



CCCP

QUI SOMMES-NOUS ?

Développeurs de jeux vidéo depuis 10

ans !

2 STUDIOS
Valenciennes
& Lille

14 +
MEMBRES
D'ÉQUIPE

Spécialisés
En Flash et Unity 3D

50 +
SERIOUS
GAMES

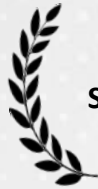
20 +
GAMES

Multi-supports
PC, MAC, Smartphones Android & iOS,
Tablettes tactiles, Terminaux multimédia

MEET THE TEAM



NOS RÉCOMPENSES



Prix Now.Belle
SeriousGame.be
2011



Prix du public
Etats Généraux de
la Santé en Régions
2012



Prix ProtoPitch
2012



Trophée Technologies Educatives
Salon de l'Education
2013



Prix Now.Belle
2013



Trophée d'or de la communication hospitalière
Festival de la communication en santé
Deauville 2013



Prix Spécial du
Jury Grand public
Festival de la
communication en santé
Deauville 2012



ILS NOUS FONT **CONFIANCE**...

PARTENAIRES SERIOUS GAMES



PARTENAIRES GAMES



PARTENAIRES FINANCEURS





SERIOUS GAMES

LE SERIOUS GAME



LE SERIOUS GAME

Santé

POUR LES PROFESSIONNELS

- Former
- Soigner

POUR LES PATIENTS

- Dédramatiser / sensibiliser
- Transmettre un message

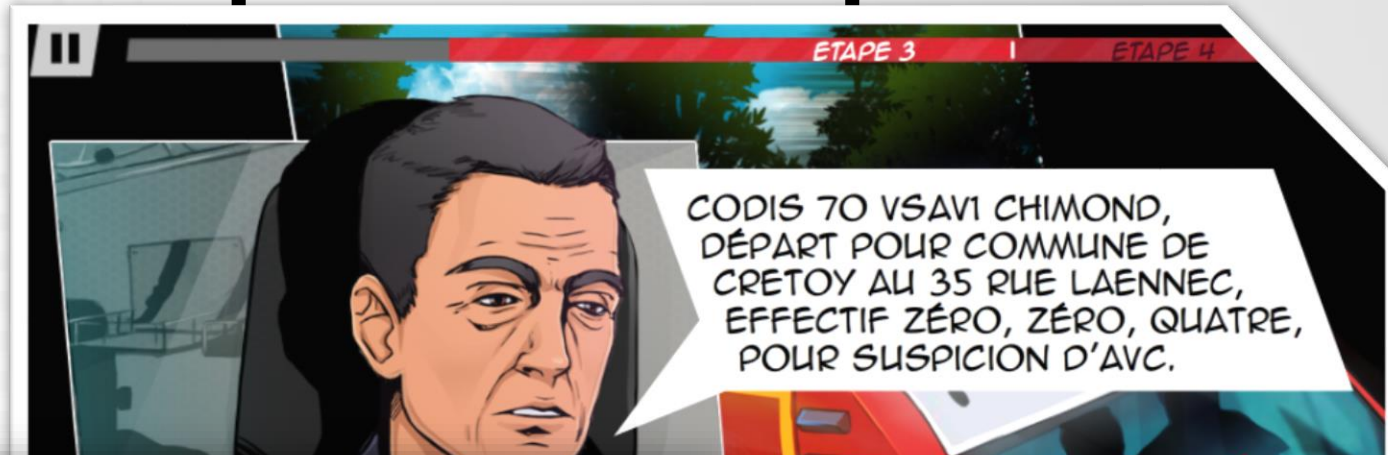
Serious game pour les pro

4h30 chrono

- Prise en charge de l'AVC
- 4 étapes
- Du domicile à l'unité neuro-vasculaire
- Prise de décisions

