

Resumo do artigo:  
“Why VR/AR Gets Farther Away as It  
Comes Into Focus”

*Alison Gabriela Barrantes Canales*

[acanales@furb.br](mailto:acanales@furb.br)

*Equipe 1*

No texto, o autor começa discutindo o ritmo lento do desenvolvimento de XR e aponta que os dispositivos XR parecem estar a anos de se tornarem populares. Ele compara o desenvolvimento dos dispositivos XR com a história dos smartphones, enfatizando que demorou mais de 30 anos para os celulares se tornarem populares. Se discute que o Metaverso e como a dificuldade de produzir hardware XR limitará quem acessa o Metaverso, quando, onde, para quê, com que frequência etc.

Concordo com o ponto de que as altas resoluções e taxas de atualização necessárias para evitar náuseas são fatores significativos no desenvolvimento lento do XR. É verdade que prototipagem e testes são necessários para descobrir as especificações ideais para dispositivos XR, e esse é um processo demorado.

Além disso, podemos ler em outro tópico, que é verdade que os consoles de videogame não precisam trazer tela própria, pero precisam ainda de uma TV para se conectar, o que pode ser um custo adicional para os usuários. A maioria das consoles de videogame sejam usados principalmente para atividades de entretenimento, pero muitas pessoas os usam para outros fins, como streaming de filmes ou programas de TV. Portanto, é importante que os consoles de videogame tenham a capacidade de simular com precisão e oferecer suporte a gráficos de alta qualidade, pois esses são recursos importantes para muitos usuários.

No geral, acho que o ensaio do autor fornece uma perspectiva interessante sobre o desenvolvimento de dispositivos XR, videogames e o Metaverso. Certamente existam desafios e obstáculos a serem superados, acredito que a tecnologia XR continuará a melhorar e eventualmente se tornará popular.