

---

# Etude de l'existant

## *Maladie d'Alzheimer : Jeu ma famille et moi*

---

L'étude de l'existant permet une compréhension approfondie de la méthodologie utilisée au sein du centre d'accueil de jour Alzheimer de Biot pour retarder l'évolution de la maladie, en d'autres termes, elle permet de connaître les insuffisances et proposer des solutions pour les résoudre.

## 1. Présentation du groupe

- Amandine Benoit
- Meriem Chebaane
- Eslam Hossam
- Julien Andre

## **2. Description de l'existant**

La nature du travail au sein du centre d'accueil de jour Alzheimer de Biot implique la collaboration entre l'équipe pluridisciplinaire et les familles des malades .

La maladie d'Alzheimer est une pathologie lourde dont l'évolution se fait en plusieurs stades et qui mène rapidement à la dépendance psychique et physique. En effet, les personnes atteintes par cette maladie peuvent finir progressivement par ne pas reconnaître leurs familles et même leur identité.

## **3. Critique de l'existant**

L'étude approfondie nous a permis de découvrir que la situation est ambivalente :

- La dépendance physique des malades met en accent la difficulté de l'utilisation des supports informatiques.
- Le centre d'accueil utilise des activités monotones qui favorisent le maintien des capacités cognitives. Parmi les activités :
  1. Partie de Pétanque dans le parc
  2. L'atelier de Cuisine Thérapeutique
  3. Le parcours de marche
  4. L'atelier Histoire Musicale

On peut constater qu'il n'y a pas assez d'activités qui visent directement la reconnaissance de famille et l'identification.

## **4. Etat de l'art**

Notre proposition consiste à concevoir et implémenter une application qui apporte une solution efficace, simple à utiliser et personnalisée pour chaque malade. Le choix de dispositif ciblé dépendra des supports disponibles au centre et du stade du malade.

Dans le but de remédier à ces entraves, notre application aura deux fonctionnalités principales :

- une à temps réel, qui affiche des notifications au malade dès la présence de ses relatives, basée sur les souvenirs et les photos de chaque membre de la famille du malade.
- une sous forme de serious games destinée à ceux qui ont atteint une stade plus avancée.

## 5. Utilisateurs finals

Dans le but de répondre aux fonctionnalités déjà citées dans la partie précédente, nous avons distingué deux types d'utilisateurs :

1. Les patients du centre d'accueil de jour d'Alzheimer de Biot qui seront supervisés par le personnel médical lors de l'utilisation. Le besoin est alors la conservation de repères et souvenirs, et l'objectif principal en rapport avec ce projet est de se souvenir des personnes de leur famille. Deux types de patients sont à prendre en considération : les personnes atteintes aux premiers stades de la maladie, et les personnes souffrant de forme modérée à sévère de la maladie. Ainsi, l'application doit être adaptée selon l'atteinte du patient afin de ne pas le mettre en situation d'échec.
2. Les animatrices d'ateliers du centre pour les aider à personnaliser les applications (existante ou non) et capitaliser les informations. La personnalisation peut répondre à faciliter l'utilisation quotidienne d'outils qui peuvent être complexes à appréhender, ou alors il peut s'agir d'une personnalisation en fonction du profil du patient encadré.

## 6. Conclusion

A travers ce chapitre, nous avons essayé de mettre le projet dans son contexte général en présentant les méthodes de traitement adoptées par le centre d'accueil de jour Alzheimer de Biot et en détaillant et critiquant l'existant. Nous avons aussi défini les objectifs à atteindre.