Intitulé de l'action	**Application H-NOLIMIT** **un jeu pour sensibiliser les jeunes au handicap**
Contact – Interlocuteur de l'action (nom – STRUCTURE) Courriel : *clebreton @synakene.fr*	*Christine LEBRETON – directrice de SYNAKENE* *clebreton @synakene.fr*
Descriptif action – Réalisations attendues	L'objectif du jeu est de sensibiliser les jeunes au handicap et stimuler leur demande de reconnaissance RQTH pour ceux qui pourraient en bénéficier dans le cadre de leur insertion professionnelle. Développement de la solution « jeu mobile » **complète** suite à la version de démonstration : développement de l'application mobile du jeu avec 5 à 7 situations métiers et activités associées (4 à 5 par métiers), une vingtaine de personnages. L'objectif est de couvrir des situations métiers représentatives du département/région ainsi que des situations de handicap de degré divers afin sensibiliser les jeunes sur au moins 3 aspects (points ressortis des sessions de co-conception faites avec eux) : - Les possibilités d'accompagnements/compensations par situations métiers peuvent ouvrir vers des options métiers non identifiées préalablement, - L'entraide est un élément essentiel dans le quotidien professionnel entre personnes valides et personnes en situation de handicap, - Mieux connaitre les handicaps permet de mieux respecter ceux qui y sont confrontés. Validation des éléments de contenus avec les experts : cette étape est cruciale dans la revue des messages d'accompagnement vers la RQTH et des choix de compensation ; (duo expert handicap – emploi) Beta test de l'application auprès de populations jeunes des E2Cs et Missions Locales **avant une ouverture plus large** : nous préconisons d'effectuer un pré-lancement de l'application finalisée dans les Missions Locales et E2C(s) car elles sont acteurs du projet, afin d'impliquer « leurs jeunes » dans sa promotion/viralité et faciliter son intégration dans les parcours emploi. Cette étape nous donnera une indication sur son taux d'usage. (durée : 1 à 2 mois)

	Déploiement sur les stores iOS et Android pour communication auprès des jeunes de façon plus large. La fiche ne comprend pas les actions de communication (Région, Missions Locales, MDPH, Cap Emploi etc…)
Objectifs visés	Impliquer des jeunes, en situation de handicap ou pas, afin que le jeu réponde à leurs attentes et à leurs représentations et stimuler leurs démarches de reconnaissances RQTH ou de sortie du déni. Fournir un outil de sensibilisation aux jeunes et aux acteurs du handicap et de l'emploi afin de stimuler les échanges et démarches entre eux. Permettre aux conseillers de bénéficier d'un outil d'appui dans le cadre de l'accompagnement et de la mobilisation du jeune adulte.
Périmètre couvert (territoire, public(s) cibles, volumétrie	Les acteurs concernés par l'insertion professionnelle des jeunes adultes, sur le territoire de la région Occitanie Le jeu pourra avoir une portée plus large, une fois déployé.
Principaux acteurs concernés et/ou porteur de projet	Des jeunes repérés dans une situation de handicap, reconnus ou pas Les acteurs de la cellule projet Des établissements de formation souhaitant réaliser le projet, concourir à tester le jeu et faire la promotion du jeu.
Partenaires associés	Cellule projet Établissements de formation Associations médico-sociales Entreprises
Calendrier Prévisionnel Dates de début / fin du projet	Avril 2020 – Décembre 2020
Budget prévisionnel et cofinancement	Développement du jeu mobile – 24 520 € HT soit 29 424 TTC Déploiement et hébergement - 3 080 € HT soit 3 696 € TTC
Demande de financement au titre du PRITH 2020	**33 120 € TTC**
Axe de référence du PRITH	**Axe 2 du Prith Occitanie**