

Vinicius Mueller Landi

RV Imersiva

Resumo referente ao tópico 1.1.2

Páginas 13, 14 e 15

O texto aborda os conceitos de imersão e presença no contexto da Realidade Virtual (RV). Imersão é a objetividade com que um sistema de RV proporciona uma realidade alternativa aos usuários através de estímulos sensoriais. Os elementos que influenciam a imersão incluem a qualidade da imagem, campo de visão, estereoscopia e rastreamento. A imersão não se limita à visão, podendo envolver também os sentidos de audição e tato.

Por outro lado, a presença é subjetiva e se relaciona à percepção psicológica do usuário de estar presente no ambiente virtual. É difícil avaliar objetivamente a presença, sendo comum o uso de questionários para medi-la. O texto apresenta uma definição de presença como a ilusão perceptiva de não mediação, o que permite que desenvolvedores tomem decisões para aumentar a sensação de presença, como reduzir a "visibilidade" da mídia. Existem quatro tipos de ilusões de presença: espacial, corporal, física e social.