

1^{ère} ÉDITION

HACKA'



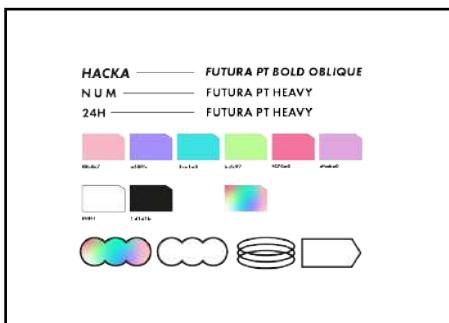
24H → POUR PRÉVOIR DEMAIN

DU JEUDI 22 JANVIER 2026
AU VENDREDI 23 JANVIER 2026
DE 14H À 14H

A large, right-pointing arrow with a blurred gradient from light blue on the left to light orange on the right. The word 'BILAN' is centered in the middle of the arrow in a bold, black, sans-serif font.

BILAN





C'est quoi ?

Le projet «**Hacka'num**», c'est un challenge créatif en 24h, au cours duquel les étudiants volontaires, du DNMADE Numérique - design d'interface et design interactif, sont invités à imaginer le monde de demain.

La 1^{ère} édition a eu lieu du jeudi 22 janvier 14h, au vendredi 23 janvier 14h. De 14h à 15h, nous avons fait, avec les étudiants, la restitution des différents projets puis avons conclu par un bilan.

Pour cette première édition, 9 équipes ont participé à l'évènement. Chaque équipe est composée librement de 4 étudiants, issus de la première, deuxième et troisième année du DNMADE Numérique.

Par qui ?

Ce projet est imaginé et porté par l'équipe enseignante du DNMADE Numérique : **Mme Peyen Margot, M. Daval Kévin & M. Nouadje Thibô**.

Ce projet n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien de l'établissement : **M. Fournier, M. Loubeyre, Mme Gutierrez, M. Billaud, M. Millerat, les membres du conseils d'administration, le personnel de restauration scolaire.**

Enfin, cette première édition est une réussite grâce aux étudiants et étudiantes du DNMADE : Nathan BASTIEN, Louane CHADANIEL, Lili CLEAZ-SAVOYEN, Clément CUENAT, Sam DESROC, Esteban GAUJOUR, Andréa GILLOUX, Mahé GUITTARD, Mailys MACHETEL-ROUSSEAU, Méline MARTIN, Arthur PERREIN, Lucas PERRIER, Vincent PICOT, Doriann PIRAS, Sakina SEREN, Stecy AUDOIN, Clément BORDET, Roméo DA RONCHE, Shanna DUCHARNE, Maëlle FLORENT, Killian GALLAND, Nicolas JUGON, Emilien PASCOT, Angéline PLANE, Nathan PORET, Louise POUGHON, Gabriel THIOLIER, Emma APTEL, Émilie BAR, Chiara D'AGOSTINO MONIN, Amicie GOUTAGNIEUX, Julien MADI, Antoine MALLET, Lolie NAVARON, Constance RIOMET, Anna SANCELME, Aélis PETERMANN.



Organisation

Le projet hackathon se déroule du jeudi 22 Janvier 2026 à 14h, au vendredi 23 Janv. 14h. Ce challenge créatif a pour but de faire vivre l'expérience d'un Hackathon, reflet de nos pratiques en design numérique. Il mèle nos étudiants de DN1, DN2 et DN3 Numérique.

Def. : Évènement au cours duquel des développeurs et designers se réunissent durant plusieurs jours autour d'un projet collaboratif de programmation informatique ou de création numérique.

Planning :

- le projet est lancé le jeudi 22 Janv. de 13h à 14h
- du jeudi 22 Janv. au 23, de 14h à 14h : réalisation du projet
- vendredi 23 Janv. de 14h à 16h : restitution du projet

Les 24h :

- les étudiants travaillent par groupe de 4, promotions mélangées
- seuls les étudiants bénévolement participent la nuit, sur un système de relay créatif : une moitié d'équipe dort la première partie de la nuit, pendant que l'autre avance le projet, et inversement.
- le projet se déroule exclusivement dans les salles A410-A412
- la salle A414 sert de salle de repos : les étudiants sont invités à apporter leurs matelas gonflables ainsi que des duvets.
- le repas du jeudi soir et le petit déjeuner du vendredi matin se fera à la cantine. Cependant, du café, thé et biscuits seront mis à disposition des étudiants.

