

L'ÉCOLE  
DES INGÉNIEURS  
DU NUMÉRIQUE

# ISEN

## MÉDITERRANÉE

Révéler, former et inspirer pour  
un monde sûr et juste



# INNOVATHON

## 15 et 16 Janvier 2026



# CREATIVITE – INNOVATION - PERSONNA

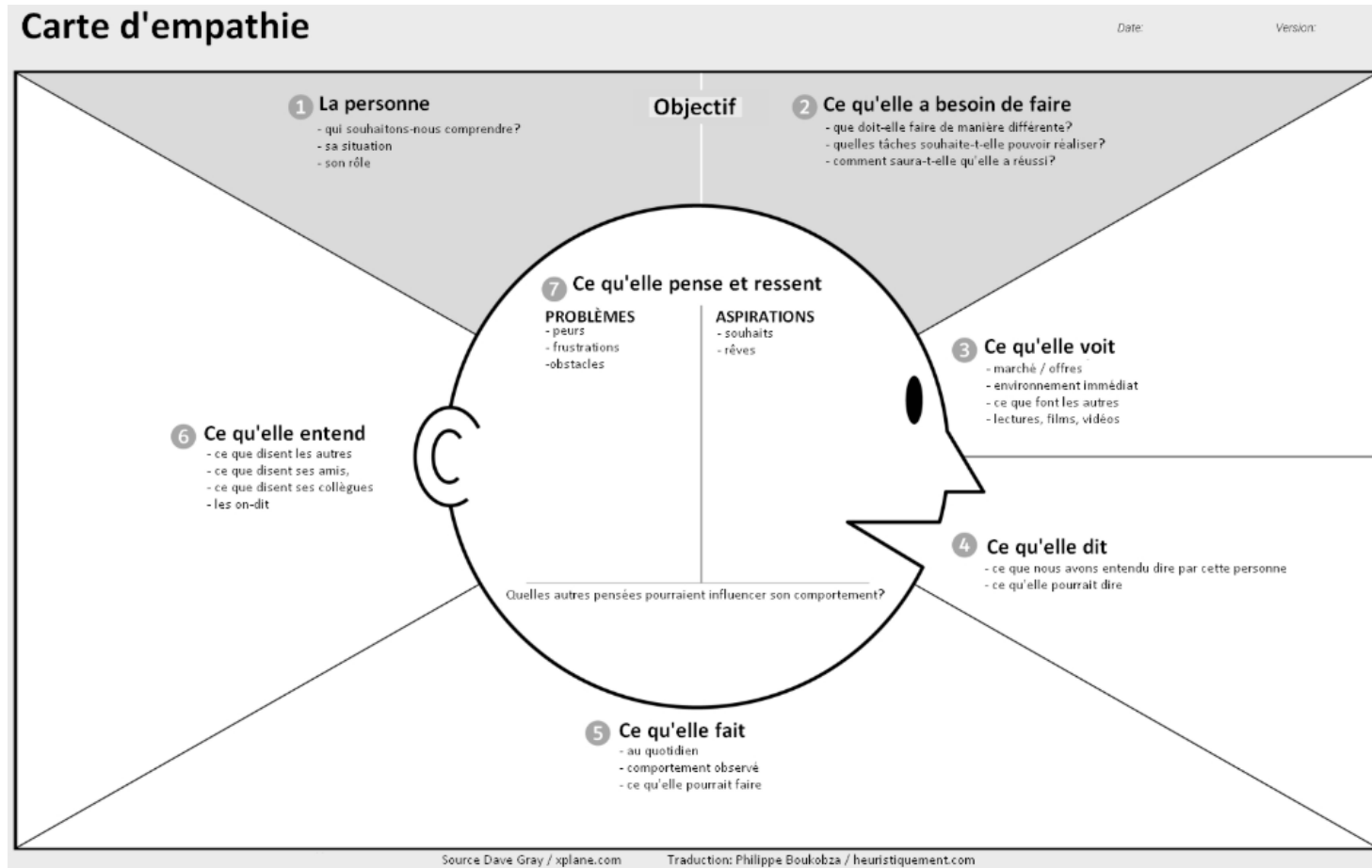
- Pour bien comprendre les besoins de votre client et notamment le problème à poser, 3 éléments suivants vous seront demandés :
  - ◇ **Template 1** : Identifiez les problèmes liés à la situation, pour cela entrez en **empathie** avec le client pour comprendre ses préoccupations
  - ◇ **Template 2** : Entrer un peu plus en empathie, pour cela utilisez **l'User Journey Map** et détaillez chaque action d'une journée type tout en identifiant les points améliorations potentiels.
  - ◇ **Template 3 : Persona**, choisir un ou plusieurs des utilisateurs identifiés dans l'exercice précédent et dresser son profil pour déterminer précisément ses problèmes et besoins,

