



LES TROPHÉES DOMICILE & INNOVATION _____ MARS /OCTOBRE 2020 _____

→ *Candidatez avant le 31 août*



contact@fondationdomicile.fr

PRÉSENTATION :

La Fondation du Domicile lance La 1^{ère} édition des Trophées Domicile & Innovation

L'enjeu sociétal du domicile est majeur, c'est le lieu d'ancrage et de construction de nos actions citoyennes et responsables. Les missions de la Fondation du domicile sont notamment d'accompagner des projets innovants mettant en œuvre le lien humain au service du bien vivre au domicile.

Le domicile est un acteur de santé et de prévention de la perte d'autonomie, un acteur de la solidarité et du développement durable, un lieu qui concentre des apprentissages, des savoir-faire, issu de l'expérience et de la transmission intergénérationnelle.

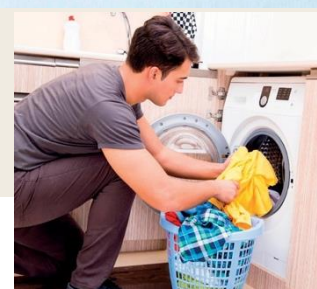
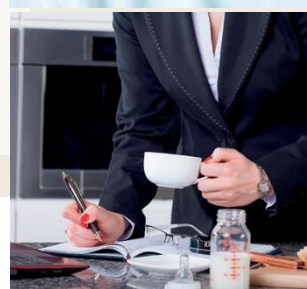
Pour la première fois cette année, la Fondation du domicile remettra les Trophées Domicile & Innovation, visant à encourager et soutenir le développement d'initiatives innovantes visant à bâtir ensemble le domicile responsable et citoyen de demain.

Tout en gardant le fil conducteur principal initial de l'appel à projet sur les usages du domicile et de la vie au domicile, nous serons également particulièrement attentifs à l'étude de projets qui trouveraient leur origine dans le confinement, ses impacts et la modification qu'il a pu parfois provoquer dans l'usage du domicile par chacun.

THÉMATIQUE : **DOMICILE & INNOVATION**

Les évolutions du domicile et de ses usages dans 3 axes (cocher la catégorie choisie) :

- la santé et le soin au domicile
- l'habitat de demain
- l'emploi et le travail à domicile



LA FONDATION DU DOMICILE 2020

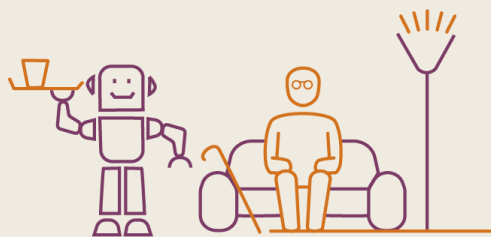
PRIX :

1^{er} prix : 15 000 euros

2^e prix : 10 000 euros

3^e prix : 8 000 euros

Pour tous les nominés : la captation vidéo de présentation de leur offre.



CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ POUR CANDIDATER :

Le projet entre dans le domaine d'action de la Fondation du domicile : inventer ensemble le domicile responsable et citoyen de demain

Le projet est porté par un acteur à finalité sociale : association, organisme de l'économie sociale et solidaire, une société coopérative en activité, ayant au minimum 2 ans d'existence.

Le projet se déroule en France Métropolitaine.
Un seul projet peut être présenté par une même structure.



CRITÈRES D'ÉVALUATION :

Les critères suivants seront pris en compte par les membres du comité de sélection et ceux du jury final pour l'évaluation et la sélection des projets

- L'offre ou l'action proposées sont innovantes (nouveau besoin, nouvelle démarche, nouveau territoire, nouveau service...)
- Le jury sera attentif en particulier à la présentation d'innovations de processus ou d'organisation (au niveau pédagogique, articulation d'intervenants, ...)
- Le besoin collectif auquel répond le projet est bien identifié et quantifié
- La démarche est participative et de terrain : elle part des bénéficiaires et les inclut activement dans le projet et mobilise des partenaires et acteurs locaux
- Le projet envisage ou possède un modèle économique viable lui permettant de durer dans le temps
- Le projet est reproductible ou a un potentiel de rayonnement au-delà de son ancrage local.



