

MEMBRES DU JURY APPEL À PROJETS INITIATIVES NUMÉRIQUES ET HANDICAP



GROUPE MMH

Pascal ANDRIEUX / Directeur des engagements sociaux et sociétaux



SIMPLON.CO

Frédéric BARDEAU / Président



KLESIA

Frédéric BERNARD /
Directeur de l'action sociale



AGRICA

Marie-Paule FEBVRE / Responsable
du Laboratoire d'Innovation Sociale



HANDITECH

Lola CAYETTE / Cheffe de projet



CGI

Magali FABRE / Responsable Mission Handicap



SNCF

Marie-Pierre FRYDMAN / Responsable
communication, relations médias
et partenariats



CCA

Laurent HUYGHE / Président

GROUPE CAISSE DES DÉPÔTS

Emmanuel PASSILLY / Responsable
d'Investissements Villes et territoires Intelligents



FDJ

Alexandra PERRIER / Responsable
des programmes et de la communication
de la Fondation FDJ



CCA

Karine REVERTE / Directrice



AGRICA

Laure SITBON / Chargée de Prévention
Direction Assurances de Personnes
Laboratoire Innovation Sociale



UNAPEI

Marie-Aude TORRES MAGUEDANO /
Directrice Exécutive



MICROSOFT

Philippe TROTIN /
Responsable Mission Handicap



AG2R LA MONDIALE

Louis-Médéric VAUJOUR /
Directeur des Activités Sociales

AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE



AG2R LA MONDIALE



KLÉSIA



malakoff médéric
humanis

PROJETS PRÉSENTÉS AU JURY APPEL À PROJETS INITIATIVES NUMÉRIQUES ET HANDICAP



Parmi les 200 projets reçus dans le cadre de l'appel à projets proposé par le CCAH et SIMPLON, 11 ont été retenus au cours d'une première sélection. Parmi ceux-ci, 5 ou 6 projets, en fonction de leur qualité, bénéficieront d'une subvention accordée par les partenaires de cette initiative : les groupes de protection sociale AGRICA, AG2R LA MONDIALE, KLESIA et MALAKOFF MEDERIC HUMANIS.

Entreprise AM BUSINESS

Une technologie d'assistance numérique qui propose des fonctionnalités numériques adaptables à tous les sites Web.

Entreprise BIOMAREL

Un produit numérique d'aide à la communication avec l'environnement destiné aux personnes lourdement handicapées qui utilisent uniquement le mouvement de leur tête.

Entreprise EMOFACE

Un jeu éducatif avec des avatars 3D qui développe les habiletés sociales. L'outil aide à apprendre les expressions faciales, à reconnaître les émotions d'autrui et à exprimer les émotions.

Entreprise HANDIVALISE

Une plateforme de partage de trajets destinée aux personnes âgées et en situation de handicap.

Entreprise HYPRA

Un dispositif numérique d'évaluation des sites Internet.

Centre médical de LA TEPPE

Un patch connecté et de l'intelligence artificielle pour détecter efficacement les crises d'épilepsie et améliorer la qualité de vie des personnes concernées.

Association LE CARTABLE FANTASTIQUE

Des outils numériques adaptés aux besoins des enfants et jeunes adultes dyspraxiques pour favoriser leur réussite scolaire.

Entreprise LE MESSAGEUR

Une application qui permet aux personnes sourdes et malentendantes oralisantes de bénéficier d'une combinaison de technologies pour favoriser leur communication.

Entreprise MY DIGITAL BUILDINGS

Une application mobile de localisation et de guidage autonome à utiliser dans les bâtiments et destinée aux déficients visuels.

Association NOUS AUSSI

Un outil numérique et citoyen qui favorise l'expression du droit de vote en rendant plus intelligibles les campagnes électorales.

Entreprise TILIA

Une application téléchargeable sur smartphones et tablettes qui répond sur mesure aux besoins des aidants.

AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE



AG2R LA MONDIALE



KLESIA



malakoff médéric humanis