



## EMPATÍA

1

### "QUIÉN"

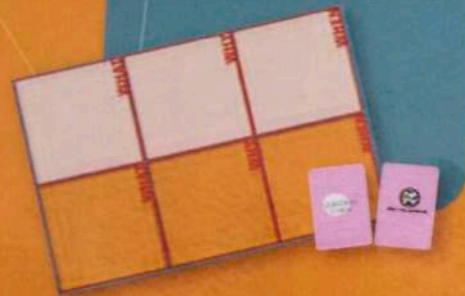
Todos los participantes eligen UNA tarjeta de cada color de las TARJETAS DE USUARIO.



2

### "SUS VIDAS"

1. Crea el USUARIO OBJETIVO utilizando el mapa SWIH o las TARJETAS DE PREGUNTAS.

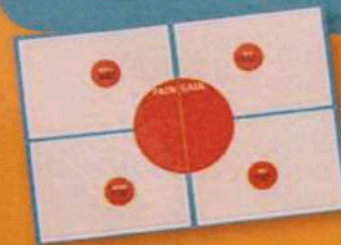


3

### "EN SUS ZAPATOS"

1. Según el USUARIO DESTINATARIO que hayas imaginado, rellena cada casilla del MAPA EMPATHY con notas adhesivas respondiendo a la pregunta en palabras clave, se permite la repetición.

2. Ahora que ya has completado tu USUARIO OBJETIVO. Imagina cuál podría haber sido el IMPACTO positivo y negativo sobre este usuario y colócalo en la zona PAIN/GAIN.



## DEFINE

4 "PUESTA EN MARCHA"

1. Cada participante tiene su propio color de nota adhesiva.  
2. Cada participante toma y escribe su primera nota:  
> Anverso/ Recto: "POR QUÉ + PREGUNTA"  
> Reverso: "PORQUE+RESPUESTA"  
3. Poner en el centro de la mesa una vez terminado.

5 "POR QUÉ"

1. Cada Participante toma una nota con color diferente al suyo.  
2. Leer el VERSO con "PORQUE+ANSWER".  
3. Escribir en el RECTO de una nueva nota adhesiva del propio color del participante una pregunta "PORQUE+RESPUESTA", donde RESPUESTA viene de la nota que ha cogido.  
4. Escriba en el VERSO de su propia nota la respuesta a su propia pregunta "POR QUÉ".  
5. Coloca las dos notas (la suya + la del otro participante) en el tablero WHY. Y vuelve al paso 1 y realiza el BUCLE durante 4 VECES.



6 "AGRUPAR-LOS"

1. Agrupa todas las PREGUNTAS similares en determinadas categorías, en torno a 4-6 categorías.  
2. Establezca prioridades entre las categorías más importantes y las menos importantes.

7 "GRAN PREGUNTA"

1. Elija la tarjeta "GRAN PREGUNTA".  
2. Escribe tu gran pregunta en la hoja en blanco.

Ej: ¿Cómo podemos + (objetivo)...?



How can we + (goal) ....?

## IMAGINE

8

### "PRIMERA IDEA"

1. Cada participante tiene que elegir una TARJETA AL AZAR.  
2. Imaginar una solución que responda a la "GRAN PREGUNTA" y que coincida con la palabra de la tarjeta.  
3. Describir la solución escribiendo o dibujando en la nota adhesiva.  
4. Compartirla con los demás participantes y poner la nota en el centro.



9

### "BUCLE"

1. Cada participante elige UNA TARJETA IDEA y CREA una NUEVA IDEA.



Tarjeta COMBINAR: Elige DOS ideas y COMBÍNALAS.



Tarjeta MODIFICAR: Elige UNA idea y modifica el componente o característica para generar una NUEVA idea.



Tarjeta ADAPTAR: Elige UNA idea, imagina un LUGAR/ un MOMENTO/ una ACTIVIDAD, y crea una nueva idea adaptada a este LUGAR/ MOMENTO/ ACTIVIDAD.

2. Explica la idea al grupo y pon la nota en el centro de la mesa.  
3. Empezar de nuevo el paso 1 y hacer un bucle 2 veces más (en total el juego se repite 3 veces).  
4. Todos los participantes discuten cómo agrupar todas las ideas similares en 3 ó 4 categorías. Los participantes eligen UNA TARJETA DE IDEA y CREAN UNA NUEVA IDEA.

10

### "EVALUAR"

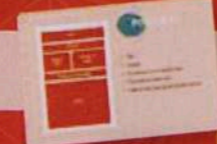
1. Una tarjeta de evaluación para cada categoría. En esta tarjeta de evaluación, hay 6 criterios.  
2. Cada criterio tiene una BARRA DE EVALUACIÓN compuesta por CINCO CELDAS de evaluación.  
3. Cada tarjeta de evaluación asignada a una categoría.  
4. Votar una puntuación de 1 a 5 para cada criterio de la tarjeta para evaluar.  
5. Dibujar un PUNTO en la celda derecha de la barra de evaluación".  
6. Ordene las categorías de mayor a menor evaluación.  
7. Elige la mejor categoría (sólo una), el objetivo es crear un PRODUCTO de SOLUCIÓN.



11

### "PRESENTE"

1. Elige un papel A3 en blanco.  
2. Elige la tarjeta "PÓSTER A3".  
3. Reproduce la estructura en la hoja de papel A3.  
4. Rellene las zonas con el contenido creado hasta el momento.



## PROTOTIPO

12 "CUENTO"

1. Crea un guión gráfico respondiendo a las preguntas de la pizarra.

13

### "ORGANIZE"

1. Elige la tarjeta "Prototipo de organización".  
2. Sigue las instrucciones de los pasos 1,2,3. Los participantes pueden hacer la organización escribiendo en papel A3.



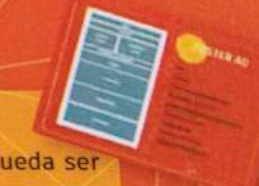
15 "FINALIZAR"

1. El objetivo es intentar construir todo el sistema conectando los componentes entre sí y comprobar el error de conexión y diseño.  
2. El participante corrige el componente según el error encontrado en el paso anterior.  
3. Redibujar (describir) una versión final para cada componente (hacerlo lo más bonito posible).  
4. Pegar todos los componentes en A2 y toda la conexión debe coincidir.

16

### "PRESENTAR"

1. Escoge un papel A0 en blanco que pueda ser combinación de 4 A2)  
2. Elija la tarjeta "POSTER A0".  
3. Reprodúzca la estructura en la hoja de papel A0 (4 de A2).  
4. Rellene las zonas con el contenido creado hasta el momento y presente también el PROTOTIPO.



14 "CREACIÓN"

1. Todos los participantes asignados al componente, dibujan el componente en una sola hoja de papel.  
2. Escribir la función principal y las características del componente, así como los materiales.  
3. Dibuja todas las conexiones para conectar este componente a los otros componentes del prototipo en 3 colores:  
Interactivo (electricidad/información,...)  
- Entrada: AMARILLO  
- Salida: ROJO  
- Conexión de soporte: VERDE

**EMPATIA**

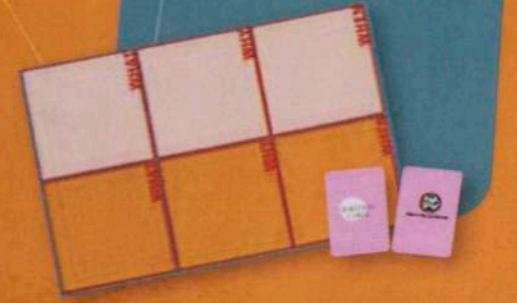
**1**  
"QUEM"

Todos os participantes escolhem UM cartão de cada cor dos CARTÕES DE USUÁRIO.