LA FONDATION DU DOMICILE 2020

JURY :

Le jury est composé de membres de la Fondation du domicile, de son Conseil d'Orientation stratégique et de son comité scientifique ainsi que des experts du secteur du domicile.

CALENDRIER :

4 mars Lancement de l'appel à projets

31 août Fin de dépôts des dossiers de candidature

1^{er} octobre Présélection des projets nominés

15 octobre Remise des Prix aux lauréats lors des 3^{èmes} Rencontres de la Fondation



COMMENT PARTICIPER :

Télécharger, compléter, signer le dossier de candidature et le déposer au plus tard le **31 août 2020 à minuit**, sur la page www.fepem.fr/trophees-fondation-du-domicile,

Accompagné des pièces et documents demandés.

Les porteurs de projets devront faire acte de candidature au plus tard le 31 août 2020, minuit, en renvoyant les éléments suivants :

- Les *statuts*
- La photocopie de la *parution au Journal Officiel* ou *extrait KBIS*
- Un *RIB*
- La composition du *Conseil d'Administration*
- Le *rapport d'activité*, le *bilan* et les *comptes de résultat de l'année précédente*

APPEL À PROJETS 2020

DOSSIER DE CANDIDATURE :

Ce projet entre dans le domaine d'action de la Fondation du domicile, à savoir « **inventer ensemble le domicile responsable et citoyen de demain** ». Il est lié au règlement de l'appel à projets 2020 qui définit précisément les critères d'éligibilité, les axes privilégiés, et les conditions d'organisation de l'appel à projet ainsi que les critères d'évaluation.

THÉMATIQUE : **DOMICILE & INNOVATION**

Les évolutions du domicile et de ses usages dans 3 axes

(Cocher la catégorie choisie) :

- la santé et le soin au domicile
- l'habitat de demain
- l'emploi et le travail à domicile



A – Description de l'organisme porteur du projet

Nom de l'entité porteuse de projet : Association Épilepsie-France

Adresse du siège social : 13 rue Frémicourt 75015 PARIS

Adresse de correspondance, si différente :

Objet social : Informer, conseiller, aider et soutenir les personnes épileptiques et leurs proches

Téléphone : 01 53 80 66 64

Courriel : siege@epilepsie-france.fr

Adresse site internet : www.epilepsie-france.fr

Statut juridique de l'entité porteuse du projet :

Organisme de droit privé

Organisme de droit public

Représentant légal :

Civilité (Nom / Prénom) : Delphine Dannecker

Fonction au sein de l'organisme bénéficiaire : Présidente

Téléphone : 07 85 51 66 21

Adresse électronique : siege@epilepsie-france.fr

Responsable opérationnel à contacter (si différent du représentant légal)

Civilité (Nom / Prénom) : Sophie Chouaki

Fonction au sein de l'organisme bénéficiaire : Développeur associatif

Téléphone : 06 75 19 08 28

Adresse électronique : sophie.chouaki@epilepsie-france.com



B1 – Description du projet

Présentation en une page minimum, en 3 pages maximum permettant d’apprécier :

- **Le cadre d’ensemble** : *présentation des enjeux, objectifs du projet et nature du problème que l’on se propose de résoudre ou de la situation que l’on vise à améliorer.*
- **Le dispositif ou les action(s) envisagé(es).**
- **Les spécificités et l’originalité du projet** : *mise en perspective de l’intérêt du projet, de son caractère probant, novateur ou démonstratif, des gains vis-à-vis des publics ciblés ou de la thématique à laquelle il se rattache.*
- **La méthode proposée de mise en œuvre du projet** : *la durée et le calendrier de réalisation du projet, la présentation des moyens humaine et techniques.*

Ces éléments de présentation sont attendus pour permettre l’évaluation du projet suivant les critères précisés dans le cadre du règlement de l’appel à projets. L’ordre est donné à titre indicatif néanmoins.

