



La Direction de la Population en partenariat avec
l'Université Euromed de Fès, et avec l'appui de l'UNFPA,
organise la

4^{ème} édition du Digi-Hackathon de la Mobile Health

Livret Officiel



Thème

**Santé Mentale,
et Usage des Substances Psychoactives,
chez les Adolescents et les Jeunes**

19 au 22 mai 2026
📍 Université Euromed de Fès

Introduction

Dans un contexte marqué par l'évolution des usages numériques, l'émergence de nouveaux défis psychosociaux et l'augmentation des besoins en accompagnement psychologique, le recours aux solutions digitales innovantes apparaît comme une opportunité stratégique pour renforcer la prévention, l'information, le soutien et l'accès aux services de santé mentale.

C'est dans cette dynamique que la Division de la Santé Scolaire et Universitaire relevant de 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.

Cette édition ambitionne de mobiliser les compétences multidisciplinaires des jeunes innovateurs, développeurs, professionnels de santé, chercheurs, designers et entrepreneurs afin de co-construire des solutions numériques innovantes centrées sur la santé mentale et la prévention de l'usage des substances psychoactives.

À travers cet événement, nous aspirons à créer un espace collaboratif favorisant l'innovation, le partage d'expériences et l'émergence de projets à fort impact social.

Nous aspirons également, à terme, à sensibiliser les jeunes aux problématiques de santé mentale en les invitant à développer des solutions numériques, joignant ainsi l'utile à l'agréable.

Contexte et justification

L'adolescence et la jeunesse constituent des périodes déterminantes du développement humain, marquées par des transformations physiques, psychologiques, émotionnelles et sociales importantes. Durant cette phase de transition, les adolescents et les jeunes peuvent être confrontés à plusieurs facteurs de vulnérabilité susceptibles d'affecter leur santé mentale et leur bien-être.

Les troubles de santé mentale les plus fréquentes peuvent inclure :

- Le stress et l'anxiété ;
- Les troubles dépressifs ;
- L'isolement social ;
- Les troubles du sommeil ;
- Les difficultés de concentration ;
- Les comportements à risque ;
- L'usage de substances psychoactives ;
- Les difficultés relationnelles et scolaires.

Certains signes peuvent également alerter l'entourage, notamment :

- Le retrait social ;
- La perte de motivation ;
- Les difficultés scolaires ;
- Les changements de comportement ;
- Les troubles émotionnels ;
- Les conduites addictives.



Dans ce contexte, la détection précoce, l'écoute et l'accompagnement des adolescents et des jeunes deviennent essentiels afin de prévenir l'aggravation des troubles et favoriser leur bien-être.

Par ailleurs, les technologies numériques et les solutions de Mobile Health (mHealth) offrent aujourd'hui des opportunités innovantes pour renforcer :

- L'accès à l'information fiable ;
- La sensibilisation et l'éducation sanitaire ;
- Le soutien psychosocial ;
- L'orientation vers les services de santé ;
- L'accompagnement des jeunes à distance ;
- L'engagement des adolescents à travers des outils interactifs et accessibles.

Le Digi-Hackathon s'inscrit dans une dynamique de promotion de la santé mentale des adolescents et des jeunes. Il vise à renforcer leur compréhension des enjeux de santé mentale, à favoriser leur autonomisation et à développer leur prise de conscience, en mobilisant les outils et les innovations numériques.

Présentation de l'événement



Intitulé

4^{ème} Édition du **Digi-Hackathon de la Mobile Health**



Thématique

Santé mentale des adolescents et des jeunes



Lieu

**Université Euro-Méditerranéenne de Fès
Euromed Innovation Center**



Dates

19 au 22 mai 2026

Organisateurs

- **Ministère de la Santé et de la Protection Sociale**
 - Direction de la Population / Division de la Santé Scolaire et Universitaire
- **Université Euro - Méditerranéenne de Fès**
- **Fonds des Nations Unies pour la Population (UNFPA)**

Royaume du Maroc
Ministère de la Santé
et de la Protection Sociale



المملكة المغربية
ⵜⴰⴳⴷⴰⵢⵜ ⵏ ⵓⴽⴷⴰⵢⵜ
وزارة الصحة والحماية الاجتماعية
ⵜⴰⴳⴷⴰⵢⵜ ⵏ ⵜⴰⴷⴰⵢⵜ ⵏ ⵓⴽⴷⴰⵢⵜ ⵏ ⵓⴽⴷⴰⵢⵜ



Nombre de participants

30 participants sélectionnés à l'échelle nationale :

- 10 porteurs de projets .
- 20 contributeurs .



