



Foundations of UX Design 筆記

[Google UX 課程]

🔍 Type	🔗 活動專案／作者頁面, 📄 證照測驗／線上課程, 📁 UX 設計&研究
# Tag List	🔖 ML 的測驗筆記 Note, 🔖 「課程」CourseraGoogle UX課程, 🔖 User Experience (UX), 🔖 UX Thinking
🕒 Update Time	2021年9月14日 上午12:55
⚙️ Status	存檔
⚙️ second input	Not started

[了解 UX Design](#)

[UX 工作崗位與內容](#)

[使用者與設計方法](#)

[平台設計](#)

[輔助功能設計](#)

[設計衝刺](#)

[網站建設者 Website Builder](#)

[個人品牌](#)

▼ 用户体验设计资源

- Interaction Design Foundation:

一个开源的用户体验设计资源库，包括每天发布的新文章。还有当地的聚会

A library of open-source UX design resources, including new articles published every day. There are also local meet-ups (virtual and in-person) that are free to attend and open to everyone.

- Adobe XD Ideas:

发现伟大设计的鼓舞人心的例子，有价值的职业提示，以及更多

A blog curated for entry-level UX designers. You'll find inspiring examples of great design, valuable career tips, and more.

- UX Collective on Medium:

一个包含用户体验、视觉设计、产品设计等方面故事的文章平台

An article platform with stories on user experience, visual design, product design, and more. Articles on Medium are written by a large variety of writers and cover a range of topics.

- Nielsen Norman Group:

基于研究的用户体验指导，包括大量关于设计过程、研究方法和用户测试的有用文章

Research-based UX guidance, including a ton of helpful articles about the design process, research methods, and user testing, which you'll learn about later in the certificate program.

了解 UX Design

用户体验是关于提高的可用性或者使某些东西更容易使用

我们如何才能知道是什么让用户对产品感到满意呢？

- useable 可用的

產品的設計、結構和用途清晰且易於使用。

- equitable 公平的

UX 設計師需要考慮每個使用該產品的人。這可能包括殘疾人，或與自己生活經歷截然不同的人。 公平

- enjoyable 愉快的

使用者體驗也是關於使東西 愉快 地使用，這創造了使用者和產品之間的積極連接。

UX 設計師在製作產品時會考慮使用者的想法和感受，從而促進這種積極的聯繫。

为了了解用户的感受 收集他们如何经历的证据 询问他们关于这个产品的情况

- useful 有用的

可以解決用戶的問題 有用的

UX 工作崗位與內容

- 交互設計師 Interaction designer

他們專注於設計產品的體驗及其功能。

交互設計者專注於設計產品的體驗及其功能。他們努力瞭解典型使用者在應用、網站或其他平臺上完成任務所需的使用者流量或路徑。

他們找出如何將使用者的需求和業務目標與實際可行的構建聯繫起來。

交互設計者的工作回答了這樣的問題：
如果用戶點擊此按鈕，會發生什麼情況？
我們如何使此操作更易於使用者完成？
網站內的設計元素是如何佈局的？

交互設計人員不太關注產品的外觀，而是努力使產品易於導航，並且易於用戶進行交互。

- 視覺設計師 Visual designer

專注於產品或技術的外觀。

他們可能負責設計徽標、插圖或圖示。

它們還可以決定字型的顏色和大小，或處理產品佈局。

視覺設計師專注於每個頁面或螢幕的佈局，使所有設計元素以視覺上吸引人的方式融合在一起。

為了適應產品的品牌，圖示應該具有什麼樣的視覺風格？

我們應該使用哪種顏色和字體來此按鈕？

視覺設計師的目標是讓使用者享受激發、參與和激發他們的設計。

- 運動設計師 Motion designer

思考使用者瀏覽產品的感覺，以及如何在應用或網站上的頁面之間創建平穩的過渡。

他們可以創建動畫或視覺效果，使其設計理念栩栩如生。

應用應該如何在頁面之間轉換的問題？

我們如何顯示這些行動之間的聯繫？

什麼是引人入勝的動畫，這將有助於講述我們的故事？

運動設計師專注於移動的設計元素，而不是傳統的靜態設計。

相關職業

- VR / AR Designer

虛擬實境（VR）和擴增實境（AR）設計師創建的產品為使用者提供身臨其境的體驗，不受物理世界的限制。虛擬實境涉及可穿戴耳機，可接管用戶的視覺;它阻擋了他們的物理環境，並使他們沉浸在一個完全虛擬的世界。

我們如何創建利用 3D 空間的用戶體驗？

此操作會導致用戶運動病嗎？

為了確保用戶舒適地沉浸在VR或AR體驗中，設計師需要仔細考慮從聲音到照明的所有方面。

- UX Researcher

UX 研究人員經常識別使用者正在經歷的疼痛點，並探索產品如何幫助解決這些問題。例如，他們還通過要求使用者在應用或網站上完成任務來探索現有產品的可用性。

用戶面臨哪些問題？

本產品的設計是否易於使用？

人們會對這個新的設計功能感興趣嗎？

UX 研究人員的目標通常是了解產品如何為使用者遇到的真正問題提供解決方案。

- UX Writer

UX 編寫者會考慮如何使產品中的語言更清晰，使用戶體驗更直觀。UX 作家還幫助定義品牌的聲音和個性。UX 編寫者的作品通常包括為按鈕編寫標籤和確定應用或網站中使用的語言語氣。

應該用什麼詞來清楚地傳達這個想法？

此應用程式的基調應該是友好的還是技術性的？

這個按鈕標籤上的語言應該怎麼說？

UX 編寫者經常成為主題專家，以便呈現所有使用者都易於理解的內容。

- UX Program Manager

UX 專案經理確保清晰、及時的溝通，使構建有用產品的過程從頭到尾順利進行。這可能包括設定目標、編寫項目計劃和分配團隊資源。

該專案的總體目標是什麼，實現這些目標的計劃是什麼？

我們如何創建和改進團隊中的流程？

UX 計劃經理跨部門工作，以確保 UX 在整個專案生命週期中都參與其中。

- UX Engineer

UX 工程師將設計意圖轉化為功能體驗，如應用程式或網站。他們說明UX團隊確定設計是否直觀且技術上可行。

我們如何實現每個交互？

我們如何以忠於其初衷的方式構建此設計？

我們如何探索替代方案來確定最佳用戶體驗？

UX 工程師綜合設計和開發，將產品概念帶入生活。

- Conversation Designer

對話介面無處不在，從 Google 助手和 Siri 等智慧虛擬助手到您可以與之交談的客戶服務系統等互動式語音響應系統。對話介面甚至包括汽車導航系統和聊天機器人！對話設計將自然、真實的對話行為融入使用者與這些系統之間的交互中。

對話設計人員使用戶能夠進行自然對話來完成工作。他們利用使用者研究、心理學、技術知識和語言學來創造直觀和吸引人的用戶體驗。對話設計者發展出聲音的"角色"或個性，以及互動的流動和對話。

