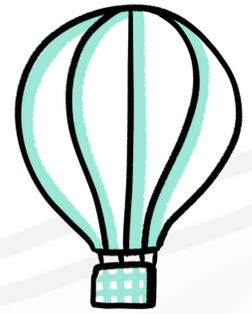
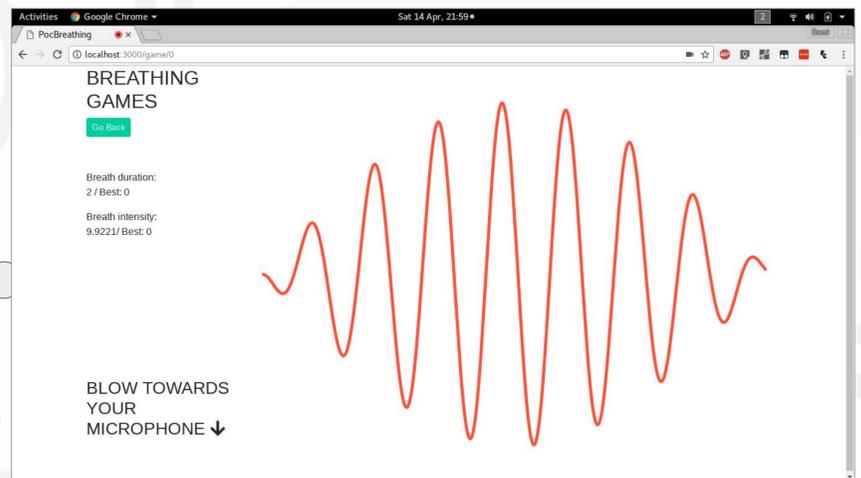
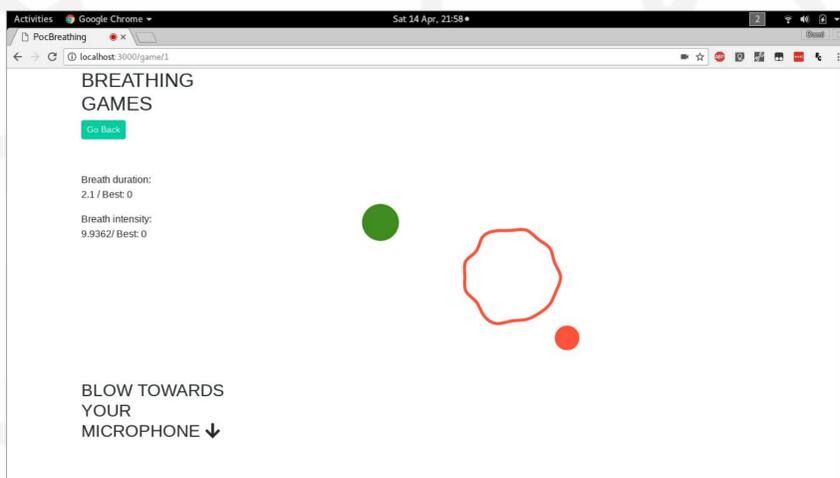


Saviez-vous que nos poumons sont notre premier contact avec notre environnement ?

Nos poumons filtrent le volume d'une montgolfière chaque jour. Si l'on déplaçait toutes les alvéoles qui les composent, nos poumons couvriraient une surface de 130 m² !



Et si le souffle pouvait être utilisé pour valoriser les échanges et la créativité ?



PocBreath est un jouet qui capte notre souffle via un micro, et le représente visuellement. Le jouet sera enrichi d'interactions, et le public intéressé sera invité à ajouter des représentations. Accessible sur navigateur : www.breathinggames.net/poc



Breathing Games encourage chacun à prendre soin de sa santé respiratoire par le jeu. Nous repensons comment les individus peuvent se réapproprier leur santé en co-crédant leur technologies, et en partageant les innovations pour qu'elles bénéficient au plus grand nombre. Breathing Games est co-financée par des fonds de recherche Canadien et Européen.