Participants

Simock



**DJE BI TRAZIE
ENOCK**



**TRA BI FAIZAN
JOEL MONDESIR**



**HOUENHA ANGE
HERSON VAEME**

Simock est une application mobile de "compagnon intelligent" conçue comme un journal intime interactif. Contrairement aux applications médicales classiques qui peuvent paraître froides, Simock utilise une interface ludique pour aider les jeunes à suivre leur état émotionnel et à identifier les signes précurseurs d'une consommation de substances.

Graph-Anomaly



Fatima Zahra Tliji



Marwa Hanini



Fdili Rajae

Graph-Anomaly : Détection de Rupture par les Graphes Comportementaux, Notre projet est une application mobile de prévention qui modélise la routine digitale des étudiants sous forme de graphes comportementaux. En utilisant des flux de données en temps réel, notre algorithme détecte les anomalies et les ruptures dans la structure de vie quotidienne (sommeil décalé, temps d'écran inhabituel) pour anticiper les risques de dépression ou d'usage de substances psychoactives. L'objectif est d'intervenir et de déclencher une alerte préventive avant que la crise ne survienne.

Participants

AddictLess



Laaziz Abdelaaziz



Douae Bellhadj

AddictLess est une application mobile innovante qui aide les jeunes à prendre conscience de leurs addictions (réseaux sociaux, jeux vidéo, substances) et à les réduire progressivement. Grâce à un score d'addiction intelligent et des visualisations claires, elle permet de mieux comprendre l'impact des comportements addictifs.

L'application propose un programme personnalisé avec des objectifs progressifs, des activités alternatives et des défis motivants. Elle intègre également des outils de soutien sécurisés, tels qu'un chat anonyme, une communauté d'entraide, l'implication d'un proche de confiance et un bouton SOS offrant un accès rapide à une aide adaptée.

MedNova



Maski Ghita



Imane Chaouqi



Maha Marrakchi

Un **chatbot** de prévention et de réduction des risques liés aux substances psychoactives, basé sur l'analyse des facteurs émotionnels et sociaux chez les jeunes.

Participants

FokusMind



**Zahira
Boulanouar**



**Ikram
Al Metalsi**



**Salma
Elmessaoudi**



badr Lasri



**Fifaliana Tendrisoa
Andriamahefason**

Il s'agit d'une plateforme intelligente dédiée à la gestion du stress et au bien-être des étudiants du baccalauréat. Elle intègre un assistant basé sur l'intelligence artificielle, capable d'analyser le comportement de l'utilisateur (habitudes d'étude, niveau de fatigue, interactions) afin de détecter les périodes de stress.

Grâce à cette analyse, la plateforme propose des solutions personnalisées telles que : des exercices de relaxation et de respiration, des conseils pour mieux organiser son temps et ses révisions, un suivi du niveau de stress au fil du temps, ainsi qu'un assistant conversationnel pour accompagner l'étudiant au quotidien.

MindBot



El Mehdi Nali



Yasmine Haj Haddouch

MindBot est un chatbot conversationnel dédié à la santé mentale des adolescents et des jeunes.

Il permet d'échanger avec l'utilisateur à travers des questions simples afin d'évaluer son état mental (stress, anxiété) et de détecter d'éventuels signaux d'alerte liés à l'usage de substances psychoactives.

En fonction des réponses, le chatbot propose des recommandations adaptées comme des exercices de relaxation, des conseils pratiques et l'orientation vers des ressources d'aide.

L'objectif est d'offrir une solution simple, accessible et interactive pour accompagner les jeunes dans la gestion de leur bien-être mental.

Participants

WithYou



**Kawtar
El Qorchi**



**Saad
Bekkali**



**Sarah
Tadlaoui**



**Malak
Hajjoubi**



**Nasser
Rochdi**



**Romayssae
Bouhezza**

With You est une plateforme intelligente conçue pour apaiser les crises d'autisme et accompagner le développement de l'enfant. Elle propose un mode d'urgence sensoriel immédiat et un journal de saisie express pour identifier les déclencheurs. Grâce à un tableau de bord sécurisé, parents et professionnels suivent l'évolution comportementale de l'enfant en temps réel. L'objectif est de réduire la charge mentale des familles et d'optimiser le suivi clinique.

Bla Dwa



Jriria Zakariae



Alilech Aymane



Salah Eddine Regbi

une application mobile qui aide les patient-es à gérer l'anxiété / l'insomnie et à réduire le risque de dépendance aux benzodiazépines (ex : diazépam), avec un suivi comportemental via tests psychologiques et exercices guidés.

Objectifs du Hackathon et public cible

Objectif général

Promouvoir l'innovation numérique au service de la santé mentale des adolescents et des jeunes à travers le développement de solutions digitales adaptées, inclusives et accessibles.

