

 06

## O que aprendemos

- Diferenciar ocorrências de problemas. Em um teste, podemos ter alguns pontos de melhoria e não necessariamente um problema;
- Preferir o termo “sugestões” no lugar de “soluções”, pois o segundo implica que apenas com um teste o problema de usabilidade será resolvido;
- Estipular um período pré-determinado de tempo para *gamestormings* que envolvam seu time;
- Priorizar as questões envolvidas no teste juntamente com o time, usando algum recurso de *visual thinking* com post-its;