根據使用者是誰、要完成的任務以及對話的背景，什麼是理想的語言和流程？

虛擬助手的個性是否看起來真實、吸引人、反映了品牌價值？

對話如何與螢幕上的元素配合？

虛擬助手是否提供一致、可用和有用的端到端體驗？

工作內容或方式

1. 頭腦風暴 Brainstorm

這是一個積極的發現階段，可能有所有關於使用者的想法和潛在的需求或挑戰的使用者。

團隊會產生解決問題的想法，瞭解他們設計的受眾，並確定受眾可能擁有的需求或挑戰。

研究在第一階段起著關鍵作用，因為你正在探索不同的方法來瞭解你正在設計的受眾。

UX 研究人員和作家經常積極參與這一階段，團隊可能會對潛在使用者進行訪談或進行其他研究。

2. 定義 Define

定義就是使用頭腦風暴階段的見解，並開始縮小焦點。

在訂階段，團隊確定正在開發的產品對使用者的影響的具體方式。

UX 設計師更多地考慮與產品相關的具體細節、產品供誰、產品將做什麼以及需要包含哪些功能才能使產品成功。

概述目標或概述您想用產品設計回答的任何問題的陳述是定義階段的重點。

3. 設計 Design

UX 設計師開始積極開發創意，還檢查定義階段的所有規格是否現實。

前兩個階段更多的是準備和規劃。它們讓您清楚地瞭解使用者是誰、使用者想要什麼以及您希望在設計中解決哪些問題或挑戰。

利用前兩個階段的見解，UX 設計師生成能夠保持用戶頭腦清醒的設計。

將建立

- 情節提要
這些資產是有助於探索使用者體驗的草圖
- 內容佈局輪廓的線框
- 建立原型，
允許 UX 設計師測試設計的功能

4. 測試 Test

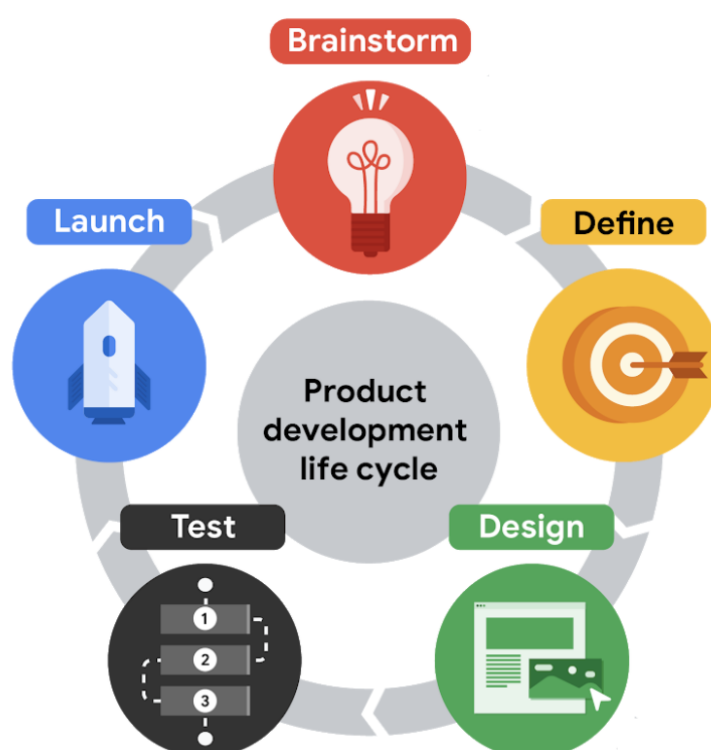
根據潛在使用者的回饋評估產品設計

確定改進或改進設計的區域。它還有助於 UX 設計師考慮設計的互動性。

5. 推出或與公眾共用產品的成品版本 Launch

產品的工作在推出後還沒有完全完成。

您仍然可以找到改進設計的機會，或者根據回饋瞭解更多有關使用者體驗的體驗。這可能涉及回到設計或測試階段



Explore UX's job

- 研究 Researching

利用研究來瞭解受眾並了解他們的背景; 人口統計學, 如年齡和地點; 動機; 痛點; 情緒; 和人生目標

- 框線稿 Wireframing

幫助設計者找出頁面的排列方式、產品的每一塊與其他頁面的配合情況, 以及使用者可能如何與產品進行互動

演示頁面的基本結構, 以獲得關鍵利益相關者 (對最終產品有商業興趣的人) 的支援

- 原型設計 Prototyping

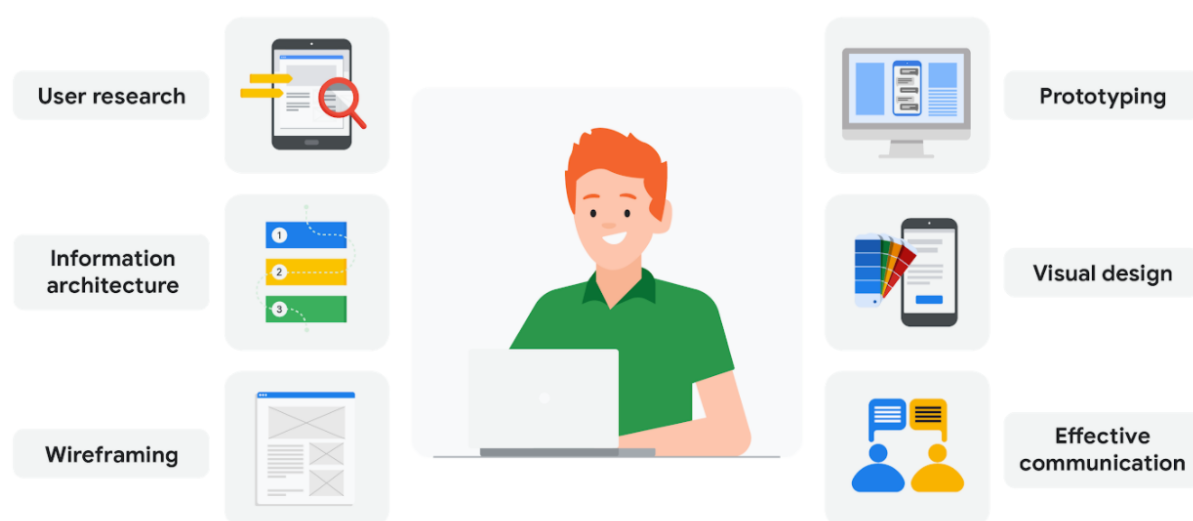


線框和原型的目的是為廉價和快速的產品找出最好的設計。

- 建立資訊架構 Creating information architecture

建立資訊架構 (即網站的框架) 或如何組織、分類和構建資訊架構

- 有效溝通 Communicating effectively



Course 1 Week 1 - Glossary of <https://docs.google.com/document/d/1ilk571xhzLgS4920sQE7doDeW7Bdd51nBH1qWYX5baw/edit?usp=drivesdk>
terms and definitions

Google UX 字典 W1

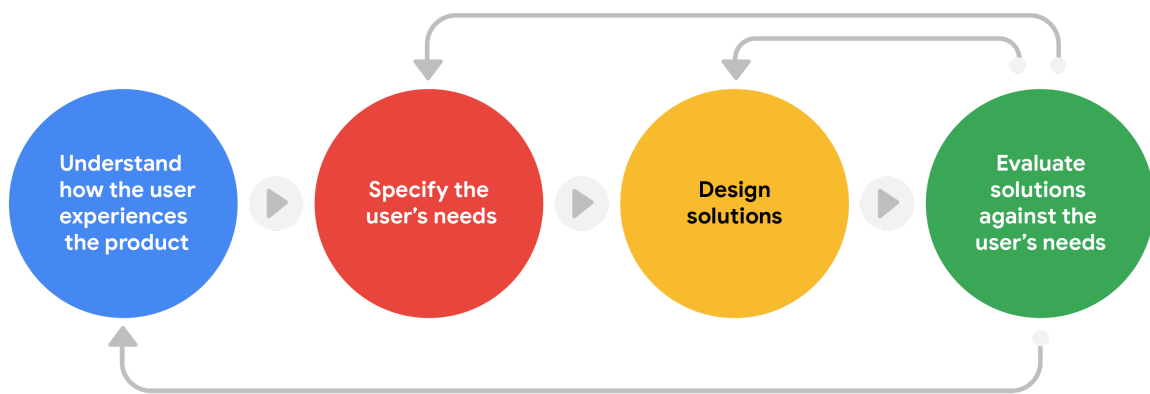
使用者與設計方法

定義使用者、最終使用者和用戶體驗

- 使用者是使用產品的任何人員

- 最終使用者是 UX 設計師為特定受眾創建的東西（目標受眾）
- 用戶體驗的目標
 - useable 可用的
 - equitable 公平的
 - enjoyable 愉快的
 - useful 有用的