# EMPATHIE

## Template N°1

Carte d'empathie

Date: \_\_\_\_\_ Version: \_\_\_\_\_



The template is shaped like an envelope with a large circular head in the center. The head is divided into 'PROBLÈMES' (left) and 'ASPIRATIONS' (right). The body of the envelope is divided into six numbered sections: 1 (top left), 2 (top right), 3 (middle right), 4 (bottom right), 5 (bottom center), and 6 (middle left). Each section contains specific questions to guide the user's input.

**Objectif**

**1 La personne**

- qui souhaitons-nous comprendre?
- sa situation
- son rôle

**2 Ce qu'elle a besoin de faire**

- que doit-elle faire de manière différente?
- quelles tâches souhaite-t-elle pouvoir réaliser?
- comment saura-t-elle qu'elle a réussi?

**3 Ce qu'elle voit**

- marché / offres
- environnement immédiat
- ce que font les autres
- lectures, films, vidéos

**4 Ce qu'elle dit**

- ce que nous avons entendu dire par cette personne
- ce qu'elle pourrait dire

**5 Ce qu'elle fait**

- au quotidien
- comportement observé
- ce qu'elle pourrait faire

**6 Ce qu'elle entend**

- ce que disent les autres
- ce que disent ses amis,
- ce que disent ses collègues
- les on-dit

**7 Ce qu'elle pense et ressent**

**PROBLÈMES**

- peurs
- frustrations
- obstacles

**ASPIRATIONS**



- souhaits
- rêves

Quelles autres pensées pourraient influencer son comportement?

Source: Dave Gray / xplane.com Traduction: Philippe Boukobza / heuristiqueement.com

# USER JOURNEY MAP

## Template N°2

 <b>User Journey Map</b>	Transformation: Project Name	Transformer: Transformer	Date: 01/01/2019	Version: 1	
Process					
User Goals					
Touchpoints & Concerns					
Customer Thoughts					
Overall Customer Experience	R A G	R A G	R A G	R A G	R A G
Recommendations					
Improvement Opportunities					

Based on the House of Business Architecture® (HOBAR®) framework, visit [www.hoba.tech](http://www.hoba.tech) for more tools, access to training and software.

Follow us @HOBATech 

**ISEN**  
MÉDITERRANÉE

L'ÉCOLE  
DES INGÉNIEURS  
DU NUMÉRIQUE

# PERSONNA

## Template N°3

Nom

Représentation, Schéma, photo

Citation : «



»

