

Aluno: Gabriel Theindl Dallarosa

Resumo do artigo “Why VR/AR gets farther away as it comes into focus”

O artigo intitulado “Why VR/AR gets farther away as it comes into focus” aborda evolução das tecnologias de Realidade Virtual e Realidade Aumentada e como ainda não atingiram a aceitação em massa que muitos previram. É afirmado no artigo que muitas vezes é considerada uma solução em busca de um problema, porém, carece de utilidades claras que facilitariam a aceitação dessa tecnologia, ou seja, estão colocando muito foco na criação de hardware sofisticado, enquanto ignoram a importância do software para utilização da tecnologia. Junto disso, temos o alto custo do hardware e a falta de conteúdo atraente que geram mais barreiras de aceitação.

Outro ponto discutido no artigo é a falta de uma aplicação “matadora”, ou seja, uma experiência que se destaque e seja amplamente aceita, como por exemplo, foi o Iphone no cenário dos smartphones. O autor argumenta que, sem essa aplicação “matadora”, as tecnologias de VR/AR ficarão estagnadas aos entusiastas e não se tornarão uma tecnologia de consumo amplamente utilizada. Por fim, o autor discute como as empresas estão tendo dificuldade em encontrar maneiras de monetizar essas tecnologias e como isso está influenciando o seu potencial de crescimento.

De forma geral, concordo com os pontos levantados pelo autor de que essas tecnologias precisam se concentrar mais no software para alcançar o público desejado. No entanto, acredito que a falta de uma aplicação matadora não é necessariamente um obstáculo intransponível e que as tecnologias de VR/AR ainda tem muito potencial para se tornarem uma tecnologia mais utilizada. Também acho que a monetização é uma preocupação importante, mas acredito que existem oportunidades significativas de negócios em torno dessas tecnologias, especialmente em áreas como jogos e entretenimento, até mesmo aplicações no mundo da indústria, que facilitaria e auxiliaria vários processos das corporações.