



Revue de presse 2015

NaturalPad - www.naturalpad.fr - contact@naturalpad.fr

Entrepreneuriat



Auteur
Chloé Wosak
Chargée de com' junior chez Wizbil

[Start-up] NaturalPad, les serious game au service de la santé

20 janvier 2015 Entrepreneuriat start-up 0 commentaires

J'aime 23 Tweet 10 +1 Partager 6



NaturalPad est une start-up qui propose des serious games thérapeutiques depuis août 2013. Ses fondateurs Antoine Sielles, Tristan Le Granché et Sébastien Andary, non loin de la trentaine ont cru à la rééducation par le jeu. L'équipe au nombre de 8, offre ses services aux centres hospitaliers et compte Microsoft, Dell et Orange comme partenaires privilégiés, technologie oblige. Découvrez leur activité de rééducation ludique au travers de cette interview.



NaturalPad

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur l'équipe et votre parcours (quelles formations avez-vous fait...)?



Fondateurs de NaturalPad

2 des fondateurs sont jeunes docteurs en informatique et robotique et viennent du LIRMM (Laboratoire d'Informatique Robotique Micro-électronique de Montpellier). Le 3ème est infographiste et vient de l'ESMA de Montpellier. Notre équipe compte également une community manager, un responsable marketing et commercial, un développeur et deux doctorants.

NaturalPad, c'est quoi ?



NaturalPad est un expert du Physio-Gaming : l'utilisation de jeux vidéos pour faire bouger. Nous proposons MediMoov, une plateforme de Physio-Gaming à destination des Kinésithérapeutes. MediMoov permet d'accéder à un ensemble de jeux adaptés à la rééducation post-AVC et bientôt adaptés à d'autres thérapies.

Quel est votre business model ?

Nous vendons des licences ainsi que des abonnements.

Comment vous est venue l'idée de lier jeux vidéos et thérapies ?

Autour des années 2010, Microsoft sortait le Kinect en réponse à la Wii de Nintendo et de nombreux projets de recherche ont vu le jour dans le domaine des serious games pour la santé. A cette époque, nous avons pu suivre plus particulièrement l'un de ces projets et nous avons détecté là une opportunité de créer notre activité.

Les serious games que vous proposez fonctionnent-ils uniquement avec une Kinect ?

NaturalPad développe une expertise forte en interfaces naturelles et en capture de mouvement. Le Kinect 2 est aujourd'hui le dispositif proposant le meilleur ratio qualité / prix par rapport à nos besoins. Cependant, nous utilisons également l'Oculus Rift, le Leap Motion, la Wii Balance Board, le TrackIR, le Novint Falcon ... Un peu tout ce qui sort dans le domaine et qui nous semble adapté aux besoins de la rééducation.

Après le succès d'Hammer and Planks, travaillez-vous actuellement sur un nouveau serious game ?



Oui, nous développons actuellement quatre autres jeux.

Quel genre de profils recrutez-vous en ce moment ?

Nous recrutons un développeur et nous allons chercher sur 2015 un commercial junior, un graphiste et un tech support.

Enfin, recommanderiez-vous un accélérateur de start-up comme Orange Fab pour de futurs entrepreneurs ?

Oui, Orange Fab nous apporte de la visibilité, un réseau très pertinent et nos interlocuteurs chez Orange, que ce soit Pascal Latouche à l'Orange Fab ou Benjamin Sarda d'Orange Healthcare sont d'excellents conseils.

Le site de NaturalPad.

Crédits Photos ©NaturalPad

J'aime 23 Tweet 10 +1 Partager 6

46 Followers Suivez le RSS

Abonnez-vous à notre newsletter

Tous les lundis matin, recevez dans votre boîte mail les dernières infos de La Ruche !
Mon e-mail

Je m'abonne !

Devenez contributeur !

Wizbil

6 747 personnes aiment Wizbil:

Module social Facebook

« Trouver **en temps réel** la meilleure prise en charge pour le patient »

▶ ARRÊTER L'ANIMATION



Acteurs

Projets

Espace membre

GROUPEMENT DE COOPÉRATION SANITAIRE

Vous êtes ici : Accueil > Projets > Actu régionale > Rééducation fonctionnelle



Projets

Orientation

Urgences

Coordination

Actu régionale

- ▶ Formation e-learning
- ▶ Plaies et cicatrisations
- Rééducation fonctionnelle

Accès Projets



ACTU RÉGIONALE

Rééducation fonctionnelle

Depuis quelques années déjà, les jeux vidéo s'invitent en maisons de retraite. Les recherches et avancées technologiques vont aujourd'hui de plus en plus loin et de nombreux jeux sont développés pour accompagner les patients dans la prise en charge de leur santé.

NaturalPad, société montpelliéraine, développe un ensemble de solutions innovantes à destination des professionnels de santé; médecins et spécialistes de la rééducation fonctionnelle et posturale.

Le Physio-Gaming repose sur l'utilisation de la capture de mouvement et d'environnements ludiques dans la rééducation fonctionnelle et posturale.

Are you serious ? Les jeux sérieux au service de la santé des séniors



Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?

Les jeux sérieux, ou *serious games* sont des logiciels utilisant des mécanismes issus des jeux vidéo dont la vocation première est de transmettre des informations médicales, de participer à l'éducation thérapeutique, à la formation des professionnels de santé... NaturalPad développe du Physio-Gaming, des jeux sérieux basés sur le mouvement dont l'objectif est la rééducation fonctionnelle et posturale.

MediMoov est la plateforme de Physio-Gaming de NaturalPad

L'ergonomie et l'accessibilité de ces logiciels sont adaptées aux pathologies de la personne âgée mais aussi aux pathologies des plus jeunes.

Des objectifs multiples

Ces jeux sérieux ont pour objectif d'être un complément pertinent aux méthodes de soins classiques. Le maintien des fonctions motrices peut être favorisé par l'utilisation de jeux basés sur le mouvement. Pour le thérapeute, le Physio-Gaming va servir à changer la perception qu'ont les patients des séances de rééducation : l'aspect travail est désormais remplacé par le côté ludique, le patient s'implique alors pour gagner et peut suivre ses progrès en temps réel et au fil des séances.

De plus, le thérapeute peut obtenir automatiquement des bilans précis au fur et à mesure des séances. Les technologies de capture de mouvement utilisées permettent de mesurer durant l'exercice de rééducation les capacités articulaires du patient. Le thérapeute peut ensuite aisément comparer l'évolution de ces capacités de séance en séance.

Spécialisé en capture de mouvement et en conception d'exercices ludiques, NaturalPad est l'expert en Physio-Gaming.

Avec MediMoov, NaturalPad propose *Hammer And Planks*, un jeu vidéo thérapeutique à destination des patients en rééducation suite à un neuro-traumatisme. L'histoire du jeu est celle d'un petit pirate qui doit voguer sur les restes d'un bateau. L'exercice, qui peut s'effectuer assis ou debout, incite le patient à travailler ses capacités motrices et son équilibre.

Grâce à l'interface thérapeutique qui est disponible sur tablette ou smartphone, le thérapeute peut modifier les paramètres du jeu pour **adapter aux besoins de rééducation du patient**. Le jeu permet également aux proches du patient de l'accompagner dans sa rééducation par le jeu.

Le premier intérêt de MediMoov est que le Physio-Gaming favorise l'observance des patients. Le levier de motivation apporté par le côté ludique couplé avec un suivi temps réel des progrès du patient améliore l'engagement du patient dans sa thérapie.

MediMoov est destinée aux CH, aux EHPAD, aux SSR, aux cabinets de kinésithérapeutes et autres professionnels de la rééducation.

VOIR AUSSI

> Vidéo de *Hammer and Planks* ➤

Contact : Olivier CONDAMINES

Tél : 04 34 43 26 82 - olivier@naturalpad.fr



NaturalPad

ACTUALITÉS

04 MAI 2015

Le ROR PSY est en ligne

04 MAI 2015

Projet de loi de santé

TOUTES LES ACTUALITÉS

CHIFFRES CLÉS

Bientôt

**538 000
DMP**

TOUTS LES CHIFFRES CLÉS

AGENDA

LE MERCREDI 10 JUIN 2015

**Journée d'information
sur le PRA**

LE MERCREDI 27 MAI 2015

**Prise en charge des
plaies aiguës et
chroniques**

TOUTES LES DATES

INNOVATIONS

Objectif bien-être

Comment réduire son stress, sa fatigue, mieux vieillir, mieux se soigner ou trouver des astuces pour mieux manger ? Tout le monde a déjà été confronté à l'une de ces questions afin de préserver sa santé et rester en forme. Des entreprises et des start-up locales répondent à ces attentes en proposant des services innovants. Découverte de quelques-uns de ces outils qu'elles imaginent, créent et commercialisent.



La solution e-DENT permet d'effectuer un diagnostic bucco-dentaire à distance.

Une prise de sang sans aiguille // Spot to Lab

La prise de sang classique, c'est fini... ou presque ! Spot to Lab, une jeune entreprise locale accompagnée par le BIC, propose un nouveau kit de prélèvement sanguin permettant de détecter les hépatites B et C, ainsi que le VIH ou encore la Syphilis. « L'aiguille et la seringue sont remplacées par une lancette, à l'instar de celle utilisée par les patients diabétiques, et un buvard pour recueillir le sang », explique Karine Hirtz, PDG de Spot to Lab. Les professionnels de santé pouvant se blesser dans l'exercice de leurs fonctions sont eux aussi concernés. Les échantillons de sang sont ensuite analysés dans un laboratoire comme lors d'une prise de sang. Cette année, l'entreprise souhaite se développer sur le marché britannique et, dans quelques années, en Allemagne, tout en continuant d'élargir le nombre de pathologies détectables grâce à ce kit.



© Spot to Lab

Le prélèvement se fait à l'aide d'une lancette aussi utilisée par les diabétiques.

Une « officine » en ligne // 1001Pharmacies

Implanté sur le parc d'activités Euréka, le site internet 1001 Pharmacies offre à des milliers de consommateurs la possibilité d'acheter à distance des produits médicaux et de parapharmacies. « 70% de nos clients sont de jeunes mères qui, après la naissance de leur enfant, n'ont plus le temps d'aller faire leurs courses », explique Cédric O'Neill, co-fondateur et Président de 1001 Pharmacies, qui s'appuie sur un réseau de 500 pharmacies dans

toute la France. Elles se tournent donc vers internet pour faire leurs achats, notamment pour les couches, le lait maternel, les petits pots... ». Fin 2014, au cours d'une mission d'affaires organisée par Montpellier Méditerranée Métropole et la Ville de Montpellier, 1001 Pharmacies a conclu un partenariat de trois ans avec une entreprise chinoise de pharmacie en ligne. 1001pharmacies.com

Se rééduquer avec les jeux vidéo // NaturalPad

Ludiques, ils le sont. Mais leur objectif est avant tout thérapeutique. Les jeux vidéo développés par NaturalPad apportent une aide précieuse aux personnels soignants et permettent de prolonger les séances de rééducation à l'hôpital et celles réalisées ensuite à domicile. Depuis deux ans, le Département de chirurgie physique et de réadaptation au CHRU de Montpellier est un utilisateur fidèle d'Hammer & Planks. Un jeu de tir permettant aux patients hémiparétiques de travailler leur équilibre. « Nos jeux possèdent un vrai scénario et un gameplay travaillé. Ils sont conçus en collaboration avec des professionnels de santé afin de faciliter au mieux les soins et la récupération », explique Antoine Seilles, PDG de NaturalPad.

(1) Paralysie d'une ou plusieurs parties du corps d'un seul côté.

naturalpad.fr



© Natural Pad

De vrais jeux vidéo pour accompagner les patients dans leur rééducation.

Bénéficier d'un diagnostic dentaire à distance // e-DENT

Nicolas Giraudeau, chirurgien-dentiste au CHRU de Montpellier, a mis au point une caméra utilisant une lumière fluorescente permettant d'établir un diagnostic bucco-dentaire à distance et de qualité. « Cette solution de télémédecine, unique en Europe à ce jour, représente un réel intérêt de santé publique puisqu'elle s'adresse notamment aux personnes en perte d'autonomie (résidents de maisons de retraite ou centres spécialisés), aux militaires en mission à l'étranger ou même aux personnes habitant dans des zones isolées », explique Nicolas Giraudeau. Seule contrainte : être équipé de cette caméra. Actuellement en phase de test dans des maisons de retraite de la région et à la Maison d'arrêt de Villeneuve-lès-Maguelone, e-DENT compte déjà de nombreuses sollicitations en France et à l'étranger.

Des services publics innovants :

La téléalarme : un outil de prévention

Du District de Montpellier jusqu'à Montpellier Méditerranée Métropole, la téléalarme n'a pas pris une ride ! Grâce à ce pendentif, les personnes à mobilité réduite et les personnes âgées peuvent alerter les secours 24h/24 et 7j/7 en cas de difficultés ou d'incident. Sur le territoire, 1 500 personnes utilisent quotidiennement ce dispositif proposé par la Métropole.

Retrouver son autonomie grâce à l'« Étape »

Le Pôle Autonomie Santé de Lattes, appelé l'Étape, est un service public gratuit créé par la municipalité de Lattes. Les personnes en perte d'autonomie y sont conseillées et peuvent tester les dernières innovations technologiques permettant le maintien à domicile : des téléphones fixes et portables adaptés, des ustensiles de cuisine, de la domotique...

Un titre prépayé chez le médecin // Chèque Santé

Après les tickets restaurants, les chèques cadeaux et les chèques vacances, c'est au tour du chèque santé de conquérir les entreprises. Un dispositif, intégralement financé par l'employeur (158 euros maximum par an et par salarié) et exonéré de charges, dont on doit la paternité à l'entreprise Care Labs, soucieuse « d'inciter les salariés à prendre en charge leur santé avant d'être malades », précise le PDG Vincent Daffourd. Sous la forme d'une carte à puce ou d'une application smartphone, le salarié

règle directement chez son médecin généraliste, dentiste ou ostéopathe (à condition que celui-ci soit souscripteur du service) les frais non pris en charge par la Sécurité Sociale et sa mutuelle. Un mois après le lancement du chèque santé, 10 000 professionnels en France sont partenaires et l'entreprise espère séduire 40 000 salariés utilisateurs d'ici la fin de l'année.

chequesante.com



© Chèque Santé



LAVE LINGE Frontal A+++



À partir de 13€ / mois TOUT COMPRIS

JE DÉCOUVRE

ACCUEIL > MONTPELLIER

Montpellier

SANTE L'Iceps Conference a lieu au Corum de Montpellier et sur le site Saint-Charles, les 19 et 20 mars...

Montpellier: Un sommet pose la question des soins sans médicaments

CONTRIBUTION 0

RÉAGISSEZ À CET ARTICLE

f 50

t 8

g 4

in 0

IMPRIMER

ENVOYER



Médicaments (illustration). - N. Bonzom / Maxele Presse / 20 Minutes

Nicolas Bonzom

Twitter



Publié le 03.03.2015 à 19:55
Mis à jour le 03.03.2015 à 19:55



MOTS-CLÉS

soins, médicaments

Du bon vieux remède de grand-mère à l'invention des serious games, les «médecines alternatives» ont toujours intrigué la communauté scientifique, et les malades. Encore plus aujourd'hui, où ces interventions non médicamenteuses ont le vent en poupe. Du 19 au 21 mars, plus d'un millier de professionnels ont rendez-vous au Corum et à Saint Charles à la 3ème édition de l'Iceps Conference, qui tentera de décrypter l'efficacité de ces méthodes parfois... obscures. 20 Minutes a sélectionné pour vous des exemples reconnus de soin sans médicament, dont la région est précurseur.

- **Les serious games.** Dans l'Hérault, l'entreprise [Natural Pad](#), à Prades-le-Lez, en a fait sa spécialité depuis deux ans. «Un serious game est un jeu qui permet au patient de se rééduquer en jouant. Il va effectuer des mouvements qui vont être bénéfiques sur sa santé. Sur une Wii, par exemple», note Grégory Ninot, organisateur de l'Iceps, et professeur, à l'université de Montpellier.
- **La spiruline.** C'est une algue, essentiellement produite dans la région, qui aurait des effets bénéfiques au niveau du système immunitaire et sur le plan nutritionnel. [Prélevée notamment au bassin de Thau](#), l'algue est utilisée en complément alimentaire.
- **Le Tai-shi.** Pratiqué en Chine depuis des siècles, le Tai-shi est «censé être bénéfique sur la santé des personnes qui ont, notamment, des fragilités sur l'équilibre», note Grégory Ninot. Une étude est en cours à Montpellier pour savoir si cela peut vraiment réduire le nombre de chutes.
- **L'hypnose.** A la mode dans les émissions à la télévision, l'hypnose pourrait aussi soigner certaines des addictions sans prendre de médicament: «Pour arrêter la cigarette, par exemple, cela semble marcher de façon significative sur certains individus», reprend Grégory Ninot.

Parmi les rencontres du sommet, une conférence grand public a lieu le 20 mars (17h45) sur le thème des soins sans médicament. Inscription gratuite et programme complet sur [iceps.fr](#).

A LIRE AUSSI



03/03/15 | **HANDBALL**
Affaire Cesson-Montpellier: Le gardien Mickaël Robin n'en fait pas tout...



03/03/15 | **RUGBY**
Montpellier: Jake White promet à François Trinh-Duc de «l'aider à...



02/03/15 | **HUMOUR**
Montpellier: "L'humour, c'est très méticuleux", évoque Stéphane Rousseau...

1 SUR 2

DANS LA RÉGION



28/05/15 | **DIVERSITE**
Vincent Boileau-Autin: «Désormais, les mariages se célèbrent dans...



28/05/15 | **RUGBY**
Top 14: Didier Bès, monument du MHR, rejoint Clermont



28/05/15 | **IMMOBILIER**
Languedoc-Roussillon: Les ventes de logements neufs sont en hausse en...



La méthode Warren Buffett

Téléchargez gratuitement les 40 règles d'or pour débiter en Bourse.



Compte Courant Monabanq

1 compte, 1 carte pour 2€/mois seulement et sans condition de revenus

Vous souhaitez

Créer
une entreprise

Vous souhaitez

devenir
membre

Vous souhaitez

Reprendre
une entreprise

Vous souhaitez

faire
un don

Vous souhaitez

devenir
partenaire

Nos partenaires

[Nos partenaires](#)

 Agenda

 Newsletter

 Espace presse

 Testez votre profil
entrepreneurial

Réseau Entreprendre
Connect
Le réseau social privé
de Réseau Entreprendre

[Qui sommes-nous ?](#) [Nos offres](#) [Nos actualités](#) [Ils témoignent](#) [Contactez-nous](#)

[Accueil](#) > [Annuaire](#) > [Les lauréats de Réseau Entreprendre Languedoc-Roussillon](#) > Seilles Antoine

[< Retour à la liste](#)



Seilles Antoine

Lauréat de Réseau Entreprendre Languedoc-Roussillon

NATURALPAD

Coordonnées :

Adresse : 70, ancien chemin de St
Vincent
34730 Prades Le Lez

Accompagnement :

Année de promotion : 2015

Portrait

Antoine Seilles est docteur en informatique. Sa thèse, soutenue en avril 2012 porte sur les usages du Web 3.0 (ou web socio-sémantique) dans le contexte de la démocratie électronique. Les domaines de recherche d'Antoine portent essentiellement sur l'aspect social du Web, thème sur lequel il a participé à plusieurs conférences grand public, et sur le Web sémantique, thème sur lequel il a publié à plusieurs reprises et traduit le livre de Tom Heath et Christian Bizer "Linked Data". Antoine a également été responsable d'enseignements en Master 2 Informatique à l'Université de Montpellier sur les technologies du Web. Durant sa thèse, Antoine rencontre Ines Di Loreto avec qui il partage la même vision d'une méthode de conception basée sur des itérations rapides et sur de nombreuses interactions avec les utilisateurs. Il rencontre également Benoit Lange avec qui il travaille en Interaction Homme-Machine et Sébastien Andary qui réalise sa thèse en Robotique. Ines, Benoit et Sébastien formeront le coeur de la R&D de la société NaturalPad. Depuis Août 2013, Antoine occupe le poste de PDG de NaturalPad. Description de NaturalPad : NaturalPad est née de l'association de 5 personnes, 4 jeunes chercheurs du LIRMM et un infographiste. Ces 5 personnes ont détecté une opportunité de développer une activité créative et éthique dans un domaine innovant : le Physio-Gaming, ou l'utilisation des jeux vidéo basés sur le mouvement pour entretenir la santé et le bien-être des joueurs. NaturalPad est créée le 1er Août 2013 avec la sortie de son produit pilote, le jeu de proprioception à destination des kinésithérapeutes : Hammer & Planks, qui sera lauréat des e-virtuose de 2013 dans la catégorie serious game santé. Depuis fin 2014, NaturalPad développe et commercialise MediMoov, une plateforme web de Physio-Gaming dédiée à la distribution de jeux de rééducation auprès des kinésithérapeutes libéraux. <http://www.naturalpad.fr>

Annuaire



[Les membres](#)
[Les entrepreneurs lauréats](#)

Les derniers
lauréats



Seilles Antoine
Naturalpad



Detender Thibaud
RF2M



Kaddouri Lahouari
LKSpatialist





Orange Healthcare

vers un système de santé connecté

découvrez l'e-santé

à la une

médias

blog

Orange Healthcare en bref

Orange Healthcare > à la une > à la une > l'innovation en santé, les startups en première... > Interview Pascal Latouche

Pascal Latouche, Directeur de l'Orange Fab France : « l'essor de l'e-santé touche tous les pays »

J'aime 0 | +1 0 | Tweeter 0 | Share

Depuis novembre 2013, l'Orange Fab France accélère les jeunes pousses de l'économie digitale et parmi elles, cinq startups positionnées sur le secteur florissant de l'e-santé. Surfant majoritairement sur la silver économie, ces dernières bénéficient des experts de l'accélérateur mais aussi des équipes d'Orange Healthcare, qui les introduisent dans l'écosystème très particulier de l'économie de la santé. Entretien avec Pascal Latouche, Directeur de l'Orange Fab France.

Parmi les startups dans le domaine de l'e-santé qui émergent aujourd'hui, voyez-vous une tendance se dessiner ?

Indéniablement, la silver économie s'avère être un domaine très porteur pour les startups. On voit de plus en plus de solutions se positionner sur ce secteur depuis la première saison de l'Orange Fab. Cela semble être perçu comme un marché plus grand public, plus ancré dans le quotidien, qui trouve donc plus facilement sa cible.

On a ainsi vu lors de la saison 1 le développement de NaturalPad, des jeux thérapeutiques interactifs, ou bien Telegraphik lors de la saison 2, une solution d'alerte pour les personnes fragilisées.

La silver économie, au delà des opportunités de marché qu'elle représente avec l'explosion du nombre de seniors prévue dans les années qui viennent, est aussi un créneau plus accessible pour les entrepreneurs : cela ne demande pas d'avoir la même expertise médicale que pour un projet de médecine pure. Elle ouvre ainsi le champ à plus de porteurs de projets.

Vos compatriotes ouvrant dans les autres Orange Fab dans le monde observent-ils également un boom du nombre de startups dans le domaine de l'e-santé ?

D'après ce que je constate, le phénomène de l'essor de l'e-santé touche tous les pays, et se répercute dans les profils des startups accélérées par les Orange Fab internationaux. Il n'y a pas une seule promotion, que ce soit en Israël, au Japon ou en Côte d'Ivoire sans au moins une start-up qui développe une solution dans le domaine de la santé.

Quelle est la spécificité de l'incubateur Orange Fab ?

Notre accélérateur s'est positionné sur un objectif de partenariat commercial avec les startups qu'il accompagne. L'idée est de développer des solutions innovantes commercialisées à terme.

Pour la start-up, c'est une équation gagnante : parce que nous lui trouvons ses clients, elle n'est plus dans une course à la levée de fonds, et peut se concentrer entièrement sur sa croissance. Elle bénéficie d'un programme d'ateliers qui consolident ses actifs (organisationnels, marketing, etc.) et puise dans la boîte à outils de l'Orange Fab pour s'accomplir. Tout l'objet de cet accélérateur c'est que l'intention de départ de l'entreprise devienne une réalité.

Quelles sont les spécificités induites par le secteur de l'e-santé ?

