

Respigame: kézako?

- à Nom du projet/idée : RespiGames
- à Le Pitch: Développement d'Exergames sur Smartphone, tablette et TV « connectées » pour rendre la réhabilitation respiratoire et la post réhabilitation des malades respiratoires amusantes et pérennes
- à Qui êtes vous ? Dr Mathieu Larrousse, pneumologue, membre de l'association AREP de réhabilitation respiratoire à domicile sur console de jeu, associé à une équipe de médecins, de professeurs d'activité physique adapté et de technicien respiratoire à domicile.
- à *Votre idée ? Les difficultés d'accès à la réhabilitation respiratoire et au maintien des acquis post-réhabilitation sont un enjeu majeur dans les maladies respiratoires chroniques, sachant qu'il s'agit de la prise en charge la plus efficace devant le médicament. L'idée est d'utiliser la technologie grand public (application + Smartphone/tablette/TV et objets connectés) pour faire entrer ses « traitements » dans le quotidien des patients avec une notion majeure d'amusement pour développer une pérennisation de la pratique de l'Exergame.*

Un peu plus de détails...

La Bpco et l'insuffisance respiratoire sont un enjeu majeur de santé publique (3^e cause de mortalité d'ici 2020). Le meilleur traitement de cette maladie n'est pas un médicament mais la réhabilitation respiratoire. L'accès à ce traitement est limité car développé en grande majorité dans des structures d'hospitalisation. De plus après le passage par les centres pour les plus chanceux, le patient oublie ce qu'il a appris.

Un premier projet de réhabilitation à domicile avec console de jeu WII (WiiCi project) a été un grand succès amenant la création d'une structure de réhabilitation pérenne dans le Var et les Bouches du Rhône avec plus de 450 patients réhabilités qui poursuivent leur action et leur traitement de manière autonome et plusieurs publications dans des congrès médicaux internationaux.

Mais la technologie évolue et les consoles de jeu limitent aujourd'hui le développement. Il nous faut nous affranchir de ces plateformes et s'orienter vers des objets connectés déjà présents chez nos patients (smartphone, tablettes, TV connectées) pour développer des Exergames et une réhabilitation amusante, efficace et enfin accessible à tous les patients. C'est ça RESPIGAMES!!!



Vos besoins ?

Quels seront vos besoins lors de RespirH@cktion ?

- *Développeur pour appli (smartphone tablette TV connectés)*
- *Ingénieur ou technicien pour développement objet connecté*
- *Financeurs*



Objectifs financiers, industriels...

L'objectif est de développer en parallèle application et objet connecté. Une vision réaliste veut que la réalisation d'un prototype fonctionnel soit fait en 4-6 mois suivi d'une expérimentation sur 6 mois auprès de patients volontaires.

On peut espérer d'ici 1 an entrer sur une phase d'industrialisation et de commercialisation du projet en visant patients, association de patients, prestataires d'oxygène à domicile mais aussi marché de la e-santé grand public en passant par des plateformes comme l'Appstore ou Android Market pour l'appli, conditionné à l'achat de l'objet connecté (distribution grand public type FNAC...).

Un développement européen et mondial est envisageable en cas de succès de la phase initiale en France sur 3 à 5 ans.

Sur le marché spécifique de l'assurance maladie française, il n'est pas exclu d'obtenir des remboursements au titre de la LPPR après validation médicale ou de pouvoir passer des accords de prise en charge avec les mutuelles de santé pour diminuer le coût au patient