

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** : **Personna**, choisir un ou plusieurs des utilisateurs identifiés dans l'exercice précédent et dresser son profil pour déterminer précisément ses problèmes et besoins,



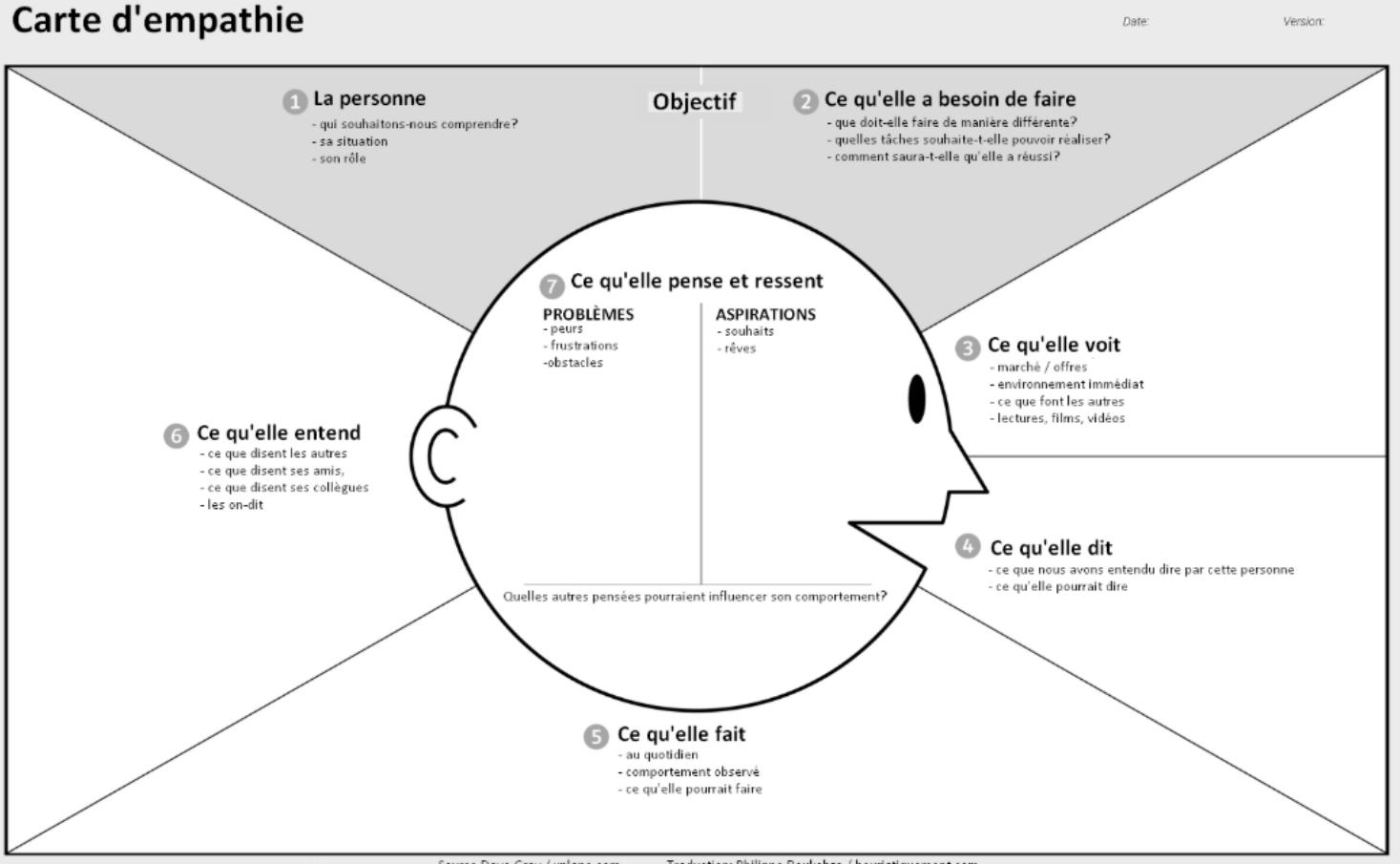
