

BOITE À OUTILS DE L'AIDE À DOMICILE



Disponible sur
 Google play

 Disponible sur
App Store

Qui sommes-nous ?

UNE PLATEFORME D'APPS E-SANTÉ ET BIEN-ÊTRE.

Repérer et diagnostiquer

E-Test



Jouer et se stimuler

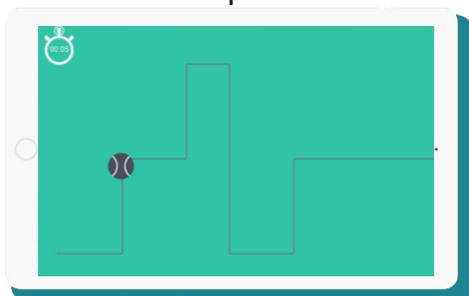
Programme des coaches



BeBuzz

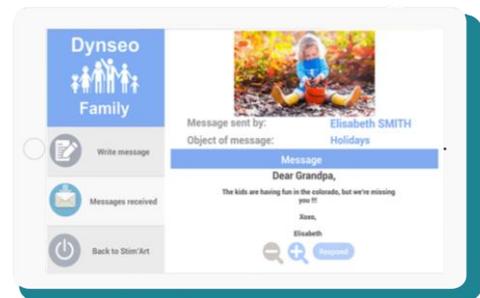


La Bille qui Roule



Communiquer

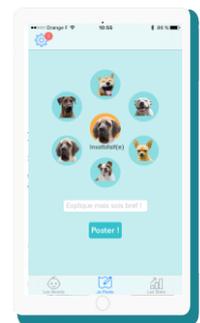
Dynseo Family



Allo C'est qui ?



Temper



Fanny

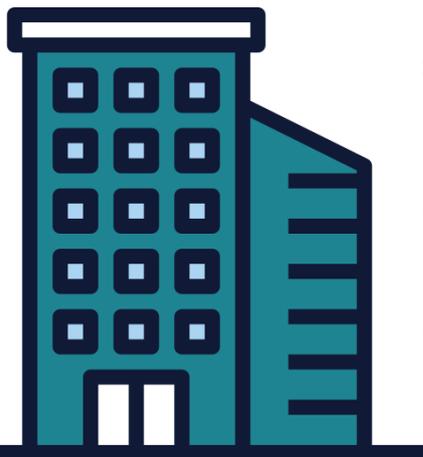


Développer l'humain

E-Souvenirs



Qui sommes-nous ?



Plus de 2 000 maisons de retraite, maisons de soins et service de soins à domicile sont déjà équipés.

Nous accompagnons plus de 15 000 seniors à domicile par le biais de grands comptes (La Poste, Europe Assistance...)

Des versions Belge, Suisse, Italienne, Néerlandaise, Américaine, Canadienne et Chinoise sont déjà disponibles.



NOS RÉCOMPENSES



DYNSEO est aussi membre du bureau de la Silver Eco en charge de l'animation des start-ups.



Qui sommes-nous ?



La Poste a intégré le programme Joe en marque blanche sur sa tablette Ardoiz lors d'expérimentations départementales, comme sur le territoire des Landes, de l'Aisne ou de l'Eure.

Deuxième acteur européen des services de maisons de retraite. De nombreux établissements ORPEA utilisent au quotidien nos solutions.

Acteur majeur du service à domicile en France avec plus de 4000 agences.

Leader européen des services de maisons de retraite. KORIAN participe à la validation clinique de notre application Edith.

Leader Suisse dans les services de soins à domicile et de maison de retraite.

Des résidences américaines pour personnes âgées autonomes et des centres de soins de la mémoire. Toutes leurs installations utilisent notre application Scarlett.

Validation scientifique

D'APRÈS L'ÉTUDE ACTIVE

10 ANS.

Une stimulation cognitive peut apporter des bénéfices constants sur 10 ans : au delà d'une amélioration immédiate des fonctions cognitives, cette stimulation apporte une bien meilleure autonomie dans les tâches de la vie quotidienne.

