

Aluno: Leonardo de Oliveira

Resumo sobre o artigo: Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus.

O artigo demonstra alguns dos grandes desafios que os dispositivos de XR enfrentam até os dias de hoje que impedem sua adoção em larga escala. Apesar de ser uma área já muito antiga, e com muito investimento de grandes empresas, como a Microsoft, fundando a HoloLens para AR em 2010 e a Oculus (mais tarde, adquirida pela Facebook/Meta) sendo fundada com foco em VR em 2012. Apesar disso, o artigo tem uma visão otimista, por exemplo citando ser o futuro da computação, que também concordo

Um dos maiores problemas da tecnologia são: custo, processamento limitado, adoção pelas pessoas e a praticidade. O problema do custo está diretamente ligado ao processamento necessário em um dispositivo assim, que é muito maior que um celular ou mesmo um console de video game, por conta de sua natureza, sua necessidade de renderizar em altas resoluções e taxas de quadros para nos permitir ter a sensação de uma realidade alternativa e evitar náuseas. Já a adoção, apesar de estar também ligada com a praticidade, que atualmente ainda é precária e muito mais complexa que usar um celular, por exemplo, também se dá a falta de casos de uso reais atualmente.

Mesmo tendo um moderado sucesso para jogos, na realidade virtual isso é apenas uma parte do seu potencial, mas a adoção por pessoas comuns é complexa pelo alto custo que mesmo com os recentes dispositivos mais baratos ainda é difícil de justificar sem uma aplicação muito útil, enquanto para cenários de empresas ainda existe uma grande limitação sobre o que é possível ser feito, como por exemplo substituir monitores por óculos por conta da baixa resolução que há atualmente nas telas.

Porém, nos últimos anos estão sendo feitos grandes avanços na tecnologia, com melhores telas, dispositivos mais confortáveis e independentes, maior praticidade e facilidade de uso por não exigir controles, sem contar no preço cada vez menor e aplicações mais viáveis sendo demonstradas, como recentemente pelo óculos Apple Vision Pro. O futuro ainda parece promissor, mas ainda podemos estar a vários anos de distância de uma verdadeira adoção em massa da tecnologia no dia a dia, ao invés de apenas um brinquedo.