

# Ayez une idée de ce qui vous attend.



Cette vidéo de 2 minutes vous donnera un aperçu rapide de ce à quoi ressemble l'expérience d'utilisation du Starter Kit.

# Bienvenue

au kit de démarrage d.school



Faites savoir à tout le monde qui vous êtes. —————> Qui suis-je?

Présentez-vous

Pourquoi est-ce que je me suis inscrit.e au MALTT ?

Qu'est-ce que je fais à côté du MALTT ?  
Cela pourrait être votre travail, ou votre passe-temps, tout ce qui décrit comment vous travaillez.

En prime...

Une petite information supplémentaire sur vous. Il peut s'agir de quelque chose qui vous est arrivé hier, de quelque chose que vous aimez ou de quelque chose que les gens ne savent peut-être pas à votre sujet

NOUS AVONS 5 MINUTES POUR...

# Rencontrez Sarah & Scott

Sarah Stein Greenberg

Directrice générale

Ce que je fais

Façonner l'impact de la d.school dans le monde.

Aussi

Amoureux de la synthèse de design et des invertébrés marins

Scott Doorley

Directeur Créatif

Ce que je fais

Donnez vie à nos idées.

Aussi

Héros: Corita Kent, Hedy Lamarr, Nina Simone



Brought to you by  
the Stanford d.school.

REGARDER UNE VIDÉO SUR

# Comment naviguer dans l'ambiguïté

Vous faites face à un monde qui est constamment en mouvement et qui semble l'être chaque jour.

Sarah Stein Greenberg (directrice exécutive) et Scott Doorley (directeur créatif) expliquent pourquoi apprendre aux étudiants que naviguer dans l'ambiguïté est la chose la plus importante qu'ils font à la Stanford d.school.

NOUS AVONS 1 MINUTE POUR PRÉVISUALISER...

# Ce que vous apprendrez aujourd'hui

## Capacités de conception

Les capacités se développent avec le temps. Aujourd'hui, vous aurez la chance de pratiquer certaines capacités de conception qui peuvent devenir une seconde nature si vous continuez à les développer.

## Mentalités

Un état d'esprit n'est qu'une attitude qui influence la façon dont vous abordez tout ce qui se présente à nous. Les mentalités peuvent être difficiles à cerner, mais c'est peut-être la chose la plus utile que vous apprendrez aujourd'hui.

## Méthodes

Vous apprendrez également des méthodes de conception spécifiques. Gardez un œil sur ceux qui fonctionnent pour vous.

AVONS 1 MINUTE POUR PRÉVISUALISER...

# Comment vous allez apprendre aujourd'hui

## Travaillez par vous-même

Vous regarderez des vidéos d'un atelier d.school en session pour vous aider à vous mettre à niveau.

## Apprendre des autres

Vous verrez des designers non conventionnels parler de l'application des principes de conception à tout sujet, du hip-hop aux écoles primaires.

## Travailler avec un partenaire

Vous travaillerez avec un partenaire pour découvrir comment le travail de conception se passe, comment on se sent en découvrant un besoin caché et en développant une idée pour y répondre.

NOUS AVONS 4 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Que signifie le mot  
design pour vous ?

Comment pensez-vous  
que le design pourrait  
fonctionner pour vous?

# Apprendre des autres

## Que signifie le mot design pour vous ?

Le design signifie beaucoup de choses pour beaucoup  
Des gens - d'un sac à main « designer » bien conçu au  
« designer » qui l'a fabriqué.

Aujourd'hui, vous allez explorer le design comme une  
façon de travailler - une approche inventive et  
ingénieuse et surtout, qui cherche à répondre aux  
besoins des autres.

## Comment pensez-vous que le design pourrait fonctionner pour vous?

Il existe de nombreuses façons de résoudre les  
problèmes et d'identifier les défis. Le design peut vous  
donner de nouveaux outils et compétences pour aborder  
vos projets sous un angle différent.

Faites attention à ce qui fonctionne pour vous  
aujourd'hui.



Brought to you by  
the Stanford d.school.



NOUS AVONS 1 MINUTE POUR...

