**DESIGNER UX – GOOGLE CERTIFICATE**

Com fim de resumir o conteúdo abordado no Curso de Designer UX da Google, realizei essas anotações do Primeiro Tema e o material de suas respectivas semanas.

Aluno: *Leonardo Cunha da Silva*

## Tema 1: Fundamentos do design da experiência do usuário (UX)

Semana 1:

Na primeira semana foi abordado de maneira geral como o curso irá se desenvolver. Após adentrou-se em alguns temas, como: as etapas no desenvolvimento de um produto, a importância do usuário e como identificar as suas experiências. Depois fora dito acerca das responsabilidades de um Designer de UX, os tipos de designer, generalistas, especialistas e T shaped.

Semana 2:

Na segunda semana deu-se enfoque no usuário como prioridade na criação do design, assim visando a experiência do usuário existe uma estrutura de etapas que designers de UX seguem para transformar uma ideia em um produto funcional, e elas são: **Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície.**

**Foi trazido o conceito de** design thinking, que é uma abordagem de solução de problemas centrada no usuário. Ele ajuda designers a criarem soluções funcionais e acessíveis voltadas a um problema real do usuário. O processo de design envolve cinco fases: empatia, definição, idealização, protótipo e teste.

O processo de Lean UX tem como foco reduzir o desperdício de tempo e de recursos, além de produzir um produto viável o mais rápido possível. O processo é iterativo, ou seja, a equipe continua atualizando e fazendo revisões no produto à medida que reúne pesquisas sobre o usuário e feedback das partes interessadas. O processo de Lean UX é dividido em três etapas: **Pensar, Fazer, Verificar.**

**Já o** Double Diamond é um processo de UX mais tradicional, que divide o design de UX em duas fases principais (ou “diamantes”): pesquisa e design. Cada fase tem duas etapas. Quando combinadas, estas são as quatro etapas: **Descobrir o problema, Definir o problema, Desenvolver soluções para o problema, Entregar o produto.**

**Depois fora dito que todo ano existe a entrada de 1 bilhão de possíveis usuários no uso de ferramentas tecnológicas, assim, os designers devem se preocupar com a acessibilidade de suas criações que irão incorporar esses dispositivos, respeitando a limitação de seus usuários, buscando a equidade.**

**Semana 3:**

**Nesta semana fora trazido o método Sprint de design** dividido em 5 fases: compreensão, idealização, decisão, protótipo e teste. Compreender o escopo do desafio de design; idealizar soluções possíveis; decidir qual a solução mais viável; criar um protótipo funcional e, por fim, testar esse protótipo com usuários reais. Depois fora abordado a importância da autorreflexão após a criação de um projeto, com o objetivo de refletir todo o aprendizado de um projeto, lados positivos e negativos e o que pode ser melhorado futuramente.