**Q62: Descreva experiências negativas: Reveja as sentenças em que você não concordou totalmente para relembrar.**

A: Eu não gostei muito da sobreposição da minha mão com alguns objetos e a sobreposição dela com o contorno dela mesma. Acho que uma boa alternativa seria empregar cores um pouco mais sólidas e vibrantes aos blocos para chamar a atenção aos blocos.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: Foi uma experiência muito divertida, a RM permite realizar movimentos além do que eu esperava o que é muito impressionante, gostei de como é possível fazer inúmeros movimentos e com vários graus de liberdade e como a ausência da influência da gravidade permite com que você mantenha os blocos dentro do seu campo de visão e em uma posição confortável. Outra coisa muito positiva é a possibilidade de girar o espaço de encaixe das peças.

**Q64: Você enfrentou problemas ou dificuldades durante o uso da solução holográfica? Se sim**

A: Eu enfrentei um pouco de problemas no começo pela sobreposição do contorno das minhas mãos com o preenchimento delas. Algumas vezes durante o jogo eu acabava sem querer mandando as peças velozmente pra longe, além disso tinha vezes que a peça chegava tão perto que parecia grudar no meu rosto, mas pelo menos era fácil de tirar.

**Q65: Você possui sugestões**

A: Tornar os blocos com uma cor um pouco mais sólida e vibrante ou torná-los mais realistas com reflexos. Poderia haver um botão de dicas para usuários que desejassem uma ajuda com o problema. O uso de fones de ouvido que permitem a passagem do som externo o jogador seria legal, pois amplificaria a intensidade e imersividade do som. Algo ainda que está sendo pesquisado, mas seria uma adição legal seriam luvas que permitem a sensibilidade ao toque do objeto virtual, simulando o formato e comportamento do bjeto em sua mão.

**Q66: Você considera que esta solução holográfica é melhor que outras soluções para a mesma atividade? Por quê?**

A: Para tal jogo sim, ela permite a total mobilidade do objeto em diversos graus de liberdade e pela ausência de gravidade permite mantê-los dentro do camp de visão deixando o jogador em uma posição confortável.