**REFLEXIÓN 1 SEGUNDO CORTE**

**Reflexión sobre el texto: REALIDAD VIRTUAL e interacción desde la perspectiva de la construcción narrativa y la comunicación: Propuesta taxonómica.**

Este artículo en un principio me llamó la atención por ser VR, que es una interfaz para interaccionar con las personas, pero que ciertamente el uso de un modelo estándar o técnica madura para IHC son difíciles de encontrar, debido a que la esta tecnología aún está en crecimiento pronto llegar a su apogeo.

El texto brevemente realiza una revisión de la literatura científica los diferentes intentos de desarrollo de entornos sensoriales inmersivos (VR o AR) y el surgimiento de diferentes áreas interdisciplinares para el diseño de narrativa y UX con la VR.

El texto comienza exponiendo una breve historia del VR como SENSORAMA (1962), Telesphere Mask (1960), Aspen Movie Map (1978-2006), etc. Pero hace mención de algo que estoy muy de acuerdo es sobre las posibilidades de aplicación no están aún en estos días cuantificadas.

Algo curioso del texto, que en principio no tenía en cuenta era vincular a la literatura y el cine como sistemas de realidad virtual conceptuales. Ya que en términos generales estos son en su mayoría información artificial o no real en la cual tenemos inmersión en ellas.

El texto pone muchas formas de implementación de la VR como en el uso de forma de inmersión y distracción para pacientes de quemaduras de 3 grado y se les es imposible moverse, la de experimentar diferentes perspectivas de género y geográfico para tener reflexionar y tener empatía sobre las personas. Un texto inspirador y completo que cubre un gran marco de diferentes disciplinas todas unidas a la VR. Pero planeta constantemente es el futuro de la interacción humano computadora, UX o ergonomía en esta interfaz que con el paso de tiempo en cuestión de eficiencia y refinado de la tecnología serán lo suficientemente viables y útiles en todos los ámbitos. Por eso cuestiona la narrativa que se puede dar con la VR, ya que permite al usuario familiarizarse con el dispositivo y su interacción a un posible buen uso de una narrativa emergente y embebida.

Referencias:

Rubio-Tamayo, J. L., Gértrudix Barrio, M. (2016): Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la Perspectiva de la Construcción Narrativa y la Comunicación: Propuesta Taxonómica Icono 14, volumen 14 (2), pp. 1-24. doi: 10.7195/ri14.v24i2.965

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5615371>