

L'E-ETP AU SERVICE DU PATIENT

Journée Régionale de l'Obésité – 14 mars 2024



MY-SERIOUS-GAME

EXPERTISES & SOLUTIONS

SECTEUR SANTÉ



MY-SERIOUS-GAME

L'innovation pédagogique au service de la formation en santé



1^{ère} entreprise certifiée par l'AFNOR
sur la méthodologie d'ingénierie de
formation digitale.



SIMULATION 3D



COLLAB LEARNING



E-LEARNING



SERIOUS GAME



I.A.



RÉALITÉ AUGMENTÉE



MICRO-LEARNING



LMS



MOBILE LEARNING



RÉALITÉ VIRTUELLE



VIDÉO



BLENDED LEARNING



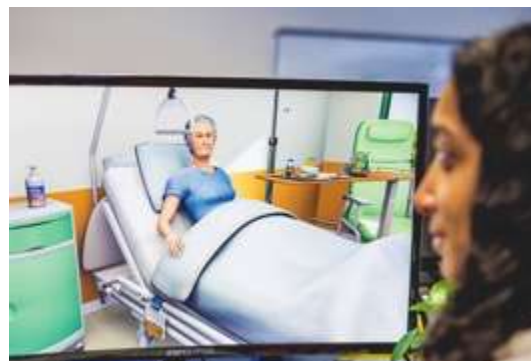
CONSEIL



DÉVELOPPEMENT



INNOVATION



MY-SERIOUS-GAME

ENJEUX DE LA E-ETP



SOIN ET SUIVI DES PATIENTS

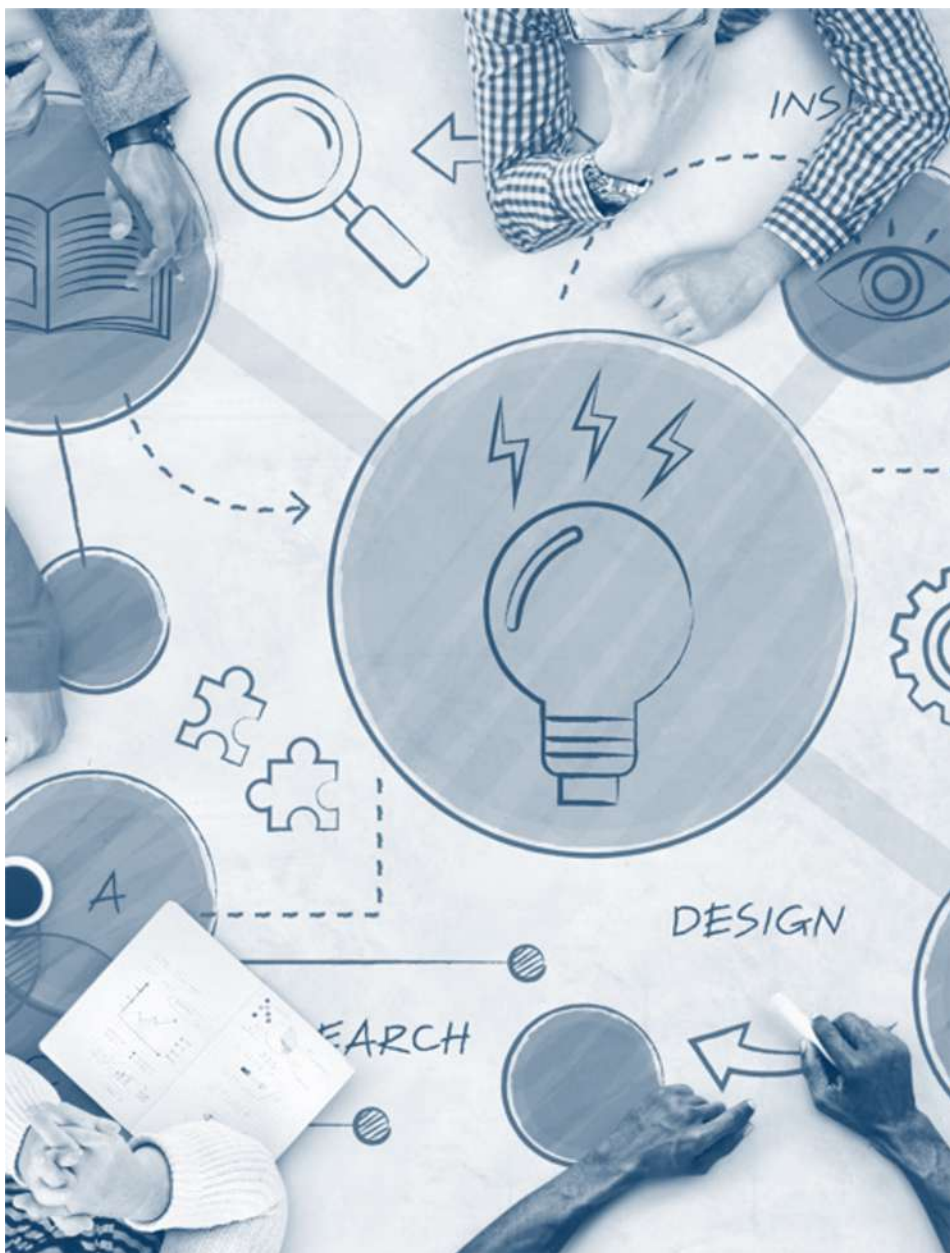
- Informer le patient ; le rassurer et l'accompagner dans son éducation thérapeutique ; l'accompagner vers l'autonomie
- Ne pas perdre le lien humain – être complémentaire
- Apporter une 1^{ère} expérience ou un 1^{er} vécu (simulation)
- Recentrer le professionnel sur son cœur de métier et le facteur humain
- Toujours maintenir une individualisation au-delà de l'industrialisation

