

Aluno: Nadir José Rafagnim

Resumo/crítica do artigo: “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus”

O artigo trata basicamente das previsões de crescimento do uso de dispositivos de realidade estendida (virtual, mista e aumentada) e do quanto demonstraram estarem otimistas demais e das dificuldades de adoção dos equipamentos desenvolvidos por um grande público, dados suas limitações técnicas, de preço ou mesmo em comparação com a qualidade de dispositivos tradicionais. Tendo os investimentos para desenvolvimentos desses dispositivos iniciados há mais de uma década ficou demonstrado ser bem mais difícil que o esperado e de maneira geral as vendas fracassaram dando prejuízo às empresas citadas no texto. As empresas não só fracassaram nas previsões, mas também em identificar o quão difícil seria essa caminhada, dada a grande quantidade de requisitos técnicos para chegar a um MVP, sendo utilizados muito mais em engenharia civil, design industrial, escolas e algumas outras empresas em geral, ainda longe da adoção pelo grande público. Mesmo o público *gamer* ainda não dá uma massa suficiente para alimentar e incentivar os desenvolvedores e, por outro lado, o desinteresse desses leva a uma menor disponibilidade de jogos exclusivos e dedicados a plataformas de realidade estendida.

É feita no artigo uma longa comparação com consoles de videogame que precisam de muito menos tecnologias para entregar o que se propõe, levando a críticas às vezes injustas aos dispositivos de realidade estendida, como por exemplo comparando à resolução do Wii e sem levar em consideração o quanto de tecnologia embarcada estes precisam carregar para entregar um MVP. É citada também a pretensão de dispositivos XR virem a substituir PCs, consoles, entre outros, o que parece muito longe de ocorrer, sendo muito bem colocado o exemplo do GPS que veio para ajudar na direção de um carro e não para substituí-lo, o que parece muito mais ser, ou deveria ser, a pretensão daqueles dispositivos de realidade estendida, como no outro exemplo citado, do cirurgião que se sentiu sendo guiado por um GPS ao realizar uma cirurgia utilizando um dispositivo desses.

Enfim, não é por falta de investimento que o atraso na adoção e progresso ocorre, mas como muito bem colocado pelo próprio Zuckerberg, um dos maiores crentes e investidores na tecnologia, *“O desafio tecnológico mais difícil do nosso tempo pode ser encaixar um supercomputador na armação de óculos de aparência normal.”* No meu ponto de vista, com a adoção por um público maior, o que vai acabar acontecendo mais cedo ou mais tarde, a escala levará a preços menores e

isso acontecerá num ambiente de significativa evolução tecnológica e miniaturização dos componentes, levando a um melhor conforto no seu uso e adoção mais cotidiana como o uso de um simples óculos normal, mas se eu fosse investidor na área pensaria em colocar alguns dos itens de processamento em dispositivos auxiliares que possam tornar o uso do óculos mais confortável, como no caso dos exemplos da utilização por militares, citada no texto.

O texto também faz várias citações ao uso de celulares normais e outros dispositivos para acessar ambientes de deveria ser de uso preferencial ou pelo menos mais natural, por dispositivos de XR, o que me parece bem natural e pode ajudar a incrementar e dar apoio (remuneração) a desenvolvedores enquanto o público exclusivo não é alcançado.