優先考慮使用者 User-centered design（以用户为中心的设计过程）



以使用者為中心的設計將使用者放在最前面和最中心位置。關注使用者意味著考慮他們的故事、情緒以及您收集到的關於他們的見解。

1. 理解

瞭解使用者如何體驗產品或類似產品。真正瞭解最終使用者需要大量的研究，

2. 指定

指定最終使用者的需求。根據您的研究，您將縮小最終使用者問題最重要的解決範圍。

3. 設計

設計最終使用者問題的解決方案。在這裡，您將提出產品可能是什麼樣子的想法，並實際開始構建產品

4. 評估

根據最終使用者的需求評估您的設計。您的設計是否解決了最終使用者的問題？

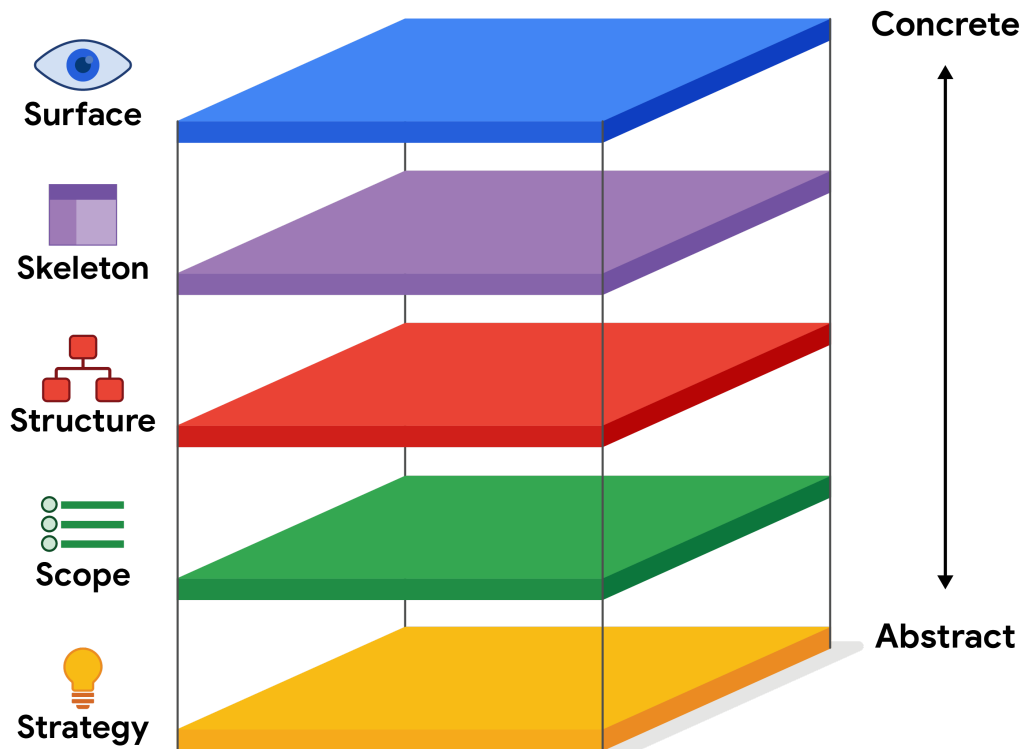


重要的是要記住，當你經歷這個過程，反覆運算是關鍵。
反覆運算意味著通過在以前的版本的基礎上進行調整，再次執行某些內容。

五個元素框架 Five elements of UX design



設計師將創意轉化為工作產品的步驟框架



每個元素都指創建用戶體驗時涉及的特定層，並且每個層都依賴於它下面的一層。

1. 策略
 - 定義使用者的需求和業務目標
2. 範圍
 - 確定您要建構什麼。 您會決定要包含在產品中的功能與內容
3. 結構
 - 如何組織您的設計以及使用者將如何與它進行互動
4. 骨架
 - 看作是佈局。

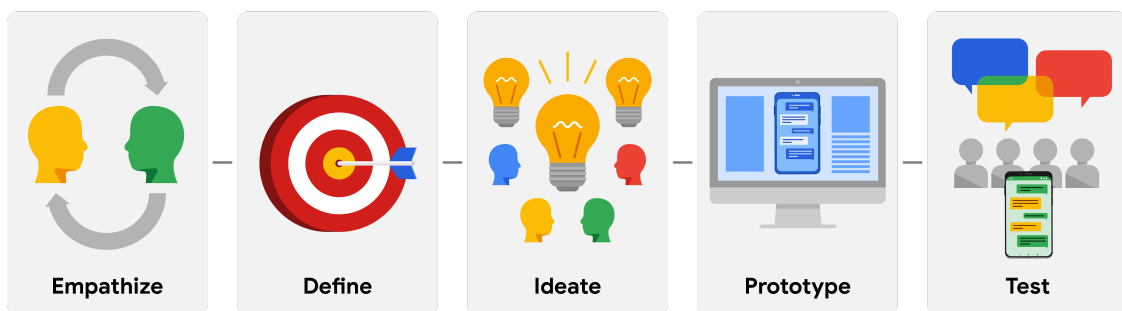
- 有助於詳細說明設計如何工作，但就像我們的骨骼一樣，使用者不會看到這些內部工作原理。相反，您將看到表面 Workflow

5. 表面

- 產品對用戶的外觀

設計思維框架 Design thinking (Google used)

 創建解決方案的一種方式，可解決真實使用者的問題，並且功能齊全且經濟實惠



1. 移情

- 發現最終用戶的真實想法
- 學習如何像他們一樣思考和感受
- 進行調查，訪談，或者觀察
- 描繪出你的終端使用者是誰以及他們所面臨的挑戰

2. 定義

- 創建一個對使用者清晰的問題陳述來定義問題
- 问题陈述应该以用户研究为基础，它将团队的注意力集中在一个明确的目标上。

3. 構思

- 开始构思或集思广益的解决方案。
- 你的目标应该是想出尽可能多的想法。
- 通过专注于想法的数量，而不是质量，你更有可能想出创新的解决方案。
- 最终，我们需要将范围缩小到几个我们可以制作原型的想法。

4. 原型

5. 測試

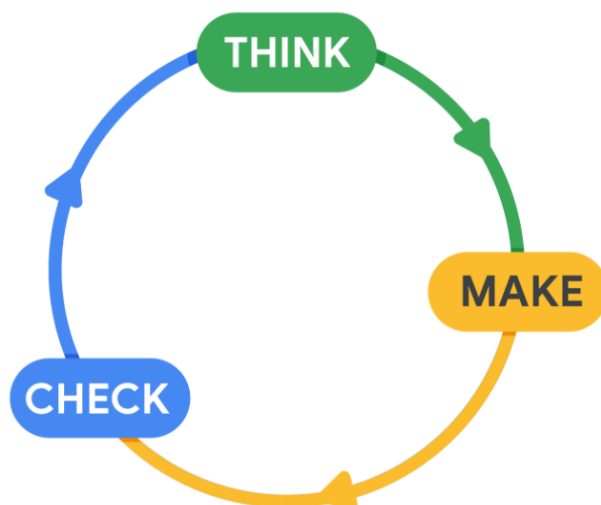
- a. 与用户一起测试原型。
- b. 测试将用户放在前面和中心，因为它给用户一个机会在产品建成之前提供反馈。
- c. 根据用户的反馈，你可以做出改变和改进，或者提出一个全新的想法。

精益用户体验过程 The Lean UX process



精益用户体验过程的重点是减少时间和资源的浪费，并尽快产生一个可行的产品。

这个过程是迭代的，意味着团队在收集用户研究和利益相关者的反馈时，继续对产品进行更新和修改。



思考

探索用户正在经历的问题，并考虑你如何用你的设计来解决这些问题。

这一步是关于收集研究，所以你可以形成一个清晰的概念，即产品是为谁设计的，以及它将如何帮助他们。

制作

通过创建草图、线框和原型，开始设计产品。你还将创建一个最小可行产品，简称MVP，

检查

找出用户对你的设计的反应，并从项目利益相关者那里收集反馈。

对你的设计做出相应的调整，如果有必要，再重复这三个步骤。

这些步骤是要根据需要进行多次重复的，直到你的团队达到预期的最终产品。精益用户体验过程鼓励生产力和协作。精益用户体验团队通常是跨职能的，这意味着你将与工程师和用户体验研究员等团队成员一起工作。

在使用精益用户体验过程中，你应该牢记六个原则。

1. 前进

只关注那些能够推动设计过程向特定目标发展的设计元素和功能。不要被 "好的东西" 所干扰。

2. 保持好奇心。

精益用户体验是关于使用来自用户和利益相关者的反馈来修改和改进你的设计。

不断地寻求反馈，以了解为什么特定的设计选择可以或不可以。

3. 在现实世界中测试想法。

精益用户体验鼓励设计师在会议室外和潜在用户一起测试他们的想法--例如使用原型。

4. 将你的想法外部化

当想法还在你的脑海里时，与其在内部争论和分析一个想法是否可行，不如把你的想法变成实物，可以查看，可以测试

这样，你就可以在早期阶段得到关于你的设计的反馈，这时不同的观点和反馈是最有帮助的。

5. 把可交付的成果重构为结果

专注于创造用户真正想要和需要的可用的、令人愉快的产品。

始终牢记，你首先是为你的用户设计的，而不是为项目的利益相关者设计的。

6. 拥抱彻底的透明。

对团队中的每个人坦诚相待（并期望得到同样的回报），因为你们将依赖于彼此的见解。

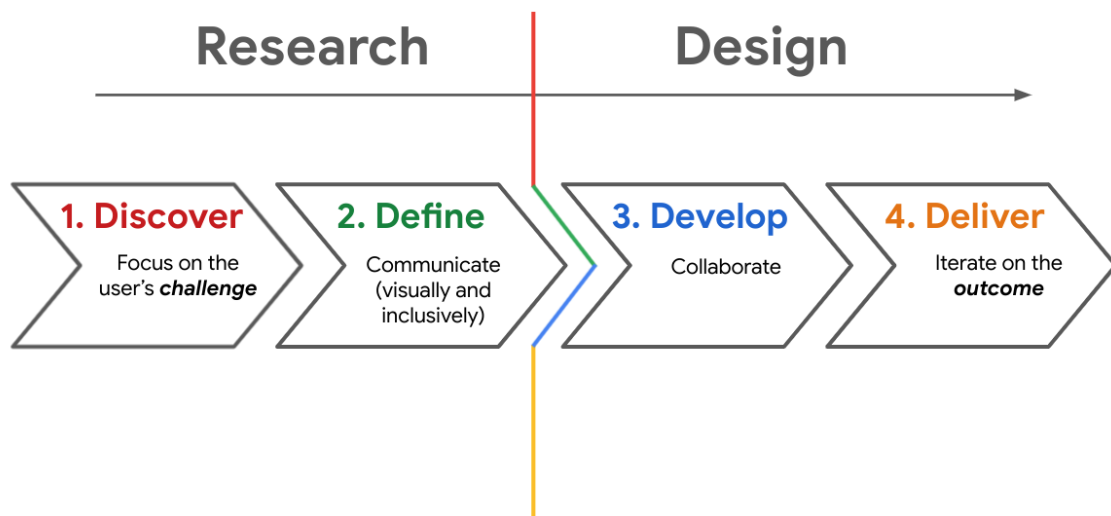
这样，每个人都可以就如何前进做出明智的决定，避免浪费时间和精力。

Double Diamond



Double Diamond一个比较传统的用户体验过程

它将用户体验设计分成两个主要阶段（或 "钻石"）：研究和设计。



每个阶段都有两个步骤。如果结合起来，就是四个步骤：

1. 发现问题

收集有关用户所面临的潜在问题的信息。

2. 界定问题

筛选数据，并集中于你的产品要解决的主要问题。

3. 为这个问题制定解决方案

开始设计你的产品，作为一项正在进行的工作。这就是线框图和原型发挥作用的地方。

4. 交付产品

审查和测试你的产品，为发布做准备。

Double Diamond是迭代的，而不是线性的。每个冲刺阶段都会引导团队获得新的见解，用来改进产品的设计。然后，这个过程在新的迭代中重新开始。

Double Diamond还鼓励整个组织的团队合作，所以设计团队并不只专注于设计。为了获得成功，整个团队必须知道如何将设计原则、设计方法、用户参与策略和领导原则结合起来。要准备好根据需要承担多种角色和责任。

