

Aluna: Nicole Taufenbach

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

Na página 2 o autor menciona que em 2016 foi previsto que teríamos óculos de nível de um computador pessoal semelhantes a VR, e posteriormente afirma que isso ainda parece distante nos dias atuais. Acredito que isso seja verdade, mas não por falta de inovação ou desejo de evolução no caminho dos óculos, e sim por mudança de rota. Com a evolução da IA os holofotes mudaram para isso, e consequentemente as características oferecidas por esses periféricos mudaram também.

No caso dos óculos, a Meta lançou em parceria com a Ray-ban os [Ray-ban Meta Smart Glasses](#), que incorporam IA e áudio embutido. Além disso, o óculos busca um visual mais cotidiano e não tão futurista como outros projetos. Esse foi um dos fatores de sucesso para o sucesso dos óculos conforme a [notícia](#). Portanto, a direção dos esforços de desenvolvimento de óculos inteligentes mudou, buscando um visual mais discreto em relação a por exemplo o Google Glass mencionados no texto, mas não necessariamente deixou de atingir a evolução no período mencionado.