**2**  
"A VIDA DELES"

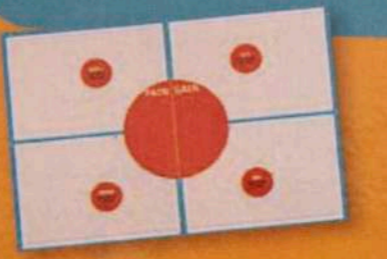
Crie o USUÁRIO-ALVO usando o mapa SWIWH ou os CARTÕES DE PERGUNTAS.



**3**  
"EM SEUS SAPATOS"

1) De acordo com o UTILIZADOR-ALVO que imaginou, preencha cada quadrado do MAPA EMPATHY com notas autocolantes, respondendo à pergunta em palavras-chave, sendo permitida a repetição.

2. Agora que já completou o seu UTILIZADOR-ALVO. Imagine qual poderia ter sido o IMPACTO positivo e negativo sobre este utilizador e coloque-o na zona de PAIN/GAIN.



**DEFINIR**

**4**  
"INÍCIO"

1. Cada participante tem a sua própria cor de notas autocolantes.  
2. Cada participante pega e escreve a sua primeira nota:  
> Frente/ Frente e Verso: "PORQUÊ + PERGUNTA"  
> Verso/ Verso: "PORQUE + RESPOSTA"  
3. Colocar no meio da mesa depois de terminado.

**5**  
"PORQUE"

1. Cada participante toma uma nota com uma cor diferente da sua.  
2. Lê o VERSO com "PORQUE + RESPOSTA".  
3. Escreve no RECTO de uma nova nota autocolante da cor do participante uma pergunta "PORQUÊ + RESPOSTA", em que a RESPOSTA vem da nota que escolheu.  
4. Escrever no VERSO do seu próprio bilhete a resposta à sua própria pergunta "PORQUÊ".  
5. Coloca as duas notas (a sua + a do outro participante) no quadro PORQUE.  
E volta ao passo 1 e faz o LOOP durante 4 VEZES.

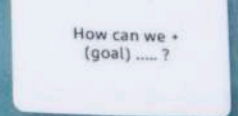


**6**  
"GRUPO"

1. Agrupe todas as PERGUNTAS semelhantes em determinadas categorias, cerca de 4-6 categorias.  
2. Estabeleça prioridades das categorias mais importantes para as menos importantes.

**7**  
"GRANDE PERGUNTA"

1. Escolher a carta "GRANDE PERGUNTA".  
2. Escreva a sua grande questão na página branca.  
Ex: Como podemos + (objectivo)...?



**IMAGINAR**

**8**  
"PRIMEIRA IDEIA"

1. Cada participante tem de escolher um CARTÃO ALEATÓRIO.  
2. Imaginar uma solução que responda à "GRANDE QUESTÃO" e que corresponda à palavra do cartão.  
3. Descrever a solução escrevendo/desenhando na nota autocolante.  
4. Partilhar a solução com os outros participantes e colocar a nota no meio.



**9**  
"LOOP"

1. Cada participante escolhe UM dos CARTÕES DE IDEIAS e CRIA uma NOVA IDEIA.

**Cartão COMBINAR:** Escolher DUAS ideias e COMBINAR.

**Cartão MODIFICAR:** Escolher UMA ideia e modificar o componente ou a característica para gerar uma NOVA ideia.

**Cartão ADAPTAR:** Escolhe UMA ideia, imagina um LUGAR/ um MOMENTO/ uma ACTIVIDADE e cria uma nova ideia adaptada a esse LUGAR/ MOMENTO/ ACTIVIDADE.



2. Explicar a ideia ao grupo e colocar a nota no meio da mesa.  
3. Recomeçar o passo 1 e repetir 2x MAIS (no total, o jogo repete-se 3x).  
4. Todos os participantes discutem como agrupar todas as ideias semelhantes em 3 ou 4 categorias. Os participantes escolhem UM CARTÃO DE IDEIAS e CRIAM UMA NOVA IDEIA.

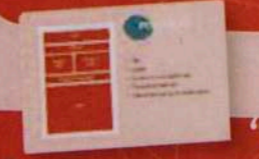
**10**  
"AVALIAR"

1. Um cartão de avaliação para cada categoria. Neste cartão de avaliação, há 6 critérios.  
2. Cada critério tem uma BARRA DE AVALIAÇÃO constituída por CINCO CÉLULAS de avaliação.  
3. Cada ficha de avaliação é atribuída a uma categoria.  
4. Votar uma pontuação de 1 a 5 para cada critério da carta de avaliação.  
5. Desenhar um DOT na célula direita da barra de avaliação.  
6. Ordenar as categorias da avaliação mais elevada para a mais baixa.  
7. Escolha a melhor categoria (apenas uma), o objectivo é criar um PRODUTO de SOLUÇÃO.



**11**  
"APRESENTAÇÃO"

1. Escolha uma folha A3 em branco.  
2. Escolha o cartão "POSTER A3".  
3. Reproduzir a estrutura na folha de papel A3.  
4. Preenche as zonas com os conteúdos criados até agora.



**PROTÓTIPO**

**12**  
"HISTÓRIA"

1. Crie um storyboard respondendo às perguntas do quadro.

**13**  
"ORGANIZAR"

1. Escolhe o cartão "Organização do Protótipo".  
2. Seguir as instruções dos passos 1, 2 e 3. Os participantes podem fazer a organização escrevendo num papel A3.



**15**  
"FINALIZAR"

1. o objectivo é tentar construir todo o sistema ligando os componentes uns aos outros e verificar a ligação e o erro de concepção.  
2. O participante corrige o componente de acordo com o erro encontrado no passo anterior.  
3. Redesenhar (descrever) uma versão final para cada componente (torná-la o mais bonita possível).  
4. Colar todos os componentes em A2 e todas as ligações devem corresponder.

**14**  
"CRIAÇÃO"

1 - Todos os participantes afectos ao componente, desenham o componente numa única folha de papel.  
2 - Escrever a função principal e as características do componente, bem como os materiais.  
3. Desenhar todas as ligações para ligar este componente aos outros componentes do protótipo em 3 cores:  
Interactivo (electricidade/informação/...)  
- Entrada: AMARELO  
- Saída: VERMELHO  
- Ligação de suporte: VERDE

**16**  
"APRESENTAÇÃO"

1. Escolhe um papel A0 em branco que possa ser combinado a partir de 4 A2)  
2. Escolher o cartão "POSTER A0".  
3. Reproduzir a estrutura na folha de papel A0 (4 de A2).  
4. Preencher as zonas com os conteúdos criados até agora e apresentar também o PROTÓTIPO.

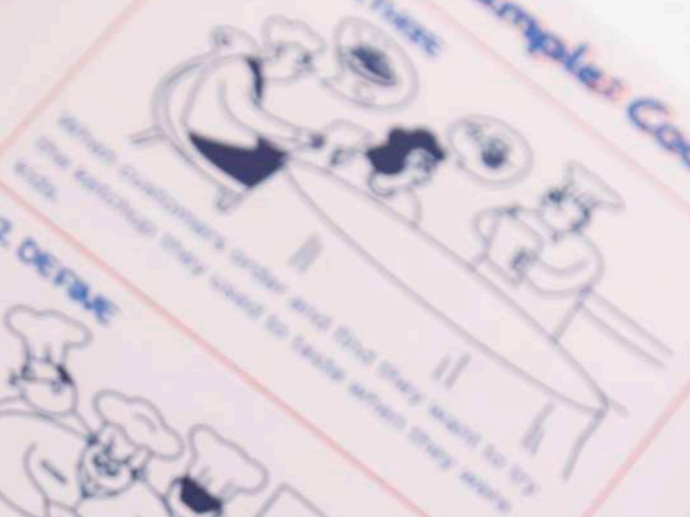


# What is design?

Design is the creative process of planning and developing effective solutions that consider functionality, aesthetics, and user experience.

