Aluna: Vandilma Candido

Softex- atividade 3.1 UX/UI

Disciplinas de UX;

Negócios;

Interface;

Metodologias de gestão de projeto;

Gestão de pessoas.

Trabalhar em equipe com as áreas de pesquisa e de produto para entender as personas, suas necessidades e suas dores;

Copywriting – escrever textos amigáveis em todos os pontos de interação do usuário;

Entender como a escrita e a interação trabalham juntas para construir uma narrativa coerente na jornada do usuário.

Trabalhar junto com a equipe de pesquisa, ajudando em testes de usabilidade;

Aplicar métodos de inspeção de usabilidade, como orientações heurísticas, cognitivas e baseadas em personas;

Traduzir observações e insights em planos de ação junto com o time de design;

Desenvolver protótipos e wireframes;

Identificar gaps de usabilidade e apresentar soluções.

Trabalhar junto aos designers nas ideias de design e identificação de problemas potenciais, focando mais em possibilidades e limitações tecnológicas;

Desenvolver interfaces gráficas (código);

Desenvolver mockups e protótipos;

Identificar dificuldades técnicas com a experiência do usuário.

Analisar informações dos resultados de pesquisas e testes com usuários;

Criar mapas que ilustram a hierarquia do conteúdo nas interfaces;

Elaborar protótipos e criar templates;

Desenvolver modelos e fluxogramas.

Conduzir entrevistas, pesquisas e testes;

Analisar os resultados quantitativos e qualitativos das pesquisas;

Desenvolver personas, Jornadas do Usuário e protótipos;

Comunicar os resultados das pesquisas para o negócio.

Product Designer

Usability Analyst

Information

Architect

UX/UI

UX Writer

Developer

UX Researche

UX/UI

UX/UI