Contexte et enjeux :

L’épilepsie est une maladie neurologique chronique qui touche près de 750 000 personnes. Elle se manifeste par la répétition spontanée de crises imprévisibles et soudaines. Lorsque les crises sont accompagnées d’une perte de conscience, de connaissance ou qu’elles sont suivies d’une période de confusion, elles exposent à une dangerosité immédiate.

Épilepsie-France, association nationale de patients, a saisi l’opportunité de l’appel à projet 2019 du Fonds National pour la Démocratie Sanitaire pour présenter un projet dans le champ de la prévention, domaine insuffisamment investi en épilepsie, sous forme d’un **jeu vidéo éducatif (serious game)** destiné aux **patients adultes**. Le jeu cible la **prévention des accidents domestiques liés à l’épilepsie**.

La **population épileptique est considérée comme à risque avec une majorité des accidents à domicile** : +27 % de risque d’accidents domestiques par rapport à la population normale. Plusieurs facteurs de risques ont été identifiés liés aux crises ou aux effets des traitements. Les accidents sont très divers, (noyade ; traumatismes crâniens ; brûlures ; chutes et défenestration, etc.). Certaines activités anodines peuvent s’avérer très dangereuses. Pour y remédier, plusieurs possibilités existent mais ne sont pas systématiquement applicables : mise en place de stratégies (ex. cuisiner assis), aide matérielle ou technique (aménagement du logement), aide humaine (accompagnement, surveillance, secours).

La majorité des actions réalisées sur le thème de la prévention des accidents à domicile ont une portée très limitée : recommandations lors du rendez-vous chez le neurologue ou à l’occasion de séances d’Éducation Thérapeutique du Patient (sans qu’il existe à notre connaissance d’ateliers spécifiques sur ce sujet) ; échanges sur des forums de discussion ; brochures de recommandations. 2 sites dédiés existent mais ils émanent de laboratoires, sont datés et le ton adopté est descendant et professoral, sans implication de l’usager.

Notre projet est un « Game for change » : un jeu à impact positif qui encourage le changement des comportements.

Objectifs du projet :

- => Amener les joueurs à comprendre la dangerosité associée au type de crise et/ou à l'environnement
- => Disposer d'informations liées à l'épilepsie permettant de mieux connaître la maladie
- => Le cas échéant, savoir gérer la blessure grâce à des fiches de 1^{ers} secours

Descriptif du projet :

« Tricky Life » (titre provisoire) est un jeu sous forme d'application mobile en 2D téléchargeable sur les stores Apple et Google.

Public cible : patients à partir de 16 ans, homme / femme, résidant à domicile (en famille ou seul.e.s) ou en voie d'autonomisation (notamment jeunes adultes). Population pharmacorésistante (crises persistantes malgré un traitement médicamenteux : approx. 225 000 personnes) + patients récemment diagnostiqués (risque accru d'accident dans les deux ans suivant le diagnostic) + tout autre patient stabilisé mais à risque (par ex crise ponctuelle susceptible d'être liée à un facteur déclencheur).

Le **cadre** du jeu est un environnement domestique (maison + jardin) qui permet d'aborder la diversité des accidents et activité.

Pitch : Le personnage principal a une crise dans une situation de la vie quotidienne (séquence narrative d'ouverture) qui provoque un accident plus ou moins grave. Il possède 2 Anges Gardiens (« Alter » et « Ego ») qui lui permettent de remonter dans le temps pour prévenir les accidents via des réactions en chaîne dans le décor (séquence interactive).

Les dialogues permettent d'aborder des messages de prévention, conseils ou des informations sur l'épilepsie. Des fiches sont débloquentes au fur et à mesure du jeu selon 3 catégories : 1ers secours, Informations liées à l'épilepsie, Conseils d'aménagement.

Voir Annexes 1 « Walkthrough » et 2 « Liste des thématiques abordées ».

Spécificités :

En tant qu'association de patients, nous avons souhaité nous **démarrer de l'offre de prévention existant** sur le sujet :

1) Dans le **positionnement du discours** : notre action repose sur l'encapacitation du patient. Sans aspect moralisateur, l'interaction avec l'environnement virtuel permet à l'utilisateur de réfléchir aux conséquences de ses comportements. Le jeu amène ainsi le patient à être porteur des messages liés à sa sécurité pour mieux formuler son besoin vis-à-vis de son entourage.