Biographie

*lieu, taille, âge, histoire, etc.*

Besoins et joies

*Survie, interactions, évolution*

Equipements

*Technologies, infrastructures, mobiles, etc.*

Stress

*Peurs, dangers, tensions*

Interactions

*Réseaux, milieux, autrui humains et non humains*

Activités

*Prend, reçoit, transforme, dit, offre, permet, etc.*



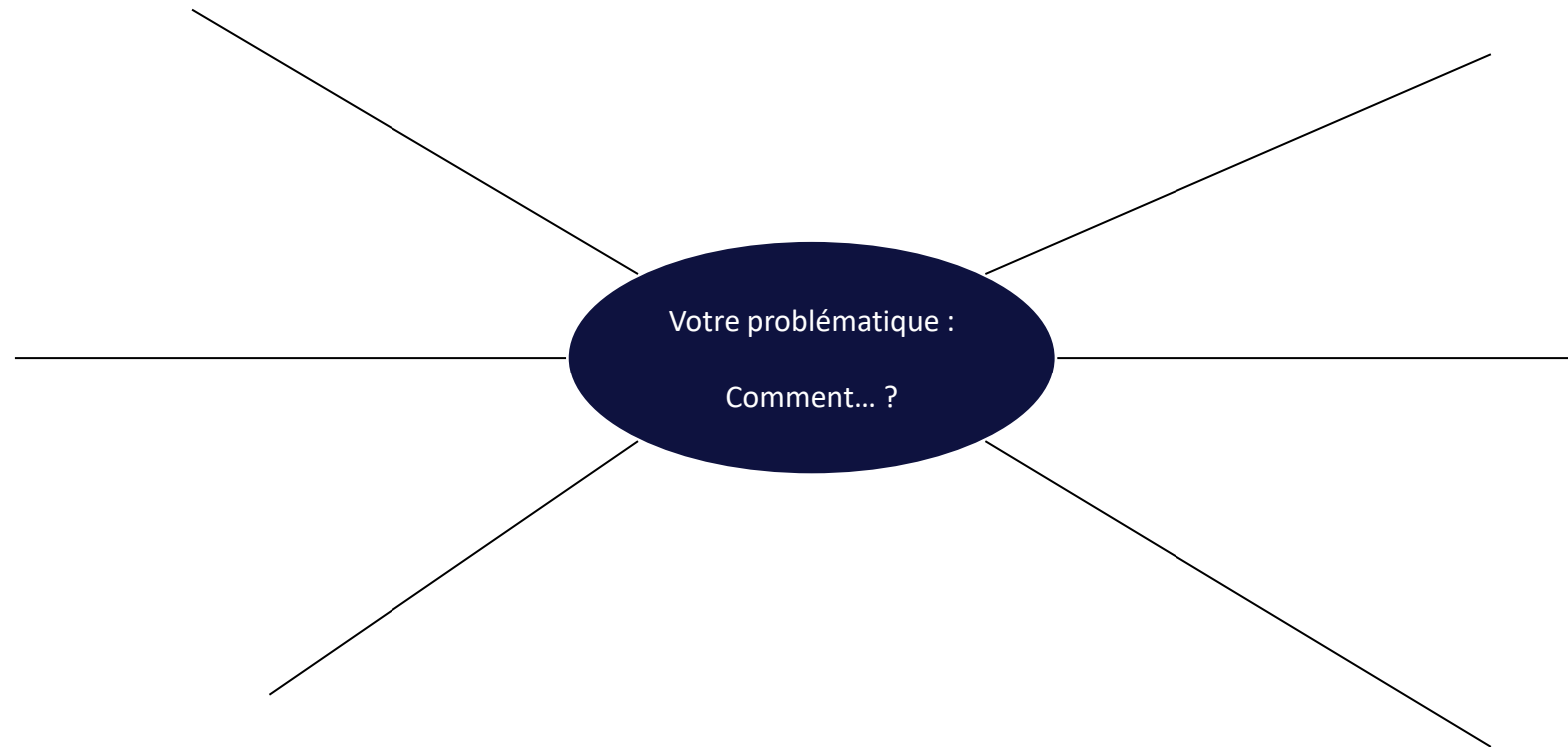
Fiche Persona Humain ou Non Humain CC -BY-SA RASSAC 2024

# IDEATION / PIVOT

- Il est maintenant temps de poser votre problématique
  - « Comment ... »
- Et de trouver des solutions pour y répondre :
  - ◇ Pour cela remplissez la carte de Minmapping proposée
- ◇ ○ Enfin choisissez l'idée à présenter lors du pivot et à prototyper
  - ◇ Aidez vous de la matrice 2x2 à compléter
  - + ◇ Synthétisez votre problématique retenue et la solution que vous proposez

