**Le « Verbatim de la Bien Traitance – VBT »**

**Devis / Facture à réaliser / valider avant de les adresser**

1. **Pour la « Mutualité Générale » = SophroKhépri facture à Terra Firma (leader)**
2. **Objectifs**

La société Terra Firma fournira au PSPPE la maquette interactive du jeu éducatif VBT et partagera son savoir-faire dans l’éducation des aidants et la prévention de risques de maltraitance.

* Le jeu VBT est composé de 3 parties essentielles (ordre d’apparition dans le jeu)
  + Les Interfaces homme – machine = l’arborescence des lieux, événements, situations de la vie quotidienne à compléter
  + Les quiz et leurs réponses (à compléter / valider)
  + Les liens « Pour en savoir plus » vers les solutions des acteurs et des partenaires (à identifier et à intégrer dans le jeu)
* Pour bâtir cela, SophroKhépri apportera à Terra Firma :
  + Son expertise métier et sa connaissance
  + Son réseau d’acteurs tant de professionnels de l’aidance (bien-être, prévention, aidance, …) que d’aidants
  + Ses contenus d’information et d’éducation

1. **Moyens**

**Dans une démarche Living’ lab, SophroKhépri avec des acteurs de l’aidance :**

* Réalisera des réunions en présentiel avec un panel d’acteurs
* Mobilisera ces acteurs et d’autres pour le partage de connaissance (e-questionnaire)
* Utilisera les outils développés par Terra Firma (contenants comme plateforme Web et services, et contenus) pour tester / compléter / personnaliser et valider
* S’appuiera sur le comité scientifique de VBT pour valider les contenus
* Participera à la validation du jeu (phase maquette)

1. **Planning (1ère phase)**

* Après une phase de mise en place (dernier trimestre 2019), de sensibilisation des acteurs et d’intégration des solutions existantes interne et réseaux d’expertise
* Réalisation des actions dans le living’ lab
* Complétude du jeu : fin 2019 / 1er trimestre 2020

1. **Evaluation**

Le déploiement de Verbatim fait l’objet :

* De délivrables (résultats du living’ lab et des e-Questionnaire)
* De communication (comme par exemple Journée des Aidants)

1. **Budget pour les actions de cette 1ère phase : 1ère facture = 5000 €**
2. **Pour la « Région Ile de France » via « PSPPE » (leader / Terra Firma et Facilien prestataire de services de PSPPE)**
3. **Objectifs**

La société Terra Firma fournira au PSPPE le jeu éducatif VBT dans son développement actuel et apportera son savoir-faire dans l’éducation des aidants et la prévention de risques de maltraitance, pour l’optimisation (phase 1) puis la validation avant la dissémination (phase 2)

* Le jeu VBT est composé de 3 parties essentielles (ordre d’apparition dans le jeu)
  + Les Interfaces homme – machine = l’arborescence des lieux, événements, situations de la vie quotidienne à compléter
  + Les quiz et leurs réponses (à compléter / valider)
  + Les liens « Pour en savoir plus » vers les solutions des acteurs et des partenaires (à identifier et à intégrer dans le jeu)
* Pour bâtir cela, Terra Firma apportera à PSPPE :
  + Son expertise métier
  + Son réseau tant de professionnels (bien-être, prévention, aidance, …) que d’aidants et de partenaires
  + Ses contenus d’information et d’éducation (projet européen AAL)

1. **Moyens**

Le projet se déroulera en deux phases plus une en parallèle :

1. **Phase 1 : Living’ Lab et Proof-of-concept (POC) - novembre 2019 - février 2020.**

Terra Firma (en support de PSPPE) mettra en place une démarche participative basée sur la méthode des Living Labs, complétée par un e-questionnaires (e-Q) à destination d’une population de la région pour personnaliser le projet et parvenir à une maquette quasi-définitive.

Cette démarche associera le réseau des aidants de PSPPE, une collectivité locale pour l’accueil du Living Lab et des aidants testeurs (association) et se déroulera en trois étapes :

* Test in vitro : recueil de l’expérience, des attentes et besoins des participants sur la question de l’aidance, du bien vieillir et de la bien aidance en situations quotidiennes.
* Tests in vivo : à partir des résultats des tests précédents, un nouveau panel d’usagers sera mobilisé pour évaluer l’utilité éducative et préventive de VBT, et progresser dans le cahier des charges et les usages. C’est à cette phase que des usagers testeurs seront sollicités (comme Semaine Bleue)
* Evaluation d’impact : elle sera conduite avec un panel de testeurs qui utiliseront une maquette quasi-définitive en situation réelle (à leur domicile, seuls ou en mini communauté)
* En parallèle de ces trois étapes, d’autres usagers partageront leur expérience via un e-Questionnaire ; d’abord sur les évènements à risque (quiz), puis sur les e-bonnes pratiques (solution au quiz) et enfin via une maquette en ligne en validation finale. Il est attendu de parvenir à la validation des contenus afin d’aboutir à une version finalisée d’une maquette à développer pour diffusion à plus grande échelle.

Livrables :

* Questionnaire en ligne et ses résultats (e-Q)
* Etat de l’art des outils numériques pour le bien aidance pour les proches aidants
* Recommandations de participants du Living Lab sur l’ergonomie et le contenu du jeu.
* Base de données des solutions utiles aux proches aidants.

1. **Phase 2 : développement de la maquette et diffusion en Région (janvier à mai 2020)**

Cette phase concerne le développement digital du jeu avant de le diffuser aux proches aidants de la Région, puis de l’élargir à plus grande échelle.

1. **Phase bis : plan de communication digitale via les partenaires et soutien (janvier à mai 2020)**

* Terra Firma, PSPPE et les autres partenaires communiqueront sur la diffusion de VBT et sur son soutien par la Région via leurs réseaux parmi lesquels se retrouvent les acteurs de la prise en charge et les représentants des usagers.
* A moyen terme, VBT pourrait intégrer les outils de formation des futurs professionnels formés en région notamment en licence professionnelle AESP et dans le cadre du diplôme universitaire ESAPAD.
* Pour une dissémination plus large, le consortium sollicitera d’autres aides de la Région au but de continuer l’action.

1. **Planning (1ère phase représente presque la moitié du travail))**

* Après une phase de mise en place (dernier trimestre 2019), de sensibilisation des acteurs et d’intégration des solutions existantes interne et réseaux d’expertise
* Réalisation des actions dans le living’ lab
* Complétude du jeu : fin 2019 / 1er trimestre 2020

1. **Evaluation**

La méthode d’évaluation du projet se base sur les métriques (KPI) et les livrables définis pour chaque phase du projet (plan PERT). L’évaluation mesurera : l’intérêt et la satisfaction des usagers et des bénéficiaires, la complétude de l’offre et l’intérêt des institutions publiques pour l’usage de « VBT » sur un territoire.

KPIs :

* 2 canaux pour la diffusion de l’information - présentiel et virtuel
* 10% du totalité de personnes aidantes dans la Région seront touchés par l’action à moyen terme.

1. **Budget**
2. Première phase : mise en place du living’ lab et adaptation de la plateforme aux attentes et besoins PSPPE avec facturation d’un montant de **5500 Euros**
3. Deuxième : validation et déploiement du jeu avant dissémination, avec facturation du solde (mi-2020)