Plus de 240 personnes ont contribué au commun, dont pour OpenGeneva :

Design de jeux

Damien Fangous
Thomas Gaudy
Ivan Gulizia

Arts visuels

Aminata D. Pierson
Levan Jeanneret
Nibe Mbumba
Pauline Rossel
Megann Stephan

Ingénierie

Lucas Delvalle
Bernard Dugas
Yannick Gervais
Renaud Ory

Santé

Henrique Alves
Fanny Balsiger
Valérie Durand

Coordination

Fabio Balli
Charly Pache

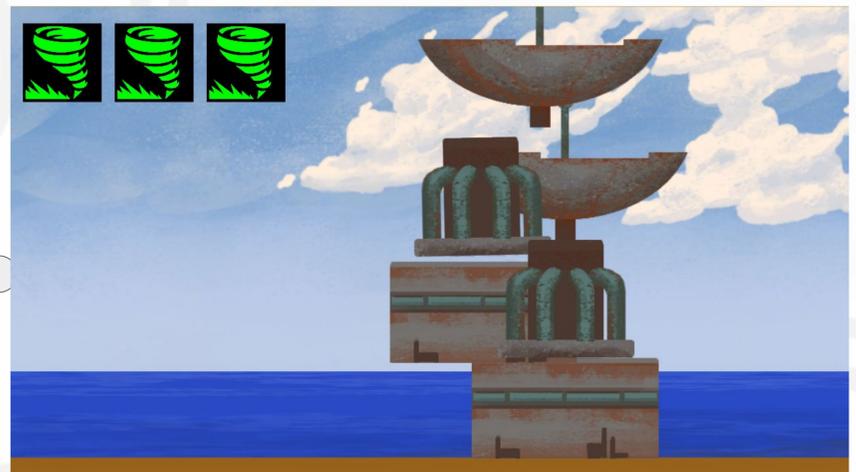
Saviez-vous qu'une personne sur cinq dans le monde a une maladie respiratoire chronique ?

L'exposition au tabac, à la pollution, aux allergènes et irritants, ainsi qu'une mauvaise alimentation et un manque d'activité physique sont les risques majeurs favorisant les maladies respiratoires.



Sources : Organisation Mondiale de la Santé

Et si les communautés dans des régions à faible infrastructure pouvaient cartographier leur capacité pulmonaire ?



TikiFlow permet d'auto-évaluer sa capacité pulmonaire fréquemment et à tout endroit via un téléphone mobile et un capteur 'do-it-yourself'. Le jeu se base sur trois expirations brèves, et l'histoire évolue dans le temps pour encourager une mesure régulière.



Breathing Games encourage chacun à prendre soin de sa santé respiratoire par le jeu.

Nous repensons comment les individus peuvent se réapproprier leur santé en co-crédant leur technologies, et en partageant les innovations pour qu'elles bénéficient au plus grand nombre. Breathing Games est co-financée par des fonds de recherche Canadien et Européen.

Plus de 240 personnes ont contribué au commun, dont pour OpenGeneva :

Design de jeux

Damien Fangous
Thomas Gaudy
Ivan Gulizia

Arts visuels

Aminata D. Pierson
Levan Jeanneret
Nibe Mbumba
Pauline Rossel
Megann Stephan

Ingénierie

Lucas Delvalle
Bernard Dugas
Yannick Gervais
Renaud Ory

Santé

Henrique Alves
Fanny Balsiger
Valérie Durand

Coordination

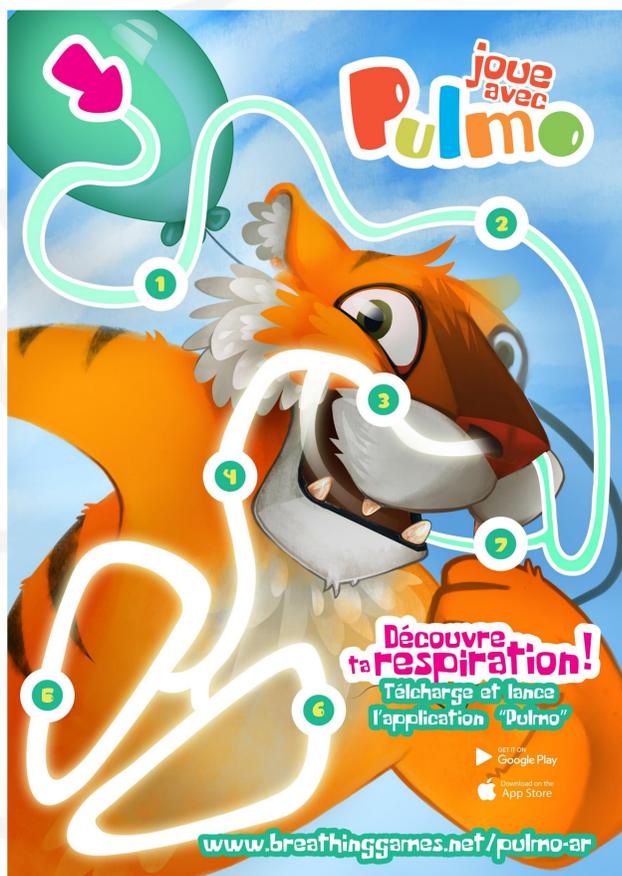
Fabio Balli
Charly Pache

Saviez-vous qu'un franc investi dans la réduction du tabagisme permet d'épargner 20 francs dans les soins ?

