

Aluno: Eduardo Philppe Costa

Resumo da Seção “1.1.2 Imersão e Presença”(13 a 15)

Na seção abordada, os conceitos de imersão e presença no contexto da Realidade Virtual (RV) são explorados. A imersão diz respeito à habilidade de um sistema de RV criar a ilusão de estar em um ambiente diferente do real, sendo mensurada por fatores como qualidade da imagem, campo de visão, estereoscopia e rastreamento. Esses aspectos, em grande parte relacionados à visão, também podem ser estendidos para outros sentidos, como audição e tato. Por outro lado, a presença é uma percepção subjetiva de estar verdadeiramente imerso no ambiente virtual, e sua avaliação é desafiadora, muitas vezes sendo realizada através de questionários padronizados.

Esses conceitos encontram relevância na área da Realidade Aumentada Imersiva, que envolve a sobreposição de elementos digitais no mundo real. Na RA, assim como na RV, a imersão é influenciada pela qualidade da renderização dos elementos digitais, a extensão da sobreposição no campo de visão e a precisão do rastreamento. A experiência imersiva na RA também se beneficia da consideração de elementos visuais, auditivos e táteis para aprimorar a sensação de estar presente no ambiente ampliado.

Além disso, a presença na RA é um fator crucial, pois os usuários precisam sentir que os elementos digitais estão verdadeiramente integrados ao ambiente real. Essa sensação de não mediação é fundamental para criar uma experiência convincente. Assim como na RV, medir objetivamente a presença na RA é um desafio, e muitas vezes os pesquisadores recorrem a questionários para avaliar essa percepção subjetiva.

Portanto, tanto na Realidade Virtual quanto na Realidade Aumentada Imersiva, os conceitos de imersão e presença desempenham papéis cruciais na criação de experiências envolventes para os usuários. A capacidade de aprimorar a imersão por meio de elementos sensoriais e de melhorar a percepção de presença através de estratégias de design adequadas são considerações importantes para os desenvolvedores e pesquisadores dessas tecnologias imersivas.