

# Princípio: passando da dúvida para a certeza

- Todo projeto começa com um conjunto de premissas.
- Para eliminar o risco de investir muito tempo e esforço no trabalho que se baseia com suposições erradas, começamos validando nossas suposições.

# Princípio: remoção de resíduos

- objetivo final é melhores resultados; portanto, qualquer coisa que não contribua para isso é considerada resíduos e devem ser removidos do processo da equipe.
- Quanto mais uma equipe consegue eliminar o desperdício, mais rápido eles podem se mover.
- Equipes querem trabalhar nos desafios certos. Eles quer ser eficaz. Pensando em termos de criação de valor e eliminação de resíduos pode ajudar as equipes a manter o foco do laser onde devem.

# Princípio: sem estrelas

- Mentalidade baseada em equipe em vez de focar na estrela performers, Lean UX busca a coesão e colaboração da equipe.

# Princípio: permissão para falhar

## O que é?

- Permissão para falhar significa que a equipe tem um ambiente seguro para fazer experiências.
- experimentação gera criatividade. A criatividade, por sua vez, produz soluções inovadoras.
- como as equipes precisam mudar a forma como estão trabalhando:
  - Trabalhe em pequenos lotes para mitigar o risco
  - Descoberta contínua
  - GOOB: a nova centralização no usuário

# Princípio: descoberta contínua

## O que é?

- é o processo contínuo de envolver o cliente durante o processo de design e desenvolvimento. Isso é feito regularmente atividades programadas, usando métodos quantitativos e qualitativos.

# Princípio: reformulação da análise, O que é?

- é documentos não resolvem os problemas dos clientes - bons produtos sim. O foco da equipe deve ser aprender quais recursos têm o maior impacto em seus clientes. artefatos que a equipe usa para obter e comunicar que o conhecimento é irrelevante. Tudo o que importa é a qualidade do produto, pois medido pela reação do mercado a ele.

# Direcionando a Visão com Resultados

- Se nossos usuários se comunicam regularmente usando nosso aplicativo, é um indicação de que construímos e projetamos os recursos certos.
- Reúna sua equipe, certificando-se de que todas as disciplinas estão representadas

# Coisas importantes para preparar com antecedência

- Relatórios analíticos que mostram como o produto atual está sendo usado
- Relatórios de usabilidade que ilustram por que os clientes estão realizando certas ações em seu produto
- Informações sobre tentativas anteriores de corrigir esse problema e seus sucessos e falhas
- Justificativa da empresa sobre como a solução deste problema afetará o desempenho da empresa
- Análises competitivas que mostram como sua concorrência está enfrentando o mesmo questões





# FIM

Mateus Henrique da Silva