

## 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

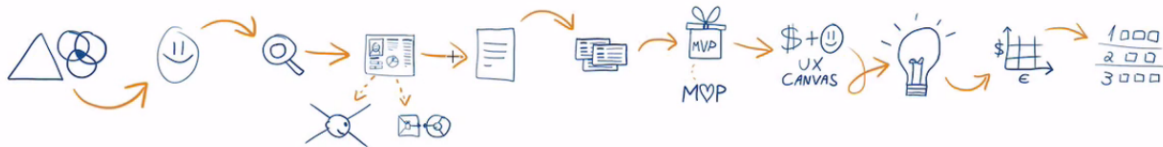
É uma espécie de protótipo textual tendo em mente o modelo mental do usuário, a forma como ele enxerga o mundo.

### Histórias de Usuário

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

### MVP ou MLP

## UX Canvas



2/2