

# AwakeningVR

## Timothy PECK

Travail de Bachelor 2023

Filière Informatique et Système de Communication – Orientation informatique logicielle

Professeur: Ninoslav MARINA

Expert: Javier BELMONTE

### Description

Dans le domaine de la santé, le secteur de la réhabilitation pédiatrique souffre d'un manque de motivation et d'attention pour réaliser des plans de réhabilitation intensifs, notamment pour les patients chroniques à domicile. De plus, il y a un manque de personnel spécialisé dans la réhabilitation avec les outils pour surveiller les exercices.

Bien que la technologie et les connaissances soient disponibles, elles n'atteignent pas les patients et les familles.

Ce projet consiste à créer une plateforme de jeux sérieux et de vidéos pour la réhabilitation cognitive et motrice en pédiatrie, notamment pour les patients chroniques et leurs familles, et à la montrer aux thérapeutes.

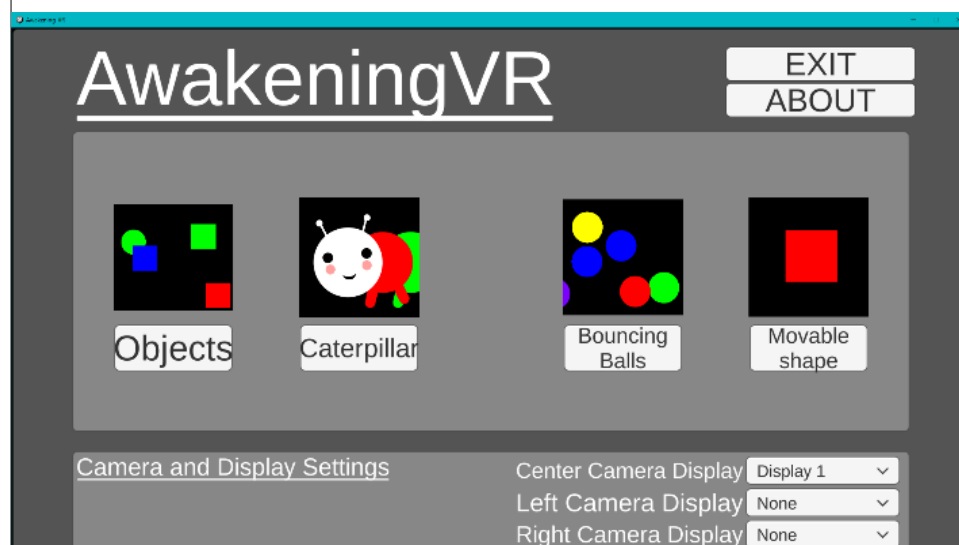
### Déroulement

Déroulement de ce projet:

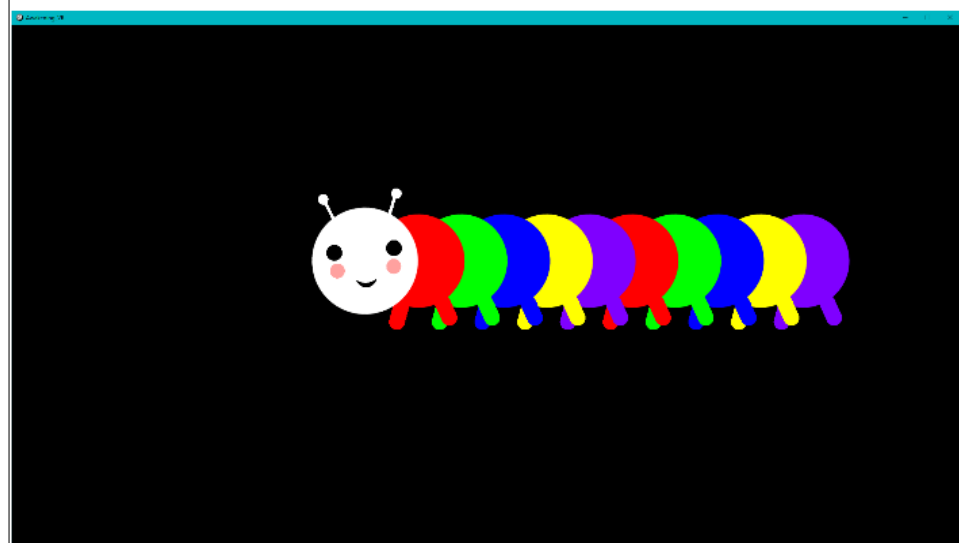
- Recherche d'informations sur le sujet
- Recherche de projets similaires
- Recherches de jeux possibles
- Développement des déplacements
- Développement des animations
- Vérification des fonctionnalités

### Résultats

Une version préliminaire de cette application a pu être créée et testée avec grand succès. Les résultats testés sont encourageants pour une bonne évolution du travail. L'existence de l'élément avec interaction du soignant ajoute un bon niveau d'interaction entre les patients et leurs soignants.



Menu principal de l'application



Un des jeux de l'application

### Discussion : Conclusions et perspectives

Ce projet pose des bonnes bases pour une continuation du projet dans le futur vers une application complète. Des nouveaux jeux sérieux peuvent être facilement rajoutés et les jeux existants peuvent être améliorés ou agrandis. Les jeux actuels remplissent bien les critères définis en début de projet. Finalement, il serait bien de rajouter un élément interactif pour forcer une interaction du patient.