+

+

EMPATHIE

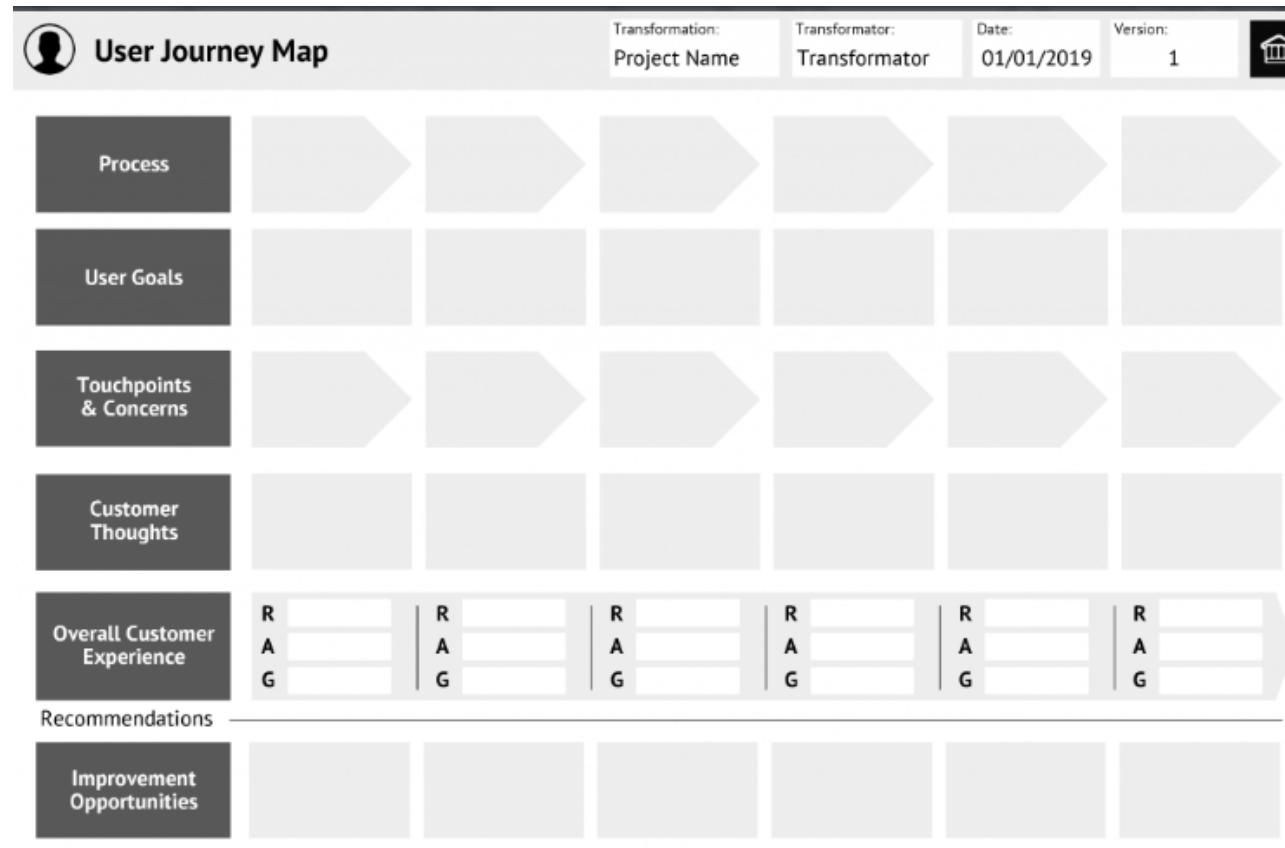
Template N°1

Carte d'empathie



USER JOURNEY MAP

Template N°2



Based on the House of Business Architecture® (HOBA®) framework,
visit www.hoba.tech for more tools, access to training and software.