# Rencontrez Laura & Louie



**Laura McBain**

K12 Lab Directrice Communautés &  
Implémentation.

Ce que je fais

Libérez les éducateurs pour changer le  
monde.

Aussi

Concepteur d'expériences, penseur  
systémique et défenseur de la justice  
sociale



**Louie Montoya**

Concepteur d'expériences d'apprentissage

Ce que je fais

Abattre les murs et utiliser les  
décombres pour construire un système  
éducatif plus équitable.

Aussi

Artiste, cuisinier et connaisseur de salles  
d'évasion

NOUS AVONS 5 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Plongez directement dans le vif du sujet alors que Laura et Louie vous présentent Jill Vialet, entrepreneure sociale et éducatrice.

Elle partagera quelques idées sur la façon dont le design fonctionne pour elle.

REGARDER UNE VIDÉO SUR

## Jill Vialet

À quoi peut ressembler le design dans la pratique?

Jill a fondé plusieurs entreprises et organisations à but non lucratif qui se concentrent sur l'apprentissage et les écoles.

L'un d'eux, Substantial, travaille avec les directeurs d'école pour aider les enseignants suppléants à donner le meilleur d'eux-mêmes.

NOUS AVONS 4 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Qu'avez-vous remarqué dans le  
travail de conception de Jill ?

Pourquoi Jill pense-t-elle que le  
recadrage est important?

WE HAVE 4 MINUTES TO...

# Learn from others

## Qu'avez-vous remarqué dans le travail de conception de Jill ?

Elle est consciente de son travail de conception, mais elle ne s'en tient pas à un plan d'action prédéfini.

Elle permet au chemin de son processus d'émerger en fonction de ce qu'elle apprend du travail en cours de route.

## Pourquoi Jill pense-t-elle que le recadrage est important?

Recadrer signifie regarder les choses sous différents angles, être ouvert d'esprit et ne pas avoir peur de changer d'angle de vision lorsque vous découvrirez de nouvelles choses.

Faire preuve d'empathie envers vos utilisateurs changera toujours votre point de vue, c'est le but! Prendre un moment pour recadrer le problème ouvre une nouvelle série d'opportunités.

REGARDEZ UNE VIDÉO ET

# Faites-vous plaisir!

Les « stokes » sont des activités rapides qui aident à détendre et à dynamiser les équipes, tant mentalement que physiquement.

Cela nous aide également à adopter le bon état d'esprit pour notre travail de conception.

NOUS AVONS 4 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Pourquoi les « stokes » sont-ils  
utiles dans le travail de  
conception?

Quand devriez-vous utiliser un  
« stoke » ?

NOUS AVONS 4 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

## Pourquoi les « stokes » sont-ils utiles dans le travail de conception?

Lorsque vous êtes physiquement et mentalement  
lâche, il est plus facile d'étirer davantage votre pensée.

## Quand devriez-vous utiliser un « stoke »?

Utilisez ce type d'activités pour vous réveiller le  
matin, lancer une réunion ou commencer un  
brainstorming. Ils donnent le ton pour votre  
prochaine activité.





Les portraits  
de contour  
aveugle  
ressemblent  
à ceci.

AVONS 4 MINUTES POUR...

# Dessiner un portrait de contour aveugle

Vous avez quelques minutes pour apprendre à connaître un partenaire et essayer un rapide « stoke » avec lui.

Indiquez votre nom et pourquoi vous êtes curieux au sujet du travail de conception.

Après cela, vous aurez une minute pour faire chacun un dessin de contour aveugle de votre partenaire. Dressez un portrait de votre partenaire, en ne regardant que lui et non votre papier. (N'utilisez qu'une seule feuille de papier.)

Parce que vous devez vous regarder l'un l'autre et non la page pendant que vous dessinez, vous pouvez dessiner tous les deux en même temps.

NOUS AVONS 2 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Réfléchissez à ce que  
cette expérience vous a  
fait ressentir.

Ensuite, partagez vos pensées avec le reste du  
groupe

NOUS AVONS 2 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

## Être mal à l'aise.

Vous vous êtes peut-être senti mal à l'aise.