Objectifs spécifiques

- Promouvoir la santé mentale et le bien-être des adolescents et des jeunes en renforçant leur sensibilisation, leur compréhension et leur pouvoir d'agir.
- Encourager la créativité, l'innovation et l'entrepreneuriat des jeunes dans le développement de solutions numériques répondant aux besoins en santé mentale.
- Concevoir et prototyper des solutions Mobile Health (mHealth) innovantes, développées pour et par les jeunes, afin d'améliorer la promotion de la santé mentale ainsi que l'accès à l'information, au soutien et aux services adaptés.
- Favoriser une dynamique de collaboration multidisciplinaire et de co-construction entre jeunes, professionnels de santé, développeurs, chercheurs et innovateurs afin d'identifier des projets à fort impact social et sanitaire.



Axes thématiques et défis d'innovation

Les équipes participantes seront invitées à développer des solutions innovantes autour des axes suivants :

- 01 Prévention et promotion de la santé mentale ;
- 02 Détection précoce des troubles psychologiques ;
- 03 Soutien psychosocial numérique ;
- 04 Gestion du stress et de l'anxiété ;
- 05 Prévention des addictions et des comportements à risque ;
- 06 Lutte contre le cyberharcèlement ;
- 07 Bien-être émotionnel et résilience ;
- 08 Intelligence artificielle et santé mentale ;
- 09 Applications mobiles de suivi et d'accompagnement ;
- 10 Plateformes interactives d'écoute et d'orientation ;
- 11 Gamification et outils numériques de sensibilisation ;
- 12 Solutions favorisant l'accès équitable aux services de santé mentale.

Les solutions proposées pourront prendre différentes formes :



Applications mobiles ;



Chatbots ;



Plateformes web ;



Outils éducatifs digitaux ;



Outils interactifs ;



Solutions de télésanté.



Solutions basées sur l'intelligence artificielle ;

Déroulement de l'événement : programme

Jour 1

Accueil et lancement officiel

- Accueil et inscription des participants ;
- Mot d'ouverture des organisateurs ;
- Présentation des objectifs et des règles du Hackathon ;
- Présentation des thématiques et défis ;
- Constitution et organisation des équipes ;
- Sessions d'idéation et brainstorming ;
- Début du développement des projets.

Jour 2

Développement et accompagnement

- Travail collaboratif des équipes ;
- Coaching technique et scientifique ;
- Accompagnement par les mentors ;
- Sessions d'échange et de suivi ;
- Préparation des prototypes et des pitches.

Jour 3

Finalisation et présentation des projets

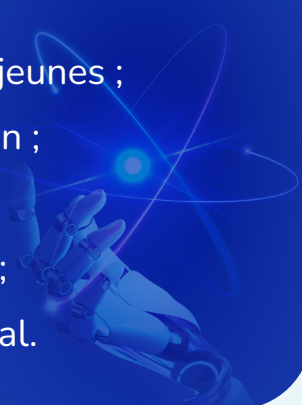
- Finalisation des solutions développées ;
- Présentation des projets devant le jury ;
- Évaluation et délibération ;
- Annonce des résultats et remise des prix ;
- Clôture officielle du Digi-Hackathon.

Importance de l'innovation digitale en santé mentale

L'innovation digitale représente aujourd'hui un levier stratégique pour améliorer l'accès des adolescents et des jeunes à l'information, à l'écoute et aux services de soutien psychologique.

Les solutions numériques permettent notamment :

- Une meilleure accessibilité des services ;
- Une approche adaptée aux habitudes numériques des jeunes ;
- Le renforcement de la prévention et de la sensibilisation ;
- La réduction des barrières liées à la stigmatisation ;
- Le développement d'outils interactifs et personnalisés ;
- Le soutien à distance et l'accompagnement psychosocial.



Le Digi-Hackathon ambitionne ainsi de stimuler l'émergence de solutions innovantes capables de répondre aux besoins réels des adolescents et des jeunes en matière de santé mentale.

Critères d'évaluation et Exigences des solutions développées

Les projets développés seront évalués par un jury multidisciplinaire selon les critères suivants :

- Caractère innovant de la solution ;
- Pertinence par rapport à la problématique ciblée ;
- Faisabilité technique et opérationnelle ;
- Impact potentiel sur la santé mentale des adolescents et des jeunes ;
- Ergonomie et expérience utilisateur (UX) ;
- Respect des principes éthiques et de confidentialité ;
- Qualité scientifique du contenu proposé ;
- Accessibilité et inclusion ;
- Potentiel de pérennisation et de déploiement.

