

Titre	Descriptif	Département	Classe
D-LIGHT	Illuminer les pièces de votre maison à vos couleurs ! D-light est une lampe connectée contrôlée par plusieurs interfaces comme une centrale domotique, un site web et une application Android. Des interfaces intuitives et ludiques, couplé à un design élégant entièrement réalisé au LaserCut font de D-Light un produit innovant à la portée de tous. L'application vous permettra, outre un simple choix des couleurs, de transformer la lampe en simulateur d'aube pour un réveil plus en douceur. Le site, quand à lui, vous permettra de piloter vos lampes même si vous n'êtes pas chez vous.	Département Ingénierie des Systèmes	E1
Bahamut's Lair	Le but du jeu est de naviguer dans un donjon afin de tuer le Bahamut et récupérer son sang pour guérir le Roi. Pour ce faire sont éparpillés dans le donjon divers objets, armes armures etc. Mais le chemin ne sera pas si simple et semé d'embûches. Vous montrerez vous à la hauteur et parviendrez à sauver le Roi ?	Département Informatique	E1
Le manoir	Un journaliste trouve refuge dans le manoir d'un riche comte par une nuit d'orage particulièrement violente. Il devra enquêter et résoudre des mystères car son hôte cache bien des secrets et n'a pas l'air aussi sympathique qu'aux premiers abords	Département Informatique	E1
Xaar-Sharoth	jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un aventurier chargé de récupérer une statuette perdue au fin fond d'un donjon millénaire. Pour triompher, il vous faudra surmonter les pièges présents partout dans le donjon et remporter les terribles confrontations avec les monstres qui y rodent.	Département Informatique	E1
Woodruff	Le jeu se déroule dans une ville du futur. On dirige le personnage de Woodruff pour l'aider à retrouver son père et à libérer la ville du tyran qui la dirige. Le jeu consiste à explorer la ville, ramasser des objets, parler aux personnages et à utiliser les objets.	Département Informatique	E1
A la rescousse d'un avion détourné !	Dans l'aéroport Paris-Charles de Gaulle, terminal 2E, arrivé en y récupérant la clé du sas, à l'avion détournée d'une compagnie aérienne française, situé sur le tarmac du terminal 2E, pour l'arrêter.	Département Informatique	E1
Zer0 The Vault Hunter	Jeu d'aventure inspiré de la saga « Borderlands », dans le monde de Porand face au maître de l'arche et sa créature, vous devez retrouver chacun des fragments de la clé de l'arche afin de pouvoir affronter le boss final et réussir votre quête, afin de mettre un terme à la tyrannie d'Handsome J.	Département Informatique	E1
Projet programmation E1	Projet programmation java	Département Informatique	E1
Projet programmation E1	Projet programmation java	Département Informatique	E1
Navigation du robot mobile	Navigation du robot mobile	Département Informatique	E1
SolarTurn	SolarTurn est un tracker solaire qui suit les azimuts du soleil. Ce projet a été créé dans le but de répondre à un besoin d'énergie propre facilement accessible et réalisable. Contrôlé par une carte Arduino et reposant sur une structure en bois désignée par nos soins, le panneau se réadaptera à tout moment à l'orientation du soleil et se placera dans les conditions optimales de production d'énergie.	Département Ingénierie des Systèmes	E2
Horloge Nixie	Pour les ateliers de 2ème année j'ai proposé mon idée de réaliser un horloge Nixie avec 3 autres camarades au lieu de choisir parmi ceux proposés. Nous voulions faire une horloge car les défis de sa réalisation en informatique comme en électronique sont intéressants.	Département Informatique	E2
WheezBox	Ce projet a été fait à 4 par Geoffroy Genestier, Florian Kulhmann, Alexandre Michaud et Victor Theulle. Il consiste en une application android innovante, encore inédite sur les différentes plateformes de téléchargement d'application pour smartphone. Le principe est de partager des sons courts enregistrés via l'application sur un serveur et de télécharger ceux des autres afin de jouer avec les sons.	Département Informatique	E2
R-MES	Remorque connectée de camion composée de divers capteurs : un accéléromètre, un GPS, un capteur de distance, d'humidité et de présence. Ces capteurs auront pour but d'assurer le bon transport des marchandises dans la remorque ainsi que leur suivi régulier. Pour ce faire les informations recueillies par les capteurs seront envoyées via le réseau Sigfox sur une interface utilisateur.	Département Informatique	E2