Bon. Les bons designers sont à l'aise d'être mal à l'aise. (Mettez-vous à l'aise avec cela.)

## Faire des dégâts.

Vous avez peut-être eu l'impression de faire un gâchis.

Bon. Faire un gâchis fait partie du travail de conception.

Nous espérons que vous avez aiguisé votre appétit pour le désordre (mais n'oubliez pas, c'est aussi votre responsabilité de nettoyer).

## À partir de maintenant.

Vous avez peut-être eu l'impression de ne pas être prêt.

Bon. Les bons designers commencent avant d'être prêts.

Rappelez-vous ce que vous ressentez, vous le ressentirez à nouveau bientôt.



Brought to you by  
the Stanford d.school.

NOUS AVONS 1 MINUTE POUR...

# Capturez votre travail

Les bons designers ont  
l'habitude de capturer  
leur travail en cours.

Commençons votre  
habitude maintenant.

NOUS AVONS 6 MINUTES POUR...

# Travaillez par vous- même

Il s'agit de  
d'obtenir une idée.

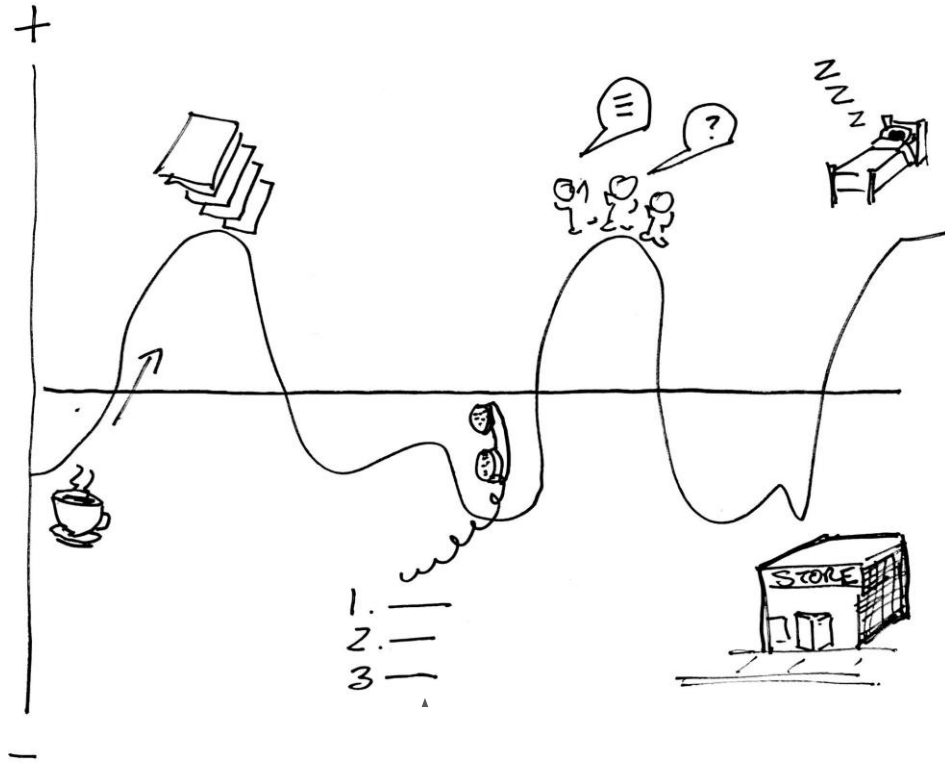
Louie et Laura vont vous montrer une méthode pour apprendre à connaître un utilisateur.

Il s'agit de diffuser rapidement votre expérience sur un morceau de papier pour vous aider à communiquer cette expérience à un partenaire.

C'est-à-dire que ce n'est pas une activité artistique - cela n'a pas besoin d'être beau. Il faut juste le faire.



Brought to you by  
the Stanford d.school.



Votre carte  
« journée  
de vie »  
pourrait  
ressembler  
un peu à  
ceci.

REGARDER UNE VIDÉO SUR

# Une journée de vie

Suivez.

Cartographiez les activités d'hier et vos réactions émotionnelles positives et négatives sur le graphique.