2) En **collant aux attentes des patients tout au long de la conception**.

- **Démarrage** : des entretiens avec 7 patients dans la cible et leurs aidants en début de projet ont permis de recueillir des situations vécues, leur avis sur le point de vue à adopter et leurs envies. Nous avons donc opté pour un rendu épuré et carton qui conserve l'aspect ludique du jeu vidéo et permet de représenter les crises / accidents sans violence voire avec humour. (Voir Annexe 3 « Graphisme »).

- **Playtests** : retours de testeurs sur la version bêta (mi-septembre 2020)

- **Étude d'impact** (thèse d'entreprise CIFRE) : suivi de plusieurs joueurs sur le mois suivant la publication du jeu. Objectifs : déterminer l'évolution de leurs habitudes, de leur niveau de connaissances ; recueillir les impressions sur l'expérience vidéoludique ; estimer leur satisfaction.

Nous portons un attachement particulier à la question de l'**inclusivité** :

- Accès gratuit sans condition d'adhésion à l'association, jeu disponible sur mobile ou tablette, téléchargement unique donc utilisation hors connexion possible

- Fiches disponibles en version Facile À Lire et à Comprendre
- Consignes et dialogues enregistrés en format audio
- Représentativité : le choix du sexe du personnage principal laissé au joueur permet d'aboutir à un couple hétérosexuel / homosexuel.

Calendrier : le projet est mené sur 11 mois.

- Lancement du projet.....février 2020
- Fin de la conception.....15/06/2020
- Livraison version alpha.....30/07/2020
- Livraison version bêta.....11/09/2020 (*playtests du 11/09 au 30/09*)
- Livraison version gold pour publication.....15/11/2020
- Étude d'impact post-publication.....du 15/11 au 30/12/2020

Équipe (Voir Annexe 4 « Membres de l'équipe »)

5 bénévoles membres de la Commission Prévention d'Épilepsie-France : 2 parents, un patient, un directeur d'établissement, un neurologue + le développeur associatif + le secrétaire général bénévole de la Fédération Française de Prévention des Risques Domestiques (partenaire).

Gamabilis : Vincent Péquignot (CEO), Marianne Tostivint (Game Director), Hélène Birlouez (sociologue images numériques, jeux vidéo)

Méthodologie de développement

La collaboration avec le studio de Jeu vidéo Gamabilis s'effectue dans un esprit véritablement partenarial qui nous incite à chaque étape à questionner la cohérence de nos messages et l'impact de notre argumentation en lien avec la traduction graphique et narrative. Le projet est mené dans une démarche de co-conception : points d'étapes mensuels ; allers/retours pour affiner le concept, le game design, valider les contenus et les messages.

Viabilité du projet :

-> Le développement technique, la recherche de la matière liée (liste des accidents et blessures courants, synthèse des recommandations existantes portant sur l'aménagement du domicile), la rédaction des contenus : la **création de l'essentiel du contenu est menée en moins d'1 an**, conformément à la convention qui nous lie à la CNAM ([cf Annexe 6 « Arrêté de versement CNAM du 11 février 2020 »](#)). La technologie utilisée (Unity 3D) est stable et ne nécessite qu'une maintenance pour suivre l'évolution des technologies mobiles ou les critères des stores (budget annuel < 10 000 euros). Elle permettra l'ajout ultérieur (1 voire 2 ans après) de nouvelles histoires.

-> Des **indicateurs d'évaluation des performances** permettront d'identifier l'impact sur les utilisateurs pour, le cas échéant, apporter des améliorations (ex. ajout ultérieur de nouvelles scènes) :

- Nombre de téléchargements de l'application
- Temps passé par session
- Temps total de jeu et temps de jeu par scénario
- Nombre de scénarios lancés / Nombre de scénarios achevés / Nombre d'échec par scénario
- Nombre de fiches consultées et débloquées / Pourcentage de fiches consultées par rapport aux fiches débloquées
- Temps passé sur chaque fiche
- Commentaires utilisateurs
- Retours des équipes des programmes d'Éducation Thérapeutique du Patient
- Retombées médias

Le projet est en cours de développement : une version bêta de l'application sera disponible le 11 septembre pour une première session de tests par des joueurs dans notre cible.