Robots dirigés par webcam	Deux robots doivent coopérer pour que l'un des deux passe un ravin. Pour ce faire, nous contrôlons les robots avec la seule image de la main, traitée informatiquement.	Département Informatique	E2
NEUR-1 Les réseaux de neurones	Nous explorons les possibilités offertes par la technologie des réseaux de neurone. Nous avons construit une simulation de robot dans un circuit, qui apprend à le parcourir par lui-même ainsi qu'une application qui reconnaît les chiffres dessinés.	Département Informatique	E2
Evalbot Color Sorter	Trie de pièces par couleurs par un robot Evalbot commandé par liaison XBee et traitement d'image webcam.	Département Informatique	E2
Ordi'ESIEE	Réalisation d'un ordinateur sur mesure (processeur, mémoire et extensions) depuis zéro sur carte FPGA.	Département Ingénierie des Systèmes	E2
Chargeur intelligent	Ce boîtier connecté permet à l'utilisateur d'être informé sur l'état de la batterie de son ordinateur portable: si l'ordinateur est en charge ou non, le niveau de charge de la batterie et le temps d'autonomie. Il permet également d'avertir l'utilisateur quand l'ordinateur est complètement chargé.	Département Informatique	E2
Détection de fractures d'os à partir d'images de scanner X	Le but du projet est de trouver un moyen permettant la détection automatique de fractures de côtes à partir d'images de scanner X.	Département Informatique	E3
Bubbles Mood	Lorsque vous approchez d'une Bubble, le produit de la Bubbles Company, vous allez recevoir une notification vous demandant votre humeur du moment. Cette humeur va être envoyée à une base de données et l'humeur globale des personnes qui sont aussi passées près de la même Bubble va être affichée sur un écran de télévision.	Département Informatique	E3
Butler home : streaming partagé	Butler Home est une plateforme internet de stockage et de partage de données. Elle regroupe les fonctionnalités de toutes les plateformes déjà existantes (Dropbox, Youtube, Google Drive, etc...) en une seule application web. Pas d'installation ou de téléchargement nécessaire. Objectif : fournir à des foyers et leur entourage un Cloud privé et sécurisé leur permettant de lire (streamer), stocker et partager des fichiers entre eux. Nous envisageons une tablette dédiée à notre application destinée à un jeune public. Elle permettrait ainsi le contrôle de la navigation de celui-ci sans passer par l'intermédiaire d'un contrôle parental qui bloquerait des fonctionnalités utiles sans raison. Butler Home serait donc le nouvel outil qui garantirait la sécurité et la simplicité dans l'envoi de fichiers de tout types sans passer par différentes plateformes.	Département Informatique	E3
ConnectLock	Notre projet a pour but de faciliter les accès dans les différentes salles de l'école ainsi que de gérer les autorisations d'entrées le week-end/vacances à l'aide d'une serrure connectée.	Département Informatique	E3

Visite virtuelle des salles blanches	Ce projet est une visite des salles blanches grâce à la réalité virtuelle sur 2 supports : l'Oculus Rift et le CAVE (3 écrans géants). Cette visite, réalisée à partir d'Unreal Engine 4, permet ainsi à un grand nombre de personnes la découverte immersive des nouvelles salles blanches de l'ESIEE.	Département Informatique	E3
Writing Together	Cette application web va permettre à des utilisateurs, écrivains pour la plupart, d'avoir des corrections de leurs manuscrits mais aussi d'avoir des avis sur le scénario et les personnages. Ce site web sera divertissant et enrichissant pour toutes les personnes passionnées de littérature et de la langue française ou qui veulent découvrir. Ce projet a été réalisé par des étudiants des classes E3S et E3T et trois filières y sont représentés, les filières informatique, ingénierie des systèmes et énergie.	Département Informatique	E3
Smash Castle	Jeu de tir à la première personne. Le but est d'avancer le plus loin possible dans le jeu en détruisant les obstacles rencontrés, ceci à l'aide de balles.	Département Informatique	E3
Jeu vidéo de combat avec IA	Jeu de combat dans une arène contre l'ordinateur. L'Intelligence Artificielle va lire vos mouvements et essayer de prédire vos prochaines actions. Le joueur doit venir à bout de deux IA qui coopèrent entre elles. Ces dernières ont acquis leurs compétences grâce à de l'apprentissage par réseau neural.	Département Informatique	E3
