



Quatrième Edition du Digi-Hackathon de la Mobile Health

Axée sur la Santé des Adolescents et des Jeunes

Termes de référence

I. Contexte et justification :

L'adolescence est une période de développement social et émotionnel, marquée par deux transitions notables, l'une dénotant la fin de l'enfance et la seconde, le passage à l'âge adulte. Durant cette période, les jeunes sont confrontés à plusieurs défis liés aux changements physiques, comportementaux et aux changements de modes de vie, qui peuvent compromettre leur avenir et leur santé.

La santé mentale des adolescents et des jeunes constitue un enjeu majeur de santé publique. Il est essentiel qu'ils aient accès à des services de santé mentale accessibles, de qualité, adaptés à leur âge, confidentiels, respectueux et abordables.

Suite aux efforts déployés au niveau national en matière de promotion et de prévention des problèmes de santé mentale axée sur la jeunesse, le recours à la télésanté, aussi efficace que les consultations médicales en présentiel, est perçu comme souhaitable voire nécessaire, auprès de ces « natifs du numérique ».

Les applications de la « mental mobile health », par leur format et mode d'utilisation, permettent de transmettre aux jeunes une information juste et fondée sur les meilleures connaissances tout en étant arrimée à leur réalité. Ces outils représentent aussi une opportunité d'engager certains jeunes dans un processus de changement ou de les soutenir dans une éventuelle demande d'aide.

A ce sujet, la Division de la Santé Scolaire et Universitaire à la Direction de la Population en partenariat avec l'Université Euro-Méditerranéenne de Fès, et avec l'appui de

l'UNFPA, organise la quatrième édition du Digi-Hackathon de la Mobile Health axée sur la santé des adolescents et des jeunes, et ce, du 19 au 22 Mai 2026, à l'Université Euro-Méditerranéenne de Fès.

Le Digi-Hackathon, dont les participants sont principalement des jeunes, favorisera le partage d'expériences et stimulera la créativité pour développer des applications mobiles dédiées à la santé mentale et à l'usage des substances psychoactives.

Cet évènement sera encadré par l'Université Euromed de Fès, institution universitaire reconnue pour son expertise en innovation, coopération académique et recherche scientifique.

II. Cibles du Hackathon :

Le Hackathon s'adresse à tous les acteurs nationaux dans le domaine de la santé, aux jeunes porteurs de projets santé et aux contributeurs, ayant une idée et/ou ils ont développé une solution avec un impact direct ou indirect sur la problématique de la santé mentale, et l'usage des substances psychoactives, chez les adolescents et les jeunes.

- Les porteurs de projets sont, toute personne physique et/ou morale ayant identifié une problématique récurrente en santé mentale, et l'usage des substances psychoactives, chez les adolescents et les jeunes, et ont un projet pour la traiter (idée conceptuelle, POC : preuve de concept, prototype initial, MVP : le produit minimum viable, solution finale, etc.).
- Les contributeurs sont toutes les personnes physique et/ou morale ayant des compétences (ingénieur, développeur, designer, entrepreneur...) pertinentes, et qui ont envie de se lancer dans l'innovation orientée santé.

Les solutions éligibles pour participer au concours peuvent être dans les différents niveaux de maturité, à condition qu'elles répondent conformément aux exigences sus décrites.

III. Contenu du Hackathon :

Le Digi-hackathon se compose de sessions théoriques et pratiques, permettant le développement de la solution auprès des participants, de l'idéation jusqu'au prototype fonctionnel.

IV. Accompagnement post-Hackathon :

L'Université Euro-Méditerranéenne de Fès assurera un accompagnement technique complet et personnalisé au profit des projets gagnants, afin de renforcer leurs capacités, améliorer la qualité de leurs initiatives et favoriser leur transformation en solutions concrètes, innovantes et à fort impact.

Cet accompagnement comprendra notamment des séances de mentorat assurées par des experts, ainsi qu'un suivi régulier sera mis en place afin d'évaluer l'avancement des projets, d'identifier les éventuelles difficultés et de proposer des orientations adaptées.

