REALIDADE VIRTUAL E O COMPORTAMENTO HUMANO

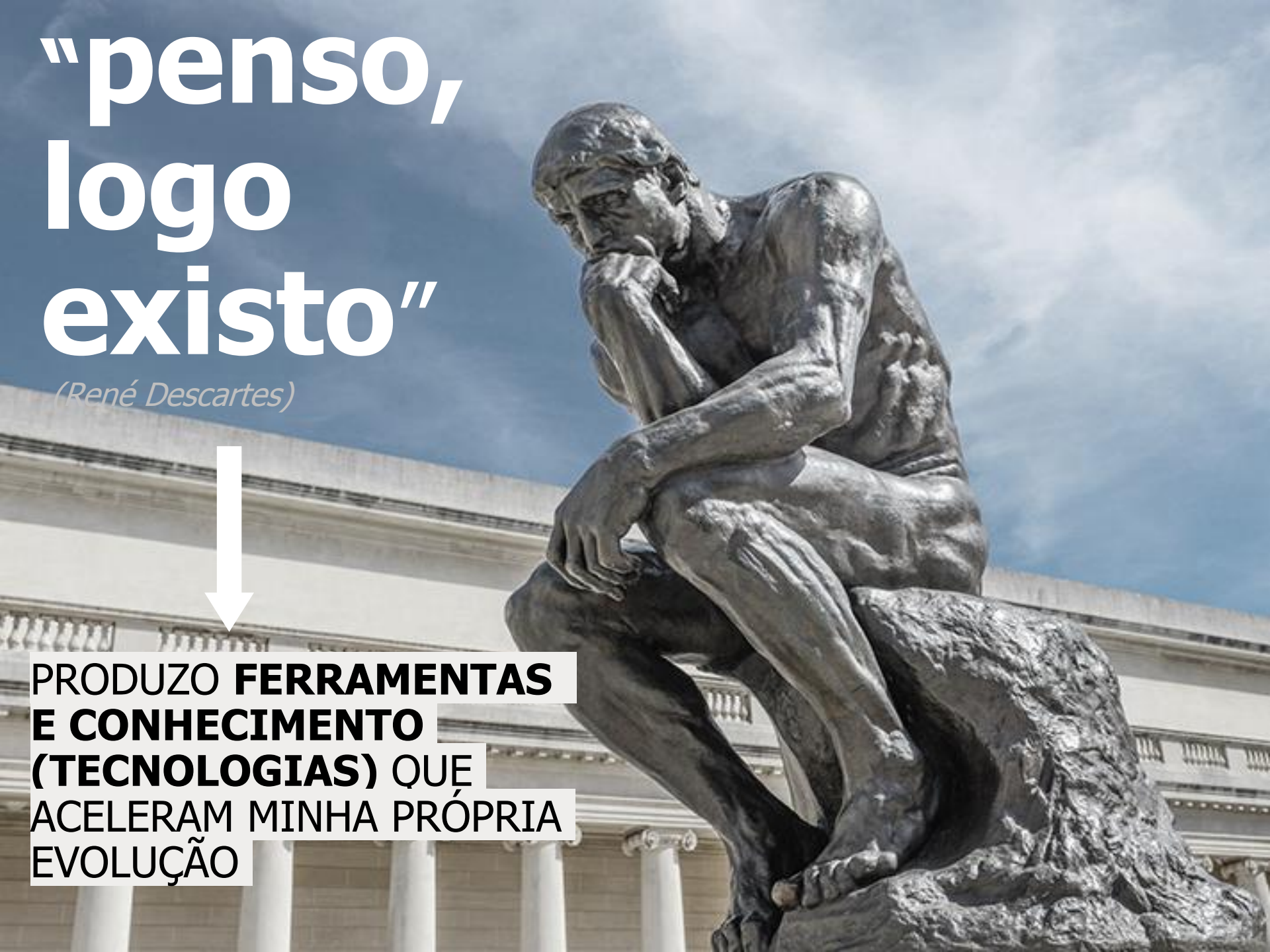
AGENDA>

REALIDADE VIRTUAL PELA REALIDADE VIRTUAL: CONCEITOS E MECANISMOS

COMPORTAMENTO HUMANO EM EXPERIENCIAS VIRTUAIS

RV NO RH

FUTURO DOS ESPAÇOS E DAS NOSSAS RELAÇÕES


“penso, logo existo”
(René Descartes)
PRODUZO **FERRAMENTAS E CONHECIMENTO (TECNOLOGIAS)** QUE ACELERAM MINHA PRÓPRIA EVOLUÇÃO

evolução natural

NECESSIDADE

+

CAPACIDADE

evolução não-natural

=

AVANÇO TECNOLÓGICO

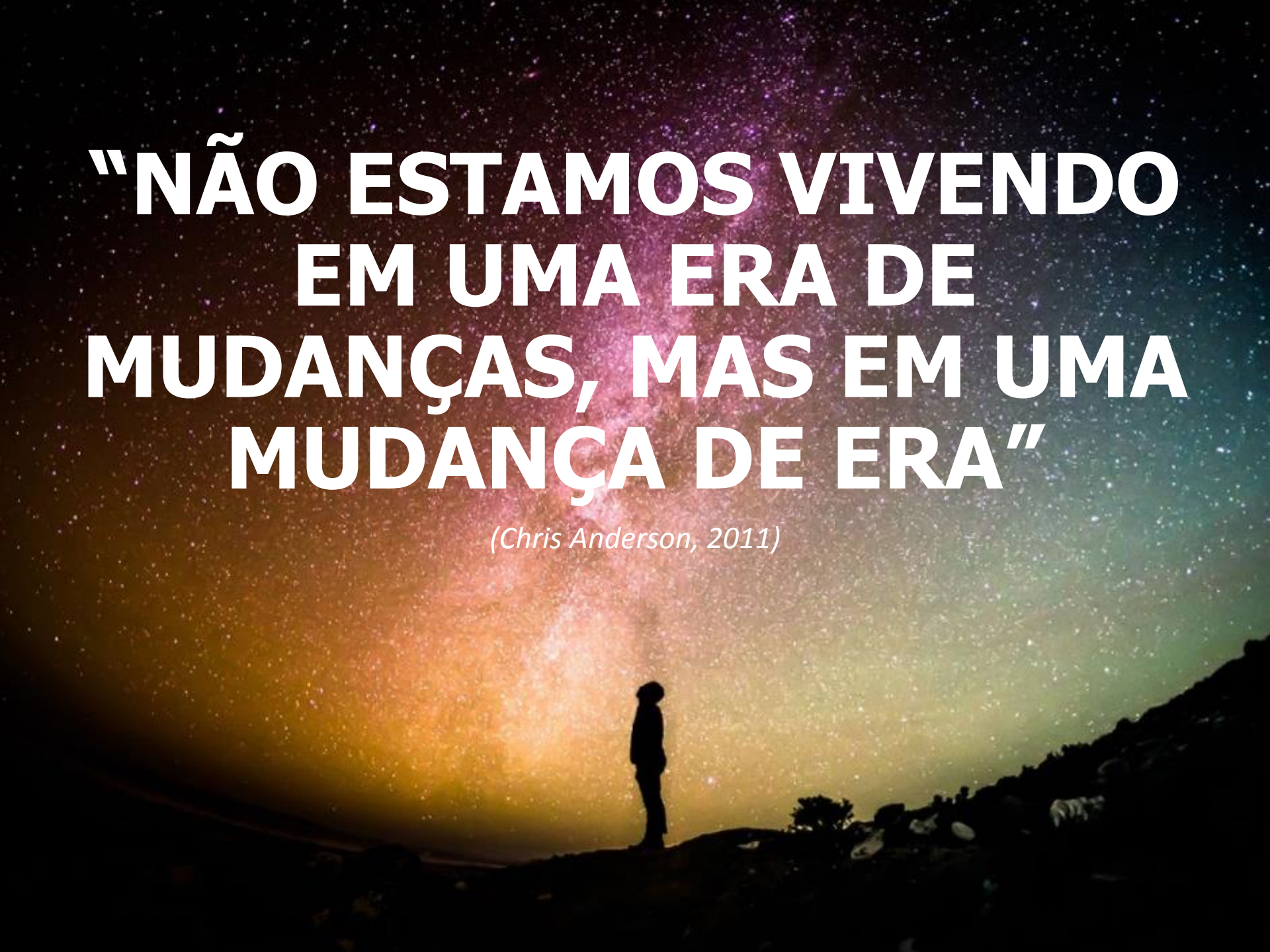
PALEOLÍTICO » lanças, domínio do fogo.