Bibino	Application Android de reconnaissance de bouteilles de bière à partir d'une photo.	Département Informatique	E3
Unity - 3D	Réalisation d'un jeu multi-joueur à 4. On y incarne une voiture dont le but est de récupérer une enceinte géante afin de pouvoir imposer et propager la musique de la radio préférée du joueur (classique, rap, reggae ou rock). Plus l'on garde l'enceinte, plus on gagne de points. Pour gagner la partie, il faut être le joueur ayant obtenu le plus de points avant la fin du temps imparti.	Département Informatique	E3
OVR SMASH	OVR SMASH est un projet de jeu de combat en arène en Réalité Virtuelle qui utilise deux HTC Vives, un par joueur, qui pourront s'affronter en réseau.	Département Informatique	E4
Smart Gas Detector	Le Smart Gas Detector est par définition un détecteur de gaz intelligent, capable d'analyser la présence de gaz dans l'air (butane, méthane, propane, monoxyde de carbone), et en fonction du seuil, d'interagir avec une application afin de fermer une valve, grâce à un servomoteur. A travers des modules types Raspberry/Arduino, des courbes de niveau seront tracées en temps réel sur une application pour constater l'évolution du niveau de gaz dans l'air. Le Smart Gas Detector pourra ainsi prédire, agir et surtout prévenir les éventuelles risques d'intoxication dues aux gaz dans l'air.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Domo-Light	Domo light est un projet personnel visant à adapter facilement la domotique basique à une maison qui n'en est pas équipée et ce à moindre frais. Les fonctions basiques du projet sont le contrôle de la lumière à distance et le monitoring de la température.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Impact	A travers une veste connectée, nous cherchons à donner à l'utilisateur une expérience immersive en lui faisant vivre l'action, comme des explosions ou des impacts de balle.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Modélisation & simulation d'une usine intelligente- G 2	L'objectif de ce projet est de comparer les performances d'un atelier de personnalisation de masse ordinaire avec un atelier de personnalisation intelligent utilisant plusieurs technologies et concepts innovants. Développement d'un modèle(3D)simulant le fonctionnement de l'atelier intelligent et nous permettant de comparer les résultats.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
NO'ZZ - Intelligent alarm clock	Avec le réveil intelligent No'zz, le réveil devient le meilleur moment de la journée ! No'zz vous réveille automatiquement à la bonne heure en fonction de votre sommeil, de la circulation ainsi que de l'heure à laquelle vous devez arriver au travail. Dès le réveil, il vous affiche la météo, les principales actualités ainsi que des informations sur votre sommeil. No'zz est entièrement personnalisable via une application Android. Peu encombrant, peu gourmand en énergie et esthétique, No'zz saura s'intégrer parfaitement chez vous ! Vous pouvez ajouter des pense-bêtes, modifier l'affichage à l'écran, choisir votre musique préférée pour vous réveiller et configurer entièrement votre réveil. Bref, chaque No'zz est unique !	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Famili'all	Famili'all, l'outil qui facilite l'organisation des familles ! Famili'all, c'est : - une application smartphone - un écran à accrocher chez soi - quatre fonctionnalités : liste de courses partagée, gestion des tâches ménagères, planning des événements, livre de recettes familiales - le tout, en toute simplicité !	Département Ingénierie des Systèmes	E3
HorseTraining	Une application dédiée aux objets connectés équestres pour améliorer les performances sportives. Selon l'approche de l'innovation Design Thinking, proposition d'une application Android analysant les données des entraînements pour quantifier la charge de travail d'un cheval. Objectif : proposer des recommandations pour entretenir la forme physique du cheval et diminuer les risques de blessures à long terme.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Energy Harvester - L'Énergie à portée d'ondes	Fabrication d'un circuit électronique analogique permettant la récupération de l'énergie contenue dans les ondes électromagnétiques environnantes. Circuit composé d'antennes, de filtres RLC, ayant pour finalité de transformer et de visualiser la quantité d'énergie récupérée (via un démonstrateur). Simulation des différents circuits sur logiciel (ADS, LTSPICE), puis mise en œuvre expérimentale.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