Les solutions proposées devront répondre aux exigences suivantes :

- Développement d'un MVP (Minimum Viable Product) fonctionnel ;
- Respect des règles d'éthique et de protection des données personnelles ;
- Accessibilité de la solution aux adolescents et aux jeunes ;
- Fiabilité scientifique des contenus médicaux ;
- Possibilité d'intégrer des outils de sensibilisation, de gamification et d'accompagnement ;
- Mise en place de fonctionnalités favorisant le soutien psychosocial et l'orientation vers les soins ;
- Approche inclusive adaptée aux besoins spécifiques des utilisateurs.

Organisateurs, Mentors et Jury de l'évènement du Hackathon

Le hackathon réunira un panel multidisciplinaire composé de :

- Experts en santé mentale
- Professionnels de santé
- Experts en innovation digitale
- Développeurs et spécialistes IT
- Enseignants-chercheurs
- Représentants institutionnels

Organisateur :

MSPS



Dr. Yahyane Abdelhakim

Directeur de la Population



Mme. Hafida Boumarouane

Chef du Service de la Santé dans l'enseignement, Secondaire et Universitaire,



Mr. Mohamed Filahi

Administrateur



Dr. Sahnoun Abdelmajid

Chef de Division de la Santé Scolaire et Universitaire



Dr. Issam El Kouarty

Chargé des interventions de santé numérique et des actions médicales, Division de la santé scolaire et universitaire.



Mr. Abdelhak Kaaba

Statisticien de santé, Chargé du système d'information à la dssu



Mr. Hamza Dahane

Infographiste

UEMF



Mme. Ghada BOUHLAL

Directrice des Partenariats Socio-Économiques et de l'Entrepreneuriat – UEMF
| Directrice de l'EIC



Mme. Imane BOUSMAHA

Responsable du Bureau de Placement – EIC



Mme. Nisrine LACHGAR

Maître de Conférences en Robotique et Systèmes Embarqués – UEMF



Pr. Abdelghafour MARFAK

Directeur de la Recherche et du Centre d'Études Doctorales – UEMF



Mr. Omar AMEUR

Conseiller Junior en Entrepreneuriat – EIC



Mme. Oumaima MOUTIK

Assistant Professor & Researcher
| Ph.D. in AI & Computer Vision



Mme. Fatima ezzahra FOUAD

Responsable de l'Entrepreneuriat – EIC

Jury



Pr. Majdoline Obtel

Professeur de santé publique et d'épidémiologie
Faculté de Médecine et de Pharmacie de Rabat



Pr. Zineb Ben Cherfa

Maître de Conférence à la Faculté de Médecine et de Pharmacie de Rabat,
Hôpital Psychiatrique Ar-razi de Sale



Mme. Hiba SEKKAT

Assistant Professor in Robotics and Artificial Intelligence à l'UEMF

Règlement général

- ✓ Les équipes participantes doivent respecter le programme officiel de l'événement.
- ✓ Chaque équipe devra présenter un prototype, une maquette fonctionnelle ou une solution démonstrative.
- ✓ Les solutions développées doivent respecter les principes d'éthique, de confidentialité et de protection des données personnelles.
- ✓ Toute forme de plagiat entraînera une disqualification.
- ✓ Les projets développés restent la propriété intellectuelle de leurs porteurs.
- ✓ Les organisateurs se réservent le droit de communication institutionnelle autour des projets présentés dans le cadre du Digi-Hackathon.

Accompagnement post-Hackathon

L'Université Euro-Méditerranéenne de Fès assurera un accompagnement technique et scientifique des projets gagnants afin de favoriser leur maturation et leur transformation en solutions innovantes à fort impact.

Cet accompagnement pourra inclure :

- Mentorat technique ;
- Coaching entrepreneurial ;
- Accompagnement scientifique ;
- Suivi du développement des solutions ;
- Orientation vers des partenaires et opportunités de financement.



Confidentialité et propriété intellectuelle

Les informations communiquées dans le cadre du **Digi-Hackathon** seront traitées de manière **confidentielle**.

Les projets développés demeurent la propriété des **porteurs de projets**. Toutefois, toute communication relative aux projets devra mentionner leur participation à la « Quatrième Édition du Digi-Hackathon de la Mobile Health axée sur la Santé des Adolescents et des Jeunes », organisée avec l'appui du Ministère de la Santé et de la Protection Sociale et de l'Université Euro-Méditerranéenne de Fès.



Lauréats et récompenses



2^e Prix
Graph-Anomaly



1^{er} Prix
Bla Dwa



3^e Prix
MedNova



Coup de Cœur
Simock



Remerciements

Nous exprimons notre profonde gratitude à l'ensemble des partenaires, experts, membres du jury, encadrants et participants dont l'engagement, l'expertise et la collaboration ont largement contribué au succès de cette édition du Digi-Hackath

*Ensemble, innovons pour une meilleure santé mentale
des adolescents et des jeunes.* ”