四项原则

1. 专注于用户。

正如用户体验设计中的一贯做法，用户是最重要的。

2. 沟通。

通过图像和补充文本的设计选择，进行视觉上的沟通。

你还应该确保你的设计的沟通是公平的和无障碍的

3. 协作

双钻程序的一个独特的特点是鼓励与你的团队成员进行创造性的合作和共同创造。

4. 迭代

接受设计是一项进行中的工作，不会马上完成。

神奇之处在于修改。每一次迭代，你都会给用户一个新的体验。

為下一個十億用戶設計

分解我們下一個十億用戶面臨的重大問題，以及這些問題對於我們作為設計師意味著什麼。

1. 成本

人們可能買不起昂貴的手機



改進存儲。暫時禁用應用程式的能力是UX設計師和工程師實現此目標的一種方式

2. 連接性

使用者可能無法恆定或無限制地存取互聯網



使離線體驗與在線體驗一樣豐富。

例如，讓使用者能夠離線載入視頻，並確保功能和體驗設計良好

3. 數位素養

人們可能不熟悉某些設計模式、行動號召或我們認為理所當然的圖示。

這會影響他們探索新技術的信心和意願。

例如，他們可能不知道刷卡對觸摸屏意味著什麼。他們甚至可能不知道什麼是觸摸屏。



保持簡單

考慮教程等內容，以說明新用戶瞭解如何安裝和使用應用，並更自信地探索新功能

4. 識字

有些使用者無法閱讀。

其他人可能需要根據他們試圖做什麼來切換語言。



針對多語言設計選項，並使用普遍理解的圖示

平台設計

| Get to know platforms

平台是使用者體驗產品中的媒介

例如桌面、移動網路、行動應用、平板電腦、穿戴式裝置、電視、智慧顯示幕等。



在設計時考慮到多個平臺非常重要，因為使用者希望無論他們使用什麼平臺，產品的外觀和感覺相似

儘管UX設計師需要跨平臺思考，但構建新產品時，首先關注一個平臺也很重要。

您選擇的平台應該是最能滿足最終使用者需求的平台。

手機

台式計算機

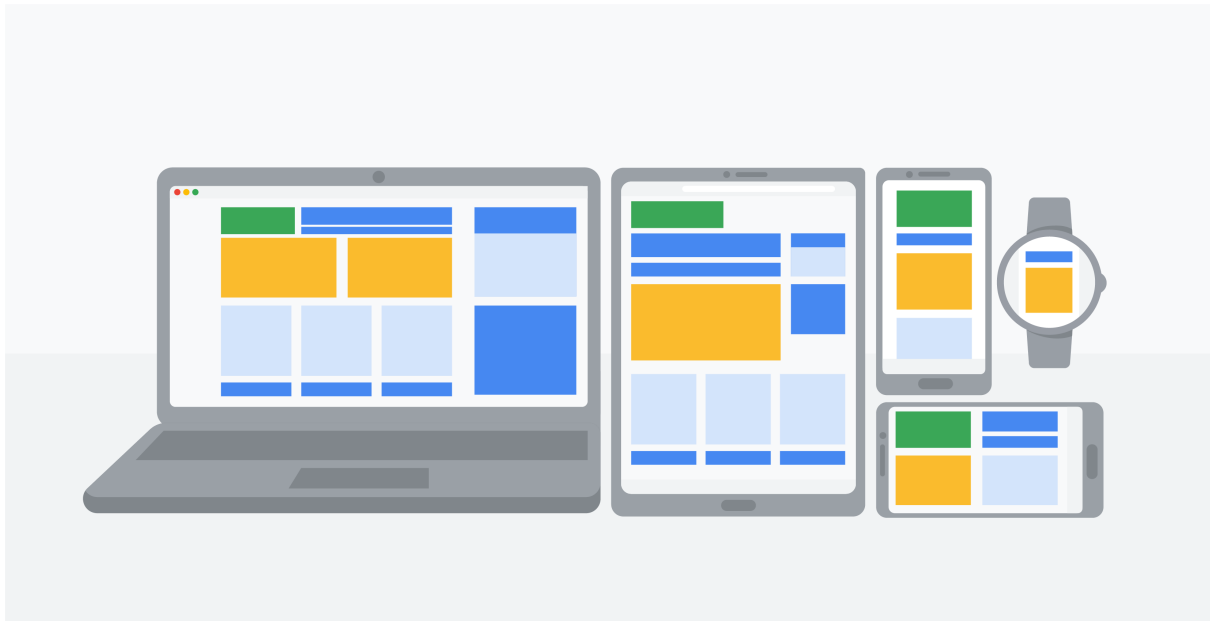
移動工作階段的平均時間為 72 秒

桌面工作階段的平均時間為 150 秒

專注於完成單個任務

| 針對手機設計要點

- 應將呼叫到行動按鈕放在前面和中心位置
 - 使用戶能夠輕鬆完成所需的任務
 - 導航功能表應簡短而簡單，簡化行動裝置上的使用者體驗
 - 功能表選項應僅突出產品的核心功能
- 使用使用者已經做的手勢
 - 如點擊和滑動。手勢應直觀且為使用者所熟悉
- 同時為兩個方向設計一部手機
 - 我們需要考慮手機的垂直視圖和水平檢視
- 減少視覺雜亂，
 - 手機的螢幕尺寸較小，因此保持視覺體驗簡單非常重要



常見的平臺：

- 台式電腦
- 筆記型電腦
- 手機
- 平板
- 可穿戴設備，如智慧手錶
- 電視
- 智慧顯示幕

對 UX 的影響影響點

1. 螢幕大小

- a. 調整設計元素和功能以適應不同的螢幕尺寸。
- b. 較小的螢幕（如手機）進行設計時，您必須仔細決定設計中的哪些部分將優先處理

2. 互動

- a. 需要考慮使用者與每個平臺的交互方式以及這些交互如何影響您的設計決策
- b. 考慮輔助功能也至關重要。不同的組人會以不同的方式與您的產品進行交互，如使用螢幕讀取器、封閉字幕或切換設備

3. 內容佈局

- a. 組織資訊的方式

- b. 為台式機或筆記型電腦設計時，您具有使用熟悉的標準化尺寸（橫向）模式的優勢。螢幕很寬，內容可以列列，設計靈活性要大得多。

相比之下，手機內容通常以縱向（垂直）模式佈局，非常適合滾動。

此外，行動電話通常允許使用者通過旋轉設備來使用橫向（水準）模式。

在設計中實現此要求您作為設計師開展更多工作，但為使用者提供了更廣泛的選擇
智慧手錶往往有緊湊的正方形或矩形螢幕，提供很少的數位房地產來布局內容

4. 功能性

- a. 對每個平台的設計可能會因您期望使用者需要產品的原因和時間而異

多個平台設計的四個 C

1. 一致性

大多數公司都有特定的設計準則，需要遵循這些準則，以便與品牌標識保持一致

保持一致的設計有助於改善用戶體驗和建立信任，因為使用者可以期望設計在平台和產品之間感到熟悉

2. 連續性

在平臺之間移動時為使用者提供無縫體驗，UX 設計人員還必須優先考慮連續性。

設計的連續性意味著用戶可以在從一個平臺移動到另一個平臺時保持其進度。

每個平臺的用戶體驗可能略有不同，但產品的功能仍應連接

3. 內容

考慮您正在設計的每個平臺的上下文也很重要。

考慮用戶喜歡在何時以及如何與不同平臺上的某些功能進行交互

4. 補充

創建出色的跨平臺用戶體驗的一種方法是確保每個平台的設計為使用者添加新內容。

考慮到每個平臺如何獨特地豐富整體用戶體驗是創建互補的UX設計的最佳方式

輔助功能設計

- 通用設計

在設計中加入更廣泛的人

能力範圍最廣、情況最廣的使用者創建一種產品的過程。

把它想像成一刀切的方法。設計師為每個人提出一個通用解決方案

- 包容性設計

慮到個人標識碼（如能力、種族、經濟地位、語言、年齡和性別）的設計選擇

解決方案的好處可以擴展到許多其他類型的使用者。

目標是構建具有最廣泛能力的用戶可以訪問的經驗。換句話說，任何人都不應被排除在使用我們製造的產品之外

- 以公平為中心的設計

要求設計師專注於為在構建產品時歷來代表性不足或被忽視的群體進行設計

不是為目前被排除在外的群體構建產品，而是尋求構建滿足過去被排斥的特定群體中特定個人需求的產品

考慮無障礙時，我們正在考慮哪些群體？

在學術界和科技行業，我們傾向於考慮四大類的無障礙：

1. 運動障礙者
2. 失聰或聽力困難的人
3. 有認知障礙的人，如發育、學習或智力障礙
4. 和視力障礙的人

無障礙性就是讓所有人都能接觸到東西，無論他們是否有明顯的殘疾



無障礙設計不是障礙，而是將我們的產品讓給盡可能多的使用者的一種方式。

- [第 1 部分（意識就是一切）](#)