Objectif

Prise en charge optimale



CCCP

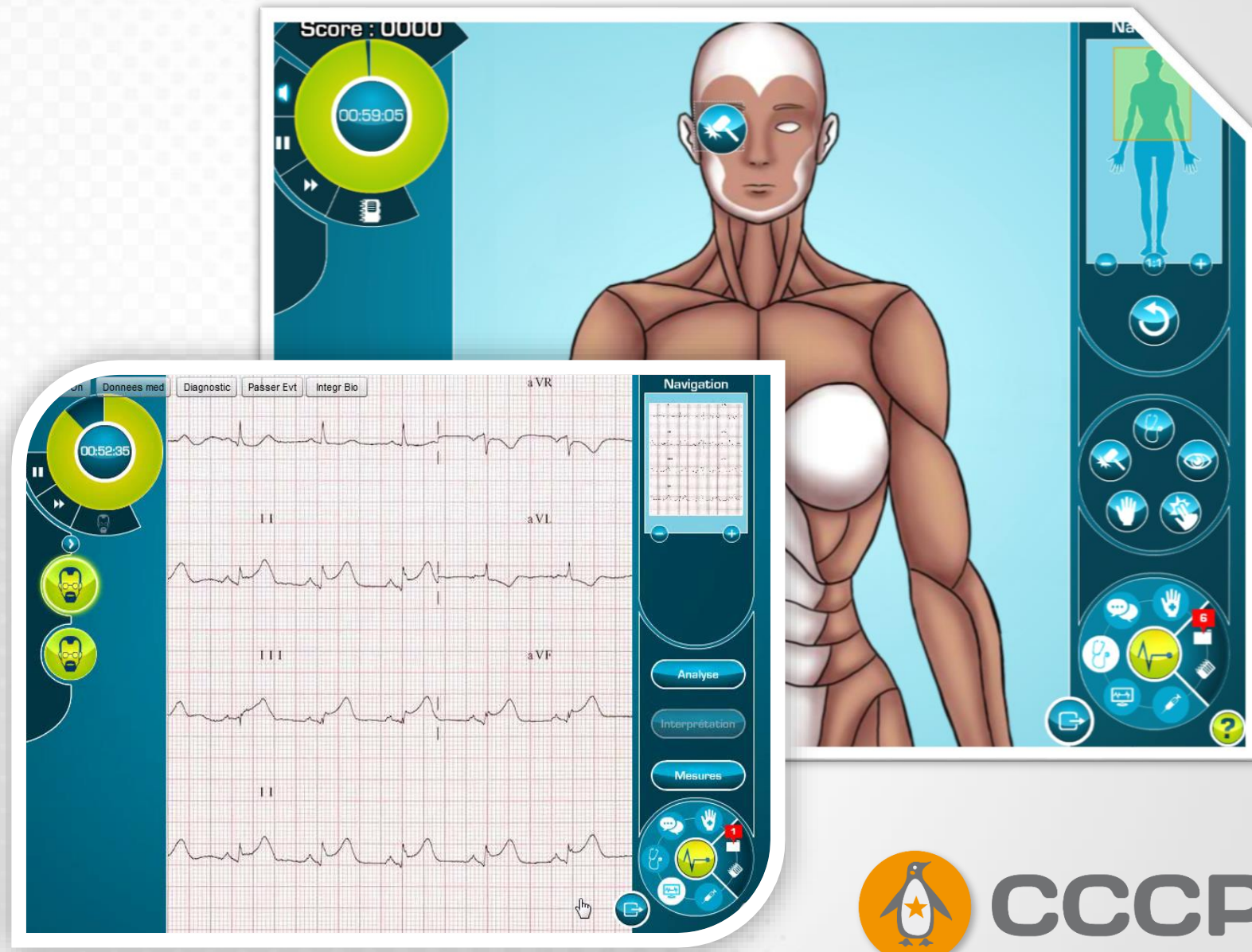
Serious game pour les pro

Diagnostic en urgence

- Etudiant médecine deuxième cycle
- Diagnostic médical
- Méthode ARC
- Cas concrets
- Scénarios des médecins formateurs

Objectif

Formation à l'ARC, apprentissage du raisonnement clinique, en urgence.