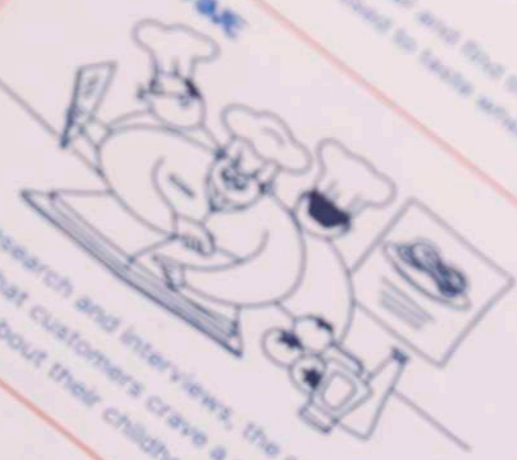
## A simple example: Cooking

### 01. CHOOSE YOUR



When customers order and find they want to try the something they used to taste when they were kids.

### 02. DEFINE



Through research and interviews, the chef discovered that customers crave a sense of reminiscence about their childhood.

### 03. IDEATE



The chef has devised some approaches to address the topic of "childhood nostalgia" among diners, such as creating a nostalgic atmosphere in the dining space or recreating childhood flavors in the dishes, etc.

### 04. PROTOTYPE



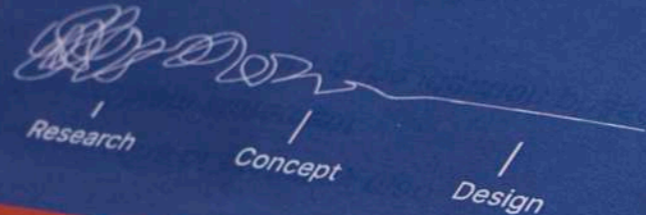
The chef chooses to recreate the taste of childhood. Then carefully selects the dish format, such as soup, rice, or a main dish, to recreate the taste of childhood, and develops a detailed recipe to bring it to life.

### 05. TEST



The chef finishes the dish, and then invites the customer to taste it and gets a feedback.

## Design process



# "What is design for you?"

## Action Guide "Day 1"

### • Empathy

- 1: Choose the user
- 2: "What could be their life like?"
- 3: Share the ideas with the other participant
- 4: Projection in the user shoes

### • Define

- 1: Big question
- 2: Why questions
- 3: Presentation
- 4: Discussion
- 5: Classification
- 6: Big question and problem statement

### Idea Fix

- 1: choose the "Random word"
- 2: Create the relation between the "Random word" and the topic.
- 3: Share your idea.
- 4: "Make" your idea.
- 5: "Make" and explain your idea.
- 6: Group your ideas.
- 7: Evaluate your ideas
- 8: Choose and combine the best category

### • Prototype "Day 2"

- 1: Create a story board
- 2: Organization to create prototype
- 3: Create prototype
- 4: Test & Feedback

Address:  Task

Content:  Task

Use persona or empathy map:  Task

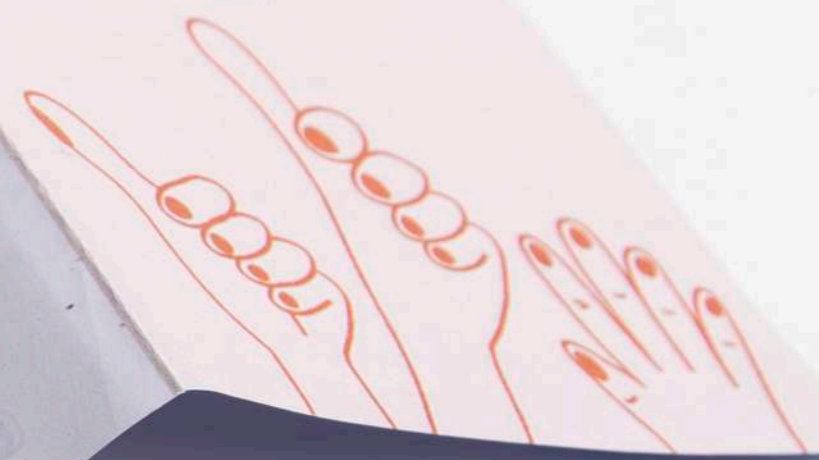
Use problem statement:  Task

Developed idea during the session given:  Task

Scenario based:  Task

Feedback of prototype:  Task

Summary of the workshop:  Task



# ACTION GUIDE

## DAY 1 Start with: "Welcome GAME"

### • Empathy

- 1: Choose the user
- 2: "What could be their life like?"
- 3: Share the ideas with the other participant
- 4: Projection in the user shoes
- 5: Insights
- 6: Empathy map

### • Define

- 1: Big question
- 2: Why questions
- 3: Presentation
- 4: Discussion
- 5: Classification
- 6: Big question and problem statement

### • Imagine

- 1: choose the 'random word'
- 2: Imagine the relation between the "random word" and the topic.
- 3: Share your idea.
- 4: "Make" your idea.
- 5: "Make" and explain your idea.
- 6: Group your ideas.
- 7: Evaluate your ideas
- 8: Choose and combine the best category

## DAY 2

### Workshop- Information (30 mins)

Economy  
Legal  
Politics

### Workshop- Methodology (1 hours)

Climate Change  
Anthropo + Social Spaces  
Urban Taxonomy  
Cities and Regions  
Interculture  
Circularity + Sustainability

### Workshop- Creative (1.15hours each in 2 batches)

AI Sparks  
Model Making  
Sketching + Illustration  
Sound + Video  
FabLAB  
AI Machine Learning  
Sound  
Model Making  
UX UI

### • Prototype

- 1: Create a story board
- 2: Organization to create prototype
- 3: Create prototype
- 4: Test & Feedback

## DAY 3

### Continue your CREATION !!

### Make POSTER

### Present your SOLUTION

# International Creative Jam

ATLANTIC YOUTH CREATIVE HUBS



Interreg Atlantic Area



L'ÉCOLE DE DESIGN Nantes Atlantique

CARE

WILL DOWDALL

WILL DOWDALL

WILL DOWDALL

# WHAT IS DESIGN?



## Designer is...

a creative professional who uses their skills, knowledge, and expertise to generate new ideas and create intentional and thoughtful solutions that improve the human experience, shape the visual and functional aspects of products, systems, or environments, and take into consideration the user's needs and the impact of the design.

- What we consider?
- 1. User needs
  - 2. Problem solving
  - 3. Function
  - 4. Sustainability
  - 5. Aesthetic

- Product / Service / System...
- 1. Efficient
  - 2. Intuitive
  - 3. User-friendly
  - 4. Practical
  - 5. Functional

