

# Jouer Bouger Santé

UNLISH

**alt**  
**Shift**  
Geosocial Games & Applications

 NaturalPad

# Problématique

- Les applications sports santé et les dispositifs connectés de quantification personnelle se développent mais les données produites sont hétérogènes et éparses.

# Proposition de valeur

- Mise en place d'une interface applicative (Api) centralisée fournissant un accès unique, sécurisé à des données homogènes.
  - permettra de créer de la valeur
  - permettra de développer un eco-système d'applications

# Qui sommes-nous

- 3 sociétés autour du Web et des applications sociales pour le sport et la santé.
- Convaincus par l'intérêt des technologies du Web sémantique.

# Alt-Shift

- **Compétences**

- Jeux géo-sociaux massivement multi-joueurs
- Systèmes de notifications intelligents
- Applications & services web riches multi plateforme

- **Intérêt**

- Développement des applications jeux géo-sociaux et réalité augmentée.
- Mise en pratique de systèmes de notifications intelligents.

# NaturalPad

- **Compétences**

- Jeux vidéos thérapeutiques
- Conception participative
- Interfaces naturelles

- **Intérêt**

- Gamification du sport
- Analyse des données santé

# Unlish

- **Compétences**

- Services d'organisation de la pratique sportive hors-cadre
- Préconisation d'activités adaptées au niveau de pratique
- Récolte de données crowd-sourcées de données sport

- **Interêt**

- Données de pratiques et santé
- Distribution de la donnée produite

# Table Ronde

- Votre activité
- Vos compétences
- Intérêt pour le projet ?
- Et dans quelle thématique vous vous placeriez ?



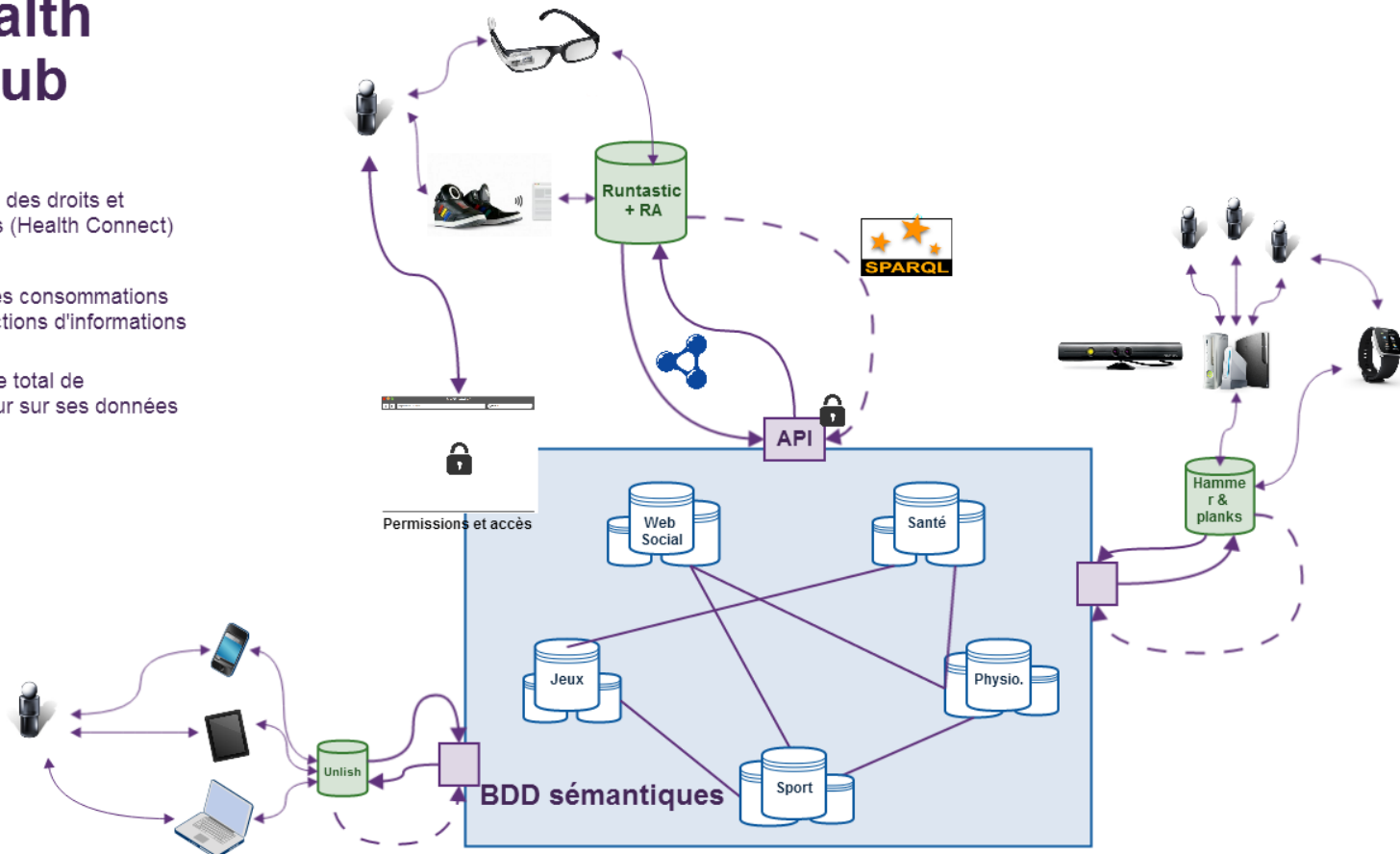
# Mots-clés

Data visualisation  
Web sémantique Confidentialité  
Notifications  
Mobiles Données Web social  
Périphériques connectés Santé Jeux  
Sport Rééducation Gamification  
Capture de mouvement Géo-localisation  
Quantification personnelle Réalité augmentée

