



RÉGION  
**Nouvelle-  
Aquitaine**

**DOSSIER DE DEMANDE DE SUBVENTION**

**APPEL À PROJETS**

**« Favoriser la réussite étudiante »**

## **Dossier de candidature**

**Titre et acronyme du projet : Jeu, Inclusivité & Hanpathie (JIH)**

**NOM ET ENTITE D'ENSEIGNEMENT DU COORDINATEUR DU PROJET : DUGAS Eric,  
INSPE Académie de Bordeaux, chargé de mission handicap, université de Bordeaux**

**NOM DE L'ETABLISSEMENT BENEFICIAIRE CHEF DE FILE : UNIVERSITE DE  
BORDEAUX**

**NOM DU (DES) ETABLISSEMENT(S) D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET PARTENAIRE(S)\*  
(bénéficiaires associés) et d'un contact responsable par établissement (*ces éléments doivent être  
strictement identiques à ceux saisis en ligne sur l'application MDNA*) :**

# I. PRESENTATION SYNTHETIQUE DU PROJET

## I.A. AXE DE SOUTIEN REGIONAL

Afin d'être éligible au présent Appel à projets, tout projet déposé doit viser **un, et un seul, des trois axes de soutien régional** (ce choix doit être identique à la saisie en ligne sur l'application MDNA). Afin d'identifier les attendus et objectifs de chacun des axes, se reporter au document « Objectifs et modalités AAP - Favoriser la réussite étudiante ».

<b><u>Cochez l'axe dans lequel s'inscrit votre projet</u></b>	
<input type="checkbox"/>	<b><u>AXE n°1</u> : Développer des Espaces pour l'innovation pédagogique et la vie étudiante</b>
<input checked="" type="checkbox"/>	<b><u>AXE n°2</u> : Vie, dynamiques et environnement étudiants</b>
<input type="checkbox"/>	<b><u>AXE n°3</u> : Encourager les initiatives expérimentales</b>

## I.B. RESUME DU PROJET

Ce résumé, d'un volume maximal de **3 000 caractères**, devra être déposé en ligne dans l'application MDNA.

Les compétences psychosociales (CPS) ont fait l'objet d'une attention croissante en raison de leur association avec le bien-être, la qualité de vie, et notamment l'inclusivité sociale (Dugas, 2022) des personnes à besoins spécifiques, en situation de handicap. L'une de ces compétences, l'empathie s'avère essentielle au regard du souci de l'autre, de la prosocialité ou de la cohésion sociale (Decety, 2015), à condition qu'elle soit mobilisée dans un environnement collaboratif cohésif, maîtrisé, maintenu dans le temps et étendu à la majorité. Or, l'inclusivité des personnes en situation de handicap peut être facilitée notamment par l'intervention des jeux conçus spécifiquement pour l'amélioration et le développement des capacités empathiques et des composantes psychosociales associées (Zanna, 2019).

C'est tout l'enjeu du projet ambitionné à l'appui d'un jeu digital (serious game) de sensibilisation et d'information avec et auprès du public étudiant de l'université de Bordeaux. Le tout avec le souci d'« immersion technologique », sachant, au vu de la littérature, que le développement de l'empathie est toujours supérieur à de simples informations transmises communément.

Ce projet réunit des étudiants utilisateurs, des associations estudiantines, le service dédié à leur accompagnement, des personnels de l'université de Bordeaux. Des étudiants participeront à la scénarisation du jeu, et l'ensemble des acteurs contribuera au déploiement, à l'amélioration (retour utilisateur), à la diffusion et à la pérennisation du jeu auprès de la communauté étudiante. Une équipe pluridisciplinaire sera en appui de par leurs compétences sur l'altérité, l'empathie et les jeux. Le jeu sera construit et conçu en interaction avec une entreprise spécialisée dans la gamification digitale. Ce projet collaboratif et participatif vise donc l'inclusivité universitaire, le renforcement du lien social et l'engagement entre pairs pour mieux vivre et faire ensemble. Le déploiement à tous les étudiants est projeté.

Une enquête en ligne sur l'intérêt du jeu, ses objectifs et ses effets sera systématisée à l'issue du jeu. Un nombre plus restreint et représentatif d'étudiants sera soumis à une évaluation plus approfondie. Ainsi l'empathie, les CPS, la qualité de vie, le bien-être seront mesurés par des évaluations subjectives et

objectives avant, immédiatement après et à 6 mois, sur la base d'entretiens ou de groupes de discussion et d'autres outils validés.

Enfin, il s'agira de : (1) tester la capacité ce dispositif à améliorer l'empathie entre pairs ainsi que d'autres compétences nécessaires à la réalisation du bien-être et de la cohésion sociale sur le lieu de travail universitaire au regard des situations de handicap ; (2) valoriser les compétences acquises, l'engagement étudiant (« badges numériques ») ; (3) déployer à d'autres établissements du supérieur en Nouvelle-Aquitaine et au-delà ; (4) viser l'adaptation de ce dispositif à d'autres contextes et publics.

## **I.B. RESULTATS ATTENDUS**

Ce résumé, d'un **volume maximal de 2000 caractères**, devra être déposé en ligne dans l'application MDNA.