OPTIMISATION

- Disponibilité limitée du personnel et des patients
- Durées des formations ou ateliers en présentiel
- Economie d'échelle (budgets, logistiques)

INNOVATION

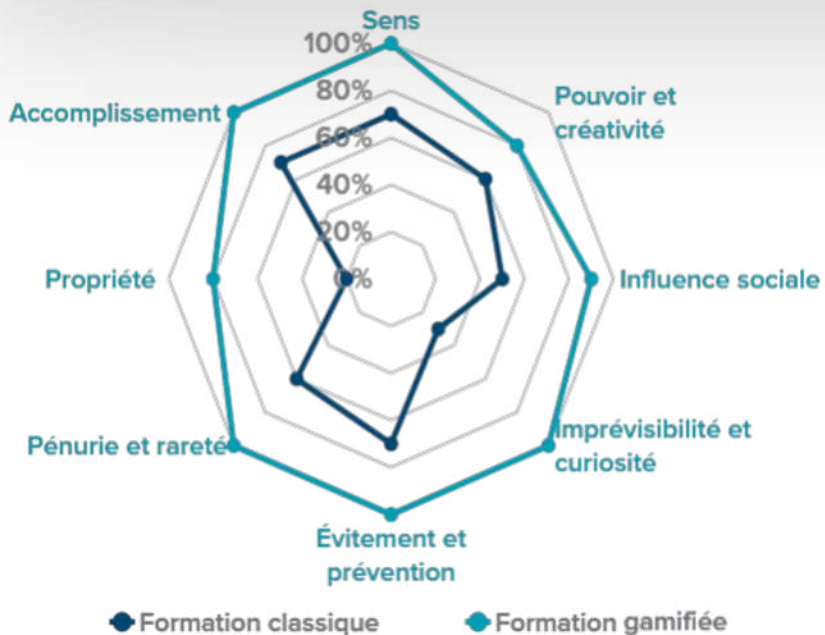
- « Toucher et atteindre » les nouvelles générations
- Faire évoluer l'écosystème de la santé



LA GAMIFICATION



La gamification suit une modélisation précise basée sur **8 leviers** de motivation humaine permettant d'analyser les impacts du jeu sur les joueurs. **Mariée à l'UX Design et à une bonne ingénierie pédagogique**, la gamification améliore l'expérience utilisateur, la rendant plus **efficace et performante**.



