1. Ideation in Practice: How Effective UX Teams Generate Ideas观后感：文章首先提出了一个现象就是在一个团队中如果有多名成员时，往往会出现个体创造性变弱的现象，这个现象在我看来有一个比较相似的心理学案例即为：旁观者效应，这是一种针对于有很多人面临承担责任问题时，每个人都或多或少的想要推卸责任给别人，这就使得一个群体中如果每个人都抱着着同样的心态会导致团队效应变弱，同时思维的有效性也是一个对于团队协作很重要的因素，如果一个团队里面的大多数人的思维考量是无效的，将会很大的打消团队成员的积极性，从而让团队协作效率受阻，所以我觉得一个优秀的团队应该是每个人都勇于承担责任都乐于抒发自己的想法。
2. Signifiers, not affordances观后感：文章中提到以前或者说是大多数的设计师他们都会针对于一个比较具体的事物进行针对性的设计，这样的设计心理没有任何的错误，但是这样的设计思维会渐渐的形成一种束缚，去让设计师的思维变得固执，同时也会在一定程度上的减少他们的创作积极性，所以作者在文中也提出了一个倡议：即设计师应与全世界交互，不止只是与针对的设计对象，从其他方面摄取灵感这是一个很好的设计方向，最后我觉得针对于作者倡议的一个很好的典型例子是乔丹的设计师在设计乔丹正代球鞋时常常从其他的物件上摄取灵感，比如aj11的灵感来源于除草机，从而形成了一个又一个的经典设计。