## A simple example: COOKING

### 01. EMPATHIZE



### 02. DEFINE



### 03. IDEATE



### 04. PROTOTYPE



### 05. TEST



## DESIGN PROCESS



## HUMAN CENTERED



## What is DESIGN for you?

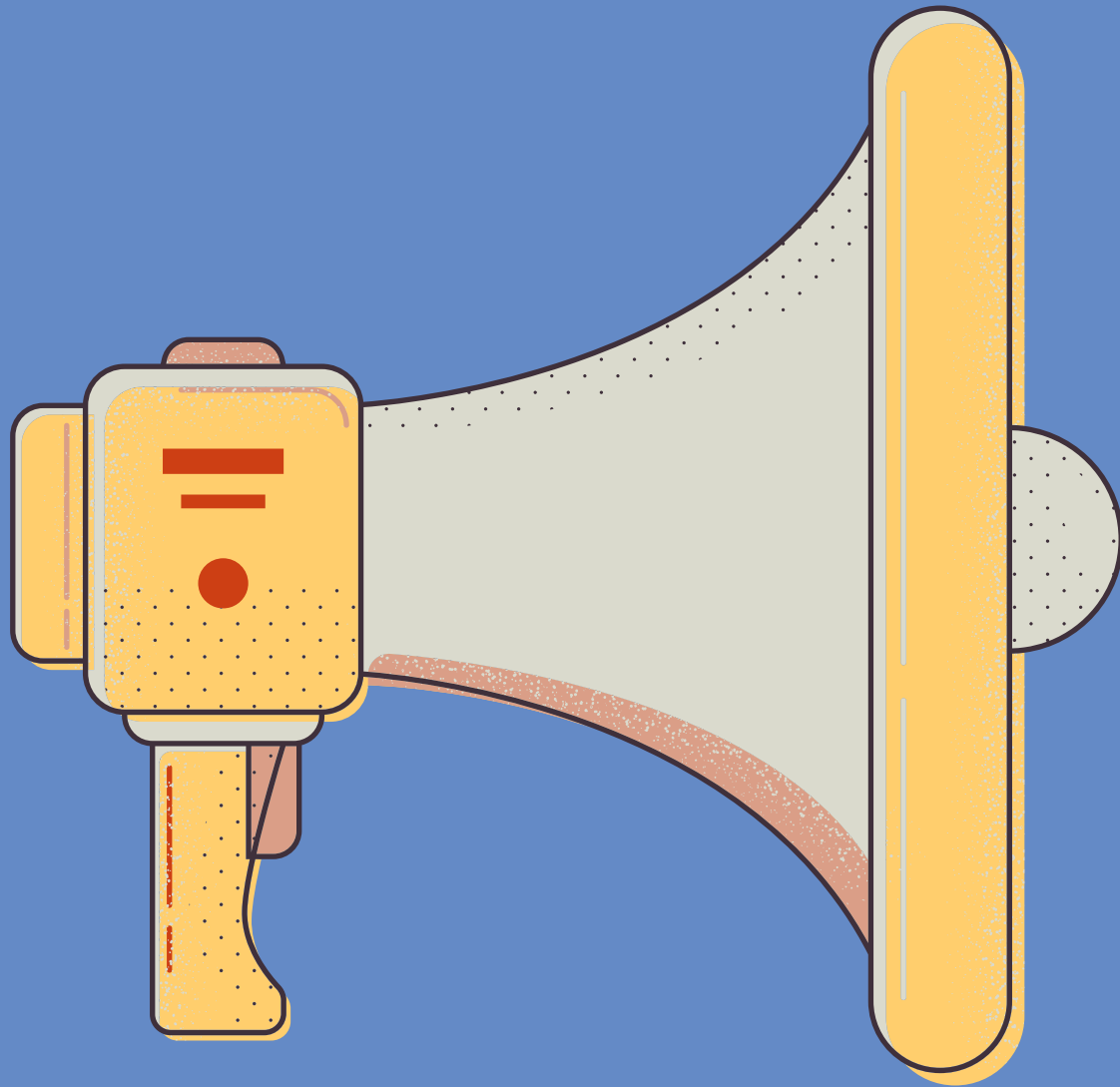
Effective

Teamwork

TEDJA HANA  
GU HUILING  
ZHANG Qiaotong  
BERTRAND LISA







"Teamwork is the ability to work together toward a common vision, the ability to direct individual accomplishments toward organizational objectives. It is the fuel that allows common people to attain uncommon results."

# *International Jam Session*

Context :

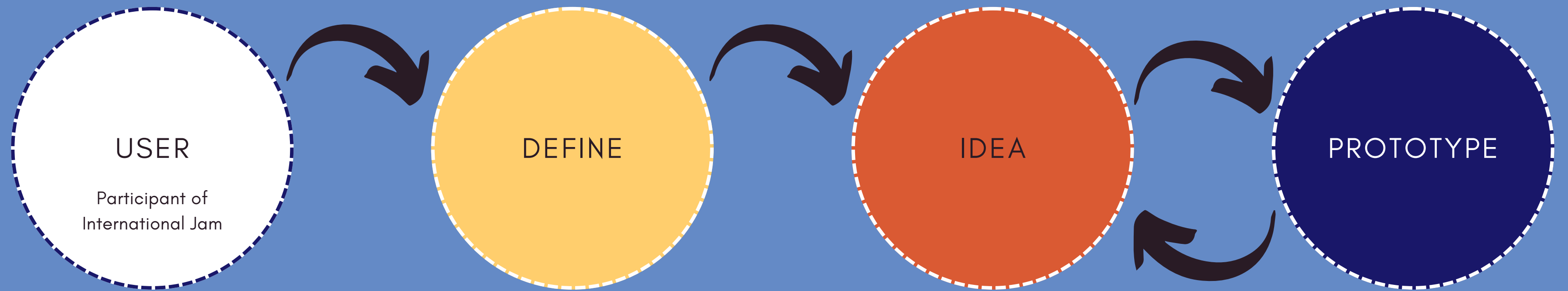
- MULTICULTURAL BACKGROUNDS
- Develop innovative ideas
- USING DESIGN THINKING

During this time the participants :

- work in team
- generate ideas
- create prototypes
- present the solutions

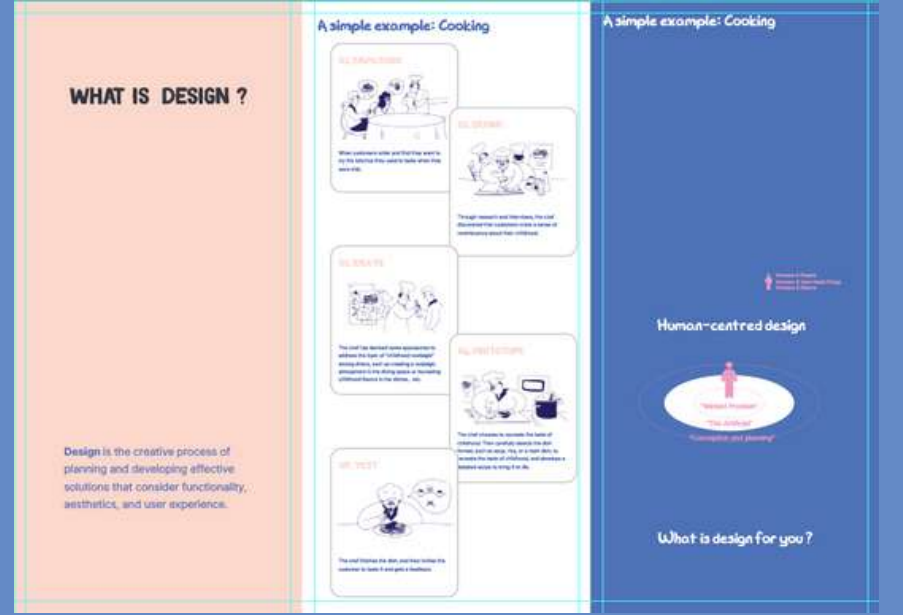
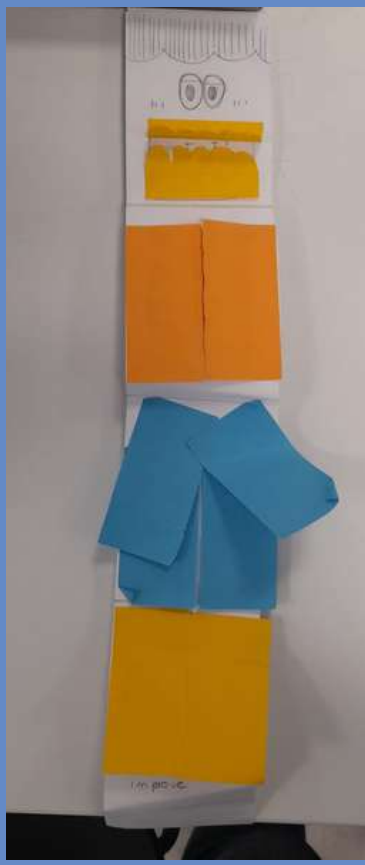
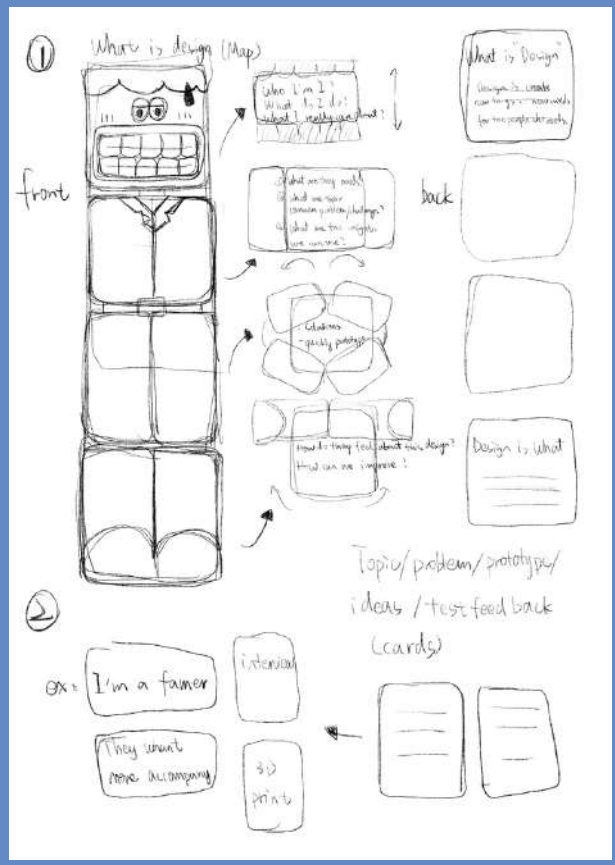