概述了如何提高對輔助功能問題的感知並檢查您對使用者的假設。

- [第2部分（上下文很重要）](#)

探討了為什麼在設計過程中考慮物流至關重要，以便擴展應用的可用性和實用性。

- [第 3 部分（預設情況下具有包容性）](#)

討論了 UX 設計人員如何做出戰術決策來創建包容性應用。

- 可及性 <https://material.io/design/usability/accessibility.html>

以公平為中心的設計

以公平為中心的設計意味著思考設計產品的所有方面，並確保產品對所有性別、種族和能力都能夠訪問和公平。

此外，設計需要特別考慮代表性不足和被排斥的群體。

輔助技術

字語輔助技術（簡稱 AT）用於描述任何增強殘疾人學習、工作和日常生活的產品、設備和系統

了解殘疾人如何使用您的產品是 UX 設計過程的關鍵部分。

- 顏色修改
 - 裝置上的高對比度模式或暗模式
 - 高對比度使低視力的人更容易看到介面。
- 語音控制
 - 語音控制允許使用者僅使用語音導航和與裝置上的按鈕和螢幕進行交互。
 - 取代使用電腦鍵盤或滑鼠的需要。
- 螢幕讀取器
 - 視力有限的人最常見的輔助技術之一
 - 在螢幕上大聲讀出任何文字。螢幕閱讀器還閱讀任何互動元素（如按鈕）以及非可見文字（如按鈕名稱）和圖像的任何替代文字。
- 替代文字
 - 替代文字（或 **alt 文字**）有助於將可視使用者介面轉換為基於文字的使用者介面
 - 使用單字來對看不到圖像的人描述任何有意義的圖像。
 - Alt 文字對於頻寬連接低的人來說也非常有用。如果您的裝置無法保持與網路的連線，它可能難以載入大檔案或影像。

☰ [Course 1 Week 2 - Glossary of terms and definitions](https://docs.google.com/document/d/1F_abyF4Ufg8QoMKNsQueFfDq_jaeXevaKNfFNrHjt0s/edit?usp=drivesdk)

Google UX 字典 W2

設計衝刺

產品的初期都是由設計挑戰或者設計問題作為開端

設計衝刺是一個有時間限制的過程，分為五個階段，通常花費五天「每天8小時」

設計衝刺目標

透過設計、原型設計和與使用者測試創意來解決關鍵的設計難題。

在Google，使用設計衝刺來回答問題、定義產品方向、制定跨團隊策略，甚至構建團隊文化。

設計衝刺通常包括五個階段：

1. 理解
2. 構思
3. 決定
4. 原型
5. 測試

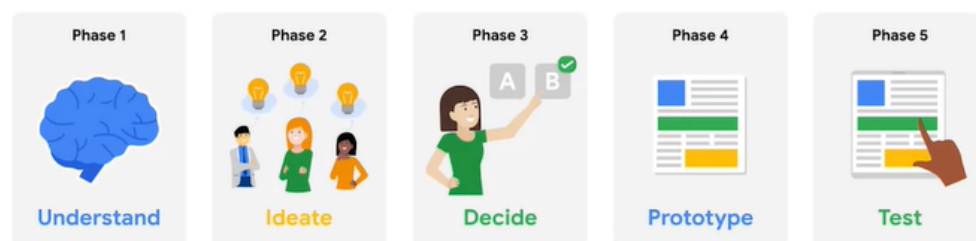
優勢

- 省時
- 產品推向市場的有效途徑
- 衝刺優先於使用者，將使用者的需求放在首位和中心位置
- 快速進入未來，以測試您的產品
- 在做出任何昂貴的決定之前獲得客戶的反應

回顧您的設計挑戰，並問自己以下關鍵問題：

- 您的設計挑戰有很多潛在的解決方案嗎？
- 設計挑戰是否要求跨職能團隊中的人員參與進來？
- 設計挑戰的範圍是否足夠寬，可以進行衝刺？

設計衝刺的五個階段



1. 理解

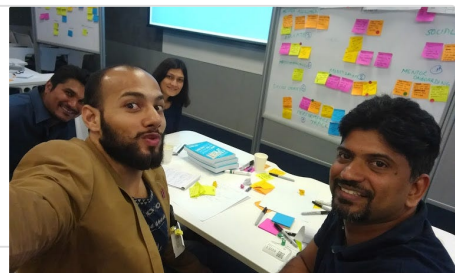
- a. 理解階段將您的衝刺設置在正確的軌道上，並說明您的團隊清楚地瞭解設計挑戰。
- b. 向專家學習，並與其他部門和行業的許多不同人員進行創造性的討論。這些對話可說明您更清楚地瞭解設計挑戰。

- c. 在衝刺過程中所做的一切都應該關注使用者。
- 2. 構思
 - a. 提出創意並構建這些創意來創建解決方案。
 - b. 勾勒和展示他們的想法。
 - c. 開始招募符合您目標配置檔的使用者以進行 5. 測試
- 3. 決定
 - a. 決定要構建哪些解決方案了。
 - b. 共同討論每個可能的解決方案，並最終決定一個最有可能達成目標的解決方案。
- 4. 原型
 - a. MVP
- 5. 測試
 - a. 觀察他們的反應，然後採訪他們有關他們的經驗。
 - b. 在推出新功能之前，會獲得有關需要做出的更改的關鍵見解。

Inside a Design Sprint Workshop at Google

It's an exciting time for design as many design process frameworks have been introduced in the recent times such as Stanford D.School's design thinking framework, IBM design

 <https://medium.com/inkoniq-blog/inside-a-design-sprint-workshop-at-google-3950b1654f2>



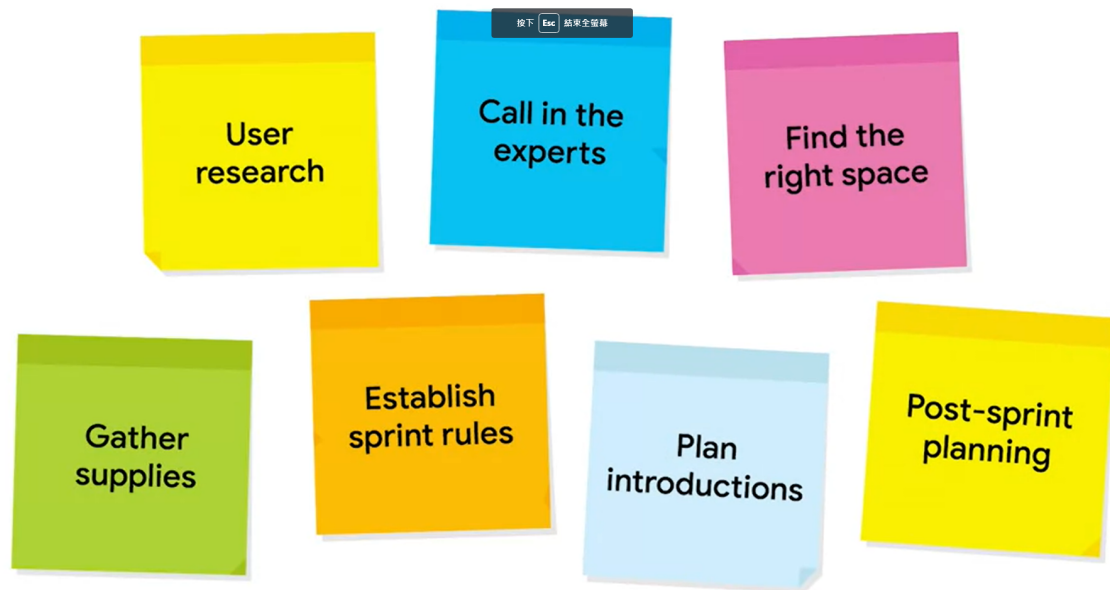
3 things I learned from my first design sprint

I recently had the opportunity to participate in a design sprint workshop here in Copenhagen held by none other than Jake Knapp himself. If you're unfamiliar with the design sprint method,

 <https://uxplanet.org/3-things-i-learned-from-my-first-design-sprint-ed5d2113afad>