Il s'agit évidemment d'un domaine sensible, avec le champ légal qui intervient, et des précautions à prendre dans l'approche des typologies de solutions face aux typologies de cibles.

Ce sont autant de critères à intégrer lorsque nous étudions les dossiers d'accélération des startups en e-santé. Dans ce domaine particulièrement, il faut retenir que l'idée n'est pas d'aller vite, mais de suivre le rythme qui convient à la solution, pour assurer une convergence entre cette dernière et nos dynamiques internes.

Chaque start-up est unique, chacune suit son rythme.

Quels sont les premiers résultats des quatre startups santé que vous avez accompagnées ?

Sur ces quatre startups, nous en sommes encore au stade de l'expérimentation.

Deux d'entre elles, NaturalPad et Telegraphik sont actuellement testées sur des échantillons d'utilisateurs dans les conditions réelles. Ce process permet d'évaluer la robustesse de la solution : on teste sa solidité technologique, mais aussi sa capacité à délivrer les fonctions attendues.

Dans le cas de Telegraphik par exemple, son application Otono-me a développé un algorithme qui capte les habitudes de la personne connectée et déclenche une alarme en cas de souci. Nous allons laisser vivre la solution plus de trois mois, étudier sa robustesse dans le temps, un test nécessaire pour pouvoir faire confiance à la solution.

Quels ponts sont établis entre Orange Healthcare et Orange Fab ?

Nous travaillons en étroite collaboration. Nous n'intégrons pas un projet dans le domaine de l'e-santé sans avoir l'aval d'Orange Healthcare.

Quand nous soutenons et accélérons une start-up, il s'agit vraiment d'une adhésion mutuelle à un projet commun, avec trois protagonistes : la start-up, Orange Healthcare et Orange Fab.

Durant l'accélération, les interactions sont régulières : il ne s'agit pas d'un déroulé rigide, mais bien d'un process vivant, qui s'adapte aux projets.

Quel est votre souhait pour 2015 ?

Via Orange Healthcare, nous avons développé une réelle expertise de l'e-santé et nous sommes parmi les premiers à accélérer des startups dans ce domaine.

Si j'avais un souhait, c'est que 2015 soit l'année de la concrétisation des partenariats entre Orange et les startups, avec la matérialisation des partenariats de commercialisation.



Pascal Latouche

Directeur de l'Orange Fab France

Linked In : <http://fr.linkedin.com/in/latoucheP>
Twitter : <https://twitter.com/LatoucheP>

en savoir plus :

- l'Orange Fab France
- Orange Healthcare
- dossier la silver économie
- NaturalPad
- Otono-me

revenir à la page d'accueil du dossier

Orange Healthcare

vers un système de santé connecté

[découvrez l'e-santé](#)
[à la une](#)
[médias](#)
[blog](#)
[Orange Healthcare en bref](#)
[Orange Healthcare](#) > [à la une](#) > [à la une](#) > [l'innovation en santé, les startups en première...](#) > [5 startups e-santé à découvrir](#)

5 startups e-santé à découvrir

[J'aime](#) {12}
 [g+](#) {0}
 [Twitter](#) {0}
 [Share](#)

L'Orange Fab France a déjà soutenu le développement de quatre startups spécialisées dans l'e-santé, et la troisième saison vient d'intégrer une nouvelle jeune pousse issue de la digital health. Présentation.

PIXIENCE
HEALTHCARE TECHNOLOGY SOLUTIONS

<http://www.pixience.com/c-cube/>



<http://naturalpad.fr/>

Pixience : au service de la dermatologie

Cette start-up toulousaine, fondée par Alexandre Delalleau, est spécialiste des dispositifs d'imagerie et de mesure pour l'exploration cutanée. Leur produit, le C-Cube, est un dermoscope numérique qui permet de capturer des images en Ultra Haute Définition des lésions cutanées : il aide le dermatologue dans la détection et le suivi de lésions cutanées à risque.

NaturalPad : des serious games pour la santé

Avec à sa tête Antoine Seilles, NaturalPad propose une plateforme de jeux pour le maintien en bonne santé, avec une activité physique adaptée et de la rééducation fonctionnelle et posturale. Les solutions sont développées en collaboration avec des experts de la santé (ergothérapeutes, kinésithérapeutes, médecins rééducateurs).

CardioLogs : le Big Data au service des professionnels de santé

La start-up CardioLogs, fondée par Yann Fleureau, a développé un outil de diagnostic automatique qui permet d'interpréter les ECG en utilisant les possibilités du Big Data. L'objectif : aider les généralistes, qui réalisent souvent des ECG mais dont l'interprétation n'est pas la spécialité, à réaliser un diagnostic le plus juste possible pour orienter le patient si nécessaire chez un cardiologue. La solution est aujourd'hui en phase de test auprès des professionnels de santé.

Cardiologs

www.cardiologs.com

otono me

<http://www.otono-me.com/>

Télégraphik : un système d'alerte pour personnes âgées

Créée par Carole Zisa-Garat, la start-up toulousaine Télégraphik a développé Otono-me, un service d'alerte et de monitoring pour personnes fragilisées vivant seules dans leur domicile. La solution interprète les données issues de capteurs disposés dans le logement de la personne suivie, et peut alerter les proches par SMS en cas de chute.

C2S
CREATIVE SPECIFIC SOFTWARE

<http://orangefabfrance.fr/les-startups/creative-specific-software/>

Creative Specific Software : détecter une chute grâce à un capteur optique

Surfant sur la silver économie, la start-up varoise Creative Specific Software créée en 2012, a breveté le logiciel innovant VAC : ce dernier permet de détecter une chute grâce à un simple capteur optique, installé dans le logement de la personne fragilisée. Le système analyse les chutes, alerte les proches ou aidants référents, et permet une communication audio avec la personne qui a chuté.

Le programme Orange Fab France

Il propose aux startups sélectionnées de les accompagner pendant 3 mois dans le développement de leur produit et de leur activité. Les startups bénéficient du mentoring précieux des innovateurs d'Orange ainsi que d'experts et d'entrepreneurs français. Une quinzaine d'ateliers thématiques (design, stratégie de commercialisation, modèle économique, construire sa relation avec les médias du web...) leur sont proposés, ainsi que le test de leurs produits auprès de clients d'Orange en France et une mise en visibilité dans les événements dont Orange est partenaire.

Ce programme, déployé en Afrique (Côte d'Ivoire), en Asie du Sud-Est (Corée du Sud, Japon, Taïwan), aux États-Unis, en Europe (France, Pologne) et au Moyen-Orient (Israël, Jordanie en collaboration avec Oasis 500), est avec le fonds d'investissement corporate Orange Digital Venture, créé en janvier 2015, un des principaux dispositifs de soutien du Groupe Orange à l'écosystème des startups, dans une démarche d'open innovation gagnante-gagnante.

[en savoir plus](#)



[revenir à la page d'accueil du dossier](#)

VOISINAGE

ANNUAIRE

VENEZ REJOINDRE NOS ANNONCEURS

04.67.07.69.10

TRAITEUR



GAMBETTA
TRAITEUR
04.67.58.71.51

Service spécial pour nos seniors
Un délicieux repas livré à domicile
Offre d'essai exceptionnelle !
Agrément A.P.A.
Grand choix de formules à partir de 8,90 € T.T.C.
www.traiteur-montpellier.com

TRAITEUR



LE MARMITON
www.lemarmiton.net

Plateaux REPAS TRAITEUR à 12 €
Formule DÉJEUNER à 8,90 €
Formule MIDI-SOIR à 9,20 €
Menus au choix 7/7
Possibilité de financement par l'APA-CRAM
Tél. 04.11.93.43.43
BUFFET - COCKTAIL - RÉCEPTION
*Sur la livraison avec Autonomie Services

ENTREPRISE GÉNÉRALE DE BÂTIMENT



Buck & Co
Construction
Tél. : 04.67.54.97.42
Port. : 06.69.66.12.03
Mail : buck.co.construction@gmail.com
Site internet : www.buckandco-construction.fr

Pavillon résidentiel BBC
Bâtiment collectif et industriel
Maison ossature bois
Rénovation TCE
Intervention après sinistre

DIAGNOSTIC



RGE
QUALIBAT
IMMAGINE ENR

Test d'étanchéité à l'air des bâtiments
34160 MONTAUD
06.18.41.47.27
efibatsud2012@sfr.fr

AIDES ET COMPAGNIE



Aides et Compagnie
04 99 52 91 65
www.aides-et-cie.fr

- Accompagnement véhiculé
- Livraison de repas à Domicile
- Ménage, Repassage,
- Aide Personnes Dépendantes
- Aide aux Personnes Handicapées

APA, PCH, CARSAT, MUTUELLE
50% Réduction Fiscale

DÉCAPAGE

Découpage de vos vitres en atelier

Prévention des chutes : serious game à l'Ehpad

Euromédecine | Avec le CRHU, un jeu interactif et stimulant pour les résidents des Monts-d'Aurelle.

Chez la personne âgée, une chute peut être lourde de conséquences sur son autonomie et son bon vieillissement. L'Ehpad Monts-d'Aurelle s'est engagé dans une démarche de prévention. Ainsi a-t-elle participé à des projets de recherche en partenariat avec le centre régional équilibre et prévention de la chute du CHRU montpelliérain et la filière activités physiques adaptées et santé de l'UFR Staps local. Une étude, évaluant les effets d'un programme de réhabilitation de l'équilibre basé sur l'utilisation d'un *serious game* de la plateforme de rééducation MediMoov, a été coordonnée par le docteur Tallon, post-doctorant. « Cela se présente sous forme d'un jeu interactif, explique le médecin. Les objectifs sont fixés par le thérapeute et adaptés aux besoins individuels de rééducation. Il permet de stimuler, de manière optimale, les différentes fonctions impliquées dans le maintien de l'équilibre debout. Mais le programme peut aussi être utilisé assis pour un travail des membres supérieurs. »

Un outil qui améliore l'autonomie fonctionnelle

L'expérimentation a été conduite à raison de trois séquences de vingt minutes hebdomadaires, durant deux mois, avec un groupe de résidents. « Ce nouvel outil a suscité de la curiosité, puis de l'envie, soulignent la directrice de l'Ehpad, Christelle Brinis, et l'ergothérapeute Christelle Lebeau. Les aspects ludiques facilitent son appréhension. Du coup, il a provoqué une vraie adhésion et parfois un émerveillement, d'autant qu'il permet à la personne de mesurer la progression. » Cette nouvelle technologie a même



■ L'expérimentation a duré deux mois.

favorisé le lien intergénérationnel entre personnes âgées et étudiants du Staps. Selon ses promoteurs, « les résultats mettent en évidence une amélioration de l'autonomie fonctionnelle des résidents. Cela s'expliquerait par l'entretien articulaire et musculaire du corps et la stimulation des réflexes d'équilibration. » Cependant, cette expérimentation nécessite encore une étude de plus grande envergure sur une période plus longue.

► **NaturalPad** dédie son activité au secteur de la santé et facilite et développe des outils numériques tels que ce *serious game* conçu en partenariat avec des cliniciens.

Écusson Nuit des cathédrales

Saint-Pierre relaie, samedi 9 mai, de 20 h à minuit, la Nuit des cathédrales. Au programme : prélude aux grandes orgues (jusqu'à 20 h 30). Suivra une conférence de Dominique Larpin, architecte en chef des monuments historiques, sur le thème "La cathédrale Saint-Pierre de sa construction à nos jours, 650 ans d'une histoire agitée" (jusqu'à 21 h 30), puis un concert, de trente minutes, du chœur Urbain V. Place ensuite, entre 22 h et 23 h 15, à des visites libres ou guidées de la cathédrale sur les thèmes suivants : le gothique méridional, les sculptures, l'histoire à travers l'art avec une montée à la tour Urbain V. Afin, entre 23 h 15 et 23 h 45, conclusion musicale aux grandes orgues avant la prière des complies (jusqu'à minuit) présidée par l'archiprêtre Michel Plagniol. Rue du Cardinal-de-Cabrières. Contact : 04 67 66 04 12. www.cathedrale-montpellier.fr.

Celleneuve Vide-greniers

Le vide-greniers du 8 mai, organisé par le comité de quartier avec le soutien de la MPT Marie-Curie, se tiendra sur la place Mansart, de 8 h à 12 h 30. Les clowns Rirôli se chargeront de l'animation, la musique sera assurée par le duo Greg Solinas. Emplacements gratuits.



MONTPELLIER

L'actualité des quartiers : **Malbosc - Euromédecine**

Le correspondant



Jean-Paul Barré, correspondant pour *Midi Libre* depuis novembre 2009 du quartier Malbosc où je vis depuis octobre 2003. Malbosc qui se construit encore, avec une population de la taille d'une grande commune de l'Hérault : quelque 5 000 habitants. Les premiers sont arrivés à l'été 2003 et les derniers s'installeront en 2012. Ses habitants s'approprient progressivement leur nouveau quartier pour en faire un lieu de vie : on y apprend, au sein de la crèche et des deux écoles (et bientôt d'une troisième) ; on y travaille dans les services et commerces ; on peut y pratiquer des activités culturelles et de loisirs. Les activités associatives commencent à prendre corps... Ce blog est ouvert à tous et chacun peut réagir aux articles en y apportant son commentaire. Contact : 06 88 14 24 13 ou par mail en cliquant sur mon nom ci-dessous.

Jean-Paul BARRÉ

Catégories

- + Actualités
- + Associations
- + Auto/Moto
- + Blog
- + Bons plans
- + Bricolage/Jardinage
- + comité de quartier
- + Commerces services
- + Conseil consultatif
- + Coup de coeur/Coup de griffe
- + Cuisine/Gastronomie
- + Débat/Forum
- + Economie
- + Education
- + EHPAD
- + Famille
- + Film
- + Livre
- + Loisirs/Culture
- + Maison de retraite
- + Maison pour tous
- + marché
- + Musique
- + Nature/Environnement
- + Photos/Dessins
- + Politique
- + Sciences et technologie
- + Sport
- + stationnement
- + Témoignages du Malbosc d'hier et d'aujourd'hui
- + Traditions
- + Urbanisme
- + Voyage/Tourisme

Archives

- + 2015-05
- + 2015-04
- + 2015-03
- + 2015-02
- + 2015-01

« Malbosc – Les écoliers de Yourcenar à la découverte des invertébrés du Rieu Massel | Page d'accueil | Malbosc – Café littéraire avec Marie-Andrée Balbastre ce mardi 19 »

12/05/2015

Euromédecine - Des résidents de L'Ehpad des Monts d'Aurelle expérimentent un « Serious game »

Prévention des chutes des seniors avec les nouvelles technologies. Chez la personne âgée, une chute peut être lourde de conséquences sur son autonomie et son vieillissement en bonne santé. L'Ehpad Les Monts d'Aurelle s'est engagée dans une démarche de prévention. Ainsi a-t-elle participé à des projets de recherche en partenariat avec le Centre Régional Équilibre et Prévention de la Chute, professeur. Blain du CHRU de Montpellier, et la filière Activités Physiques Adaptées et Santé de l'UFR STAPS de Montpellier.



Une étude évaluant les effets d'un programme de rééducation de l'équilibre basé sur l'utilisation d'un serious game de la plateforme de rééducation MediMoov, a été coordonnée par le Dr. Tallon, Post-Doctorant à l'Université de Montpellier. « Il se présente sous forme d'un jeu interactif où les objectifs sont fixés par le thérapeute et adaptés aux besoins individuels de rééducation, amplitude plus ou moins importante dans les inclinaisons du tronc, par exemple. Il permet ainsi de stimuler de manière optimale les différentes fonctions impliquées dans le maintien de l'équilibre debout ; mais peut aussi être utilisé assis pour un travail des membres supérieurs ».

Un outil qui améliore l'autonomie fonctionnelle

Cette expérimentation s'est faite par 3 séquences de 20 minutes hebdomadaires deux mois durant avec un groupe de résidents. « Ce nouvel outil a suscité de la curiosité puis de l'envie et ses aspects ludiques facilitent son appréhension, soulignent Christelle Brinis, directrice, et Christelle Lebeau, ergothérapeute. Il a réellement suscité une adhésion et parfois un émerveillement d'autant qu'il permet à la personne de mesurer la progression ». Cette nouvelle technologie n'a en rien été un frein, bien au contraire elle a favorisé le lien intergénérationnels entre les personnes âgées et les étudiants du Staps.



Christine Brinis, directrice et Christelle Lebeau, ergothérapeute de l'Ehpad, avec Olivier Condamines de NaturalPad

Les promoteurs de cette expérimentation considèrent que « Ses résultats mettent en évidence une amélioration de l'autonomie fonctionnelle des résidents ayant bénéficié de cette rééducation. Ceci s'expliquerait par l'entretien artériel et musculaire du corps et la stimulation des réflexes d'équilibre permis par cet outil ». Cette expérimentation est significative mais nécessite une étude de plus grande envergure sur une période plus longue ».

***NaturalPad dédie son activité au secteur de la santé et facilite les processus de soins à l'aide d'outils numériques tels que ce serious games conçu et développé en partenariat avec des cliniciens. Olivier Condamines 06 08 73 50 48 <http://www.naturalpad.fr>**

10:23 Publié dans [Actualités](#), [Associations](#), [EHPAD](#), [Sciences et technologie](#) | [Lien permanent](#) |

Commentaires (1) | [ADD THIS](#) | [Recommander](#) | [G+1](#) | [0](#) | [Tweet](#) | [1](#)

Témoignages du Malbosc d'hier et d'aujourd'hui

ZAC de Malbosc, le grand oubli du labeur des hommes. Jean Galindo révèle une histoire, déjà effacée, bientôt oubliée. C'est un peu comme si les urbanistes, les architectes et même des élus avaient tiré un trait sur le passé de Malbosc avec un grand oubli du labeur des hommes et des femmes, ouvriers agricoles des domaines ou propriétaires de petites parcelles. Ils ont travaillé cette terre de vignes et de blé et façonné un paysage qu'ils ont donné en héritage.

- 1 - Chronique familiale, souvenirs d'enfance de Jean Galindo.
- 2 - Malbosc, mes premiers pas dans la campagne. Été 1949
- 3 - Malbosc, ainsi va la vie au Clos Saint Roch...
- 4 - Alors que se profile le départ des 4 aînés du nid familial,...

Albums Photos



Carnaval Lumineux



La Maison du Judo



Salle de Sports du Collège Rabelais



Collège Rabelais



un carnaval au rythme de la samba



Une chasse aux oeufs pour les enfants



Parc MALBOSC



Quartier Malbosc

Géolocalisation



Données cartographiques ©2015 Google Imagery ©2015 TerraMetrics
Afficher Malbosc Euromédecine sur une carte plus grande



ACTIVITÉS PHYSIQUES ADAPTÉES LE SPORT AUTREMENT

Remise de diplômes, journée d'étude...
En avril les activités physiques adaptées
(ou APA) ont occupé le devant de la scène
à l'UFR STAPS. Mais de quoi parle-t-on ?

JAPA, 13E!

Le 9 avril s'est tenue la 13^e journée des activités physiques adaptées, ponctuée de conférences et d'ateliers à l'UFR STAPS. Thème de cette édition : « Innovations technologiques et activités physiques adaptées ». Comme à l'accoutumée, l'organisation de la « JAPA » a été assurée par les étudiants en master 2 de la filière. En clôture de la journée, une cérémonie solennelle de remise de diplômes a mis à l'honneur la promotion 2013/2014.

HANDBALL ADAPTÉ

L'équipe de handball adapté du CHU de Montpellier a remporté en février le challenge FFA interrégional. Les Aigles de Sportminedor - c'est leur nom - ont ainsi décroché leur ticket pour la finale nationale en décembre prochain. Mais l'essentiel était ailleurs : pratiquer une activité sportive était déjà une victoire pour cette équipe composée de personnes présentant des troubles du comportement. 8 stagiaires de la filière APA se sont mobilisés pour entraîner des « Aigles » qui se sont vus pousser des ailes...

Loin de se résumer à la seule pratique sportive, les APA proposent une réflexion sur la finalité de l'activité physique dans des situations spécifiques très diverses. « Un handicap peut-être physique mais aussi mental, social et concerner aussi bien des enfants que des personnes âgées » rappelle Guillaume Tallon, post-doctorant au centre de recherche Euromov et spécialiste des APA. Un public très large donc et des bénéficiaires qui le sont tout autant : « pour un diabétique par exemple, les APA vont pouvoir conduire à une meilleure régulation du taux d'insuline. Chez une personne âgée, l'activité physique aura pour incidence de réduire la peur de chuter. Et pour des personnes isolées, elle peut aider à se réinsérer dans la vie de la communauté » poursuit Guillaume Tallon.

DES JEUX VIDÉO POUR LA SANTÉ

Embrassant les dimensions biologiques, psychologiques et sociales de la pratique sportive, les APA utilisent une multitude d'approches, dont certaines à la pointe de l'innovation. Parmi elles, la mise au point de physio-games thérapeutiques, des jeux vidéo « sérieux » centrés sur l'activité physique, comme ceux développés par la start-up NaturalPad, incubée à EuroMov. L'intérêt de ces jeux ? Travailler sur l'aspect rééducatif tout en conservant un côté ludique qui adoucit la perception du temps passé à l'effort. Pour le jeune chercheur, bientôt embauché par la société pour superviser la validation clinique de sa plateforme Medi-Moov, ces jeux apportent de réels avantages, « notamment chez les personnes âgées pour qui les bénéfices sur l'autonomie fonctionnelle ont été démontrés ».

Mutuelle du Bien Vieillir : des maisons de retraite orientées "nouvelles technos"

Cela fait déjà des années que les maisons de retraite du groupe Mutuelle du Bien Vieillir (MBV) intègrent les nouvelles technologies au sein de leurs établissements. Ce furent même probablement parmi les premières à mettre des ordinateurs à disposition des résidents au sein de leurs établissements... Revenons donc aujourd'hui, sur les différents programmes mis en place par MBV.



MBV est depuis longtemps convaincue que les NTIC peuvent être un support précieux dans l'accompagnement des personnes âgées dépendantes et offrir des solutions nouvelles tant dans l'entretien de la forme des résidents que dans la gestion du travail et des tâches du personnel...

Ainsi, l'établissement MBV La Jolivade (Lunel-Viel 34) accueille en test la plateforme de jeu MediMoov visant à améliorer la forme et l'équilibre des personnes âgées. A l'essai depuis cinq mois dans cette maison de retraite, cette solution semble déjà montrer des résultats intéressants, notamment concernant la stimulation de capacités cognitives, ce qui n'était pas forcément ce que les responsables attendaient de cette expérimentation.

La villa Impresa de Grabels dans l'Hérault accueille quant à elle Zora, un robot humanoïde (en photo ci-dessus). Ce dernier pèse 12 kg et parle 19 langues ! Il se déplace, capte et enregistre différentes données. La société belge QBMT a développé cet humanoïde animé par des logiciels pensés pour les soins des personnes âgées. Comment animer un cours de gym, comment tenir une conversation, entonner quelques classiques de la chanson. Le rôle de Zora n'est pas de remplacer des salariés, mais d'apporter un appui, notamment lors de tâches répétitives. Tout en faisant souffler un vent de modernité parmi les pensionnaires, visiblement ravis de ce nouveau... résident.

Durant dix mois, les établissements Vigenna et Varennes proposent aux aînés des ateliers numériques animés par de jeunes volontaires en service civique. Un bon moyen de lier à cette découverte, un peu d'intergénérationnel cher à [Vitae Clementia](#), la fameuse philosophie de la Mutuelle MBV.

En partenariat avec le service de gérontologie du CHU de Montpellier, ce sont aussi huit établissements qui participent à une étude randomisée contrôlée sur l'évaluation de l'impact sur la qualité de vie d'un programme d'animation sur tablette numérique chez des résidents en maisons de retraite.

Enfin, cinq établissements de Montpellier, en partenariat avec l'ARS, la Clinique du Parc, le CHU, la Clinique Saint-Antoine, le Réseau de Téléexpertise et Covalia, bénéficient d'une activité de télé-médecine mise en place pour développer la télé-expertise et la téléconsultation. Dans trois établissements de Béziers, c'est une activité de télécardiologie qui est en phase de test. Bref, chez MBV, c'est déjà demain !

