一、Ideation in Practice: How Effective UX Teams Generate Ideas有感

通过作者对用户体验团队如何有效地产生想法的调查以及其数据百分比结果，我从中了解到影响设计师对于用户体验方面产生创新想法的影响因素（Effectiveness of Ideation、Ideation-Session Structure、Ideation Challenges等），其中我印象最深刻的是大部分团队构思会比个人构思要更有效率，这便强调了集思广益的重要性，只有多个个人观点，相互碰撞，才能结合出更好的创新想法。除此之外，我还了解到一个细节，就是当时间一样时，将一部分的时间用来创新构思，会有更好的结果。因此，在后续的团队制作中，我们会更加注重团队讨论，并且要特地留下来时间给予创新思考的机会。

二、Signifiers, not affordances有感

本篇《极大的可能性，不确定性》主要讲述了在，随着时间和技术变化时，我们从个人到群体，社会甚至文化计算，随着通信技术变得和计算技术一样重要时，我们的设计原则保持不变的原因——源自于我们对认知功能的原则，即社会能指这个有利的线索。作者通过对判断赶火车时是否迟到的例子，生动形象的向我们展示了信号的重要性，由此还引出了物理能指，和社会能指等一系列的分类。通过作者的讲述，我知道了信号对于提升用户体验的重要性，只有提供有效的信号指示，才能让用户更全面地体验我们的功能。