Ted：

在设计之中加入信任的元素，加入分享的元素，可以让这个世界有一个全新的样貌，一改曾经的以隐私或者是自我为主导的设计理念，进行创新，加入全新的元素，使得生活，经济，都有了更好的全新的发展，视频中提到的，他们的平台使得很多的人开始愿意留宿那些有困难的人，这是这样的元素得到认可的一个标志，这种设计是正确的，可行的 ，可以是我们初步解决世界上难题的一个开端。

第二个：

以用户为中心的需求洞察（Insighting）

想要以新颖的方式实现创造价值的创新目标，首先必须寻求创新的机会，即发现用户需求。用户可能并不能明确地阐述他们想要什么，但是他们在特定情境下的实际行动却为设计者提供了最宝贵的线索，这要求设计者从复杂的用户体验中检测并提炼出可操作的信息。

深层而多样的创意激发（Ideating）

在创意激发阶段，设计师基于对用户需求的深入了解，充分释放他们的创造力，尽可能多地提出潜在解决方案。非但不去规避那些古怪的想法和与众不同的声音，反而要刻意去寻找它们，营造自由和趣味性的氛围以促使它们做出贡献。

快速且低成本的反复测试（Iterating）

到了这个阶段，设计师可能已经获得了大量创意，但此时这些创意仅仅只是想法而已。设计师们需要将这些抽象的想法用模型具象化，利用快速且低成本的模型来测试创造性的概念，即便是失败的模型，也可以帮助设计师们了解这些概念的优势和弱点，并找到新的方向来搭建下一代模型，以加速项目进程。