Qu'avez-vous fait et qu'avez-vous ressenti ?



NOUS AVONS 8 MINUTES POUR...

# Travaillez avec votre partenaire

Chaque partenaire aura  
l'occasion de partager  
avec l'autre, un à la  
fois.

N'oubliez pas de  
régler vos propres  
minuteriers!

## **Le partenaire A apprend du partenaire B**

Le partenaire B écoute tout en faisant une «  
carte miroir » de ce qu'il entend.

## **Le partenaire B apprend du partenaire A**

Le partenaire A écoute en faisant une «  
carte miroir » de ce qu'il entend.

NOUS AVONS 6 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

## Demander pourquoi

Laura et Louie montrent comment l'astuce trompeusement simple de demander pourquoi nous aide à creuser et à trouver les besoins réels des personnes pour lesquelles nous concevons.

REGARDEZ UNE VIDÉO ET

# Demandez-vous pourquoi.

Creusons plus profondément. Il est temps d'activer vos compétences d'entrevue et d'écoute.

Dessinez un cadre autour d'un point négatif de la journée de votre partenaire et apprenez-en plus sur ce moment en demandant pourquoi.

NOUS AVONS 8 MINUTES POUR...

# Travaillez avec votre partenaire

Chaque partenaire aura  
l'occasion d'en apprendre  
davantage auprès de son  
partenaire en lui  
demandant pourquoi.

N'oubliez pas de régler vos  
propres minuteriers!

**Le partenaire A apprend du  
partenaire B en lui demandant  
pourquoi.**

Le partenaire B écoute, l'accepte et  
réfléchit avec sa réponse.

**Le partenaire B apprend du  
partenaire A en lui demandant  
pourquoi.**

Le partenaire A écoute, l'accepte et  
réfléchit à sa réponse.

NOUS AVONS 6 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

## Recadrer le problème

Écoutez Laura et Louie expliquer comment recadrer le point faible de votre partenaire pour trouver de nouvelles opportunités en rédigeant une question ouverte.

REGARDEZ UNE VIDÉO SUR LA FAÇON DE

# Recadrer le problème

Recadrez le problème de votre partenaire en une question ouverte.

Comment pouvez-vous aider votre partenaire?

Transformez le point douloureux de votre partenaire en quelque chose que vous pouvez faire pour aider qui permet plusieurs options différentes.

Assurez-vous que votre question comprend un verbe. « Comment puis-je aider [nom du partenaire] [verbe] ? »

NOUS AVONS 1 MINUTE POUR...

# Capturez votre travail

Les bons designers ont  
l'habitude de capturer  
leur travail en cours.

Gardons votre habitude.

NOUS REPARTONS DANS 10 MINUTES

# Aérez-vous les neurones!

Faites une pause de 10 minutes.

Étirez-vous

Buvez de l'eau.

Marchez dehors.

S'il vous plaît revenir dans 10 minutes. (Vraiment.)



Brought to you by  
the Stanford d.school.



NOUS AVONS 15 MINUTES POUR...

# Travaillez par vous- même

Laura et Louie vont vous présenter le concepteur de produits, Yusuke\* Miyashita.

Il parlera de la façon dont il utilise le croquis comme outil de réflexion.

\*Utilisation  
prononcée-K

Alors. Préparez-vous à trouver des idées!

Louie vous guidera tout au long d'une activité de remue-méninges/brainstorming. Suivez-le - alors assurez-vous que votre stylo et votre papier sont prêts à partir!

Oh! Et il va faire référence à un morceau de papier avec 4 carrés dessus.

Vous n'avez pas cela - et vous n'en avez pas besoin. Imaginez 4 carrés sur votre papier!

REGARDER UNE VIDÉO SUR

# Yusuke Miyashita

Yusuke est un concepteur de produits et le fondateur de Eagle Hunter Studio. Il est également chargé de cours à la Stanford d.school.

Utilisez le croquis comme un moyen rapide d'exprimer vos idées pour démarrer une conversation.

Quelles opportunités et possibilités pourriez-vous imaginer pour votre partenaire?

NOUS AVONS 6 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Rencontrez Lecrae et  
Khris Sandifer.