NEOLÍTICO » agricultura, pecuária, roda, cerâmica.

IDADE ANTIGA (EGIPCÍOS/MESOPOTÂNIA) » escrita, cálculo, cidades, comércio.

IDADE MÉDIA (EUROPA) » mecânica, relógio, óculos, bússola, universidade

SÉCULO 21
ERA DIGITAL



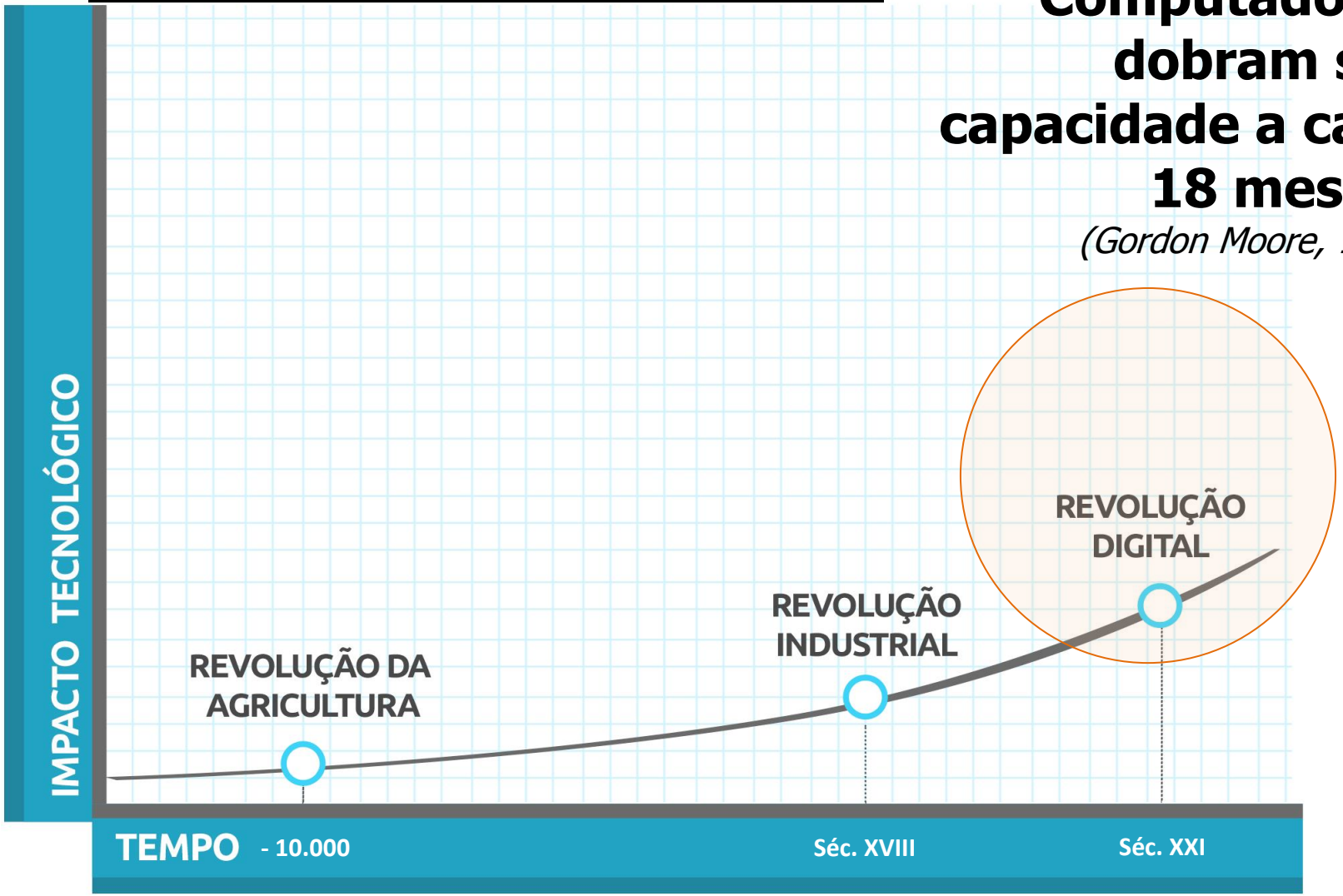
“NÃO ESTAMOS VIVENDO EM UMA ERA DE MUDANÇAS, MAS EM UMA MUDANÇA DE ERA”

(Chris Anderson, 2011)

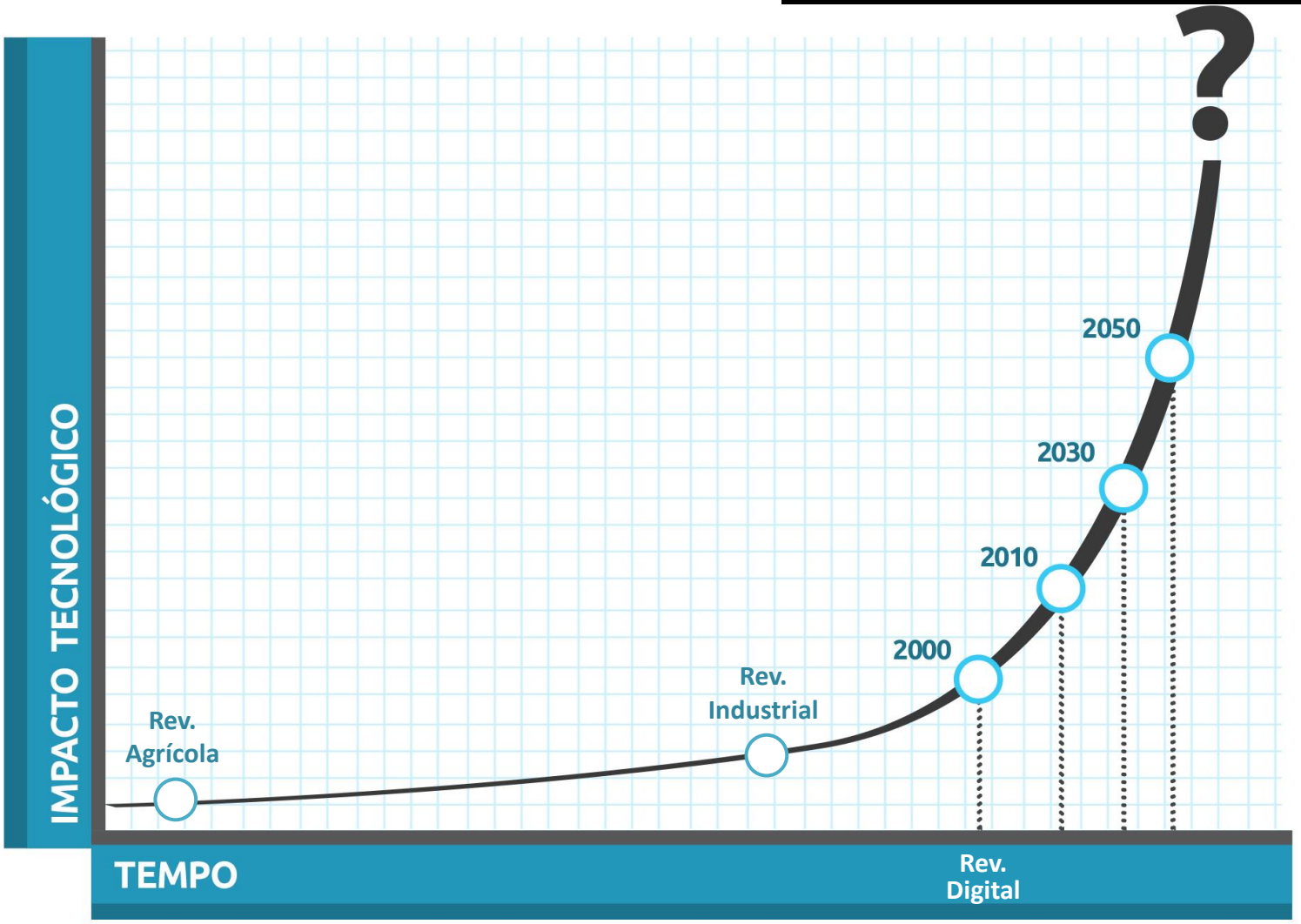
TECNOLOGIAS EXPONENCIAIS

"Computadores dobram sua capacidade a cada 18 meses"

(Gordon Moore, 1965)



CURVA DE KURZWEIL'



2000

Internet/Web
Big Data
Realidade virtual
Realidade aumentada
Internet das coisas (IoT)
Drones
Chat bots
Exoesqueleto
Robótica
Nanotecnologia
Biotecnologia
Inteligência Artificial (A.I.)