UX × 設計衝刺



1. 使用者研究

- a. 在衝刺期間試圖解決的使用者問題。您不必立即詳細說明具體問題。但是，大致瞭解您的衝刺將側重於什麼

2. 請教專家

- a. 安排與同事或行業專家的簡短會談。
- b. 在衝刺的理解階段，您將收聽這些資訊豐富的講座。一個好的談話有助於澄清你的衝刺試圖解決的問題。

3. 找到合適的空間

- a. 確保空間允許所有員工平等地完成工作非常重要
- b. 使參與者可以很容易地聽到對方

4. 確保每個人都有他們需要參與的東西

5. 建立衝刺規則

- a. 讓每個人都站在同一頁上，並說明您的團隊保持專注

6. 計劃介紹

- a. 衝刺涉及跨職能團隊，可能從來沒有見過。
- b. 我們都知道破冰可能有點俗氣，但它們仍然是說明您的團隊彼此相處自在的好方法。

7. 衝刺后規劃

- a. 思考衝刺結束後會發生什麼

- b. 如何利用你學到的東西來實現其他目標
- c. 需要文件。請確保透過拍照、收集粘性筆記和記下想法來招募一些人來幫助記錄設計衝刺。

設計衝刺簡報

衝刺簡報是一份文檔，您將與所有出席者分享，幫助他們為衝刺做準備。

1. 設計挑戰 Design Challenge

這為您的團隊介紹了衝刺目標

EX: 為自行車應用程式構建令人興奮的新功能，以便在今年晚些時候重新啟動

2. 確定關鍵交付項 Key Deliverables

衝刺結束時實際想要創建的內容。

EX: 我們希望有完整的原型，其中包括功能更新

3. 物流 Logistics

- Where
- When
- Who
- Sprint Leader
 - 通常，衝刺領導者是向團隊發送簡報的人
 - 如果你想指定一個衝刺領導者，你應該這樣做之前，你發出衝刺簡報。

接下來，添加審批者，在產品發佈前有哪些單位需要知會？

4. 資源清單 Resources

5. 專案概述 Project Overview

```
1. Current state of the project
What's been created already?
If this is a new project with no history, say so. If this is a 4 year project with lots of history, summarize.

2. Roadblocks
What stands in our way?

3. Early wins, if any.
Has our team demonstrated any wins or learnings in the space already?

4. Estimated launch plan
When is the projected launch for the piece we are designing?
What is this likely to look like at launch - e.g., a website, campaign, service, physical product. Be sure to list that in
the challenge statement as well.
```

- a. 項目的當前狀態
- b. 阻礙你前進的障礙

c. 狀態提前獲勝，如果你有的話

d. 概述估計的發射計劃

6. 衝刺時程表 Sprint Schedule

a. 五天衝刺的每小時時程表（包括休息時間）

b. 人們知道會發生什麼，並給他們時間準備，這樣你就可以保持事情在衝刺過程中前進

入門設計師 × 設計衝刺

第 1 階段：理解階段

在那裡您將清楚地了解設計挑戰。

專家將進行大量簡短的會談，旨在激勵您。

記下你的想法。

第 2 階段：構思階段

衝刺領導者將指導團隊通過集思廣益活動激發創造力，併產生許多可能的解決方案來應對設計挑戰。

你的主要重點是提出想法，並把它們放在那裡。

第 3 階段：決定階段

參與決策過程的每個階段。

當潛在的解決方案與之抗衡時，您將投票支援您認為最具潛力的解決方案。

提前開始規劃測試或設計衝刺的第 5 階段

建立調查或面試問題以及收集必要的裝置提供說明

第 4 階段：建立產品的原型

建立一個可靠的原型，供用戶嘗試。

您將提出問題、提供想法並查看已完成的原型

第 5 階段：測試使用者

要求透過觀察和訪談使用者來收集使用者回饋

在將產品推向市場之前知道該修改什麼

設計衝刺回顧

回顧是對團隊設計衝刺的協同批評。

我們通常在衝刺后立即召開回顧性會議，以便每個人的想法都是新鮮的。

確保每個參加衝刺的人都有機會提供回饋。



我們打算在會議上回答的兩個關鍵問題是：

- 什麼進展順利？
- 有什麼可以改進的？

在設計衝刺期間，重點是：

- 瞭解設計挑戰
- 創意解決方案
- 決定構建哪些解決方案
- 原型造型幾個解決方案
- 測試這些原型

常見的回顧性問題

- 什麼進展順利？
 - 哪些工具為您節省了最多的時間和精力？
 - 你什麼時候覺得最滿意的？
 - 是什麼說明你在這個衝刺過程中為團隊做出了最大的貢獻？
- 有什麼可以改進的？

邀請每個人匿名在個別便箋上寫下自己的想法。然後，可以一起審查所有改進。

這消除了對引起冒犯的擔憂，減少了群體思維的機會。

- 是什麼讓你措手不及？
- 哪些問題最常出現？
- 你認為我們什麼時候經歷了團隊中最大的挑戰？

然後，檢查衝刺的結果或最終產品，並提出以下問題：

- 團隊是否高估或低估了完成設計所需的工作？
- 外部因素是否破壞了您的工作效率？
- 最重要的是，最終設計是否真的解決了用戶問題？

確定團隊最終獲得更好解決方案的方法。

- 查看您在上次回顧結束時得出的結論。你的結論應該告訴你如何進行下一次衝刺。

- 在衝刺過程中，你發現了什麼，你還在想什麼？
- 當前流程如何阻止團隊創建更好的解決方案？



重點提示

直言不諱，分享您對下一個設計衝刺如何變得更好的建議。
不要害怕建議任何你認為會改善專案或下一個衝刺。
唯一不好的建議是那個不分享的！



Course 1 Week 3 - Glossary of terms and definitions
https://docs.google.com/document/d/15_GbZNR0f0loKN4OYusTnw-LnzLVwcygHVkXehJrOR4/edit?usp=drivesdk&resourcekey=0-edthVvLsSje5gUdUkQIYiQ

Google UX 字典 W3

UX 設計組合

甚麼是作品集 Portfolio？「產品群組」

- 展示了您在某個領域的技能，如繪畫、攝影或 UX 設計
- 展示了設計師對UX設計原則的理解

How to do?



Activity introduction

在這個活動中，你將檢查谷歌初級用戶體驗設計師的作品集範例。你將考慮你喜欢這些作品集的哪些方面以及為什麼。這將有助於你開始考慮將來如何設計你自己的作品集網站。

請記住，沒有建立作品集的 "正確" 方法。每個設計師、招聘者和客戶對於用戶體驗設計作品集中應該有哪些內容都有不同的想法。考察大量的作品集會給你帶來想法和靈感，以應用於你自己的作品集。



Step-by-step instructions

1. 访问模板

要使用本课程项目的模板，请点击下面的链接并选择 "使用模板"。

Google Docs - create and edit documents online, for free.
Create a new document and edit with others at the same time --
from your computer, phone or tablet. Get stuff done with or
without an internet connection. Use Docs to edit Word files. Free
 <https://docs.google.com/document/d/13ykqQdRTI61HP7MK27aN2apVdFZQx3CpCRE014ZoacA/template/preview>



2. 选择要检查的作品集

查看下面谷歌的入门级用户体验设计师名单。

从这个列表中选择三个作品集，并将作品集的URL复制和粘贴到模板的第一栏。

- Lisa - www.lisasuefischer.com
- Shabi - www.shabnamkashani.com
- Dane - danegalbraith.com
- Nicolas - www.nicolaspellegrino.com
- Josh - joshglucas.com
- Kartik - www.kartikrao.in
- Kaiwei - kaiwei.design
- Anqi - www.anqiwan.com
- Carson - www.carsonyoung.ca
- Tongfang - www.tongfangsun.xyz
- Penny - pennybanks.com

3. 回答模板中的问题

回答模板中关于你选择审查的每个投资组合的问题。

然后，在最右边的一栏中，分享在每个类别中哪个作品让你印象深刻以及原因。

- i. 作品集是如何建立设计师的个人品牌的？

(这三位设计师给人的第一印象是什么类型的？)

