

Aluno: Vinicius Pereira Forte

#### Resumo do Artigo: Why VR/AR Gets Farther Away as It Comes Into Focus

O autor aborda a temática de realidade virtual em suas diversas membranas. Desde a realidade XR (Realidade Extendida), como a realidade Virtual Dedicada (VR), realidade aumentada e realidade mista (MR). Os dispositivos dessas áreas tiveram seus esforços aumentados nessa última década, principalmente com empresas como Amazon, Magic Leap, Microsoft, Google, Sony PlayStation, Oculus e Snap. Entre essas empresas há ainda o conhecimento que esses dispositivos de realidade virtual podem vir a substituir, como Mark Zuckerberg afirmou, que os óculos de RV podem virar parte da vida diária do ser humano. Essa afirmação, é bem plausível, como no filme Jogador Nº 1, onde todos possuem seus óculos e vivem em uma segunda dimensão, porém a verdade é que não se sabe quando isso virará realidade.

O texto ainda aborda a complexidade de geração de dispositivos que possam vir a substituir os celulares e computadores, para que os dispositivos possam ser usados ainda mais pelos usuários. Entre as maiores dificuldades, está o peso dos equipamentos e a qualidade da renderização, que é o que manda na qualidade da imersão. O autor traz como exemplo, o Nintendo Switch, onde a renderização é de 720p, enquanto o ideal seria 8K. Isso é demonstrado também pelo Apple Vision, que possui uma capacidade similar de qualidade de vídeo e que pode ser melhorada ainda mais. Além disso a dificuldade para criar aplicativos que atraiam o público são um dos pilares que enfrentam os desenvolvedores.

Outros problemas que são analisados, são quanto a duração da bateria, isso faz muito sentido, visto que os óculos como o Vision duram apenas 2 horas de utilização sem interrupções. O que afeta a usabilidade e faz com que perca para dispositivos móveis e computadores. Independentemente disso o avanço dessa tecnologia irá se perdurar por tempo, comparando com os smartphones, demoraram mais de duas décadas, para ter o que temos até hoje.