

Fazendo mudanças organizacionais

Adotando uma posição de humildade

- Adotando novas habilidades
- Criação de espaços de trabalho abertos e colaborativos
- Mais nenhum herói
- Apaixonar-se pelo problema, não pela solução
- Mudança da cultura da agência
- Ser realista sobre o seu ambiente
- Mudança de funções limitadas para capacidades colaborativas
- Criação de equipes multifuncionais
- Criação de pequenas equipes

Fazendo mudanças organizacionais

Adotando uma posição de humildade

- Trabalhar com equipes distribuídas
- Trabalhar com fornecedores terceirizados
- Processo de Mudança
- Finalmente, seus processos de desenvolvimento de produto também mudarão:
- Mudança de produção para resultados
- Eliminando o Big Design logo de cara
- Velocidade primeiro, estética depois
- Adotando dívida UX
- Padrões de documentação de navegação
- Gerenciando para cima e para fora

por que estamos trabalhando neste projeto?"
E, "como vamos saber que fizemos um bom trabalho?"

As equipes que gostam de trabalhar juntas produzem um trabalho melhor.

- Os heróis não admitem o fracasso.
- Velocidade primeiro, estética depois.
- Com quem preciso me comunicar?
- O que preciso comunicar a eles imediatamente?
- Qual é a menor quantidade de trabalho que preciso fazer para comunicar isso a eles?
- Design, fluxo de trabalho, cópia, conteúdo, desempenho, propostas de valor, etc.
- Mude e retrabalhe suas ideias se você se esforçar menos para apresentá-las.

por que estamos trabalhando neste projeto?"
E, "como vamos saber que fizemos um bom trabalho?"

As equipes que gostam de trabalhar juntas produzem um trabalho melhor.

- Os heróis não admitem o fracasso.
- Velocidade primeiro, estética depois.
- Com quem preciso me comunicar?
- O que preciso comunicar a eles imediatamente?
- Qual é a menor quantidade de trabalho que preciso fazer para comunicar isso a eles?
- Design, fluxo de trabalho, cópia, conteúdo, desempenho, propostas de valor, etc.
- Mude e retrabalhe suas ideias se você se esforçar menos para apresentá-las.

por que estamos trabalhando neste projeto?"
E, "como vamos saber que fizemos um bom trabalho?"

As equipes que gostam de trabalhar juntas produzem um trabalho melhor.

- Os heróis não admitem o fracasso.
- Velocidade primeiro, estética depois.
- Com quem preciso me comunicar?
- O que preciso comunicar a eles imediatamente?
- Qual é a menor quantidade de trabalho que preciso fazer para comunicar isso a eles?
- Design, fluxo de trabalho, cópia, conteúdo, desempenho, propostas de valor, etc.

- mude e retrabalhar suas ideias se você se esforçar menos para apresentá-las.
- Crie um mapa da jornada do cliente da experiência atual
- Trabalhe junto com sua equipe para criar um segundo mapa de jornada que mostra a experiência ideal.
- Faça esses dois artefatos claramente visíveis (em uma parede) um ao lado do outro.
- Identificar equipes responsáveis por partes da jornada do cliente e convidar eles na parede para revisar a lacuna entre os estados atual e desejado

- Trabalhar com essas equipes para escrever histórias de dívidas de experiência do usuário para ir para suas pendências.
- Identificar claramente nos mapas de viagem quando a experiência atual foi melhorou e quem está trabalhando em outras melhorias.
- Os clientes pagam pelos resultados - projetos, especificações, código.
- Procure equipes dispostas a abraçar a experimentação e iteração, e que claramente compreender a diferença entre prototipagem para aprender e desenvolvimento para produção.
- Organização está progredindo em um caminho de "cego design ", talvez seja hora de considerar empregos alternativos.

- Gerentes de atendimento ao cliente, profissionais de marketing, unidades de negócios paralelas e equipes de vendas, todas se beneficiam de saber o que organização do produto está até. Ao entrar em contato com eles de forma proativa, você permite para fazerem melhor o seu trabalho.
- Se você não está falhando de vez em quando, é um sinal de que você não está fazendo nada muito inovador.
- Mova-se rapidamente, para experimentar o processo e o produto, para experimentar coisas novas e aprender com o fracasso.



es
essencialsoft

FIM

Mateus Henrique Da Silva