

Renato Reinhold

O artigo analisa os desafios que estão barrando a popularização da Realidade Virtual (VR) e da Realidade Aumentada (AR). Mesmo com gigantes como Meta, Google e Apple investindo bilhões, essas tecnologias ainda não se tornaram indispensáveis, principalmente por falta de um "killer app" — aquele aplicativo que todo mundo precisa ter. Concordo com isso, porque enquanto VR e AR continuarem sendo vistas como algo extra e não essencial, elas vão ficar restritas a um público menor.

O artigo também sugere que o potencial dessas tecnologias ainda está longe de ser completamente explorado. Discordo um pouco aqui, porque já temos exemplos bem impressionantes de VR sendo usada em áreas como educação e medicina, onde tem feito uma grande diferença. Mesmo que ainda não tenha conquistado o público geral, seu impacto em certos nichos é inegável.

Quando se trata de VR imersiva, o artigo critica os dispositivos atuais por serem caros, pesados e não tão imersivos quanto deveriam ser. Concordo que ainda há desafios técnicos, como melhorar a resolução e reduzir a latência, para que a experiência seja mais realista e confortável. Mas, apesar desses obstáculos, acredito que a VR está evoluindo constantemente e se aproximando de uma experiência cada vez mais envolvente.