2050

"Sempre fomos mais **moldados pela natureza das mídias** com as quais nos comunicamos do que pelo seu conteúdo de comunicação. **Nós moldamos as ferramentas** e, depois, **somos moldados** por elas"

(Marshall McLuhan, 1964)

PSICOTECNOLOGIAS

(Derrick de Kerckhove, 1995)

EU-AVATAR

(Zilles Borba, 2011)

MAS, O QUE É VIRTUAL?

virtual é potência!

(Pierre Lévy, 1999)

» Sonhos, pensamentos ou ideias são **imagens virtuais** criadas em nossa mente.

Esta realidade é imaginária e intangível.

(Aristóteles/Platão)

» Da mesma forma, conteúdos digitais criados por **códigos binários são imagens-potência** (simulações). São imagens visíveis numa tela, mas intangíveis, flexíveis, mutáveis...

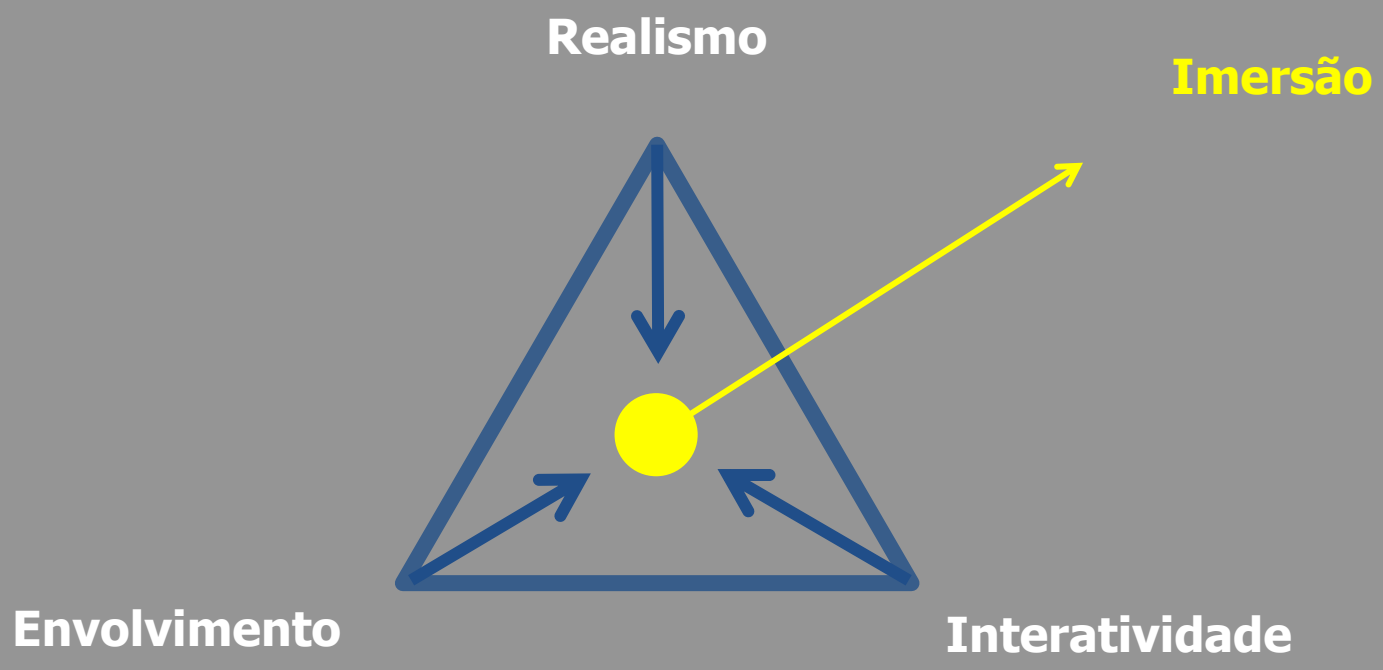
(Jean Baudrillard, 1994)

» É um modelo avançado de interface humano-máquina que permite ao usuário: **visualizar, interagir** e **manipular** conteúdos digitais através de computadores, numa simulação com semelhanças estéticas e funcionais ao mundo real

(Cláudio Kirner, 2004).

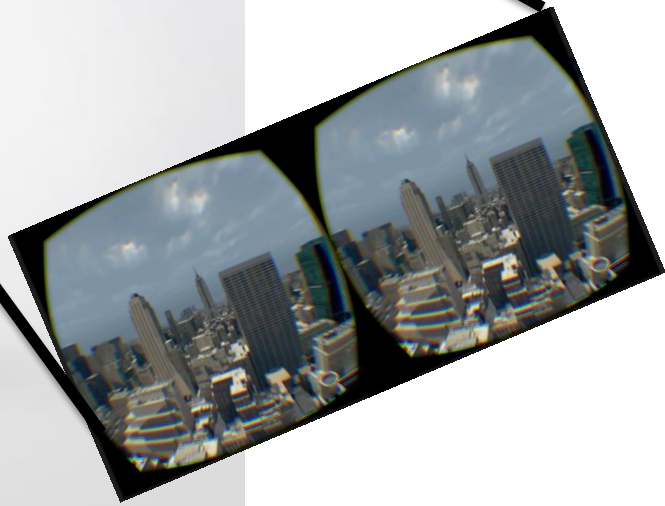
» São ambientes que proporcionam uma **experiência com efeito de real**

