

Aluna: Rossana Ariadna Schumann Dullius

O texto fala sobre o porque da RV/AR acaba indo mais longe quando entra em foco, acaba pontuando durante o texto em relações que já ocorreram ou estão ocorrendo. Uma das coisas que ele pontou que foi uma ótima pontuação é a questão da diferença entre a qualidade do ambiente de um console para um dispositivo RV/AR, que devido a renderização do ambiente virtual é mais difícil eu os de console.

Um dos ponto que o autor também aponta durante o texto é os dispositivos no mercado em forma de um óculos normal, nada grande ou chamativos, que muitas empresa estão fazendo e acabam colocando um prazo e depois a mesma companhia empurra o prazo para frente, que um dos exemplos disso que ele coloca é o Apple's AR glasses, o qual era para lançar em 2023 mais foi adiado para 2025, onde também pontou o Google glass, onde ele pontou o que a google sugeriu que as vendas anuais poderiam chegar e que acabou falhando