

Nome: João Henrique Cardoso Bragantino

Imersão e presença no contexto da Realidade Virtual

Foi escolhida para o resumo a seção **1.1.2 Imersão e Presença**, englobando as páginas 13 até 15 do livro

No presente trecho do livro, são explorados os conceitos essenciais de imersão e presença no contexto da Realidade Virtual (RV). A imersão é compreendida como a capacidade de um sistema de RV proporcionar uma ilusão convincente de estar imerso em uma realidade alternativa. Isso é alcançado por meio da entrega de estímulos sensoriais que se afastam da realidade atual do usuário. Parâmetros como a qualidade da imagem, campo de visão, estereoscópica e rastreamento contribuem para a qualidade da imersão. A imersão, embora comumente centrada na visão, pode ser enriquecida por outros sentidos, como audição e tato, para uma experiência mais completa.

Em contraste, a presença é um estado subjetivo em que o usuário percebe estar verdadeiramente presente no ambiente virtual. Diferentemente da imersão, medir a presença de forma objetiva é uma tarefa desafiadora. A definição adotada para presença é a "ilusão perceptiva de não mediação", refletindo a sensação de que não há intermediário tecnológico entre o usuário e o ambiente virtual. Os profissionais de RV podem trabalhar para aumentar a sensação de presença por meio de estratégias de design, incluindo a redução da percepção da mídia como intermediária.

Quatro tipos de ilusão de presença são detalhados: espacial, que envolve sentir-se fisicamente em um local; corporal, em que o usuário sente possuir um corpo no ambiente; física, possibilitando a interação com elementos do cenário; e social, permitindo a comunicação com personagens virtuais. Esses tipos de ilusão de presença contribuem para a criação de uma experiência mais envolvente e autêntica na Realidade Virtual, demonstrando a interconexão entre os conceitos de imersão e presença para alcançar uma experiência significativa e impactante para os usuários.