CARACTERÍSTICAS



Fonte: *Burdea (2003); Zuffo et al. (2003)*

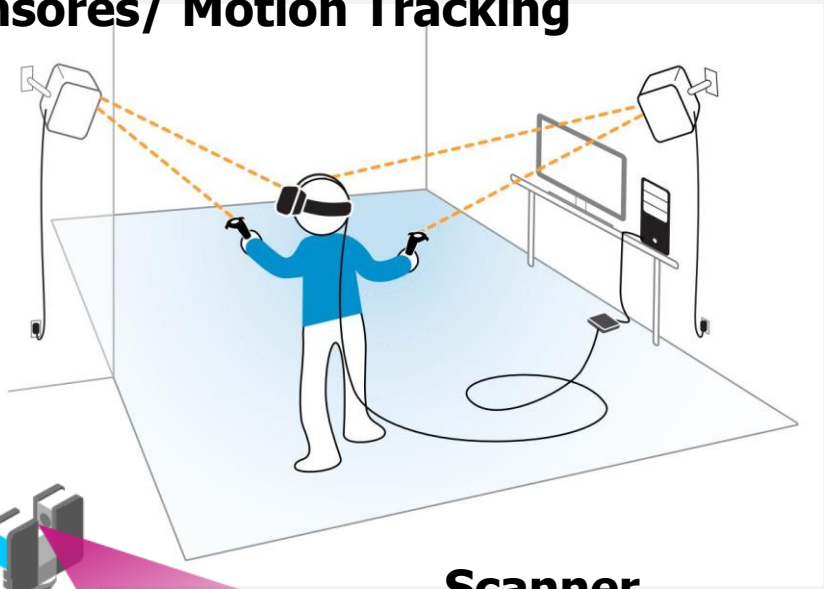
CARACTERÍSTICAS



EQUIPAMENTOS

Câmeras 360º

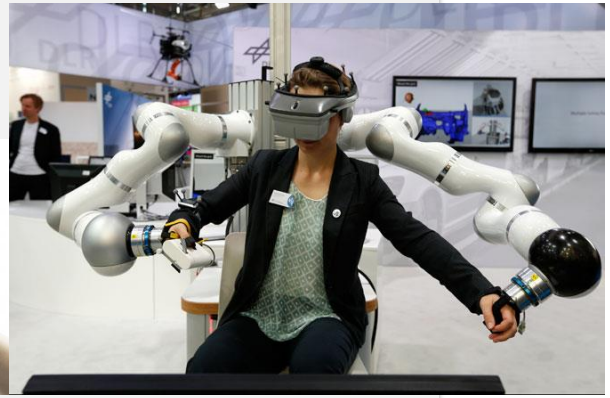
Sensores/ Motion Tracking



Drones

Scanner Laser

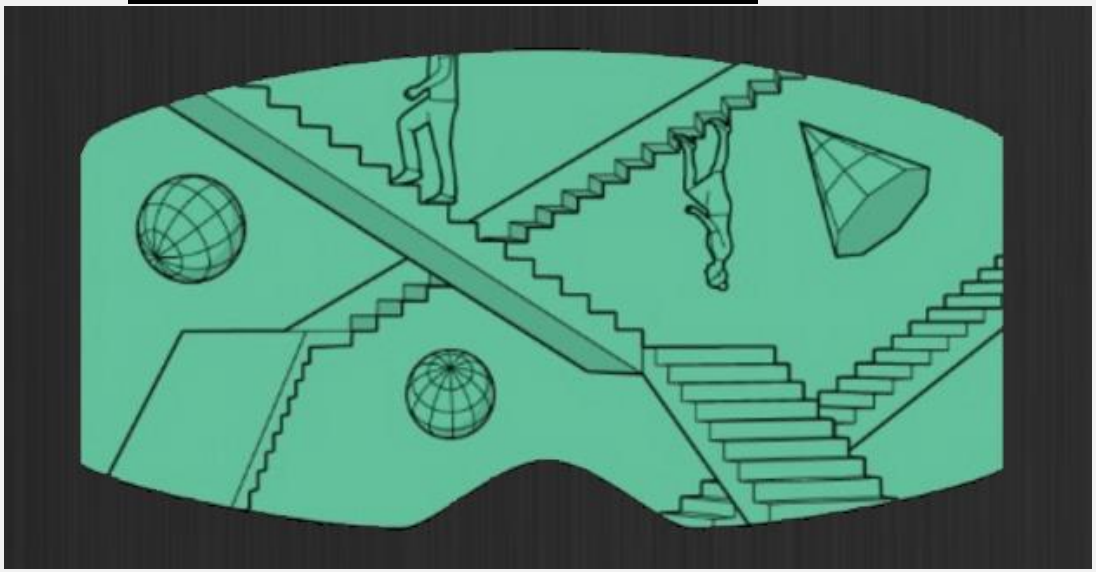
Feedback Háptico



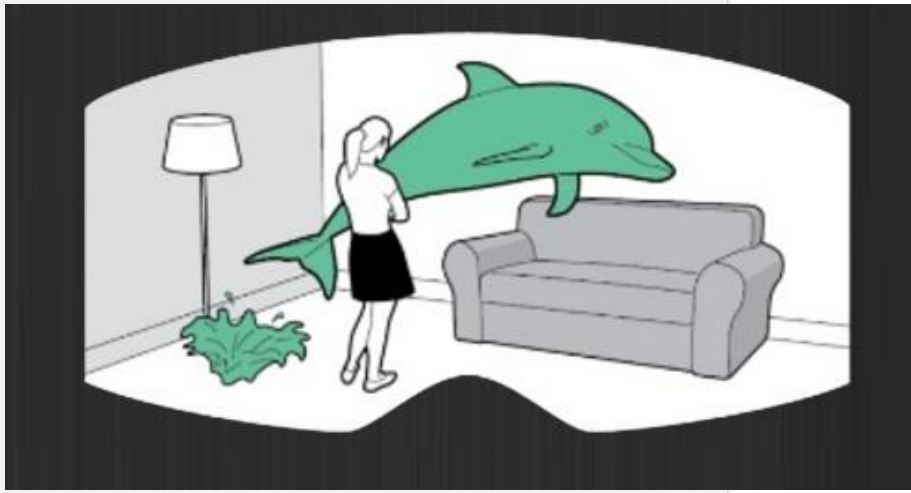
virtual

real

realidade virtual



realidade aumentada



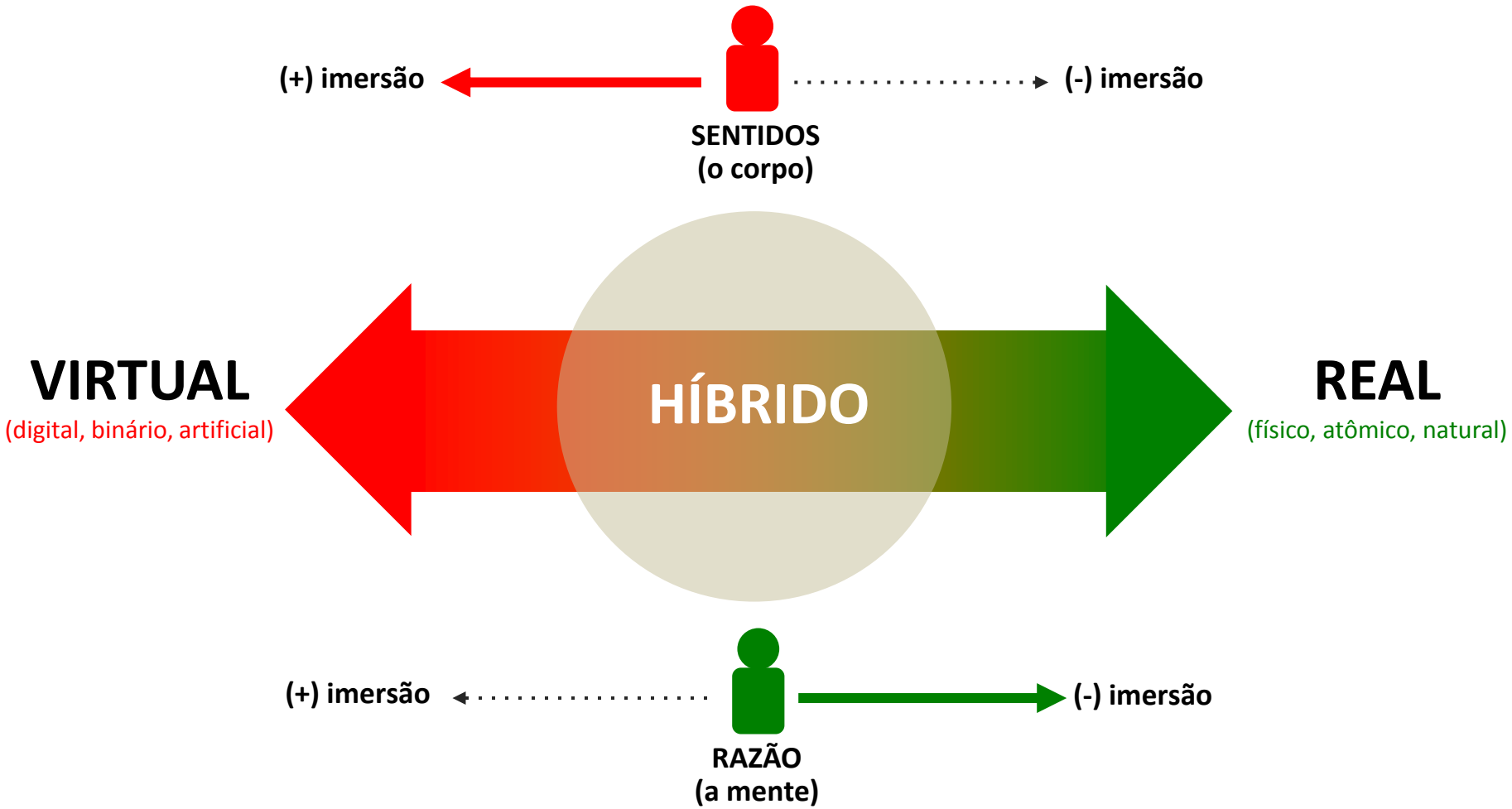
realidade mista

realidade virtual

realidade mista

Holo anatomy w/ Dr. Fabio Gandour

CONFLITO PERCEPTIVO



METODOLOGIA

CAMINHOS PARA MEDIR INPUTS DA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

1. EXPECTATIVA

O que o usuário imagina da experiência?

