

PLAY TO HEAL



ÉCOLE
D'INGÉNIEURS
PARIS-LA DÉFENSE



Microsoft

L'EQUIPE

Les étudiants :

- Nicolas BAOUAYA-MOULOMBA : ESILV A4 – IBO - Big Data
- Ewenn BATTAS : ESILV A4 – IBO - Big Data
- Axel de CUNIAC : ESILV A4 – IBO - Cybersécurité
- Sandra MEDEIROS : ESILV A4 – IBO - Big Data

Intervenants externes :

- Philippe TROTIN : Accessibility Lead – Microsoft
- Xavier BONNET : Digital Practice Manager - Sogeti France





LE PROJET : OBJECTIFS & INTENTIONS

- Le handicap moteur en France : 7,7 millions de français (13,5% de la population)*
- Répétitivité et manque de gratification sur le court terme
- Gamification des exercices de réhabilitation musculaire

LE PROJET : SOLUTION MATERIELLE



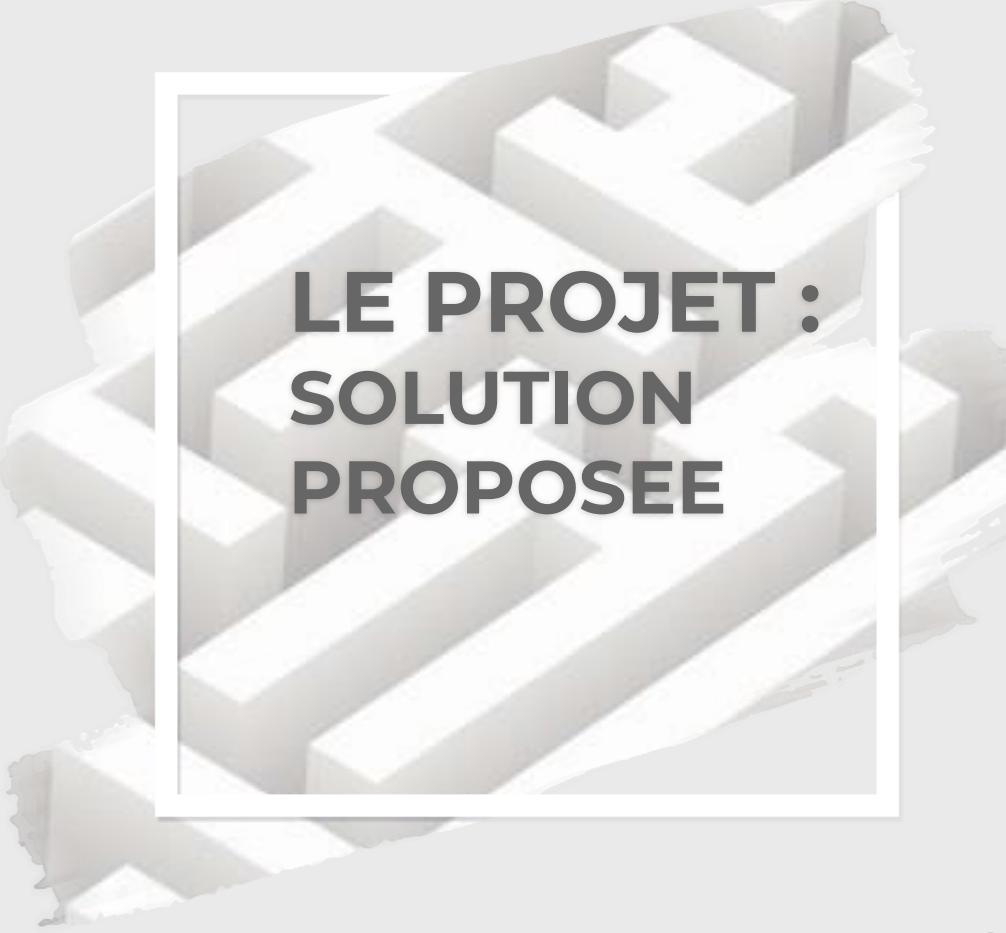


LE PROJET : SOLUTION PROPOSEE

- Jeu vidéo adapté et adaptable : (gestion des seuils, difficultés, etc.)
- Outil de suivi du patient/joueur : statistiques
- Optimisé pour le matériel informatique d'un milieu hospitalier