Publié le Mardi 7 Juillet 2015 dans la rubrique Maisons de retraite | Lu 2067 fois

Tweet 22

J'aime 47

LIRE AUSSI :

[Quel établissement pour sa retraite ?](#)

[Mérignac : un EHPAD d'une centaine de lits pour patients Alzheimer](#)

[Vague de chaleur en France : les maisons de retraite et le plan bleu](#)

[Ludilabel : des étiquettes pour les vêtements des résidents en maison de retraite](#)

0 commentaires

Trier par Meilleurs ▼



Ajouter un commentaire...

Facebook Comments Plugin

Complément de lecture

★ Infos insolites, buzz, faits divers...

Sharon Stone : l'actrice de 57 ans pose nue pour Harper's Bazaar



Des nonagénaires inséparables, même à l'hôpital !



Opération Doyens : et si vous adoptiez un chien senior ?



John Weston : il fête ses 90 ans sur l'aile d'un biplan... en vol !



Japon : un chat aide une personne âgée à traverser !



Senioractu.com
3 427 mentions J'aime

J'aime cette Page Partager

Physio-gaming

et serious games en kinésithérapie

DOSSIERS NOUVELLES APPROCHES

Evolution de la rééducation, les serious games et le physio-gaming sont en passe de devenir les outils de rééducation complémentaires idéaux.

Mais savez-vous vraiment ce que sont ces outils ?

1. Définition du physio-gaming et historique

Depuis quelques années, avec l'apparition des interfaces naturelles et de la capture du mouvement, les jeux vidéo et la réalité virtuelle s'invitent dans les cabinets de kinésithérapie.

Lorsqu'ils sont à destination du grand public, ces jeux vidéo basés sur le mouvement sont appelés exergames^(1, 2). Les exergames utilisent en général une interface naturelle basée sur de la capture de mouvement.

Interfaces naturelles et capture de mouvement

Le terme d'interface naturelle est créé dans le domaine des Interactions Homme Machine (IHM) pour catégoriser une nouvelle génération d'interfaces en opposition aux interfaces classiques que sont le clavier, la souris et les manettes de consoles. Une interface naturelle est censée être très intuitive, facile à apprendre. Bien souvent, elles sont basées sur la capture de mouvement.

L'évolution dans le domaine des interfaces commence par la Wii. Elle, utilise les interfaces naturelles pour le jeu vidéo. Les manettes de la Wii permettent de s'offrir à moindre coût des dispositifs de pointage, des accéléromètres et des gyroscopes. Comme complément, la Wii balance board est également un capteur du centre de pression peu coûteux. Face à l'engouement du grand public pour les jeux utilisant le mouvement, les autres fabricants de consoles ripostent immédiatement : Sony développe l'EyeToy puis le PSmove et Microsoft développe le Kinect. La recherche en IHM s'est appropriée les



...elles sont
basées sur la capture
de mouvement.



accessoires de console pour une raison de coûts. Ceux-ci sont produits en masse et disposent d'un marquage CE.

La capture de mouvement, elle, permet de produire une représentation simplifiée du squelette humain, sous forme de fils de fer. Par exemple, le kinect 2 utilise une caméra TOF pour produire une carte de profondeur. Un algorithme traite cette carte de profondeur pour en extraire les formes mobiles et les avant-plans. Pour chacune de ces formes, un deuxième algorithme calcule un fil de fer représentant le squelette de la personne filmée⁽¹³⁾.

Parmi les plus connus, Nintendo sort en 2006 sa console Wii, accompagnée de capteurs de mouvements, Sony répond avec le PSmove en 2010 et Microsoft avec le Kinect la même année. Ces innovations technologiques ont suscité un fort engouement et font l'objet de nombreuses études, notamment chez la personne âgée. De récentes revues de littérature^(3, 4, 5, 6) soulignent les effets encourageants de ces exergames mais insistent sur le fait qu'ils ne sont pas développés

dans un objectif spécifique de rééducation. Ces jeux sont, de par leur conception, destinés au grand public et ont des effets modérés et controversés en rééducation.

Le serious game

Lorsqu'ils sont développés dans un objectif d'apprentissage (formation professionnelle, éducation thérapeutique,...), les jeux vidéo sont appelés serious games⁽⁷⁾. Plus spécifiquement, lorsqu'un jeu vidéo est développé dans un but de rééducation, il est appelé physio-game. Il sera possible de qualifier un physio-game de thérapeutique s'il a fait la démonstration de son efficacité par une validation clinique.

Le Physio-Gaming

Il est apparu dans les cabinets de kinésithérapeute au début des années 2000. Dans un premier temps, plusieurs plateformes de rééducation se mettent à utiliser des jeux vidéo pour rendre l'exercice de rééducation plus ludique et transmettre des biofeedback. Par exemple, la société Médicapteurs® propose un jeu en lien avec sa plateforme stabilométrique, idem pour Satel posture®.

Plus récemment, à l'image du projet MoJOS porté par Isabelle Laffont, Professeur de médecine physique et de réadaptation au CHRU de Montpellier et membre du laboratoire Movement to Health ; des projets de développement de physio-games plus aboutis ont vu le jour. En 2014, les premiers produits industrialisés à destination des kinésithérapeutes et basés sur l'utilisation du Kinect apparaissent.



2. Pourquoi utiliser le physio-gaming

La rééducation fonctionnelle et posturale utilise, entre autres, la répétition d'un mouvement, la recherche d'une augmentation d'amplitude et d'une diminution de la douleur, et la reprogrammation d'un schéma moteur.

A la suite d'un traumatisme de l'appareil locomoteur, le patient est souvent confronté au mécanisme de la douleur chronique⁽⁹⁾. Ces patients présentent généralement des mécanismes de protection dus à l'appréhension de la douleur, notamment des contractions musculaires parasites, modifiant la cinématique du mouvement et perturbant

la reprogrammation du schéma moteur. Le physio-gaming, de par son caractère immersif, permet une stimulation qui capte l'attention du patient et diminue l'appréhension de la douleur. Ainsi, il permet une reprogrammation du schéma moteur optimale. C'est pourquoi, la forte implication des joueurs (parfois décrits comme des "fans acharnés") qui est souvent assimilée à une forme d'addiction⁽⁹⁾ n'empêche pas les jeux vidéo d'avoir de plus en plus bonne presse. Ainsi, les jeux vidéo sont désormais réputés pour développer l'acuité visuelle, les réflexes, la concentration et inciter à se dépasser grâce à l'évolution de la difficulté et au caractère immersif des univers. La dimension sociale des jeux vidéo en fait également

un support d'interaction de plus en plus reconnu, notamment sur le plan intergénérationnel.

Les physio-games permettent également de créer, via des feedbacks en temps réel, un premier outil de motivation du patient. Le jeu permet de mesurer ses progrès sans entrer dans un discours médical. Il pousse le patient à répéter les bons mouvements sans s'en rendre compte. Une interface adaptée peut permettre au thérapeute d'adapter la difficulté à chacun de ses patients, d'accompagner une augmentation progressive et contrôlée de l'amplitude et surtout de garder l'objectif thérapeutique guidé.



3. Les produits existants

→ Les premiers projets sont dédiés à des projets de recherche. Le CHU Lapeyronie à Montpellier, a équipé son pôle de médecine physique de réadaptation d'une salle de réalité virtuelle dans laquelle les patients ont à disposition un ensemble de jeux sérieux destinés à améliorer leur rééducation post-AVC.

Ces solutions de physio-gaming sont issues des deux projets de recherche M@rgaut et MoJOS menés par les professeurs en médecine Isabelle Laffont et Denis Mottet et le maître de conférence en informatique Abdelkader Gouacih^(10, 11).

→ Dans le domaine de la physiothérapie, de nombreux acteurs proposent des dispositifs de rééducation intégrant l'utilisation de jeux comme levier de motivation : RM Ingénierie[®] développe les feedback sensors[®] et feedback platform[®], Hocoma[®] développe l'Armeo[®] et le Valedo[®], etc.

Dans l'hexagone toujours, des acteurs comme la société Genius[®] avec son jeu Voracy Fish[®] ou la fondation Hopale via leurs RehabGames se positionnent comme adaptés aux besoins des kinésithérapeutes.

NaturalPad[®], quant à elle, développe une plateforme de physio-gaming nommée Medimoov[®], et a

réalisé une validation clinique chez la personne âgée de l'un de ses modules permettant de travailler l'équilibre. Cette étude a montré qu'un programme de rééducation de deux mois à raison de trois séances par semaine a permis d'améliorer significativement l'autonomie des participants, évaluée par le score SPPB (Short Physical Performance Battery)⁽¹²⁾, en comparaison à un groupe contrôle.

Cet engouement ne se limite pas à la France, puisqu'on retrouve aussi des projets utilisant le Kinect à travers le monde : en Espagne avec VirtualRehab[®] du groupe Virtualware[®], au Canada avec Jintronix[®], en Pologne avec le système SeeMe[®] de Brontes Processing[®], et en Hollande avec SilverFit[®] développé par SoftKinetic[®].

4. Les bonnes pratiques

Pour bien choisir sa plateforme de physio-gaming aujourd'hui, il est important de rester attentif aux points suivants :

1. La qualité des jeux qui influe sur le confort du patient et sur sa motivation. Elle doit favoriser l'immersion du patient dans un univers ludique. Il devra être suffisamment immergé pour ne pas voir le temps passer, ne pas réfléchir à son geste et avoir envie de suivre sa thérapie

jusqu'au bout. Cela implique les compétences de spécialistes du jeu vidéo et des mécanismes de la motivation.

2. La qualité de la détection de mouvement qui devra permettre de suivre le bon geste mais également d'éviter les gestes risqués ou allant à l'encontre de la rééducation. En reposant sur une démarche scientifique de co-conception entre spécialistes du mouvement médicaux et paramédicaux d'un côté, développeurs et informaticiens de l'autre, il est possible de bien définir quels gestes sont à proscrire, quels gestes constituent une stratégie d'évitement et quand expliquer au patient le bon geste à réaliser.

3. Une validation clinique rigoureuse des physio-games doit être un élément indispensable à la reconnaissance de leur fiabilité thérapeutique.

4. L'encadrement de la pratique du physio-gaming par un professionnel de santé est indispensable, et est l'un des facteurs essentiels de l'observance. Le physio-gaming utilisé dans un contexte de soin se propose comme un outil à disposition du thérapeute pour enrichir ou varier ses pratiques. Bien que l'un des domaines où l'on attend beaucoup du physio-gaming soit l'auto-rééducation à domicile, il est important de veiller à ce que le soignant reste la personne-clé de la prise en charge.

Conclusion

La rééducation est aujourd'hui un domaine en pleine mutation. Dans un monde en pleine évolution technologique, le physio-gaming apporte des outils prometteurs qui, développés et utilisés avec l'expertise et le savoir-faire des professionnels de santé, permettront d'optimiser la rééducation des patients.

Bibliographie

1 - DALEY A. J. | Can exergaming contribute to improving physical activity levels and health outcomes in children?. *Pediatrics*, 124(2), 763771. (2009)

2 - SINCLAIR J. | HINGSTON P. | MASEK M. | Considerations for the design of exergames. In *Proceedings of the 5th international conference on Computer graphics and interactive techniques in Australia and Southeast Asia* (pp. 289295). ACM. (2007, December).

3 - GOBLE D. J. | CONE B. L. | FLING B. W. | Using the Wii Fit as a tool for balance assessment and neurorehabilitation: the first half decade of "Wiisearch". *J Neuroeng Rehabil*, 11, 12. (2014).

4 - CHAO Y. Y. | SCHERER Y. K. | MONTGOMERY C. A. | Effects of Using Nintendo Wii™ Exergames in Older Adults A Review of the Literature. *Journal of aging and health*, 0898264314551171. (2014).

5 - MILLER K. J. | ADAIR B. S. | PEARCE A. J. | SAID C. M. | OZANNE E. | MORRIS M. M. | Effectiveness and feasibility of virtual reality and

gaming system use at home by older adults for enabling physical activity to improve healthrelated domains: a systematic review. *Age and ageing*, 43 (2), 188195 (2014).

6 - SCHOENE D. | VALENZUELA T. | LORD S. R. | DE BRUIN E. D. | The effect of interactive cognitivemotor training in reducing fall risk in older people: a systematic review. *B MC geriatrics*, 14 (1), 107. (2014).

7 - ABT C. C. | Serious games: The art and science of games that simulate life. New York.

8 - LAFERRIÈRE A. | PITCHER M. H. | HALDANE A. HUANG Y. | CORNEA V. | KUMAR N. | CODERRE T. J. | PKMzeta is essential for spinal plasticity underlying the maintenance of persistent pain. *Mol Pain*, 7 (1), 99. (2011)

9 - GRIFFITHS M. D. | Video games and children's behaviour. In T. Charlton & K. David (Eds.), *Elusive links: Television, video games, cinema and children's behaviour* (pp. 66-93). Gloucester: GCED/Park Publishers. (1997).

10 - VAN DOKKUM L. | MOTTET D. | BONNINKOANG H. Y. | METROT J. | ROBYBRAMI A. | HAURET I. | LAFFONT I. | People poststroke perceive movement fluency in virtual reality. *Exp Brain Res* 1,8. (2012).

11 - HOCINE N. | GOUAÏCH A. | CERRI S. | MOTTET D. | FROGER J. | LAFFONT I. | Adaptation in serious games for upperlimb rehabilitation : An approach to improve the training outcomes. *User Modeling and UserAdapted Interaction: The Journal of Personalization Research*. (2015).

12 - GURALNIK J. M. | SIMONSICK E. M. | FERRUCCI L. | GLYNN R. J. | BERKMAN L. F. | WALLACE R. B. | A short physical performance battery assessing lower extremity function: association with selfreported disability and prediction of mortality and nursing home admission. *Journal of gerontology*, 49 (2), M85M94. (1994).

13 - SMISEK J. | JANCOSSEK M. | PAJDLA T. | 3D with Kinect. In *Consumer Depth Cameras for Computer Vision* (pp. 325). Springer London. (2013).

La rééducation ludique

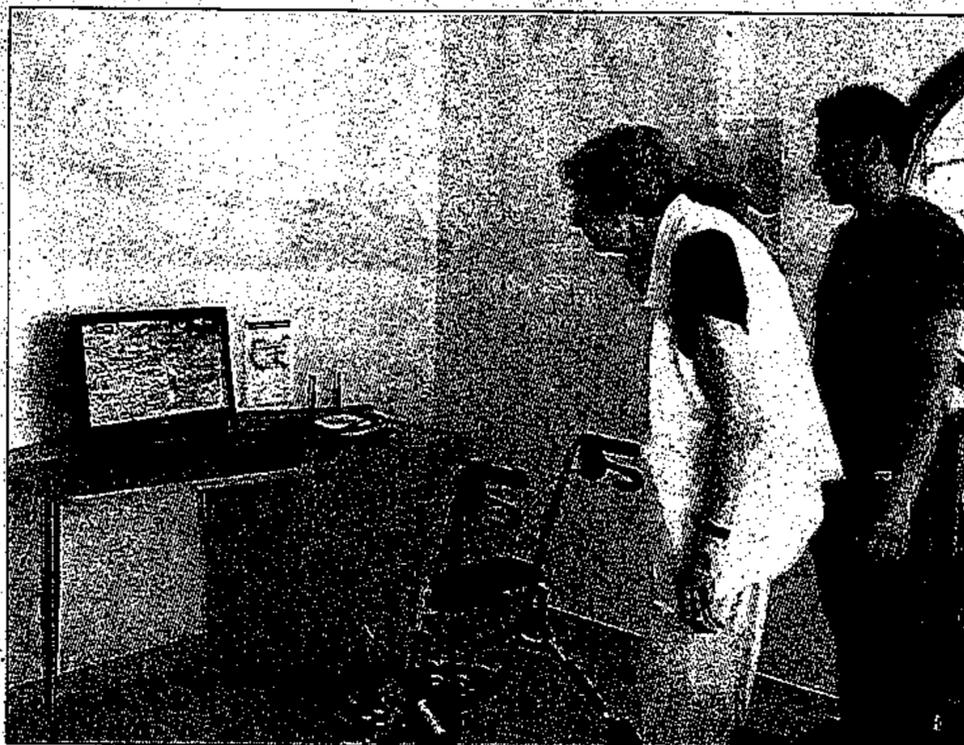
Lunel-Viel | Les résidents de La Jolivade jouent le jeu avec MediMoov.

Depuis le mois de mars, les résidents de l'établissement MBV La Jolivade de Lunel-Viel ont fait la rencontre d'un outil un peu particulier... Une plateforme de jeux vidéos. «*Ils étaient très excités quand on leur a présenté le projet*», confie Mylène Sanchez.

La plateforme, proposée par NaturalPad, se nomme MediMoov. Elle permet aux personnes âgées ou ayant été victime d'un AVC (accident vasculaire cérébral) de faire de la rééducation tout en s'amusant. Installée face à une caméra qui capte le mouvement, Arlette Piha se balance de gauche à droite pour faire avancer un navire tout en évitant les rochers. «*Je trouve ça très distrayant, je m'amuse bien*» reconnaît Arlette Piha le sourire aux lèvres, après avoir fait un joli score de plus de 1400 points lors de sa séance.

Comme elle, 21 résidents ont été convaincus par le jeu. «*L'aspect ludique du jeu et le challenge que les résidents se donnent pour battre leur propre record leur plaisent beaucoup*» explique Guillaume Tallon, responsable validation clinique de la société Naturalpad.

L'avantage de la plateforme MediMoov réside dans le fait qu'elle s'adapte à tout le mon-



■ Arlette Piha, habituée du jeu, évite les rochers avec beaucoup de dextérité.

de. Que la personne soit agile ou plus lente, qu'elle soit debout ou assise, ou encore qu'elle ait plus de facilité à bouger le côté gauche ou que ce soit le contraire, MediMoov s'adapte. «*Ce qui m'a surtout beaucoup plus avec cette plateforme, au-delà de l'aspect ludique, c'est qu'il n'y a pas de mise en échec du patient car elle s'adapte à chacun d'entre eux*», explique la directrice de l'établissement. C'est au kinésithérapeute, Thomas, de paramétrer le jeu vidéo pour faire travailler une partie du corps plus qu'une autre. Il remarque qu'il y a des progrès tant sur la forme physique que cognitivement. «*L'aspect cognitif est en fait majeur. Il est bien plus im-*

portant que l'on pensait car ceux qui jouent sont très concentrés pendant la séance» déclare Mylène Sanchez. Pendant une séance, les personnes qui jouent ne voient pas passer le temps. «*Une fois, un grand-père jouait avec son petit-fils à MediMoov et ils pensaient n'avoir joué qu'un quart d'heure alors qu'en réalité ils avaient passé près de 45 minutes devant leur écran*» raconte Guillaume Tallon. Cela permet de travailler plus longtemps et de faire du renforcement musculaire. Les séances sont relativement courtes (entre dix et quinze minutes) et le temps est adapté selon les capacités du patient. D'après les études effectuées par Na-

turalPad, la capacité physique d'un patient s'améliore dès les deux premiers mois de rééducation à raison de deux séances par semaine. Les patients chutent moins et sont plus attentifs.

Ces résultats sont très prometteurs pour les nouveaux adeptes de MediMoov. C'est pourquoi, l'établissement de Lunel-Viel souhaiterait installer le système embarqué pour convaincre encore plus de résidents.

Enfin, l'engouement des résidents pour la plateforme de jeu est par ailleurs perceptible. «*Tous ceux qui ont essayé le jeu y adhèrent totalement. Ils demandent même quand est-ce qu'ils auront leur prochaine séance*» conclut Thomas.

MAROUSSIA WOSIAK

NaturalPad

Créée en 2013, Naturalpad est une société montpelliéraine. En partenariat avec des professionnels de la santé, l'entreprise développe des serious games tel MediMoov. MediMoov est leur première plateforme ayant obtenu une validation clinique. Leur système se base sur le Physio-gaming, un mélange entre jeux vidéos et capture du mouvement.

découverte insolite

Une société montpelliéraine crée le jeu vidéo qui cartonne en maisons de retraite

NaturalPad, c'est le nom de cette société basée à Montpellier qui développe des jeux vidéos au service de la santé, à destination des seniors. Ces jeux vidéos ou "serious games" ont déjà convaincu de nombreuses maisons de retraite et même le CHU de Montpellier.

Par Zakaria Soullami | Publié le 25/08/2015 | 08:42, mis à jour le 25/08/2015 | 09:46

10 Partager Tweeter Partager A+ A- Email



© France 3 LR Une retraitee joue tout en développant son équilibre et sa motricité - 21 août 2015

MédiMoov, c'est le jeu vidéo ou "serious game" développé par la société montpelliéraine NaturalPad. C'est en fait un soin numérique qui s'inscrit dans un travail de prévention de risque de chute et de maintien de l'autonomie.

Ce jeu permet aux seniors d'améliorer leur autonomie et de développer leur équilibre et leur motricité. En somme, une rééducation ludique.

Reportage à Lunel-Viel, dans l'Hérault.



Une société montpelliéraine crée le jeu vidéo qui cartonne en maisons de retraite C. Agullo et G. Spica

Créé à Montpellier par des jeunes informaticiens et infographistes, ce jeu a déjà conquis une douzaine d'établissements. Ses vertus auprès des personnes victimes d'AVC, a même convaincu le CHU de Montpellier. Une belle réussite pour un "jeu vidéo" commercialisé depuis seulement 6 mois. Une nouvelle génération de "gamers" est peut-être en train de naître...

insolite retraites santé société Montpellier Hérault entreprises économie jeu vidéo

dans vos régions



En route vers les lieux d'un accident, les pompiers doivent, à leur tour, être secourus : 11 blessés France 3 Picardie

Esclainvillers : trois enfants étaient dans la maison lors du drame conjugal France 3 Picardie

Le Tréport : un cargo russe endommage la jetée France 3 Haute-Normandie

Argenteuil : l'adjointe en charge des Affaires scolaires suspendue après la publication d'une photo à caractère raciste

Les festivités du 71e anniversaire de la Libération de Paris

Recommandé par Outbrain

0 Commentaires France 3 Languedoc Roussillon S'identifier

Recommander Partager Les meilleurs

Commencer la discussion...

Soyez le premier à commenter.

S'abonner Ajoutez Disqus à votre site web ! Vie Privée DISQUS

les + lus



1 Retour à la normale progressif du trafic SNCF dans les gares du Languedoc-Roussillon

2 Pluies diluviennes dans l'Hérault : deux personnes âgées meurent emportées par les eaux

3 Pluies diluviennes dans l'Hérault : trafic SNCF totalement interrompu entre Nîmes et Montpellier

4 Un forcené armé menace le maire de St Brès et se retranche chez lui

5 Alerte orange aux orages dans l'Hérault et le Gard

les + partagés



1 Pluies diluviennes dans l'Hérault : l'A75 coupée au niveau du Bosc et de Lodève

2 Explosions de bouteilles de gaz dans le quartier de la Devèze à Béziers

3 L'Université de Montpellier présente parmi les 500 meilleures facultés du monde

4 Suivez le tournoi des joutes poids lourds de Sète en direct dès 15 h 00

5 Un car scolaire en feu sur la Nationale 19 à La Palme dans l'Aude

MARCHÉ DU « SERIOUS GAME »

Du « sérieux » dans l'Hérault

Pour se démarquer de leurs concurrents, de plus en plus d'entreprises misent sur le « serious game » ou « jeu sérieux ». L'idée: se servir des ressorts ludiques et/ou des technologies issues du jeu vidéo pour l'enseignement, l'apprentissage, l'entraînement, la communication ou l'information.

Le concept n'est pas nouveau: le 1^{er} jeu graphique connu fonctionnant sur un ordinateur, *Oxo* sorti en 1952, était un jeu à visée éducative britannique. Mais c'est l'armée américaine qui impose le « serious game » en 2002: son jeu de guerre en ligne gratifié conçu pour redorer son image et recruter, *America's Army*, remporta un tel succès qu'il incita d'autres structures, publiques ou privées, à recourir au « jeu sérieux » pour atteindre leur but. Aujourd'hui, ces applications informatiques sont utilisées dans de nombreux domaines (éducation, défense, santé, écologie, publicité, politique, humanitaire...).