B2 – Précisions techniques complémentaires

- **Si le projet est collectif, décrire le nombre de partenaires directement impliqués dans le projet et les contours de leur implication ?**

Identifier les partenaires directs et préciser si la contribution est d'ordre technique, humain, budgétaire ou matériel

Membre du groupe de travail mobilisé notamment sur la gestion des 1ers secours : Fédération Française de Prévention des Risques Domestiques (www.ffprd.fr) / la CNAM : financement acquis (appel à projet 2019 FNDS)

- **En quoi ce projet s'inscrit-il dans une démarche de moyen-long terme ?**

Préciser l'intérêt du projet au vu de ce qu'il va amorcer et qui va ou devrait perdurer les années à venir

L'application constituera un outil accessible facilement au plus grand nombre. Elle permettra d'attirer la vigilance un sujet fréquent et crucial (accidentalité au domicile liée à l'épilepsie) mais peu abordé de façon précoce (dès le diagnostic) ou au cours d'un parcours de vie déjà installé (patient déjà diagnostiqué mais à risque de crise au domicile).

- **Quels sont ou seraient les autres bénéficiaires de la mise en oeuvre du projet ?**

Préciser la portée du projet et la nature des retombées vis-à-vis de tiers ou de partenaires

Le jeu cible prioritairement les patients (adolescents /adultes) mais il constitue aussi un outil de sensibilisation qui peut aussi être secondairement utilisé par les aidants (familles, proches).

- **Quels sont les potentiels de médiatisation, communication et sensibilisation ou plus généralement, de dissémination du projet (au cours et à la suite de sa mise en oeuvre) et quelles démarches de valorisation sont prévues à cet effet ?**

- Communication digitale et print (ex. stands de sensibilisation) vers nos réseaux : patients et aidants ; professionnels du soin, notamment à destination des programmes d'Éducation Thérapeutique du Patient
 - Communication média (santé / handicap / autonomie et numérique)
 - Référencement sur le répertoire national des actions de prévention et promotion en santé actuellement mis en place par France Assos Santé dont nous sommes membres.
 - Aspect répliquable et adaptable pour d'autres problématiques de santé ou d'autonomie (autres pathologies à risque d'accident au domicile, vieillesse)

Joindre toutes pièces techniques pouvant être utiles à la compréhension du projet et à sa faisabilité (schéma, photo, plaquette, étude de marché, etc...).

C – Plan de financement

Joindre à ce dossier une présentation financière détaillée du projet (plan de financement, devis, partenaires sollicités, subventions attendues, arrêtés d’attribution de subventions déjà obtenues, part de l’autofinancement, etc.).

Exemple de tableau de budget à joindre au dossier :

BUDGET			
Dépenses		Recettes	
Poste 1	Montant	Poste 1	Montant
Poste 2	TTC Montant	Poste 2	TTC
Poste 3	TTC	Poste 3	Montant TTC
	Montant TTC		Montant TTC
... TOTAL TTC	Somme des postes	... TOTAL TTC	Somme des postes

Voir Annexes 5 « Plan de financement » et 6 « Arrêté de versement subvention CNM du 11 février 2020 »



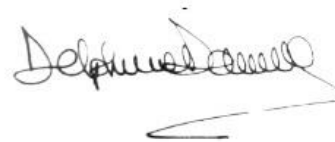
D – Les lauréats s’engagent à :

- Transmettre, le cas échéant, certaines précisions quant à leur projet et, éventuellement les pièces complémentaires demandées par la Fondation du Domicile ;
- Reconnaître la Fondation du domicile comme partenaire du projet en faisant figurer son logo dans les supports de communication liés au projet, après s’être assurés de l’accord de la Fondation ;
- Présenter de manière synthétique les résultats du projet afin que ceux-ci puissent être accessibles au plus large public.

Fait à :

Le :

Nom et signature du représentant légal






contact@fondationdomicile.fr