

GUIDE

TABLE DES MATIÈRES

| | | |
|-----------------------|------|--|
| INTRODUCTION | P08 | Design : la double boucle |
| > PRÉPARER | P24 | Préparer votre équipe, votre environnement et votre manière de travailler |
| ● POINT DE VUE | P46 | Être un rebelle, élaborer votre vision, définir les critères de design |
| 🔍 COMPRENDRE | P82 | Comprendre vos clients, votre contexte et vos activités |
| 💡 IMAGINER | P124 | Apprendre à générer des idées, les développer et les sélectionner |
| 🎯 PROTOTYPER | P152 | Donner vie aux idées, esquisser et fabriquer des prototypes |
| 🧪 VALIDER | P180 | Trouver l'hypothèse la plus risquée, expérimenter et pivoter |
| ➡ DÉPLOYER | P214 | Quand et comment déployer ; l'Investment Readiness Level |
| ANNEXES | P262 | Index, l'équipe, remerciements |

8 | CHAPITRES

48 | ÉTUDES DE CAS

20 | OUTILS

24 | TÉLÉCHARGEMENTS

7 | COMPÉTENCES CLÉS

30 | DESIGNERS

36 | BOTTES SECRÈTES

> 150 | SUPPORTS VISUELS