2. PERCEPÇÃO

O que o usuário fala sobre a experiência?

3. FISIOLÓGICO

Como o usuário instintivamente reage à experiência?

ambientes imersivos e o comportamento humano

por que experiências imersivas podem gerar empatia?

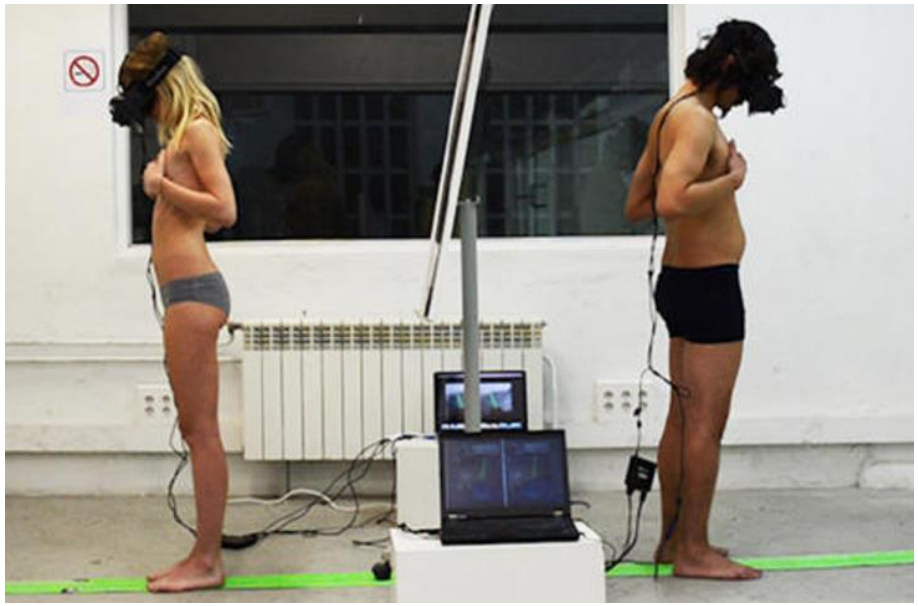
@rebecones

NEURÔNIO ESPELHO

I. AMBIENTES IMERSIVOS PERMITEM VIVÊNCIA + EXPERIÊNCIA

“Conte-me e eu esqueço, mostre-me e eu lembro. Envolva-me e eu aprendo”

