

Atividade 2 - Resumo

O artigo "Por que a realidade virtual/aumentada fica mais distante à medida que entra em foco" explora o paradoxo de como a crescente popularidade da realidade virtual (VR) e aumentada (AR) tem levado à diminuição do entusiasmo e investimento nessa área. O autor argumenta que a indústria falhou em atingir seus objetivos, principalmente porque tem priorizado a tecnologia em vez das necessidades e desejos dos consumidores.

Segundo o autor, a VR/AR não é uma inovação tecnológica como o smartphone ou o computador pessoal, mas sim uma nova categoria de entretenimento. A maioria dos consumidores está interessada em experiências divertidas e úteis, e não em hardware e tecnologia de ponta. A indústria precisa priorizar a criação de conteúdo de alta qualidade e experiências de usuário imersivas em vez de tentar desenvolver a melhor tecnologia.

Além disso, o autor enfatiza a importância da colaboração entre empresas para o desenvolvimento da VR/AR. A fragmentação da indústria tem levado à falta de padronização e interoperabilidade, o que dificulta a criação de conteúdo e limita a experiência do usuário. A indústria precisa trabalhar em conjunto para desenvolver padrões e tecnologias comuns para que a VR/AR possa alcançar todo o seu potencial.

Por fim, o autor argumenta que a VR/AR não deve ser vista como uma substituta da vida real, mas como uma extensão dela. O objetivo deve ser criar experiências que enriqueçam a vida dos consumidores, permitindo-lhes fazer coisas que seriam impossíveis ou impraticáveis na vida real. A VR/AR precisa ser mais acessível, mais fácil de usar e mais voltada para o usuário para que possa se tornar uma parte integral da vida cotidiana.