Ce projet, s'inscrivant dans la stratégie de notre établissement [programme ACT, schéma directeur handicap (SDH)], les résultats espérés visent la capacité à innover en répondant aux défis sociétaux. Notamment, en ambitionnant l'amélioration de la qualité de vie et du bien-être des étudiants en situation de handicap (ESH) - dont celles et ceux ayant un handicap invisible (80 % des ESH) - dès lors que l'on évolue dans un lieu avec des interactions sociales mixtes.

Pour ce faire, il est attendu particulièrement que : (1) que plus de la moitié des étudiants participent au jeu digital ; (2) la majorité des étudiants aient eu un vif intérêt à vivre le jeu ; (3) leur participation au suivi et déploiement du jeu soit effective ; (4) leurs capacités empathiques soient stimulées afin d'améliorer l'inclusivité, le bien-être des ESH de façon continue en se mobilisant et agissant ; (5) les étudiants valorisent des compétences transversales (système "open badge" , dont celui qui reconnaît l'étudiant comme acteur des transitions environnementales et sociétales) ; (6) les étudiants ayant une altérité invisible non déclarée osent davantage, selon leur libre-arbitre et si besoin éprouvé, se dévoiler et être accompagnés dans leur cursus universitaire, gage souvent de la réussite étudiante ; (7) le nombre d'étudiants s'impliquant dans le cadre de contrats étudiants pour des missions entre pairs augmente (engagement plus fort de la communauté estudiantine) ; (8) les étudiants de l'université s'impliquent dans le réseau d'entraide (étudiants et personnels) projeté dans le SDH ; (9) les ESH perçoivent l'université comme un employeur à des fins d'insertion professionnelle emploi BOE, contractuel).

Enfin, au cours ou à l'issue des 3 années (atelier de restitution), il est ambitionné de proposer ce jeu à d'autres universités de la Nouvelle-Aquitaine (UBM, Limoges), voire sur le plan national (contacts Paris, Lyon, Nantes) et international (contacts tunisiens, marocains), et à d'autres milieux.

## II. PRESENTATION DETAILLEE DU PROJET

### II.A. DESCRIPTION DU PROJET

Cette présentation détaillée du projet (en Arial 11 pt, **maximum 15 000 caractères** espaces compris), **doit reprendre l'ensemble des items suivants :**

**Rappel : Jeu, Inclusivité et Hanpathie (JH)**

#### 1. Le contexte, l'historique, l'état de l'art du projet

A l'université, les interactions sociales et professionnelles fourmillent. C'est une micro-société aux relations plurielles, souvent asymétriques (Leclerc, 1999), au cœur desquelles l'étudiant et le personnel oscillent entre bien-être et mal-être, équités et iniquités (réelles ou fantasmée), quiétude et stress, voire au *burn out* (Bergugnat et Rasclé, 2020), comportements empathiques vs égoïstes. Qui plus est, dans un contexte sanitaire, socio-économique et politique complexe, dans lequel la santé économique et humaine est touchée et mise en tension de façon exceptionnelle, la prise en considération des interactions humaines s'affirme comme une dimension sociétale forte, si une nouvelle conscience émergeait d'un monde en crise, « l'Homo empathicus » (Rifkin, 2011). L'université, comme le monde du travail et du management, s'empare de concepts de *care*, d'empathie au travail (Dugas, 2020), de bien-être ou encore du développement de compétences psychosociales (CPS ; OMS, 1993), indispensables à toute vie sociale (« life skills »). Particulièrement, l'« inclusivité » sociale (Dugas, 2022) des personnes à besoins spécifiques, en altérité (handicap, maladie) est promue.

A ce titre, Au sein de l'université de Bordeaux, deux schémas directeur handicap (SDH) se sont succédés depuis 2015 (2015-2021 ; 2021- 2026, voir annexe 3) afin de mener et évaluer une politique dynamique et inclusive autour du handicap, tant en faveur des étudiants que du personnel. Le SDH actuel contient 10 axes de travail collaboratif pour faciliter – entre autres – le quotidien, l'accessibilité universelle, le lien social et l'entraide au profit du bien-être et de la réussite de ses usagers en situation de handicap. Plus particulièrement, à ce jour, le service PHASE (<https://www.u-bordeaux.fr/formation/accompagnement-et-reussite-des-etudes/etudiants-besoins-specifiques>), accompagne et suit environ 1 800 étudiants à besoins spécifiques (sportifs de haut niveau, élus...) dont plus de 1 100 étudiants déclarés en situation de handicap, quelle que soit leur formation à l'université (sur un total d'environ 55 000 étudiants).

Pour que cette volonté politique affichée se concrétise dans le temps, une compétence, l'empathie, serait particulièrement importante dans les contextes professionnels et de l'éducation au regard du souci de l'autre, de la prosocialité, voire de la cohésion sociale (Decety, 2015) ; mais à condition qu'elles soient mobilisées dans un environnement collaboratif, cohésif, maîtrisé, maintenu dans le temps et étendu au plus grand nombre (Dugas, 2020).

L'empathie est un concept protéiforme, aux multiples dimensions (à décomposer et à sélectionner parmi d'autres qualités humaines), qui doit être ajusté par des facteurs interpersonnels et contextuels, afin d'éviter le terme « fourre-tout » de l'empathie (Decety, 2015). Sa définition, les recherches, limites et risques associées sont abordés dans **l'annexe 1**.

Par ailleurs, l'inclusivité des personnes en situation de handicap peut être facilitée notamment par des jeux conçus spécifiquement pour l'amélioration et le développement des capacités empathiques et des composantes psychosociales associées.

