

Resumo: Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus

Nome: Arthur B Pinotti

O artigo de Matthew Ball "Why VR/AR Get Closer As They're Distracted" discute o problema de sustentar as inovações de Realidade Aumentada e Virtual, ressaltando que, apesar de mais de uma década de investimento substancial, as indústrias falham em cumprir suas promessas. O autor menciona empresas como Google, Microsoft e Meta, que, apesar de investirem bilhões em R&D, ainda não foram capazes de criar produtos XR que possam substituir dispositivos mais populares, como smartphones e consoles de jogos.

Concordo com o autor quando ele afirma que, apesar das inovações, ainda não há uma aplicação revolucionária que possa tornar as tecnologias XR uma necessidade em nossa rotina diária, assim como o iPhone fez pelos smartphones.

Por outro lado, discordo parcialmente da visão do autor sobre o impacto futuro dessas tecnologias. Ball é bastante pessimista ao afirmar que o desenvolvimento ainda está longe de maturidade, mas acredito que os avanços, especialmente no uso de XR em áreas como saúde e treinamentos industriais, são indicadores de que essa tecnologia pode encontrar um nicho de sucesso antes de atingir o público geral. Contudo, como o próprio autor aponta, o alto custo e as limitações técnicas, como autonomia de bateria e processamento de gráficos complexos, precisam ser superados para que a XR alcance um mercado mais amplo.