Follow us @HOBATech



+

PERSONNA

Template N°3

Nom

Représentation, Schéma, photo

Citation : <<



ISEN
L'ÉCOLE
DES INGÉNIEURS
DU NUMÉRIQUE

>>

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

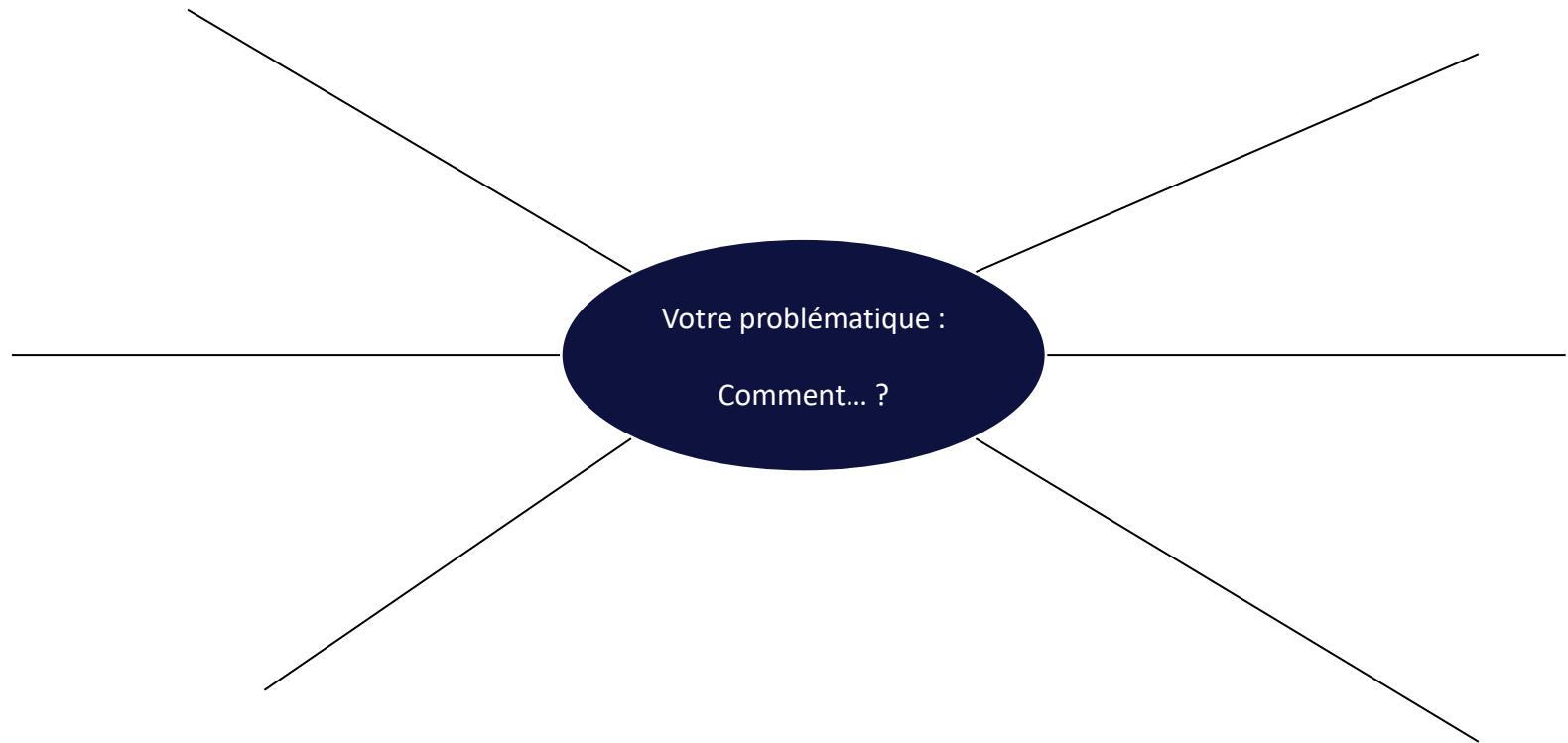
- Il est maintenant temps de poser votre problématique
 - ◊ « Comment ... »
- Et de trouver des solutions pour y répondre :
 - ◊ Pour cela remplissez la carte de Minmapping proposée
- ◊○ Enfin choisissez l'idée à présenter lors du pivot et à prototyper
 - ◊ Aidez vous de la matrice 2x2 à compléter
 -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



+



BRAINSTORM / MINDMAP



8

+



+



+



Matrice 2x2

+ Réponse au problème/ besoin des persona

< L'idée qui se positionne au plus proche des deux + est à sélectionner

Idée 3

Idée 4

Idée 3

Faisabilité du prototype

Idée 2

PIVOT

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

