Saber criticar e receber críticas é uma arte

Receber feedback de design não é uma tarefa simples. Designers em pequenas equipes tem problemas de estrutura, maturidade e tempo no Sprint para esse tipo de exercício.

Designer em grandes equipes lutam com silos, projetos desconectados e burocracia.

Realizar uma critica de design pode ser um desafio. Os designers, muitas vezes, esquecem que nem todos aceitam ou sabem criticar.

As criticas começam a afetar o orgulho pessoal de cada um como se fosse um ataque ao trabalho, e aí amigos, apertem os cintos...

Chegamos ao CAOS!!!!!

Outro motivo comum nessas sessões é a falta de planejamento. Deve-se deixar claro desde o inicio, qual o objetivo da sessão, exemplificando o que são criticas positivas e negativas. Isso garante que a sala esteja preparada para o exercício.

Não é um workshop de brainstorming;

Não é um teste de usabilidade;

Não é pesquisa de usuário.

Definindo os papéis

O apresentador

É o designer responsável pelo projeto. Essa pessoa seguiu todo o processo de projetar o produto e entende todas as vertentes do design que ele mesmo fez. Essa pessoa é responsável não apenas por mostrar o processo de design, mas também por fornecer todo o contexto e conteúdo necessários.

O facilitador

Está na sala para ajudar a aplicar as regras e garantir que todos os participantes sigam as regras de crítica de projeto. Ele é responsável por manter a discussão em cima do tópico – tudo dentro do prazo.

O anotador

Responsável por captar insights importantes e perguntas que surgem, incluindo qualquer assunto que precise ser discutido posteriormente. Coletam feedback e documentam questões ou preocupações levantadas pelo grupo. Se preciso, o anotador pode começar a esboçar alguns desenhos para ajudar na compreensão do feedback.

Os críticos

Os críticos são responsáveis por apontar o que precisa ser melhorado. Criam questões sobre o projeto e tentam mostrar soluções que possam agregar ao projeto. O grupo de criticas pode envolver o time de produto, redatores e até desenvolvedores. Tente limitar em 7 ou 9 pessoas, no máximo, para não perder o controle.

Convidando os participantes

Qual motivo principal da sessão?

Agenda do dia

Mini-regras de comportamento

Pesquisas anteriores

Quadro de inspirações

O que voe espera da sessão?

Durante e depois do workshop

Durante a sessão: apresente o seu produto; introduza dados previamente coletados; explique se possível a razão de cada cenário existir; e o que cada cenário resolve como problema.

Minha recomendação: Cada critico tem 2 minutos para sua crítica e 1 minuto para apresentar sua possível solução.

Esse formato te ajuda a evitar que exista um líder.

Não proteja o seu trabalho, tente ao máximo não responder as críticas, toda critica deve ser anotada e depois você avalia o que irá agregar ao produto.

Lembra-se: você tem um objetivo com seu produto e as críticas precisam se alinhar com esses objetivos.

Durante a doc da sessão não coloque nome nos insights e nas críticas, para manter anonimato dos participantes. Isso diminuirá a tensão entre as pessoas do time.