innovation pour la maladie d'Alzheimer

WORKSHOP IA 2014 - 6 NOVEMBRE 2014

INSTITUT CLAUDE POMPIDOU - NICE - FRANCE

SEVENTH FRAMEWORK PROGRAMME

VERVE

Centre Edmond et Lily Safra

www.innovation-alzheimer.fr

Programme du 6 novembre

8:45	Accueil et inscription
9:15 – 10:00	Introduction - le projet VERVE
10:00 – 12:00	**Visite des démontrations et expo photo**
10:30 – 12:00	Atelier : Big Data: exploiter les données de la BNA (1/2)
12:00 – 13:00	Pause déjeuner à L'Institut Claude Pompidou
13:00 – 13:30	Conférence: « Using technology in the detection and management of cognitive impairment: the Manchester experience »
13:30 – 16:15	Atelier 1: Big Data: exploiter les données de la BNA (2/2) Atelier 2: Créer un serious game! A quoi cela sert en pratique clinique ? Atelier 3: Innover en santé : la méthode Biodesign Atelier 4: ICT : recommandations pour l'utilisation en recherche clinique
16:30 - 17:15	Conclusion

Comité d'organisation

Pr. Philippe Robert (CoBTeK - CMRR)
Dr. Renaud David (CoBTeK - CMRR)
Dr. Valeria Manera (CoBTeK)
Pr. Olivier Guerin (CHU – Gérontologie)
Dr. Michel Benoit (CHU – Psychiatrie)
Dr. François Bremond (INRIA - CoBTeK)
Pr. Florence Askenazy (CHU-Lenval pédopsychiatrie - CoBTeK)
Pr. Sylvie Serret (CHU-Lenval pédopsychiatrie- CoBTeK)
Dr. Patrick Malléa (CoBTeK)

Les Recommandations

Le workshop IA est chaque année l'occasion de réaliser un article scientifique proposant des recommandations pour l'utilisation des nouvelles technologies. En 2014 IA & CoBTeK sont éditeurs d'un numéro spécial de « Frontiers in Aging Neuroscience ».

ICT for assessment and rehabilitation in Alzheimer's disease and related disorders.

Pour plus d'informations :
www.frontiersin.org/aging_neuroscience/researchtopicsict_for_assessment_and_rehabil/3020

Les ateliers

1 Big Data et BNA

✓ Le concept de Big Data et ses applications en gérontologie / Les relations possibles entre BNA et les autres bases de données. / Quelles informations peut apporter la BNA?

Animateur: Karim Tifraténe (CoBTeK, Nice)

2 Créer et utiliser un Serious Game

✓ Redevenir ingénieux, associer les compétences professionnelles. Libre place aux initiatives!
Illustration à partir de jeux développés par Simplon et IA.

Animateurs: Fréderic Bardeau (Simplon), Julie Piano (CMRR)

3 Innover en santé: la méthode Biodesign

✓ Culture, Design et méthodes / Expérimenter deux méthodes complémentaires: Identifier un besoin médical / Inventer une solution en unissant les connaissances provenant des champs d'expertises différents / Mettre en oeuvre, valider et tester ces solutions .

Animateurs: Patrick Mallea (CoBTeK), Alexandra Konig (CoBTeK), Valérie Lafont (CoBTeK)

4 ICT recommandations pour l'utilisation en recherche clinique

✓ Serious Diverting et Serious Modding / Comment détourner des jeux vidéo existants pour en faire usage dans le cadre de la santé? Définition et validation des points importants pour l'utilisation des nouvelles technologies dans les essais cliniques.

Animateurs: Valeria Manera & Philippe Robert (CoBTeK), Julian Alvarez (PRL)

Les Démonstrations du 6 novembre

FoF City Quest

City Quest est un Serious Game conçu comme un outil d'intervention pour les personnes âgées ayant des antécédents de chute, avec pour objectif d'améliorer trois aspects principaux: l'équilibre, la capacité de détecter et de réagir aux dangers et la navigation spatiale.

City Quest - Oculus VR

City Quest OVR profite de la dernière version de Oculus VR (DK2) pour proposer l'expérience la plus immersive en termes de Serious Games. Êtes-vous prêt à explorer le monde de City Qyest OVR ?

FoG Virtual Maze

Le jeu VERVE 'Virtual Maze" est une application en cours d'évaluation à l'hôpital Mater de Dublin. L'objectif du jeu est d'aider les patients atteint de la maladie de Parkinson et ayant des problèmes pour se déplacer. Les patients doivent passer à travers un labyrinthe virtuel présentant plusieurs obstacles de la vie réelle, comme par exemple les couloirs étroits, les portes ou différentes distractions.

Kitchen Scenario

Kitchen Scenario est un Serious Game pour iPad, destiné à servir de support pour les patients atteints de la Maladie d'Alzheimer ou de troubles cognitifs légers. L'objectif est d'entraîner les fonctions exécutives.