# Architecture technique

## Health Hub

- Gestion des droits et privilèges (Health Connect)
- Suivi des consommations et productions d'informations
- Contrôle total de l'utilisateur sur ses données



# Ontologies

## ● Le coeur de l'architecture

- Connexion d'ontologies existantes et d'ontologies spécifiques développées dans le projet et alignement
  - ontologies du sport -> lieux de pratique, niveau des sportifs, performances...
  - ontologies de la santé -> prise en charge médicale, pathologies, traitements, exercices adaptés ...
  - ontologies sociales -> relations entre les personnes, production de contenus, analyse du réseau ...
  - ontologies du jeu -> niveaux des joueurs, trophées, succès ...
  - ontologie de la notification -> quel canal pour notifier, en fonction de quel moment, quel contexte ...
- Base de données sémantiques utilisables en production.
  - Garantie de temps de réponse
  - Montée en charge
  - Robustesse

# Processus du projet

- Itérations
- Représenter nos données
- Penser de nouvelles applications
- Représenter les données de ces nouvelles applications

# Présentation des scénarios

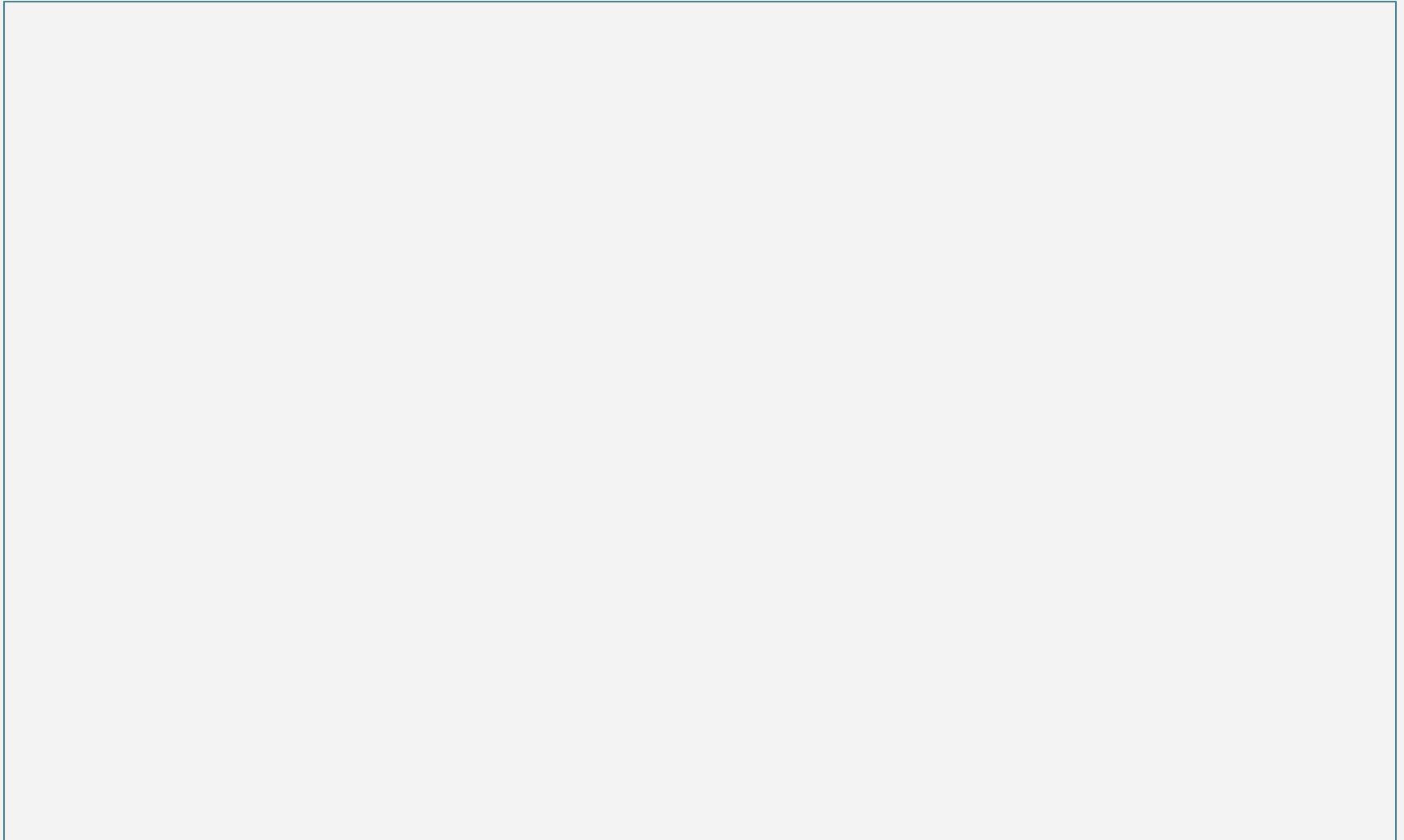
Sport, social, santé, gamification

Quantified-self, gamification, jeux RA  
periphériques augmentés, mobiles, géoloc

Rééducation, données, santé,  
capture de mouvements

Périphériques connectés, santé,  
notifications, données

# Feedback scénarios



# Conclusion

- L'ANR à changé (format court)
- Réponse motivation partenariat : 9/10
- Dossier complet pour validation par tutelles : 16/10
- Date de dépôt 23/10 => go/nogo?
- Votre retour sur le projet, votre valeur ajoutée?
- 1/2 page avec votre synthèse. -> 9 / 10
- Contactez-nous pour une réunion personnalisée

# Apéro

- Démo