

Deux projets valaisans primés au Défi Source

TECHNOLOGIES Un jeu vidéo pour les jeunes patients épileptiques et une application pour faciliter le travail des proches aidants: voilà deux innovations valaisannes à succès.

Organisée par l'Institut et Haute école de la santé La Source, à Lausanne, la phase finale du Défi Source 2021 s'est tenue vendredi dernier, en ligne. Deux équipes valaisannes ont été primées lors de cet événement dont l'objectif était de stimuler l'éclosion de projets innovants en lien avec la santé et les soins infirmiers.

Un jeu vidéo pour sensibiliser à l'épilepsie

L'équipe EpilepSim, qui a développé un prototype de

jeu vidéo mobile destiné aux enfants et adolescents épileptiques, a remporté le prix ELCA, qui récompense le meilleur projet informatique touchant à la santé. «En paramétrant leur âge et leur type d'épilepsie, les joueurs peuvent configurer leur propre personnage et le soumettre à différentes actions quotidiennes susceptibles de déclencher une crise, ou de les en préserver. Notre idée est de leur faire prendre conscience

de leurs limites, mais aussi de renforcer les connaissances des jeunes patients pour améliorer leur qualité de vie», explique le porteur du projet, Samuel Pinto Da Silva, fraîchement diplômé de la Haute école d'informatique de gestion.

Son équipe comptait un autre diplômé de cette filière, ainsi que trois étudiants de la Nursing Team Academy. Grâce ce prix, ces jeunes Valaisans pourront bénéficier d'un coa-

ching pour développer leur prototype. Avec l'objectif, à plus long terme, de commercialiser ce jeu vidéo. «En attendant, nous allons le présenter lors de la Conférence internationale sur la gamification, prévue à la fin juin à Lausanne.»

Faciliter la coordination des proches aidants

La seconde équipe valaisanne récompensée vendredi est celle emmenée par Catherine Poidevin-Girard, directrice du foyer de jour Les Acacias, à Martigny. Leur plateforme collaborative picToHome vise à faciliter la communication et la coordination des interventions entre les proches aidants et les différents intervenants, par exemple dans le cadre d'une prise en charge d'un patient Alzheimer. Elle a remporté le prix du public ainsi que la mention du jury.



«EpilepSim», le jeu vidéo mobile primé, est valaisan. CAPTURE ÉCRAN

L'équipe bénéficiera aussi d'un coaching pour poursuivre son projet. «Nous allons notamment faire tester notre application par des proches aidants, afin qu'ils nous fassent remonter leurs pistes d'amélioration», explique Catherine

Poidevin-Girard. «En parallèle, nous espérons trouver des sources de financement auprès de fondations et institutions spécialisées.» Avec, là aussi, l'espoir de voir un jour l'application lancée sur le marché. **FBA**