V. Critères de mise en œuvre des solutions :

1. Exigences :

Prenant en considération que le développement des solutions passe par plusieurs étapes post hackathon, les exigences indiquent les fonctionnalités nécessaires à mettre en œuvre dans les solutions développées, notamment :

Exigences	Explication
Format général	La solution demandée est une MVP indiquant les fonctionnalités majeures
Population cible de la solution	La solution doit cibler d'une manière directe et / ou indirecte la santé mentale, et l'usage des substances psychoactives, chez les adolescents et les jeunes.
Domaine d'intervention	La solution devrait se focaliser sur la prévention personnalisée et le changement de comportement.
Communication	La solution doit assurer une communication fluide avec les utilisateurs directs et/ou indirects, en respectant les règles de l'éthique : l'autonomie, la bienfaisance, la non-malfaisance, la vie privée, la confidentialité et la protection des données des utilisateurs, le consentement.

2. Caractéristiques de base :

Par ailleurs, il est important d'apporter une attention particulière aux caractéristiques de base de ces solutions. Ces caractéristiques sont cruciales pour garantir que les MVP répondent aux besoins cliniques, réglementaires et technologiques tout en assurant la sécurité et la qualité des soins, à savoir :

Caractéristiques de base	Explication
Ergonomie et qualité de l'expérience utilisateur (UX)	La solution MVP doit respecter les bonnes pratiques concernant une expérience d'utilisation (User experience ou UX) facile, moderne, avec un système fonctionnel, rapide, simple à maintenir et évitant les tâches inutilement laborieuses.
Accessibilité, disponibilité et fiabilité de la solution	La solution doit être disponible, partout où c'est possible et sans restriction d'accès (mêmes droits d'accès à tous les jeunes). Elle doit être stable, sans plantages, résiliente, et capable de rétablir son fonctionnement.

Fiabilité scientifique et qualité du contenu médical	La solution doit garantir un contenu médical fiable et scientifiquement validé. Elle doit éviter les contenus non pertinents et inappropriés qui peuvent déclencher des sentiments négatives.
Interopérabilité avec les systèmes de santé	La solution doit être interopérable avec les autres systèmes de santé.
Sécurité et protection des données personnelles	L'utilisation et le partage des données doivent garantir la conformité aux normes de sécurité et prévenir les risques de fuites ou d'accès non autorisés aux données.
Engagement utilisateur par gamification et éducation en santé	Il est souhaitable, voire nécessaire, que la solution repose sur les conceptions de gamification et de ludification, et développe les modes d'éducation, d'information et de communication ciblant la santé mentale, et l'usage des substances psychoactives chez les adolescents et les jeunes.
Fonctionnalités d'accompagnement, de suivi et de soutien médico-éducatif	La solution peut proposer un système de suivi, d'aide à la décision, de prise de rendez-vous médical et des mécanismes de signalisation des actes délétères, ainsi qu'un dispositif de Soutien Médico-Educatif par notification et messagerie texte.
Accessibilité inclusive et assistance multimodale	Les innovations d'assistances visuelles, acoustiques et linguistiques sont fortement souhaitées pour répondre aux besoins spécifiques des adolescents et des jeunes.
Gouvernance des données et contrôle par l'utilisateur	Les utilisateurs doivent pouvoir stopper le partage de leurs données quand ils le souhaitent mais également bénéficier d'un droit à leur modification et/ou à leur suppression partielle ou totale.

VI. Confidentialité & Propriété intellectuelle

Tout projet développé et/ou entretenu lors de ce Digi-hackathon reste la propriété du porteur du projet. La Direction de la Population et l'Université Euro-méditerranéen de Fès s'engagent à traiter comme confidentielles les informations renseignées par les candidats.

Toutefois, la Direction de la Population et l'Université Euro-Méditerranéenne de Fès se réservent le droit de procéder à toute communication institutionnelle relative à l'appel à projets, aux candidatures soumises, aux projets sélectionnés, ainsi qu'aux projets présentés, accompagnés ou développés à l'occasion du présent Digi-Hackathon.

VII. Communication

Toute communication ou publicité en rapport avec les projets entretenus et/ou développés lors de ce Digi-Hackathon, doit spécifier clairement : Projet initié dans le cadre de la « Quatrième Edition du Digi-Hackathon de la Mobile Health axée sur la Santé des Adolescents et des Jeunes » et appuyé par le Ministère de la Santé et de la Protection Sociale et l'Université Euro-méditerranéen de Fès.