(Advanced Cognitive Training for Independent and Vital Elderly, Indiana University, 2832 personnes âgées de 74 ans)

Des jeux créés en collaboration avec les utilisateurs et les professionnels de santé

ETUDE SCIENTIFIQUE DU PROGRAMME

Une étude scientifique "Adoption and Use of a Mobile Health Application in Older Adults for Cognitive Stimulation" – Etude réalisée par Mobin YASINI et Guillaume MARCHAND – sur l'adoption et l'utilisation du programme de stimulation cognitive Dynseo chez les seniors réalisée sur une durée de 6 mois au côté de 15 seniors âgés de 79 à 88 ans a démontré les éléments suivants :

Les bénéfices d'utilisation du programme de jeux de mémoire Stim'Art sur 6 mois



Adoption and Use of a Mobile Health in Older Adults for Cognitive Stimulation
Etude menée auprès de 15 seniors âgés de 79 à 88 ans
(9 femmes + 6 hommes) sur une période de 6 mois.
Etude réalisée par Mobin YASINI et Guillaume MARCHAND.

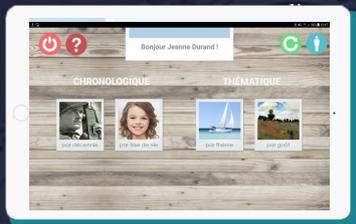
- Une adoption complète des seniors
Plus de 54 jours de jeu par utilisateur pendant les 6 mois.
- Une augmentation du temps de jeu
38 minutes par jour par utilisateur après 6 mois
- Un niveau de difficulté en progrès
Une moyenne de 1,90 parties par jour en niveau difficile pour chaque utilisateur
- Un taux de réussite en progrès
70,84% de succès global sur les 6 mois.
- Une évolution du bien-être
14 seniors sur 15 se sentent mieux.



S'ADAPTER À TOUTE SITUATION, EN TOUTE SÉRÉNITÉ



Un programme de stimulation cognitive



E-Souvenirs



La Bille qui Roule



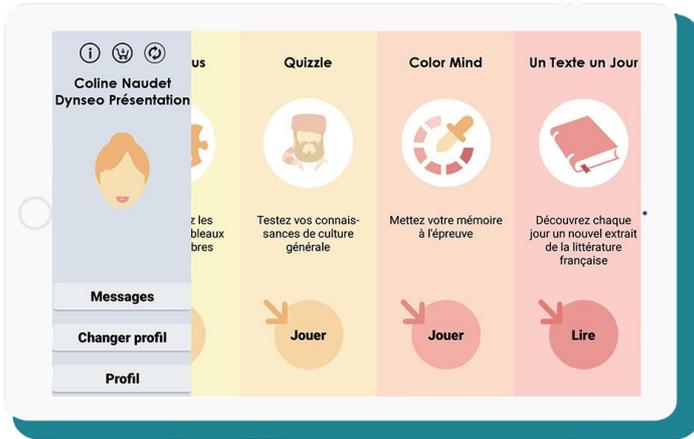
Objets physiques

Notre idée, est de proposer aux professionnels des services de soins à domicile, d'aide à domicile (SSIAD, ESA, SAAD), une boîte à outils leur permettant de prendre en charge des seniors souffrant de troubles cognitifs, en les stimulant, en les valorisant, tout en leur faisant plaisir :

-  Une balle en mousse
-  Kit de manucure et vernis
-  Crème pour les mains
-  Lingettes

Mais aussi un panel d'applications complémentaires et adaptées à leur besoin.

Edith



Une version adaptée pour les seniors souffrant de troubles cognitifs.

