**ACRONYME DE L’INNOVATION TECHNOLOGIQUE**

**MEDUCARE**

(Mobile Education and Diagnosis for Universal Care Awareness and Reinforcement of Epidemiology)

Cet acronyme reflète l'objectif de l'application : une éducation mobile permettant aux utilisateurs de mieux comprendre et prévenir les maladies à travers un jeu interactif.

**CRÉATIVITÉ DE L’INNOVATION**

Notre projet se distingue par son approche ludique de l'éducation en matière de santé, un domaine généralement sérieux et formel. Le jeu de devinettes de maladies avec des informations détaillées sur les symptômes, les traitements et la prévention rend l'apprentissage médical engageant et accessible à tous, y compris les jeunes. Cela combine des éléments d'éducation et de divertissement, ce qui en fait une méthode innovante pour sensibiliser à des enjeux de santé publique.

**FAISABILITÉ ET COÛT DE L’INNOVATION**

**- Développement technique**: Le développement de l'application est réalisable avec des technologies mobiles accessibles comme Flutter ou React Native, qui permettent de créer des applications multiplateformes avec un seul code source.

**- Coût estimé:**

- Développement de l'application: Entre 5 000 et 10 000 USD selon la complexité des fonctionnalités.

- Hébergement et gestion des données : Si tu utilises des bases de données comme Firebase, les coûts peuvent être modérés, à partir de 25 USD par mois, selon l'échelle de l'application.

- Maintenance et mises à jour: 10% du coût initial annuellement.

- Équipe requise : Un développeur mobile, un concepteur UI/UX, un spécialiste en santé publique (pour valider les informations), et un responsable de projet pour coordonner.

**AVANTAGES DE L’INNOVATION**

**- Éducation et prévention accessible à tous:** En rendant les informations médicales accessibles à travers un jeu, l'application favorise l'apprentissage de manière continue et engageante.

**- Sensibilisation à des maladies moins connues:** L'application peut inclure des maladies courantes et rares, contribuant à une meilleure prise de conscience.

**- Utilisation dans des campagnes de santé publique:** Elle pourrait être intégrée dans des campagnes de sensibilisation pour encourager des comportements sains et informés, notamment dans les zones à faible accès à l'éducation sanitaire.

**BÉNÉFICES ENVISAGÉS DE L’INNOVATION POUR LA RÉGION/PAYS**

**- Amélioration de la santé publique:** En facilitant la compréhension des maladies et leur prévention, l'application contribuera à la réduction des maladies évitables, comme le paludisme ou la diarrhée, très présentes dans certaines régions.

**- Renforcement des systèmes de santé:** Les utilisateurs seront mieux informés sur les symptômes et pourront consulter plus tôt les professionnels de santé, réduisant les retards dans la prise en charge.

**- Accès à l'éducation sanitaire dans les zones rurales:** Grâce à la compatibilité hors ligne, l'application pourrait atteindre des populations sans accès constant à Internet. hhhhhhhhhhh

**fff**

**PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT DE L’INNOVATION PROPOSÉE**

**- Extension des fonctionnalités**: Intégration d’une option pour consulter des professionnels de santé en ligne, ou de dispositifs de télémédecine.

**- Partenariats avec des ONG et gouvernements**: L'application pourrait être utilisée dans des campagnes de prévention organisées par les ONG ou les ministères de la santé, favorisant un impact national.

**- Internationalisation :** Une version adaptée pourrait être développée pour d’autres pays ou régions, avec des langues locales et des maladies spécifiques à ces zones.

**- Utilisation en milieu scolaire:** Elle pourrait être introduite dans des programmes éducatifs pour les jeunes afin de renforcer l'éducation à la santé dès le plus jeune âge.