Investir 1 à 3 francs par personne / an peut avoir un impact significatif sur la santé de la population. La promotion de la santé reste cependant largement sous-financée par rapport à la gestion de la maladie.



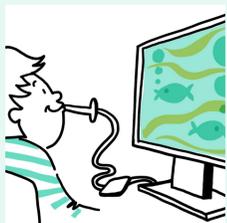
Sources : Association Canadienne de Santé Publique, World Economic Forum



Et si nous encourageons les enfants à adopter de bonnes habitudes pour prendre soin de leur santé respiratoire au quotidien ?



Pulmo est un panneau mural **pour enfants en salle d'attente** qui devient un jeu interactif lorsqu'il est scanné par une app mobile. Nous proposons une expérience ludique en éveillant la curiosité des enfants. Le stress de l'attente est réduit en les divertissant à travers divers mini-jeux : quizz, animations, challenges, exercice de yoga respiratoire, etc.



Breathing Games encourage chacun à prendre soin de sa santé respiratoire par le jeu.

Nous repensons comment les individus peuvent se réapproprier leur santé en co-crédant leur technologies, et en partageant les innovations pour qu'elles bénéficient au plus grand nombre. Breathing Games est co-financée par des fonds de recherche Canadien et Européen.

Plus de 240 personnes ont contribué au commun, dont pour OpenGeneva :

Design de jeux

Damien Fangous
Thomas Gaudy
Ivan Gulizia

Arts visuels

Aminata D. Pierson
Levan Jeanneret
Nibe Mbumba
Pauline Rossel
Megann Stephan

Ingénierie

Lucas Delvalle
Bernard Dugas
Yannick Gervais
Renaud Ory

Santé

Henrique Alves
Fanny Balsiger
Valérie Durand

Coordination

Fabio Balli
Charly Pache

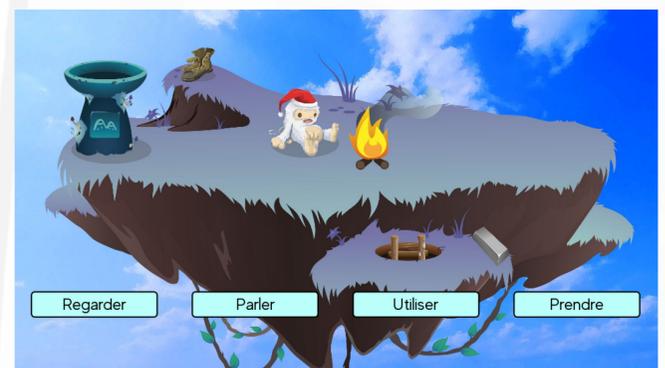
Saviez-vous que l'asthme est la première cause d'absence à l'école ?

L'asthme est la maladie chronique la plus fréquente chez les enfants. Insuffisamment diagnostiqué et traité, l'asthme est présent dans tous les pays et de plus en plus de personnes en sont affectées.



Sources : Organisation Mondiale de la Santé

Et si tous les enfants asthmatiques arrivaient à bien prévenir ou gérer leurs crises d'asthme ?



AsthmaGlitch invite les enfants à interagir avec des animaux en santé, des aidants et des pollueurs pour apprendre quels sont les éléments qui déclenchent les crises, les signes précurseurs, et comment les prévenir et les gérer.



Breathing Games encourage chacun à prendre soin de sa santé respiratoire par le jeu.

Nous repensons comment les individus peuvent se réapproprier leur santé en co-crédant leur technologies, et en partageant les innovations pour qu'elles bénéficient au plus grand nombre. Breathing Games est co-financée par des fonds de recherche Canadien et Européen.