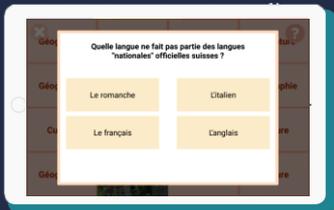
Jeux adaptés pour des personnes souffrant de troubles cognitifs tels que : Alzheimer, Parkinson...



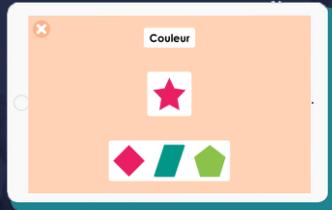
Les jeux fonctionnent sans wifi.

8€ HT/ mois/ tablette

PLUS DE 30 JEUX DÉJÀ DISPONIBLES



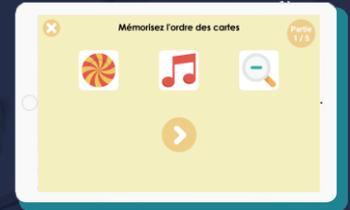
Quizz, +4200 quizz



ColorForm



Mamie Cuisine



Les Cartes Endiablées



Puzzle Plus



L'Oreille Musicale



Une Carte une Date



Balle Bondissante



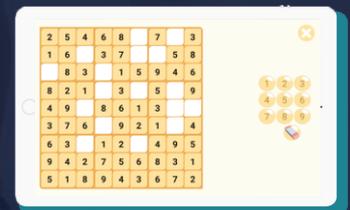
Remue Méninges



Chasse à l'Intrus



Le Promeneur



Sudoku

UNE ADAPTATION CULTURELLE



...pour une meilleure appropriation des seniors !

Avantages de Edith



+30 JEUX LUDIQUES ET CULTURELS



Un programme de jeux de mémoire adaptés aux personnes souffrant de troubles cognitifs dont l'Alzheimer, Parkinson, et autre maladie neurodégénérative.



LUDIQUE / THERAPEUTIQUE

Plusieurs utilisations : avec les animateurs, bénévoles, psychologues, ergothérapeutes, orthophonistes, AMP et soignants.

3 NIVEAUX DE DIFFICULTE



Pas de mise en échec.
Pas de score au sein de l'application.
Plusieurs niveaux.



SANS WIFI

Edith et ses jeux fonctionnent sans internet, vous pourrez ainsi jouer partout.