DOGBOT	Le DOGBOT a pour but de distraire les animaux de compagnie (en particulier les chiens), il est capable de lancer une balle et d'aller la chercher en cas de besoin grâce à la reconnaissance d'image avec une caméra. Bien entendu il est capable de naviguer dans son environnement en évitant les obstacles.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Smart Home	Construction d'une maison intelligente contrôlable à distance, en permettant à l'utilisateur de déclencher des actionneurs (LED) et de contrôler la porte d'entrée. Possibilité de demander l'état actuel de la maison (humidité, pression, température,...) en utilisant des capteurs. La maison fonctionne sur une carte Raspberry Pi 3 pour alimenter et contrôler les actionneurs et les capteurs. Une interface graphique interactive est implémentée pour donner à l'utilisateur le contrôle complet et la surveillance de la maison intelligente.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Mouv'zik	Conception d'un système produisant un son/accord en fonction du mouvement réalisé par l'utilisateur qui portera un vêtement muni d'accéléromètres à l'emplacement des différentes articulations du corps humain. Une carte Arduino dans le vêtement permettra de recevoir les données des accéléromètres pour les transférer en Bluetooth à un ordinateur équipé de Processing qui va permettre de générer un son ou un accord en fonction des données transmises par la carte Arduino et le son sera émis grâce à des haut-parleurs.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Li-We : Tenue médicale connectée	Tenue médicale connectée pour patients d'hôpitaux récupérant les paramètres vitaux et les transmettant via Li-Fi (Visible Light Communication). Cela permet d'effectuer un monitoring en s'affranchissant du Wi-Fi, qui est banni dans la plupart des hôpitaux.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
The Safety Light	Notre projet est un dispositif de sécurité pour cyclistes. Nous avons doté notre vélo de divers mécanismes de sûreté (tels que des clignotants, des feux arrière,...) ainsi que d'une application. Ce projet a pour but d'offrir un peu plus de sécurité aux cyclistes qui utilisent nos routes tous les jours.	Département Ingénierie des Systèmes	E3

Calidi Thermos connectée	Thermos d'un nouveau genre conçue pour les conditions extrêmes, avec des fonctionnalités inédites. Maintien d'une température de 60°C sur plus de 36h, système de filtrage issue de la technologie LifeStraw permettant de s'approvisionner en eau dans n'importe quelle source sans courir de risques. Calidi fonctionne à l'aide de panneaux solaires pour maintenir la température de la thermos pendant la journée. La nuit si vous souhaitez maintenir la température de votre boisson, il suffit de poser la thermos sur son socle, équipé d'une batterie. Caractère unique et design élégant. Contrôle de Calidi grâce à notre application spécialement développée.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Live Stick	Le Live Stick est un stabilisateur 3 axes pour smartphone. Il vous garanti des vidéos avec une image stable quelque soit la situation. Sa fonction de tracking suit une cible que vous choisissez sur l'écran de votre smartphone.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Développement d'un codeur ETCS1	Suite à une initiative européenne, il y a sur notre territoire le déploiement d'équipements ferroviaire standardisés à l'échelle européen (ETCS1). Le projet a pour but, de réaliser un codeur ferroviaire en s'inspirant de ces équipements pour remplacer un équipement de voie vieillissant et qui est propre à la France (le crocodile). Ce codeur est une carte FPGA codée encore en phase de tests. Aujourd'hui il n'y a pas de produit fini pour une "démonstration" qui ne peut se faire que le biais d'un powerpoint.	Département Ingénierie des Systèmes	E5
