

Aluno: Alexandre Zeni

## **Resumo crítico sobre o artigo “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus”.**

O artigo "Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus" de Matthew Ball explora a evolução e os desafios das tecnologias de Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) e Realidade Mista (MR), categorizadas sob o termo mais amplo de Realidade Estendida (XR). O autor faz uma análise detalhada sobre o porquê dessas tecnologias, que prometeram revolucionar o mercado, ainda não terem alcançado a adoção em massa prevista há mais de uma década. Empresas como Google, Microsoft, Facebook (agora Meta) e Apple investiram bilhões, mas os dispositivos XR continuam distantes de substituírem os dispositivos atuais como smartphones e computadores pessoais.

O artigo destaca que, embora tenha havido progresso técnico significativo, a adoção dessas tecnologias permanece limitada, principalmente em setores específicos como engenharia civil, design industrial, e treinamento em segurança. No entanto, mesmo com esses avanços, os dispositivos XR ainda não ofereceram uma "killer app" ou experiência única capaz de impulsionar sua adoção em larga escala. A maioria das promessas feitas por empresas e especialistas nos últimos anos ainda não se concretizou, e as previsões sobre quando isso pode ocorrer continuam sendo adiadas.

Ball também discute os enormes desafios técnicos que essas tecnologias enfrentam, como a necessidade de dispositivos leves, com alta potência de processamento, e que ao mesmo tempo sejam confortáveis para o uso diário. Além disso, a produção de dispositivos que consigam competir com a fidelidade gráfica e a experiência de uso oferecidas por consoles de videogame e outros dispositivos já estabelecidos é uma tarefa monumental. Essa combinação de desafios tecnológicos e falta de uma proposta de valor clara para o consumidor médio contribui para a lentidão no avanço dessas tecnologias.

O autor conclui que, embora muitos ainda acreditem no futuro das tecnologias XR, o caminho até lá será mais longo e complexo do que inicialmente previsto. Ele sugere que, em vez de substituir os dispositivos existentes, as tecnologias XR provavelmente serão complementares, oferecendo melhorias em certas áreas sem necessariamente substituir as tecnologias atuais. A viabilidade dessas tecnologias dependerá não apenas de avanços tecnológicos, mas também de uma mudança geracional no modo como interagimos com a tecnologia e no desenvolvimento de casos de uso que realmente ressoem com os consumidores em massa.