Si les jeux en présence facilitent aussi le plaisir d'agir, l'engagement et, pour certains d'entre eux, le développement des capacités empathiques, dont particulièrement la facette affectivo-émotionnelle (Parlebas, 1975), qu'en est-il des jeux « plus à distance » tels que les jeux digitaux/vidéo et les jeux de réalité virtuelle (RV) ?

Les méta-analyses révèlent que selon le degré d'« immersion technologique » (Herrera et al., 2018) la construction de l'empathie est variable, mais toujours supérieure à de simples informations transmises communément. Et la prise de perspective traditionnelle, consistant à s'imaginer d'être à la place de

quelqu'un d'autre, si elle augmente l'empathie des participants, son effet est toutefois moindre comparée à la technologie, surtout si 'environnement virtuel/digital est immersif (*ibid.*).

Enfin, d'autres méta-analyses consacrées à l'empathie (Tassinari et al., 2022) semblent révéler que sur l'ensemble des différents types de médias utilisés, et sous certaines conditions, la VR avec l'incarnation d'un personnage en présence virtuelle, produirait plus d'effets (Ventura et al., 2020). Ceci est notamment montré au travers de situations d'interactions inter-groupes.

En résumé quels que soient les médias employés (textuels, récits virtuels, digitaux ou autres) pour accroître l'empathie il faudrait mobiliser les sens des participants (systèmes visuel, auditif...), être sollicité et plongé dans un environnement engageant, plus immersif.

L'état de l'art condensé ici nous permet de suggérer que – dans un contexte de jeu digital (serious game) au prisme de l'empathie et des CPS associées –, plus le média est immersif, meilleur serait l'effet global recherché. Tout l'enjeu du projet est de créer un jeu digital conçu spécifiquement pour développer les capacités de l'empathie vis-à-vis des ESH, en régulant aussi ses propres émotions.

## **2. L'objectif du projet et son lien avec les objectifs du présent Appel à projets et la stratégie de l'établissement**

L'objectif du projet est de développer les capacités empathiques de la communauté étudiante, par le biais d'un jeu digital immersif, afin de favoriser l'inclusivité, l'amélioration de la participation et du lien social des ESH à l'université de Bordeaux. Dit autrement, il est ambitionné d'améliorer leur vie en travaillant surtout sur l'ensemble des étudiants (interactions entre pairs). Les interactions mixtes (handicap/sans handicap, milieux favorisé/défavorisé, etc.) – contrairement au cloisonnement et aux situations d'évitement – profitent généralement davantage aux plus vulnérables, sans dommage collatéraux.

Ainsi, ce projet original est au cœur du schéma territorial du bien-être et de la vie étudiante élaboré récemment par les acteurs de la région académique Nouvelle-Aquitaine. Il s'inscrit aisément dans les objectifs de l'axe 2 du présent Appel, notamment en valorisant l'innovation et la solidarité au prisme de perspectives sociétales, collectives et participatives à l'université. Ce n'est donc pas une recherche-action dans le sens où les chercheurs n'interviennent, de par leurs compétences, qu'en soutien de la construction du jeu et de l'accompagnement de l'évaluation du dispositif (caution scientifique de l'impact). Il répond aux ambitions de la Nouvelle-Aquitaine en favorisant le développement du lien social et de l'inclusivité universitaire par la mise en œuvre d'actions innovantes sur l'ensemble de la communauté, propice aux interactions entre pairs au profit des ESH.

Enfin il s'inscrit dans la stratégie de notre établissement, car il vise à contribuer à la capacité de l'université à innover afin de répondre aux défis des problématiques des transitions sociales, en lien avec la feuille de route des transitions (annexe 2). Notamment, le programme ACT associé (*Augmented university for Campus and world Transition*) ambitionne de transformer l'université en un vaste campus expérimental ouvert. A cette fin, les « projets d'innovations » sur le campus, liés aux questions de transition socio-environnementale, visent à résoudre des problèmes sur plusieurs défis, dont celui de « Santé, bien-être et inclusion », en résonance avec notre projet.

Ajoutons que le porteur est chargé de mission handicap de l'université de Bordeaux et que le projet s'insère dans les objectifs du schéma directeur handicap 2021-2026 (annexe 3). En son sein, il est notamment ambitionné de créer un réseau d'entraide mixte entre pairs et avec le personnel de l'établissement (covoiturage, vie estudiantine, restauration universitaire, sorties, etc.) en implantant une plateforme collaborative libre de l'université.

A l'issue du projet et de la dynamique sociétale attendue, et selon les résultats obtenus, une ambition de stratégie autour des enjeux de diffusion et d'adaptation de cette démarche innovante et expérientielle à d'autres universités du territoire de la Nouvelle-Aquitaine est visée. Outre la restitution ouverte des résultats, la volonté affichée est triple : i) rendre compte des impacts et diffuser les résultats obtenus en libre accès (à l'échelle micro, méso et macro) ; ii) diffuser et partager la méthodologie innovante et expérientielle digitale à d'autres contextes et publics cibles (personnel universitaire, milieux scolaire, de soin et de l'entreprise) et à l'international.