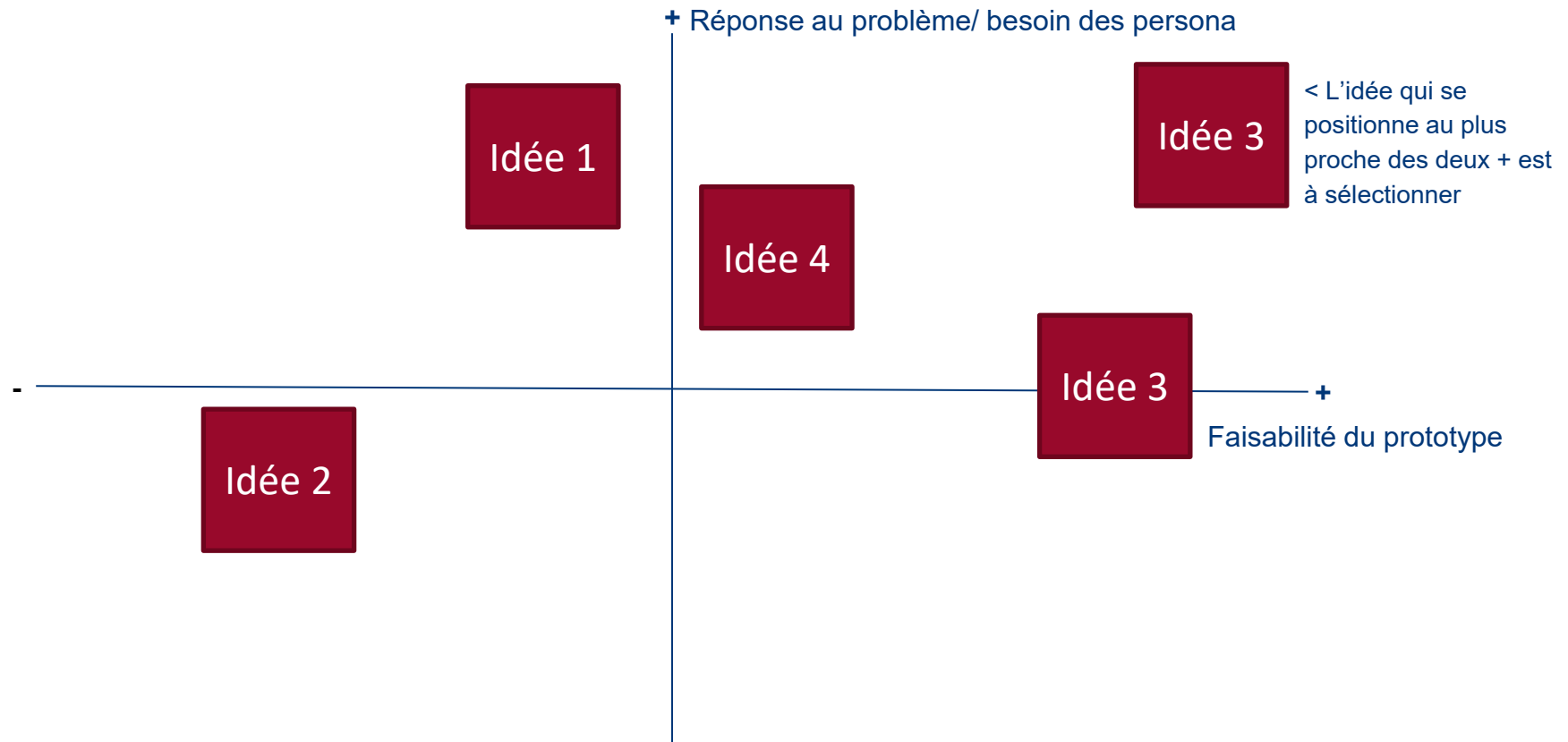


# BRAINSTORM / MINDMAP





# Matrice 2x2



# PIVOT

- Synthétisez ici votre problématique, la solution retenue, et éventuellement une première architecture simplifiée

LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE

# INNOVATION DRONE TEAM



48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE  
AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE,  
PRÊT À EMBARQUER ?



LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE

# INNOVATION DATA TEAM

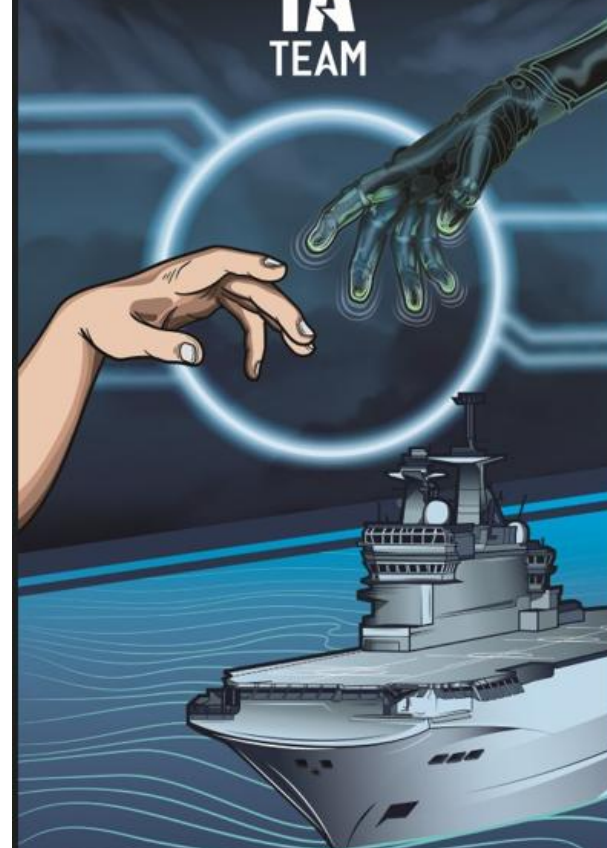


48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE  
AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE,  
PRÊT À EMBARQUER ?



LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE

# INNOVATION IA TEAM



48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE  
AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE,  
PRÊT À EMBARQUER ?