Matériel :

Les étudiants ont accès à l'ensemble du matériel du DNMADE Numérique et devront se munir de leurs ordinateurs personnels.

Règles :

- Respecter le règlement intérieur de l'établissement.
- Ceux qui ne veulent pas faire la nuitée, devront quitter l'établissement à 19h et ne pourront revenir qu'à partir de 7h15.

Salles :

Deux salles sont réservées au Hacka'Num (A410 et A412), une salle sert de repos (A414).



Hacka_NUM / L'humain à l'ère spatiale

Projet HACKATHON - challenge créatif en 24h

DNMADE Numérique

Thème

Pour ce projet, vous devez vous projeter dans une nouvelle époque : l'humain à l'ère spatiale. Une époque où la terre n'est plus habitable, et où nous avons colonisé d'autres planètes.

À partir de ce contexte, vous devez choisir l'un de ces thèmes :

- La vie amoureuse - la rencontre - la vie de couple
- Les transports - naviguer - explorer
- Partir en vacances - tourisme
- L'agriculture - cultiver - se nourrir
- Le shopping - les hobbies - le sport
- La vie animale et végétale - préservation - habitat
- Habitation, lieux de vie, nouveaux outils de contrôle

Demande

Pour ce hackathon, le gouvernement interstellaire vous demande de réaliser un spot publicitaire, d'une durée maximale de 2min, vendant un outil numérique novateur, répondant à un nouveau besoin lié au thème choisi. Le ton de votre spot doit être drôle, décalé mais probable, traité avec subtilité. On oublie donc les scénarios dystopiques, dramatiques ou d'horreur.

Exemples :

- thème : la vie de couple > relation à distance du couple dans deux galaxies différentes.
- thème : l'agriculture > faire pousser des montagnes pour recréer les Deux Alpes sur Mercure.

Cette publicité, exportée format vidéo terrien standard (.mp4), devra dévoiler les fonctionnalités principales de votre outil au travers d'un ou plusieurs scénarios d'usage. Votre interface devra donc être en partie prototypée. Que ce soit de la capture réelle, de l'animation, ou du mix média, vous êtes libre dans la manière de réaliser votre publicité.

Il n'y a aucune contrainte créative... pour l'instant. De nouvelles règles seront données toutes les 6h, soit 3 règles supplémentaires.

Les étapes

- **13h** : lancement du Hackathon, formation des équipes.
- **de 14h à 18h** : choix du thème, brainstorming : trouver une idée de produit/service numérique, storyboard du spot, répartition des rôles au sein de chaque équipes. Possibilité de 17h à 18h30 de sortir de l'établissement pour récupérer du matériel, costumes, accessoires, etc.
19h : Repas à la cantine
- **20h** : nouvelle règle
- **de 18h à 2h** : conception de l'interface du produit/service numérique sous XD ou Figma.
- **2h** : nouvelle règle
19h : Petit déjeuner à la cantine
- **de 2h à 8h** : réalisation du spot, tournage, etc.
8h : nouvelle règle
- **de 8h à 14h** : montage vidéo et export.
- **de 14h à 15h** : projection des spots publicitaires

Modalités de rendu

Export sur le drive le vendredi 23 Janv. avant 14h, d'un fichier vidéo .mp4 par groupe, nommé :
prenom_ prenom_ prenom_ prenom_FILM-2026.mp4

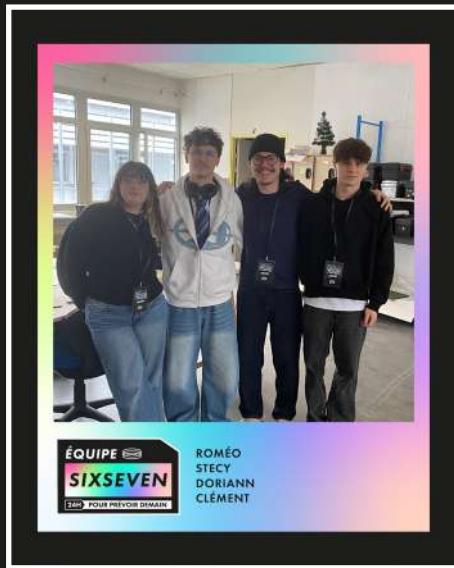
LES THÈMES

Les équipes devaient choisir l'un de ces thèmes :



