

Design UX



experiência do usuário

- interações de um usuário tem com seu produto ou serviço.
- maneira como você empacota e vende, a maneira como você integra os usuários, a maneira como você oferece suporte e mantê-lo e atualizá-lo, e assim por diante.
- ideia de que o design da experiência do usuário deve ser colaborativo processar.

Equipes UX

- As equipes raramente aprendem ou melhoram trabalhando com heróis. Em vez disso, da mesma forma que a criação de hipóteses em conjunto aumenta o QI do produto do manter o trabalho humilde e privilegio.
- colaboração produz melhores resultados do que o design baseado em heróis, equipe, projetar em conjunto aumenta o QI de Design da equipe.
- reuniões de design colaborativo, bate-papos informais e sessões de desenho.

Equipes UX

- colaboração produz melhores resultados do que o design.
- a conversa como o principal meio de comunicação entre a equipe membros.
- A conversa une uma equipe em torno de uma visão compartilhada. Também traz ideias de diferentes disciplinas para o projeto
- À medida que novas ideias são formadas ou mudanças são feitas no design, o insight de um membro da equipe pode desafiar rapidamente aqueles mudanças de uma forma que o designer sozinho não teria reconhecido.

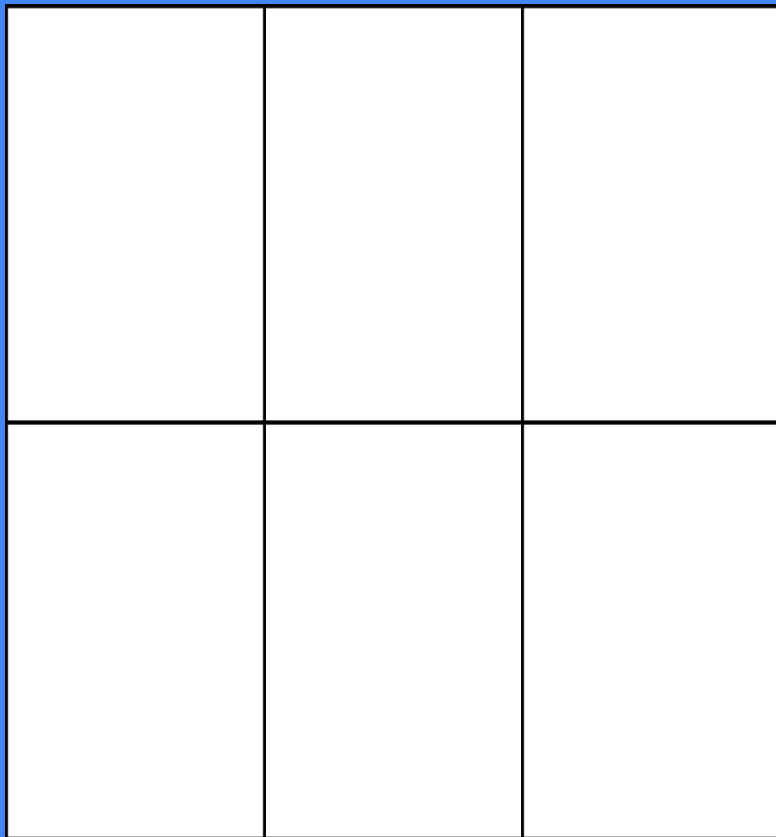
Equipes UX

- colaboração produz melhores resultados do que o design.
- a conversa como o principal meio de comunicação entre a equipe membros.
- A conversa une uma equipe em torno de uma visão compartilhada. Também traz ideias de diferentes disciplinas para o projeto
- À medida que novas ideias são formadas ou mudanças são feitas no design, o insight de um membro da equipe pode desafiar rapidamente aqueles mudanças de uma forma que o designer sozinho não teria reconhecido.

Equipes UX

- Os companheiros que confiam uns nos outros são mais motivados para trabalhar juntos para produzir um trabalho de alta qualidade.
- Encontre maneiras de ter mais conversas com seus colegas de equipe, tanto relacionadas ao trabalho quanto não.
 1. Definição do problema e restrições
 2. Geração de ideia individual (divergir)
 3. Apresentação e crítica
 4. Iterar e refinar em pares (emergir)
 5. Geração de ideias de equipe (convergir)

Equipes UX



- Faça com que cada um deles perceba, o problema apresentando em uma apresentação, pois assim eles irão identificar o problema .
- distribua folhas para que eles de sua opinião sobre o problema assim eles podem identificar e resolver o problema como solicitado.
- Cada membro da equipe deve fornecer críticas e feedback

Equipes UX

- Como esse recurso resolve o problema específico da pessoa? ” Ou “Eu não entendo isso parte do desenho. Você pode elaborar?
- Entenda o que sua equipe está te passando como feedback do problema passado.

Equipes UX

- Como esse recurso resolve o problema específico da pessoa? ” Ou “Eu não entendo isso parte do desenho. Você pode elaborar?
- Entenda o que sua equipe está te passando como feedback do problema passado.
- 10 minutos para tudo pessa para a equipe formar-se em par de 2 e ser mais específico.

