

Aluna: Monica Luiza Doege

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

O artigo começa pela história da criação de vários produtos de Realidade virtual, descrevendo o produto, empresa, investimento e promessas. O ponto de destaque é o Google Glasses e o seu fracasso. Praticamente todas as empresas que focaram no desenvolvimento de algo relacionado a isso prometeram um mundo mas entregaram pouco, isso se entregaram algo. No final dessa parte o autor deixa perguntas do tipo “Porque a demora para esse futuro chegar?”, e na minha opinião tem uma resposta simples, que acredito que todos que estudam ou trabalham na área sabem: nada disso é simples. Empresas vendem esse tipo de tecnologia como se fosse algo trivial, sendo que não depende somente de programação. Só acredita nisso quem não conhece.

O artigo segue explicando sobre como é difícil ter um grande avanço no ramo de RV, como é preciso de muito poder computacional para entregar um bom resultado de real imersão. No meu ponto de vista RV não é algo que pode ser feito de um dia para o outro, precisa de estudo e desenvolvimento saudável em todas as áreas, e uma coisa que reforça isso é citado no artigo. O escritor cita do Quest Pro, que tem a tecnologia de eye tracking, isso possibilita o sistema a saber onde que o usuário esta olhando, com isso ele pode focar o renderização naquela área, diminuindo o esforço computacional.

O autor segue explicando que hoje é difícil ter o MVP por causa do hardware. Não chegamos ao ponto de termos tecnologia super potente e super pequena para transformar um óculos de RV em algo que se possa usar no dia a dia. Os óculos de realidade virtual que temos hoje são pesados e uma pessoa geralmente fica com eles por algumas poucas horas.

Outro ponto importante que o autor levanta é o das plataformas de desenvolvimento. Hoje em dia é fácil fazer um aplicativo para IOS e Android, mas não existe algo único que pode ser desenvolvido para todos os óculos do mercado atual, impossibilitando o desenvolvimento de jogos e aplicações que ajudariam a disseminar o uso desse tipo de tecnologia. Tivemos grandes progressos nesse assunto, porém ainda existem muitas pontas soltas, muitas coisas ainda não resolvidas, que são apontadas nesse artigo, sendo assim estamos longe de utilizar a RV como coisa do cotidiano.