Utilisation du spectre électromagnétique dans les applications wireless	Analyse du taux d'utilisation du spectre électromagnétique dans les applications wireless et impact énergétique. Recherche sur l'utilisation du spectre électromagnétique des différentes bandes utilisées pour la téléphonie en fonction de l'heure de la journée. Comparatif avec l'étude réalisée 7 ans plus tôt (évolution). Présentation des résultats en temps réel et conclusions.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Logistique Pandémique	Dans un cas de pandémie de virus provoquant une hyperthermie ou une hypothermie chez les personnes infectés, notre système permettra un suivi et un contrôle du déplacement des individus dans un centre de soins en associant les technologies bluetooth et infra rouge à l'aide d'une application.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
CarCam - L'automobile connectée liée à la sécurité	Véhicule de surveillance du parking ESIEE Paris piloté par l'intermédiaire du réseau Wifi. Le contrôle s'effectue à distance par un utilisateur, grâce à une interface homme-machine (IHM). Une webcam sera intégrée afin de visualiser l'environnement dans lequel le robot évolue et de le diriger en conséquence. Dans le futur, possibilité de donner l'accès au parking suite au contrôle de la plaque d'immatriculation.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Drone Helpis	Notre projet consiste à réaliser un drone pisteur ayant pour mission principale, la localisation des personnes en difficulté dans des milieux isolés. Ce drone sera contrôlé par un pilote et sera assisté par une application qui permet de choisir différents modes de vision grâce à ses caméras embarquées et aidera à définir les zones déjà explorées via une cartographie. Ce projet participe également au concours Parrot Awards.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Econ'Home	Ce projet consiste en la mise en place d'un réseau de capteurs permettant de contrôler la consommation d'eau et d'énergie dans une salle de bain et de déclencher des alertes.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Modélisation et Simulation d'une usine intelligente - Groupe 1	Comparaison du rendement en production entre une usine classique et une usine intelligente utilisant les technologies de l'industrie 4.0. Modélisation des deux industries à l'aide d'un logiciel de modélisation 3D, FlexSim. Utilisation des indicateurs de performance liés à la production tels que le taux de commandes en retard ou les durées d'attente dans les files d'attente. Puis, estimation des coûts d'investissement et de fonctionnement des technologies proposées pour transformer un atelier ordinaire en un atelier intelligent.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Arrosage automatique	Il s'agit de réaliser un système d'arrosage programmable qui alimente les plantes en eau en fonction de leur besoin et des informations météorologiques.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Amélioration du couplage pour le diagnostic de câbles sous haute tension	L'objectif de ce stage est de se familiariser les méthodes développées chez WiN MS. Valider le principe de couplage sans contact avec un amplificateur. Spécifier et implémenter la nouvelle architecture.	Département Ingénierie des Systèmes	E5
Terminal Arme à base de composants logiciels	L'objectif du stage (Se déroulant à Thales Air Systems) est de réaliser une nouvelle architecture du Terminal Arme en utilisant le Framework MyCCM, couplé avec l'environnement de modélisation MelodyCCM. Le résultat attendu, en utilisant ces outils, est une nouvelle version du Terminal Arme structurée par des composants logiciels MyCCM.	Département Ingénierie des Systèmes	E5
SoundMe	Découvrez SOUNDME ! Le système qui rend n'importe quelles enceintes, munies d'une prise jack, connectées entre elles. Libre à vous de vous déplacer dans votre maison, la musique vous suivra partout où vous irez. Vous trouverez tous les détails sur le site web du projet www.soundme.fr , ainsi que sur la page Facebook @soundmee	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Apiwize	Apiwize est un projet consistant à créer une ruche connectée avec une partie hardware composée de capteurs et microcontrôleurs présents sur les ruches ainsi qu'une application mobile, une base de données ainsi qu'un serveur.	Département Santé Energie Environnement	E3
Breathin	Drone sondeur qui mesure la qualité de l'air (CO et poussières) dans des grands bâtiments en fonction des données GPS pour ensuite les modéliser en 3D.	Département Santé Energie Environnement	E3
