

06

O que aprendemos?

Este curso foi focado em apresentar formas de aplicar metodologias de UX e de organização de projetos no dia a dia do designer de interface.

Na primeira aula o aprendemos o que é uma estratégia em projetos digitais, qual sua importância e como estruturar uma. Posteriormente aprendemos a conhecer o mercado e o negócio, que são partes importantes para criar uma boa estratégia.

Na segunda aula nos aprofundamos em pesquisa com usuários. Vimos qual a importância de conhecer o usuário que vai utilizar o produto que estamos desenvolvendo e aprendemos sobre métodos generativos e métodos avaliadores. Ao final, entendemos como nos preparar e conduzir uma entrevista contextual com um usuário

Na terceira aula começamos a desenvolver o projeto na plataforma do Figma. Primeiro aprendemos a reunir todas as informações levantadas nas entrevistas contextuais, card sorting aberto e dinâmicas de priorização para, a partir daí, definirmos que rumo o projeto tomaria. Aprendemos o conceito de MVP e começamos a aplicá-lo dentro do Figma, desenvolvendo telas de um fluxo de pagamento.

Na quarta aula aprendemos a prototipar projetos, dentro do programa do Figma, e a implementar os métodos avaliadores de pesquisa - teste de usabilidade e card sorting fechado. Posteriormente vimos como analisar os resultados obtidos nessas dinâmicas.

Nesta última e quinta aula entendemos como ter uma boa comunicação com o profissional de desenvolvimento que atua no projeto além de entender a importância de pensar melhorias para o produto que estamos desenvolvendo.

Espero que você aproveite o conteúdo passado neste curso. Qualquer dúvida me procure no fórum. Bons estudos e até os próximos cursos!