# Tool creation method

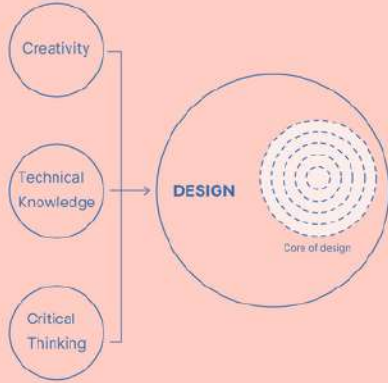


HOW TO EXPLAIN DESIGN ?  
COMBINE FORMS AND PICTURES  
TESTING POTENTIAL OPTION

# Progress



# WHAT IS DESIGN ?

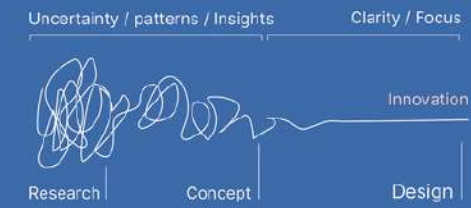


Design is the creative process of planning and developing effective solutions that consider functionality, aesthetics, and user experience.

## A simple example: Cooking



## Design process



What is design for you?



# Color chart change

## ACTION GUIDE DAY 1

- **Empathy**
  - 1: Choose the user
  - 2: "What could be their life like?"
  - 3: Share the ideas with the other participant
  - 4: Projection in the user shoes
  - 5: Insights
  - 6: Empathy map
- **Define**
  - 1: Big question
  - 2: Why questions
  - 3: Presentation
  - 4: Discussion
  - 5: Classification
  - 6: Big question and problem statement

## IDEATION

- 1: choose the 'Random word'
- 2: Create the relation between the "random word" and the topic.
- 3: Share your idea.
- 4: "Make" your idea.
- 5: "Make" and explain your idea.
- 6: Group your ideas.
- 7: Evaluate your ideas
- 8: Choose and combine the best category

## DAY 2

## • Prototype

- 1: Create a story board
- 2: Organization to create prototype
- 3: Create prototype
- 4: Test & Feedback

## PRESENTATION DAY 1

- A3 Poster**
- Title
  - Context
  - User persona or empathy map
  - The problem statement
  - Selected idea during the ideation phase

## DAY 3

- A0 Poster**
- Title
  - Context
  - User persona or empathy map
  - The problem statement
  - Selected idea during the ideation phase
  - Developed prototype
  - Scenario board
  - Feedback of prototype
  - Summary of the workshop





# Tool kit



Honnêteté et  
Intégrité



Innovation et  
Durabilité

# 3 Day process

## DAY 1

### Morning:

- Welcome game (10 min)
- What is design ? (10-15 min)

### Afternoon:

- Ideation phase (3h55)
  1. Collage to generate ideas
  2. Grouping the ideas
  3. Generate Problematic
- Concept generation
- 4. Collage
- 5. Criteria cards
- 6. Template card
- 7. Prototype generation template
- 8. First mute presentation

## DAY 2

### Morning:

- Class by expert (30 min)
- Workshop tour (3h)

### Afternoon:

- Filling Prototype template
- Prototyping and test phase in workshop (4h)

## DAY 3

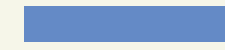
### Morning:

- Finish prototype (1h)
- Prepare presentation (2h)
  1. Hand made poster

### Afternoon:

- Presentation of the project (10 min)
- Cleaning (1h 30)

# Welcome Game



Objective:  
to understand one another by  
identifying their problem solving skill by  
answering the answer



10 minutes

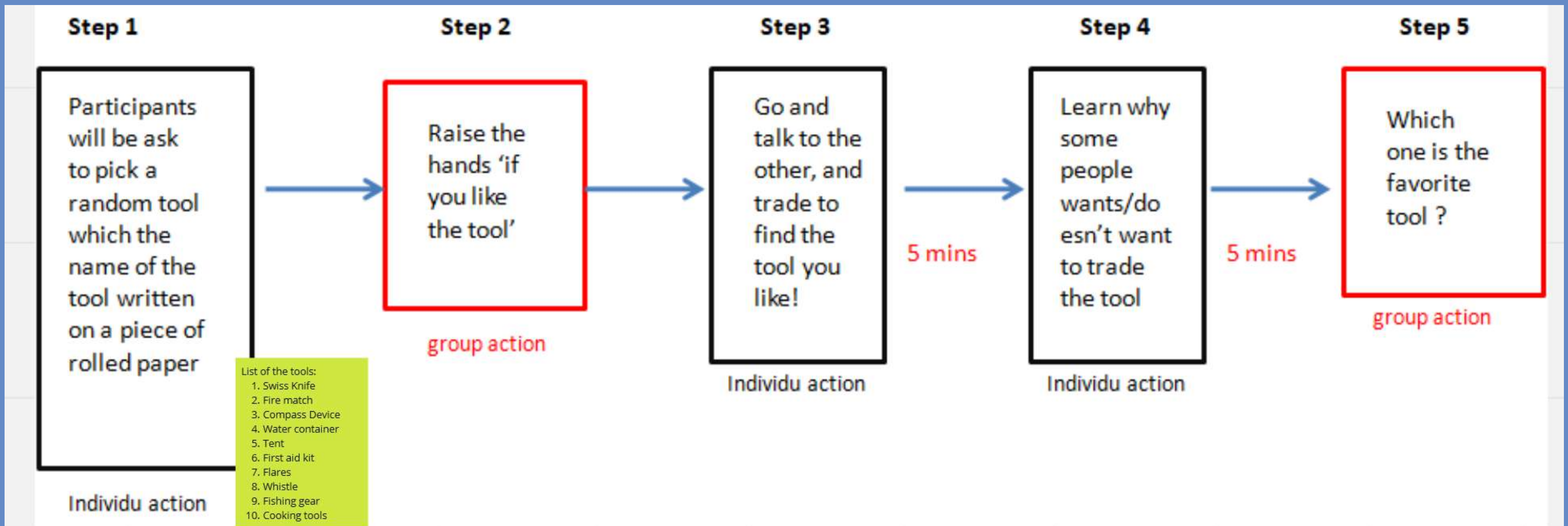


3 - 6 peoples



# WELCOME GAME

DURATION: 10 MINS



Rules:

Generation ideas: 45 minutes

Grouping the ideas: 20 minutes.