Un manque de serious game Pour le patient

Un manque de serious game Pour le patient

- Contraintes d'usage en milieu hospitalier,
- Vétusté ou absence de solution informatique,
- Difficulté à trouver des budgets,

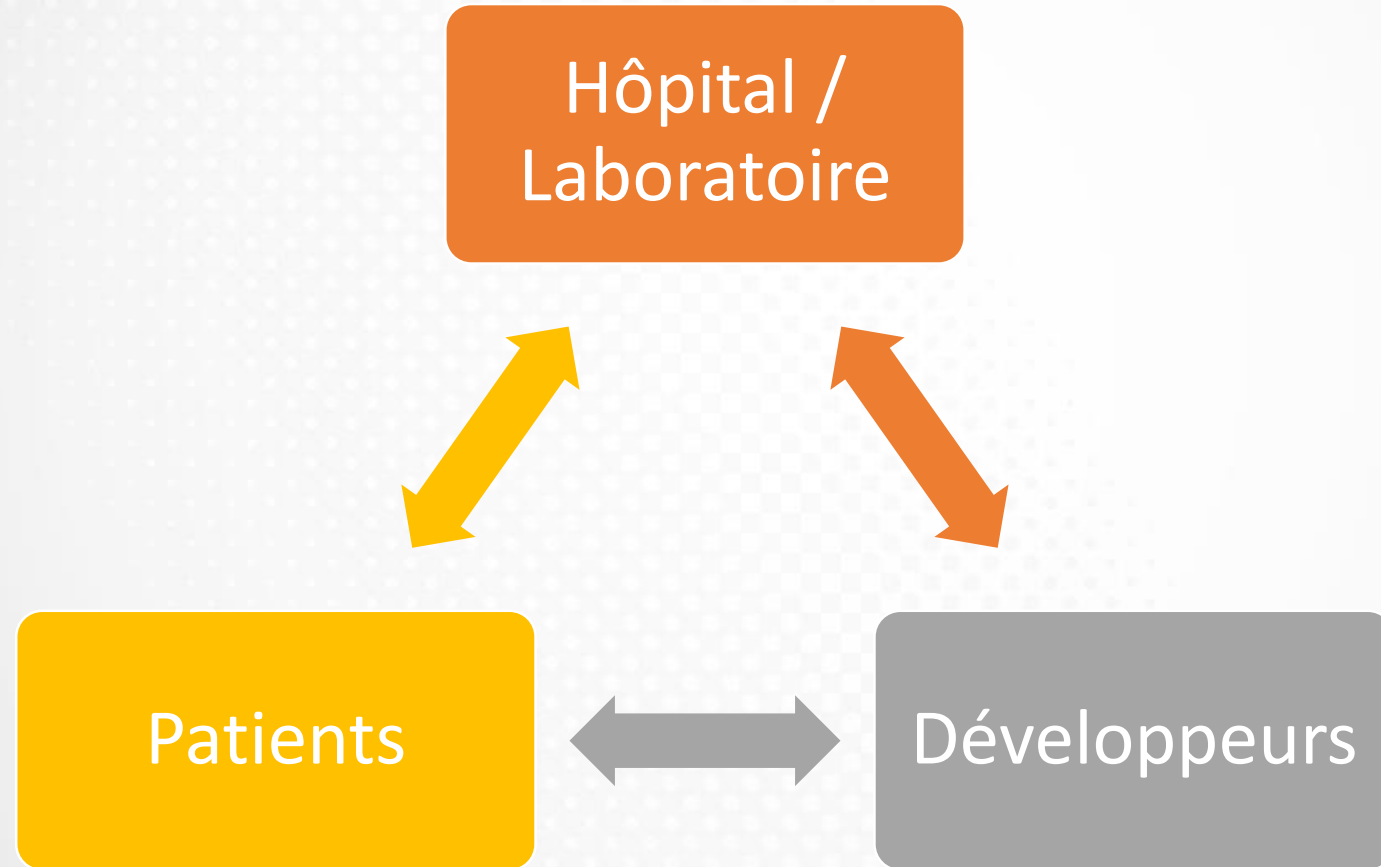
Ludomedic ?

