

Unidade 2 - Atividade Individual

Aluno: Felipe M. Tomelin

Hoje a realidade virtual é algo que quando levada em foco, cada vez mais parece um sonho distante, por motivos econômicos, mecânicos e sociais, como cita o artigo, as pessoas hoje em dia em suas casas tem muitas coisas tecnológicas, como itens de casa inteligente, vídeo games, computadores etc...

A ideia é transformar a realidade virtual em algo do cotidiano, para o usuário realmente viver a realidade virtual, porém isso é um desafio, a ideia principal é a criação de óculos inteligentes para acompanhar a população mundial no seu dia a dia, porém hoje existem grandes dificuldades, como o tamanho dos óculos para imersão virtual, o peso dos óculos e softwares preparados para estes itens.

Existe uma grande diferença de softwares e jogos criados para VR/AR e outros que apenas tem portabilidade mas que não foram feitos para tal objetivo, a imersão é algo essencial neste quesito, outro ponto é o preço, muitas pessoas ao redor do mundo tem apenas um console/celular em suas residências, por entregar mais que um computador preparado para jogos por um custo menor, os óculos de realidade virtual precisam chegar com um preço de venda menor que os atuais detentores do mercado, para ser competitivo, o que é um impeditivo para as empresas, como a tecnologia de pesquisa é tão cara, comercializar a um preço acessível nos dias atuais acaba sendo inviável.