



O que aprendemos?

Nesta aula:

- Conhecemos a empresa Gatito, o time e o desafio de melhorar a interação do usuário com o produto e, com isso, aumentar as vendas;
- Analisamos os concorrentes diretos e indiretos para validar os componentes e as soluções;
- Vimos o que são padrões de design e quando usá-los;
- Aprendemos a conhecer melhor os nossos usuários e os seus sentimentos por meio do mapa de empatia;
- Identificamos os pontos de dores na jornada do usuário por meio do fluxo de interação.