作为一个设计师，你的个人品牌是你的个性、独特的技能和价值观与你的公众形象的交集。

你的品牌是你给人的第一印象! 个人品牌应该清楚地展示你作为一个设计师的身份以及你的有趣之处。

ii. 导航是否简单而直观？

导航是用户在网站上从一个页面到另一个页面的方式。

用户应该能够从你网站的任何部分到达主页。而且你的导航应该引导他们从一个项目到下一个项目。

用户也应该很容易导航到联系页面，包括电子邮件地址、简历副本和其他专业社交媒体账户的链接。

iii. 作品集网站是否超出了模板的范围？

虽然网站建设者预先设计好的布局使其容易上手，但你需要更进一步。

作品集设计师可以定制他们的网站，以符合他们的品牌和他們想要讲述的故事。

例如，设计师应该删除模板中预装的文字，用他们自己的内容代替。注册他们自己的域名也很有帮助，这样他们的网站地址就不会包含网站建设者的名字。

iv. 作品集网站是否包括多样化的项目？

每个作品集应该有3-6个项目来展示设计师的技能。注意每个作品集是否包含多样化的项目。

v. 放置作品集的网站是否具有响应性？

响应性意味着网站的屏幕外观会根据用户的设备进行调整。

因此，无论有人在台式电脑或手机上使用该网站，他们都会有一个积极的体验。

4. 在模板中总结你的观察结果

以下面的问题为指导，总结你的观察。

i. 这些作品中是否有你想了解的元素？

ii. 你是否发现了任何你想在自己的作品集网站上加入的设计元素？

5. 反思本次活动的完成情况

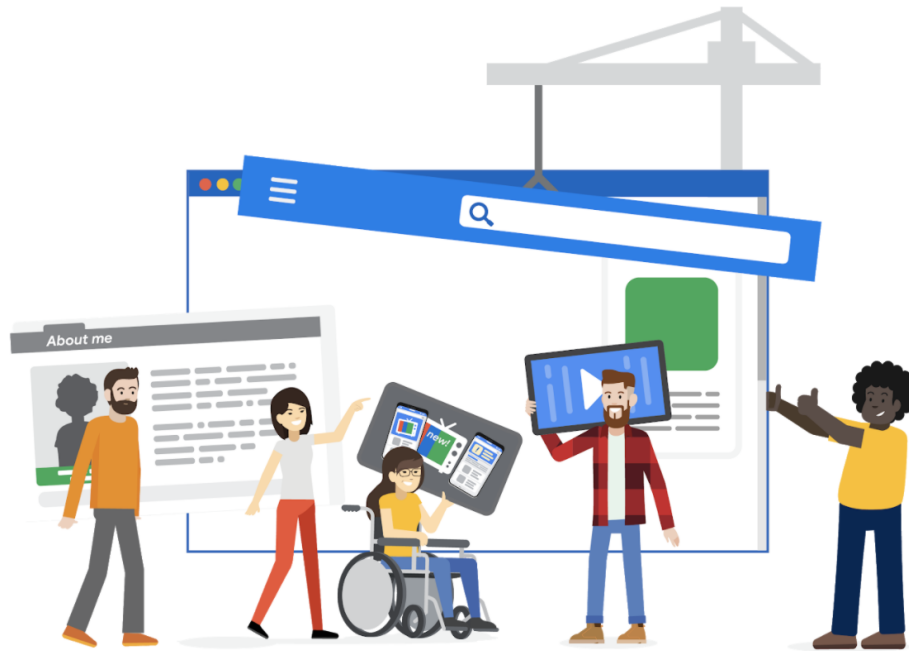
当你在模板中审查你的回答时，请反思以下标准。

i. 你是否选择了至少三个作品集来审查？

ii. 你是否根据模板中提供的问题来评估每个作品集？

iii. 你是否根据模板中提供的指导来比较你对每个作品集的观察？

網站建設者 Website Builder



WYSIWYG編輯器

代表你所看到的是你得到的。換句話說，您可以鍵入文字如DOC一樣

探索平台

當您探索下面列出的網站構建者的四個選項時，請記住這些問題，以說明您找到最能滿足您獨特需求的網站構建者。

1. 我是否知道如何編寫代碼，或者我應該使用不需要編碼體驗的網站構建器？
2. 是低成本還是免費選擇？
3. 它提供可自定義的範本嗎？
4. 它是否提供對設計的靈活性和完全控制？

常見平台

- [Squarespace](#) 方形空間
 - Squarespace 以其部落格功能而聞名
 - 但它也有美麗的網站主題
 - 有一堆範本供選擇，並且它具有靈活性，允許個人化。



優惠

作為Google UX設計證書的一部分
有資格在 Squarespace 帳戶上享受折扣價格。
[訪問廣場空間的專用著陸頁](#)，瞭解更多資訊。
或者，您可以[建立標準的方形空間帳戶](#)。

- [Webflow](#)
 - 是 UX 設計師中眾所周知的選擇，因為它的流行風格、佈局和高度的定製性。
 - 確實需要一些編碼知識。
 - 如果您在編碼方面沒有任何經驗，您可以[訪問Webflow 大學](#)，瞭解您想要學習的具體內容。
 - [Webflow 的樣本市場](#)



優惠

作為Google UX設計證書的一部分
有資格在Webflow帳戶上享受折扣價格。
[訪問 Webflow 上的專用著陸頁面瞭解更多資訊。](#)

- [Wix](#)
 - 易於使用，是各種創意產業人士的最愛。
 - 有很多範本
 - 其直觀的技術和使用者友好的拖放編輯器而聞名
 - [Know More](#)
- [谷歌網站](#)
 - 建立網站的免費平臺。
 - 對於任何尋找簡單且經濟實惠的在線投資組合方式的人來說，這是一個不錯的選擇。
 - Google 網站提供各種有用的功能，如輕鬆協作和共用，以及存儲在您的 Google 驅動器中，便於訪問。

元素清單

1. **名稱和個人徽標**（如果您有）。

明確將您的姓名列在投資組合網站的頂部，以幫助訪問者輕鬆識別他們正在審查哪些工作。

如果您有個人徽標（如簡單的圖示或首字母縮寫的樣式化版本），您也應該考慮將此徽標與姓名一起包含在一起。

2. 瀏覽選單

導航是用戶在網站上逐頁移動的方式。

保持網站上的導航簡單易用。

例如，用戶應該能夠從網站的任何部分訪問您的產品組合網站的主頁，並且您的導航標題應清晰準確。

3. 工作樣本

您的投資組合網站的重點是突出顯示您的UX設計工作的樣本。

例如，您將在此證書計劃期間創建三個專案，您可以在投資組合網站上展示。

在規劃您的投資組合網站時，請務必選擇一個佈局，讓工作樣本大放異彩！

4. 關於我

計劃在您的投資組合網站上創建一個頁面，讓訪問者更多地瞭解您的興趣、體驗和激情。

您將在課程即將開展的活動中為您的投資組合網站創建一個「關於我」頁面。

5. 聯絡資訊

在您的投資組合網站上，提供有關人們如何聯繫您的資訊很有說明。

例如，您應該提供您的電子郵件位址、簡歷的連結以及專業在線個人資料（如LinkedIn）的連結，以便訪問者可以聯繫您了解潛在的工作機會。在可能的情況下，嘗試使用專業外觀的命名，如 [YourName]@gmail.com 的電子郵件位址。

您可以計劃將您的聯繫資訊包含在投資組合網站的不同部分，如專用頁面或投資組合網站的頂部、底部或側面。

6. 顏色機制

顏色可以提供更具吸引力的用戶體驗，並且應該反映您的個性和個人品牌。

我們建議選擇一組效果良好的小顏色，如一種主色和一種重音顏色。

顏色的目標是支援您的內容和個人品牌，而不是分散注意力

在映射投資組合網站的內容時，請考慮以下問題的答案：

1. 您將在投資組合主頁上包含哪些內容？
2. 您想將哪些元素（如果有）包含在一起？

3. 您總共需要多少頁，每個頁面應該標題什麼？

■ 建構重點

最重要的是找到一種方法，讓自己脫穎而出

以符合您的工作興趣的方式表達自己

1. 建立您的個人品牌

- a. 您的個人品牌是您的個性、獨特技能和作為設計師的價值觀與您的公眾角色相交的方式
- b. 個人品牌是您留下的第一印象。你的個人品牌應該清楚地展示你是誰，是什麼讓你有趣

2. 講個故事

- a. 要吸引您的受眾，您需要講述一個關於您的設計過程的故事，包括開始、中間和結束
- b. 意味著您從引入設計問題開始。然後在中間顯示您完成設計的過程，如使用者研究、草圖和線框。然後以拋光設計的形象和您的客戶或您重視其觀點的其他人的背書結束

3. 簡潔

- a. 使用最少的文本來描述您的工作，並突出有助於告知您決策的關鍵見解
- b. 如果您需要更詳細地解釋您的工作，請向其他頁面或 PDF 新增連結

4. 保持您的導航簡單和直觀

- a. 使用者應該能夠從網站的任何部分到達主頁
- b. 您的導航應引導他們從一個專案到下一個專案
- c. 容易導航到聯絡人頁面。如果他們想與您取得聯絡，您的聯絡頁面應包括您的電子郵件地址、簡歷副本和專業社交媒體帳戶的連結。

5. 超越範本

- a. 進一步客製您的網站，以符合您的品牌和您要講述的故事。您應該展示您的設計技能，並提供良好的使用者體驗
- b. 刪除樣本中預載入的文字，並將其替換為您自己的內容

6. 專案的多樣性

- a. 您的產品群組中應有 3-6 個專案，以展示您的技能範圍。
- b. 確保每個專案都展示出設計才能的不同方面

7. 功能案例研究

- a. 案例研究引導使用者從頭到尾完成您的設計過程
- b. 您的產品群組應具有案例研究功能，而不僅僅是設計創意的類比
- c. 案例研究回答了這些問題。
 - i. 你想解決什麼問題？
 - ii. 您遵循了什麼流程？
 - iii. 你在哪裡成功或失敗？
 - iv. 哪些見解指導您的設計決策？
 - v. 最終的解決方案是什麼？
 - vi. 為什麼您認為解決方案是最好的？
- d. 描述案例研究時，您可能需要包括專案名稱和持續時間、您在設計團隊中的角色，包括您對項目的個人貢獻。
 - i. 專案的目標
 - ii. 進行的研究
 - iii. 預期受眾
 - iv. 任何草圖或線框用戶測試結果
 - v. 最終設計
 - vi. 在這個過程中學到的內容的結論

8. 確保您的網站回應 RWD

- a. 無論有人在桌上型電腦或手機上查看您的網站，他們都會有很好的體驗

9. 測試你的網站

- a. 在不同的裝置上測試您的網站以確保其正常工作非常重要
- b. 擁有擁有出色用戶體驗的投資組合將給潛在僱主留下深刻印象

個人品牌

這是你從人群中脫穎而出的一種方式

它可以說明您認同與共用您的價值觀的公司

| How?