- **SENS** : storytelling
- **POUVOIR & CRÉATIVITÉ** : Utiliser son smartphone pour choisir les bons éléments
- **INFLUENCE SOCIALE** : jouer en temps réel / jouer par formation
- **IMPRÉVISIBILITÉ & CURIOSITÉ** : imprévisibilité des exercices
- **ÉVITEMENT & PRÉVENTION** : Prise de décisions avec prudence
- **PÉNURIE** : Attendre que tous les apprenants aient fini leurs exercices pour connaître le classement
- **PROPRIÉTÉ** : Sentiment d'appartenance à Primagaz
- **ACCOMPLISSEMENT** : Terminer le plus haut possible dans le classement



L'ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE PATIENT MALADIES NEUROMUSCULAIRES

2 parcours distincts dédiés à l'éducation thérapeutiques des jeunes patients

Le CRMNM du **CHRU de Brest** a développé un programme d'**ETP** (Éducation Thérapeutique Patient) sur la gestion de l'insuffisance respiratoire des enfants présentant une maladie neuromusculaire, nommé « Prendre l'air », validé depuis 2011 par l'Agence Régionale de Santé (ARS).

C'est dans le cadre de ce programme d'éducation thérapeutique que le CHRU de Brest a fait appel à **My-Serious-Game** pour apporter un complément digital de qualité : **pédagogie adaptée au jeune public, scénarisation forte, graphisme de qualité.**

L'objectif de ces jeux éducatifs est d'apporter sur un mode ludique et adapté aux enfants **une information claire et accessible sur les causes des maladies neuromusculaires, les différentes atteintes** (motrices, respiratoires...), ou **encore les répercussions émotionnelles**

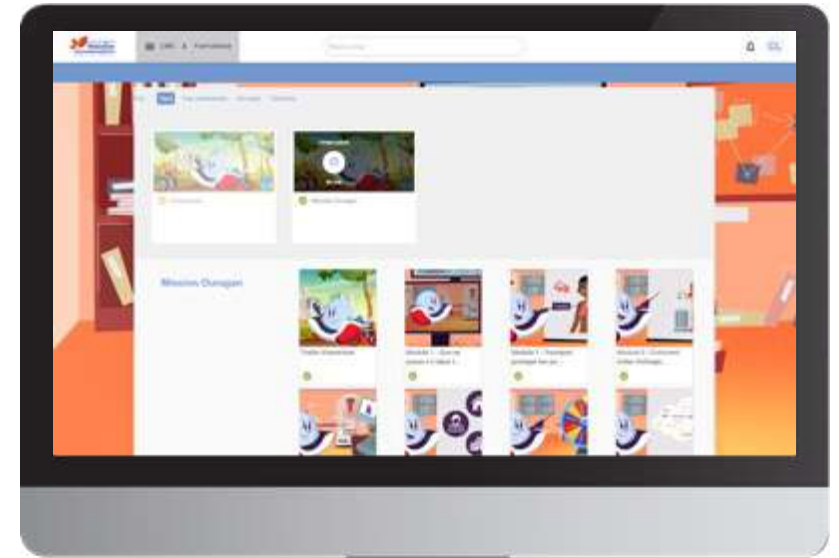
DEVICE



Multi-devices



MYO ACADEMY



PRENDRE L'AIR

2 PARCOURS ÉDUCATIFS DISTINCTS :

PRENDRE L'AIR

7 scénarii pédagogiques pour les enfants de **6 à 8 ans** atteints de maladies neuromusculaires

MYO ACADEMY

5 épisodes ludiques pour accompagner les enfants de **8 à 12 ans** dans un mode exploratoire

mon IMMUNO POUMON

Une initiative de  mon réseau
cancer du poumon  PATIENTS
en réseau



Vous êtes touché.e par un cancer du poumon
et on vous a prescrit une immunothérapie ?

Découvrez Mon Immuno,
un jeu éducatif en ligne pour mieux comprendre
et vivre avec votre traitement !