## **3. Le mise en œuvre du projet**

- La méthodologie utilisée :

Elle est fondée sur la participation et la co-construction en alliant et reliant des experts (du handicap et/ou des compétences psychosociales), des personnels universitaires, des étudiants (dont ESH) et en impliquant des associations estudiantines (voir liste des partenaires). De surcroît, la méthode s'appuie sur des chercheurs à des fins exclusive d'évaluation (avant/après, à 6 mois) et d'amélioration sur la base des résultats obtenus.

La méthodologie s'articule autour d'un comité de pilotage (COPIL) garant du bon déroulé des opérations en fonction des objectifs ciblés et de la dynamique interactionnelle des différents acteurs impliqués.

Ce COPIL, créé avec une composition diversifiée d'acteurs (cf. annexe 8 et *infra*) se réunit 2 fois par an au minimum. Des réunions peuvent être plus soutenues sur des phases clés : par exemple, celle liée à la construction du jeu (au moins 6 réunions sont prévues avec le prestataire du jeu sur 6 à 8 mois (sur 2023-2024, avec un Copil plus restreint).

Entre ces réunions et selon les étapes du projet (détails en annexe 4), un groupe de travail (GT) – composé de membres du COPIL et complété, selon les besoins, par des experts et relais (chargés d'accompagnement handicap, chercheurs, étudiants ESH/représentants d'associations, étudiants stagiaires) – intervient afin d'apporter leurs compétences.

Aussi, avec un échantillon représentatif estudiantin ( $n = 1\ 160$ ), l'empathie et les CPS associées seront mesurées par des évaluations subjectives et objectives (outils validés) avant, immédiatement après, et à 6 mois, sur la base d'entretiens et de groupes de discussion, d'enregistrements audio (cf. annexe 4).

Cette méthodologie de recherche, avec le retour utilisateurs, permettra aussi d'améliorer l'outil. L'intervention sera effective sur l'ensemble des sites de formation de l'université, concernant la passation des entretiens (experts et étudiants stagiaires).

Le projet comptera aussi sur la participation de services experts de l'université concernant les phases touchant leur périmètre respectif (annexe 4) ; pour illustration :

- de la MAPI : accompagnement en ingénierie pédagogique sur la scénarisation, appui au cahier des charges (cf. lettre de soutien),
- de la DSI : hébergement du jeu, sécurisation, supervision du cahier des charges et aux éléments numériques / prestataire du jeu (cf. annexe 5 et lettre de soutien),
- du bureau vie étudiante (BVE) : communication, relais auprès des étudiants.
- du service PHASE : participation à la scénarisation du jeu (par la responsable) et à la communication/relais.

Pour précision, le pôle FIPVU est le service qui portera le projet pour l'université (installation et assurance du suivi, de l'engagement et de l'exécution budgétaires).

En synthèse, la méthodologie mise en œuvre permettra : (1) d'extraire la capitalisation de l'expérience partagée avec autrui, afin de conserver la trace de l'expérience pairs à pairs vécue et qu'elle serve à d'autres ; (2) d'évaluer l'impact et l'amélioration du dispositif, dans une perspective d'essaimage. Ce projet participatif garantit la mise en œuvre du projet, en collaborant aux différentes étapes du projet.

#### **- Les différentes étapes de réalisation et le calendrier associé (cf. détails annexe 4)**

Le découpage du projet s'effectue en « workpackage » (WP). Les WP, les tâches et le calendrier associé sont rassemblés et détaillés dans l'**annexe 4** :

1<sup>er</sup> septembre 2023-31 août 2026 :

- **WP1 : Coordination et gestion** (administrative, financière, cadrage et animation du projet)
- **WP2 : Co-création du jeu digital** (conception, production/réalisation et finalisation du jeu)
- **WP3 : Déploiement du jeu et vécu expérientiel** (au sein de l'université, montée en compétence)
- **WP4 : Résultats et analyse** (amélioration retour utilisateur)
- **WP5 : valorisation et essaimage** (diffusion, adaptation)

#### **- La gouvernance du projet**

Le portage relève d'une expérience avérée : j'ai accompagné ou porté de nombreux projets financés dont le plus récent concernant l'accompagnement en santé des jeunes et jeunes adultes porteurs de

maladies chroniques et invalidantes (cancers et maladies rares, FSE 1 et 2 « EMELCARA », 2016- 2022, soutenu par le Nouvelle-Aquitaine ; <https://carry-on.u-bordeaux.fr/>). Enfin je suis chargé de mission handicap (depuis 2008 : universités de Paris Descartes puis de Bordeaux depuis 2014). Mes domaines de compétences portent sur la mise en jeu corporelle (notamment au sein de jeux), l'aisance professionnelle face au handicap, aux maladies graves, le rapport environnement spatial/bien-être, et le tout au prisme de la théorie des jeux (théorie de la décision) et de l'empathie (<https://laces.u-bordeaux.fr/membres/dugas-eric/>).

La gouvernance repose sur un collectif s'appuyant sur un COPIL. La méthodologie employée permet le suivi de la mise en œuvre du projet et participe au processus décisionnel, en lien au déploiement, aux modalités d'information et de diffusion du jeu en ligne aux étudiants. Dans le cadre du pilotage du projet, ce COPIL est composé de représentants d'acteurs et de services pluriels ( $n = 16$  ; voir l'effectif précisé, annexe 8) :

#### **- Les partenaires ( $n = 23$ )**

(Voir répartition et détails dans le tableau « LISTE DES COURRIERS COMPLETES PAR LES « PARTENAIRES », *infra* dans partie V et lettres de soutien).

