



## Communiqué de presse

21 Février 2017



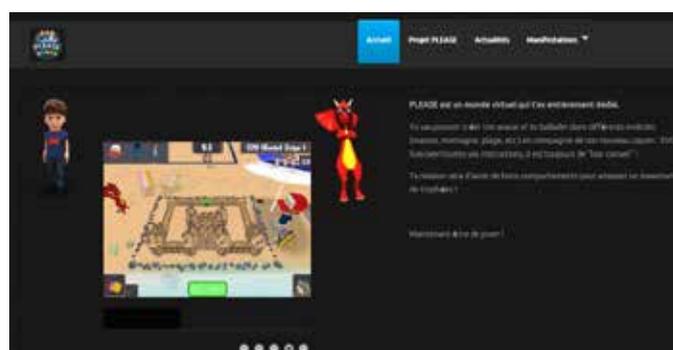
### CONGRÈS VIRTUALITY DU 24 AU 26 FEVRIER Programme Ludo Educatif Axé Santé Environnement

**Le projet PLEASE est un programme évolutif, correspondant à la mise en place et l'évaluation d'une modalité innovante ludo-éducative associant** : plateforme elearning adaptée aux enfants, monde virtuel persistant et serious games 3D. Les domaines traités portent sur la prévention, l'éducation, la promotion en santé et à l'environnement. Les populations cibles actuelles sont les enfants scolarisés en primaire, les enfants asthmatiques et à court terme la population générale.

**Il est piloté par le Laboratoire de Soins Pharmaceutiques et de Santé Publique (L 2SP), Pôle Pharmacie, Centre Hospitalier Universitaire de Nice, responsable Dr Rémy Collomp.**

Les thématiques actuelles sont la qualité de l'air extérieur, la qualité de l'air intérieur et le risque lié au soleil. Prochainement, seront développés les énergies renouvelables, la gestion des déchets, le développement durable ainsi que la nutrition.

PLEASE utilise sur des scénarios pédagogiques et des objectifs d'apprentissage définis et validés par les professionnels de santé experts. PLEASE est intégré au programme pédagogique officiel et est conforme aux orientations de l'enseignement numérique récemment présentées par le gouvernement. Le contenu peut être aussi enrichi directement des travaux des enfants ou des propositions des collectivités en bénéficiant. Une base de données permet le suivi des acquis de connaissances.





### Un programme évolutif :

- **2006** : Elaboration des 1ers serious games sur la thématique du soleil; déploiement en tant que lauréat de l'opération de santé publique « Train de la Vie » menée par le laboratoire Sanofi
- **2013** : Développement d'un monde virtuel et nouvelle génération de serious games grâce à un financement du Conseil régional PACA et Communauté européenne (appel à projets PACA LABS)
- **2015** : PLEASE reçoit le 1er Prix au niveau national dans la catégorie éducation à la santé du Tour de France numérique de la santé
- **2016** : Déploiement du programme PLEASE en tant que lauréat des 6ème Trophées de l'Environnement de la Ville de Nice au niveau du Living Lab de la Ville de Nice (Bâtiment DELVALLE)
- **2016 – 2017** : Elaboration de la plateforme ELearning de PLEASE avec la société Observia
- **2017** : Elaboration du volet « Asthme » de PLEASE avec le soutien du laboratoire ASTRA
- **2017** : Partenariat avec le laboratoire TERA pour le déploiement de PLEASE au niveau des collectivités
- **2017** : Début de la collaboration avec la société PIXXIM pour l'élaboration d'un monde virtuel connecté intégrant des serious games 3D (début de production prévue 2018)

### Les acteurs : Le porteur du Projet

- **Laboratoire de Soins Pharmaceutiques et de Santé Publique (L 2SP), Pôle Pharmacie, Centre Hospitalier Universitaire de Nice, responsable Dr Rémy Collomp**

Equipe multidisciplinaire correspondant à l'unité Formation Enseignement Recherche du pôle Pharmacie du CHU de Nice.

**Thématique des travaux** : santé environnement, monitoring urbain (smart city), éducation thérapeutique, elearning, serious games, simulation en santé



### Les partenaires

- **Observia** : Elaboration de la plate forme d'Elearning ; expertise en éducation thérapeutique et système d'information
- **Laboratoire Tera** : à compléter
- **PIXXIM** : Experts de la 3D depuis 16 ans, acteur majeur en France dans le domaine de l'aménagement du territoire et des « Jeux sérieux »
- **Laboratoire ASTRA** : soutien pour le volet asthme
- **Ville de Nice** : soutien des directions santé, environnement et éducation

### Un programme faisant largement appel à l'Innovation

Les partenaires apportent des compétences multidisciplinaires en poursuivant un louable objectif de Santé Publique, dans un contexte d'aggravation des nuisances liées à la pollution et de leurs conséquences sur la santé, particulièrement

en milieu urbain. L'utilisation de moyens numériques modernes, tels le Serious Game, les mondes virtuels connectés ou la réalité virtuelle facilitent l'adoption et l'accessibilité d'outils à vocation éducative. Notre projet, à l'intersection de domaines scientifiques de pointe, tels la modélisation de la qualité de l'air, le « Big Data » ou la constitution de bases de données Santé et environnement, fait appel à des outils numériques jusqu'alors réservés à des domaines d'industries lourdes, comme l'aéronautique et le spatial.

## **CONGRÈS VIRTUALITY DU 24 AU 26 FEVRIER**

au 104 - 5 Rue Curial, 75019 Paris

Si vous souhaitez rencontrer le Docteur Remy Collomp, n'hésitez pas à me contacter et/ou le contacter par email :  
collomp.r@chu-nice.fr



Attachée de presse - Isabelle Baltarel

Tel. : 04.92.03.41.04 / Mob. : 06.88.46.52.12 - Email : baltarel.i@chu-nice.fr

Directrice du Pôle Administration Générale - Martine Rajzman  
Affaires Générales, Communication - Culture, Coopération

Secrétariat : 04.92.03.4508/4103