Eyezea	Eyezea est un projet pour aveugles et malvoyants. Il regroupe une canne intelligente et une application mobile. La canne, équipée de capteurs, vibre lorsque l'utilisateur est sur le point de rencontrer un obstacle. L'application, au design adapté, permet à l'utilisateur de renseigner une destination oralement et de se laisser guider par son GPS.	Département Santé Energie Environnement	E3
Batterie thermique à MCP	La transition énergétique que nous vivons nécessite une innovation de stockage d'énergie. C'est pourquoi nous nous sommes intéressés à la réalisation d'une batterie d'énergie thermique permettant par exemple d'obtenir une meilleure isolation des bâtiments, ou bien un nouveau système de climatisation et de chauffage au sein des véhicules électriques.	Département Santé Energie Environnement	E3
KURBI	KURBI est une valise de prélèvement de gaz autonome pour la qualité de l'air. Certains éléments de notre quotidien (matériaux de construction, meubles, peinture) émettent des substances très dangereuses appelés COV (Composés Organiques Volatils). Ces composés ont un impact fort sur la santé humaine (cancérogènes, neurotoxiques, reprotoxiques) et sur l'environnement (précurseurs d'ozones). KURBI permet d'effectuer un prélèvement avec des tubes adsorbants qui sont ensuite analysés en laboratoire. C'est un système portable, autonome, contrôlable à distance et simple d'utilisation. Soyez conscient de ce que vous respirez !	Département Santé Energie Environnement	E3
E-learning pour patients en dialyse à domicile	Création de contenus pédagogiques interactifs permettant aux patients de comprendre, d'apprendre, de s'informer sur les différentes méthodes de dialyse pour le Service de Néphrologie de la Pitié Salpêtrière.	Département Santé Energie Environnement	E3
Projet - MOOC	Notre projet consiste à créer d'une plateforme, en collaboration avec le service de néphrologie de la Pitié Salpêtrière pour accueillir le premier self-paced MOOC sur l'insuffisance rénale. Les intérêts sont multiples : informer le patient, présenter les techniques de dialyse autonome interagir avec les soignants, créer une communauté active...	Département Santé Energie Environnement	E3
Mise en oeuvre de la mesure de l'activité cardiaque	Le but de notre projet est d'acquérir un signal ECG à l'aide d'Arduino et d'un shield sur Matlab. Dans un premier temps, l'Arduino est connecté à un ordinateur via une connexion usb puis dans un second temps, nous obtiendrons les données via Bluetooth.	Département Santé Energie Environnement	E3

Diagnostic cardio-vasculaire	A partir d'un capteur réalisé à ESIEE Paris, en partenariat avec BodyCap, et utilisé sur l'ISS par Thomas Pesquet, nous proposons un diagnostic automatisé de la rigidité artérielle, indicateur précoce d'accidents cardio-vasculaires. Les algorithmes développés permettront de caractériser l'onde de pouls, déterminer sa vitesse et extraire les paramètres physiologiques.	Département Santé Energie Environnement	E3
Générateur thermoélectrique solaire	Les modules Peltier-Seebeck sont des capteurs permettant de transformer une différence de température en électricité (Seebeck) ou inversement (Peltier). L'idée de ce projet est d'étudier l'utilisation de ces modules pour produire de l'électricité à partir d'un échauffement produit par l'énergie solaire. Dans ce projet, on cherchera donc les conditions d'utilisation pour obtenir un rendement maximum et on présentera les applications possibles.	Département Santé Energie Environnement	E3
U-Main	Création d'une main artificielle, contrôlé avec une carte Arduino. La puissance des doigts est ajustable pour attraper différents objets.	Département Santé Energie Environnement	E3
Moteur Stirling appliqué au solaire	Ce projet consiste à faire fonctionner un moteur Stirling grâce à l'énergie solaire. Il s'agit là de découvrir une nouvelle technologie liée aux énergies renouvelables, d'en comprendre le fonctionnement et d'identifier ses forces et faiblesses.	Département Santé Energie Environnement	E3
Get Heat	Drone sondeur qui capte la température, l'humidité et la pression présente dans une pièce pour ensuite modéliser ces données en 3D.	Département Santé Energie Environnement	E3
Optimisation des rendements de sources nanoscopiques de lumière	En stage au CEA, nous déposons sur couches minces, et par des techniques spécifiques, des molécules organiques dont les propriétés électroniques et optiques ont plusieurs champs d'activités d'avenir. Nous tentons pendant la durée de notre stage d'en optimiser les rendements (absorbance, luminescence)	Département Santé Energie Environnement	E3
