

Nome: Gabriel Panca Ribeiro

## **Resumo sobre o artigo “Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus”**

O artigo começa citando casos onde, as datas para lançamentos e investimentos para projetos XR estão sendo adiadas, o que não tem discussão, realmente a tecnologia de hoje não está 100% capaz de produzir um equipamento com a eficácia para ser usado no dia a dia como “esperado”, mas também é mostrado que, só depois de quase 20 anos do primeiro celular lançado, começou a ser utilizado comumente, então é possível dizer que não é do dia para a noite que os óculos VR serão algo comum para todos.

Por exemplo, é claro o quanto é difícil chegar ao nível desejado, para uma boa experiência com o uso de um Oculus, como o artigo cita, frequências de atualização de tela são muito importantes para não causar náusea e para deixar o sistema fluido, e hoje em dia não é comum nem um computador ou console executar um jogo ou sistema pesado com mais de 60hz, e isso é necessário fazer em um hardware consideravelmente menor que ambos, além do peso que é aumentado pela bateria também, onde não existe nos outros dois aparelhos comparados, isso sem contar a necessidade de uma altíssima quantidade de resolução, pelo motivo de a tela ser extremamente perto da vista do usuário, que também não existia até o aumento da popularidade dos aparelhos XR.

Algo que é falado, que eu concordo muito, é que ao contrário de celulares e consoles, os equipamentos XR tem uma função um pouco única, além da ideia do Google Glass, que seria algo para o uso no dia a dia, os óculos mais robustos como o Oculus Rift são usados de uma forma menos comum, como jogos mais complexos (Half-Life: Alyx, Blade & Sorcery: Nomad, etc.) mas principalmente para casos profissionais e de educação. O que faz com que o investimento e o mercado dos produtos sejam mais complexos, tendo menos uso e consequentemente menos compra e venda.