

# Hackathon 25-26 : inclusion & migration

## • PRÉSENTATION :

Les 20 et 21 novembre prochains, vous êtes conviés à participer au hackathon de l'ECV Digital sur le thème « Inclusion & Migration ». Cet événement réunira l'ensemble des étudiants de M1 et M2 au sein d'équipes pluridisciplinaires, mêlant les expertises en **Direction Artistique, UX/UI Design, Développement Web et Product Management**.

L'objectif principal est de mettre à profit la diversité de vos compétences pour innover. Votre défi sera d'explorer comment le design, la technologie et la narration peuvent contribuer à un monde numérique plus accessible, plus juste et plus humain. Vous participerez à l'un des quatre workshops conçus autour de problématiques sociétales actuelles. Ces ateliers visent à stimuler l'expérimentation et la réflexion transversale, afin d'accompagner les personnes concernées, de déconstruire les stéréotypes et de favoriser la compréhension mutuelle.

En deux jours, il vous est demandé de produire un concept concret et présentable devant un jury de professionnels. Nous sommes conscients que ce délai ne permet pas la création d'un prototype finalisé ; cependant, votre concept doit être suffisamment abouti pour être parfaitement compréhensible, même s'il demeure perfectible.

Sachez que cet exercice intense sera également ponctué de moments de convivialité. Nous avons prévu des pauses favorisant les échanges informels, afin de rendre ces deux journées de travail collectif plus agréables.

Votre présence est obligatoire durant ces deux journées, de 9h à 17h. Celles-ci sont assimilées à vos jours de cours habituels et, par conséquent, un justificatif officiel sera nécessaire pour toute absence.

## AU PROGRAMME DE CES DEUX JOURNÉES :

- Jeudi 20 novembre 2025

9h-10h30	Briefing 
10h30-12h	Brainstorming 
13h - 17h	Supervision des groupes en autonomie 

- Vendredi 21 novembre 2025

9h - 12h	Supervision des groupes en autonomie 
13h - 15h	Supervision des groupes en autonomie 
15h - 17h30 :	Présentation des projets et élections des 3 meilleures solutions 

**Des événements sont prévus durant ces deux jours afin que vous puissiez tous vous rencontrer, partager des moments fun tout en travaillant sur une thématique et des projets qui font sens.** 

# Atelier 1 - Concevoir et prototyper une application web compagnon pour l'exposition itinérante "L'immigration en France, une histoire commune" du Musée National de l'Histoire de l'Immigration

Exposition itinérante du Musée National de l'Histoire de l'Immigration, proposant un parcours à travers les grandes étapes migratoires françaises de 1685 à nos jours, pour sensibiliser aux apports et enjeux de l'intégration.

## **Description :**

Cet atelier propose aux élèves de concevoir et prototyper une application web compagnon pour l'exposition itinérante "L'immigration en France, une histoire commune" du Musée National de l'Histoire de l'Immigration.

En équipe, ils devront imaginer un territoire visuel singulier pour retracer les grandes étapes de l'histoire migratoire, mais aussi concevoir le parcours utilisateur et l'architecture d'une expérience digitale qui enrichit la visite. L'objectif est de créer un prototype fonctionnel qui donne vie aux panneaux de l'exposition grâce à des animations et des interactions.

Les productions attendues combinent réflexion sur l'identité visuelle, conception d'une expérience utilisateur pédagogique, développement d'un outil numérique accessible et stratégie de déploiement, afin de rendre le parcours de l'exposition plus interactif et impactant auprès de tous les publics.



## Formateurs :

Alexine Huet : <https://www.linkedin.com/in/alexine-huet-6438ab121/>

Baptiste Picq : <https://www.linkedin.com/in/baptiste-picq-6bb16281/>

## Objectifs pédagogiques :

- Définir un territoire visuel original sur une thématique historique et sociale ; moodboard, intentions, storytelling
- Concevoir l'architecture d'information et le parcours utilisateur (UX) d'un dispositif numérique pédagogique
- Créer un système graphique modulable (personnages, objets, ambiances) et un design d'interface cohérent
- Prototyper des animations pour illustrer le parcours et donner vie à l'histoire des migrations
- Développer un prototype web intégrant les contenus et les interactions (ex: scan, narration interactive)
- Assurer la cohérence et l'accessibilité de l'expérience globale (physique + numérique)

## Livrables :

- Brand board thématique (palette, typographies, illustrations & personnages liés à l'immigration)
- Parcours contenant le storytelling de l'exposition lié à l'application/site web
- Maquettes et prototype interactives de l'application/site web (Figma, Motion, ou équivalent)
- Présentation explicative du projet



### **Pour en savoir plus :**

L'immigration en France, une histoire commune est une exposition mobile conçue par le Musée national de l'histoire de l'immigration. Déclinée à partir de l'exposition permanente du Musée, cette version itinérante propose un parcours à travers 12 grandes dates repères qui jalonnent l'histoire de l'immigration en France, de 1685 à nos jours.