LE SUIVI D'EDITH

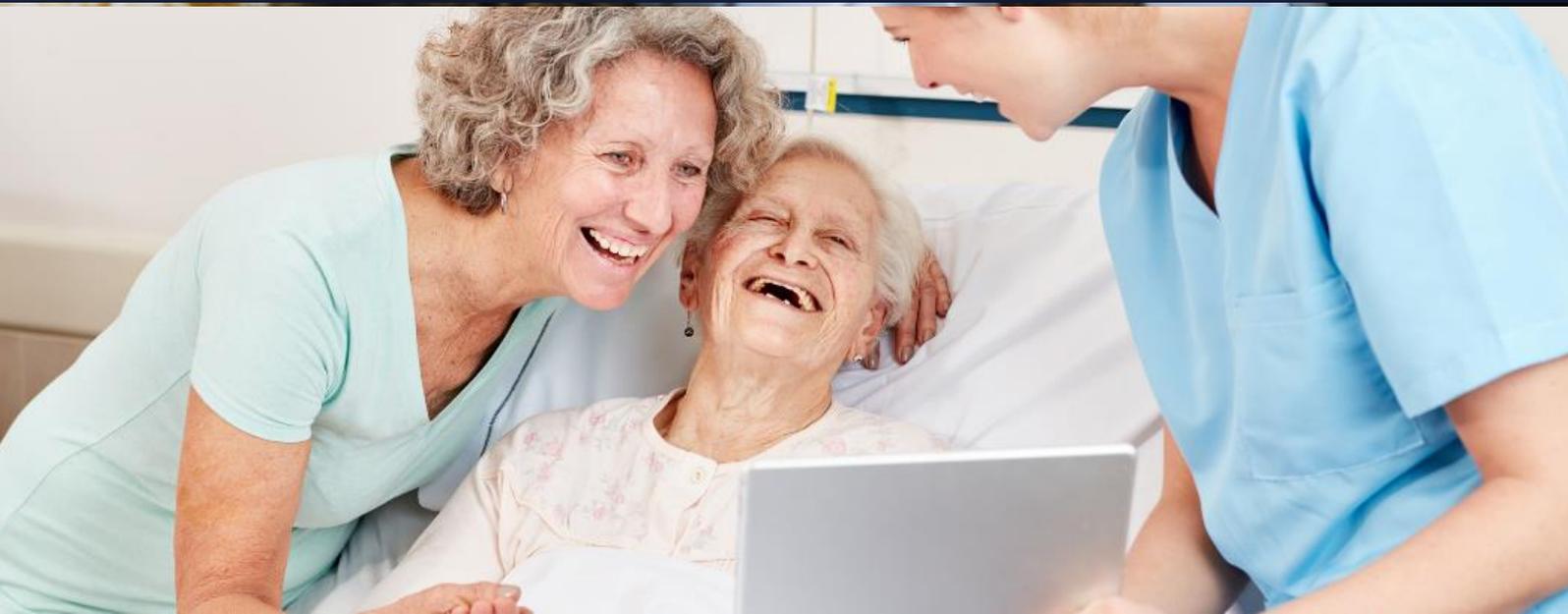


EN OPTION : Une plateforme de suivi pour évaluer le bien-être et les performances de vos bénéficiaires. Des alertes automatiques permettent d'identifier les fragilités.

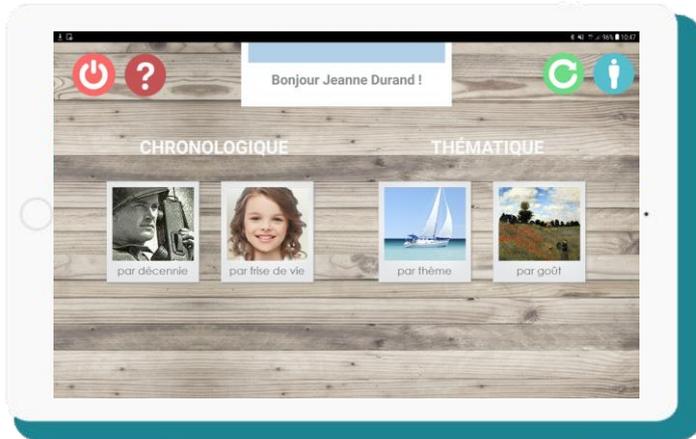


NOUVEAUTES

De nouveaux jeux ou de nouveaux contenus viendront s'ajouter tous les mois.



E-Souvenirs



E-Souvenirs est une application sur tablette utilisant l'évocation des souvenirs, à des fins de stimulation cognitive et de bien-être.



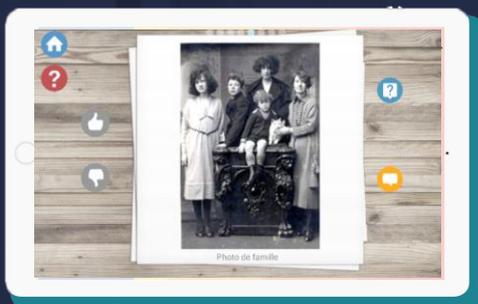
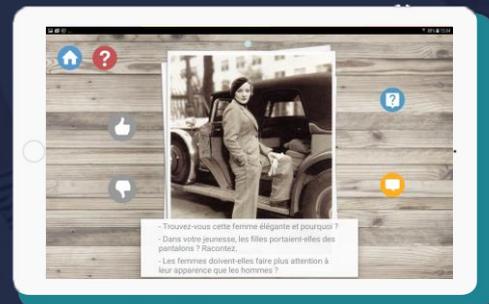
E-Souvenirs fonctionne sans wifi.