MeMoVE

Avec MeMo, entraînez votre Mémoire et votre Motivation! Naviguez dans un environnement 3D and testez votre attention visuelle.

User Data Framework / Analysing and Monitoring Participant Performance

Kainos a mis en place un outil pour enregistrer les informations clés recueillies durant l'utilisation des différents jeux. Cette innovation permet aux cliniciens et aux chercheurs d'évaluer rapidement la performance d'un participant et de fournir un suivi personnalisé.

Les Démonstrations du 6 novembre

Azgame Bataille Navale

Testez vos compétences motrices et cognitives avec un jeu vidéo de combat navale. Jouez contre l'ordinateur ou avec un autre joueur.

Décod'age

Décod'age est une application pour smartphone destinée au grand public. Son objectif est d'informer et conseiller l'utilisateur sur la manière d'interagir avec une personne âgée qui plus est malade. A travers divers modules, l'utilisateur appréhende les savoir-faire et savoir-être utiles à connaître pour la vie quotidienne.

Memo Motivation

Première présentation des jeux de la plateforme Web MeMo. Participez au design !

Ehpad'Panic

Le Serious Game EHPAD'PANIC est un véritable outil de formation à distance pour le personnel en EHPAD. Il permet au joueur de développer des capacités de communication et un comportement adapté face à des patients atteints de la maladie d'Alzheimer.

Play Research Lab

Le Play Research Lab (PRL) est un laboratoire de R&D, de la CCI Grand Hainaut, dédié à la ludologie. Il étudie le jeu et ses usages (Serious games, dispositifs gamifiés, objets tangibles...), est spécialisé en conception et prototypage et évalue et mesure l'impact des jeux. Le PRL vise à conseiller les décideurs publics et privés, à accompagner les porteurs de projets convoquant du ludique, à sensibiliser le grand public sur les enjeux liés au jeu et à partager ses travaux avec la communauté scientifique.

Exposition Photo

Dans le cadre du workshop sera présentée la série « Blues » du photographe Vincent Robert.

« La mémoire est la recherche du temps perdu, d'une expérience inattendue, non reproductible et touchante. C'est la recherche d'une émotion.

Dans cette série j'abandonne les informations pour laisser place à une photographie de l'émotion, je cherche à voir plus loin et après la photographie. »

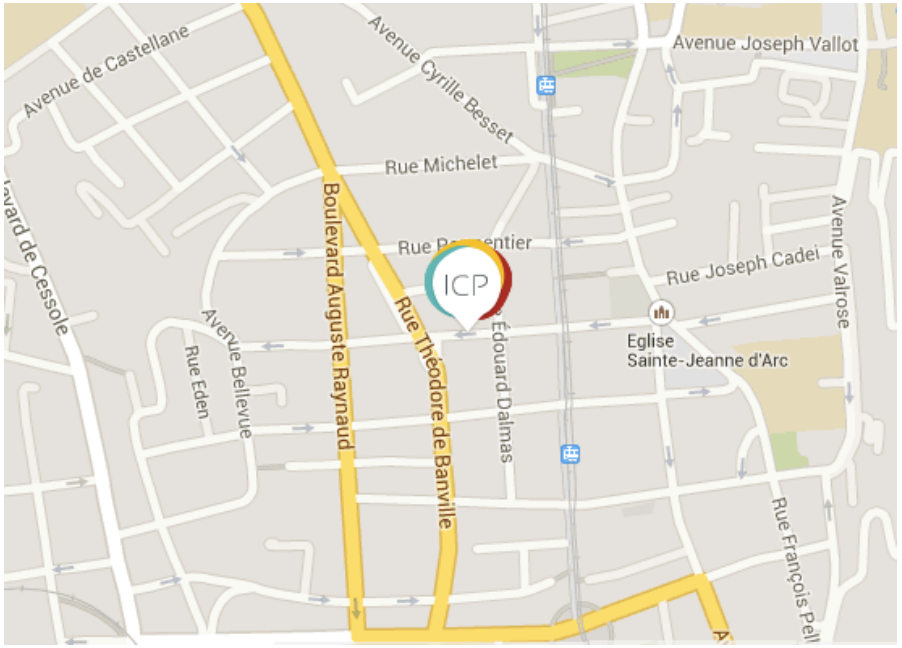
Vincent Robert

Rendez-Vous le 6 novembre à partir de 8h45!

Comment se rendre à l'Institut Claude Pompidou?

Institut Claude Pompidou
10 Rue Molière
06100 Nice
04 92 03 22 22

http://www.institut-claude-pompidou.fr/venir-institut



Association Innovation Alzheimer
www.innovation-alzheimer.fr - contact@innovation-alzheimer.fr