Destinée à circuler sur tout le territoire, elle permet à un large public, dans des lieux variés (établissements scolaires, espaces associatifs, bibliothèques, etc.), de découvrir et de mieux comprendre les étapes essentielles de cette histoire commune : les arrivées successives de populations immigrées, les contextes et politiques migratoires, les modes d'intégration et les apports culturels à la société française.

À travers une approche pédagogique et accessible, l'exposition met en lumière comment les migrations ont contribué à façonner la France contemporaine, invitant à la réflexion sur les enjeux d'accueil, d'identité et de vivre ensemble. Chaque étape présentée réunit documents d'archives, témoignages et analyses historiques pour offrir un panorama synthétique mais riche des réalités migratoires françaises.

La fiche officielle du Musée national de l'histoire de l'immigration sur l'exposition itinérante :

<https://www.histoire-immigration.fr/expositions-mobiles/l-immigration-en-france-une-histoire-commune>



## Atelier 2 : Concevoir l'expérience digitale et la campagne transmédia du film "Exilés" de Lila Berdugo

Documentaire sur cinq parcours d'exil, centrant l'attention sur l'utilisation du smartphone pour survivre et s'adapter dans le pays d'accueil.

### **Description :**

Dans cet atelier, les élèves sont invités à imaginer et développer une expérience web immersive ainsi que la campagne transmédia qui l'accompagne, autour du documentaire Exilés de Lila Berdugo.

S'inspirant de l'importance du smartphone dans le film, les groupes devront concevoir une expérience digitale interactive sur un site web (simulation, parcours narratif, etc.) favorisant une empathie active pour la situation des personnes migrantes. Ils devront ensuite imaginer la campagne (affichage, réseaux sociaux, web) non plus comme une simple déclinaison, mais comme le moyen de générer de l'engagement et d'amener le public vers cette prise de conscience pour une meilleure inclusion sociale.

L'objectif est de concevoir un écosystème complet (site + campagne) cohérent et impactant, capable de sensibiliser à la réalité contemporaine de l'exil.

### **Formateurs :**

- Faly Valérie : <https://www.linkedin.com/in/falyvalerie/>
- Marion Bouchez : <https://www.linkedin.com/in/marionbouchez/>



## Objectifs pédagogiques :

- Élaborer un concept créatif de campagne favorisant compréhension et empathie face au parcours de l'exil.
- Concevoir l'architecture d'information, le design d'interaction (UX/UI) et le parcours utilisateur d'une expérience web immersive.
- Structurer un storytelling transmédia cohérent entre la campagne de sensibilisation et l'outil digital.
- Créer une identité visuelle forte et des formats courts (vidéos, visuels) déclinables sur tous les supports.
- Développer un prototype web fonctionnel de l'expérience interactive, en optimisant l'intégration des médias.
- Définir une stratégie de diffusion et d'engagement pour maximiser l'impact de l'écosystème (campagne + outil).

## Livrables :

- Concept global de l'écosystème (campagne + outil digital) et de sa stratégie.
- Maquettes interactives (wireframes, parcours et design UI) de l'expérience web.
- Prototype web fonctionnel de l'outil digital d'empathie.
- Kit visuel et vidéo pour la campagne transmédia (affiches, posts, formats courts) assurant la promotion de l'outil.



### **Pour en savoir plus :**

Exilés est un documentaire réalisé par Lila Berdugo, qui met en lumière les parcours de cinq personnes forcées de quitter leur pays parce que leur vie y était menacée.

À travers cinq histoires singulières, le film nous plonge dans la réalité de l'exil, retracant les chemins d'espérance, les dangers rencontrés, et la quête d'intégration dans un nouveau pays.