Le projet compte un nombre important et diversifié de partenaires : universités, associations, des collègues enseignants-chercheurs, experts et un prestataire spécialisé dans la gamification retenue. De surcroît, les lettres de soutien individuelles et des partenaires jointes attestent de la dynamique participative et plurielle et de la faisabilité du projet. Selon les résultats obtenus, les soutiens universitaires (acquis et à venir) pourront mobiliser leur université respective pour l'essaimage du jeu, notamment sur la Nouvelle-Aquitaine.

##### ➤ **Partenaires financiers ( $n = 5$ ), cf. lettres de soutien**

Université de Bordeaux : Programme ACT ; Pôle- AGRH (Ressources humaines) ; Laboratoire BPH-INSERM ; laboratoire du LACES. Et le Consortium UNDETERRED/AAP Horizon-Europe Société inclusive

##### ➤ **Partenaires opérationnels ( $n = 8$ ), cf. lettres de soutien**

Partenaires non financiers (stratégiques, nature)

##### ➤ **Partenaires d'intérêt ( $n = 10$ ), cf. lettres de soutien**

Lettres individuelles (institutionnel, intérêt, stratégique)

#### **- Les moyens associés à justifier**

Les moyens alloués concernent uniquement des frais de fonctionnement (cf. justification annexe 6)

Le principal poste de dépenses concerne la prestation de service du jeu auquel on associe les moyens pour garantir la contribution d'experts, d'étudiants (gratifications de stages). Notamment, leurs frais de déplacements, d'hébergement, repas) pour la scénarisation du jeu, les déplacements sur les sites délocalisés de l'université).

- Des moyens autour du suivi : participation des étudiants et enquêtes associées (3 stages gratifiés de 6 mois par an ; retranscription et analyse statistique liée aux enquêtes étudiant/prestation Optima)

- Restitution des résultats/impact et essaimage : frais d'organisation de la journée d'étude, des personnalités externes (intérêt universités de la région, experts)

La communication : le « livret pédagogique » remis aux utilisateurs (savoirs, savoir-faire et être /handicap), déplacements/diffusion (cf. détails annexe 4).

#### **4. Les résultats attendus, l'évaluation et les perspectives du projet**

##### **- Résultats attendus (chiffre)**

Le jeu digital immersif est réalisé pour développer des capacités empathiques et CPS associées et pour une montée en puissance des compétences transversales afin d'améliorer le lien social, le bien-être et la qualité de vie des étudiants.

Pour ce faire, Il est ambitionné principalement (**en lien avec le résumé et le tableau des indicateurs**) : de pouvoir donner accès un jeu à  $\pm 100$  % des étudiants ; que  $\pm 50$  % d'entre eux réalisent le jeu ; que 80 % aient apprécié le jeu et pensent avoir plus de connaissances, de savoir-faire et être ; une augmentation entre 5 et 20 % d'intention de déclaration handicap, de participer au réseau d'entraide (ESH et non ESH), à contrats étudiants (aide entre pairs/service PHASE) ; + 5 % d'ESH lié à l'insertion professionnelle (professionnelle (apprentissage, stage, contrat doctoral, emploi BOE) ; Il est attendu que  $\pm 60$  % des primo-entrants participent au jeu (pérennisation et amélioration continue associée), en visant une montée en puissance temporelle.

**- La méthode d'évaluation des résultats et les indicateurs associés (cf. *Infra* tableau des indicateurs)**

La méthode pour atteindre les résultats escomptés concernent une dynamique collaborative avec la majorité des étudiants (pair à pair) grâce à la participation services dédiés de l'établissement comme décrit plus haut et les indicateurs d'impact sélectionnés (cf. tableau infra) : la méthode garantie la mise en œuvre du projet, le processus d'utilisation et l'amélioration continue du jeu.

Pour évaluer le changement de comportements attendus, une enquête globale destinée à tous les utilisateurs chaque année (de type « CAP » ; cf. chap. 3, « mise en œuvre », et pour l'échantillon représentatif utilisateur, des questionnaires et tests validés scientifiquement (Empathie, CPS, Qualité de vie) sont transmis avant, après et à 6 mois de jeu vécu. Car, pour rappel de l'état de l'art, plus les dimensions de l'empathie sont sollicitées et développées chez la majorité d'une structure, plus sera fort le changement de comportements.

**- Les perspectives et la pérennité du projet.**

Pour pérenniser le projet, Il faut identifier la capacité de l'établissement porteur à continuer de développer les actions du projet et, le cas échéant, de le déployer à une plus grande échelle en interne ou à l'échelle régionale en lien avec d'autres établissements. Le partage des résultats en libre accès, le livret remis aux utilisateurs, la journée de restitution avec des acteurs internes et externes à l'université et les principaux partenaires du jeu favoriseront cette perspective.

Aussi, le jeu étant digital, la Direction des Systèmes d'Information – entre autres – sera associée pour garantir l'hébergement/exploitation du jeu (cf. annexe 5) et ainsi établir une stratégie du suivi, de sécurité numérique et des maintenances opérationnelle et évolutive (/prestataire retenu).