Analyze the idea : 10 minutes

Feedback time: 10 minutes

Create idea as much as possible within the time

**GUÍA MANUAL**

**1 "QUIÉN"**  
Todos los participantes eligen UNA tarjeta de cada color de las TARJETAS DE USUARIO.

**2 "SUS VIDAS"**  
Crea el USUARIO OBJETIVO utilizando el mapa SWIH o las TARJETAS DE PREGUNTAS.

**3 "EN SUS ZAPATOS"**  
1. Según el USUARIO DESTINATARIO que hayas imaginado, rellena cada casilla del MAPA EMPATHY con notas adhesivas respondiendo a la pregunta en palabras clave, se permite la repetición.  
2. Ahora que ya has completado tu USUARIO OBJETIVO. Imagina cuál podría haber sido el IMPACTO positivo y negativo sobre este usuario y colócalo en la zona PAIN/GAIN.

**4 "PUESTA EN MARCHA"**  
1. Cada participante tiene su propio color de nota adhesiva.  
2. Cada participante toma y escribe su primera nota:  
> Anverso/ Recto: "POR QUÉ + PREGUNTA"  
> Reverso: "PORQUE+RESPUESTA"  
3. Poner en el centro de la mesa una vez terminado.

**5 "POR QUÉ"**  
1. Cada Participante toma una nota con color diferente al suyo.  
2. Leer el VERSO con "PORQUE+ANSWER".  
3. Escribir en el RECTO de una nueva nota adhesiva del propio color del participante una pregunta "PORQUE+RESPUESTA", donde RESPUESTA viene de la nota que ha cogido.  
4. Escriba en el VERSO de su propia nota la respuesta a su propia pregunta "POR QUÉ".  
5. Coloca las dos notas (la suya + la del otro participante) en el tablero WHY. Y vuelve al paso 1 y realiza el BUCLE durante 4 VECES.

**6 "AGRUPAR-LOS"**  
1. Agrupa todas las PREGUNTAS similares en determinadas categorías, en torno a 4-6 categorías.  
2. Establezca prioridades entre las categorías más importantes y las menos importantes.

**7 "GRAN PREGUNTA"**  
1. Elija la tarjeta "GRAN PREGUNTA".  
2. Escribe tu gran pregunta en la hoja en blanco.  
Ej: ¿Cómo podemos + (objetivo)...?  
How can we + (goal) ....?

**8 "PRIMERA IDEA"**  
1. Cada participante tiene que elegir una TARJETA AL AZAR.  
2. Imaginar una solución que responda a la "GRAN PREGUNTA" y que coincida con la palabra de la tarjeta.  
3. Describir la solución escribiendo o dibujando en la nota adhesiva.  
4. Compartirla con los demás participantes y poner la nota en el centro.

**9 "BUCLE"**  
1. Cada participante elige UNA TARJETA IDEA y CREA una NUEVA IDEA.  
Tarjeta COMBINAR: Elige DOS ideas y COMBÍNALAS.  
Tarjeta MODIFICAR: Elige UNA idea y modifica el componente o característica para generar una NUEVA idea.  
Tarjeta ADAPTAR: Elige UNA idea, imagina un LUGAR/ un MOMENTO/ una ACTIVIDAD, y crea una nueva idea adaptada a este LUGAR/ MOMENTO/ ACTIVIDAD.  
2. Explica la idea al grupo y pon la nota en el centro de la mesa.  
3. Empezar de nuevo el paso 1 y hacer un bucle 2 veces más (en total el juego se repite 3 veces).  
4. Todos los participantes discuten cómo agrupar todas las ideas similares en 3 ó 4 categorías. Los participantes eligen UNA TARJETA DE IDEA y CREAN UNA NUEVA IDEA.

**10 "EVALUAR"**  
1. Una tarjeta de evaluación para cada categoría. En esta tarjeta de evaluación, hay 6 criterios.  
2. Cada criterio tiene una BARRA DE EVALUACIÓN compuesta por CINCO CELDAS de evaluación.  
3. Cada tarjeta de evaluación asignada a una categoría.  
4. Votar una puntuación de 1 a 5 para cada criterio de la tarjeta para evaluar.  
5. Dibujar un PUNTO en la celda derecha de la barra de evaluación.  
6. Ordene las categorías de mayor a menor evaluación.  
7. Elige la mejor categoría (sólo una), el objetivo es crear un PRODUCTO de SOLUCIÓN.

**11 "PRESENTE"**  
1. Elige un papel A3 en blanco.  
2. Elige la tarjeta "POSTER A3".  
3. Reproduce la estructura en la hoja de papel A3.  
4. Rellene las zonas con el contenido creado hasta el momento.

**12 "CUENTO"**  
1. Crea un guión gráfico respondiendo a las preguntas de la pizarra.

**13 "ORGANIZE"**  
1. Elige la tarjeta "Prototipo de organización".  
2. Sigue las instrucciones de los pasos 1,2,3. Los participantes pueden hacer la organización escribiendo en papel A3.

**14 "CREACIÓN"**  
1. Todos los participantes asignados al componente, dibujan el componente en una sola hoja de papel.  
2. Escribir la función principal y las características del componente, así como los materiales.  
3. Dibuja todas las conexiones para conectar este componente a los otros componentes del prototipo en 3 colores:  
Interactivo (electricidad/información/...)  
- Entrada: AMARILLO  
- Salida: ROJO  
- Conexión de soporte: VERDE

**15 "FINALIZAR"**  
1. El objetivo es intentar construir todo el sistema conectando los componentes entre sí y comprobar el error de conexión y diseño.  
2. El participante corrige el componente según el error encontrado en el paso anterior.  
3. Redibujar (describir) una versión final para cada componente (hacerlo lo más bonito posible).  
4. Pegar todos los componentes en A2 y toda la conexión debe coincidir.

**16 "PRESENTAR"**  
1. Escoge un papel A0 en blanco que pueda ser combinación de 4 A2)  
2. Elija la tarjeta "POSTER A0".  
3. Reproduzca la estructura en la hoja de papel A0 (4 de A2).  
4. Rellene las zonas con el contenido creado hasta el momento y presente también el PROTOTIPO.



