

RESUMEN

La presente invención divulga un método y cabina de realidad virtual para ventas que permite la visualización de contenido audiovisual inmersivo tanto a los usuarios que se encuentran al interior de la cabina como a los transeúntes que se ubican al exterior. La cabina de realidad virtual reproduce contenido inmersivo (4) que permiten ángulos de visión de 180° en superficies planas de proyección (2) que incluyen películas de retroproyección (5). Las superficies de proyección están dispuestas de manera que garantizan el cubrimiento de la visión frontal del usuario, así como de su visión periférica, obteniendo un efecto de visión panorámica que se asemeja a la realidad. La cabina además incluye tres proyectores dispuestos cada uno en frente de una de las superficies planas de proyección, dichos proyectores permiten la proyección de videos tanto bidimensionales como tridimensionales formando un contenido inmersivo (4). Adicionalmente, la cabina incluye un techo (3) con una estructura que permite el ensamble de las superficies planas de proyección (2), aporta estabilidad a la cabina, y permite el manejo de iluminación para la proyección del contenido inmersivo (4). Finalmente, la cabina incluye un sistema de iluminación compuesto de luminarias LED (9) y un sistema de control con fotómetro (10) instalado en el techo (3).