

Aluno: Guilherme dos Santos

O artigo fornece uma visão geral do estado atual da tecnologia VR/AR, incluindo sua história, desenvolvimento e possíveis casos de uso. Ele destaca os desafios e limitações que impediram a adoção generalizada de dispositivos XR, como altos custos, limitações técnicas e falta de conteúdo atraente.

Um ponto em que concordo com o autor é o potencial da tecnologia VR/AR para transformar várias indústrias, como saúde, educação e entretenimento. Por exemplo, simulações de VR poderiam ser usadas para treinar profissionais médicos em procedimentos complexos, enquanto aplicativos de AR poderiam melhorar a aprendizagem em sala de aula, fornecendo experiências interativas e imersivas. No entanto, também acredito que a tecnologia ainda está em seus estágios iniciais e ainda não realizou todo o seu potencial.

Já um ponto em que discordo do autor é a sugestão de que as limitações técnicas são a principal barreira para a adoção generalizada de dispositivos XR. Embora as limitações técnicas certamente desempenhem um papel, acredito que o custo e a acessibilidade são fatores igualmente importantes. Muitos consumidores simplesmente não podem pagar por dispositivos VR/AR de alta qualidade e, mesmo aqueles que podem, podem não ter acesso ao hardware ou software necessário para usá-los efetivamente.

Embora eu seja otimista em relação ao futuro dos dispositivos XR, acredito que ainda há muito trabalho a ser feito para torná-los mais acessíveis e fáceis de usar.