WDCalendar	Pratique, rapide et intuitif, WDCalendar est un projet qui permet aux étudiants de ESIEE Paris d'avoir accès à leur agenda sans avoir à cocher eux mêmes les différentes cases de leurs unités sur ADE simplement en entrant leurs identifiants ESIEE.	Département Informatique	E2
Détendeur pour asthmatique	Je présente un prototype de détendeur pour asthmatique. Cette qualification vient du fait qu'il offre au plongeur asthmatique la possibilité de prendre son médicament en aérosol.	Département Santé Energie Environnement	E3
CarveBot - CNC de bureau	Machine à commande numérique (CNC) de petite dimension, capable de graver et découper divers matériaux à l'aide d'une fraise ou d'un laser. La machine CarveBot se veut abordable, innovante et dans l'esprit du 'desktop manufacturing' initié par le mouvement Maker et la démocratisation des outils de production.	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Onde de Pouls	Grâce au capteur utilisé sur l'ISS par Thomas Pesquet, je propose une étude de la vitesse d'onde de pouls, synthèse de notre mode de vie et des principaux risques cardiovasculaires. Les études du capteur puis de l'onde de pouls permettront un bilan cardiovasculaire complet.	Département Santé Energie Environnement	E4
Mesure de DAS et de champ vectoriel	Ce projet vise à développer un banc de mesure et d'étalonnage pour les sonde vectoriel et les mesures de DAS.	International Master of Applied Micro- Nano- Technologies	E5
Foodhere	Développement d'une application collaborative de recherche de plat et d'image de plat à l'aide des coordonnées GPS. Admettons que vous souhaitez manger une galette bretonne, allez sur l'application et tapez votre requête sur l'application. L'application affichera toutes les galettes disponibles autour de votre position : cela peut être des galettes de crêperie, de bistro ou de foodtruck, ...	Département Informatique	E5
Oxymètre de pouls sur substrat souple	Réalisation d'un capteur de fréquence cardiaque (appelé un oxymètre de pouls) sur substrat souple capable de détecter la fréquence cardiaque. Ce capteur est placé sur le bout du doigt, doté de moyen de transmission sans fil reposant sur le protocole Bluetooth.	Master2	Master2
RBIC Solutions	Nous travaillerons pour une entreprise de consulting qui propose des solutions innovantes et intelligentes pour leur clients dans le secteur de la restauration. L'objectif principal de notre projet sera de fournir une analyse et une veille sur la maîtrise des coûts, destiné aux clients de cette entreprise. Nous utiliserons des techniques d'exploration des données (data mining) qui se trouvent dans leur base de données internes.	MOTIS	MOTIS
Market Forward	Gather social media key metrics and performance indicators. Study how to perform a successful and impactful social media campaign. Figure out the best way to present the solutions to clients Regrouper les paramètres clés et les indicateurs de performance des médias sociaux. Étudiez comment effectuer une campagne médiatique réussie et imitable. Découvrez la meilleure façon de présenter les solutions aux clients	MOTIS	MOTIS
Aprendo	Prendo develops and runs software based simulations used by the world's leading business schools and corporations for developing management skills in the domains of stakeholder and change management, project leadership and crisis management. OBJECTIVES FOR PRENDO (1)Help Prendo extend the scope of its offering beyond the traditional classroom setting with an innovative new offering. (2)Help Prendo seize a new market opportunity, and potentially 'democratise' the availability of high impact management training that is only available to senior managers with large training budgets.	MOTIS	MOTIS
UNITAR Virtual Learning Platform	The UN agency UNITAR has requested the creation of video courses for their new employees. With the support of UNITAR, the group has designed video courses to teach new employees about the online learning platform Moodle, as well as a video course describing how they get settled in their new work place.	MOTIS	MOTIS
e-ARTtic	Un petit guide pour un lancement de produit cosmétique en Asie du Sud. Objectif : fournir un guide simple pour lancer un produit cosmétique en Asie du Sud. Additionnel, un lancement de produit en Inde va expliquer.	MOTIS	MOTIS