Le marché mondial, qui « représentait 4,5 milliards en fin d'année dernière », « pourrait peser 12 milliards en 2018 », selon l'Idate, observatoire de l'économie numérique basé à Montpellier. Pour cela le « serious game » doit encore convaincre les Petites et moyennes entreprises (PME), moins prompts que les mastodontes du CAC 40 à déboursier plusieurs milliers, voire plusieurs millions d'euros, pour des programmes sur-mesure à l'efficacité incertaine.

La santé et la formation professionnelle aux manettes

Quelques développeurs du Languedoc-Roussillon ont toutefois réussi à s'imposer en un temps record sur ce segment en devenant. C'est le cas de NaturalPad, créée en 2013 à Montpellier, qui a reçu plusieurs prix pour ses « serious games » thérapeutiques. Parmi eux, *Hammer & Planks*, récompensé il y a deux ans au concours international e-virtuose. Initialement réservé aux patients hémiplegiques pour les aider à retrouver l'équilibre, ce jeu mettant en scène un pirate (photo) et adopté par les CHU de Montpellier et Nîmes, est aujourd'hui utilisé dans 13 maisons de retraite en France pour améliorer la motricité des seniors. Dans le domaine de la formation professionnelle, la start-up montpelliéraine Enov formation, née en 2011, s'est vue décerner par la Région le coup de cœur de l'innovation l'an dernier pour *Les nouvelles aventures de Sindbad*, un « serious game » sur le management. Le « parent pauvre du jeu sérieux » reste l'Éducation nationale par manque de financement des pouvoirs publics, regrette le spécialiste Damien Djaouti, enseignant-chercheur en informatique à Montpellier. « Il y a pourtant un intérêt des étudiants, à qui je donne des cours à l'université, et des enseignants que je forme à l'IUFM. Un « serious game » ne remplacera jamais un professeur mais s'il est adapté et bien utilisé, il constitue un support pédagogique efficace, en entretenant la motivation des élèves, notamment des plus faibles. Un jeu ne juge pas: on peut le recommencer autant de fois qu'on veut et apprendre ainsi de ses erreurs ». Plusieurs expériences concluantes ont été menées dans les académies d'Aix-Marseille et Créteil.



En France les jeux vidéo passent encore un niveau

Sur 33,9 millions de joueurs, 60,1 % ont plus de 25 ans selon TNS Sofres.

Antoine de Caunes, qui a été parolier de génériques de dessins animés, chroniqueur jeux vidéo dans *Récréé A2* du temps de Dorothee et humoriste vedette de Canal Plus dans années 80-90, a-t-il perdu son âme d'enfant? Pire, il a basculé dans la catégorie « vieux cons » pour certains joueurs. Le 29 août 2014, le présentateur du Grand Journal de Canal Plus déclare dans son émission que ceux « qui regardent les autres jouer » sur le site de visionnage de parties Twitch « n'ont rien d'autre à foutre de leur vie ». Commentaires assassins sur les réseaux sociaux, pétition: Antoine de Caunes, sommé de s'excuser publiquement par « la communauté du jeu vidéo », s'exécute. Et plutôt deux fois qu'une.

Car le jeu vidéo « a subi beaucoup d'a priori et de mauvaises presse depuis le début de sa phase commerciale en 1971, rappelle le journaliste-enseignant Douglas Alves. Il est aujourd'hui en pleine adolescence et d'autant plus instable que la technologie,



Le jeu vidéo était le bien culturel en croissance l'an dernier en France, selon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL).

intimement liée, n'arrête pas d'évoluer elle aussi ». Boosté par le jeu en ligne, sur mobiles, ou sur consoles 8^e génération - Nintendo 3DS en tête -, le marché mondial ne cesse de croître depuis 2011. Il devrait encore progresser de 8,5% par an jusqu'en 2018. Et la France suivre la tendance, selon l'Idate qui étudie le secteur depuis Montpellier.

Si Antoine de Caunes a fait

son mea culpa sur Twitter et sur Canal, c'est aussi parce que les jeux vidéo ne sont plus réservés aux adolescents boutonneux. 71,2% des Français y jouent et 21% seulement ont moins de 15 ans, selon une étude TNS Sofres de novembre 2014. La moyenne d'âge des joueurs est de 31,5 ans pour l'institut de sondage. Elle est même de 41 ans selon le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), principal lobby du secteur. Un chiffre tiré d'une étude... américaine, selon l'Idate.

Nouveaux publics

Même si Laurent Trémel se méfie de toutes ces estimations, le sociologue confirme: les joueurs sont de plus en plus vieux. Beaucoup d'enfants qui s'adonnaient à Pong, Pac Man, Mario ou Zelda dans les années 70-80 ont continué à jouer l'âge adulte. Il y a une part de « nostalgie », explique

Christophe Gagne, 39 ans, qui a monté un atelier de réparation de vieilles consoles à Montpellier après avoir déssossé les siennes quand il était petit. « *Les univers de plus en plus captivants* », « *la valorisation* » des joueurs qui incarnent invariablement des personnages hors du commun, le chômage ou la précarité contribuent aussi à maintenir la pratique selon Laurent Trémel. Ces adeptes de la première heure initient aujourd'hui leurs enfants. Le développement des « jeux occasionnels », simples et souvent gratuits, et les scientifiques vantant les bienfaits des jeux vidéo sur la santé font le reste: de plus en plus de seniors et de femmes se convertissent. De culture geek à culture masse, il n'y a désormais plus qu'un pas, franchi par la BD, le cinéma ou le rock, eux aussi moqués à leurs débuts. Trois médias qu'Antoine de Caunes a soutenus au cours de sa carrière.

Bénédicte Gay

Montpellier fait salon

L'Association Push Start, qui compte environ 80 adhérents dont une quarantaine de professionnels du jeu vidéo, organise une exposition d'art numérique sur toile au château de Castries en octobre.

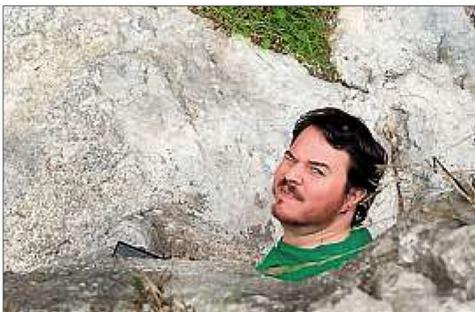
En novembre, elle s'associe à Montpellier Agglomération pour le 5^e Montpellier in game (MIG), « le plus grand salon de jeux vidéo de province » selon l'Agglo.

D'autres chiffres sur le secteur

L'an dernier, le secteur mondial du jeu vidéo représentait 62 milliards d'euros, selon l'Idate. En France, plus de la moitié des entreprises avaient moins de 5 ans. 79,1% d'entre elles consacraient l'essentiel de leur activité au développement. 83,5% des studios développaient pour smartphones, 80% pour tablettes et 75,3% pour ordinateurs. Et moins de 45% des entreprises (43,6%) avaient une visibilité financière de moins de 6 mois. **La France, aujourd'hui 2^e marché européen en chiffres d'affaires derrière le Royaume-Uni, devrait peser 3,3 milliards fin 2015.**

Création: Notre région a du talent

Qui dit super-région, dit super-puissance. Dans sa dernière étude de qui sortira en octobre, l'Idate, spécialiste de l'économie numérique, classe le Languedoc-Roussillon/Midi-Pyrénées deuxième région française dans le secteur du jeu vidéo. Elle compte 93 entreprises, dont plus de 70 en Languedoc-Roussillon. Seule l'Île-de-France fait mieux, avec 284 sociétés. Si le Languedoc-Roussillon est aussi bien doté, c'est grâce à ses centres de recherche, ses instituts de formation aux métiers de l'image numérique (une dizaine) et ses soutiens politiques. Mais son poids, la région le doit surtout au géant Ubisoft et son unité de production de Montpellier, qui a travaillé sur plus gros blockbusters du groupe, dont King Kong et Rayman (lire ci-contre). Elle emploie aujourd'hui entre 250 et 300 personnes, embauche et « essaime »: « plusieurs studios indépendants



William David, cofondateur du studio Swing Swing Submarine.

ont été créés par des anciens de la firme », explique Laurent Michaud, directeur d'étude à l'Idate.

Mission: « subsister »

C'est le cas de Swing Swing Submarine, fondé en 2009 à Montpellier par deux ex-CDD. William David et Guillaume Martin ont connu le succès en 2011 avec *Blocks that matter*, un jeu de puzzle et de plates-formes

sur console Xbox 360 et PC. Aujourd'hui, dans l'agglomération montpelliéraine, la concurrence est de plus en plus vive mais « elle n'est pas féroce », estime William David. La preuve Swing Swing Submarine partage ses locaux avec d'autres concepteurs. La concurrence existe aussi entre la Métropole de Montpellier et la Région, qui se disputent le contrôle de la filière numérique locale. Une guerre qui divise en deux groupements professionnels les développeurs de jeux vidéo. « *Ça me dépasse* », s'agace Pascal Jardé, qui prône l'union et l'entraide à Push Start, réunissant une quarantaine de studios et freelances soutenus par l'Agglo: « *C'est assez difficile comme ça de subsister* ». William David confirme: son entreprise « dépense entre 10 000 et 15 000 euros par mois. Si l'éditeur qui paie le développement de *Seasons after fall*, dont la sortie est prévue début 2016, se retire, nous ne tiendrons pas plus de deux mois ». Autre inquiétude: la crise qui menace le secteur. Avec l'explosion du nombre de jeux sur la plateforme de téléchargement Steam depuis son lancement en octobre 2013, certains experts craignent un effondrement soudain du marché comme en 1983 et une véritable hécatombe chez les indépendants.

■ TROIS SUPER HÉROS RÉGIONAUX

Michel Ancel, concepteur en série

« Je suis sûr qu'un jour on parlera de lui comme on parle de Mozart ou de Schubert », prédit Daniel Ichbiah, écrivain et journaliste spécialisé dans les jeux vidéo. Michel Ancel travaille à Ubisoft depuis 1989. C'est pour lui qu'a été créé le studio de développement de Montpellier. Le Monégasque a inventé Rayman, un héros désarticulé, sans bras ni jambes, devenu la mascotte d'Ubisoft. Apparu pour la première fois en 1995, il a donné naissance à toute une série de jeux vidéo portant son nom, dans lesquels interviennent à partir de 2006 de redoutables nouveaux ennemis: les célèbrissimes Lapins crétiens, eux aussi dessinés par Michel Ancel.

Éric Chahi, l'aventurier solitaire

Graphiste, programmeur et concepteur de jeux vidéo, Éric Chahi, né dans l'Essonne, entre dans la légende en 1991 avec *Another World*. La critique encense l'animation extrêmement fluide et la narration de ce jeu qu'Éric Chahi a conçu seul (à part la musique). *Another world*, qui utilise des techniques inédites à l'époque (notamment pour l'histoire qui n'est pas racontée par des textes à l'écran mais de manière exclusivement graphique), inspirera d'autres chefs-d'œuvre vidéo-ludiques comme *Flashback*, *Ico* et *Limbo*. Aujourd'hui encore, Éric Chahi travaille seul, à Montpellier.

Le Joueur du grenier, l'expert vieux jeu(x)

Barbe, lunettes, chemises hawaïennes... Frédéric Molas, dit le Joueur du grenier, fait sensation sur YouTube depuis 2009 avec son look rétro et ses vidéos humoristiques. Il teste les jeux anciens, les plus mauvais étant souvent les plus drôles à commenter. Frédéric Molas est originaire de Pollestres, dans les Pyrénées-Orientales.

Jeux vidéo et rééducation : de quoi parle-t-on ?



PROFESSEUR ISABELLE LAFFONT
Fédération de médecine physique et de réadaptation, CHU de Montpellier et CHU de Nîmes

La rééducation après accident vasculaire cérébral est un vrai enjeu de santé. Chaque année en France, 130 000 personnes environ sont victimes d'un accident vasculaire cérébral (AVC). Parmi elles, 30 000 garderont des séquelles motrices (hémiparésie) ou cognitives (trouble du langage) retentissant sur leur vie quotidienne. La paralysie plus ou moins complète du membre supérieur fait partie des séquelles les plus courantes et les plus invalidantes.

Les services de médecine physique et de réadaptation (MPR) proposent à ces patients une rééducation précoce et spécialisée qui reste essentielle à la récupération après un AVC. Les techniques de rééducation évoluent très rapidement depuis une quinzaine d'années, à la faveur de nombreux travaux scientifiques sur le sujet.

Parmi les évolutions récentes et porteuses d'avenir, l'utilisation des jeux vidéo et de la robotique laisse entrevoir des perspectives prometteuses.

Si on prend l'exemple de la rééducation de la motricité du membre supérieur, les premières expérimentations ont été conduites avec des jeux « grand public » il y a plus de dix ans. Les résultats étaient encourageants, mais l'utilisation de ces jeux du commerce s'est révélée parfois très difficile : jeux trop rapides, trop complexes, souvent inadaptés pour des personnes hémiparésées.

De nouvelles générations de jeux spécialement conçus pour la rééducation des patients cérébrolésés sont actuellement en test. Ces jeux sont simples et surtout très adaptables aux patients, ce qui n'est pas le cas des jeux grand public. L'adaptation est confiée au thérapeute (ergothérapeute ou kinésithérapeute) qui peut modifier la difficulté du jeu en fonction des pro-

grès et/ou de la fatigue de son patient. Plusieurs études cliniques ont montré que ces jeux d'un « nouveau genre », associés à des programmes de rééducation conventionnels, amélioraient la motricité des patients et amélioraient leur autonomie.

Exemple, le Jeu MediMoov (Société Naturalpad). Par l'intermédiaire d'une capture optique du mouvement (Kinect), le patient dirige avec les mouvements de son bras malade un bateau qui se déplace sur la mer. L'objectif est de faire des mouvements amples et les plus précis possibles afin que le bateau atteigne des cibles à la surface de l'eau en évitant rochers et bateaux ennemis. L'ergothérapeute modifie en ligne les paramètres du jeu (vitesse, nombre et position des cibles et des obstacles) pour inciter le patient à aller au maximum de ses capacités sans jamais le décourager.

La façon dont les jeux vidéo agissent

sur la récupération après une lésion cérébrale n'est pas bien connue. L'augmentation de la quantité et de l'intensité de la rééducation grâce au caractère ludique et immersif des jeux vidéo est probablement la première raison de leur efficacité : le patient joue, il prend

plaisir à répéter les exercices, il est motivé pour faire mieux à chaque mouvement, et la séance se prolonge

à répéter les exercices, il est motivé pour faire mieux à chaque mouvement, et la séance se prolonge

Des travaux sont en cours pour étudier l'action des jeux vidéo sur les réorganisations cérébrales après AVC. Les résultats de ces études ne sont pas encore connus mais il est possible que l'efficacité de ces outils de demain s'explique aussi par une action spécifi-

que sur la plasticité cérébrale, c'est-à-dire la capacité du cerveau lésé à créer de nouveaux circuits.

Pour un patient complètement paralysé ou ayant récupéré très peu de motricité, il est impossible de manipuler une souris pour interagir avec un jeu vidéo. Dans ces situations, l'utilisation d'un dispositif motorisé, comme un exosquelette qui englobe le membre supérieur et aide le patient à déplacer le curseur à l'écran, est nécessaire. Ces dispositifs motorisés interactifs sont appelés « robots de rééducation ». Ils sont capables de laisser le patient exprimer sa motricité résiduelle et de l'aider uniquement pour terminer le mouvement. Cette robotique de rééducation « intelligente » permettra dans l'avenir de proposer les jeux vidéo à presque tous les patients hémiparésés.

Les jeux vidéo de rééducation de demain permettront de construire des programmes d'autorééducation à domicile avec la supervision d'un thérapeute à distance via un serveur santé. Des travaux sont en cours pour mettre au point des jeux collaboratifs permettant à un patient de jouer avec un membre de sa famille ou avec des amis grâce à un « gameplay asymétrique ». Enfin, la mise au point d'« agents intelligents » permettra au jeu de s'adapter de façon automatique aux progrès du patient, en complément des adaptations contrôlées par l'ergothérapeute.

Quelles que soient les évolutions technologiques, ces outils viendront compléter le travail des rééducateurs mais ne les remplaceront pas, parce que la dimension humaine du traitement rééducatif est essentielle. ■

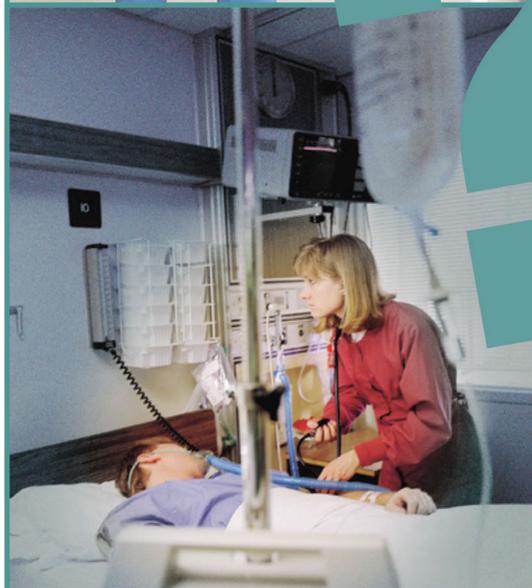


PHOTO: KE/LEVY/BSIP/NATURALPAD

atteinte motrice associée ou d'un trouble attentionnel sévère. Le développement d'interfaces cerveau-machine (ICM) pourrait permettre, pour certains patients, de rétablir un code en se fondant directement sur l'activité cérébrale.

La mise en évidence d'une reprise de conscience nécessite une prise en charge adaptée, des soins de confort et un temps d'observation. À ce jour, l'efficacité de la plupart des techniques de rééducation pour stimuler la reprise de conscience doit encore être démontrée. D'une manière générale, les patients en état de coma doivent bénéficier d'une « ambiance » propice associant des stimulations personnalisées et aussi des plages de repos. Plusieurs travaux scientifiques prometteurs ont montré une amélioration de la communication ou une récupération plus rapide par rapport à des situations contrôlées : il s'agit par exemple des stimulations musicales, des stimulations cérébrales non invasives (par exemple stimulation électrique à courant continu) et invasives (stimulation intracérébrale par électrode implantée). Au plan pharmacologique, le zolpidem (Stilnox) et l'amantadine (Mantadix) ont montré des effets intéressants et sont utilisés dans certains services experts.

Les soins donnés aux patients en état de coma démontrent que le cerveau conserve des capacités remarquables de plasticité. Il est souvent bien difficile de prédire la durée et la qualité de l'évolution. Chaque situation est singulière et l'expérience nous enseigne l'humilité et la persévérance. Les progrès dans le domaine des neurosciences jouent déjà un rôle très important pour améliorer le pronostic, détecter des signes intracliniques de reprise de conscience, établir un code de communication voire améliorer l'éveil et la communication. ■

Éveil de coma : quel enjeu pour la médecine physique et de réadaptation ?

PROFESSEUR JACQUES LIAUTÉ
Service de MPR, CHU de Lyon.

Prévoir l'évolution en termes d'éveil et a fortiori en termes de devenir fonctionnel d'un patient en état de coma lésionnel représente un enjeu fondamental, pour répondre à l'interrogation des familles mais aussi pour adapter l'intensité des soins (jusqu'à faut-il aller dans les soins techniques ?). Le devoir de proportionnalité est imposé par la loi Leonetti. Actuellement, il demeure extrêmement difficile de prévoir l'évolution fonctionnelle à long terme en raison de l'hétérogénéité de la population des patients dans le coma mais aussi parce qu'il est difficile de prévoir les capacités de plasticité cérébrale qui seront mises en œuvre. Des travaux de recherche sont en cours pour essayer de mieux appréhender le pronostic en utilisant tous les outils modernes permettant une exploration anatomique et fonctionnelle du cerveau.

La période de l'éveil est une étape importante. À ce stade, le pronostic vital n'est souvent plus engagé. Les patients peuvent sortir de la réanimation pour être admis dans des unités spécifiques comme les services de rééducation post-réanimation (SRPR) ou des unités d'éveil. Le devenir fonctionnel devient

l'enjeu principal de la prise en charge. Les patients ont encore besoin d'une surveillance médicale, de soins de base (hydratation, alimentation, hygiène et prévention des complications liées au décubitus), de soins techniques (soins de trachéotomie, gastrostomie...) et d'un programme de rééducation multidisciplinaire par des équipes spécialisées formées. L'implication de la famille est également très importante (soutien affectif, recueil des premiers signes d'éveil, lien avec le passé).

Imagerie fonctionnelle

L'un des objectifs plus spécifiques chez les patients en état de coma est de rechercher des signes - qui sont souvent discrets à ce stade - en faveur de l'éveil et de la reprise de conscience. Différents diagnostics peuvent être individualisés selon la nature du trouble de conscience : coma ; état végétatif (ou état d'éveil non répondant caractérisé par la restauration d'un éveil végétatif mais l'absence d'élément en faveur de la reprise d'une conscience de soi ou de l'environnement) ; état pauci-relational (ou état de conscience minimale qui correspond à des patients sévèrement déficitaires dont les réponses sont inconstantes, mais dont le comportement témoigne de l'existence d'une conscience de soi ou de l'environnement). Le locked-in syndrome (voir Jean-Dominique Bauby, *Le Scaphandre et le Papillon*, Éditions Robert Laffont) doit être considéré comme un diagnostic différentiel dans la mesure où il n'existe pas d'altération de la conscience chez ces patients.

Le passage du coma à l'état végétatif

est assez simple à détecter, basé sur l'ouverture des yeux et la reprise d'un cycle veille-sommeil. Les premiers signes sont aussi un suivi du regard, des mouvements intentionnels et finalisés, une communication verbale intelligible ou des réactions émotionnelles lorsqu'elles sont adaptées au contexte. Plusieurs études ont montré qu'environ 40% de patients sont considérés à tort comme étant en état végétatif alors qu'il existe des signes de conscience minimale.

A contrario, certaines manifestations réflexes font l'objet d'une surinterprétation. Des marqueurs objectifs de la reprise de conscience sont nécessaires en raison de la subjectivité inhérente à l'interprétation des signes comportementaux. Les progrès considérables de l'imagerie fonctionnelle et des explorations neurophysiologiques permettent d'évaluer l'activité cérébrale en l'absen-

ce de réponse comportementale et sont donc un complément de plus en plus indispensable de l'examen clinique pour évaluer les troubles de conscience après un coma.

Temps d'observation

Rétablir une communication fonctionnelle est un autre objectif majeur chez les patients ayant un trouble de conscience. Il s'agit d'abord de trouver un code « oui/non » afin de permettre au patient de répondre à des questions simples. L'ensemble de l'équipe soignante et les rééducateurs vont essayer de repérer les manifestations comportementales qui pourraient être utilisées par le patient afin d'interagir avec le monde extérieur : fermeture des yeux, fixation du regard, mouvement d'une articulation (pouce, main, jambe, tête...). Ce code est parfois difficile à établir en raison d'une

DES MEMBRES DE LA SOFMER VOUS RÉPONDENT. POSEZ VOS QUESTIONS SUR LEFIGARO.FR

www.lefigaro.fr/sante

Ce n'était qu'un jeu...

A la base, ce n'était qu'un jeu, devenu quatre ans plus tard le fer de lance d'une entreprise de 11 salariés, hébergée au cœur de EuroMov Montpellier, et dont les innovations pourraient bien révolutionner la silver économie. Rencontre avec NaturalPad, une entreprise issue de la French Tech, spécialiste des serious games.



« Nous associons les jeux vidéo et la capture de mouvement pour proposer des outils entièrement paramétrables et personnalisables bénéfiques pour la santé », on parle de physegaming », Antoine Seilles, Pdg.

L'histoire de cette start-up remonte à 2011, quand trois jeunes chercheurs du LIRMM de Montpellier, Inès, Antoine et Sébastien, s'accordent au détour d'une conversation, sur le rôle clé que peuvent jouer les jeux vidéo dans la rééducation posturale et corporelle des patients. Très rapidement, la conviction qu'un marché prometteur se trouve face à eux, un projet d'entreprise naît. Les trois amis, rejoints par Tristan Le Granché, graphiste de formation, sont accompagnés par le BIC de Montpellier Métropole, l'incubateur d'entreprises innovantes de Montpellier, avec un projet en tête qui s'apparente à un jeu-médicament. Antoine Seilles, alors jeune Pdg de 26 ans, s'y forme à la gestion d'entreprise et fait évoluer avec son équipe le projet initial de serious game en une plateforme de jeux-santé (MediMoov) comprenant de multiples univers graphiques. Les gameplay, comme on les appelle dans le jargon, s'appliquent à faire produire par le patient en phase de jeu, des mouvements visant à améliorer l'équilibre ou à rééduquer certaines parties du corps telles que le rachis ou les membres supérieurs. Si depuis, NaturalPad, né officiellement en août 2013, a déménagé au sein des locaux d'EuroMov et vu ses effectifs grimper pour atteindre 11 personnes, l'objectif reste le même : développer des serious games au service de la santé. C'est la dimension, par contre, qui a changé.

