Ideation in Practice: How Effective UX Teams Generate Ideas

有关用户体验的构思，这让我想起昨天“购物车”创新那个视频，在我看来，那就是一个构思一个用户体验的过程，一个团队讨论，和一个领袖者引导。这篇文章中提到构思的会议长度和会议人数都会影响到构思地成果。除此之外，不少人提出时间太短，缺乏管理支持，没有话讲都是阻碍他们进行构思地因素。其实也很认同，在我的亲生体验中，就明显感受到每次开会，都会很难开始，第一是，大家不愿第一个说，希望有个人领头，第二点就是没有很高的参与感，这个文章让我深深思考了自己的问题，我会尽量在以后的会议或者构思中去实践。多多参加团队的构思，接受和利用更多优秀的想法和观点。

Signifiers, not Affordances by Don Norman

随着我们社会的发展，设计原则也应跟随时代的发展进行革新，这时候，就提出了Signifiers。Signifiers是重要的标志，任何可能表示有意义信息的东西。设计师需要提供这些线索。我们社会上的任何有意义的东西，都是一种Signifiers，他会给我们设计师指引，让我们感知这个变化的世界中，我们的受众需要什么，我们即使的回应，我觉得这就是一种用户体验，不过，他通过的各种有意义的信息，而不是单一的回应，对我们的设计师的要求更加严格，这就要求我们的设计师可以有一双慧眼，可以发现这个世界的变化。所以，这就是新时代的一个双向选择的过程。