- Plateforme dédiée au jeu santé.
- 10 jeux déjà présents.
- 4 parcours :
 - Famille,
 - Parents,
 - Enfants,
 - Professionnels.
- Pensé pour le patient.
- Appuyé par des experts.

- + Compréhension des enjeux pour le patient.
- + Echange entre les patients et les médecins.



Un système Tripartite



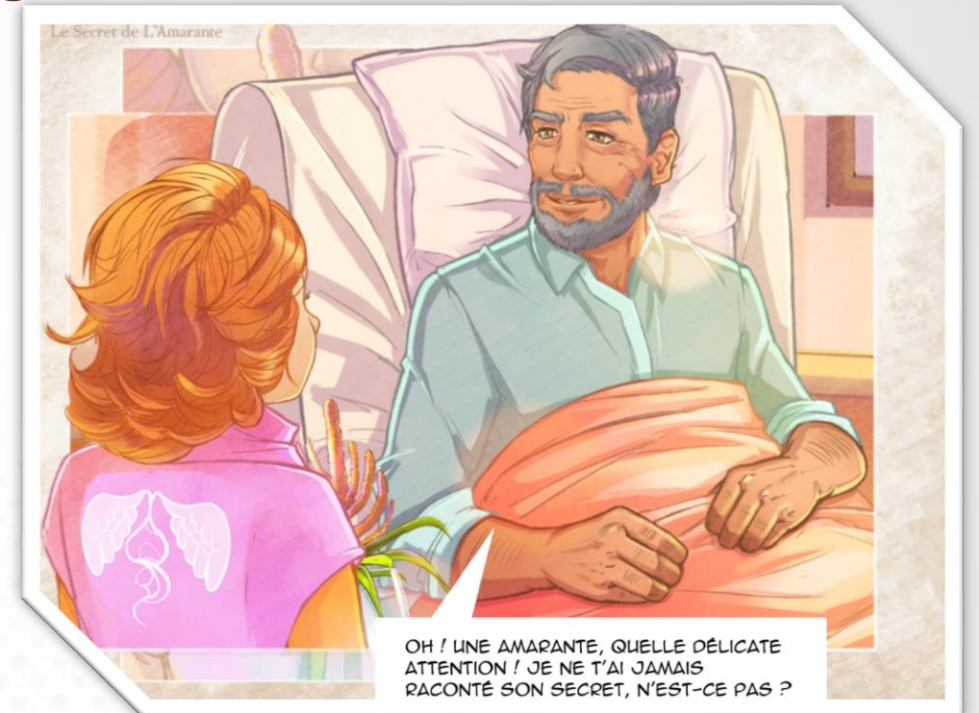
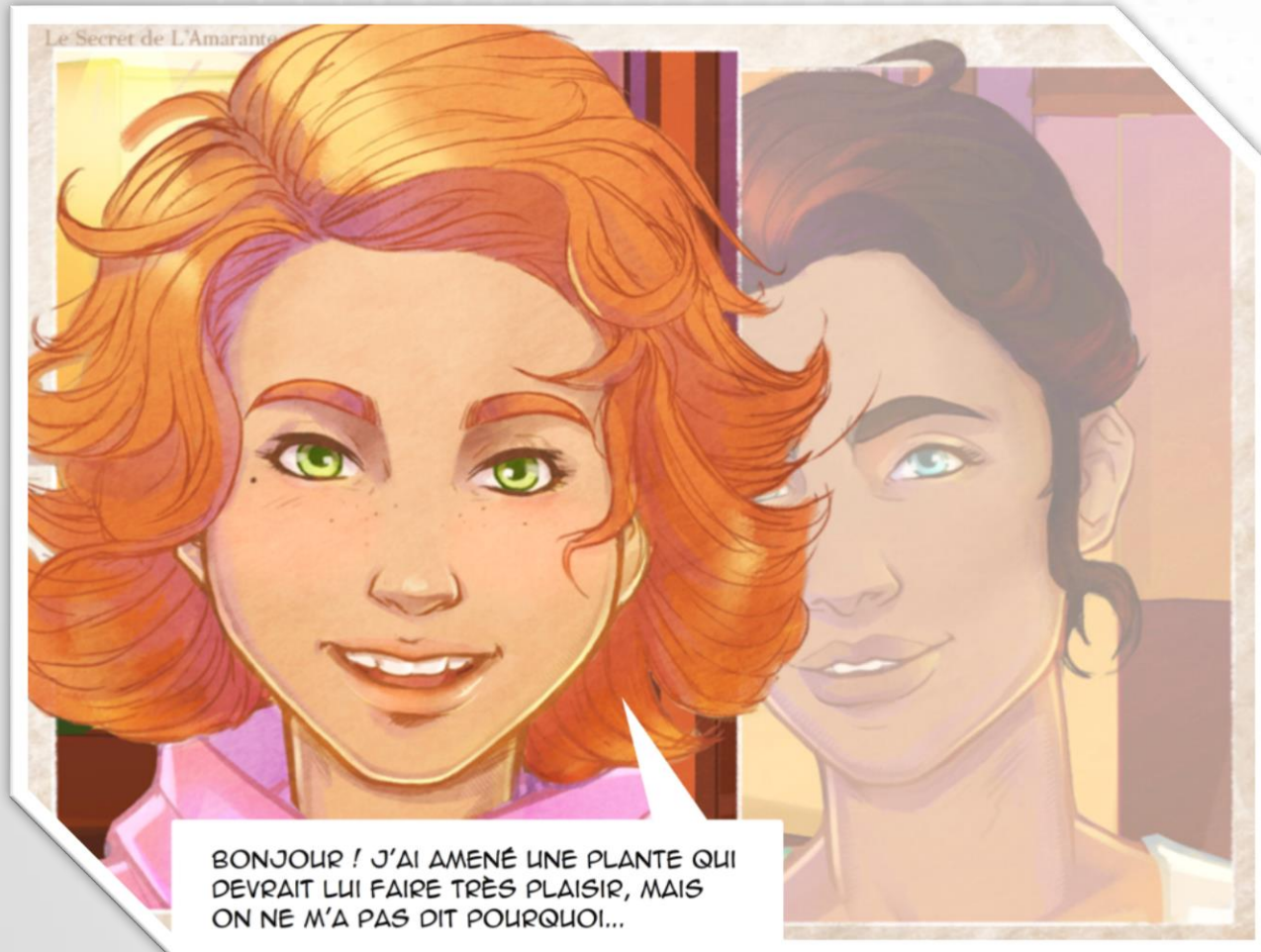
Le Secret de l'Amarante