Licence à vie : 150 € HT

PLUSIEURS FONCTIONNALITÉS

CONTENU DIVERS ET ADAPTÉ

Une application avec un large éventail de contenus. Des questions pour favoriser l'échange et la communication. Des légendes personnalisables.

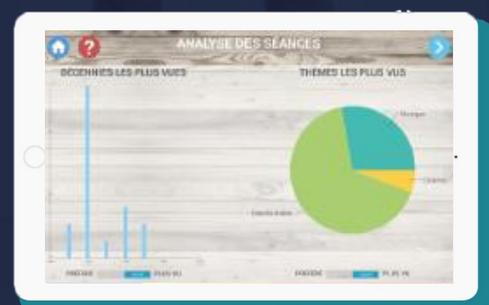


FRISE DE VIE

La famille ajoute des fiches personnelles à distance depuis une plateforme web (photos de famille, souvenirs d'enfance...) pour un **soin plus personnalisé**.

SUIVI DES SÉANCES

Le suivi des séances permet de retrouver les préférences, la trace des échanges,... L'utilisateur a également accès à sa **bibliothèque d'images préférées**.



Avantages E-Souvenirs



PERSONNALISATION



Au sein de l'application, vous pouvez créer la propre frise de vie du bénéficiaire avec des photos personnelles à ajouter depuis la tablette ou à distance.



QUESTIONS OUVERTES

Des questions ouvertes ont été rédigées par nos orthophonistes, afin de créer l'échange et d'ouvrir un débat. Si une personne se rappelle d'un souvenir, vous pouvez le noter grâce à l'icône note/légende.

BIEN-ÊTRE



Revivre des moments forts de sa vie est apaisant et valorisant pour le bénéficiaire.



DES FAMILLES IMPLIQUÉES

Les familles sont ainsi rassurées de savoir que leur proche est stimulé cognitivement. De plus, elles peuvent s'impliquer même en étant loin.

CONTENUS ADAPTÉS ET VARIÉS



Les contenus sont adaptés à l'âge et aux goûts de la personne et recense les événements clés, par thématiques et par date de 1930 à nos jours.



SANS WIFI

L'application fonctionne sans internet. Ainsi, le bénéficiaire peut travailler sa mémoire où qu'il soit.



Une application développée en partenariat avec deux orthophonistes, Sophie FERRIEUX et Céline ARBIZU, orthophonistes spécialisées en neurologie adulte, exerçant au sein du groupe hospitalier Pitié Salpêtrière

La Bille qui Roule



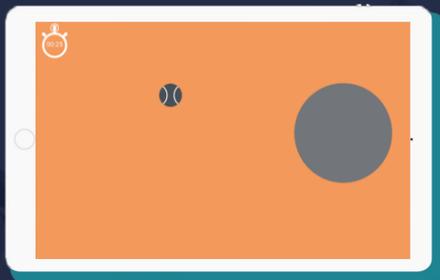
La Bille qui Roule est une application sur tablette qui fait appel à la motricité. La tablette est utilisée comme support balancier pour déplacer la balle au centre de la tablette.



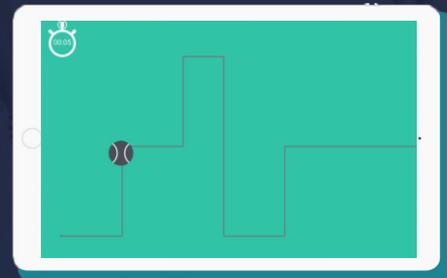
La Bille qui Roule fonctionnent sans wifi.

