

Leonardo Linhares Silva

Resumo do artigo.

O Artigo fala que empresas como Microsoft, Google e Meta vêm investido muito em tecnologias de realidade virtual, aumentada e até mista. Tendo avançado muito em várias áreas distintas, como por exemplo a engenharia e a medicina.

O problema é que essas tecnologias são complicadas de desenvolver e exigem muito poder de processamento, o que acaba não combinando com o que os usuários querem em termos de conforto e portabilidade. Por isso, empresas como Apple, Snap e Amazon têm adiado ou até cancelado seus projetos de AR. Mesmo com o progresso, ainda não existe uma aplicação que faça todo mundo querer adotar esses dispositivos no dia a dia.

A realidade virtual, como o Meta Quest 2, até vendeu bem, mas ainda não tem uma base de usuários tão grande quanto consoles como o PlayStation ou Xbox. Isso se deve às limitações desses dispositivos, que precisam de muito processamento para funcionar bem, e à falta de jogos que atraiam um público maior. Além disso, a experiência de uso e o preço do produto ainda não são os suficientes para interessar as pessoas.

No fim das contas, os desafios da XR estão ligados ao hardware – como peso, duração da bateria e qualidade da imagem – que ainda não chegaram no nível necessário, e o preço de custo que é muito grande impactando no valor final. Porém acredita-se que essa área tenha um potencial para se tornar parte do dia a dia.