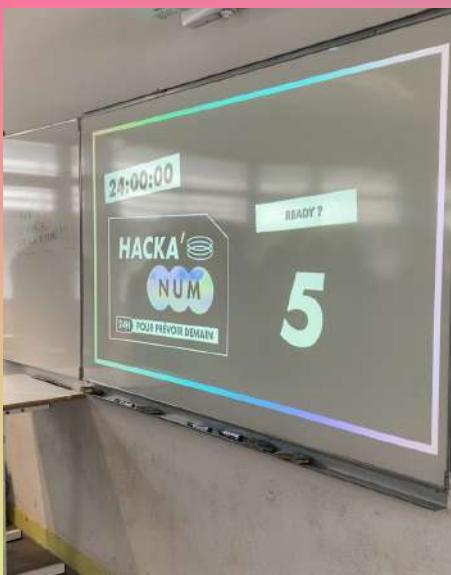
LES ÉQUIPES

Les étudiants ont composés librement leurs équipes.

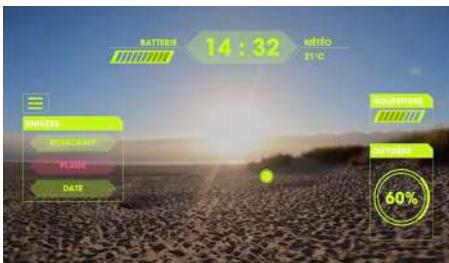


LE HACKA'NUM EN IMAGES

Les 24h ont été documentées en direct sur le compte instagram de la formation : [dnmade_numerique_esdmaa](https://www.instagram.com/dnmade_numerique_esdmaa)







Équipe Chocobouse Design



Équipe Stellar Five



Équipe SixSeven



Équipe Asteroidi Emorroïdi



Équipe Atelier tout va mal



Équipe Les chipies

Bilan

La première édition du projet «Hacka’num» est une réussite globalement. Les étudiants ont appréciés l’expérience et sont partants pour participer à nouveau l’an prochain !

L’évènement a été relayé en direct sur la page instagram du DNMADE Numérique et a reçu beaucoup de retours positif.

Ambitions

Nous souhaitons faire de ce Hacka’num un évènement annuel, comme un marqueur de notre formation.

Pour la prochaine édition, on prévoit :

- de débuter le Hackathon à 9h plutôt que 14h
- poser une caméra connectée en ligne, pour diffuser 24h/24 le hackathon
- les participants de cette année proposent de faire une cagnotte commune pour créer un «bar à petit déjeuner» : thé, café, chocolat, pain, viennoiseries, etc.
- se faire livrer le repas du soir par le restaurant du XVIIIème afin de perdre moins de temps sur le hackathon.
- nous avons reçu beaucoup de messages d’anciens étudiants souhaitant participer au Hacka’num : on pourrait donc, sur inscription, composer des équipes d’anciens étudiants du DNMADE numérique.
- établir un partenariat avec l’association SigneDesign, pour la création de tee-shirt-pull et tote bag à l’image du hacka’num.
- prévoir une restitution ouverte aux élèves, étudiants, enseignants et personnels de l’établissement.
- envisager 3 équipes gagnantes, avec des lots à gagner.

LES ÉQUIPES GAGNANTES



Équipe Boss Ladyyyy
Mailys MACHETEL ROUSSEAU, Louise POUGHON,
Maëlle FLORENT, Julien MADI



Vidéo à retrouver ici :
<https://www.instagram.com/p/DT22q74iEXE/>



Équipe Sans-titre-4
Emma APTEL, Constance RIOMET, Antoine MALLET,
Arthur PERREIN

Vidéo à retrouver ici :
<https://www.instagram.com/p/DT23CSwCC1N/>





ÉVÈNEMENT ORGANISÉ PAR LES ENSEIGNANTS DU DNMADE
NUMÉRIQUE DESIGN D'INTERFACE ET DESIGN INTERACTIF
DU LYCÉE JEAN MONNET À YZEURE (03)



E — S ECOLE SUPERIEURE
D DE DESIGN ET
M METIERS D'ART
A D'AUVERGNE