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

A: Em relação ao óculos o qual após um uso prolongado pode gerar algum desconforto na região abaixo dos olhos e/ou no pescoço pelo peso.  
Algumas interações as vezes falhavam de primeira mas nada que atrapalhasse dinâmica do jogo.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: A interação com o ambiente holográfico foi muito relaxante e ao mesmo tempo intrigante, pensando no propósito de aprendizagem, o jogo &#34;Cubism&#34; proporciona uma ótima ativação cerebral testando a visão espacial para solucionar os desafios.  
O fato de enxergar o mundo exterior mesmo estando imerso ao jogo trouxe uma sensação de tranquilidade ao usar o dispositivo, pois eu não estava &#34;cego&#34; em relação ao externo.

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

A: Tive alguns problemas em relação a seleção de objetos, mas acredito que seja por causa da própria tecnologia e pelo fato de no momento de falha, as peças estarem muito próximas do meu rosto dificultando o funcionamento dos sensores (creio eu).

**Q65: Você possui sugestões**

A: Não, a solução por si só tem uma finalidade muito bem definida e agradável ao meu perfil de usuário.

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

A: Sim, o jogo apresentado foi ao mesmo tempo bem divertido e entretido, pois eu mesmo poderia ficar um bom tempo jogando. Por exemplo, se tivesse um dispositivo desses, jogaria sempre pela manha para ativar o cérebro (adoro jogos de estimulo da visão espacial).