Ils parleront des façons  
surprenantes dont le  
prototypage s'applique  
au travail créatif de  
toutes sortes.

Alors. Soyez prêt à  
partager!

Rappelez-vous quand vous avez fait le  
« stoke » et parlé de « Vous sentir mal à  
l'aise, faire des dégâts et commencer  
maintenant? » Eh bien, nous allons nous  
pencher sur ces mentalités alors que nous  
nous préparons à partager un travail  
inachevé.

REGARDER UNE VIDÉO SUR

# Lecrae & Khris Sandifer

Comment pouvez-vous améliorer les idées?

Les premiers commentaires vous préparent au succès.

Lecrae est le cofondateur de Reach Records et un artiste hip-hop bien-aimé.

Khris est photographe documentaire et co-fondateur de Trillicon Valley.

NOUS AVONS 8 MINUTES POUR...

# Travaillez avec votre partenaire

N'oubliez pas de  
régler vos propres  
minuterics!

## **Le partenaire A partage ses idées avec le partenaire B**

Partagez votre question. Exprimez vos idées rapidement et écoutez les commentaires de votre partenaire. Prenez des notes. Essayez d'utiliser les formats « J'aime » et « Je souhaite » pour obtenir des commentaires.

## **Le partenaire A partage ses idées avec le partenaire B**

Partagez votre question. Exprimez vos idées rapidement et écoutez les commentaires de votre partenaire. Prenez des notes. Essayez d'utiliser les formats « J'aime » et « Je souhaite » pour obtenir des commentaires.

NOUS AVONS 10 MINUTES POUR...

# Travaillez par vous- même

Remixez votre  
travail.

Maintenant que vous avez  
reçu des commentaires, il  
est temps de remixer ces  
idées en une solution  
nouvelle et améliorée.

Soyez prêt à travailler  
rapidement!

Louie et Laura vont partager quelques  
réflexions sur la façon de remixer - alors  
vous n'aurez que quelques minutes pour  
le faire, alors préparez votre stylo et  
votre papier!

REGARDEZ UNE VIDÉO SUR LA FAÇON DE

# Remixez votre travail

Synthétisez les commentaires de votre partenaire pour réinventer un nouveau concept.

Dessinez un storyboard et incluez :

## **Le problème**

Quel a été le problème que vous avez remarqué et sur lequel vous avez concentré votre cadrage?

## **Le recadrage**

Comment avez-vous reformulé ce problème une fois que vous en avez appris davantage?

## **La solution**

Quel est le nom de la solution que vous avez conçue et comment fonctionne-t-elle ?

## **L'avantage**

Comment cela profitera-t-il à votre partenaire?

WE HAVE 5 MINUTES TO...

# Travaillez avec votre partenaire

Il est temps de partager votre  
nouvelle solution.

**Partenaire A, partagez votre histoire avec le  
partenaire B**

Partenaire B, écoutez et prenez un moment  
pour remercier le partenaire A d'avoir conçu  
quelque chose juste pour vous.

**Partenaire B, partagez votre histoire avec le  
partenaire A**

Partenaire A, écoutez et prenez un moment  
pour remercier le partenaire B d'avoir conçu  
quelque chose juste pour vous.



WE HAVE 1 MINUTE TO...

# Capturez votre travail

Les bons designers ont  
l'habitude de capturer  
leur travail en cours.

Pratiquons cette  
habitude un peu plus!

NOUS AVONS 6 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Réfléchissez avec  
Laura & Louie.

Vous avez fait le  
travail, il est  
maintenant temps de  
revoir ce que vous  
avez appris.

Soyez prêt à applaudir!

Louie et Laura termineront avec  
une activité qui fait du bruit.  
Préparez-vous à vous joindre à la  
fête!

REGARDEZ UNE VIDÉO ET  
**Réfléchissez!**

Tu as réussi! Félicitations pour avoir terminé le kit de démarrage d.school.

Il existe de nombreuses façons de concevoir, ce ne sont que quelques-unes que vous pouvez commencer à faire aujourd'hui et demain.

