



O que aprendemos

- Sugerir pode ser melhor que mandar (pensando em *microcopy*);
- Tomar cuidado quando alterar fontes, tentar focar em fazer uso do *character styles*;
- Padrões são interessantes, inclusive para quando o time de desenvolvimento for codificar as telas do protótipo;
- A importância de criar um passo para que a pessoa possa conferir os dados antes de concluir um pagamento;
- Fluxos de tarefa podem não ser lineares;
- Devemos defender o(a) usuário(a), porém não devemos esquecer do negócio.