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

A: Não foi possível sentir fisicamente os hologramas como objetos reais.  
Nem sempre o aparelho reconheceu corretamente os gestos das mãos, levando as peças para posições diferentes das que eu desejava.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: Possibilitou interagir com um ambiente virtual tridimensional.  
Apresentou uma nova forma de interagir com software e jogos.  
Trouxe uma maior imersão para o ambiente virtual do que seria possível com computadores ou consoles tradicionais.

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

A: Sim, o jogo nem sempre reconheceu corretamente os gestos das mãos, o que acabava levando as peças para locais incorretos e deixando a experiência um pouco menos imersiva.

**Q65: Você possui sugestões**

A: Gostaria que o vídeo de fundo da câmera, em vez de ser monocromático, pudesse ser um pouco mais colorido para se assemelhar um pouco mais com a realidade. Para ser possível diferenciar esse fundo do ambiente do jogo, poderia ser aplicado um filtro de desfoque ou de cores desbotadas.

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

A: De certa forma sim, porque ela é mais imersiva ao permitir que o usuário experimente um ambiente virtual tridimensional ao ver e interagir com o aparelho. Isso resulta numa experiência mais prazerosa e mais próxima ao vivenciado no mundo real.