# Pass through different steps



# Inclusion explanations



# Englis / Spanish Portuges & English

# What's Design ?



## Objective:

to introduce the design ecosystem that focusing the user needs which is reflected in the process of how the designer solve the problem and the consideration to evaluate the solution before helping the participants in the workshop



30 minutes



Flip book



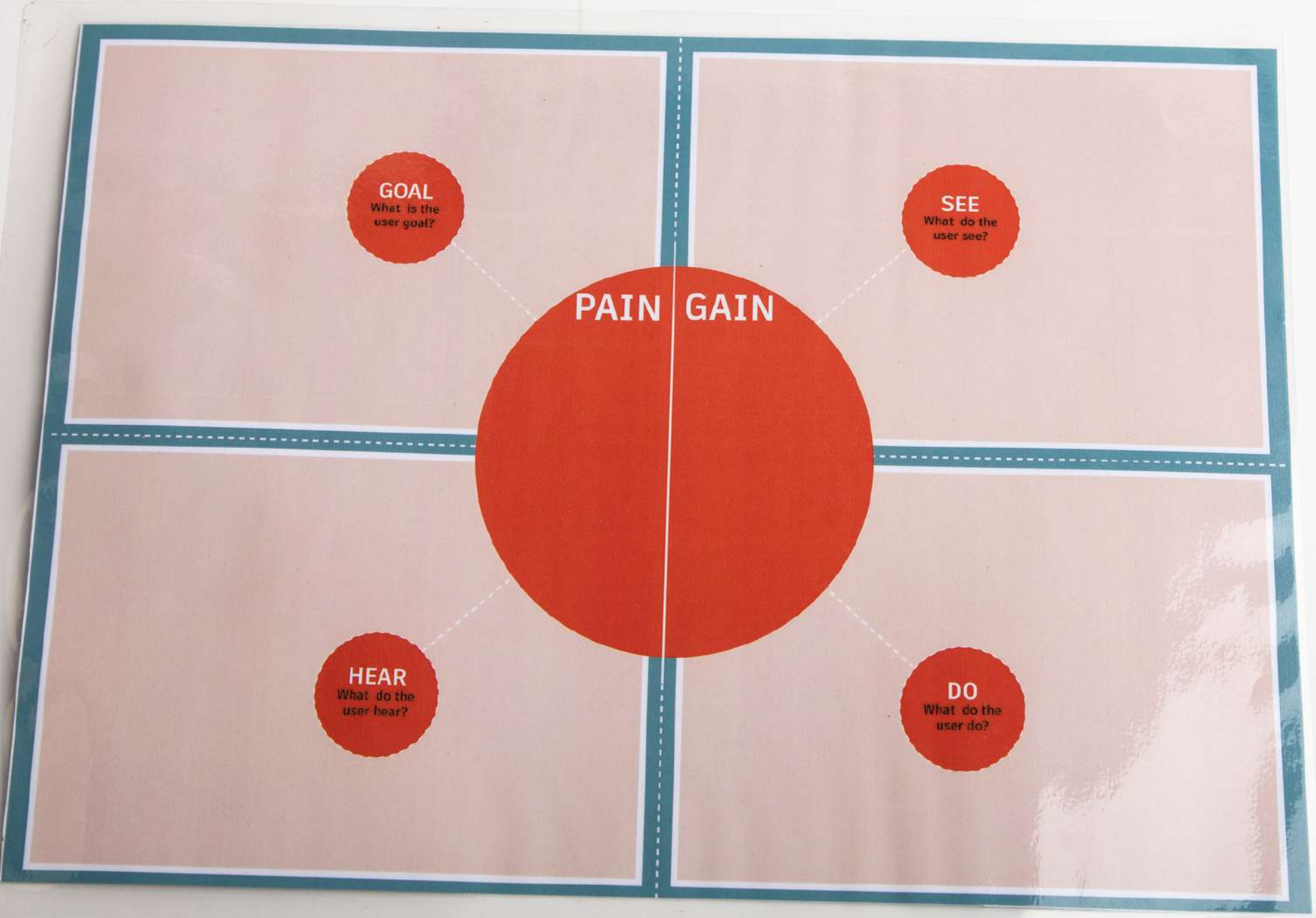
# Flyer presentation



# Design Process



# EMPATHY PHASE



Empathy map & persona cards

# EMPHATY PHASE

## Create Character



To help the participants to empathize with the target audience and see things from their perspective and have better understanding about their needs, behaviors, and motivations.

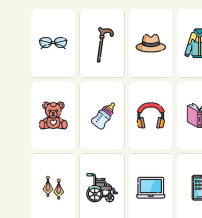


45 minutes

3 - 6 peoples



Post- it  
Pen



Cards &  
Empathy map

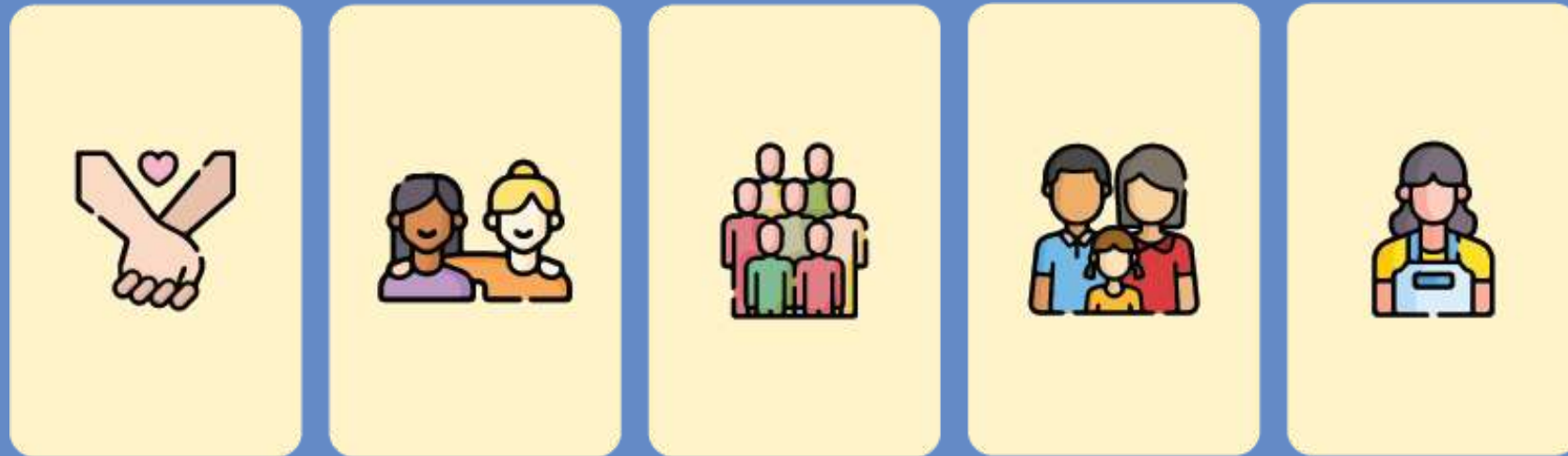
# EMPHATY PHASE



*Create Character*

TOOLS: IDENTITY SYMBOL CARDS (20)  
DURATION: 35 MINS

Group (5)



Gender (3)



Object (12)





# Idea Generation



Objective:

To explore different perspectives, generate creative ideas, and develop solutions for specific problems.



1h 25 minutes



3 - 6 people



Post-it  
Pen



# IDEATION PHASE

Why ? board & ideation cards

# 3 Day process

## DAY 1

### Morning:

- Welcome game (10 min)
- What is design ? (10-15 min)

### Afternoon:

- Ideation phase (3h55)
  1. Collage to generate ideas
  2. Grouping the ideas
  3. Generate Problematic
- Concept generation
  4. Collage
  5. Criteria cards
  6. Template card
  7. Prototype generation template
  8. First mute presentation

## DAY 2

### Morning:

- Class by expert (30 min)
- Workshop tour (3h)

### Afternoon:

- Filling Prototype template
- Prototyping and test phase in workshop (4h)

## DAY 3

### Morning:

- Finish prototype (1h)
- Prepare presentation (2h)
  1. Hand made poster

### Afternoon:

- Presentation of the project (10 min)
- Cleaning (1h 30)

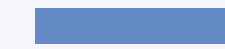
# CLASS BY EXPERT



Issue and Stakes : 1 Person representing the groupe  
Ecological / Social / Politic  
& Economic

Technical aspect : Workshop tour  
All of the team  
How to make a prototype ?

# Prototype



## Objective:

creating a physical representation of the potential solution that was generated in the previous phase that can be used for testing and refinement.