- 我天生擅長什麼？

- 我學到了什麼才能做好？
- 我喜歡什麼？
- 我重視什麼？
- 別人怎麼形容我和我的才能？
- 我希望人們認出我是為了什麼？

拿出你的才能和價值觀清單是很有用

思考一些單詞和核心價值觀，你覺得準確地總結了你和你的工作。

例如，你可能會發現你重視現代和未來主義的風格，或者你的作品是俏皮和豐富多彩的。

您需要在個人品牌中反映這些個人和文體偏好。



Create a personal logo

- 提供一個快速的視覺
- 留下深刻的印象，並使您的個人品牌易於識別



Make the most of fonts and colors

- 選擇代表自己的字體和配色方案符合您希望人們將您視為 UX 設計師的方式。

- 最好在產品組合網站、個人徽標、簡歷和在線個人資料上使用相同的字體和顏色，以保持個人品牌的一致性



Keep your voice consistent

- 你的寫作可能更專業一點並保持一致
- 如果你的品牌是輕鬆和幽默的，（當然，在適當的情況下）不要害怕添加一點幽默到你的在線配置檔



Use graphics, animations, and photography

- 製作自己的圖形和動畫，為您的在線個人資料添加個性並突出顯示重要資訊。
- 通過攝影展示您的個人品牌，使用一致的風格或以類似的方式編輯照片



Be yourself

- 描繪一個形象，是真實的你
- 不要想得太多！發佈您自然而然的東西，並符合您的興趣

撰寫方式

- 簡明扼要地寫作
- 專注於突出你的故事最重要的部分
- 保持你的寫作簡潔和容易流覽
- 少用詞來表達你的觀點。
- 避免複雜的語言。當一個特定的形容詞發生時，你不需要三個形容詞
- 清晰的描述詞，而不是流行語。避免行話 很容易理解，平易近人
-

編排方式

- 折疊上方 不需要向下滾動的網站上的內容
 - 你的介紹應該清楚，並指出：你的名字和你做什麼
- 關於我的頁面
 - 在你的「關於我」頁面上寫更多細節
 - 你做什麼樣的工作
 - 你熱愛什麼或你看重的東西
 - 您目前工作的地點
 - 如果你的工作在相關領域
 - 您的憑證

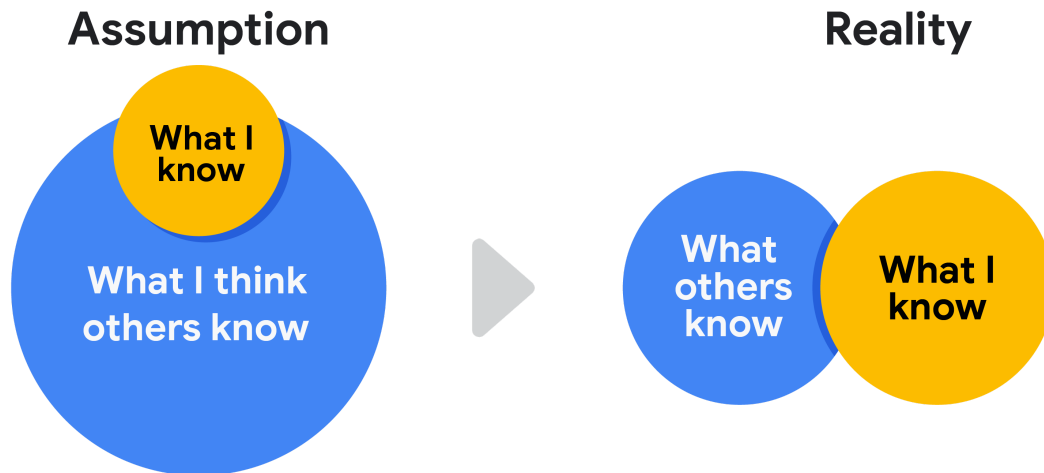
- 任何著名的項目，客戶或獎項
- 以及您的聯絡資訊，包括您的電子郵件地址、專業社交網站上的個人資料連結以及您目前居住的地方

範本

 Google UX Design Certificate - Personal Branding [Template] https://docs.google.com/document/d/1HTStD6ZJvtQ3HdL-BnE_RyIAZDqHpcTW3VP8_FntggQ/edit?usp=drivesdk

- 個人陳述
 - 是一個一兩句話的短語
 - 描述你做什麼，你代表什麼。
 - 想起像你自己的口號或標語
 - 最好的個人陳述是令人難忘和吸引人的。
 - 考慮在投資組合網站的「關於我」頁面上包含您的個人陳述版本 重複你用來描述自己的詞語，以強化你品牌的關鍵元素是有說明的。
- 照片
 - 您的照片應該在跨平台之間保持一致
 - 在選擇自己使用的照片時，您應該表達您獨特的風格、文化和興趣。
- 最後，確保您的配色方案、徽標、字型和其他設計元素在平台之間保持一致。
- 盡量保持外觀和感覺的一致性

| 冒名頂替綜合症



您可能見過或親自經歷過冒名頂替綜合症的情況，如：

- 除非你滿足每一個要求（即使你完全不必申請！
 - 承擔額外的的工作，以確保你"做這一切"，並看起來更有能力在你的同齡人面前。
 - 因為緊張或焦慮而不參加社交活動或職業博覽會。
 - 在談話中輕描淡寫你的能力。
 - 因為不相信讚美， 你就不屑一顧。
-
- **承認你的想法。**認清你的感受，並嘗試找出你為什麼有這種感覺。這將有助於你找出什麼觸發你的冒名頂替者綜合症，以便你可以更好地管理它在未來。
 - **擁有你的成就。**您有自己的獨特視角和經驗。想想所有讓你與下一個人不同的成就和技能。把它們寫在清單中，這樣你就能看到在聯網時必須談論多少。你有很多可以提供，所以進入談話的信心！
 - **對自己誠實。**實事求是地評估你的長處和短處。找到能夠產生「不夠好」的感覺的領域，並努力改進它們，將有助於你對自己更有信心。每個人都可以改進的地方，而且總是有更多的學習，所以不要讓你的弱點阻礙你。
 - **交談一下。**詢問值得信賴的導師、朋友或經驗豐富的專業人士如何處理冒名頂替綜合症。
 - **穿一些讓你自信的衣服。**好看有助於你感覺良好。如果你要參加一個現場社交活動，穿上你最喜歡的專業服裝，讓你覺得自己是最好的版本。
 - **幫助別人。**與他人分享你的知識有助於你感到更有價值。這可能是給比你經驗不足的人提供建議，或者與你的同輩分享獨特的經驗。如果您認為您沒有任何東西可以提供給其他人，請參閱您之前列出的清單。
 - **假裝它，直到你成功。**即使你對自己作為設計師的能力沒有信心，如果你足夠長時間地自信行事，最終它也會成為你的第二本性。人們自然而然地被自信的個人所吸引，

因此自信行事可能會說明您在工作場所和 UX 社區中建立更多的聯繫。

- **和朋友一起去**與你認識的人一起參加社交活動可以幫助你減少不知所措和緊張。
- **瞭解人**。更加熟悉其他 UX 專業人員會讓你感覺不那麼不合時宜。你會意識到，有經驗的 UX 設計師並不像他們最初看起來那麼嚇人！這將有助於你在未來遇到其他人時不那麼緊張。
- **知道你並不孤單**。如果你要參加一個社交活動，或者你正在和不認識的人一起開始一個小組專案，你就不會是唯一覺得自己不屬於的人。和有經驗的專業人士在一起會很嚇人，即使你自己也是！此外，即使是最有經驗的UX設計師也曾經站在你的立場上。我們都從某個地方開始



詞彙表



Course 1 Week 4 - Glossary of terms and definitions <https://docs.google.com/document/d/1Q-4o1rcCq0KNGnNaS9QjizgMKsq0A2Y-s0DgMG03e3M/edit?usp=drivesdk&resourcekey=0-dZAVW8UTCMP7bDVV0z4Tuw>