Aluno: Thiago Vogt da Silva

Resumo – Tópico 1.1.2 Imersão e Presença (Pág. 13)

O texto aborda os conceitos de imersão e presença na Realidade Virtual (RV). Imersão é um aspecto objetivo, referente à capacidade do sistema de enganar os sentidos do usuário para criar uma realidade alternativa. Pode ser medida por variáveis como qualidade da imagem, campo de visão, estereoscopia e rastreamento. Além disso, fatores como abrangência sensorial, combinação de estímulos, envolvimento, vivacidade, interatividade e enredo influenciam o nível de imersão.

Já a presença é subjetiva, relacionada à percepção psicológica do usuário de estar no ambiente virtual. Sua avaliação ocorre, geralmente, por meio de questionários. O conceito de presença é descrito como a “ilusão perceptiva de não mediação”, ou seja, a sensação de que o ambiente virtual não é mediado por uma interface. Existem quatro tipos de ilusão de presença: espacial (sentir-se em um local), corporal (sentir que tem um corpo), física (interagir com elementos) e social (comunicação com personagens do ambiente).

O desenvolvimento de ambientes virtuais pode ser otimizado para aumentar a percepção de presença, ainda que não seja possível garantir a mesma experiência para todos os usuários.