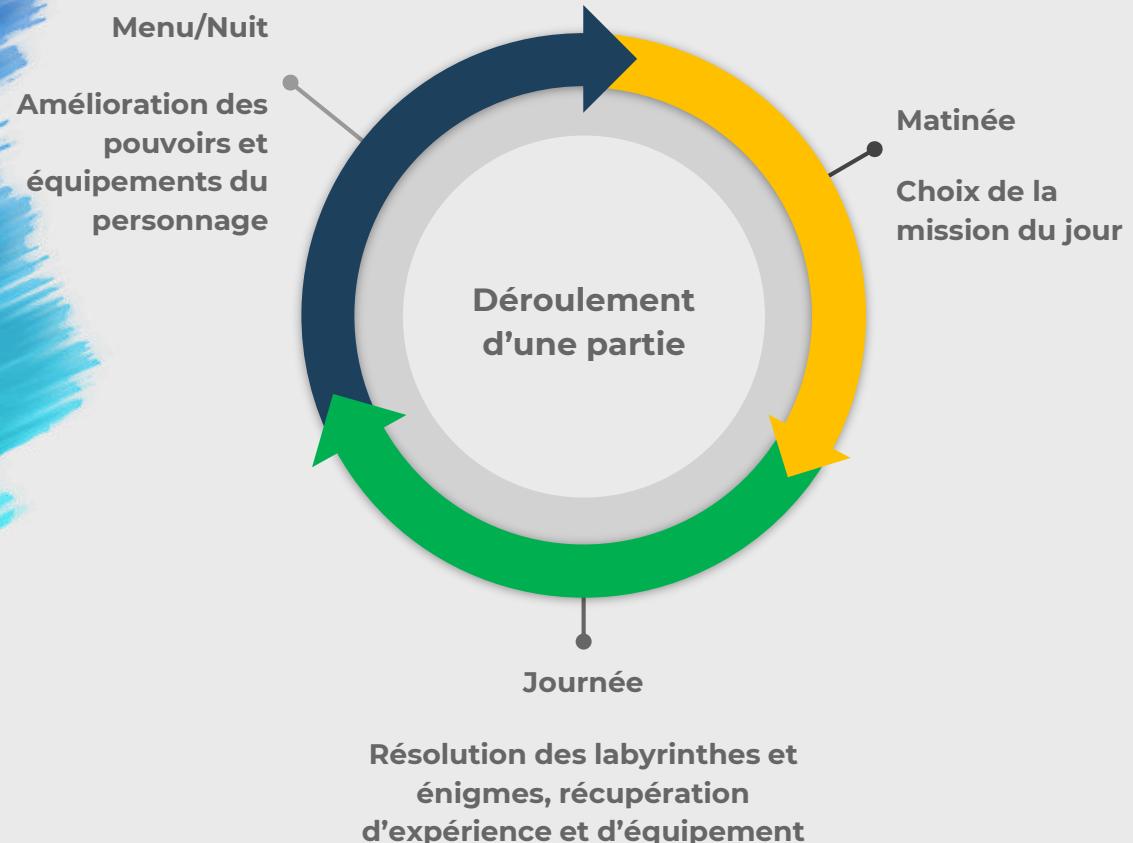
Créer un jeu de labyrinthe ludique :

- Contrainte temps
- Aspect RPG (Role Playing Game)
- Histoire engageante
- Génération aléatoire du labyrinthe



LE PROJET : SOLUTION PROPOSEE

LE PROJET : SOLUTION PROPOSEE





MERCI POUR VOTRE
ATTENTION



Microsoft