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

A: Foi um pouco complicado, de início, conseguir segurar os objetos e iniciar o jogo. Tive que trocar de aparelho por conta disso.

**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: O jogo é muito divertido, especialmente após a primeira fase. A partir da segunda, os quebra-cabeças são em 3D, dando sentido ao jogo ser interagido por meio do headset.

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

A: Não consegui segurar objetos ou interagir com o menu no início do jogo.

**Q65: Você possui sugestões**

A: Acredito que não tenho conhecimento suficiente no desenvolvimento de uma solução holográfica para isso.

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

A: Sim, pois ao interagir holograficamente, o encaixe das peças em 3D faz mais sentido. Acredito que se em vez de hologramas, fosse um jogo com headset e controle, a experiência seria pior, pois se perderia a &#34;sensação&#34; de pegar as peças e rotacionar o plano com o movimento dos dedos/mãos.