« Nous collaborons avec des professionnels de santé comme le CHRU de Montpellier ou le CHU de Nîmes afin de proposer des programmes adaptés aux patients/résidents et validés cliniquement », indique le Pdg, qui met l'accent sur des méthodes innovantes (les méthodes Agiles, ndr.) et sur la force du pôle R&D.

Au quotidien, le travail s'organise sur la base des méthodes Agiles et la conception participative, « permettant de proposer rapidement de nouvelles features et d'augmenter la qualité des produits », précise Tristan Le Granché, très fier de nous présenter John K, pirate virtuel abordeur



Après les patients eux-mêmes, les meilleurs prescripteurs de serious games sont les professionnels de santé qui plébiscitent la manque d'observance thérapeutique que l'aspect ludique des univers virtuels permet de combattre avec efficacité.

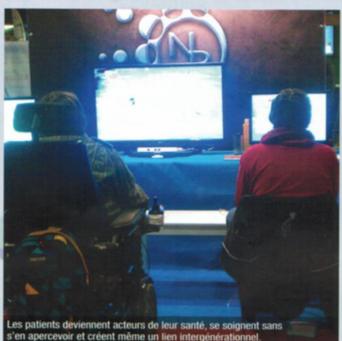
de frégates, dont le bateau détruit ne pourra repartir au large qu'une fois après avoir récupéré de quoi réparer son rafiot avec l'aide des résidents, dont les mouvements sont détectés et retranscrits par une Kinect.

L'avis des patients et des pros

« C'était plus intéressant que les activités de rééducation physiques habituelles. Aller de gauche à droite c'était bien mais d'avant en arrière j'étais moins à mon aise. Sur le plan de l'équilibre cela a été bénéfique - j'ai davantage d'assurance, je me sens plus stable », confie Jean V, 96 ans, résident d'EHPAD et maintenant serious gamer convaincu. « Les principaux avantages de cette approche innovante sont qu'elle diffère des prises en charge rééducatives standard par son aspect ludique, ce qui offre la possibilité d'un travail individualisé répondant au plus juste aux besoins des personnes en termes de prévention et de risque de chutes », témoigne C. Brinis, Directrice d'EHPAD. Même son de cloche du côté du CHU de Nîmes et du CHRU de Montpellier ou deux Professeurs des Universités Praticiens hospitaliers (PUPH), Pr. A Dupeyron et Pr. I. Laffont, constatent les résultats bénéfiques de l'innovation proposée par NaturalPad. Du côté des kinésithérapeutes, c'est la possibilité de faire varier les paramètres comme la vitesse de défilement de l'image, pour adapter le jeu à des besoins individuels de rééducation qui est appréciée, de l'avis de D. Costeau, kinésithérapeute libéral ayant expérimenté la plateforme. « L'avantage, c'est que les patients deviennent acteurs de leur santé, se soignent sans s'en apercevoir et créent même un lien intergénérationnel. Je pense aux seniors qui se mettent à discuter gaming avec leurs petits-enfants. Cela ne s'était pas souvent vu auparavant », se réjouit Guillaume Talon, responsable de validation clinique.

Objectifs et projets de développement

Avec 4 projets de recrutement en 2016 (1 graphiste, 1 développeur, 1 commercial et 1 ergonomiste), l'équipe de NaturalPad ne compte pas s'arrêter là. Avec un portefeuille de 15 clients (dont 1 en Australie), elle est d'ailleurs actuellement en phase de levée de fonds, et sur le point de lancer une campagne d'equity crowdfunding sur la plateforme spécialisée Smart Angels. L'entreprise accélère son développement commercial avec pour objectif de tripler son carnet de commandes d'ici 2016, notamment sur la cible EHPAD, qui a l'obligation légale de prévenir la dégénérescence des résidents en leur proposant des services adaptés. L'équipement, qui se résume à un PC, un écran et une Kinect, est disponible à l'achat ou à la location sur trois ans et les jeux sont accessibles sous forme d'abonnement. Avec une plateforme de jeux riche



Les patients deviennent acteurs de leur santé, se soignent sans s'en apercevoir et créent même un lien intergénérationnel.



L'équipe de NaturalPad vise à présenter la conception de nouveaux serious games pour travailler sur de nouvelles zones du corps humain.

d'univers plus nombreux, l'équipe de NaturalPad vise à présenter la conception de nouveaux serious games pour travailler sur de nouvelles zones du corps humain, renforcer le maintien des capacités cognitives, et s'attelle à rendre disponible son innovation par le biais de nouvelles connectiques.

NaturalPad: des jeux vidéo thérapeutiques en Ehpad



Un jeu thérapeutique et ludique - Crédit: NaturalPad

Associant sa plateforme MediMoov à la console Kinect, la start-up montpelliéraine NaturalPad commercialise des jeux vidéo basés sur le mouvement. Validés cliniquement, ils permettent aux résidents de travailler leur équilibre de façon ludique.

Déplacer un bateau de pirate, récolter des bonus, éviter des obstacles... C'est le principe d'un jeu thérapeutique développé par la (toute jeune) société [NaturalPad](#), née à l'été 2013.

"NaturalPad développe des jeux vidéo basés sur le mouvement, conçu avec les soignants", résume son PDG, Antoine Seilles. Les premiers ciblés sont principalement les résidents en Ehpad, mais la société travaille à une version pour le domicile.

Se rééduquer, d'accord, mais en restant légers, d'où le concept de 'serious game' au service de la santé. "On s'inscrit dans une vague de jeux thérapeutiques, mais on défend le côté ludique, c'est ça qui va motiver la personne", souligne le PDG de la start-up.

Les jeux proposés fonctionnent avec le système Kinect. Allié à la plateforme web MediMoov, conçue par NaturalPad, il permet de capturer les mouvements réellement effectués par les joueurs afin de faire travailler certaines parties du corps, comme l'inclinaison du rachis. Dans le cas du jeu du bateau, le joueur doit se pencher de tous les côtés pour "attraper" des points et contourner des rochers.

D'autres jeux sont en cours de développement afin de varier les interfaces. Antoine Seilles cite "des avions" et "un jeu de funambulisme pour travailler sur l'équilibre". A venir également, la capture des mouvements du bassin de la personne pour mettre en place de nouveaux exercices.

Les programmes sont validés par des CHU

La plateforme MediMoov stocke également, de manière anonyme et sécurisée, les données médicales des joueurs: scores, capacités de mouvements, vitesse et données articulaires sont conservées, pour permettre aux soignants d'effectuer des bilans de motricité.

Pour valider les jeux cliniquement, NaturalPad collabore avec des établissements de santé, tels que les CHU de Nîmes et Montpellier, et les hôpitaux de Saint-Maurice, lesquels sont en lien direct avec les Ehpad.

Aujourd'hui, la société en compte 15 parmi ses clients. Neuf d'entre eux ont signé après avoir testé le service gratuitement cet été grâce à un partenariat avec Dell et Orange, détaille le PDG de NaturalPad. Ces structures sont surtout situées dans l'Hérault, mais aussi à Lille, Rouen, et Berck (Pas-de-Calais). Elles sont majoritairement publiques, gérées par des centres communaux d'action sociale (CCAS), mais des négociations sont en cours avec des groupes d'Ehpad privés.

La start-up investit beaucoup le terrain: "Nous organisons notre travail sur la base des 'méthodes agiles' qui favorisent la co-conception, afin d'augmenter la variété et la qualité des produits", indique-t-elle sur son site internet. Par ailleurs, la plateforme est actuellement testée dans trois Ehpad pilotes dans l'Hérault, dans lesquels NaturalPad "interviewe" régulièrement des professionnels de santé (ergothérapeutes et kinésithérapeutes surtout) et des résidents sur les écueils et les points à améliorer.

Il s'agit des établissements commerciaux Orpea à Montpellier et La Résidentielle à Colombiers et de l'Ehpad la Jolivade, situé à Lunel-Viel et géré par la Mutuelle du Bien-Vieillir.

"Les résidents adhèrent énormément"

Cet établissement a une capacité de 63 places, dont trois en hébergement temporaire et 14 en unité Alzheimer. Mylène Sanchez, sa directrice, explique à Gerontonews que l'Ehpad a intégré le projet MediMoov en lien avec le CHU de Montpellier, "qui propose des programmes d'évaluation clinique dans l'Ehpad".

Les résidents "en capacité d'appréhender les exercices", testent la plateforme depuis mars, indique-t-elle. Environ 40 résidents l'ont essayée et "une quinzaine l'utilisent deux fois par semaine en plus de la rééducation classique, dans des séances d'environ 15 minutes" précise le kinésithérapeute intervenant dans l'établissement, Thomas Fernandez.

Ce dernier explique utiliser le jeu de deux façons différentes. La station debout, à partir des mouvements du rachis, renforce l'équilibre du tronc ainsi que la posture, note le praticien. Sinon, la position assise "permet de travailler la motricité et la préhension des membres supérieurs".

Thomas Fernandez note que si NaturalPad "s'inscrit dans l'ensemble des exercices de rééducation, les utilisateurs deviennent plus mobiles". Il souligne l'influence du score, grâce auquel les résidents "se prennent au jeu, adhèrent énormément au traitement, le challenge leur permet de gagner en assurance et les incite à aller plus loin".

De son côté, Mylène Sanchez constate le plaisir pris par les résidents: "C'est un contexte qui favorise l'oubli du soin et la crainte d'avoir mal. Ils ne se rendent plus compte de l'amplitude qu'ils fournissent avec leur corps et qu'ils auraient peut-être été réticents à fournir dans le cadre d'un soin traditionnel."

"Le jeu évite la mise en échec"

La directrice confirme faire régulièrement des points d'étape avec NaturalPad. "On a demandé des modifications, comme les couleurs des rochers, qui étaient trop sombres et pas assez perceptibles pour une personne âgée atteinte de troubles visuels."

Thomas Fernandez tient à souligner que tout est paramétrable pour adapter la difficulté aux résidents, comme la vitesse du bateau, le nombre d'obstacles ou le niveau d'agitation de la mer. Mais au-delà, le jeu permet des réglages personnalisables. Par exemple, pour les résidents hémiparétiques, dont le champ visuel est réduit de moitié, "on peut faire apparaître les bonus du côté lésé pour le faire travailler", précise le kinésithérapeute. Quitte à augmenter la difficulté par la suite.

Mais le logiciel va plus loin, explique une directrice conquise: "L'outil s'adapte au statut fonctionnel des personnes: même quelqu'un de très lésé va déplacer aussi rapidement son bateau qu'un autre résident." Autrement dit, il aura les mêmes résultats malgré des mouvements moins amples. "Le jeu évite la mise en échec", résume Mylène Sanchez.

Passée la première surprise sur l'adhésion effective des personnes âgées aux jeux vidéo, la directrice souhaite faire intervenir des enfants pendant les séances, "pour diversifier le soin".

L'abonnement à la plateforme MediMoov coûte entre 100 et 300 euros par mois en fonction du niveau de service et de matériel requis, indique Antoine Seilles. L'offre de base inclut les jeux sur les mouvements du rachis et les membres supérieurs. La suite consistera en "des modules supplémentaires" à intégrer, comme le nouveau jeu basé sur les mouvements du bassin. Le PDG de NaturalPad évoque une "offre prochainement à 60 euros jusqu'à la fin de l'année".

cbe/nc

Profitez de toute l'information Gerontonews.com en continu & illimité

- ✓ Articles illimités
- ✓ Dossiers pratiques illimités
- ✓ Newsletter quotidienne
- ✓ Multi-comptes

Testez **gratuitement** pendant 1 mois

DÉCOUVRIR L'OFFRE

DES JEUX VIDÉO THÉRAPEUTIQUES

NaturalPad est une start-up issue de la French tech montpelliéraine qui développe des « serious games » au service de la santé.

Créée il y a deux ans, la start-up montpelliéraine NaturalPad propose des jeux vidéo à but thérapeutique. Son fondateur Antoine Seilles, docteur en informatique, issu du Laboratoire d'informatique, de robotique et de microélectronique de Montpellier (Lirmm), s'est lancé dans cette aventure en constatant que le jeu pouvait être un support efficace pour la rééducation physique. À l'aide d'un jeu vidéo compatible avec tous types de terminal (Nintendo Wii Board, Kinect, mais aussi les interfaces tactiles tablettes et smartphones), le patient fait ses exercices de rééducation en jouant. Le premier jeu conçu est *Hammer & Planks*. Le patient pilote un bateau de pirate grâce à des capteurs de mouvements. L'exercice, qui peut s'effectuer assis ou debout, incite le patient à travailler, notamment, son équilibre. *« Il s'agit d'améliorer l'autonomie fonctionnelle des personnes. La partie se passe sous le contrôle du soignant qui peut à tout moment modifier la difficulté du jeu en fonction de son patient. Pour créer ce jeu, nous avons collaboré avec des professionnels de santé du CHU de Montpellier qui ont validé les tests »*, explique Antoine Seilles. Ce trentenaire, qui gère une équipe d'une douzaine de personnes, est parvenu à séduire bon nombre d'établissements de santé en France, notamment les 7 établissements d'hébergement pour personnes âgées dépendantes (Ehpad) gérés par le Centre communal d'action sociale de Montpellier (CCAS) qui viennent d'acquiescer ce logiciel thérapeutique. *« Le produit n'est pas figé, poursuit Antoine Seilles. Nous développons des modules spécifiques et l'an prochain nous mettrons sur le marché des jeux pour les particuliers »*.

VIDEO GAMES



APPRENDRE EN S'AMUSANT

À l'origine conçus par l'armée américaine afin de recruter des futurs soldats, les « serious games » se sont ensuite élargis à d'autres secteurs. Le concept est simple : il s'agit d'un jeu vidéo dont la finalité n'est pas strictement limitée au divertissement, mais vise une intention « sérieuse », qui peut être pédagogique.

UN ENJEU ÉCONOMIQUE

Le marché du « serious game » est une opportunité de diversification pour l'industrie du jeu vidéo. Au niveau mondial, la santé est une des cibles de ce secteur. Les entreprises françaises, véritablement positionnées sur ce secteur particulier sont environ une dizaine.

JX.
ne
ou
on
nt
ar
er.
us
ou
ce





<http://naturalpad.fr/communication/arte.mp4>



<http://naturalpad.fr/communication/fr3.mp4>



LE1945

GUILLAUME TALLON
RESPONSABLE VALIDATION CLINIQUE CHEZ NATURALPAD

<http://naturalpad.fr/communication/m6.mp4>



"Les allergologues vent debout" / Article Mediscoop



Ajouter un commentaire



Envoyer à un ami



Imprimer



PDF



Revue de presse Mediscoop du 19-10-2015

« Ces jeux vidéo aident à guérir »

[Le Parisien](#)

Le Parisien remarque sur sa page santé : « *Ils sont souvent montrés du doigt, accusés de tous les maux, à commencer par rendre complétement accros ceux qui y passent des heures et des heures. Pourtant, les jeux vidéo ont aussi des vertus thérapeutiques* ».

« *Les professionnels de santé l'ont déjà bien compris. Si on ne peut pas encore parler de jeux vidéo qui soignent, disponibles sur ordonnance, ils ont déjà fait leurs preuves en appoint à un traitement* », observe le quotidien.

Le journal note ainsi qu'« *un petit dernier vient de rejoindre la liste de ces « ludimédicaments » ou « serious games », à vocation pédagogique ou informative. L'association HF Prévention a lancé vendredi le jeu interactif, Virus Wars. Un outil de plus dans la lutte contre le sida et les infections sexuellement transmissibles (IST), faisant la promotion du port du préservatif* ».

Le Parisien relève que « *pour se rééduquer après un accident vasculaire cérébral (AVC), pour ralentir les effets de la maladie de Parkinson ou pour lutter contre la dépression, des jeux vidéo ont aussi été spécialement créés* ».

Le quotidien évoque MediMoov, « *développé par la société NaturalPad. Un soin numérique qui s'inscrit dans un travail de prévention de risque de chute et de maintien de l'autonomie à destination des seniors. Ses bienfaits auprès des personnes victimes d'AVC ont même convaincu le CHU de Montpellier* ».

Le Parisien relève que « *pour les formes les plus légères de la maladie d'Alzheimer, l'Institut du cerveau et de la moelle épinière, l'Institut Claude-Pompidou et le studio Genius testent actuellement un jeu qui reprend les exercices pour prévenir ou ralentir les effets de la pathologie* ».

Le journal observe en outre que « *certains classiques des gameurs ont aussi des bienfaits insoupçonnés. Ainsi, le célèbre Tetris aiderait à lutter contre les envies compulsives. En juillet, une équipe de psychologues de l'université de Plymouth (Grande-Bretagne) a mené une étude auprès de personnes souffrant de « craving », cette irrésistible envie propre aux addictions (alcool, tabac, sexe...)* ».

« *Les résultats sont assez spectaculaires puisque jouer a permis de réduire jusqu'à 70% l'intensité de ce problème. Pendant que les joueurs se concentraient sur l'écran, ils en oubliaient leur drogue habituelle* », constate le quotidien.

Le Parisien évoque enfin les jeux Medal of Honor ou Call of Duty : « *Outre dégommer votre ennemi, ils agiraient positivement sur votre vue. C'est la découverte du Dr Daphen Maurer, du laboratoire visuel de l'université McMaster en Ontario (Canada). Jouer à ces jeux de tir permettrait à des personnes souffrant de cataracte d'améliorer leur vision puisqu'ils nécessitent énormément d'attention, entraînant nos yeux à être plus réactifs, et donc plus performants* ».

« Les allergologues vent debout »

[Le Parisien](#)

« Percée électorale des médecins contestataires »

[LesEchos](#) [Le Monde](#) [LE FIGARO](#)

« Le lait maternel, source naturelle de molécules aux propriétés anti-inflammatoires »

[Le Parisien](#)

« Comment l'hypnose a conquis l'hôpital »

[LesEchos](#)

« Médicaments : le forcing de l'industrie pharmaceutique »

[LE FIGARO](#)

La pollution parisienne touche davantage les personnes les plus pauvres



Dr Caroline Puech, Paris

A Paris, la mortalité liée aux pics de pollution est plus élevée dans les quartiers

défavorisés. Des chercheurs français de l'Ecole des hautes études en santé publique (EHESP) et de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm) viennent de publier, dans la revue *PLoS ONE*, les résultats d'une importante étude observationnelle. Une exposition chronique à la pollution associée à un moins bon état de santé fragiliserait ces populations plus vulnérables vis-à-vis des pics de pollution. Lire la suite



OFFRE DE SERVICES



Accueil > Actualités > La rééducation à l'heure du virtuel avec les Serious Game

LA RÉÉDUCATION À L'HEURE DU VIRTUEL AVEC LES SERIOUS GAME

Partager      



Le Centre Calvé innove encore pour la rééducation de ses patients. S'il développe depuis quelques années ses propres Serious Game – jeux vidéos à visée ludique et thérapeutique – il dispose depuis septembre d'un nouveau logiciel de rééducation « MediMoov », conçu par un prestataire extérieur et tout spécialement pour la rééducation fonctionnelle.

Une utilisation par la Kinect

Lors de sa séance, le patient pilote le logiciel par le mouvement du tronc ou du bras, ce mouvement étant capturé grâce au périphérique "Kinect" développé initialement pour les consoles de jeux Xbox. L'interface du rééducateur permet de paramétrer finement la difficulté de l'exercice pour l'adapter au mieux aux possibilités du patient et à l'objectif fixé par le thérapeute. Il est ainsi possible de travailler l'équilibre, les transferts de poids, les amplitudes articulaires ...

Deux applications proposées

Deux applications sont proposées pour le moment. Dans la première, le patient dirige un bateau de pirate qui doit amasser un trésor, dans la seconde il s'agit de dessiner en déplaçant des tâches d'encre.

Trois rééducateurs formés

Trois rééducateurs (deux ergothérapeutes et un kinésithérapeute) de la Fondation Hopale ont bénéficié d'une formation spécialisée à l'utilisation de l'outil. Ces derniers ont ainsi appris à paramétrer le jeu, à adapter les séances aux capacités de chaque patient puis à suivre et analyser la rééducation.

Quels bénéfices pour les patients ?

La rééducation par le jeu virtuel produit, chez le patient, une motivation décuplée par le côté ludique donné à la rééducation. Par ailleurs, il engendre une baisse de l'isolement qui peut survenir lors de la rééducation. Il permet l'auto-rééducation lors du retour à domicile, et la télécommunication avec les professionnels de santé.

Partager      

CONTACTEZ-NOUS

Gulchet unique :

03 21 89 20 20

ENVOYER À UN AMI/PATIENT

email de votre ami

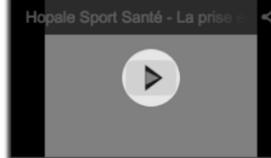
DÉCOUVREZ NOS NEWSLETTERS



SUIVEZ-NOUS



DÉCOUVRIR LE CENTRE HOPALE



Télécharger la brochure
Fondation Hopale



ACTUALITÉS

[voir tout](#)

La rééducation à l'heure du virtuel avec les Serious Game

Le Centre Calvé innove encore pour la rééducation de ses patients avec un nouveau logiciel ludique de rééducation.

[Lire la suite](#)

AGENDA

[voir tout](#)

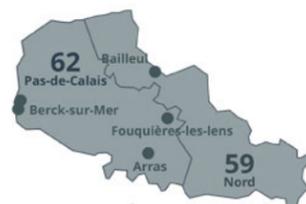
14 oct 14 octobre 2015
La sécurité routière : 4ème édition au Centre Calvé

[Lire la suite](#)

PARTICIPER

 **DÉMARCHE QUALITÉ SÉCURITÉ**

HAUT DE PAGE



ÉTABLISSEMENTS SANITAIRES

Institut Calot
Centre Hélio-Marin
Centre Jacques Calvé
Centre Clair Séjour
Centre Sainte Barbe
Centre Hopale Rééducation

ÉTABLISSEMENTS MÉDICO-SOCIAUX

Institut d'Education Motrice
Institut Thérapeutique Educatif et Pédagogique
Service d'Education Spéciale et de Soins A Domicile
Foyer d'Accueil Médicalisé
Maison d'Accueil Spécialisée
Etablissement et Service D'Aide par le Travail
Unité d'Evaluation de Réentraînement et d'Orientation Socio-Professionnelle
Entreprise Adaptée

LIENS

> Mentions légales

NaturalPad lance sa campagne d'equity funding

NaturalPad, société éditrice de MediMoov, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding.



19 OCTOBRE 2015 08:55 CROWDFUNDINGRAMA 0

MESSAGES

Partager 0 Twitter 2 Partager 0 In Partager 0

NaturalPad

NaturalPad vise une levée de 400.000 euros sur [smartangels](#) pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

"Nous proposons un concept innovant de physio-gaming destiné aux professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD ou libéraux et travaillons déjà avec une vingtaine d'EHPAD et résidences seniors. Avec cette levée de fonds en crowdfunding, notre objectif est de couvrir l'ensemble du marché des 10.000 EHPAD et résidences de France ainsi que d'assurer notre développement à l'international. De plus, nous allons rapidement proposer une solution complémentaire dédiée au soutien à domicile des seniors et des personnes dépendantes". Antoine Seilles, Président Directeur Général de NaturalPad

Depuis fin 2014, NaturalPad développe MediMoov, une plateforme web de physio-gaming destinée aux seniors et à la rééducation fonctionnelle et posturale.

Le physio-gaming repose sur l'utilisation des jeux vidéo afin d'augmenter les capacités de mouvements d'une personne. MediMoov est accessible sur ordinateur et s'interface avec un périphérique de capture des mouvements tel que la "Kinect".