## **II.B. DONNEES BUDGETAIRES**

- De **saisir directement dans l'outil de dépôt en ligne** (« Mes démarches en Nouvelle-Aquitaine »), les **seules dépenses composant l'assiette éligible qui seront justifiées en totalité par le (les) établissement(s) bénéficiaire(s) d'aide, adossées aux ressources associées** (demande de financement régional et cofinancements, actés ou en projet)

**Pour détails, justification des moyens : voir annexe 6/devis prestataires et détails données budgétaires**

**FOCUS : justification des moyens**

Les moyens associés à la réalisation et à la mise en œuvre du projet doivent être justifiés, explicités et détaillés. L'adéquation entre le projet et les moyens sollicités est un point d'appréciation important lors de l'instruction du projet.

L'absence de justification de certaines dépenses, notamment celles relatives aux missions/déplacements, peuvent conduire au retrait de ces dernières des dépenses éligibles, voir conduire au rejet du projet en cas d'incohérence et/ou d'absence d'éléments clairs.

-

### III. ARTICULATION AVEC LES AMBITIONS DE LA FEUILLE DE ROUTE REGIONALE NEOTERRA

Considérant les enjeux planétaires en matière climatique et environnementale et les défis inhérents à son territoire, **le Conseil régional de Nouvelle-Aquitaine a adopté en juillet 2019 une ambitieuse feuille de route « Néo Terra »** qui vise à **accélérer et massifier ses actions en faveur des transitions écologiques et énergétiques**. Cette feuille de route, première étape dans l'accompagnement des transitions à venir, se structure autour de 11 ambitions qui irriguent l'ensemble des dispositifs régionaux d'accompagnement.

**Les projets déposés au titre du présent Appel à projets, préciseront, le cas échéant, l'ambition NéoTerra à laquelle ils contribuent<sup>1</sup>.**

**Les éléments exhaustifs relatifs à cette feuille de route sont accessibles sur le site de la Région :**  
[www.neo-terra.fr](http://www.neo-terra.fr)

Ambitions NéoTerra (cochez <b>la priorité la plus pertinente</b> au regard du projet)	
<input checked="" type="checkbox"/>	1 - Favoriser l'engagement citoyen pour accélérer la transition écologique
<input type="checkbox"/>	2 - Accélérer et accompagner la Transition Agroécologique
<input type="checkbox"/>	3 - Accélérer la transition énergétique et écologique des entreprises de Nouvelle-Aquitaine
<input type="checkbox"/>	4 - Développer les mobilités « propres » pour tous
<input type="checkbox"/>	5 - Développer et systématiser un urbanisme durable, résilient, économe en ressources et qui s'adapte aux risques naturels et aux changements climatiques
<input type="checkbox"/>	6 - Construire un nouveau mix énergétique
<input type="checkbox"/>	7 - Faire de la Nouvelle-Aquitaine un territoire tendant vers le « zéro déchet » à l'horizon 2030
<input type="checkbox"/>	8 - Préserver nos ressources naturelles et la biodiversité
<input type="checkbox"/>	9 - Préserver et protéger la ressource en eau
<input type="checkbox"/>	10 - Préserver les terres agricoles, forestières et naturelles

***Préciser de manière argumentée en quoi le projet est susceptible de répondre à (aux) ambition(s) Néo Terra identifiées.***

Si le projet ne propose pas directement des actions en faveur des transitions écologiques et énergétiques, il se centre cependant sur les transitions sociétales en améliorant le vivre et faire ensemble au niveau de la communauté étudiante. Les capacités empathiques qui seront développées au cœur des interactions humaines favorisent la

<sup>1</sup> Seules 10 ambitions NéoTerra sont listées ici ; la 11<sup>e</sup> relevant d'une démarche interne à la collectivité régionale.

sensibilité à l'environnement au sens large du terme, sachant que l'individu est consubstantiel de son environnement physique, culturel et social.



## IV. INDICATEURS D'IMPACTS DU PROJET

Les projets soutenus feront l'objet d'un suivi permettant d'évaluer leurs impacts en regard des objectifs de l'Appel à projets.

Dans cette perspective, et compte tenu de la très grande diversité de projets pouvant être soumis à cet appel à projets, **il est demandé aux établissements de proposer les indicateurs d'impact qui leur semblent pertinents afin de mesurer l'effectivité de la mise en œuvre du projet. Il est attendu que pour l'ensemble des indicateurs soient précisés un état de lieux en amont du projet (prévu) et une évaluation ex-post (réalisé).**

Indicateurs clés	Prévu	Réalisé
Etat des lieux du contexte de vie estudiantine prévu /bilans UB		
Nombre d'étudiants (dont ESH) participant à la scénarisation du jeu (COFIL et GT)	4-5	
Pourcentage d'accessibilité du jeu	± 100 %	
Nombre d'étudiants participant au jeu digital à l'Université de Bordeaux	± 50 %	
Nombre d'étudiants ayant apprécié le vécu du jeu digital et le thème du handicap associé et savoirs augmentés.	80 %	
Valorisation accrue des compétences transversales	Open badge dédiée à l'action	
Nombre d'étudiants avec intention de se déclarer en augmentation auprès du service PHASE suite au jeu / questionnaire post-jeu	+ 5 % (3 ans)	
Nombre d'étudiants en augmentation / intention de s'impliquer dans le cadre de contrats étudiants pour des missions entre pairs / questionnaire post-jeu	+20 % (3 ans)	
Nombre d'étudiants (ESH ou non) s'inscrivant au futur réseau d'entraide informel « étudiants » et « personnels » (création septembre 2023)	+ 20 % (à l'issue du projet)	
Nombre d'ESH augmentant dans le cadre de l'insertion professionnelle (apprentissage, stage, contrat doctoral, emploi BOE)	+ 5 %	
Nombre de l'échantillon utilisateur représentatif réalisant les questionnaires, tests (ESH et « valides »)	±100% pré-test ± 80 % post-test ± 70 % 6 mois	
Nombre d'utilisateurs répondant au questionnaire post-jeu	80 % (dont 70% finalisé)	
Nombre de primo-entrants participant au jeu chaque année (pérennisation)	± 60 % a minima/1 <sup>ère</sup> année	
Nombre d'universités/établissements supérieurs de la Nouvelle-Aquitaine engageant des travaux sur le jeu et son adaptation en leur sein	A minima 2 (évolutif)	
Nombre de jeux en cours d'adaptation vers d'autres contextes et publics (personnel, école, structure de soin, entreprises) (2024-2026)	A minima 2 (évolutif)	

