

09.10.2019

1. Design thinking - problem projektora

- (a) EMPATYZACJA
- (b) DEFINIOWANIE PROBLEMU
- (c) GENEROWANIE POMYSŁÓW
 - i. it
 - ii. ręcznie
 - iii. zmienić salę
 - iv. udostępnić prezentację
- (d) BUDOWANIE PROTOTYPÓW
- (e) TESTOWANIE