



Concevoir une solution pour les terrains de proximité





1: Définition design thinking

2: L'empathie

3: Définir le problème

4: Ideation

5: Prototype

6: La charte graphique

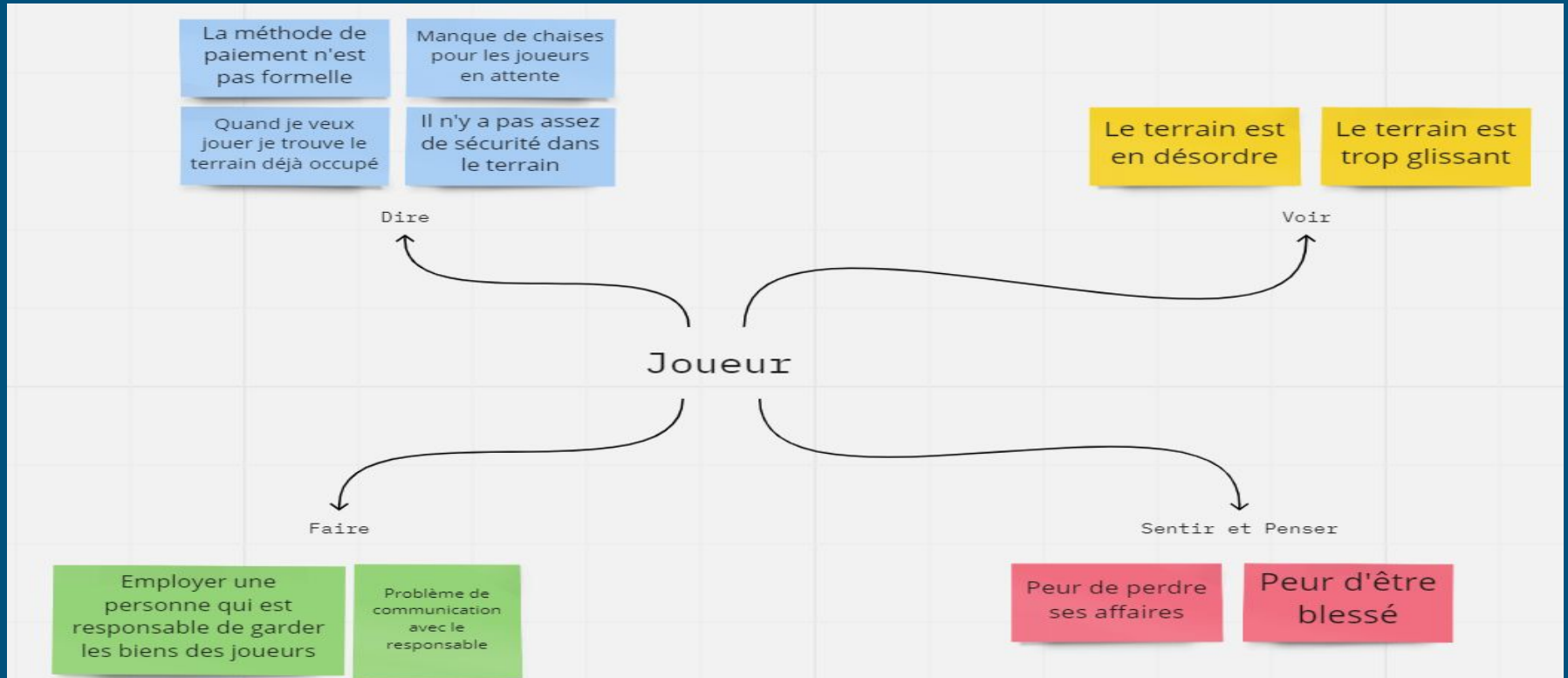


Design thinking

Le design thinking en bref , est a pensée analytique et pensée intuitive.

