

Projets éligibles au "Coaching Entrepreneuriat & Innovation 2016"

Titre	Descriptif	Etudiants	Classe
NotifyMe	NotifyMe est un objet connecté et design imprimé en 3D et utilisant des matériaux comme le plexiglas pour créer des effets lumineux. Couplé à une application sur votre smartphone, il vous permet de ne rater aucune notification en s'illuminant de différentes couleurs. Vous pouvez visualiser jusqu'à 5 notifications simultanément. Chaque application possède sa propre animation lumineuse modifiable par l'utilisateur.	CHAUVIN Quentin DELEVACQ Wallerand PASNOT GRASSE Romain	E1
Archie and the fragments of memory	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	BARBOSA VAZ Vincent	E1
One Punch Man	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	HAHN Nicolas	E1
ALMUS Minesweeper	Un robot Evalbot piloté automatiquement par liaison radio va chercher des objets et les dépose au pied d'une grue (robot LEGO Mindstorm) qui les attrape. L'utilisateur contrôle un second robot Evalbot via un volant Wii (liaison sans-fil toujours) et doit être le premier à récupérer les objets, c'est-à-dire avant le robot automatique.	SIM Luc UNG Florian ALLAIRE Melvyn LE MAUFF Mathieu	E2
Projet RVB	Course-poursuite ludique entre deux robots, l'un (Mindstorm) commandé par un programme interne, l'autre (Evalbot) contrôlé par l'utilisateur grâce à un traitement d'images acquises par webcam. Objectif de l'utilisateur : toucher les boutons poussoirs du Mindstorm, en commandant l'Evalbot.	MADENE Célia HUYNH Frédéric DE PINHO Camille FERRANDI Emilien	E2
WAKE BAND	Réveil intelligent tenant compte des cycles du sommeil	BOUDIN Loann BOUCHER Damien ROUANET Thibaud	E2
TIPY : Application mobile d'aide aux étudiants	Notre projet a pour but final de faciliter la communication entre le BDE et les étudiants ainsi que de répondre aux attentes qu'ont ces étudiants vis-à-vis de cette association (site d'annale, etc.).	AICI Maxence JOUHAUD Vincent WENDLING Emilie CHABERT Charlène MESSIAS Valentin	E3
PLANET DEFENSE	'Planet Defense' est un jeu de stratégie pour Android. Le but du jeu est de défendre une base spatiale en plaçant des tourelles sur des planètes. