

 04

## Mapa geral do curso / resumo

### Transcrição

Chegamos ao fim do curso! Vamos fazer um breve apanhado das ferramentas e passos realizados:

### Triângulo de Keeley e 360 View

São ferramentas que auxiliam na criação e organização das ideias, sendo possível separá-las entre desejabilidade, capacidade e viabilidade. A desejabilidade envolve o que é bom ou não para o usuário, a capacidade implica em conseguirmos fazer algo efetivamente, e a viabilidade tem a ver com isto tudo gerar algum tipo de economia.

Lembrando que sempre devemos pensar na experiência do usuário.

### Proto-persona

É um protótipo do usuário, e serve para torná-lo mais próximo da nossa equipe.

### Pesquisa

Nos ajuda a validar a proto-persona que criamos, e um dos métodos abordados foi a entrevista. Nesse momento é importante termos empatia e nos colocarmos no lugar do outro, o que é diferente de simpatia.

### Persona

Também é um protótipo do usuário, com diversas informações: objetivos de vida, frases motivacionais, marcas, traços de personalidade, foto, entre outros. A ideia da *persona* e da *proto-persona* é realmente deixar você e sua equipe o mais próximo do usuário.

Adquirir empatia não é fácil, e talvez ajude se tentarmos desenvolvê-la usando uma ficha de papel, com as seguintes ferramentas:

- O mapa de empatia
- *Value Proposition Canvas*: essa ideia quer deixar claro o valor que está sendo gerado em cada funcionalidade que elaboramos.

### Cenário

É uma espécie de protótipo textual tendo em mente o modelo mental do usuário, a forma como ele enxerga o mundo.

### Histórias de Usuário

São muito utilizadas, basicamente, em equipes de desenvolvimento que usam os princípios de agilidade para desenvolver um software.

### MVP ou MLP

O MVP, Produto Mínimo Viável, é o que possibilita que nosso aplicativo comece a nos dar retornos o mais rápido possível. Uma variável do MVP é o MLP, o Produto Mínimo Adorável, através do qual buscamos causar impacto na vida das pessoas. Exemplos: Uber, Waze.

## UX Canvas

Depois do MVP é preciso encontrar uma forma de balancearmos os requisitos do cliente com as necessidades do usuário, e por isso usamos essa ferramenta que visa unir os objetivos de ambos os lados.

## Como surgem as ideias?

Lidando com os objetivos do usuário e os destrinchando em diversas funcionalidades que talvez ajudem a cumprir tais objetivos, ou pelo menos a chegar próximo deles.

## Categorizando as *features*

Feito isso, acabamos categorizando as funcionalidades de acordo com o usuário e o valor para o negócio, o que implica não apenas no ganho monetário, mas também no impedimento da saída do mesmo.

## Canvas MVP

Como separamos as funcionalidades no que diz respeito às suas prioridades? Utilizando essa ferramenta que é a Canvas MVP, com a qual podemos determinar alguns mínimos e máximos em relação ao esforço físico e valor do negócio.



Observe a quantidade de informações e ferramentas que aprendemos ao longo desse curso. Claro que não é obrigatório passar por todos estes passos para lançar um aplicativo. No fim das contas, cabe a você e sua equipe decidir o que é melhor para o aplicativo em desenvolvimento. Essa parte de estratégias e requisitos é realmente uma parte mais abstrata da UX, pois não vemos nem desenhos ou telas...