Jouer pour mieux bouger

Logiciel très simple d'utilisation, MediMoov de NaturalPad permet aux soignants (auxiliaires de santé et kinésithérapeutes) de proposer à leurs résidents des exercices physiques et ludiques. Conçus avec des experts de la santé, les jeux MediMoov permettent de mesurer précisément les capacités de mouvement et de suivre les progrès et l'évolution des résidents au cours des séances d'activité. Reconnu "Dispositif Médical de classe 1" (Directive 93/42/CEE), la plateforme MediMoov est évolutive avec l'ajout régulier de nouveaux jeux et exercices.



NaturalPad en chiffres

- 20 sites clients
- 15 sites "test" équipés en partenariat avec Orange et Dell
- Chiffre d'affaires 2014 : 100K€

Un message, un commentaire ?

Ce forum est modéré a priori : votre contribution n'apparaîtra qu'après avoir été validée par un administrateur du site.

Votre nom

Se connecter

Votre adresse email

Titre (obligatoire)

NaturalPad lance sa campagne d'equity funding

Prévisualiser

A consulter également



Comparatifs

- 19 octobre – NaturalPad lance sa campagne d'equity funding
- 19 octobre – SMARTANGELS
- 16 octobre – Prêter aux PME
- 15 octobre – Crowdfunding : un premier scandale de détournement de fonds des internautes



Commentaires

Plateformes

- SMARTANGELS
- HAPPY CAPITAL
- LENDOSPHERE
- LENDEERS
- HOMUNITY
- WISEED
- BABYLOAN
- FINSQUARE



Prêter de l'argent présente un risque de non-remboursement et nécessite une immobilisation de son capital. Tout crédit doit être remboursé, vérifiez vos capacités de remboursement avant de vous engager.



Rechercher

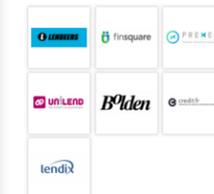
Go !

Newsletter

Email

M'inscrire à la Newsletter

Crédits aux PME



CrowdFunding Immobilier

Prêt d'argent aux projets immobiliers



Equity CrowdFunding

Prise de participation au capital de sociétés



CrowdFunding Développement Durable

Prise de participation au capital de sociétés orientées développement durable



Crédits aux Particuliers

Prêter son argent à d'autres particuliers



News les plus lues

1. LLW9 : le moteur magnétique français, en pré-collecte sur Happy Capital
2. BABYLOAN
3. Farandol : la nouvelle plateforme d'économie collaborative, orientée enfance
4. Fund Truck : du crowdfunding en food truck !
5. Pré-collecte de fonds : une nouveauté chez Happy-Capital !

NATURALPAD (MONTPELLIER) LANCE UNE LEVÉE DE FONDS DE 400 000 EUROS



Rejoignez-nous sur Twitter et Facebook

NaturalPad, société éditrice de MediMoov, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr. Objectif : une levée de 400.000 euros pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

Dernière mise à jour 19/10/2015 17:27



Depuis fin 2014, NaturalPad développe MediMoov, une plateforme web de physio-gaming destinée aux seniors et à la rééducation fonctionnelle et posturale. Le physio-gaming repose sur l'utilisation des jeux vidéo afin d'augmenter les capacités de mouvements d'une personne. MediMoov est accessible sur ordinateur et s'interface avec un périphérique de capture des mouvements tel que la "Kinect".



Physio-gaming : 10 000 EHPAD visés...

La société montpelliéraine développe ainsi un concept innovant de physio-gaming destiné aux professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD ou libéraux et travaille déjà avec une vingtaine d'EHPAD et de résidences seniors. Avec cette levée de fonds en crowdfunding, son objectif est de couvrir l'ensemble du marché des 10.000 EHPAD et résidences de France, et d'assurer son développement à l'international. NaturalPad envisage de proposer rapidement une solution complémentaire dédiée au soutien à domicile des seniors et des personnes dépendantes.

Jouer pour mieux bouger

Logiciel très simple d'utilisation, MediMoov de NaturalPad permet aux soignants (*auxiliaires de santé et kinésithérapeutes*) de proposer à leurs résidents des exercices physiques et ludiques. Conçus avec des experts de la santé, les jeux MediMoov permettent de mesurer précisément les capacités de mouvement et de suivre les progrès et l'évolution des résidents au cours des séances d'activité. Reconnu "Dispositif Médical de classe 1" (Directive 93/42/CEE), la plateforme MediMoov est évolutive avec l'ajout régulier de nouveaux jeux et exercices.

> Bonus : MediMoov en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=t9bV0Ubc4c>

NaturalPad a déjà équipé plus de 40 sites (*EHPAD et kinésithérapeutes confondus*) et a réalisé un chiffre d'affaires supérieur à 100.000€ en 2014. L'abonnement à la plateforme MediMoov est à partir de 95€ par mois. NaturalPad propose aussi des solutions matérielles, à partir de 154€ par mois, comprenant une box et différents types d'écrans et de vidéoprojecteurs pour s'adapter aux besoins.

NaturalPad espère une levée de 400.000 euros pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services. Lien : <https://www.smartangels.fr/entreprises/naturalpad>

Antoine Seilles est le Président Directeur Général de NaturalPad.

Tristan Le Granché est le directeur artistique & communication de NaturalPad.

• S'abonner en ligne (CB) à l'Hérault Juridique & Economique

• Voir toutes les infos du fil d'actualité heraultjuridique.com

• Voir toutes les infos Culture de heraultjuridique.com

• Vous abonner à la newsletter gratuite ECO-LR du jeudi de [l'heraultjuridique.com](http://heraultjuridique.com)

Inscrivez-vous à notre newsletter

Adresse Email

Format souhaité

- Html
 Texte (sans formatage)



Inscrivez-vous à notre newsletter

Adresse Email

Format souhaité

- Html
 Texte (sans formatage)

A LA UNE CETTE SEMAINE



HJE n°3017 HJE n°2984

DÉCOUVREZ L'HJE

HJE n° 3017

A feuilleter en ligne. Découvrez notre journal d'annonces légales Hérault Juridique & Economique, en mode fluidbook®.

Voir ce numéro

LIENS UTILES



2 QUAI DU VERDANSON
34000 MONTPELLIER
TÉL. 04 99 58 35 55

ANNONCES LÉGALES
> Publier une annonce légale
> Publier dans l'HJE
> Comment déposer ?
> Quel Coût ?

INFORMATIONS LÉGALES
> Abonnements
> Découvrez l'HJE
> Quel Coût ?
> Comment s'abonner

INFORMATIONS ÉCONOMIQUES
> Informations juridiques
> Informations Immobilières
> Informations d'entreprise
> Informations des collectivités

PLAN DU SITE ACCESSIBILITÉ
CONTACT MENTIONS
LÉGALES SE CONNECTER



CAC 40 : 4 707 +0,71% Dow Jones : 17 217 -0,08% Nasdaq : 4 881 -0,50% Nikkei : 18 554 +1,91% 1€ = 1,1354\$ Brent : 48,48\$ Or : 1 174,40\$

» Actualités » Consultation

NaturalPad lance une grande campagne d'equity funding

Abonnez-vous pour moins de 1€ par jour !

Publié le 19/10/2015 à 12h21

1 commentaire



Crédit photo © Reuters

(Boursier.com) — NaturalPad, société éditrice de Medimoo, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr. Objectif : une levée de 400.000 euros pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

"Nous proposons un concept innovant de physio-gaming destiné aux professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD ou libéraux et travaillons déjà avec une vingtaine d'EHPAD et résidences séniors. Avec cette levée de fonds en crowdfunding, notre objectif est de couvrir l'ensemble du marché des 10.000 EHPAD et résidences de France ainsi que d'assurer notre développement à l'international. De plus, nous allons rapidement proposer une solution complémentaire dédiée au soutien à domicile des seniors et des personnes dépendantes" a déclaré Antoine Seilles, Président Directeur Général de NaturalPad.

Claude Legulloux — ©2015, Boursier.com

À découvrir également

Contenus Sponsorisés par Taboola



Entrepreneurs : Ne soyez plus Victimes de Retards de Paiements ...
Finexkap



Comment Améliorer les Performances de votre PC ?
Avanquest-Download.com



Loi Pinel : Ces jeunes cadres qui défiscalisent leurs revenus
LeGuideLoiPinel.info

1 réaction à cet article : participez à la discussion



Merci pour cet article !
N'hésitez pas à nous contacter si vous désirez plus d'informations
😊

Retrouvez-nous sur <http://www.naturalpad.fr> et sur le site de smartangels :
<https://www.smartangels.fr/entreprises/naturalpad>

Ce matin à 10h40

+ Tous les commentaires



Nombre de caractères autorisé : 500

Déjà inscrit? Connectez-vous!

Pas encore inscrit? Inscrivez-vous en quelques secondes!

VALIDER

Mes listes personnelles

ALCATEL-LUCENT	+1,11%	3,36€
ANF IMMOBILIER	+0,38%	20,88€
ARCHOS	+1,16%	1,74€
AXA	+1,09%	23,17€
BNP PARIBAS	+0,46%	54,55€
CREDIT AGRICOLE	+0,63%	11,12€
NATIXIS	+0,28%	5,41€
SOCIETE GENERALE	+0,48%	41,64€
TOTAL	+1,43%	45,19€

+ Créez vos listes de valeurs favorites GRATUITEMENT

Forums

Valeurs les plus actives

Credit Agricole

CAC 40

Ubisoft

Vallourec

Areva

Dow Jones Industrial

Groupe Partouche

Sujets à la une

Violents incidents dans l'Isère pour obtenir une libération (🗨️ 50)

Malgré la grève de jeudi, Air France va assurer tous ses vols (🗨️ 4)

Areva : supprimera 2.700 emplois en France d'ici 2017 (🗨️ 13)

Technicolor : l'augmentation de capital va s'effectuer à 4,70 Euros (🗨️ 4)

+ Tous les forums

Documentation des partenaires

Partenaires

PUBLICITÉ

Communiquez auprès de notre audience principalement masculine et CSP+, 1,3 million d'internautes par mois

En savoir +

BOURSE

Cours de A à Z

Palmarès

Le coin du Trader

Indices

Devises

Brent

ACTUALITÉS

Actualités du jour

Points de marché

Galeries photos

Economie

Macro-economie

Actualités par secteur

Résultats

Municipales 2014

PLACEMENTS / PRODUITS

SICAV FCP

Produits de Bourse

Conseils

Actualités

Palmarès

ISF 2014

PRIVILÈGES

S'abonner

Reco du jour

Conseils Actions

Portefeuille Court Terme

SERVICES

Qui sommes nous

Publicité

FAQ

CGV

CGU

Avertissement légal

Cookies



Flux RSS

L'actualité sportive

L'actualité du foot

L'actualité du rugby

Médecins

Esthétique

Régime minceur

Anti chute cheveux

NextFinance
One step further

NextFinance
One step further

→ Se connecter
→ S'abonner à la newsletter (hebdo - gratuit)
→ S'inscrire (gratuit)
Rechercher

ACCUEIL
INVESTMENT BANKING
ASSET MANAGEMENT
GESTION DE PATRIMOINE
INSTITUTIONNEL

ISR
Marchés émergents
ETF & Gestion Indicielle
Gestion alternative
Ingénierie financière
Matières Premières

ACTUALITÉ

- News
- Innovation
- Mobilité
- Stories
- Salaires & Bonus
- Portrait

AGORA

- Interview
- Opinion
- Who's who
- Acteurs de la Place
- Kiosque

ANALYSE

- Stratégie
- Réglementation
- Produit
- Note
- Lecture

PUBLICITÉ

INVESTMENT BANKING MARCHÉS PRIVÉS

NaturalPad lance une levée de 400.000 euros en crowdfunding

NaturalPad, société éditrice de Medimoo, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr.

NaturalPad, société éditrice de Medimoo, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr.

Objectif : une levée de 400.000 euros pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

"Nous proposons un concept innovant de physio-gaming destiné aux professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD ou libéraux et travaillons déjà avec une vingtaine d'EHPAD et résidences seniors. Avec cette levée de fonds en crowdfunding, notre objectif est de couvrir l'ensemble du marché des 10.000 EHPAD et résidences de France ainsi que d'assurer notre développement à l'international. De plus, nous allons rapidement proposer une solution complémentaire dédiée au soutien à domicile des seniors et des personnes dépendantes" commente Antoine Seilles, Président Directeur Général de NaturalPad.

Depuis fin 2014, NaturalPad développe MediMoov, une plateforme web de physio-gaming destinée aux seniors et à la rééducation fonctionnelle et posturale.

Le physio-gaming repose sur l'utilisation des jeux vidéo afin d'augmenter les capacités de mouvements d'une personne. MediMoov est accessible sur ordinateur et s'interface avec un périphérique de capture des mouvements tel que la "Kinect".

L'un des jeux MediMoov de NaturalPad
Exemple de résident en séance de rééducation

"NaturalPad ne considère pas le serious game comme uniquement un moyen d'apprentissage ou de travail, mais également comme un réel support ludique, ayant un impact fort sur la rééducation et le soutien à l'autonomie. Avant notre lancement, beaucoup pensait que les seniors seraient réticents à l'approche du jeu vidéo, ce qui a été démenti sur le terrain avec les résidents des EHPAD." indique Tristan Le Granché, Directeur artistique & communication de NaturalPad.

Jouer pour mieux bouger

Logiciel très simple d'utilisation, MediMoov de NaturalPad permet aux soignants (auxiliaires de santé et kinésithérapeutes) de proposer à leurs résidents des exercices physiques et ludiques. Conçus avec des experts de la santé, les jeux MediMoov permettent de mesurer précisément les capacités de mouvement et de suivre les progrès et l'évolution des résidents au cours des séances d'activité.

Reconnu "Dispositif Médical de classe 1" (Directive 93/42/CEE), la plateforme MediMoov est évolutive avec l'ajout régulier de nouveaux jeux et exercices.

Devenir leader de la rééducation ludique

NaturalPad a déjà équipé plus de 40 sites (EHPAD et kinésithérapeutes confondus) et a réalisé un chiffre d'affaires supérieur à 100.000€ en 2014. L'abonnement à la plateforme Medimoo est à partir de 95€ par mois. NaturalPad propose aussi des solutions matérielles, à partir de 154€ par mois, comprenant une box et différents types d'écrans et de vidéoprojecteurs pour s'adapter aux besoins.

NaturalPad en chiffres :

- 20 sites clients
- 15 sites "test" équipés en partenariat avec Orange et Dell
- Chiffre d'affaires 2014 : 100K€

Next Finance , 20 octobre

DANS LA MÊME RUBRIQUE

TENERGIE conclut avec succès le refinancement de ses actifs solaires en exploitation pour un montant de 150 M€

Le Groupe Numerix acquiert Global Imaging On Line pour 12 M€

Réseau Entreprendre®, Anaxago et Lendix renforcent le financement en crowdfunding des PME

L'entreprise canadienne Linamar Corporation rachète la société Montputet

FollowAnalytics annonce une levée de fonds de 10 millions de dollars

EMPLOIS & STAGES

Alternativa
CHIEF INFORMATION OFFICER

Alternativa
HEAD OF SALES

Alternativa
HEAD OF OPERATIONS

MSCI Inc
SENIOR INDEX SALES SPECIALIST - PARIS

Crédit Agricole Assurances
RESPONSABLE DE PORTEFEUILLE DE PLACEMENTS H/F

Banque de France
TRADER ABS / GESTIONNAIRE DE PORTEFEUILLE (H/F)

Norman Alex
SENIOR PRIVATE BANKER CIS IN MONACO

Norman Alex
CONSEILLERS FINANCIERS

Toutes les offres

Rédiger un nouveau commentaire

TAGS

IPO | LBO | M&A | PME

PARTAGER

Email
Recommander
1
Tweeter
Share
Viadeo

G+

NaturalPad lance une levée de 400.000 euros en crowdfunding
21 octobre 2015 10:58, par **Antoine Seilles** [Système d'Informations / Informatique]

<p>Merci pour votre article !</p> <p>N'hésitez pas à nous contacter pour avoir encore plus d'informations !</p> <p>Retrouvez-nous sur http://www.naturalpad.fr et sur le site de smartangels !https://www.smartangels.fr/entreprises/naturalpad !</p>

[Répondre à ce message](#)

Rédiger un nouveau commentaire

FLUX RSS

- Fil d'actualité
- Emplois & Stages
- Formations

| [nf](#) | [Se connecter](#) | [nf](#) | [Contacts](#) | [Crédits](#) | [Conditions générales](#) | [Plan du site](#)

Site | [English](#) | [Français](#) | [Mobile](#) | [Facebook](#) | [Twitter](#) |

© Next Finance 2006 - 2015 - Tous droits réservés

MONTPELLIER / NaturalPad lance une levée de 400.000 euros en crowdfunding

INFOS NATIONALES

By gilles 0 24

10 h 00 min 21 octobre 2015

MONTPELLIER / NaturalPad, société éditrice de Medimoo, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr.

Objectif : une levée de 400.000 euros pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

Lien : <https://www.smartangels.fr/entreprises/naturalpad>

« Nous proposons un concept innovant de physio-gaming destiné aux professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD ou libéraux et travaillons déjà avec une vingtaine d'EHPAD et résidences seniors. Avec cette levée de fonds en crowdfunding, notre objectif est de couvrir l'ensemble du marché des 10.000 EHPAD et résidences de France ainsi que d'assurer notre développement à l'international. De plus, nous allons rapidement proposer une solution complémentaire dédiée au soutien à domicile des seniors et des personnes dépendantes ».

Antoine Seilles, Président Directeur Général de NaturalPad

Depuis fin 2014, NaturalPad développe MediMoov, une plateforme web de physio-gaming destinée aux seniors et à la rééducation fonctionnelle et posturale.

Le physio-gaming repose sur l'utilisation des jeux vidéo afin d'augmenter les capacités de mouvements d'une personne. MediMoov est accessible sur ordinateur et s'interface avec un périphérique de capture des mouvements tel que la « Kinect ».

L'un des jeux MediMoov de NaturalPad

Exemple de résident en séance de rééducation

« NaturalPad ne considère pas le serious game comme uniquement un moyen d'apprentissage ou de travail, mais également comme un réel support ludique, ayant un impact fort sur la rééducation et le soutien à l'autonomie. Avant notre lancement, beaucoup pensait que les seniors seraient réticents à l'approche du jeu vidéo, ce qui a été démenti sur le terrain avec les résidents des EHPAD. »

Tristan Le Granché, Directeur artistique & communication de NaturalPad

Jouer pour mieux bouger

Logiciel très simple d'utilisation, MediMoov de NaturalPad permet aux soignants (auxiliaires de santé et kinésithérapeutes) de proposer à leurs résidents des exercices physiques et ludiques. Conçus avec des experts de la santé, les jeux MediMoov permettent de mesurer précisément les capacités de mouvement et de suivre les progrès et l'évolution des résidents au cours des séances d'activité.

Reconnu « Dispositif Médical de classe 1 » (Directive 93/42/CEE), la plateforme MediMoov est évolutive avec l'ajout régulier de nouveaux jeux et exercices.

MediMoov en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=9t8V0Ulbic4c>

Devenir leader de la rééducation ludique

NaturalPad a déjà équipé plus de 40 sites (EHPAD et kinésithérapeutes confondus) et a réalisé un chiffre d'affaires supérieur à 100.000€ en 2014.

L'abonnement à la plateforme Medimooov est à partir de 99€ par mois.

NaturalPad propose aussi des solutions matérielles, à partir de 154€ par mois, comprenant une box et différents types d'écrans et de vidéoprojecteurs pour s'adapter aux besoins.

Pour découvrir et investir dans NaturalPad : <https://www.smartangels.fr/entreprises/naturalpad>

NaturalPad en chiffres :

20 sites clients

15 sites « test » équipés en partenariat avec Orange et Dell

Chiffre d'affaires 2014 : 100K€

A propos de NaturalPad

Fondée en août 2013, NaturalPad est une startup issue de la FrenchTech Montpellieraine, qui développe MediMoov : la première plateforme web de physio-gaming. MediMoov permet aux EHPAD et établissements de santé de faire réaliser à leurs résidents et patients, des exercices de soutien à l'autonomie et de rééducation au travers de jeux vidéo basés sur le mouvement.

Suite au lancement de la commercialisation en juin 2015, NaturalPad a déjà signé 20 premiers clients.

NaturalPad a été cofondé par Antoine Seilles (PDG), Tristan Le Granché (Directeur artistique & communication), Sébastien Andary (Lead Developer), Ines di Loreto (maître de conférence à l'Université Technologique de Troyes) et compte 13 salariés.

Première startup intégrée à EuroMov (Laboratoire Européen de recherche sur le mouvement), NaturalPad entretient des relations privilégiées avec de nombreux laboratoires de recherche (EuroMov, LIRMM, UTT, Inria, TUAT, Deakin etc.).

NaturalPad est soutenu par BPIFrance, Réseau Entreprendre, la Région Languedoc-Roussillon, Créalia, Center For Entrepreneur de Dell, et Organge Fab France.

Plus d'informations sur : <http://www.naturalpad.fr/>

SHARING THIS



BY GILLES



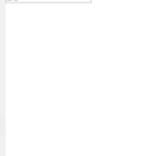
RELATED POSTS



PARIS / Les lauréats du 27e concours des Trophées de l'IREF « Meilleurs Franchisés et Partenaires de France »

PARIS Le jury a sélectionné les grands gagnants de la 27e édition des

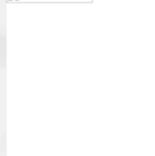
item-thumbnail



PARIS / « Les nouveaux trains du quotidien » / La merzadi 4 décembre 2013 à partir de 16h15

PARIS / La rénovation des transports du quotidien est la priorité du Gouvernement. Dans ce cadre,

item-thumbnail



PARIS / Déplacement de Michel SAPIN dans le Val d'Oise

PARIS / Michel SAPIN, ministre des Finances et des Comptes publics, se rendra jeudi 6 juin 2014 dans le département du Val d'Oise (95) pour

NEWER POST

MARSEILLE / Chronologie des attaques terroristes en Israël

OLDER POST

PARIS / Arrêt de RUYTER : Restitution des prélèvements sociaux

LEAVE A REPLY

Comment

POST COMMENT

RECHERCHEZ UN ARTICLE

Search...

A LA UNE

LA GARDE / Programme des activités des vacances de Toussaint du 19 au 30 octobre 2015

TOULON / Hommage aux « Marins du ciel » morts en service aérien

VENCE / Après les Intempéries, place aux travaux d'urgence

NICE / Le niçois, Cédric Prosper, élu Meilleur Ecommerçant de France 2015 !

TOULON / La Préfecture maritime de la Méditerranée recherche le propriétaire d'une embarcation à la dérive

MARSEILLE / PARIS / Salon International du patrimoine Culturel – EXPOSANTS PACA – 5 au 8 novembre 2015- Carrousel du Louvre

TOULON / MARSEILLE / Classement des 100 meilleurs Executive MBA du Financial Times

MARSEILLE / Chronologie des attaques terroristes en Israël

MONTPELLIER / NaturalPad lance une levée de 400.000 euros en crowdfunding

PARIS / Arrêt de RUYTER : Restitution des prélèvements sociaux

LA GARDE / Agenda du 26 octobre au 1er novembre 2015

VENCE / Embellissement du boulevard Paul André

NICE / Grippe > faites-vous vacciner les 21, 22, 28 et 29 octobre à l'Espace Santé Active de Nice !

MENTON / Musée Jean Cocteau / Présentation des co-auteurs de l'ouvrage David Guillellops et Ann Van Soemenant « Les mondes de Jean Cocteau »

NICE / La ville de Nice et le Théâtre Chou organisent la 4e édition du festival « Autour des P'tits choux » au Théâtre de la Tour

ARCHIVES MENSUELLES

Archives mensuelles

Sélectionner un mois

UN SITE PRESSE AGENCE

Directeur de la publication et rédacteur en chef : Gilles Carvoyeur
Service Commercial : André Goffin, Morgan Maginot
2972 route de Saint-Honoré
Résidence Val Ross
83 250 La Londe-les-Maures
Pour nous écrire : pressesagencecotedazur@laposte.net
Fréquentation mensuelle moyenne : 75 000 visites uniques

→ 3 entreprises témoignent



SeniorHome
Frédéric
Lavandier,
ingénieur
informatique
et président
fondateur

Création 2013 - 4 salariés

Contact : f.lavandier@seniorhome.fr - www.seniorhome.fr

« Garder un œil sur nos aînés chez eux grâce au numérique. »

6 millions de personnes en France ont plus de 65 ans et 35 millions en Europe. En 2020, on notera une évolution de 37 %. La population est vieillissante et le niveau de dépendance ne cesse d'augmenter. Il n'y a pas assez de place dans les EPHAD ni dans les résidences seniors.

