

Aluno: Luiz Henrique Martendal

Resumo Crítico: "Why VR/AR Gets Farther Away As It Comes Into Focus"

O artigo analisa os principais desafios da tecnologia de Realidade Estendida (XR), mostrando que, quanto mais avançamos na compreensão dos requisitos para sua adoção em larga escala, mais complexos esses obstáculos se revelam. Empresas como Magic Leap, Meta e Apple, apesar de grandes investimentos, subestimaram as barreiras técnicas, o que levou a previsões otimistas que ainda não se confirmaram. Entre os pontos críticos, destacam-se a miniaturização dos dispositivos, a autonomia das baterias e a densidade de pixels necessária para uma experiência realmente imersiva.

A discussão sobre peso, consumo de energia, capacidade de processamento e qualidade das telas é especialmente relevante, já que os óculos XR precisam ser leves, eficientes e capazes de interpretar o ambiente em tempo real. Apesar disso, considero que a análise do autor peca por excesso de pessimismo. Avanços em áreas como novos materiais para baterias e chips mais eficientes podem acelerar o desenvolvimento mais rápido do que se imagina.

Outro ponto em que discordo parcialmente é quanto à ausência de "killer apps". Embora seja verdade que os jogos ainda enfrentam limitações, aplicações em educação, saúde, treinamento profissional e colaboração remota vêm mostrando grande potencial e podem impulsionar a adoção sem depender exclusivamente do mercado de entretenimento. A comparação com a evolução dos smartphones é válida, mas pode ser enganosa: o ritmo de adoção de tecnologias emergentes nem sempre segue padrões lineares, e fatores externos, como vimos na pandemia, podem mudar essa curva de forma inesperada.