NOUS AVONS 5 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

Avec le recul, qu'avez-vous  
remarqué sur le  
fonctionnement du design ?

Quelle est la méthode ou  
l'état d'esprit que vous  
pourriez utiliser demain?

Mieux encore,  
comment pourriez-  
vous faire  
fonctionner le design  
pour vous?

NOUS AVONS 5 MINUTES POUR...

# Apprendre des autres

## Mieux encore, comment pourriez-vous faire fonctionner le design pour vous?

Bien sûr, c'est à vous de décider. Nous vous encourageons à essayer au moins une chose que vous avez apprise aujourd'hui, qu'il s'agisse d'une méthode comme la cartographie d'un parcours utilisateur ou d'un état d'esprit comme rester ouvert aux possibilités.

Très bientôt, ils commenceront à devenir une partie fiable et naturelle de votre travail quotidien.

## Avec le recul, qu'avez-vous remarqué sur le fonctionnement du design ?

Chacun a sa propre approche du travail créatif, mais le design a des mentalités et des méthodes assez cohérentes:

Attendez d'interagir avec les utilisateurs pour définir un problème.

« Construire pour penser » - faire des prototypes comme un moyen non seulement d'exprimer de nouvelles idées, mais de les élaborer.

Appuyez-vous sur des essais et des tests d'erreur délibérés avec les utilisateurs pour abandonner vos hypothèses.

## Quelle est la méthode ou l'état d'esprit que vous pourriez utiliser demain?

Empruntez aux personnes que vous avez vues aujourd'hui:

Essayez les méthodes de Laura et Louie pour cartographier un parcours utilisateur ou générer de multiples possibilités en essayant des contraintes strictes.

Prenez la tactique de LaCrae consistant à élaborer ses premières idées devant d'autres personnes.

Empruntez la stratégie de Yusuke « construire pour penser » et utilisez le croquis pour travailler sur vos premières idées et les partager avec les autres.

Rappelez-vous la technique de Jill qui consiste à retarder la conclusion jusqu'à ce que vous vous familiarisiez avec la façon dont les autres vivent le problème.

Ou peut-être y a-t-il autre chose qui vous a marqué.

WE HAVE 1 MINUTE TO...

# Prenez une photo d'équipe!

Nous avons capturé les  
designs, mais il est  
maintenant temps de  
capturer les designers!

Prenons une dernière photo d'équipe avec vous  
tous souriants tout en vous donnant un high  
five!

NOUS AVONS 2 MINUTES POUR...

# Réfléchissez à ce que nous avons fait.

Au cours de cette activité, vous avez essayé plus de 20 mentalités et méthodes de conception centrées sur l'humain.

Des choses comme:

Assumer l'état d'esprit d'un débutant

Interviewer en empathie

Cartographie du parcours

Pourquoi l'idéation de l'échelle

Imposer des contraintes Prototypage et  
test Storytelling

La diapositive suivante vous donnera  
un avant-goût du terrain que vous  
avez parcouru.

### Prototype

Prototyping is a process of creating a model or a sample of a product or service to test a concept or to demonstrate a process. It is a key part of the design thinking process, allowing designers to explore ideas and iterate on them before investing in a final solution.

### Assume a beginner's mindset

You change your own experience, understanding, and expertise. Your unique perspective is an incredibly valuable asset to bring to any design challenge. At the same time, your viewpoint carries assumptions and personal biases. Your preconceived notions may, in fact, be hindering you from seeing the full range of possibilities. Assume a beginner's mindset in order to get outside biases and approach a design challenge with fresh eyes.

### Storytelling

Use a story to give your ideas a human face. A story is a powerful tool for communicating your ideas and for building a shared understanding of a problem. It allows you to connect with your audience and to make your ideas more relatable and memorable.

### Impose Constraints

Try to think of as many constraints as you can. Constraints are limitations that can help you focus your ideas and make them more practical. They can also be a source of inspiration, leading you to creative solutions that you might not have otherwise considered.

### Define

The define role is where you synthesize your insights, define your problem, and set a meaningful challenge. Based on your understanding of users and their environments, pose up with an actionable problem statement, your point of view, and your goals.