Frédéric Lavandier nous présente son innovation : « Nous proposons la première maison connectée pour les seniors « MaisonHome », offrant sécurité et analyse de l'activité à l'aide de capteurs de mouvements et de points de pressions non intrusifs placés dans l'habitat et non sur la personne. En décelant les changements ponctuels, les aidants sont informés en temps réel pour une meilleure prise en charge. Nous travaillons avec un sociologue qui nous aide à élaborer cette solution. Le médaillon avec alarme volontaire ne suffit pas. Une application smartphone/tablette permet d'être sécurisé et de suivre le senior dans le respect de sa vie privée. Il y a 500 000 personnes en France qui sont équipées de téléassistance classique. Nous proposons d'aller plus loin et proposons des solutions personnalisées pour chaque cas sous forme d'abonnement mensuel. Nous suivons 200 personnes depuis 2013. L'équipe devrait doubler d'ici la fin de l'année ».



Binocle and roll
Delphine
Aliaga,
opticienne
mobile

Création 2015

Contact : d.aliaga@opticienmobile.fr - www.opticienmobile.fr

« Je ne suis pas vendeuse de lunettes, je suis opticienne à domicile ! »

Cette opticienne a fait le constat que pour le public empêché, l'offre était inexistante en matière d'optique. Elle a donc créé un service : « opticien à domicile » et visite les maisons de retraite, les personnes handicapées ou les seniors empêchés qui vivent chez eux. Elle pratique également la langue des signes.

Delphine Aliaga s'explique : « les seniors portent majoritairement des lunettes et ont plus de mal à se déplacer. Choisir sa monture et faire régler ses lunettes demandent au moins deux rendez-vous. Je propose un service à domicile et un conseil personnalisé d'un professionnel de santé. Je dispose d'une « marmotte » de 200 modèles Made in France. Mes verres et mes montures sont français. J'ai mon propre atelier de montage de verres avec un circuit d'eau fermé par respect environnemental. De plus, mes horaires sont flexibles, je me déplace dans un rayon de 30 kms autour de Montpellier. Ce service est d'autant plus précieux pour les habitants des villages alentours ».



Naturalpad / Antoine Seilles, PDG et Guillaume Talon,
associé et responsable validation clinique

Création août 2013 - 13 salariés

Contact : antoine@naturalpad.fr - www.naturalpad.fr

« MediMoov, le jeu vidéo pour rester en forme ! »

L'objectif est de proposer des jeux aux seniors pour faire de la rééducation.

Pour Naturalpad on ne parle plus de pyramide des âges, mais de rectangle des âges. L'espérance de vie est de 87 ans aujourd'hui. La France est classée deuxième au rang européen. Pour vivre vieux et en bonne santé, il faut faire de l'exercice physique quotidiennement, bénéfique à toutes les pathologies. NaturalPad est issue de la Frenchtech montpelliéraine et développe des serious games au service de la santé. **Antoine Seilles nous explique :** « Nous axons actuellement l'essentiel de notre travail sur MediMoov : une plateforme web de rééducation et de maintien en forme. Nous collaborons avec des professionnels de santé (médecins, kinés, ergothérapeutes, personnels soignants) afin de proposer des programmes adaptés aux patients/résidents et validés cliniquement. Nous organisons notre travail sur la base des méthodes « Agiles » qui favorisent la co-conception, cela nous permet de proposer rapidement de nouvelles fonctionnalités. Nos méthodes de travail, l'omniprésence de la recherche et la polyvalence de notre équipe offrent à NaturalPad une grande valeur ajoutée et assurent la qualité de nos produits. **MediMoov est ainsi la première plateforme à avoir obtenu une validation clinique ».**

techno-numériques issues de la recherche publique ou privée).

→ **Montpellier, 19 octobre 2015** - **NaturalPad**, éditeur de Medimooov, la plateforme française de jeux de rééducation, lance une grande campagne d'equity funding auprès de tous les investisseurs potentiels sur le site SmartAngels.fr. Objectif : une levée de 400 k€ pour accélérer son développement commercial, accroître son réseau d'établissements, l'ouverture de nouveaux pays et la création de nouveaux services.

→ **Le 3 novembre 2015** - **Infotel** renforce sa présence sur le territoire français avec l'ouverture d'une nouvelle agence à Strasbourg.

→ **Vélizy-Villacoublay, le 9 novembre 2015** - **Dassault Systèmes** annonce la création de la **Fondation Dassault Systèmes**. La *Fondation* va accorder des bourses et fournir des contenus numériques ainsi que des compétences dans le domaine des technologies virtuelles à des projets d'éducation et de recherche menés par des établissements universitaires, des instituts de recherche, des musées, des associations, des centres culturels ou d'autres organismes d'intérêt général tournés vers l'avenir et implantés au sein de l'Union Européenne.

→ **Nanterre, le 8 octobre 2015** - L'ESN **Helpline**, s'implante en Allemagne. La filiale crée et gère localement étendra ses actions sur l'Allemagne, l'Autriche et la Suisse. Basée à Francfort, la filiale créée à cette occasion est baptisée « Everience GmbH ». Elle est placée sous la direction d'**Alexander Gassmann**. De culture franco-allemande, Alexander possède une forte expérience acquise notamment chez T-Systems, TTS et Software AG, dont il a été le vice-président. Helpline compte 200 clients, affiche une croissance soutenue et constante depuis sa création en 1994 et réalise 111 M€ de CA en 2014. Elle propose une large gamme de services : *Business Service Management ; IT Solutions Management ; User Experience Management*.

→ **Paris, le 2 novembre 2015** - **Linagora** participe à la **JIQ 2015** (*Journée de l'informatique du Québec*), pour promouvoir le Logiciel Libre au Canada. C'est l'événement francophone, d'envergure internationale réunissant les acteurs influents de l'industrie des TI du Québec. Au cours de ses trente-cinq années de succès, la JIQ a su créer un contexte d'échanges pertinent pour les passionnés des technologies de l'information du Québec et d'ailleurs.

Carl sur le terrain ... des #régionales

Montpellier et Sète les 4 et 5 novembre 2015 - Les collectivités territoriales sont au cœur d'une mouvance initiée par la réforme territoriale qui prendra effet le 1er janvier 2016. Pour préparer la fusion des régions, ces collectivités doivent partager leur expertise et faire converger leurs méthodes.

Le Conseil Régional du Languedoc Roussillon s'appuie sur un outil de GMAO -Carl Source et Carl Touch-structurant pour garantir la maîtrise de l'ensemble de ses équipements, optimiser leur pilotage maintenance et budgétaire, fédérer l'ensemble des directions à travailler harmonieusement sur un seul et même outil.

Notre petit groupe de journalistes européens, invité par ce Conseil régional et Carl Software, a pu rencontrer des utilisateurs très satisfaits des services rendus par le nouveau système : une information à jour, disponible en temps réel, moins de papiers, moins de travail de saisie, moins d'erreurs, etc. Toutefois, les serveurs sont toujours physiquement présents à l'Hôtel de la Région.

Trois directions sont concernées par ce déploiement.

Le Conseil Régional Languedoc Roussillon, basé à Montpellier, intervient sur un territoire de 27 375 km², sur 5 départements, pour une population de 2 760 000 habitants.

Depuis 2012, il fait appel à l'éditeur Carl Software, n°1 en France sur le marché de la GMAO et de la gestion de patrimoine, pour gérer la conduite des projets portés par différentes directions :

- La *Direction de l'Éducation* avec la gestion de 87 lycées de la région (1,5 millions de M²), dont le superbe lycée Georges Frêche de Montpellier, dédié aux métiers de la gastronomie, de l'hôtellerie et du tourisme.

- La *Direction des Transports et des Communications*, avec la maintenance de 2 ports, de dragues, de 4 ponts mobiles entre l'étang de Thau et la mer à Sète.

- La *Direction du Patrimoine Bâti et de la Logistique*, qui gère 35 bâtiments répartis sur 75 000 M². Ces bâtiments sont classés en IGH ERP1, ERP2, ERP3, ERP5, et code du travail, et

Le port de Sète



hébergent les services aux fonctions suivantes : Hôtel de Région, administrative, culturelle, industrielle, technique.

Le projet GMAO

Pour ces trois grandes directions, la mise en place d'un projet GMAO de grande envergure a démarré. Chacune adapte les fonctionnalités de CARL Source à ses besoins métiers spécifiques et optimise ainsi ses process grâce à une GMAO sur mesure. L'ensemble de ce projet est managé par la DSI qui en assure la bonne conduite, garantit la transversalité de l'outil et l'optimisation, par direction, de ses nombreuses fonctions métier.

A travers le déploiement de l'outil GMAO, le Conseil Régional Languedoc Roussillon dispose d'indicateurs techniques et financiers performants qui lui permettent de rationaliser le pilotage de sa maintenance et de son Facility Management.

Ce projet est en perpétuelle évolution et prendra une importance accrue le 1er janvier 2016 lors de la fusion annoncée avec la Région Midi-Pyrénées. Rappelons que dans ce contexte, les collectivités doivent, plus que jamais, rationaliser leurs méthodes de gestion, leurs coûts et leur management.

Ce projet a permis de remplacer tout un ensemble de procédures plus ou moins manuelles par la mise en place de bases de données communes, cohérentes et contrôlées, une souplesse d'utilisation et l'introduction de la mobilité, dans un environnement industriel.

Installé à Limonest, Carl Software a réalisé en 2014 un chiffre d'affaires de 10 M€ avec 110 personnes. La société existe depuis 1985 et est toujours contrôlée par son fondateur Eric Bonnet.

Maisons de retraite, résidents et jeux vidéo

NaturalPad, société éditrice de Medimooov, la plateforme française de jeux de rééducation, communique pour la première fois sur les chiffres et données issus de l'utilisation du physio-gaming en maison de retraite. Des résultats qui montrent à la fois le plaisir des personnes âgées utilisatrices et l'efficacité des séances de rééducation.



À lire aussi

Sida : la maladie progresse chez les plus de 50 ans (partie 2)



Aujourd'hui, 150.000 personnes sont porteuses du VIH en France dont 40% d'hommes et 26% de femmes de plus de 50 ans. Certains vivent avec le VIH...

Les seniors en EHPAD accros aux jeux vidéo de rééducation ?

9 novembre 2015 par REDACTION Silver Economie Commenter



NaturalPad, société éditrice de Medimooov, la plateforme française de jeux de rééducation, communique pour la première fois sur les chiffres et données issus de l'utilisation du physio-gaming en EHPAD*.

Les seniors sont bien loin d'être réticents aux jeux vidéo

Fondée en août 2013, NaturalPad est une startup issue de la FrenchTech Montpellieraine, qui développe MediMoov une plateforme web de physio-gaming.



Vidéo Medimooov



« Si nous travaillons étroitement avec les professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD, les personnes qui utilisent nos jeux sont les premières intéressées. Nous sommes ravis de constater grâce à l'analyse des données issues des séances de physio-gaming que, d'une part l'engagement est particulièrement fort et que d'autre part cela participe activement à l'amélioration de leur condition physique. »

Plus de 75% des seniors adhèrent à Medimooov

Selon les résultats de l'étude menée par NaturalPad auprès des EHPAD utilisant le serious game MediMoov 75% des utilisateurs ont fortement adhéré au physio-gaming.

Table with 7 columns: Nombre d'EHPAD, Soignants prescripteurs, Résidents utilisateurs, Pourcentage d'adhésion aux jeux, Hommes, Femmes, Nombre de sessions (par mois), Durée mensuelle (en minutes)

Le serious gaming au service de la santé



Véritable moyen d'apprentissage, Medimooov apporte également beaucoup de plaisir. L'approche ludique est un bénéfice majeur qui permet aux utilisateurs d'augmenter l'impact de leur rééducation.

NaturalPad.

*Méthodologie : les données présentées sont issues des quarante sites EHPAD équipés de la solution Medimooov de juin 2015 au 31 octobre 2015.

Silver économie : Articles associés

Grid of 5 article thumbnails: NaturalPad lance une levée de 400.000 euros en crowdfunding, Serious game EHPAD, Les Serious Games, Curapy.com, « Prévi-chute ».

Tag: Medimooov, NaturalPad, Serious Games

Commenter

[Votre email ne sera pas publié ni diffusé - vous pouvez utiliser un pseudo dans le champ "name"] [Les commentaires sont en DoFollow et modérés]

Form fields for Name, Email, Website and a large text area for comments.

Laisser un commentaire

Je souhaite m'inscrire à la Newsletter de Silvereco.fr

Accessibilité

Pour faciliter votre accès au site cliquez sur l'icône correspondante et sélectionnez votre profil.



Annuaire National SilverEco

Se procurer la nouvelle édition 2016



Edité sous le patronage de Monsieur Emmanuel MACRON et de Madame Laurence ROSSIGNOL.

SILVER ECO : PRODUITS ET SERVICES

Trouver un produit ou service pour le bien-vieillard



RECHERCHE - PORTAIL SILVER ECONOMIE

Search bar: Votre recherche sur SilverEco.fr Rechercher



Tweets

Three tweets from Silver Eco (@SilverEco_Fr) regarding waste reduction, Silver Eco 2016 awards, and a telethon.

ACTEUR DE LA SILVER ECO



SILVER ECO : LE CHIFFRE

UNE INFOGRAPHIE DE LA SILVER ECONOMY



Voir toutes les infographies Silver Eco

VOS DERNIERS COMMENTAIRES

- nina dans Doro s'implante en Algérie pour rendre la téléphonie fixe plus accessible
BORJON GEORGES dans Villa Sully : une offre locative « sur mesure » pour les personnes âgées en situation de perte d'autonomie
Axel dans Lutte contre les déserts médicaux : Marisol Touraine présente le « pacte territoire santé 2 »
MARION dans Le petit Futé édite un nouveau guide de la retraite



Nos actions au sein de la Silver économie ? La réponse en vidéo...

GÉRONTECHNOLOGIES

- > Pour quoi ? Se divertir - Communiquer - Hygiène - Rester connecté - Alerter - Se déplacer, être mobile - Sécuriser son environnement - Voir - Suivre sa santé - Travailler sa mémoire - Prévenir et détecter les chutes - Gérer les services à domicile - Aider les aidants - Technologies pour maisons de retraites - Accompagner la maladie d'Alzheimer
> Pour qui ? Seniors et personnes âgées - Aidants familiaux et proches - Aidants professionnels
> Où ? Utilisation à domicile - Utilisation à l'extérieur - Utilisation en établissement de soins ou maison de retraite (ehpad)
> Comment ? Monte-escaliers - Téléphonie senior - Téléassistance - Téléassistance Mobile - Télévigilance - Amplificateur d'écoute - Géolocalisation - Robotique - Domotique - Tablette tactile - Internet - Mobilier adapté

NOS SERVICES

- > Diffuser sur le portail de la Silver Economie
> Abonnez-vous à la Newsletter SilverEco
> Grille AGGIR : Calcul de l'autonomie d'une personne âgée
> Le réseau Géront-Experts
> Glossaire de la Silver Economie

SILVER ECONOMIE

- > Silver Economie : définition
> L'actualité de la Silver économie et des gérontechnologies
> Tribunes Libres et Paroles d'experts : Exprimez-vous !
> Créer un lien vers ce site
> Presse
> Nous contacter
> Recrutement
> La gerontotechnologie
> Gérontechnologie définition
> Mentions légales
> Publicité et partenariat
> Logo silver économie

A VOIR...

- > Charte des droits et libertés de la personne âgée en situation de handicap ou de dépendance
> Bienveillance.fr le blog de la bienveillance
> Téléassistance directe services de téléalarme et d'assistance pour personnes âgées
> Wehpa : Blog pour maison de retraite et résidence EHPAD

LES DERNIÈRES ENTREPRISES DE L'ANNUAIRE SILVER ECONOMY

- >> NOS GENERATIONS
>> ASSOCIATION MEDIAGRAPH
>> IMSPRO FRANCE



Le succès du serious gaming auprès des seniors

[Partager sur Facebook](#)
[Partager sur Twitter](#)
[Partager sur Google+](#)
[Partager sur LinkedIn](#)


On imagine encore souvent le jeu vidéo comme un loisir réservé à une tranche d'âge relativement jeune. Et pourtant les seniors ayant accès aux jeux vidéo se révèlent aussi être des gamers dans l'âme !

Les seniors adoptent en masse les jeux vidéo, mais pas n'importe lesquels ! Ce sont les serious games qui séduisent et notamment la plateforme web de rééducation et de maintien en forme MediMoov, développée par NaturalPad. Cette start-up liée à la FrenchTech montpellieraine est spécialisée dans le serious games au service de la santé. Le dispositif de physio-gaming a été testé dans quarante sites EHPAD entre juin 2015 et le 31 octobre 2015, et les résultats sont probants : 75% des seniors adhèrent à MediMoov.

« Nous sommes ravis de constater grâce à l'analyse des données issues des séances de physio-gaming que, d'une part l'engouement est particulièrement fort et que d'autre part cela participe activement à l'amélioration de leur condition physique. » explique Antoine Seilles, P-DG de NaturalPad. « Une directrice d'EHPAD nous a même avouée que sur les 40 résidents de son établissement ayant testé le jeu, 25 sont devenus « accros » à Medimoo. C'est pour nous la plus belle des réussites ! »



Serious game de MediMoov, NaturalPad

Physio-gaming, la capture de mouvement adaptée aux seniors

Le physio gaming consiste en l'association des jeux vidéo avec un dispositif de capture de mouvement comme le Kinect de Microsoft. Tous les outils sont paramétrables et personnalisables et sont destinés à fournir aux patients une rééducation et de maintien en forme. NaturalPad a par ailleurs développé ses propres algorithmes d'extraction de squelette afin d'améliorer les résultats obtenus par le Kinect. La plateforme MediMoov est également évolutive. Régulièrement, de nouveaux jeux, univers ou exercices sont ajoutés pour garantir une diversité auprès des patients.

Plus de 500 personnes, dont 75% de femmes, avec un moyenne d'âge est de 84 ans ont ainsi pu tester des mini-jeux destinés à améliorer leur motricité. Ces jeux permettent également de faire de la rééducation de manière ludique. Suscitant généralement peu de plaisir, les séances de rééducation sont effectivement devenues une source d'amusement pour la majorité des seniors avec MediMoov. Les jeux sont aussi bien exécutables avec l'accompagnement des soignants prescripteurs, mais peuvent également s'effectuer en famille.



En octobre dernier, NaturalPad annonçait son partenariat avec Orange pour l'aider à développer la solution MediMoov. La start-up propose actuellement une levée de fond en crowdfunding pour réunir 400 000€ de la part d'investisseurs sur SmartAngels.

TAGS de cet article

[MEDIMOOV](#)
[NATURALPAD](#)
[SERIOUS GAME](#)

Votre avis nous est précieux

Tous les commentaires sont vérifiés avant leur mise en ligne. Nous nous réservons le droit de supprimer des commentaires sans justification. Cela concerne notamment les commentaires contenant du contenu illégal, des publicités tierces ou du spam, ainsi que les commentaires injurieux ou généralement non appropriés.

PUBLICATION LIÉS



Réalité virtuelle : sentir les jeux vidéo dans la peau
02. DÉCEMBRE 2015



Des applications contre le gâchis alimentaire



Les seniors aiment les jeux vidéo
30. NOVEMBRE 2015



Profiter pleinement de sa GoPro avec Hexo+ et TTRobotix SeaWolf
27. NOVEMBRE 2015



Adidas Futurecraft 3D : des chaussures de course imprimées en 3D adaptées à vos pieds
24. NOVEMBRE 2015



Faites la connaissance de Biopod, terrarium de la taille d'un bureau, contrôlé via une application
20. NOVEMBRE 2015



Next modélise les transports de demain
19. NOVEMBRE 2015



Les télétravailleurs polluent moins
18. NOVEMBRE 2015



Votre ordinateur est lent ? Il est peut-être temps de le remplacer par une machine neuve avec processeur de 6e génération
17. NOVEMBRE 2015



Violon d'inspiration Stradivarius à imprimer en 3D
12. NOVEMBRE 2015



Essayez de deviner à quoi servent les appareils technologiques les plus étranges au monde.



Trouvez votre PC ou tablette idéal(e) avec Intel Inside®.

AUTRES THÈMES



Réalité virtuelle : sentir les jeux vidéo dans la peau

DIVERTISSEMENT, STYLE DE VIE, TECHNOLOGIES
02. DÉCEMBRE 2015



Des applications contre le gâchis alimentaire

STYLE DE VIE
01. DÉCEMBRE 2015



Les seniors aiment les jeux vidéo

DIVERTISSEMENT, STYLE DE VIE
30. NOVEMBRE 2015



Un smartphone recyclé au pied du sapin

MOBILITÉ
29. NOVEMBRE 2015

iQ by Intel

Divertissement, loisirs, technologie et plus encore : voici quelques-uns des thèmes abordés dans le Intel iQ! Découvrez-y des nouveautés, des sujets d'actualité et des analyses intéressantes du monde entier.

SUIVRE INTEL



Les seniors aiment les jeux vidéo

[Partager sur Facebook](#)
[Partager sur Twitter](#)
[Partager sur Google+](#)
[Partager sur LinkedIn](#)


Ateliers juste pour eux à la Gaité Lyrique, jeux vidéo dans les maisons de retraite, recherches montrant les bienfaits sur le cerveau... Pourquoi trouvons-nous aussi étonnant que les seniors aiment les jeux vidéo ?

A la Gaité Lyrique, espace très branché dans le 3^e arrondissement de Paris, place aux moins jeunes ! Tous les vendredis après-midi, les Hype(r)Olds, un gang de femmes de plus de 77 ans, se retrouve pour un atelier de création de contenus multimédia. Maniant sons, photos et vidéos, elles veulent prouver quelque chose. « Ca montre que l'on peut être comme tout le monde. C'est très agréable comme sensation de montrer qu'on n'est pas plus bête en vieillissant ! », affirme Gisèle, une participante de 87 ans. Le jeudi après-midi, les seniors envahissent l'Espace Jeux Vidéo pour l'atelier Game Older. Démystifier les clichés autour des jeux, découvrir des jeux, mieux comprendre ses petits-enfants, une douzaine de personnes âgées se pressent à Game Older toutes les semaines depuis 2011. Ils peuvent poser leurs questions et prendre les jeux en mains sans pression.



Ateliers Hype(r)Olds à la Gaité Lyrique © Yasmine Ben Hamouda

Jeu vidéo en mode thérapeutique

Non loin de là, au Conservatoire National des Arts et Métiers, des créateurs de jeux vidéo ont adapté le gameplay des jeux de tir en vue subjective (autrement dit, first person shooter), très prisé des jeunes joueurs, pour concevoir « Le Village aux Oiseaux ». Le joueur se retrouve dans la peau d'un photographe dans un village de Provence où il doit photographier certaines espèces d'oiseaux pour sauver le village en lui permettant d'obtenir le statut de réserve naturelle. Le but derrière ce jeu expérimental ? « Le Village aux Oiseaux est un jeu pour la réhabilitation cognitive, qui s'adresse à des patients souffrant de la maladie Alzheimer. L'hypothèse médicale est que la stimulation des réseaux attentionnels du patient permettrait de ralentir l'évolution des dégénérescences liées à la maladie », expliquent les créateurs dont Stéphanie Mader, spécialiste des méthodes de Game Design adaptées aux jeux thérapeutiques. On peut découvrir le jeu dans cette vidéo.