L'originalité du documentaire tient aussi à l'importance accordée aux outils numériques, en particulier les téléphones, qui deviennent non seulement un lien vital avec le pays d'origine, mais aussi un moyen de survie et d'adaptation dans le pays d'accueil.

L'œuvre livre, par le biais de témoignages directs et d'un dispositif immersif, une réflexion sur l'identité, la mémoire et la résilience de celles et ceux qui traversent des frontières au péril de leur vie.

Le documentaire sur le site de France télévision :  
<https://www.france.tv/slash/exiles/>

# Atelier 3 : Créer un jeu interactif à partir du documentaire “La France et ses migrations du XVIIe siècle à nos jours” du Musée National de l’Histoire de l’Immigration

La France et ses migrations du XVIIe siècle à nos jours, documentaire interactif du Musée National de l’Histoire de l’Immigration, racontant huit chapitres majeurs des migrations et relations franco-migratoires.

## Description :

Dans cet atelier, les élèves doivent concevoir un jeu interactif sur le documentaire “La France et ses migrations du XVIIe siècle à nos jours” du Musée National de l’Histoire de l’Immigration. Par équipes, ils imagineront un système de jeu mêlant narration immersive, énigmes, supports physiques et interfaces numériques innovantes au choix (QR codes, applications, réalité augmentée...), afin de rendre accessible et participatif le récit de huit grandes étapes migratoires, ainsi qu’un guide pédagogique pour assurer la mise en œuvre du dispositif auprès du public.

## Formateurs :

- Alexandre Lucas
- Nicolas Eskenazi

## Objectifs pédagogiques :

- Imaginer un concept narratif et univers de jeu immersif sur la migration, alliant énigmes, indices tangibles et interfaces digitales.
- Prototyper des interactions hybrides (QR/NFC, AR, mini-sites, chatbots, vidéo/audio) pour rendre l’histoire accessible et interactive.
- Concevoir un flow de jeu clair favorisant la coopération, la mémorisation et l’intelligence collective.

- Tester et ajuster la difficulté pour toucher différents publics scolaires ou associatifs.

**Livrables :**

- Prototype jouable de social game sur le thème des migrations.
- Éléments narratifs, énigmes et assets pour intégration physique/digitale.
- Guide pédagogique pour déploiement et animation du jeu en groupes.

**Pour en savoir plus :**

La France et ses migrations du XVII<sup>e</sup> siècle à nos jours est un film documentaire réalisé avec le soutien du musée national de l'histoire de l'immigration. Accessible en ligne sur le site officiel du musée, ce film propose un parcours éclairant à travers les grandes étapes de l'histoire migratoire en France, du Moyen Âge à aujourd'hui.

Conçu en huit chapitres, le documentaire retrace les principaux flux migratoires qui ont marqué le territoire français, abordant tour à tour les arrivées, les départs, les exils et les enractements. Il s'appuie sur une approche à la fois chronologique et thématique, permettant de saisir comment des millions de femmes et d'hommes ont circulé, transité, vécu ou trouvé refuge en France, contribuant à façonner l'identité du pays.

Au fil du récit, le film met en lumière les regards portés sur les migrants, les évolutions des politiques et des contextes sociaux, ainsi que les formes de résistance et d'engagement qui ont jalonné cette histoire plurielle. Il interroge également la construction des représentations collectives, les défis posés par l'accueil et l'intégration, tout en soulignant la dimension humaine et la complexité des trajectoires migratoires.



Le film documentaire sur le site du Musée national de l'histoire de l'immigration :

<https://www.histoire-immigration.fr/comprendre-les-migrations/la-france-et-ses-migrations-du-17e-siecle-a-nos-jours>

# Atelier 4 : Créer une communication politique et impactante d'après le film documentaire "Calais-Douvres, l'exil sans fin" de Julien Goudichaud

Calais-Douvres, l'exil sans fin, film documentaire de Julien Goudichaud, immersion rare dans la crise migratoire franco-britannique, centré sur la traversée clandestine et les réseaux de passeurs.

## Description :

Dans cet atelier, les élèves sont amenés à concevoir une communication politique forte et mobilisatrice, inspirée du documentaire "Calais-Douvres, l'exil sans fin" de Julien Goudichaud, qui témoigne de la réalité de la crise migratoire à la frontière franco-britannique.