*Exemples d'indicateurs : Nombre/part d'étudiants concernés par l'action ; Part des étudiants primo-entrants concernés par l'action ; Nombre d'étudiants concernés par des échanges lycées/établissement d'enseignement supérieur ; Nombre/Part des étudiants concernés par l'action de pédagogie innovante ; Nombre/part des enseignements réalisés dans un format de pédagogie innovante...*

## V. DOCUMENTS A JOINDRE EN ANNEXE DU DOSSIER DE DEMANDE

Il s'agit ici de faire état de soutiens de partenaires spécifiquement sur le projet via :

- des **courriers de soutien** d'acteurs du territoire :
  - o Courriers de partenaires attestant de **co-financements directs en numéraire du projet** ;
  - o Courriers de partenaire précisant la **participation en nature d'un partenaire** (temps-homme, prêt de matériel, autres contributions en nature) ;
  - o Courriers de partenaires témoignant de **stratégies communes** (intérêt pour le projet).
- ainsi que **tout document permettant** :
  - o **d'étayer l'argumentation** sur l'intérêt ou l'originalité du projet (feuilles de routes, veille nationale ou internationale...).
  - o **de mieux appréhender le projet** (visuel, schéma, devis...)

### ANNEXES JOINTES / :

#### **1. Les Courriers de soutien des partenaires socio-économique, stratégique/intérêt, institutionnels, expert, participation en nature.**

- Voir tableau ci-dessous « LISTE DES COURRIERS COMPLETES PAR LES « PARTENAIRES

#### **2. Annexes d'étayage, mieux appréhender le projet**

- **Annexe 1** : état de l'art sur le concept d'empathie
- **Annexe 2** : feuille de route des transitions
- **Annexe 3** : schéma directeur handicap de l'université de Bordeaux
- **Annexe 4** : WP, tâches et phases du projet
- **Annexe 5** : Hébergement, supervision et maintenance du jeu
- **Annexe 6** : Détails données budgétaires
- **Annexe 7** : Présentation et devis prestataire enquêtes
- **Annexe 8** : Gouvernance et COPIL

**Chaque partenaire du projet doit renseigner un courrier spécifique saisi** dans le modèle proposé ci-dessous (également accessible en téléchargement sur le site <https://les-aides.nouvelle-aquitaine.fr> et sur l'application de dépôt en ligne MDNA). **Chaque courrier doit ensuite être téléchargé via l'application dans les pièces justificatives lors du dépôt du projet (item « Courriers de soutien des partenaires »).**

**Toute pièce complémentaire adressée à la Région après la clôture de l'appel à projets ne sera pas prise en compte**, à l'exception des attestations de co-financements directs des partenaires qui font l'objet d'une décision à une date ultérieure ; ces cas doivent être explicitement mentionnés lors de la saisie des plans de financement dans l'application MDNA. **Dans ce seul cas, ces pièces pourront être transmises, et jusqu'au 15/03/2023 dernier délai, à : [aap-es@nouvelle-aquitaine.fr](mailto:aap-es@nouvelle-aquitaine.fr).**