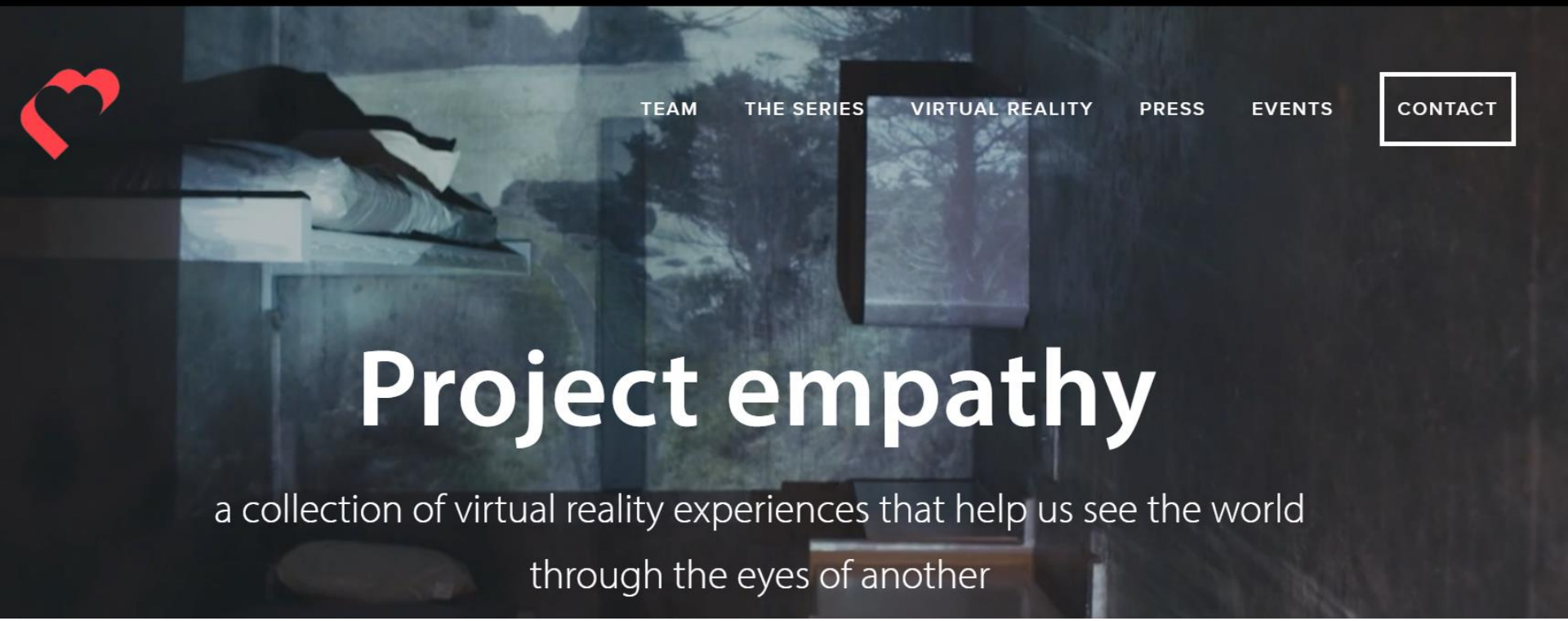
embodiment experience



Be another Lab

Oculus

Honored for 'Best in VR' at Digital Hollywood 2016



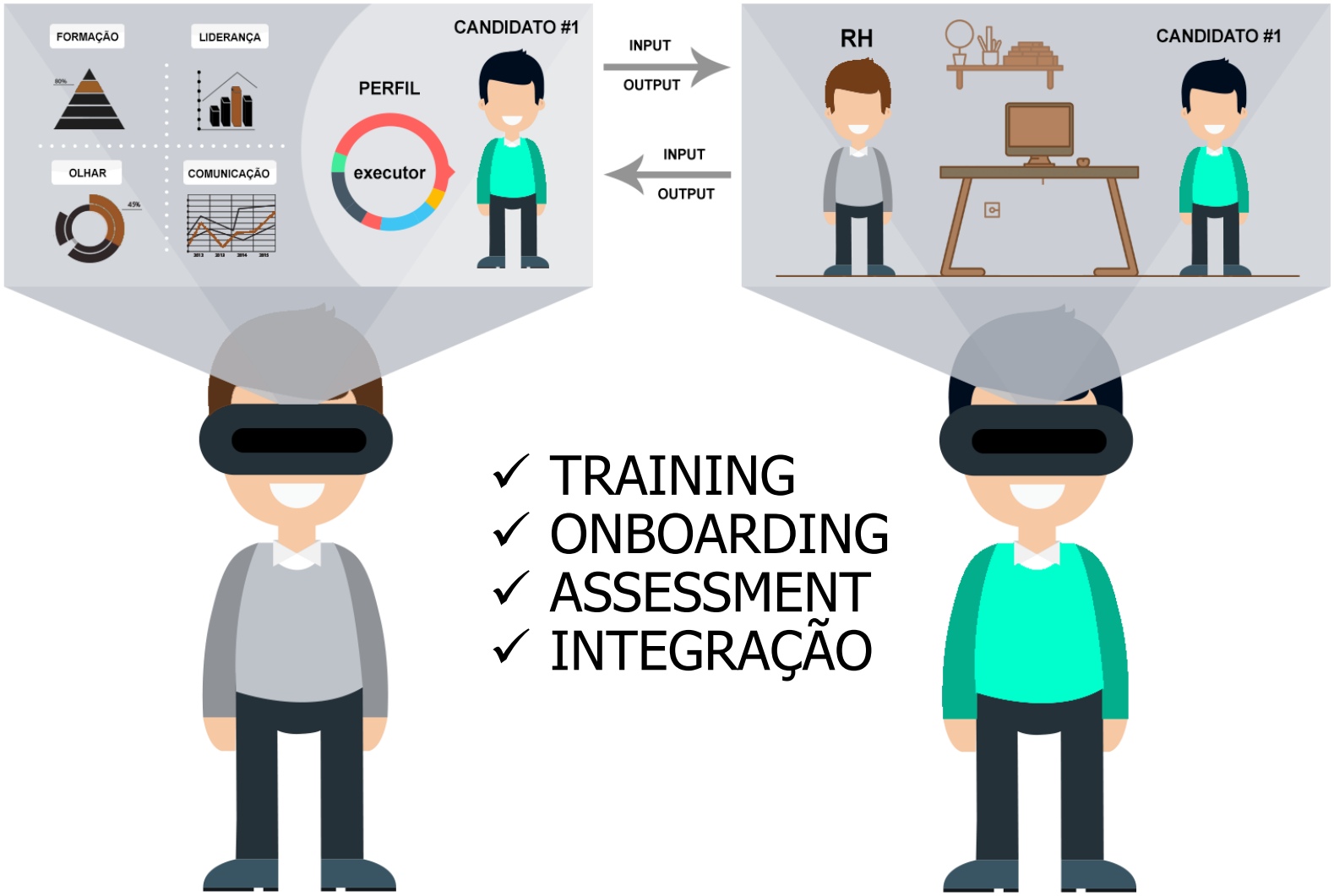
Stanford University

Empathy at Scale

Examining Racism with Virtual Reality

USA
TODAY

RV NO RH



- ✓ TRAINING
- ✓ ONBOARDING
- ✓ ASSESSMENT
- ✓ INTEGRAÇÃO

RH

CANDIDATO #1

training

- ✓ Treinamento prático em ambientes simulados seguro
- ✓ Treinamentos técnicos em ambientes controlados (variáveis)
- ✓ Exercícios em grupo que rompe distância física

smartplanet

smartplanet

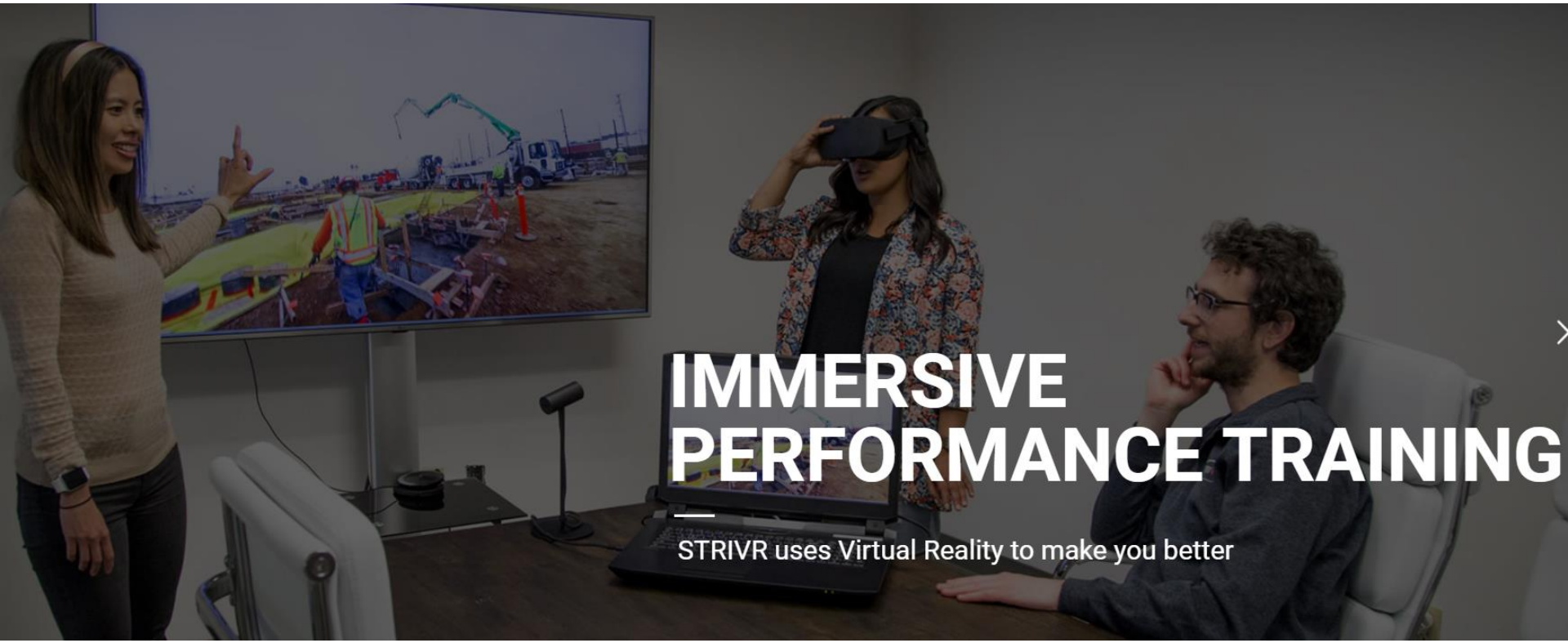
The VR simulation where I had the opportunity to assemble a simple car engine.

VR Th[redacted]

CITI
centro interdisciplinar em tecnologias interativas | USP

USP
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

STRIVR Immersive Performance Training



onboarding process

- ✓ Tours virtuais para familiarização e conhecimento da cultura, sistemas de trabalho, projetos
- ✓ Recepções personalizadas da diretoria / board
- ✓ Visitação imersiva nas facilitações da empresa

Ciber-arqueologia

Traditional Technologies

New Technologies

assessment experience

- ✓ Experiência contratação imersiva
- ✓ Mapeamento de comportamento em situações simuladas
- ✓ Replicar cenários situações reais ao invés de "imagine que vc está em uma situação"

capp | THE STRENGTHS EXPERTS

- ✓ 95% respondem a situações em VR completa como fariam na vida real, dando-lhe tremendo poder como uma forma de avaliação
- ✓ 90% teriam uma visão mais favorável de uma organização que usasse VR completa como parte de um processo de seleção ou desenvolvimento

