

Product Design

TechGuide - Alura, FIAP e PM3

Product Design

Nível 1

☐ Product Design:

- O primeiro passo para explorarmos a área de Product Design é compreender seu significado, como ela se manifesta na criação de produtos digitais, como os profissionais da área a percebem e, principalmente, sua importância para a construção de soluções funcionais e desejáveis.

☐ Primeiro contato com UX:

- Não existe aplicativo ou site sem usuário. Uma ideia só vira um produto quando é usada por alguém de verdade. E um produto só é um sucesso quando a pessoa tem uma experiência voltada exclusivamente para ela.
- A área de UX - Experiência do Usuário - é um campo riquíssimo de conhecimento e desafios sobre como facilitar o contato dos nossos usuários com nossos produtos digitais e como essas pessoas se sentem. É um mercado imenso, sendo importante na Web, na construção de aplicativos e sistemas, além de ser importante também no mundo off-line.
- A especialidade em UX é hoje bastante requisitada em todo tipo de projeto de tecnologia, desde pequenas startups até grandes empresas. Este profissional é responsável por garantir que o design atenda às necessidades das pessoas usuárias, garantindo uma boa experiência de uso/compra para estas pessoas.

☐ User Interface:

- O ponto de partida ideal para começarmos a desbravar a área de User Interface Design é entendendo perfeitamente o que ela é, como é representada, como outros profissionais a enxergam, e claro, sua relevância para a construção de um produto.

☐ Figma:

- O Figma é uma das ferramentas de design mais inovadoras e colaborativas disponíveis. Essa plataforma é a mais utilizada no mundo, por empresas, designers e desenvolvedores, e que vem revolucionando a forma como times de produtos trabalham juntos.

Nível 2

☐ Imersão no problema:

- Para criar produtos e serviços que sejam úteis e tragam uma boa experiência para as pessoas usuárias, precisamos entender as suas dores e necessidades. Para realizar esse trabalho temos diversas técnicas de pesquisa que vão desde ouvir o que o usuário pensa sobre, até entender o comportamento que ele tem usando um produto digital ou serviço. Chamamos essa vertente de UX Research, que fica dentro do guarda chuva de disciplinas de UX Design.
- Aprender as metodologias de pesquisa mais utilizadas na rotina de quem trabalha como UX Researcher.
- Conhecer técnicas qualitativas como a entrevista com usuários, pesquisa etnográfica e testes de usabilidade.
- Avaliar comportamento e interações mapeando jornadas e documentar estratégias conhecendo o mercado e seus concorrentes com a pesquisa.

☐ Definição do problema:

- Conhecendo a nossa pessoa usuária e as dores relacionadas ao uso de produtos digitais, conseguimos desenhar a jornada de atuação, etapa

importante para identificar e priorizar quais problemas que queremos resolver.

☐ **Pesquisas, testes e validações:**

- A construção de artefatos para fortalecer os dados e informações são de extrema importância no processo de pesquisa como um todo. Vale ressaltar que no momento de desenvolvimento ideias e telas, também realizamos pesquisas, mas dessa vez voltadas para o produto e não apenas para a pessoa usuária. vamos dar um passo em direção a solução e conhecer de forma rápida quais artefatos podem nos ajudar a melhorar a experiência do produto e conhecer técnicas que auxiliam no desenvolvimento de telas como card sorting e Tree Testing.
- Vamos conhecer também as etapas que validam nossas criações, é o momento de colocar o produto na mão da pessoa usuária e fazer os testes de usabilidade, afinal projetamos o produto digital para ela! Aprenderemos a coletar feedbacks e avaliar se a interface criada realmente tem usabilidade ou não.

☐ **Coletando dados de um produto:**

- Para criar experiências mais eficientes e alinhadas às necessidades dos usuários, é importante realizar a análise de dados como base para decisões estratégicas. Ao interpretar métricas de uso, feedbacks e comportamentos, conseguimos identificar padrões, validar hipóteses e aprimorar continuamente o produto, garantindo que ele evolua de forma objetiva e orientada por evidências.
- null
- null
- null

☐ **Interpretando dados:**

- Interpretar dados é essencial para entender o comportamento dos usuários e tomar decisões embasadas. Ao analisar métricas, padrões e feedbacks, é possível otimizar a experiência do produto de forma estratégica e eficiente.
- null

- null

☐ **Acessibilidade em UX:**

- A acessibilidade garante que produtos digitais sejam inclusivos e utilizáveis por todas as pessoas, independentemente de limitações físicas, cognitivas ou sensoriais. Ao adotar boas práticas e diretrizes, criamos experiências mais equitativas e eficientes para todos.
- null
- null
- null

Nível 3

☐ **UX Lead:**

- O UX Lead é o profissional que guia times de design na criação de experiências centradas no usuário. Além de definir estratégias e processos, ele atua como facilitador, alinhando objetivos de negócio, tecnologia e design para garantir produtos eficientes e impactantes.