5 hours



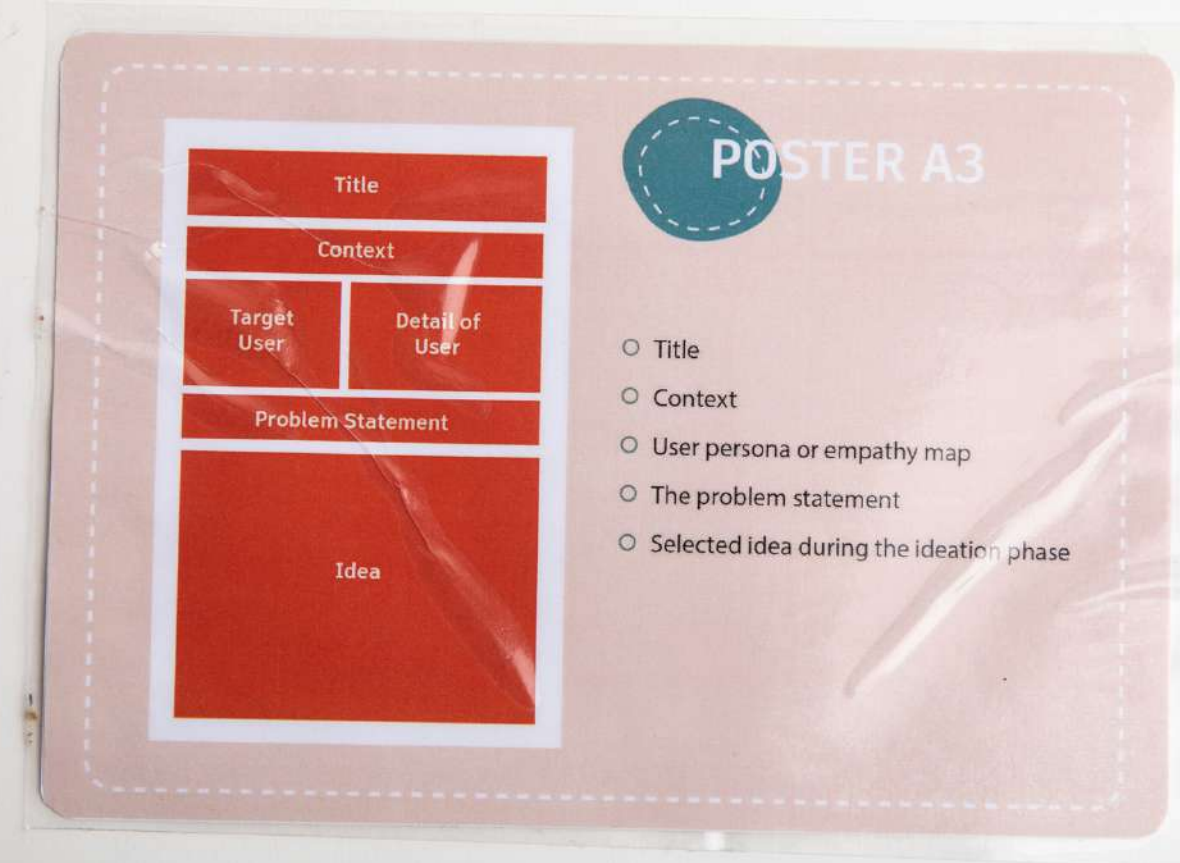
3 - 6 people



Figma / Wood / Paper  
/ Fimo paste ...



# Prototype & render phase



Story board



A3 Checklist for Presentation Poster

## PROTOTYPE CHECKLIST

## Chek list

## BIG QUESTION

To folow  
basic steps

### ORGANIZATION TO CREATE PROTOTYPE

- 1 List of components and the relations.
- 2 Create the steps.
- 3 Divide the job.
- 4 Individual work:  
Create the first version of the component.
- 5 Group work:  
Build the whole system and check the errors.

Big question  
reminder

# Prototype



Finish the prototype  
and prepare the presentation



Prepare pitch &  
Hand made poster



# 3 Day process

## DAY 1

### Morning:

- Welcome game (10 min)
- What is design ? (10-15 min)

### Afternoon:

- Ideation phase (3h55)
  1. Collage to generate ideas
  2. Grouping the ideas
  3. Generate Problematic
- Concept generation
  4. Collage
  5. Criteria cards
  6. Template card
  7. Prototype generation template
  8. First mute presentation

## DAY 2

### Morning:

- Class by expert (30 min)
- Workshop tour (3h)

### Afternoon:

- Filling Prototype template
- Prototyping and test phase in workshop (4h)

## DAY 3

### Morning:

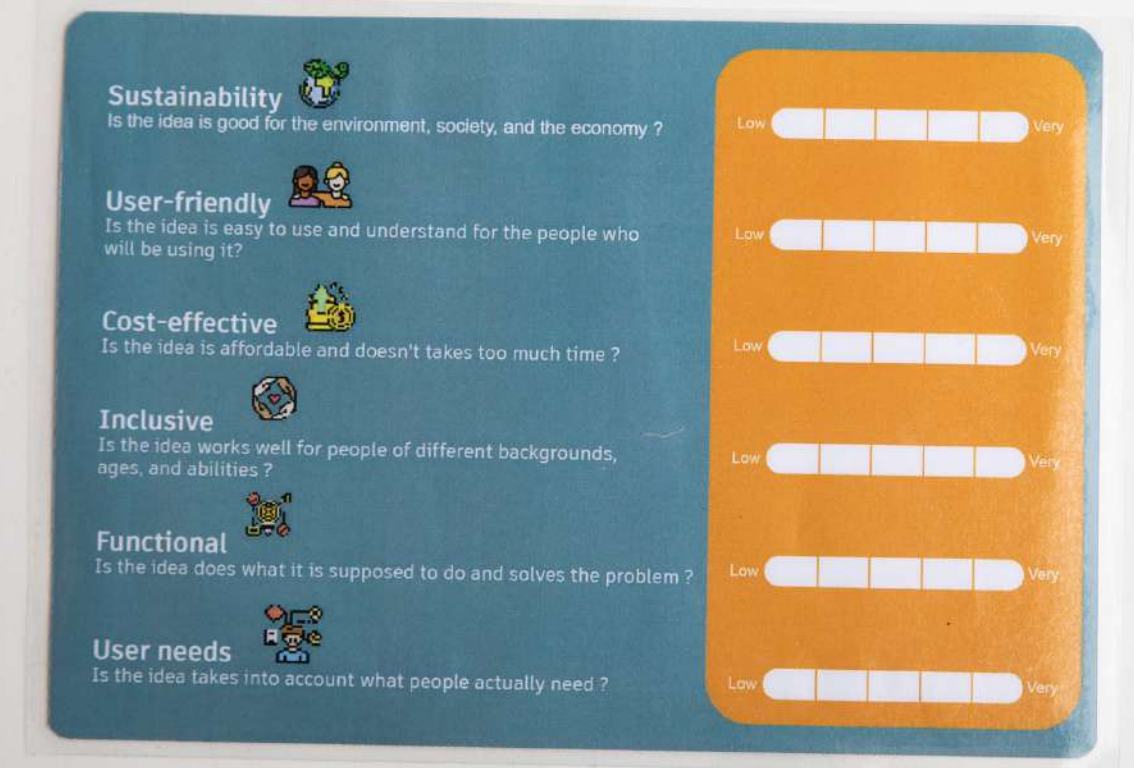
- Finish prototype (1h)
- Prepare presentation (2h)
  1. Hand made poster

### Afternoon:

- Presentation of the project (10 min)
- Cleaning (1h 30)



through the designer perspective



Evaluate the idea



Achieve Inclusivity Sustainability & Functionality



*Feed back*



Learning how to make a support for a methodological tool to work with people : potential user or coworker from another field



Learning different communication skills & how to help people generate ideas without drawing



Learning to compromise and to explain ideas in different way to help people understand our point of view