

Nome: Bruna Lauschner

Resumo Crítico sobre o artigo ***Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus***

No artigo, o autor explora a ideia de que os diferentes tipos de Realidade Estendida (XR), que incluem Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) e Realidade Mista (RM), parecem mais distantes do momento atual à medida que os desafios se tornam mais evidentes. Apesar do entusiasmo inicial e das promessas dos especialistas, as tecnologias XR enfrentam diversas dificuldades, como problemas no desenvolvimento de hardware útil e a falta de um mercado consumidor realmente interessado.

A visão otimista do uso extensivo desses dispositivos foi superestimada e até mesmo ambiciosa, e, na realidade, está longe de acontecer de fato devido aos desafios técnicos e financeiros na criação de dispositivos acessíveis, confortáveis e de alta qualidade. Além disso, a necessidade de desenvolver experiências imersivas também é uma barreira significativa para atrair um público disposto a trocar seus dispositivos atuais (PCs, celulares, videogames e TVs) por um totalmente novo e desconhecido.

Por fim, embora ainda não seja claro quais são todos os avanços que estão sendo feitos e quanto tempo teremos de fato os dispositivos prometidos, ficam evidentes os impactos das tecnologias já existentes em setores específicos, como na medicina para cirurgias assistidas por realidade aumentada. Como o próprio autor menciona, essas tecnologias são “tecnicamente impressionantes, significativas e melhores do que nunca”. Portanto, mesmo que a adoção global do XR possa demorar, suas aplicações práticas e os benefícios que oferecem em nichos específicos podem justificar o investimento e o desenvolvimento contínuos.