

L'ÉCOLE
DES INGÉNIEURS
DU NUMÉRIQUE

ISEN MÉDITERRANÉE

Révéler, former et inspirer pour
un monde sûr et juste

INNOVATHON

15 et 16 Janvier 2026





Attentes du jury

+

Ce que le jury attend d'un bon pitch



Comprendre rapidement le problème

Le jury doit en **10 secondes** comprendre :

- Qui a le problème ?
- Quel est le problème ?
- Pourquoi c'est *grave / important* ?



+

→ Si le jury ne comprend pas le problème, tout le reste tombe.



♥

3

+

1 ou 2 pitcheur(s) par groupe !



+



Attentes du jury

Le pitch, c'est 7 minutes !

(Livrable : un Powerpoint, Canva, prezi ou autre)

+ 3 minutes de questions

(2 minutes pour changer de groupe)

♥ Voir une solution claire et tangible

+

Le pitch doit répondre à :

- Qu'est-ce que vous proposez EXACTEMENT ?
- En quoi est-ce mieux que ce qui existe ?
- Qui va réellement l'utiliser (dans notre contexte, approche métier/responsabilités) ?
- Qu'est-ce que ça change dans sa responsabilité professionnelle ?

+

Voir le prototype *en action*

◊

Même minimaliste, le jury veut une preuve.

Vous devez montrer/exprimer :

- l'action utilisateur
- le fonctionnement du système
- le résultat obtenu

+

♥

♥

→ Même 10 secondes de démo valent mieux que 5 minutes d'explications (scénario d'usage)

5

+

♥

+

○



Une narration fluide et maîtrisée

Le jury attend un pitch :

- structuré
- vivant
- incarné
- orienté solution(s)
- sans jargon inutile



Une équipe coordonnée

Attendus :

- 1 ou 2 pitcheurs par groupe (dans cette éventualité : passage de parole fluide entre les 2 pitcheurs)
- Rôle clair évoqué de chacun des membres du groupe
- Sourires et présence DE TOUS sur scène



Une vraie maîtrise du sujet

Pendant la session Q/R, le jury évalue :

- la compréhension technique
- la cohérence des choix
- la faisabilité réelle
- la capacité à *improviser*
- la cohérence entre pitch et prototype



✗ Ce que le jury sanctionnera fortement

- Lire ses notes
- Pitch confus ou trop long
- Trop de slides / contenus creux
- Prototype non montré

+



- Absence d'argumentation
- Jargon technique non expliqué
- Manque de coordination dans l'équipe



◊ Ce qui fera la différence

- Une accroche mémorable
- Un storytelling efficace
- + • Une démo fluide
- Une solution simple mais élégante
- Une équipe soudée
- Un pitch qui donne envie de mettre le POC en production

8



The image displays three vertical posters for an innovation hackathon series, each featuring a different team and a futuristic theme.

Poster 1: INNOVATHON DRONE TEAM

- Top Left:** MINISTÈRE DES ARMÉES logo, FAN logo, and MARINE NATIONALE logo.
- Text:** LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE, INNOVATHON DRONE TEAM.
- Image:** Illustration of a large aircraft carrier at sea with several quadcopter drones flying around it.
- Bottom:** Text: 48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE, PRÊT À EMBARQUER ?
- Logos:** ISEN MÉDITERRANÉE, LDLC, boulanger, and Innovation Fanlab logo.

Poster 2: INNOVATHON DATA TEAM

- Top Left:** MINISTÈRE DES ARMÉES logo, FAN logo, and MARINE NATIONALE logo.
- Text:** LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE, INNOVATHON DATA TEAM.
- Image:** Illustration of a large aircraft carrier at sea with a central light source emitting concentric data waves.
- Bottom:** Text: 48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE, PRÊT À EMBARQUER ?
- Logos:** ISEN MÉDITERRANÉE, LDLC, boulanger, and Innovation Fanlab logo.

Poster 3: INNOVATHON IA TEAM

- Top Left:** MINISTÈRE DES ARMÉES logo, FAN logo, and MARINE NATIONALE logo.
- Text:** LE FANLAB & LE PHA MISTRAL PRÉSENTE, INNOVATHON IA TEAM.
- Image:** Illustration of a large aircraft carrier at sea with a hand reaching out from a glowing circular interface.
- Bottom:** Text: 48H D'HACKATON POUR RÉPONDRE AUX ENJEUX DE LA MARINE NATIONALE, PRÊT À EMBARQUER ?
- Logos:** ISEN MÉDITERRANÉE, LDLC, boulanger, and Innovation Fanlab logo.