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

A: Dificuldades ergonômicas para posicionar o painel e pegar alguns objetos para encaixar. Fiquei com cansaço no braço e ombros.   
Esse form deveria estar num laptop para ser mais preencher os campos abertos. Tablet é mais difícil e nos incentiva a escrever menos.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: Manipular os objetos, rotacionar e encaixar foram boas experiências.

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

A: Mão passava alguns objetos e era difícil as vezes pega-los. Estou cansando de escrever no Tablet.

**Q65: Você possui sugestões**

A: O jogo iniciou com o painel muito embaixo do rosto e tive dificuldade de reposiciona-lo.  
Várias perguntas aqui parecem assumir que seria bom se achassemos o jogo algo real no sentido físico do espaco, mas me parece que esse não eh o propósito dele.   
Há uma questão sobre o som, por ex, ele é real, está no dispositivo. Não é a ideia do jogo que eu ache que o som está vindo de outra parte do ambiente.

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

A: Pra responder isso eu precisaria usar alternativas. Posso dizer que ela é interessante pela possibilidade de manipulação 3d no espaço físico.