Dans les maisons de retraite qui accueillent des personnes âgées plus dépendantes, on n'hésite pas non plus à faire appel aux jeux vidéo pour les aider à bouger. Lors du lancement de la Wii en 2007, on avait beaucoup entendu parler de résidents faisant de l'exercice sur des jeux vidéo. NaturalPad, la société montpelliéraine qui édite la plateforme de jeux de rééducation Medimoo, vient de publier des chiffres d'utilisation issus de 40 maisons de retraite équipées de son outil. Elle a recensé 528 résidents utilisateurs qui ont « joué » sur la plateforme avec une adhésion de 75%. Disponible depuis 2014, la plateforme accompagne la rééducation aux côtés d'un kiné ou d'un autre soignant. Pris au jeu, les résidents ne s'aperçoivent pas qu'ils travaillent et ont moins peur de tomber comme l'explique cette femme qui se remet d'un incident cardiaque.



Medimoo

Un réel intérêt pour les Seniors

Exercices physiques pour rester en forme ou faire de la rééducation, entraînement cognitif pour préserver l'attention et la mémoire, support de lien social avec les plus jeunes, les jeux vidéo présentent de multiples intérêts pour les personnes âgées qui ont envie de se laisser tenter. Les bienfaits cognitifs ont particulièrement mobilisés les chercheurs. Une étude de l'université d'Iowa démontrant les bienfaits cognitifs des jeux vidéo pour les plus de 50 ans avait fait grand bruit en 2013. A l'université de UC San Francisco, l'équipe du docteur Gazzaley a également montré que leur jeu NeuroRacer pouvait stopper, voire inverser, les effets négatifs du vieillissement du cerveau chez les personnes de plus de 60 ans. Qu'attendent les éditeurs de jeux ?



NeuroRacer UCSF

TAGS de cet article

[JEU VIDEO](#)
[SENIOR](#)
[SERIOUS GAME](#)

L'AUTEUR



Isabelle Boucq

Journaliste high-tech et innovation depuis 18 ans et passionnée de bien d'autres sujets.

par Isabelle Boucq

30. novembre '15

PUBLICATION LIÉS

- Réalité virtuelle : sentir les jeux vidéo dans la peau**
02. DÉCEMBRE 2015
- Des applications contre le gâchis alimentaire**
01. DÉCEMBRE 2015
- Profiter pleinement SeaWolf**
27. NOVEMBRE 2015
- Asus dévoile son nouveau PC gaming : le G752**
25. NOVEMBRE 2015
- Une androïde à l'affiche d'un film japonais**
24. NOVEMBRE 2015
- Adidas Futurecraft 3D : des chaussures de course imprimées en 3D adaptées à vos pieds**
24. NOVEMBRE 2015
- Faites la connaissance de Biopod, terrarium de la taille d'un bureau, contrôlé via une application**
20. NOVEMBRE 2015
- Next modélise les transports de demain**
19. NOVEMBRE 2015
- Les télétravailleurs polluent moins**
18. NOVEMBRE 2015
- Votre ordinateur est lent ? Il est peut-être temps de le remplacer par une machine neuve avec processeur de 6e génération**
17. NOVEMBRE 2015



Essayez de deviner à quoi servent les appareils technologiques les plus étranges au monde.



Trouvez votre PC ou tablette idéal(e) avec Intel Inside®.

Votre avis nous est précieux

Tous les commentaires sont vérifiés avant leur mise en ligne. Nous nous réservons le droit de supprimer des commentaires sans justification. Cela concerne notamment les commentaires contenant du contenu illégal, des publicités tierces ou du spam, ainsi que les commentaires injurieux ou généralement non appropriés.

PUBLIER

AUTRES THÈMES



Réalité virtuelle : sentir les jeux vidéo dans la peau
DIVERTISSEMENT, STYLE DE VIE, TECHNOLOGIES
02. DÉCEMBRE 2015



Des applications contre le gâchis alimentaire
STYLE DE VIE
01. DÉCEMBRE 2015



Les seniors aiment les jeux vidéo
DIVERTISSEMENT, STYLE DE VIE
30. NOVEMBRE 2015



Un smartphone recyclé au pied du sapin
MOBILITÉ
29. NOVEMBRE 2015

iQ by Intel

Divertissement, loisirs, technologie et plus encore : voici quelques-uns des thèmes abordés dans le Intel iQ! Découvrez-y des nouveautés, des sujets d'actualité et des analyses intéressantes du monde entier.

SUIVRE INTEL

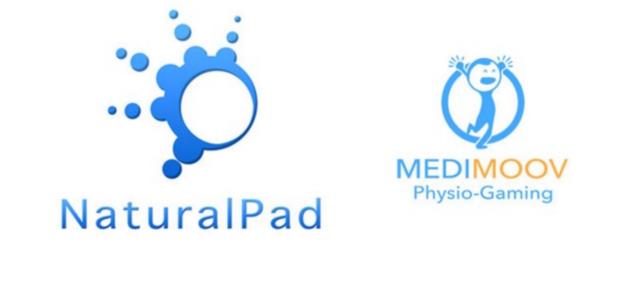


Accueil » Guide des maisons de retraite » Autre » EHPAD Retour

Selon NaturalPad, les seniors en EHPAD deviennent accros aux jeux vidéo de rééducation

Plus de 4.667 sessions de physio-gaming par mois - Une adhésion aux séances de 75%

Partager Recevoir les alertes Votre adresse e-mail OK



Les seniors sont bien loin d'être réticents aux jeux vidéo !

NaturalPad, société éditrice de MedimooV, la plateforme française de jeux de rééducation, communique pour la première fois sur les chiffres et données issus de l'utilisation du physio-gaming en EHPAD.

« Si nous travaillons étroitement avec les professionnels de santé et de la rééducation en EHPAD, les personnes qui utilisent nos jeux sont les premières intéressées. Nous sommes ravis de constater grâce à l'analyse des données issues des séances de physio-gaming que, d'une part l'engagement est particulièrement fort et que d'autre part cela participe activement à l'amélioration de leur condition physique. Une directrice d'EHPAD nous a même avouée que sur les 40 résidents de son établissement ayant testé le jeu, 25 sont devenus "accros" à MedimooV. C'est pour nous la plus belle des réussites ! »

Antoine Seilles, Président Directeur Général de NaturalPad

Une adhésion à plus de 75%

MedimooV, concept innovant de physio-gaming de NaturalPad, est un véritable succès aussi bien auprès des professionnels que des utilisateurs. Les séances de rééducation sont rarement agréables et ne suscitent guère de plaisir. Il est donc surprenant de constater que 75% des utilisateurs ont fortement adhéré au physio-gaming.

L'utilisation de MedimooV en chiffres

Qu'est-ce que MedimooV ?

NaturalPad a développé fin 2014 une plateforme web de physio-gaming appelée MedimooV. Cette plateforme est destinée aux seniors et à leur rééducation fonctionnelle et posturale.

Pour découvrir MedimooV en vidéo :

Le serious gaming au service de la santé

Véritable moyen d'apprentissage, MedimooV apporte également beaucoup de plaisir. L'approche ludique est un bénéfice majeur qui permet aux utilisateurs d'augmenter l'impact de leur rééducation.

NaturalPad en chiffres :

Pour découvrir MedimooV en vidéo :

Pour d'informations sur NaturalPad :

Publié le 09 novembre 2015

Abonnement newsletter : votre e-mail OK

A LIRE ÉGALEMENT - Silver Fourchette, saison 2; CNSA; Centre Hospitalier Universitaire; Prix BVV

RÉAGISSEZ, COMMENTEZ, PARTAGEZ ! - Partager; Recevoir les alertes; 0 commentaires

DANS LA MÊME RUBRIQUE - Silver Fourchette, saison 2; Dominique Versini et Ian Brossat; Des professionnels; Un Conseil de la CNSA; Inauguration de la Résidence Les Jardins de Pauline; Les modalités de l'enquête 2015; Elior restauration santé; Cité du design; Ouverture de la Résidence Mutualiste Bellevue; Fermeture de l'EHPAD « Cèdre Bleu »; « Atout Âges »; Alors que le Sénat

Actualité, Maisons de retraite, Résidences Service, Liens Utiles, Services à la personne, Logement Senior, Bien-être, Emploi & formation, Professionnels

EHPAD - RECHERCHER SUR CAPGERIS - Mots clés - Rechercher - Suivez-nous sur facebook, twitter, Suivez-nous sur, Suivez notre Flux RSS

INVESTIR EN RESIDENCE SENIOR DEMANDER UN DEVIS ou UNE DOCUMENTATION - TESTER UN SEJOUR TEMPORAIRE EN RESIDENCE SENIOR? - TROUVER UNE PLACE EN RESIDENCE SENIOR?

A saisir, T1 à vendre dans une Résidence avec Services pour Seniors située à Saint Raphaël, dans le Var. Lieu : 83700 - SAINT-RAPHAËL Vente : 256 079 €

A SAISIR : dernier T1 disponible à Montpellier, dans une Résidence Services Seniors en construction. Lieu : 34000 - MONTPELLIER Vente : 191 055 €

A SAISIR : investir dans un T2 à La Ciotat, au sein d'une Résidence Services Seniors en construction. Lieu : 13600 - LA CIOTAT Vente : 288 086 €

Les cookies nous permettent de vous proposer nos services plus facilement. En poursuivant votre navigation, vous nous donnez expressément votre accord pour exploiter ces cookies. En savoir plus

Papi Mario et tata Croft Publié le 13 Novembre 2015

La "nouvelle" génération de gamers est là : quand les jeux vidéos retapent les seniors

Après l'échec retentissant de l'utilisation de la Wii dans les maisons de retraite, c'est au tour de MediMoov de chercher à conquérir les seniors. Ce jeu a été développé dans l'idée de permettre la réduction des personnes âgées et de présenter des caractéristiques thérapeutiques.

RSS Facebook 20 Twitter 7 YouTube 0 LinkedIn 0 Dribbble 0 Print 36

Je m'abonne à partir de 4,90€

Ajouter au classeur Suivre ce contributeur Lecture zen



Christophe de Jaeger

Le docteur Christophe de Jaeger est médecin physiologiste, directeur de l'Institut de médecine et de physiologie de la longévité à Paris.

Il est l'auteur de "Nous ne sommes plus faits pour vieillir" aux éditions Grasset.

Voir la bio en entier Suivre ce contributeur

Christine Brinis

Christine Brinis est directrice Exploitation de la résidence Les Monts d'Aurelle à Montpellier, groupe ORPEA.

Voir la bio en entier Suivre ce contributeur

Antoine Seilles

Antoine Seilles, PDG de NaturalPad

Voir la bio en entier Suivre ce contributeur

EN SAVOIR PLUS

- Paris Games Week : la France reste historiquement un pays de création de jeux vidéo
Pourquoi la France est une machine à fabriquer de jeunes seniors dont les entreprises se désintéressent
Espérance de vie en hausse : cette casse psychologique sous-estimée à traiter les salariés comme des seniors beaucoup trop tôt

1 2 PAGE SUIVANTE ->

Atlantico : Dans le cadre d'une expérimentation en EHPAD, un jeu vidéo a été développé pour aider les patients à la ré-éducation. Quels sont les bénéfices que l'on peut retirer d'une telle pratique ? Dispose-t-on déjà de données chiffrables la concernant ?

Christophe de Jaeger : Je reçois les innovations, aussi bien en terme d'informatique que de jeu, de manière très positive. C'est une manière de mobiliser toute une partie de l'esprit des gens de façon ludique. Ils seront capables de mieux appréhender leurs corps, mais également de se donner des objectifs et de les suivre. Le tout, en restant ludique. Ce dernier aspect a une véritable action sur la plasticité neuronale du cerveau. Aujourd'hui, on peut considérer que tout ce qui est informatique peut représenter un vrai gain, une aide considérable, en matière de thérapie.

Particulièrement pour les personnes âgées, qui continuent à jouer en dépit de leurs âges, restent sensibles à ce genre de chose. Ce genre de procédé permet, pour les personnes âgées, une approche différente de la spatialité, des efforts et contribuera à lui offrir des objectifs qu'elle cherchera à atteindre au travers du jeu. Par conséquent, l'idée en tant que telle présente de vrais avantages et des bénéfices réels. De façon générale, le jeu et l'informatique comme vecteur de jeu, peuvent être des innovations très favorables aux personnes âgées, sur le plan de la thérapie.

Il est important, cela étant, que les patients ne pratiquent pas seuls. Il faut qu'un personnel médical rentrent avec eux. Si les gens ne sont pas formés, si on ne leur explique pas les tenants et les aboutissants et qu'aucun professionnel de santé ne se trouve à leurs côtés, prêt à les guider, cela peut être dangereux (on l'a constaté avec la Wii, par exemple). Sur les procédures de sécurité exactes, il reste difficile de se prononcer avec précision : cela dépend aussi beaucoup de la pathologie, du patient... Le principe n'en est pas moins très intéressant. On a beaucoup à attendre, dans l'avenir, du développement des systèmes informatisés et notamment sous forme de jeu.

Concernant d'éventuels retours et chiffres, il n'en existe pas encore à ma connaissance. Les expérimentations sont encore très récentes. Pour autant, on sait que le jeu peut être un moyen très étonnant pour permettre le rétablissement, la stimulation et la rééducation mémorielle. Il ne s'agit pas uniquement de rééducation physique : il existe des sites internet, sur lesquels les gens peuvent se connecter à volonté, peuvent réitérer les exercices quand ils le souhaitent, sont capables de comparer leurs scores... Ces interfaces permettent une vraie souplesse aux patients. Je pense que nous n'en sommes qu'au début de la mise en place et de la découverte de ce que ces procédés peuvent apporter en thérapie.

Quel est l'intérêt majeur de l'utilisation du jeu vidéo pour les patients ?

Christine Brinis : Nous parlons plus de "serious game" que de jeu vidéo. Le principal intérêt pour nous tient dans le fait qu'il s'agit d'une nouveauté et d'un outil que nos résidents n'ont pas l'habitude d'utiliser. C'est ludique : les patients n'ont pas l'impression de faire de la rééducation, mais bien de jouer.

Le deuxième intérêt c'est un jeu qui se fait de manière individuelle qui ne nécessite pas la présence d'un kiné, mais une aide-soignante ou un ergothérapeute. C'est innovant par rapport à une prise en charge standard. Lorsque nous avons testé le jeu, nous sélectionnons le niveau, le degré de difficulté en fonction des capacités motrices de chaque patient. Ici, le jeu testé faisait travailler les membres supérieurs, il revêtait donc un intérêt car il pouvait être utilisé par des personnes à mobilité réduite et même en fauteuil roulant.

Il faut être ouverts à des expériences nouvelles tant que cela apporte un plus à la rééducation de nos résidents. Nous avons été le premier site test. Il s'agit d'un outil sérieux puisqu'il a été conseillé après une étude scientifique réalisée en lien avec le CHU de Montpellier du Pr Hubert Blain.

Medimooov dit augmenter les capacités physiques d'une personne via le jeu vidéo et la capture des mouvements. Quelles sont les conclusions sur le terrain ? Y a-t-il de vraies différences avec une séance de kiné "classique", lesquelles ?

Christine Brinis : On ne peut évidemment pas dire que les améliorations ne sont dues qu'à l'utilisation du jeu, mais le "serious game" vient en complément des autres prises en charge, activités physiques adaptées, prise en charge par des aides-soignantes et l'ergothérapeute kiné. C'est l'addition de ces différentes prises en charge qui permet un bénéfice. L'étude a montré une amélioration pour la plupart des résidents test qui ont utilisé ce jeu par rapport aux autres qui ne l'ont pas utilisé.

Ces résidents test ont utilisé ce jeu trois fois par semaine à raison de séances de 20 minutes et comme pour toute activité physique, plus on pratique plus on s'améliore.

Quels sont les bienfaits du physio-gaming pour les seniors ?

Christine Brinis : Les bienfaits sont la prévention de la chute, une amélioration de l'équilibre. Le fait qu'il s'agisse d'une innovation et qu'elle soit ludique fait que les patients apprécient aussi de comparer les scores. Et cela crée un lien inter-générationnel. Lorsque le grand-père de 96 ans raconte à son petit-fils qu'il joue lui aussi aux jeux électroniques pour sa rééducation, cela les rapproche.

Comment vous est venue l'idée de l'utilisation du physio-gaming en EHPAD (établissement d'hébergement pour personnes âgées dépendantes) ?

Antoine Seilles : Tout a commencé en 2009, lors de la commercialisation de la Wii, puis en 2011 lorsque des EHPAD se sont équipés de la console pour faire bouger les seniors. Mais, cette idée a vite été abandonnée et les Wii mises au placard car elles n'étaient pas conçues ni adaptées à cette cible précise et ne correspondaient pas à la demande. Il y avait des risques de se blesser. Cette console était plus orientée pour les joueurs de salon avec des habitudes de jeu. Ils parlaient du principe que les gens avaient déjà l'habitude de jouer à des jeux vidéo, alors que les seniors, même aujourd'hui n'ont pas trop cette culture-là.

Nous sommes quatre docteurs en informatique et un docteur en sciences du mouvement. Quand on a vu l'expérience ratée de la Wii dans ce milieu précis, nous en avons conclu qu'il y avait quelque chose à faire. Nous nous sommes intéressés au domaine avec une approche très conception participative. Nous passons beaucoup de temps avec les soignants à comprendre quels sont les bons gestes et ce qu'il faut faire aux résidents pour leur permettre d'améliorer leur capacité de mouvement sans prendre de risque de se blesser.

Nous nous sommes aussi intéressés aux nouvelles technologies de capture de mouvement et plus particulièrement Kinect de Microsoft. Légèrement, on a le droit d'utiliser Kinect pour créer des applications sur ordinateur. Nous achetons donc des Kinect et développons nos jeux.

Au tout départ, nous faisons appel à des soignants pour pouvoir adapter nos jeux à la demande et aux besoins spécifiques des patients. Nous travaillons avec des ergothérapeutes et kinésithérapeutes notamment. Les jeux et les gestes sont testés par de premiers patients sur des cycles courts. Une fois que chacun est satisfait, nous passons dans une phase de validation clinique comme pour un médicament. Les patients testent et les résultats sont comparés avec une approche plus classique. Les statistiques nous disent ensuite si nous avons amélioré les capacités de mouvement de la personne et si on le fait plus vite et mieux qu'une autre solution.

1 2 PAGE SUIVANTE ->

J'aime atlantico sur facebook Suivre notre compte twitter

RSS Facebook 20 Twitter 7 YouTube 0 LinkedIn 0 Dribbble 0 Print 36

Je m'abonne à partir de 4,90€

Ajouter au classeur Suivre ce contributeur Lecture zen

LES DERNIERS ARTICLES DES AUTEURS :

- Quand les risques d'AVC et de maladies cardiovasculaires augmentent lorsqu'on travaille plus de 55 heures par semaine
L'étude choc : quand votre âge biologique se révèle être le double de votre âge réel
 Lourde charge pour des vieux jours : forte hausse du nombre de personnes âgées confrontées au défi des soins à apporter à leur conjoint diminué

Mots-clés: séniors | jeux vidéo de rééducation | ehpad

Santé

POUR COMMENTER :

Depuis son lancement Atlantico avait fait le choix de laisser ouvert à tous la possibilité de commenter ses articles avec un système de modération a posteriori. Sous couvert d'anonymat, une minorité d'internautes a trop souvent détourné l'esprit constructif et respectueux de cet espace d'échanges. Suite aux nombreuses remarques de nos lecteurs, nous avons décidé de réserver les commentaires à notre communauté d'abonnés.

JE M'ABONNE JE ME CONNECTE

- DÉPÊCHES
14h39 Wall Street près de l'équilibre avant l'ouverture
14h39 COP21: l'inégalité Nord/Sud face au réchauffement s'impose dans les débats
14h39 Cortège de soutien pour les salariés d'Air France, qui seront jugés en mai
14h39 Trois mosquées fermées, 34 armes de guerre saisies : Bernard Cazeneuve dresse un bilan de l'état d'urgence
14h38 Baisse des prix du pétrole

1 2 3 TOUTES LES DÉPÊCHES ->

ATLANTICO EDITIONS
Je quitte la Sécu Partie 1 : Un parcours du combattant Laurent C
DE LIVRES NUMÉRIQUES

ARTICLES LES + LUS PARTAGÉS COMMENTÉS

Depuis: 24 heures | 7 jours

- Loi Santé : des médecins quittent la Sécu !
L'Etat islamique en pleine crise migratoire vers la Libye
Une ancienne épouse du chef de l'Etat islamique Abou Bakr al-Baghdadi a été remise au Front Al-Nosra en échange de la libération de soldats libanais
Selon les critères de Marine Le Pen, je ne suis peut-être pas français
Un déserteur de l'armée russe arrêté après s'être caché dans la forêt pendant dix ans
Chômage : l'incroyable contre-performance française par rapport à la zone euro, François Hollande a bien inversé la courbe... mais pas la bonne
5 autres dangers tout aussi graves pour l'humanité que le dérèglement climatique

Inscription newsletter : mon email OK

DÉCRYPTAGE

Atlanti-culture "Le pont des espions" : Spielberg, le plus grand cinéaste vivant ?

Avec "Le pont des espions", film brillantissime, venant après tant d'autres, on est vraiment en droit de penser que Steven Spielberg est le plus grand cinéaste d'aujourd'hui.

"Diable ça veut dire double" Dédiabolisation : pourquoi l'élection de Marion Maréchal-Le Pen en PACA ne produirait pas les mêmes lendemains que celle de Marine Le Pen en Nord-Pas-de-Calais-Picardie

Si l'on en croit les derniers sondages, Marine et Marion Maréchal Le Pen, les deux têtes d'affiche actuelles du Front National ont toutes les deux de grandes chances d'être élues aux prochaines élections régionales.

Inde-ice COP 21 : François Hollande va découvrir que l'Inde est le vrai caillou dans sa chaussure (et ça fait 10 ans que ce caillou y est)

Les Français découvrent avec la COP21 que l'Inde sera sans doute LE pays, s'il y en a un, qui va bloquer le processus de décision. New Delhi s'oppose notamment à un accord contraignant.

Toujours à la page Les enfants et les adolescents lisent toujours des livres malgré... ou grâce à Internet

Le Salon du livre de la jeunesse ouvre ses portes ce mercredi 2 décembre, comme chaque année à Montreuil. Si le revenu net global de l'édition baisse de 1,3 % en 2014, l'édition jeunesse connaît au contraire une croissance de son chiffre d'affaires.

In vitro Bébé à trois parents génétiques : cette manipulation sur l'embryon qui pose autant de questions médicales qu'éthiques

La loi britannique va permettre la manipulation génétique embryonnaire d'ici 2016. Cette opération a pour objectif de guérir les maladies mitochondriales mais reste une opération délicate, comme toutes les opérations in vitro.

Rien de neuf... Vous avez aimé le TSS (Tout Sauf Sarkozy) ? Vous adorerez le TSMPL (Tout Sauf Marine Le Pen)

D'une élection à l'autre, la même bêtise. On ne change pas une formule qui perd.

Bras cassés Olivier Roy : "Ces terroristes sont des pieds nickelés, les mettre sur le même pied que la nation française est une insulte à cette dernière"

Le vendredi 13 novembre, l'Etat Islamique attaquait Paris, tuant 130 personnes. Rapidement, Manuel Valls appelait à la création d'une structure de dé-radicalisation.

Amour propre Délicesence politique : nous souffrons tous d'un déficit d'admiration

Le monde souffre aujourd'hui d'un déficit de personnalités admirables et de ce fait, chaque peuple - particulièrement le peuple de France - souffre d'un déficit d'admiration.

Je vois... Je vois... Et s'il était possible de prédire les attentats ?

En 2003, un programme intitulé FutureMap a été conçu par des économistes et des psychologues américains. L'objectif était de parvenir à prévoir les attentats, grâce à l'idée d'intelligence collective.

Cultive... à moitié L'UE dans l'état de l'empire romain au temps des invasions barbares ? Le Premier ministre néerlandais serait bien inspiré de relire ses livres d'Histoire (ou de lire Atlantico)

Comme beaucoup de personnalités politiques qui comparent la chute de l'Empire romain au déclin de l'Union européenne, Mark Rutte, le Premier ministre néerlandais, a pris la même position dans un discours relaté par le média britannique Business Insider.

PLUS DE DÉCRYPTAGES

VOS AMIS SUR FACEBOOK

causeur.fr
La Petite Sirène, seule d'un côté de la rive
Valls, supporter du Barça et de l'indépendance de la Catalogne?
Front républicain: Marine Le Pen met la pression
Alain Finkielkraut, le guetteur mélancolique
L'automne à Pékin