Licence à vie : 60 € HT

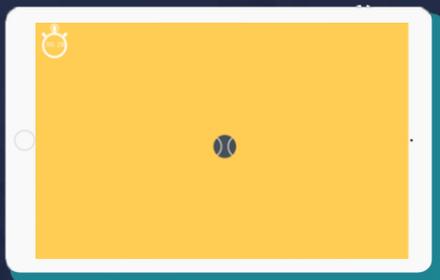
PLUSIEURS EXERCICES



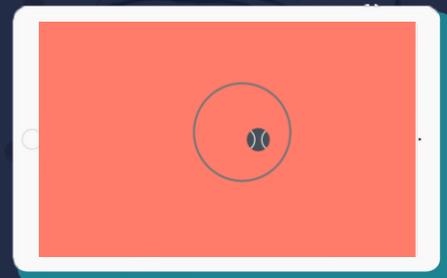
Passage de cercles



Suivi de ligne



Balle au centre



Suivi de cercle

PERSONNALISATION



Les 4 exercices sont **entièrement paramétrables** : vitesse de la balle, diamètre, taille du cercle à atteindre. Ainsi, une combinaison illimitée de niveaux est possible pour **adapter les exercices au cas par cas**.

Avantages La Bille qui Roule



PERSONNALISATION



En fonction du profil du patient, chaque exercice est paramétrable : la vitesse de la balle, la taille du cercle...



SUIVI DES PERFORMANCES

Il est possible de suivre les performances de l'utilisateur et leur évolution dans le temps.

À DOMICILE



Une version à domicile pour s'entraîner entre les séances de rééducation.



OUTIL PROFESSIONNEL

Des jeux élaborés en collaboration avec des ergothérapeutes et psychomotriciens.

DÉVELOPPEMENT DES CAPACITÉS



Vous pouvez choisir d'afficher ou non certaines fiches en fonction de l'utilisateur pour ne pas créer d'insatisfaction. Par exemple, un enfant qui était le roi du ballon pourrait être frustré de se voir suggérer l'activité s'il ne peut plus la pratiquer.



SANS WIFI

La Bille qui roule fonctionne sans Internet.

SUIVI DES PERFORMANCES



Le suivi permet de **visualiser l'évolution des performances** de chaque utilisateur : nombre de parties, niveau de difficulté, score de chaque partie et score moyen.

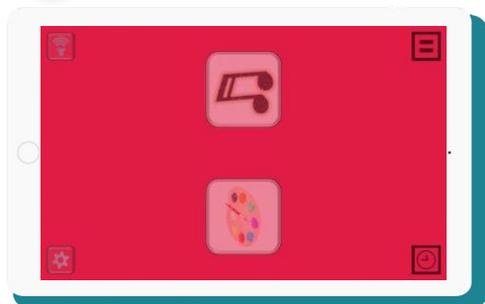
Les applications complémentaires de la boîte à outils de l'Aide à domicile



LES APPLICATIONS RELAXANTES



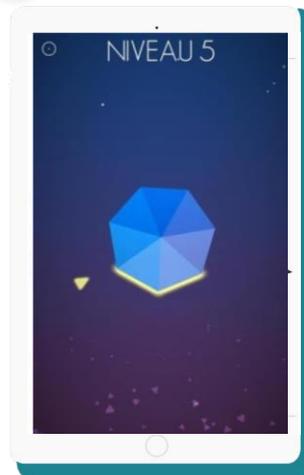
LUMIÈRE AMBIANTE DE NUIT



Description : Lumières d'ambiance coloration de la pièce/ Chromothérapie avec musique.



