**Q63: Descreva experiências positivas:**

A: - Facilidade de interação com o ambiente e os objetos;  
- Experiência agradável;  
- Experiência que pode inspirar outros estudantes a desenvolverem projetos/programas de acordo com as suas áreas de atuação/formação;  
- Possibilidade de poder experimentar novas tecnologias ou de forma inédita as já existentes.

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

A: Embora não tivesse tido nenhuma dificuldade, o máximo que ocorreu foi de os objetos &#34;fugirem&#34; um pouco ao alcance dos dedos.

**Q65: Você possui sugestões**

A: Embora seja uma proposta bastante fácil e agradável, um jogo no estilo Tetris, poder-se-ia oferecer também mais de uma opção de jogo (ex.: jogos de quebra-cabeça, jogos do tipo Mahjjong (Dominó chinês)) etc. para usuários com maior conhecimento em Realidade Aumentada e Virtual.

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

A: Esta solução, embora mais simples que muitas outras, não apenas facilita o primeiro contato e interação do usuário, mas também faz com que, pela sua proposta e facilidade do usuário, desperte interesse em sua utilização.