

Disciplina: Realidade Virtual.
Professor: Dalton Solano dos Reis.
Aluno: Gustavo Baroni Bruder.
Tema: B – Realidade Aumentada (RA).

Trabalho 2B - Resumo texto complementar (individual)

O artigo “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus” inicia seu discurso alegando que embora as tecnologias de XR tenham feito progressos muito expressivos ao longo dos anos, as expectativas criadas acerca do tema ainda estão longe de serem alcançadas. O autor traz um breve histórico de empresas como Microsoft, Google, Sony, Facebook e Amazon explicitando a divergência entre o tempo e dinheiro demandados para desenvolver as tecnologias do ramo e a adesão das massas em relação as mesmas.

Outra discussão trazida pelo autor se refere ao comparativo comumente feito entre dispositivos XR e consoles de jogos, uma vez que as experiências disponibilizadas por RV/RA são tidas como piores do que as de consoles de jogos. Nesse ponto vale ressaltar que os desafios enfrentados de ambos os lados são totalmente diferentes, enquanto consoles podem ser grandes, parrudos e barulhentos, os dispositivos XR precisam ser leves e silenciosos, além de necessitarem de uma capacidade de processamento muito maior.

Dessa forma, podemos concluir que quando falamos de RV e RA precisamos ter em vista a grandeza dos obstáculos enfrentados no seu desenvolvimento, alguns dos listados são: calor, peso, duração da bateria, resolução, taxa de quadros, câmeras, sensores, custo, tamanho e etc.