

Estudante: Kaue Reblin.

Turma: SUP-CMP.176.0.1-2024/2

Docente: Dalton Solano dos Reis.

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

Resenha

Desde o início das iniciativas modernas, há mais de uma década, grandes empresas de tecnologia, como Microsoft, Google, Sony e Facebook, investiram no desenvolvimento de dispositivos XR. Apesar dos avanços tecnológicos, como a criação de dispositivos como HoloLens, Oculus Rift, e Google Glass, a adoção em massa dessas tecnologias ainda está distante do esperado.

Embora tenha havido progresso técnico significativo, essas tecnologias ainda não são indispensáveis no dia a dia dos consumidores ou nas operações empresariais. Além disso, o mercado de XR enfrenta desafios semelhantes aos enfrentados por consoles de videogame. Essas restrições dificultam a criação de experiências que sejam tão visualmente impressionantes quanto as de consoles, que não têm as mesmas limitações físicas.

Por fim, embora a indústria de XR esteja progredindo, ainda há um longo caminho a percorrer antes que essas tecnologias atinjam o mesmo nível de adoção dos smartphones, por exemplo.