### **LISTE DES COURRIERS COMPLETES PAR LES « PARTENAIRES »**

Nom du partenaire	Statut de la structure	Document attendu le : (si non inclus dans le dossier)
<b>Partenaires financiers</b>		
Programme ACT (Augmented university for Campus and world Transition) / Université de Bordeaux	Université de Bordeaux <b>partenaire financier et stratégique</b>	Février 2023 (financement acquis)
BPH-INSERM / Université de Bordeaux	UMR, <b>partenaire financier et nature/</b> (3 EC. : A. Garrigou , H. Sauz�on, B. N'Kaoua)	Janvier 2023 (financement acquis)
P�le AGRH, universit� de Bordeaux	Structures de niveaux interm�diaires (SNI), <b>Partenaire financier</b>	Acquis
LACES, universit� de Bordeaux	EA, <b>partenaire financier et nature</b> (/2 EC : A. M. Boizumault, B. Ben Ali) + E. Dugas (porteur)	Janvier 2023 (financement acquis)
Consortium Undeterred	Projet europ�en Horizon Europe 2023, type de projet « d�fis sociaux », <b>Partenaire financier et strat�gique :</b>	Mars 2023 (financement acquis)
<b>Partenaires non financiers (strat�giques, nature)</b>		
Association 2D2B, Camille Rongier, pr�sidente, universit� de Bordeaux	Association �tudiante, �tudiants de l'�cole Doctorale en Sciences de la Vie et de la Sant� de Bordeaux + Ecoles doctorales. <b>Soutien participatif, int�r�t op�rationnel</b>	
F�d�ration ATENA, Hugo LOPES, Pr�sident, et Valentine Rodrigues, Vice-Pr�sidente, sur Acad�mie de Bordeaux	Association �tudiante, liens partag�es avec la F�d�ration des Associations G�n�rales �tudiantes (FAGE), f�d�rations territoriales de France. <b>Soutien participatif, int�r�t op�rationnel</b>	
Les invisibles 22, R�gion, Ana�s Binet, copr�sidente (�tudiante bordeaux)	Association �tudiante, � but non lucratif reconnue par l'Etat qui cherche � aider les personnes en situation de handicaps invisibles. <b>Soutien participatif, int�r�t op�rationnel</b>	
Service PHASE, Karine Verdeau et al., Universit� de Bordeaux	Charg�s d'accompagnement des �tudiants � besoins sp�cifiques, <b>soutien participatif, int�r�t op�rationnel</b>	
Structure MAPI, Universit� de Bordeaux	Mission d'Appui � la P�dagogie et � l'Innovation <b>Soutien institutionnel, soutien/ accompagnement expert</b>	
Structure DSI, Universit� de Bordeaux	Direction des Syst�mes d'Information <b>Soutien institutionnel, soutien/ accompagnement expert</b>	
CREN, universit� du Mans (sites Le Mans/Nantes), Pr Omar Zanna, MCF Cendrine Mercier	Equipe d'accueil <b>partenaire expert, nature</b>	
Universit� Bordeaux-Montaigne, Nathalie Pin�de, VP d�l�gu�e Handicap et inclusion	Etablissement du sup�rieur <b>soutien institutionnel et strat�gique</b>	
<b>Lettres de soutien / int�r�t, institutionnel, strat�gique, ou/et participatif services UB</b>		
Vice-Pr�sidente, Marie-Juliette Capponi, universit� de Bordeaux	VP �tudiante du conseil acad�mique	

Vice-président, Bernard Muller, université de Bordeaux	En charge de la vie étudiante et vie de campus, <b>soutien institutionnel, stratégique</b>	
CARRY ON, Karyn Dugas (CHU Bordeaux), Directrice Générale, Gironde	Association loi 1901, regroupant chercheurs et professionnels de santé / inclusion scolaire/universitaire pendant et après le traitement d'un cancer ou d'une maladie rare des jeunes et jeunes adultes. <b>soutien expert</b>	
Maitre de Conférences HDR, David Autier, université de Limoges	Ex-directeur de l'UNIRÉS (réseau des universités pour l'éducation à la santé) <b>Soutien expert, stratégique</b>	
Institut de Neurosciences Cognitives et Intégratives d'Aquitaine (INICIA), Sylvie Berthoz, Université de Bordeaux	Chargée de Recherche INSERM Institut de Neurosciences Cognitives et Intégratives d'Aquitaine, CNRS UMR; Co-dir. Equipe "Ecological assessment and management of psychiatric disorders, ECCOPSY" <b>Soutien expert, participatif</b>	
Professeure, Bénédicte Gendron, université de Montpellier 3	Experte, intérêt adaptation entreprise et université, environnement, management capacitant et compétences psychosociales, <b>Soutien expert, stratégique</b>	
Professeure, Rebecca Shankland, université de Lyon 2	Experte, intérêt adaptation école/université psychologie, en compétences psychosociales et projet en cours sur l'empathie à l'hôpital <b>Soutien expert, stratégique</b>	
Maîtresse de conférence, Zoé Rollin, Université Paris Cité	Experte, intérêt adaptation école/université sociologie, maladies graves/éducation <b>Soutien expert, stratégique</b>	
Organisme communautaire CARD, Claudia Ouamabia, Directrice générale du CARD, Montréal Canada,	Centre d'aide à la Réussite et au Développement <b>Soutien stratégique</b>	
Université de La Manouba, B. Ben Ali, Tunisie	Responsable de la mission Handicap et inclusion, enseignant-chercheur <b>Soutien expert et stratégique</b>	



## Appel à projets « Favoriser la réussite étudiante »

### PARTENAIRES DU PROJET

Chaque partenaire d'un projet déposé doit renseigner un courrier spécifique argumentant l'ensemble des items ci-dessous.

#### IDENTITE DU PARTENAIRE

Nom : .....

Adresse : .....

.....  
.....

Effectif : ..... Forme juridique : .....

Activité principale : .....

#### Responsable – contact au sein de la structure :

Nom : .....

Titre : .....

Téléphone : .....

Email : .....

Je soussigné .....

*En qualité de* .....

atteste sur l'honneur l'exactitude des renseignements fournis dans ce document.

*Fait à* ..... *le* .....

*Signature et cachet de la structure.*

## **PARTICIPATION AU PROJET**

Il s'agit de présenter de manière synthétique (3 pages maximum) :

- Un bref historique de la structure ;
- Une description de son activité ;
- Son intérêt à participer au projet ;
- Son rôle et ses responsabilités dans le projet ;
- Le cas échéant, un tableau financier présentant :
  - Les cofinancements directs apportés au projet en numéraire ;
  - Les contributions en nature apportées au projet (équipements, mise à disposition de personnels et de matériels, etc.).