Conçu avec des patients experts
et des soignants spécialisés, ce programme
est gratuit et accessible quel que soit
votre lieu de vie ou de soins.


INSCRIVEZ-VOUS
VIA LE QR CODE OU
LE LIEN SUIVANT
POUR RECEVOIR
VOS ACCÈS



tinyurl.com/monimmuno-poumon



MY-SERIOUS-GAME

Avec le soutien institutionnel de  **MSD**
INVENTING FOR LIFE

et  Bristol Myers Squibb®  Roche  sanofi



BIENTÔT...



**DIGITAL LEARNING
NEUROFIBROMATOSE**

**ESCAPE GAME NUMÉRIQUE
CIRCUIT DU MÉDICAMENT**

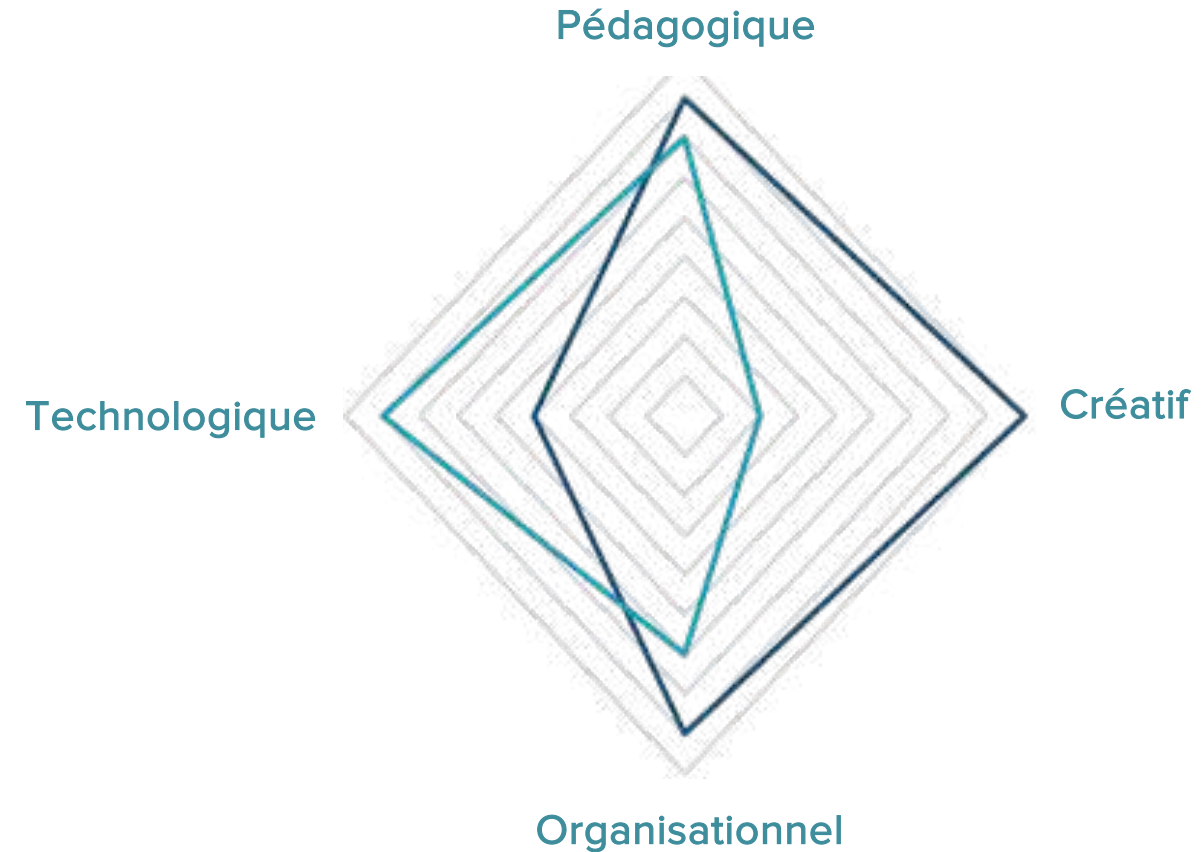


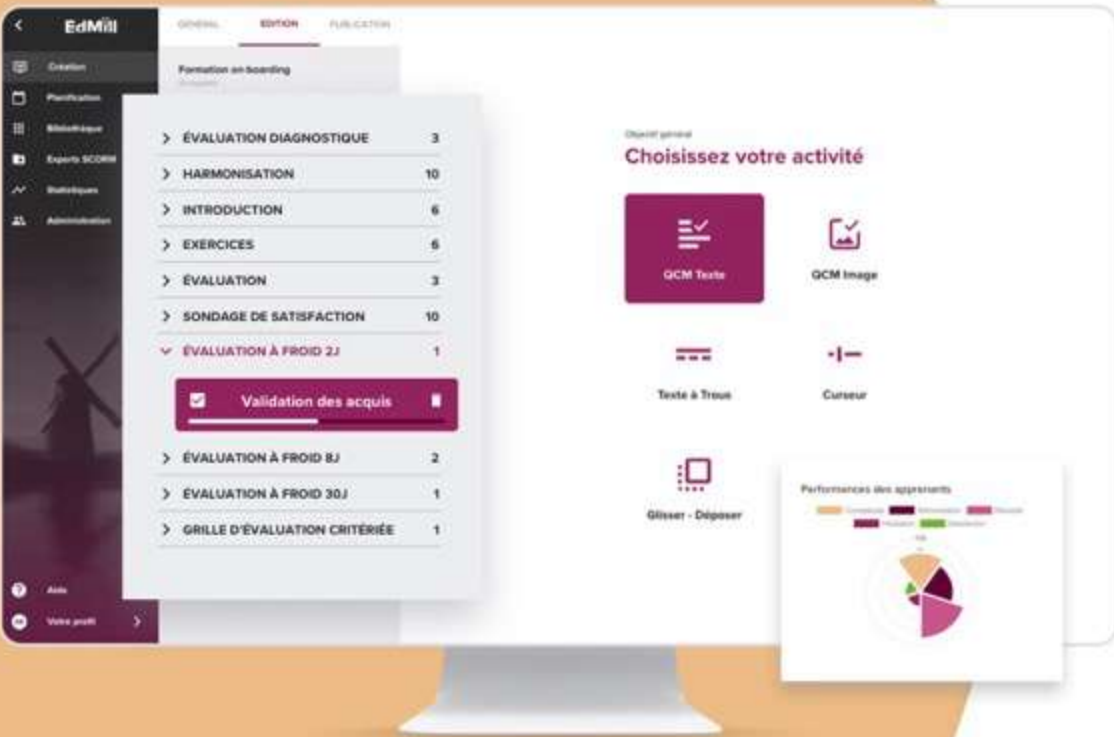
ET BIEN D'AUTRES !

STRUCTURER SON PROJET



- ✓ **CADRE PÉDAGOGIQUE** *Quelles sont les intentions pédagogiques, les objectifs, la cible apprenante ? Quel degré de gamification ? Quel séquençement et quelles modalités ? Quelles durées ?*
- ✓ **CADRE TECHNOLOGIQUE** *Quels supports, outils, degrés d'interactivités, de collaboration ? VR ou e-learning, hébergement et interfaçage, etc.*
- ✓ **CADRE CRÉATIF** *Quels styles graphiques (2D/3D, réalisme, animé) ? Quelle scénarisation ?*
- ✓ **CADRE ORGANISATIONNEL** *Quels délais ? Quels budgets ? Quel mode opératoire ? Quelles contraintes juridiques ?*





NOTRE FORMATION PANORAMA DU DIGITAL LEARNING

L'innovation pédagogique au service de la formation en santé



AXEL MALESCASSIER

RESPONSABLE SANTÉ



axel.m@my-serious-game.com

06 44 82 23 71

MY-SERIOUS-GAME

MY BUSINESS
IS SERIOUS
LEARNING IT
IS JUST A GAME