- Hygiène des mains.
- Sensibilisation grand public.
- Eviter la transmission des infections nosocomiales.
- Déployable en hôpital :
 - Bornes multimédias,
 - Terminaux tactiles pied de lit,
 - Tablettes.



CCCP

Un graphisme de qualité

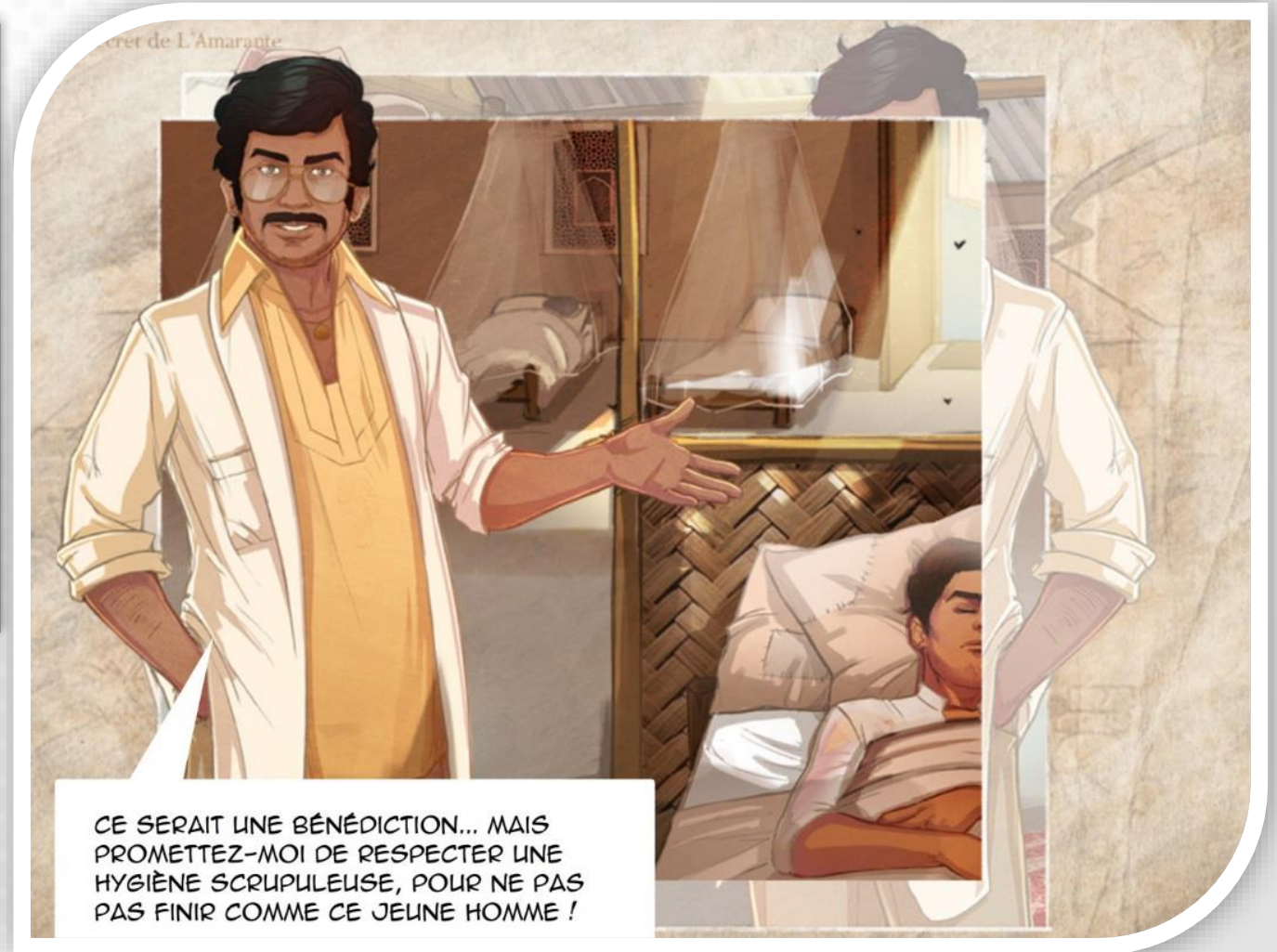


Sous forme de Bande dessinée

Une histoire originale



Jusqu'en Inde







Un apprentissage ludique

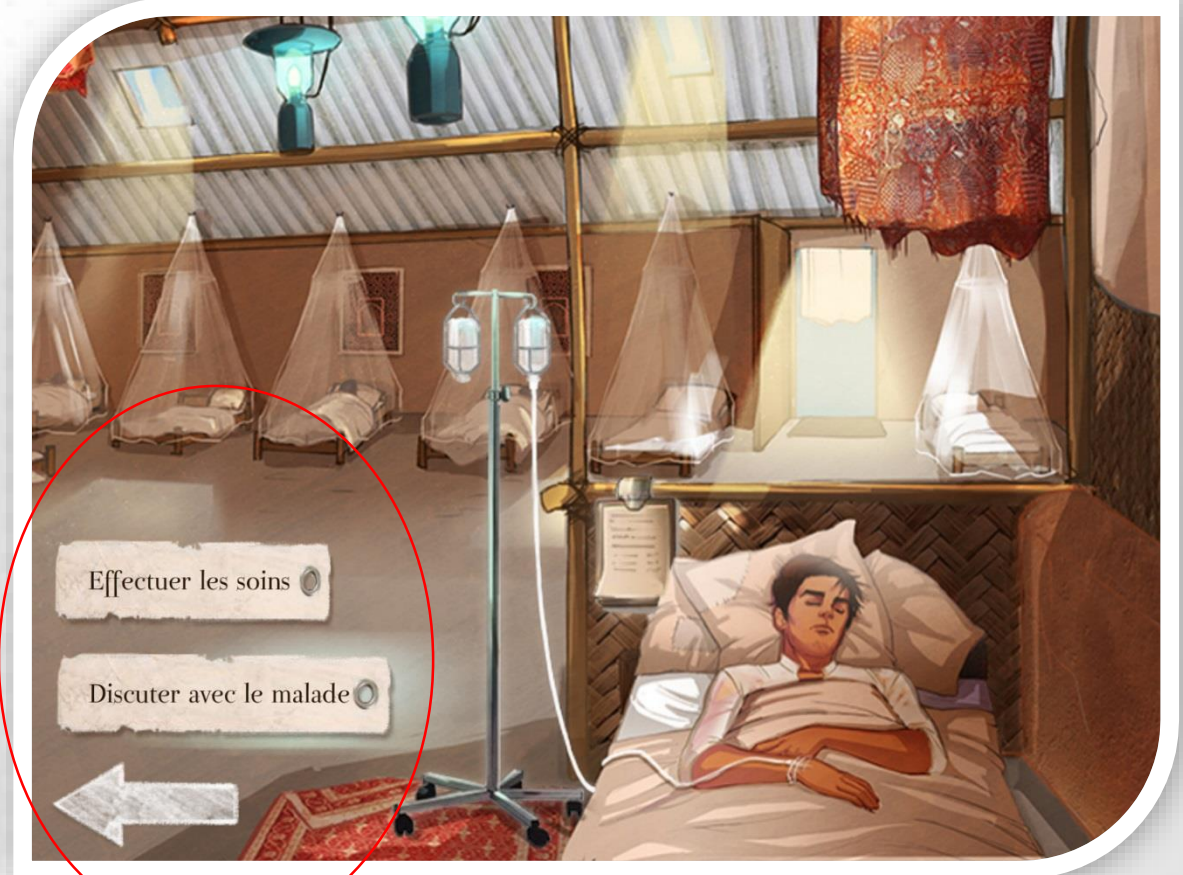
Un jeu d'hygiène des mains

Le Secret de L'Amarante

Cliquez ci-dessous sur le bouton qui correspond à la bonne étape, avant la fin du temps imparti.



Adaptation au joueur et facilité d'utilisation



Pas-à-pas facile.

Synthèse des principaux résultats

Des tests utilisateur

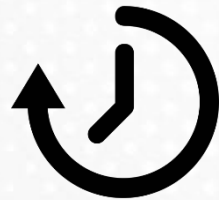


Nombre de patients : 10 / Nombre d'accompagnant : 10

Age moyen : 49 ans

Minimum : 22 ans

Maximum : 73 ans



Temps de jeu

31,36 mins

Min : 18,53 Max : 41,56



Sous la direction de :

M. César Boog, psychologue / ergonomiste

Mme. Séverine Loiseau

Mme. Laura Douze

Maison régionale de la recherche clinique

CHRU de Lille

Université Lille 2 Droit et Santé

Inserm

Synthèse des principaux résultats

Des tests utilisateur

Point Fort

- Le graphisme est spontanément énoncé comme un grand point fort du jeu par les utilisateurs : le « coup de crayon », la beauté des dessins.
- Le format bande dessinée facilite l'approche du thème et le met à portée de tous.
- L'histoire est originale et généralement appréciée par les utilisateurs.
- Les personnages sont sympathiques.
- Les phases de narration et d'exploration s'adaptent à la vitesse du joueur.
- La durée de jeu raisonnable (du point de vue des utilisateurs patients)
- Bonne rétention des messages

Point Faible

- Le guidage : Le joueur n'est pas suffisamment guidé. Cela entraîne de multiples erreurs et échecs lors de la réalisation des tâches, plusieurs recours à l'aide des expérimentateurs pour avancer dans le jeu, et à des abandons.
- Disponibilité des accompagnants.



Merci.



Frédéric FOREST
f.forest@le-cccp.com



CCCP