

PRESENCIA EN ENTORNS VIRTUALS

- **Paradoxa de la presència**: estar en un lloc però tenir la sensació de realment estar al lloc virtual.

- L'eficiència d'un entorn virtual és la **task performance**.

- Immersió:

- **Inclusiva**: experiència sensorial només procedents de l'entorn virtual.
- **Extensiva**: més modalitats sensorials.
- **Rotacional**: de totes les direccions.
- **Vivida**: alta fidelitat.
- **Egocèntrica**: primera persona.
- **Història**: passen coses.
- **Correspondència proprioceptiva**: el que sentim que sigui el que veiem.

- Factors que influencien la presència:

- **Display parameters**: frame-rate, latència, etc.
- **Virtual realism**: no gaire important, ombres.
- So
- **Hàptics**: estàtica.
- **Representació del cos virtual**.
- **Interacció corporal**: interaccions naturals milloren la presència.

- Per tenir la presència més alta:

- **Substitució exitosa**: tenir la sensació que ha creat l'ordinador com si fos real.
- **Resposta**: ràpida i que tingui sentit físicament.

- **Presència**: punt fins al que les persones responen realment a events o situacions virtuals.

- Correlació entre propriocepció i informació sensorial és important.

- Experiment de cadira i habitacions:

- Clicar per agafar la cadira no té gran presència.
- Caminar (Really walking / Walk-in-place) tenen molta més presència.

- Experiment amb ray-tracing:

- Ray-tracing té més presència perquè és més realista.

- Els entorns virtuals més interessants són en els que apareixen altres persones.

- **Embedment**: la nostra representació virtual ha de ser consistent amb com som realment.