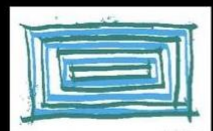


### Brainstorming

Brainstorming encourages a wide range of ideas to be generated. A brainstorming session is a structured process for generating ideas and for exploring the collective thinking of the group. Brainstorming can be used throughout the design process to generate ideas, assess progress and priorities, and to come up with design solutions.

### Journey Map

A journey map is a visual representation of the user's experience with a product or service. It shows the user's path through various touchpoints and the emotions and pain points associated with each step. Journey maps are used to identify areas for improvement and to create a more user-centered design.



### Describe Your Concept

Keep brainstorming and with a team, evaluate how you don't fully understand the idea they selected to test or, the Describe Your Concept tool helps you clarify how your concept differs from the original concept, and understand exactly what they need to create during prototyping.

### Interview for Empathy

The interview is a key activity in the empathize phase. It allows you to learn more about the user's experience and to build a deeper understanding of their needs and pain points. Interviews should be conducted in a way that is respectful and non-judgmental, and should focus on understanding the user's perspective.

### Improvise to Life

Improvise to Life is a tool for testing your ideas and for building a shared understanding of a problem. It involves acting out a scenario and exploring different solutions in a playful and collaborative way. This tool is useful for testing ideas that are difficult to communicate through traditional means.

# design thinking bootleg

A collection of design thinking tools and techniques, including sketches, diagrams, and text, all related to the design thinking process.

### Why-Might We? Questions

These questions are designed to challenge your assumptions and to explore alternative perspectives. They are used to generate ideas and to test the feasibility of different solutions. The questions are: "Why might we...?", "What if...?", and "How might we...?"

### Why-How Laddering

The why-how laddering tool is used to explore the underlying reasons for a problem and to identify potential solutions. It involves asking 'why' questions to understand the root cause of a problem and 'how' questions to explore potential solutions. This tool is useful for identifying areas for improvement and for generating ideas.

### Ideate

Ideation is the process of generating a large number of ideas. It is a key part of the design thinking process, allowing designers to explore a wide range of possibilities and to identify the most promising ideas. Ideation can be done through various methods, including brainstorming, sketching, and role-playing.

### Test

Testing is the final stage of the design thinking process. It involves evaluating the user's experience with a prototype and identifying areas for improvement. Testing can be done through various methods, including user interviews, usability testing, and A/B testing. The goal of testing is to ensure that the final solution meets the user's needs and is easy to use.



### Stoke

Stoke is a tool for building a shared understanding of a problem and for generating ideas. It involves acting out a scenario and exploring different solutions in a playful and collaborative way. This tool is useful for testing ideas that are difficult to communicate through traditional means.

### Empathy Probe

The empathy probe is a tool for building a deeper understanding of the user's experience. It involves asking users to describe their experience with a product or service in a specific way. This tool is useful for identifying areas for improvement and for generating ideas.



### Story Share-and-Capture

Story share-and-capture is a tool for building a shared understanding of a problem and for generating ideas. It involves asking users to share their stories and capturing their insights. This tool is useful for identifying areas for improvement and for generating ideas.

### Empathize

Empathizing is the process of understanding the user's experience and building a shared understanding of a problem. It involves listening to the user's stories and observing their behavior. Empathizing is a key part of the design thinking process, allowing designers to build a deeper understanding of the user's needs and pain points.

### Testing with Users

Testing with users is a key part of the design thinking process. It involves evaluating the user's experience with a prototype and identifying areas for improvement. Testing with users can be done through various methods, including user interviews, usability testing, and A/B testing. The goal of testing with users is to ensure that the final solution meets the user's needs and is easy to use.

### Design Guidelines

Design guidelines are a set of rules and principles that guide the design process. They are used to ensure that the final solution is consistent and meets the user's needs. Design guidelines can be developed through various methods, including user interviews, usability testing, and A/B testing.

### I Like, I Wish, What If

The I Like, I Wish, What If tool is used to explore the user's experience and to generate ideas. It involves asking users to describe what they like, what they wish, and what they would like to see. This tool is useful for identifying areas for improvement and for generating ideas.



# Merci!