

Nome: Hiago Campregher

Atividade 2 – Resumo crítico do Artigo de Matthew Ball - Why VR/AR Gets Farther Away As It Comes Into Focus

A realidade estendida (XR) – Composta pela realidade virtual (RV) e realidade aumentada (RA), enfrenta grandes desafios mesmo para as empresas mais bem informadas e com significativos recursos financeiros. Embora a RV já tenha encontrado nichos de aplicação, especialmente em ambientes de alto risco como plataformas petrolíferas, a adoção convencional da XR ainda está distante. As previsões iniciais indicavam que um futuro totalmente integrado para XR já deveria ter se concretizado nos últimos anos, porém vários obstáculos ainda precisam ser superados.

Um dos principais pontos abordados é que para a maioria dos consumidores, o dispositivo de RV é considerado apenas mais um complementar, após o PC/Mac, smartphone, tablet e videogames. A menos que um dispositivo XR possa substituir um desses dispositivos primários, sua adoção em massa permanece improvável, apesar de seu potencial de diversão ou utilidade ocasional. E do meu ponto de vista é um ponto muito bem colocado pelo autor, visto que a prática de uso de outros dispositivos também se consolidou dessa forma.

Além disso, o progresso lento da XR não se deve à falta de investimento. As empresas como a Meta têm investido bilhões de dólares anualmente em iniciativas. No entanto, para que esses investimentos resultem em adoção massiva, os dispositivos XR precisam superar uma série de desafios técnicos e ergonômicos. Por exemplo, é mencionado que, para a RV decolar, seria necessário um dispositivo com especificações extremamente altas (como uma tela 8K rodando a 120 Hz), que evite náuseas para os usuários e que tenha um peso e custo acessíveis. As limitações atuais de hardware, como peso excessivo, latência perceptível e falta de conforto, são barreiras significativas para a adoção em massa de um dispositivo como esse.

A falta de software dedicado para XR, também é uma falha crítica. A maioria dos softwares não possui um "modo VR", e há uma escassez de softwares que sejam exclusivamente VR. Para que a XR se torne uma tecnologia de uso diário e não apenas uma curiosidade, é fundamental que tanto o hardware quanto o software evoluam juntos.

Outro ponto interessante é o argumento sobre a necessidade de dispositivos XR entenderem seu ambiente de forma mais complexa do que os consoles de videogame, e como qualquer atraso entre a entrada e a saída é mais perceptível em dispositivos XR. Essa observação destaca um desafio técnico específico: a necessidade de latência extremamente baixa para evitar a sensação de desconexão sensorial. Concordo com essa crítica, pois essa falta de conexão sensorial nos incomoda e isso já é perceptível quando há atrasado de legendas em um filme ou em um vídeo no Youtube.

Em relação ao posicionamento do autor aderi as ideias dele e como complementação eu diria que apesar de não ter atendido as previsões iniciais indicavam que um futuro totalmente integrado, se não fosse o atual incentivo e busca de melhoria das grandes empresas. Esse futuro poderia estar ainda mais distante da realidade.