

Graphic Design Institute

Documento de responsabilidades principais da equipe de design

Objetivo: este documento descreve as responsabilidades principais de todos os membros da equipe de design no Graphic Design Institute.

Responsabilidades:

- **Colaboração:** trabalhar em colaboração com outros designers, desenvolvedores e stakeholders para criar designs de alta qualidade que atendam aos requisitos do projeto. Isso inclui:
 - Participar de sessões de brainstorming para gerar ideias criativas.
 - Fornecer feedback construtivo aos outros membros da equipe.
 - Comunicar-se de forma efetiva com os membros da equipe, stakeholders e clientes para garantir que os requisitos do projeto sejam atendidos.

Além disso, os designers seniores de animação devem trabalhar em colaboração com outros designers, desenvolvedores e stakeholders para criar designs de alta qualidade que atendam aos requisitos do projeto. Isso inclui:

 - Conduzir sessões de brainstorming para gerar ideias criativas.
 - Fornecer feedback construtivo aos outros membros da equipe.
 - Comunicar-se de forma efetiva com os membros da equipe, stakeholders e clientes para garantir que os requisitos do projeto sejam atendidos.
- **Design:** criar designs visualmente atraentes que sejam acessíveis, responsivos e fáceis de usar pelo usuário. Isso inclui:
 - Utilizar software de design como Adobe Creative Suite, Sketch ou Figma para criar designs.
 - Criar wireframes, protótipos e mockups para ilustrar conceitos de design.
 - Garantir que os designs sejam otimizados para diferentes dispositivos e plataformas.

Além disso, os designers seniores de animação devem criar designs visualmente atraentes que sejam acessíveis, responsivos e fáceis de usar pelo usuário. Isso inclui:

- Utilizar software de design como Adobe Creative Suite, Sketch ou Figma para criar designs.
 - Criar wireframes, protótipos e mockups para ilustrar conceitos de design.
 - Garantir que os designs sejam otimizados para diferentes dispositivos e plataformas.
 - Fornecer orientação aos designers juniores sobre as melhores práticas de design.
- **Comunicação:** comunicar-se de forma efetiva com os membros da equipe, stakeholders e clientes para garantir que os requisitos do projeto sejam atendidos. Isso inclui:
 - Fornecer atualizações regulares sobre o progresso do projeto.
 - Responder ao feedback e fazer as mudanças necessárias nos designs.
 - Apresentar os designs para stakeholders e clientes.
 - Além disso, os designers seniores de animação devem se comunicar de forma efetiva com os membros da equipe, stakeholders e clientes para garantir que os requisitos do projeto sejam atendidos. Isso inclui:
 - Fornecer atualizações regulares sobre o progresso do projeto.
 - Responder ao feedback e fazer as mudanças necessárias nos designs.
 - Apresentar os designs para stakeholders e clientes.
- **Pesquisa:** realizar pesquisas para identificar as necessidades, preferências e comportamentos dos usuários com o objetivo de informar as decisões de design. Isso inclui:
 - Realizar entrevistas e pesquisas com usuários para coletar feedback.
 - Analisar dados de usuários para identificar tendências e padrões.
 - Manter-se atualizado com as últimas tendências e tecnologias de design.
 - Além disso, os designers seniores de animação devem realizar pesquisas para identificar as necessidades, preferências e comportamentos dos usuários com o objetivo de informar as decisões de design. Isso inclui:
 - Realizar entrevistas e pesquisas com usuários para coletar feedback.
 - Analisar dados de usuários para identificar tendências e padrões.

- Manter-se atualizado com as últimas tendências e tecnologias de design.
 - Fornecer orientação aos designers juniores sobre as melhores práticas de pesquisa.
- **Testes:** realizar testes de usabilidade para garantir que os designs atendam às necessidades dos usuários e sejam acessíveis a todos. Isso inclui:
 - Criar planos e cenários de teste.
 - Realizar sessões de teste com os usuários.
 - Analisar os resultados dos testes e fazer as mudanças necessárias nos designs.
 - Além disso, os designers seniores de animação devem realizar testes de usabilidade para garantir que os designs atendam às necessidades dos usuários e sejam acessíveis para todos os usuários. Isso inclui:
 - Criar planos e cenários de teste.
 - Realizar sessões de teste com os usuários.
 - Analisar os resultados dos testes e fazer as mudanças necessárias nos designs.
 - Fornecer orientação aos designers juniores sobre as melhores práticas de teste.
- **Documentação:** criar e manter documentação de design, incluindo especificações, guias de estilo e padrões de design. Isso inclui:
 - Criar especificações de design que especifiquem requisitos e diretrizes de design.
 - Criar guias de estilo que definam padrões de design visual e de interação.
 - Criar padrões de design que possam ser reutilizados em diferentes projetos.
 - Além disso, os designers seniores de animação devem criar e manter documentação de design, incluindo guias de estilo, sistemas de design e especificações de design. Isso inclui:
 - Garantir que a documentação de design esteja atualizada e precisa.
 - Fornecer orientação aos designers juniores sobre as melhores práticas de documentação.

- **Desenvolvimento profissional:** manter-se atualizado com as últimas tendências, ferramentas e tecnologias de design para melhorar a qualidade e eficiência do design. Isso inclui:
 - Participar de conferências e workshops de design.
 - Participar de comunidades de design online.
 - Fazer cursos para aprender novas habilidades de design.

Além das responsabilidades mencionadas, os designers seniores de animação também devem ser responsáveis por:

- **Liderança:** liderar a equipe de design e fornecer orientação aos designers juniores. Isso inclui:
 - Oferecer mentoria e coaching aos designers juniores.
 - Conduzir revisões de design e fornecer feedback construtivo aos membros da equipe.
 - Garantir que os designs atendam aos requisitos do projeto e sejam entregues no prazo.