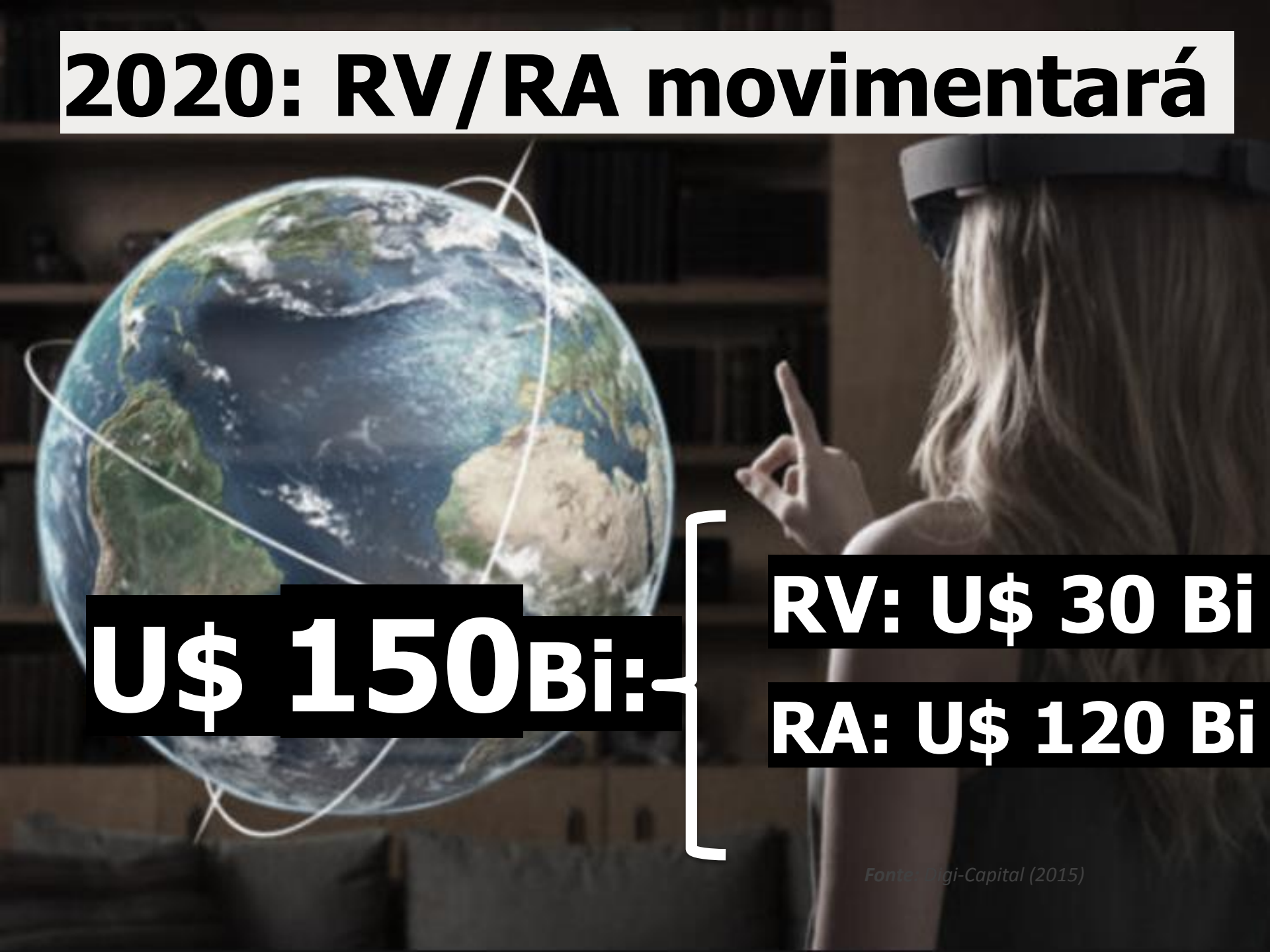
2. OCUPAR ESPAÇOS VIRTUAIS É DIMINUIR DISTÂNCIAS

SEU AVATAR EM LUGARES DISTANTES

HOLOPORTATION
VOCÊ EM LUGARES DISTANTES

vamos colocar a tech
no lugar da tech
© Shutterstock / De Repente

2020: RV/RA movimentará

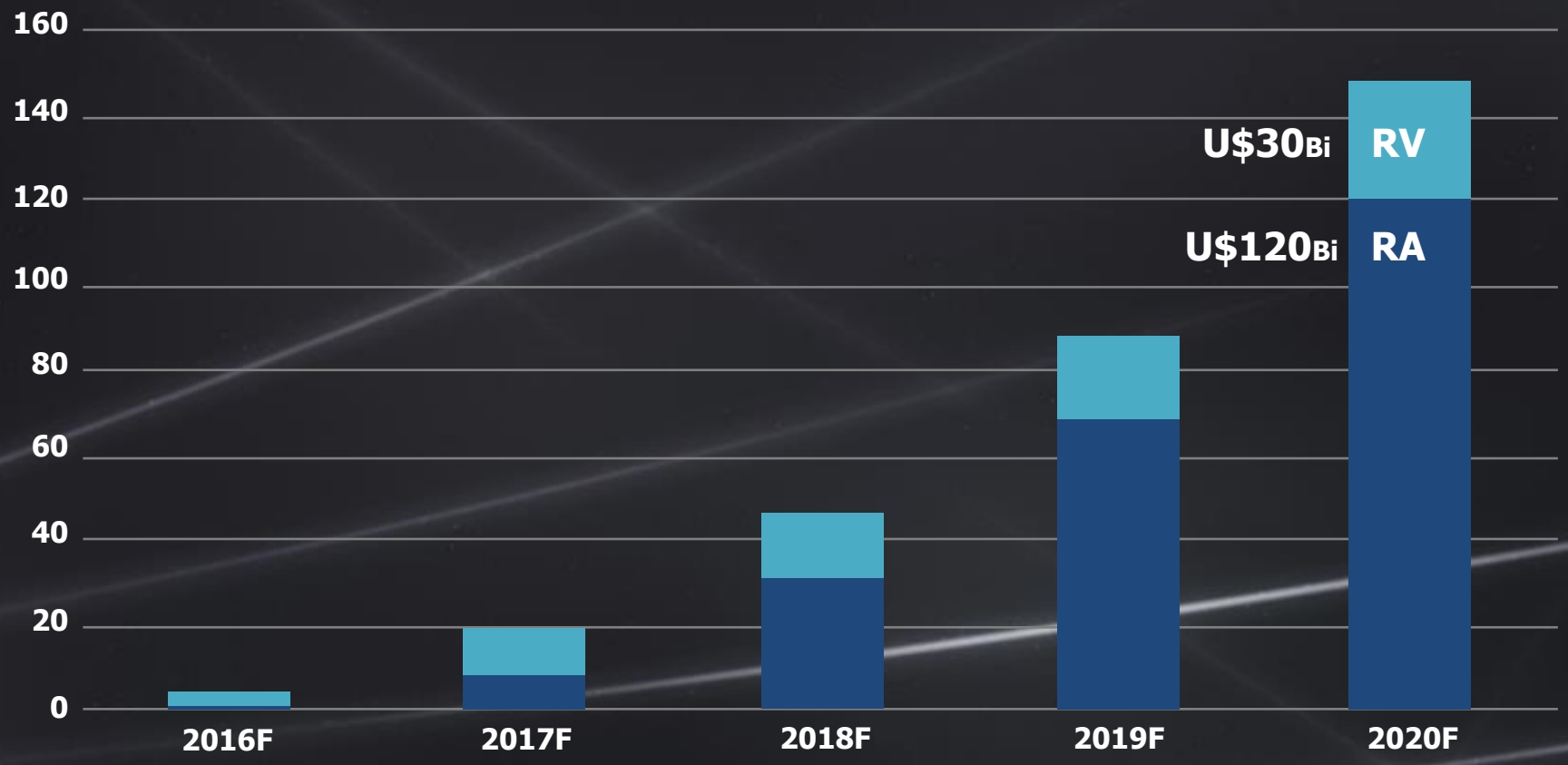


U$ 150Bi:

- **RV: U$ 30 Bi**
- **RA: U$ 120 Bi**

Fonte: Digi-Capital (2015)

CRESCIMENTO



Fonte: *Digi-Capital (2015)*

investimentos ED-TECH:

USD 4,5 BILHÕES

↓

5%

HABILIDADES SÓCIO EMOCIONAIS

65% das crianças que estão entrando na escola vão trabalhar em empregos que ainda não existem hoje

World Economic Forum 2015

GERAÇÃO Z

"Quando crecer quero ser..."