Les groupes devront imaginer des contenus multimédias percutants et orientés vers l'action, avec des stratégies de diffusion variées pour sensibiliser et inciter à la mobilisation citoyenne. Le travail attendu consiste à développer des messages et supports adaptés, un plan d'action pour renforcer l'impact social, et un guide d'évaluation permettant d'ajuster les dispositifs auprès de différents publics engagés sur ces enjeux humains majeurs.

## Formateurs :

- Théo Garnier-Greuez : <https://www.instagram.com/theogarniergreuez/>
- Sébastien Marchal : <https://sebastienmarchal.fr/parcours/>

### **Objectifs pédagogiques :**

- Comprendre les rouages d'une communication claire et percutante sur des causes sociales sensibles.
- Concevoir des contenus dynamiques orientés action et mobilisation (canaux variés, messages adaptés).
- Expérimenter des techniques favorisant la mémorisation et l'engagement citoyen autour de la crise migratoire.
- Élaborer des stratégies pour provoquer une réaction active et de mobilisation rapide dans divers contextes médiatiques et associatifs.

### **Livrables :**

- Concepts de messages dynamiques et supports multimédia engageants (prototypes divers pour l'engagement citoyen).
- Plan d'action détaillé pour amplifier la mobilisation et l'impact social.
- Guide d'évaluation de l'impact et de l'adaptation des supports à différents publics.

### **Pour en savoir plus :**

Calais-Douvres, l'exil sans fin est un documentaire poignant réalisé par Julien Goudichaud, diffusé sur la chaîne LCP - Assemblée nationale. Ce film offre une immersion rare et saisissante au cœur d'une crise migratoire qui, chaque année, pousse des milliers de personnes – hommes, femmes, enfants venant notamment de Syrie, d'Iran ou du Soudan – à risquer leur vie sur des embarcations de fortune pour rejoindre illégalement l'Angleterre depuis les côtes françaises.

Julien Goudichaud, journaliste et documentariste, a consacré sept années d'enquête et d'immersion sur les plages de Calais, dialoguant autant avec les migrants qu'avec les passeurs et les membres associatifs intervenant auprès des exilés. Son travail se distingue par son approche humaine et engagée, cherchant à comprendre et à faire ressentir la réalité de ces traversées dangereuses sur la



Manche, orchestrées par des réseaux de traîquants et sous le regard souvent impuissant des autorités locales.

Le documentaire se démarque par ses témoignages exclusifs, sa prise de risque – le réalisateur ayant lui-même effectué une traversée aux côtés des migrants – et sa volonté de décrypter tout un système clandestin : l'organisation des départs, la violence et l'exploitation, les choix impossibles auxquels sont confrontés les exilés, et les conséquences de cette migration qui, loin de trouver une issue, semble s'inscrire dans une spirale sans fin.

À travers des images de camps de fortune, des moments d'espoir et de détresse, des interviews de migrants, de membres d'associations et même de passeurs, "Calais-Douvres, l'exil sans fin" offre une vision bouleversante de la frontière franco-britannique, interroge la responsabilité des États, et questionne la capacité collective à répondre humainement à une crise qui ne cesse de s'amplifier.

Le film disponible sur Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=nL2dZkWZGGE&t=1s>

## RENDUS & PRÉSENTATION :

- 10 min de présentation
- 5 min de questions-réponses par groupe

## Grille d'évaluation :

- **Pertinence du concept (4 points)**
  - Le projet est-il en lien direct avec le thème du hackathon (inclusion & migration) ?
  - La problématique est-elle clairement identifiée et pertinente ?
- **Créativité & originalité (3 points)**
  - L'idée est-elle innovante, originale et engageante ?
  - Le projet se distingue-t-il par son approche ou son traitement ?
- **Cohérence & qualité de la réalisation (4 points)**
  - Le prototype ou la campagne est-il bien réalisé ?
  - Les aspects graphiques, techniques et narratifs sont-ils cohérents et maîtrisés ?
- **Impact social & engagement (3 points)**
  - Le projet a-t-il un potentiel de sensibilisation ou de mobilisation ?
  - Répond-il aux besoins des publics concernés ?
- **Travail collaboratif & pluridisciplinarité (3 points)**
  - L'équipe a-t-elle bien intégré les compétences variées (design, dev, gestion, etc.) ?
  - La collaboration est-elle visible et efficace ?
- **Présentation orale & réponses aux questions (3 points)**
  - La présentation est-elle claire, structurée et dynamique ?
  - Les réponses aux questions sont-elles pertinentes et bien argumentées ?