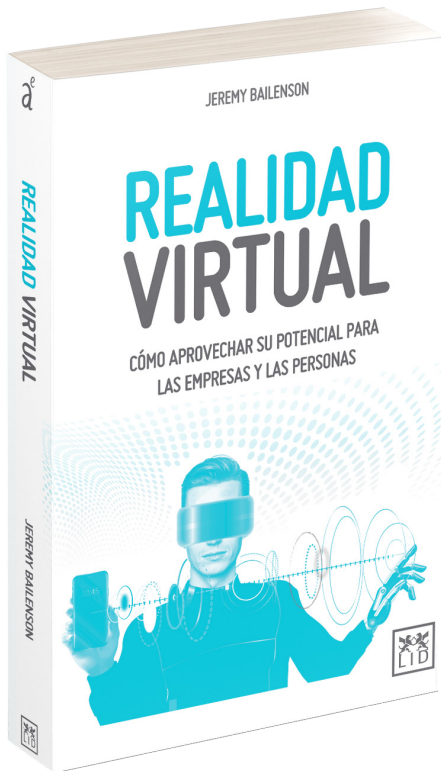


REALIDAD VIRTUAL

JEREMY BAIENSON



ISBN: 978-84-1727-742-0

Editorial: LID Editorial

Colección: Acción Empresarial

Idioma: Español

Páginas: 255

Encuadernación: Rústica

Formato: 15x22 cm

PVP papel: 19,90 euros

PVP e-book: 11,99 euros

[#RealidadVirtualLibro](#)

LA OBRA

Estamos ante un momento único en la historia de los medios, en el que la potente y relativamente joven tecnología de la realidad virtual trascenderá de sus aplicaciones industriales y académicas al uso cotidiano. Pero, aunque nos maravillen las cosas tan increíbles que podremos hacer dentro de la VR, también hay que tener en cuenta las oportunidades únicas y los peligros que a su vez entraña la inevitable generalización de esta tecnología. ¿Qué debemos saber sobre ella? ¿Cuáles son los mejores usos que le podemos dar? ¿Cómo nos afectará psicológicamente? ¿Qué consideraciones éticas deberían guiar el uso que hagamos de ella?

En *Realidad Virtual*, **Jeremy Bailenson** nos ayuda a conocer esta poderosa tecnología, presenta las pautas necesarias para interactuar con ella y las aplicaciones que tiene en campos como la **educación** o la **medicina**, dos de los ámbitos donde más se emplea la VR, además de en oficios que implican ciertos riesgos, como **piloto**, **cirujano** o **policía**. Asimismo, nos enseña cómo podemos mejorar nuestra capacidad de aprendizaje, de comunicación, de empatía y de imaginación, impulsándonos a **innovar** en nuestro trabajo. También a adquirir **nuevas habilidades** como negociar o hablar en público y, a nivel empresarial, a explorar nuevas oportunidades de negocio.

Este libro ofrece una visión definitiva de los riesgos y el potencial de la **realidad virtual**. Una lectura obligada para navegar entre el **mundo virtual** y **físico**.

Cuando las **posibilidades** sean infinitas, ¿qué clase de **experiencias** queremos tener?



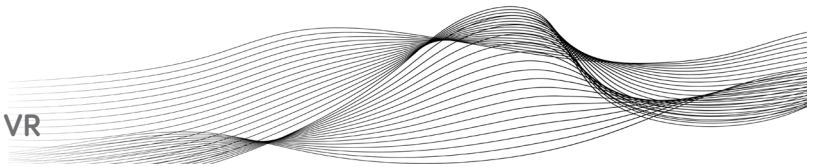
JEREMY BAIENSON



Es profesor de Comunicación en la Universidad de Stanford y director fundador del Laboratorio de Interacción Humano-Virtual. Sus artículos han sido publicados en varios medios, como *The Washington Post*, *Slate*, *Wired* y *National Geographic*.

Actualmente reside en Redwood City de California.

CÓMO CREAR UN BUEN CONTENIDO PARA VR



La **realidad virtual** es un medio poderosos, incomparable a culaquier otro. No es una experiencia mediada, sino una experiencia mediada, sino una **experiencia en sí**. Una experiencia a la carta, a un clic. No deberíamos crear en la realidad virtual nada que no queramos experimentar en el **mundo real**.

Pregúntate si de verdad necesitas la VR para eso que te propones



La VR, como cualquier otro medio, no es buena ni mal en sí misma, es una herramienta. Y aunque sea fascinante y con ella pueden llegar a vivirse experiencias increíbles, dará muchas oportunidades a la sociedad y desatará todo un torrente de creatividad, pero sería negligente pasar por alto su elevado precio.

Evita que nadie se maree



Si ya te has decidido por la VR, esta debería ser tu prioridad número uno. La VR es genial cuando está bien ejecutada. Es divertida, cautivadora, emocionante, potencialmente transformadora y puede llegar a ser una experiencia muy positiva en todos los sentidos, Pero un mareo puede echarlo todo a perder. Bastaría con un par de casos públicos muy sonados para que no solo se desvirtúe una experiencia de VR de un proveedor concreto, sino para entorpecer el avance de toda esta tecnología en general.

Garantiza la seguridad



Un buen sistema de VR hace que nos olvidemos por completo del mundo físico. Un laboratorio de realidad virtual debe ser seguro, porque tiene que contar con un observador atento y cualificado, una persona cuyo trabajo consista en observar cada movimiento del usuario y agarrarle o detenerle cuando haga falta.

Sean los que sean los esfuerzos que se tienen pensados para dedicar al factor seguridad, deben triplicarse.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1 La práctica hace al campeón.

2 Somos lo que comemos.

3 Ponerse en la piel del otro.

4 Tomar perspectiva del mundo.

5 Una máquina del tiempo para superar traumas.

6 Una distracción para calmar el dolor.

7 Reintroducir el factor social en la red.

8 Un escenario circular.

9 Una excursión del revés.

10 Cómo crear un buen contenido para VR.

NOTAS