Le design thinking comporte plusieurs étapes: définir, rechercher, imaginer, prototyper, sélectionner, implémenter, apprendre

1. L'empathie:



2. Définir le problème:

Q. Pourquoi ressentir un manque de sécurité?

R. Parce que ils ont peur de glisser ou que leurs affaires se perdent

2. Définir le problème:

Q. Pourquoi ont-ils peur d'être blessés?

R. Parce qu'ils ont peur de glisser

Q. Pourquoi ont-ils peur de glisser?

R. Parce que le terrain est glissant

Q. Pourquoi le terrain est-il glissant?

R. Parce qu'il est en ciment

⇒ Problème du sol de terrain

2. Définir le problème:

Q. Pourquoi il y a un problème de communication avec le responsable?

└─ R. Pour avoir des renseignements

⇒ Problème de paiement et de renseignement

2. Définir le problème:

Q. Pourquoi quand je veux jouer je trouve le terrain déjà occupé?

□ R. Tout le monde veut jouer dans une heure précise par exp: 19h à 20h,
20h à 21h ou le weekend

□ . Q. Pourquoi tout le monde veut jouer dans une heure précise?

□ R. Parce que c'est leur temps libre

⇒ Problème de réservation

2. Définir le problème:

Q7. Pourquoi La méthode de paiement n'est-elle pas formelle?

