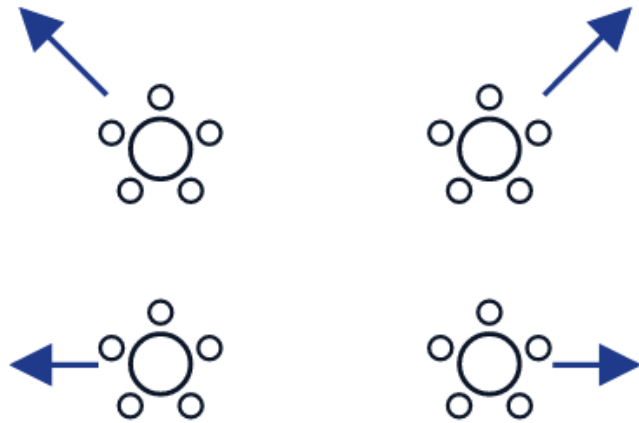
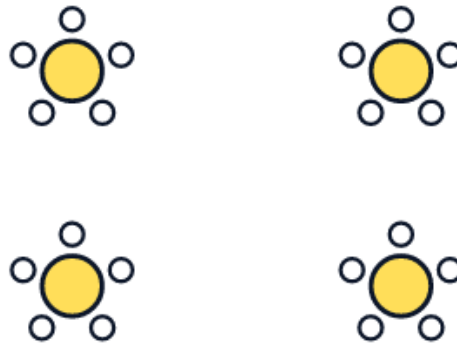


1. Empathie : on sort écouter



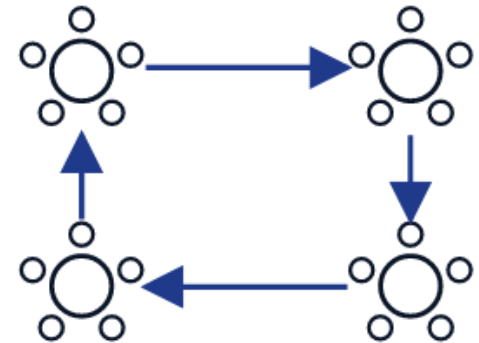
chaque équipe va voir des utilisateurs

2. À la table : définir, choisir, fabriquer



un problème, une idée, un prototype par équipe

3. Test : les utilisateurs circulent



les utilisateurs passent de table en table