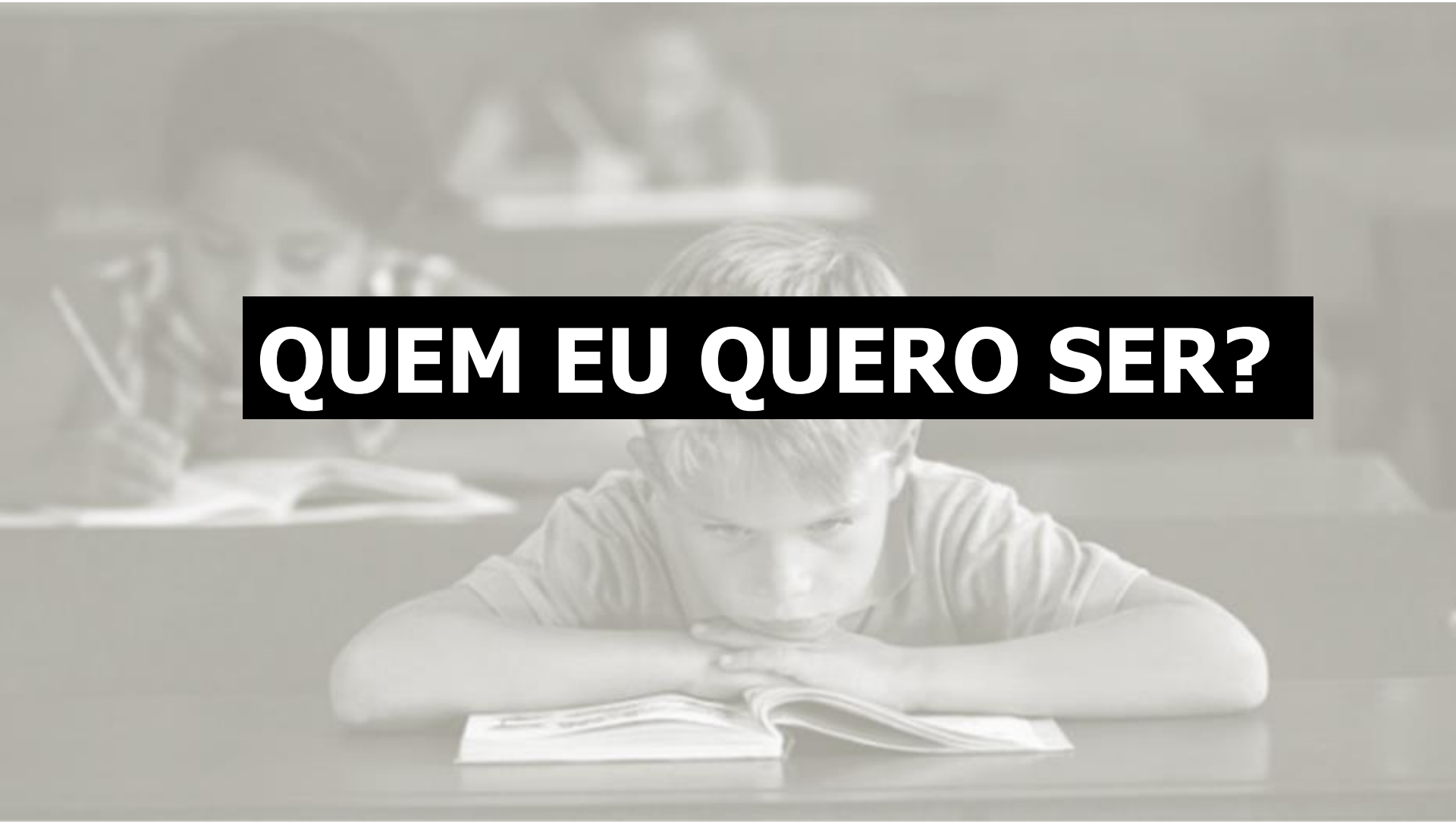
~~modelo e atriz~~

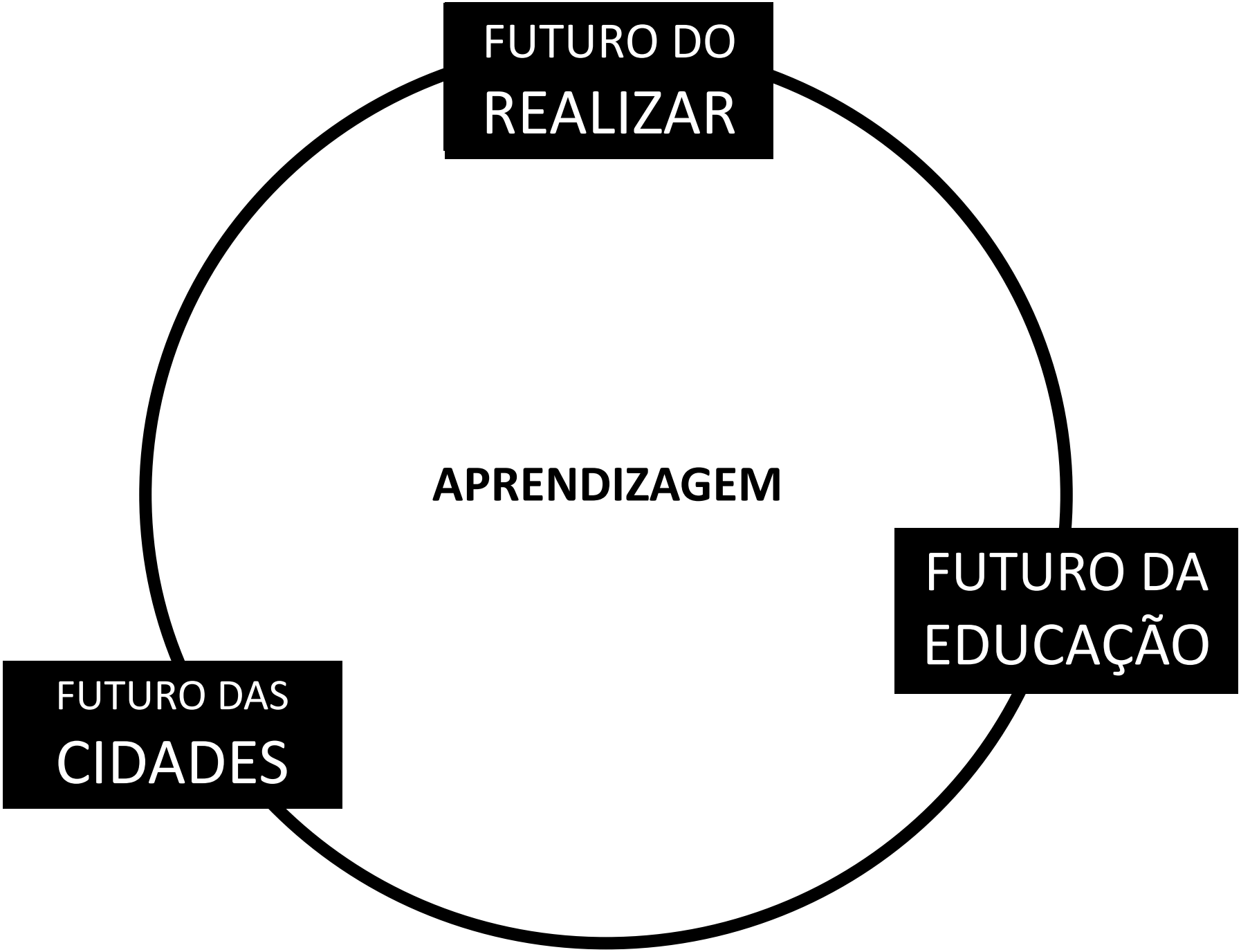
~~jogador de futebol~~

~~advogado~~

~~médica~~

piloto de drones


QUEM EU QUERO SER?


FUTURO DO
REALIZAR
APRENDIZAGEM
FUTURO DA
EDUCAÇÃO
FUTURO DAS
CIDADES

APRENDIZADO OCORRE ATRAVÉS DAS RELAÇÕES

HUMAN

Experiência multicultural de aprendizagem onde o jovem vivencia a co-criação de projetos reais para sua comunidade, cidade, país, enquanto desenvolve suas habilidades sócio-emocionais

tabblers.com

promove relacionamento entre diferentes

salas virtuais inteligentes + inteligência artificial

tutor

“UMA REALIDADE ADICIONAL”

“novo continente”

COLONIZAÇÕES ....

ECOSISTEMA SEM FRONTEIRAS E BARREIRAS

VALEU! :)

CATARINAPAPA@GMAIL.COM
EZILLESBORBA@GMAIL.COM