□ R. Parce que les joueurs se disputent qui va payer

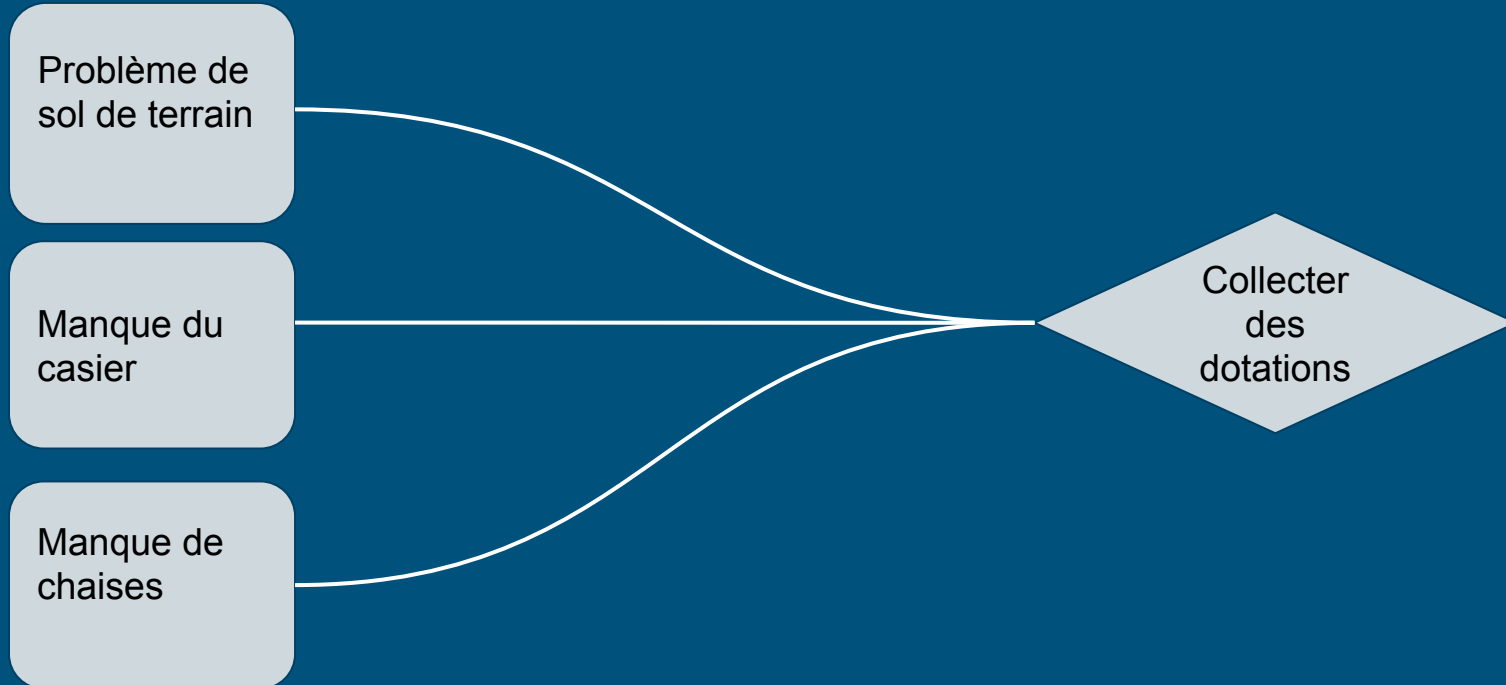
⇒ Problème de paiement

2. Définir le problème:

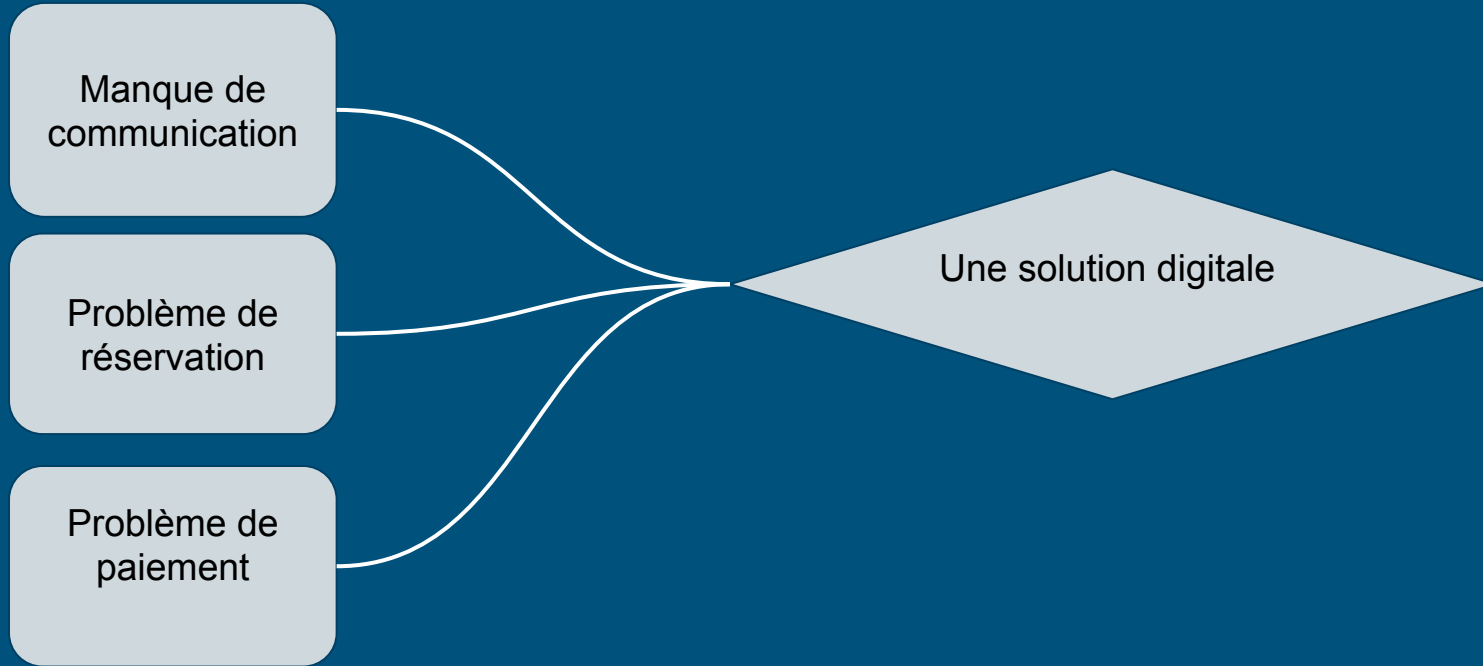
On a donc 6 problèmes:

- A. Problème de sol de terrain
- B. Manque du casier
- C. Manque de chaises
- D. Manque de communication
- E. Problème de réservation
- F. Problème de paiement

3. Ideation:



3. Ideation:



4. Prototype:



5. La Charte Graphique :



Used Fonts

Product Sans

Icon's Used



6. La Conclusion:

Le Design Thinking est une étape essentielle dans la création d'une solution à un certain problème.