Plus de 240 personnes ont contribué au commun, dont pour OpenGeneva :

Design de jeux

Damien Fangous
Thomas Gaudy
Ivan Gulizia

Arts visuels

Aminata D. Pierson
Levan Jeanneret
Nibe Mbumba
Pauline Rossel
Megann Stephan

Ingénierie

Lucas Delvalle
Bernard Dugas
Yannick Gervais
Renaud Ory

Santé

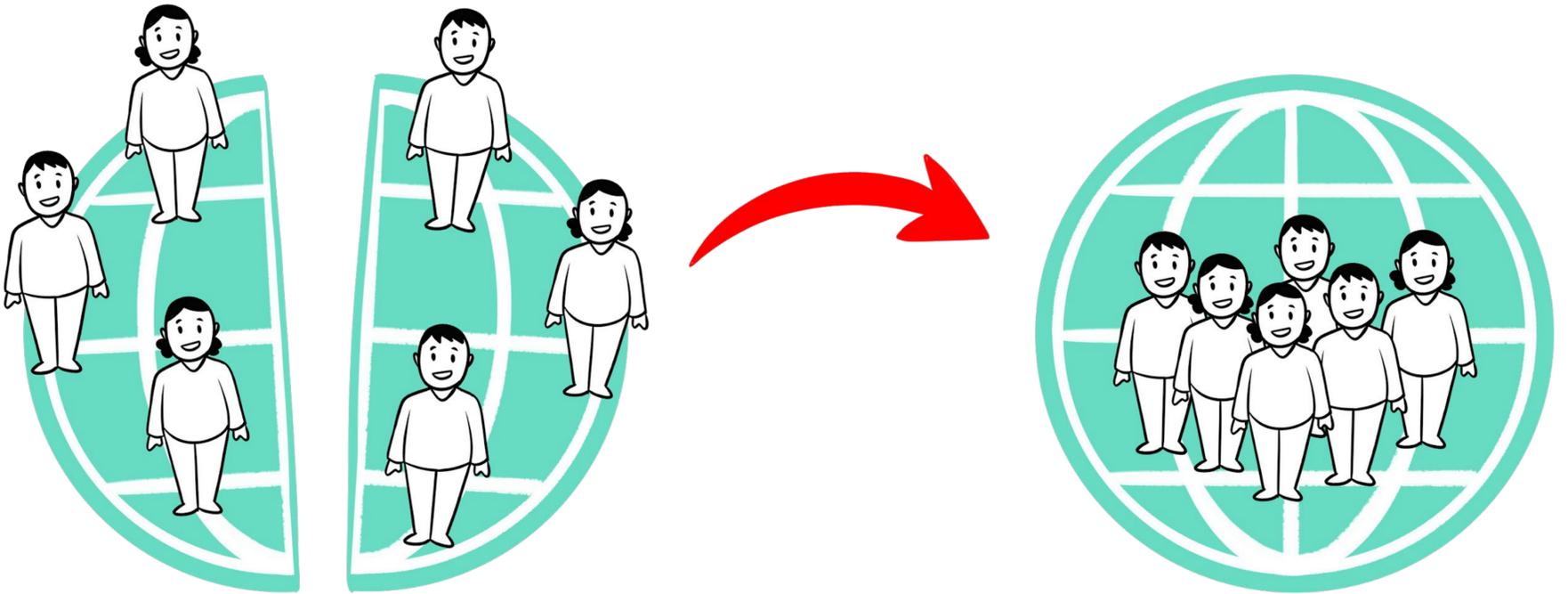
Henrique Alves
Fanny Balsiger
Valérie Durand

Coordination

Fabio Balli
Charly Pache

Visuels repris du jeu vidéo Glitch (domaine public)

Breathing Games encourage chacun à prendre soin de sa santé respiratoire par le jeu. Nous repensons comment nous pouvons nous réapproprier notre santé, en co-créant des technologies, et en partageant les innovations pour qu'elles bénéficient au plus grand nombre (licences 'copyfair').



Plus de 240 personnes ont contribué au commun, dont pour OpenGeneva :

Design de jeux

Damien Fangous
Thomas Gaudy
Ivan Gulizia

Arts visuels

Aminata D. Pierson
Levan Jeanneret
Nibe Mbumba
Pauline Rossel
Megann Stephan

Ingénierie

Lucas Delvalle
Bernard Dugas
Yannick Gervais
Renaud Ory

Santé

Henrique Alves
Fanny Balsiger
Valérie Durand

Coordination

Fabio Balli
Charly Pache