☐ **Design System:**

- Um Design System (sistema de design) é uma coleção de componentes reutilizáveis, guiados por padrões claros, que podem ser colocados juntos para construir aplicações.
- Criar e manter bibliotecas que serão consumidas e usadas como padrão para a construção de um projeto
- Design tokens
- Estilos fundamentais
- Construção de componentes
- Microinterações
- Documentação

Habilidade Auxiliar: Front-end

☐ HTML - Fundamentos:

- HTML é uma linguagem de marcação que define a estrutura do seu conteúdo. HTML consiste em uma série de elementos que você usa para mostrar algo de uma determinada maneira ou agir de uma certo modo. As tags podem criar um hiperlink de uma palavra ou imagem para outro lugar, podem colocar palavras em itálico, podem aumentar ou diminuir a fonte e assim por diante.
- Aprender quais tags são necessárias para um HTML básico
- Criar um parágrafo de texto
- Exibir uma imagem
- Conhecer a diferença entre 'h1', 'h2', 'h3', etc
- Criar um texto com hyperlink
- Criar um formulário com campos relevantes
- Criar uma lista de itens ordenada ou não ordenada
- Criar uma lista de itens dentro de uma lista suspensa (dropdown list)
- Conectar com um arquivo de CSS
- Criar uma tabela
- Adicionar IDs e classes

☐ CSS - Fundamentos:

- Cascading Style Sheets (CSS) é uma linguagem usada para descrever a apresentação de um documento escrito em uma linguagem de marcação como HTML ou XML. CSS pode ser usado para estilos de texto de documentos muito básicos — por exemplo, para alterar a cor e o tamanho de títulos e links. Ele pode ser usado para criar um layout — por exemplo, transformar uma única coluna de texto em um layout com uma área de conteúdo principal e uma barra lateral para informações relacionadas. Pode até ser usado para efeitos como animações.
- Aprender a estrutura visual de uma página, com 'margin' e 'padding'

- Estabelecer o tamanho com 'width' e 'height'
- Aprender sobre a posição de um elemento ('static', 'relative' ou 'absolute')
- Aprender sobre o 'display' de exibição de um elemento ('block', 'inline', 'inline-block')
- Aprender a posicionar imagens em relação ao texto
- Aprender sobre alinhamento
- Aprender sobre estilo de fontes
- Aprender as diferenças e vantagens de usar as diferentes unidades de medida em CSS (% , relativas, etc)
- Conectar com os elementos (IDs, classes) de um arquivo HTML
- Alterar características de um elemento quando o mouse passar por cima dele ('hover')
- Aprender box-sizing
- Aprender Flexbox
- Aprender Grid

☐ **JavaScript - Fundamentos:**

- JavaScript é a linguagem de programação mais popular do mundo e é uma das principais tecnologias da World Wide Web, juntamente com HTML e CSS. Ela possui tipagem dinâmica, orientação a objetos baseada em protótipos e funções de primeira classe. Ela é multi-paradigma e suporta estilos de programação orientados a eventos, funcionais e imperativos.
- Conhecer os tipos primitivos
- Declarar variáveis, considerando a diferença entre 'var', 'let' e 'const'
- Usar estruturas condicionais ('if', 'else')
- Conhecer os operadores de atribuição e comparação ('=', '==', '===')
- Usar estruturas de repetição e laços ('while', 'for')
- Usar funções, passando parâmetros e argumentos
- Manipular arrays e listas
- Aprender o conceito de Orientação a Objetos

- Fazer um CRUD
- Obter dados de uma API
- Fazer chamadas assíncronas usando 'Async/Await', 'Promise', etc

Habilidade Auxiliar: Gestão e negócios

☐ Gestão de Produtos - Fundamentos:

- Gestão de Produtos é o processo de desenvolver, lançar e gerenciar produtos de forma eficaz para atender às necessidades dos clientes e alcançar objetivos de negócios.
- Definir visão clara e estratégia para o produto.
- Entender necessidades e preferências dos clientes.
- Especificar requisitos e funcionalidades do produto.
- Priorizar recursos com base no valor para o cliente e para o negócio.
- Analisar métricas e feedback para orientar decisões.
- Estar aberto a mudanças e ajuste a estratégia conforme necessário.

☐ Gestão de Produtos Digitais:

- Gestão de produtos digitais envolve o desenvolvimento, lançamento e otimização de produtos digitais, como aplicativos e plataformas online, para atender às necessidades dos usuários e alcançar objetivos de negócios.
- Colocar as necessidades dos usuários no centro do processo de desenvolvimento.
- Definir uma visão clara e estratégia para o produto digital.
- Mapear e otimizar a jornada do usuário no produto.
- Coletar e analisar feedback dos usuários para melhorias.
- Adotar metodologias ágeis para entregas rápidas e iterativas.
- Utilizar dados para tomar decisões informadas sobre o produto.

☐ Roadmap:

- Um roadmap é uma representação visual que descreve a visão estratégica de um produto ou projeto e seu plano de execução ao longo do tempo.
- Alinhe o roadmap com os objetivos de negócio e as metas do produto.
- Priorize recursos e funcionalidades com base no valor para o cliente e para o negócio.
- Defina marcos e prazos realistas para o desenvolvimento e entrega.
- Comunique o roadmap de forma clara e transparente com todas as partes interessadas.
- Esteja aberto a ajustes e adaptações conforme novas informações e mudanças de contexto.
- Colete feedback regularmente para ajustar o roadmap conforme necessário.
- Assegure que o roadmap esteja alinhado com as estratégias e objetivos da organização.

Cultura Ágil:

- Enfatizar o trabalho em equipe e a comunicação aberta.
- Promover feedback regular para melhorias rápidas e eficazes.
- Empoderar equipes autônomas para tomar decisões.
- Garantir processos e informações acessíveis a todos.
- Priorizar as necessidades e o feedback dos clientes.
- Fomentar o desenvolvimento incremental com ciclos curtos e frequentes.
- Demonstrar flexibilidade para ajustar processos conforme necessário.
- Entregar valor contínuo e mensurável ao cliente.