LIVRE DE COLORIAGE POUR ADULTE

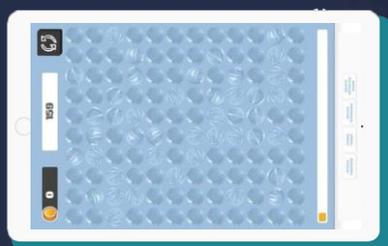


Description : Former une symphonie de formes, sons et couleurs avec des cristaux

LES APPLICATIONS ANTI-STRESS



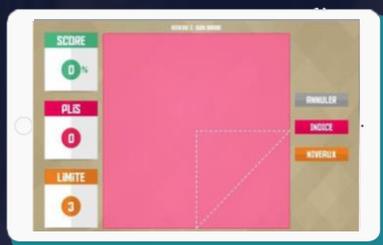
BUBBLE WRAP



Description : Eclater les bulles



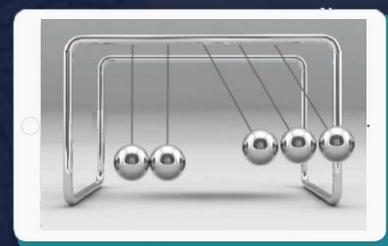
PAPERAMA



Description : Former des origamis



BERCEAU DE NEWTON

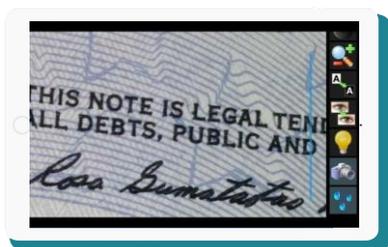


Description : Balancer le berceau

LES APPLICATIONS PRATIQUES



LOUPE



Description : Application grossissante



AUDIBLE



Description : Livre audio



TÉLÉ 7 JOURS



Description : Programme TV

Avantages boîte à outils de l'Aide à domicile



ADAPTATION AUX AIDANTS



Cette boîte à outils prend en compte toutes les problématiques que peuvent rencontrer les intervenants. Les jeux fonctionnent sans wifi, et sont très adaptés à la population aidée.



VALORISATION DES AIDES À DOMICILE

Les intervenants ont ainsi une mission à plus forte valeur ajoutée. C'est valorisant pour elles, et rassurant. Elles ont des outils adaptés. Cela leur donne confiance.

ESTIME DE SOI RETROUVÉE



L'estime de soi est très importante, et une simple manucure peut avoir beaucoup d'impact sur la façon dont on se perçoit.



STIMULATION COGNITIVE DES AIDÉS

Ils ressentent les bénéfices sur leur mémoire et attendent avec impatience l'arrivée de l'intervenant. Ils découvrent également les nouvelles technologies, ce qui leur permet de mieux s'intégrer dans le monde d'aujourd'hui.

CRÉATION DE LIENS



La tablette est utilisée en médiation, et les professionnels partagent alors un bon moment avec eux, sur des sujets plus ludiques et moins stressants.



DES FAMILLES RASSURÉES

Les familles sont ainsi rassurées de savoir que leur proche est stimulé cognitivement et découvre les nouvelles technologies.

Prix Boîte à outils Aide à domicile



PLUSIEURS PACKS DISPONIBLES POUR LA BOÎTE À OUTILS AIDE A DOMICILE



Starter pack

Comprenant :

- ▶ Votre sac pour votre tablette
- ▶ Un panel d'applications adaptées :
 - Un an au programme de votre choix (profils illimités, pas de plateforme de suivi)
 - Les applications complémentaires citées
- ▶ Des accessoires physiques :
 - Balle en mousse
 - Kit de manucure et vernis
 - Crème pour les mains
 - Lingettes
- ▶ Livret de présentation



Advanced pack

Comprenant :

Les éléments du **Starter pack**

- ▶ La licence E-Souvenirs avec les profils illimités. (et donc frites de vie illimitées)



Expert pack

Comprenant :

- ▶ Les éléments du **Advanced pack**
- ▶ La licence Bille qui Roule à vie.

Ces packs comprennent la **tablette tactile Samsung Galaxy Tab A7 10.4 Pouces Wi-Fi 32Go** + étui en cuir épais

Avec tablette 320 € HT

Avec tablette 470 € HT

Avec tablette 520 € HT

DYNSEO

Et votre cerveau met le turbo !



Disponible sur
 Google play

Disponible sur
 App Store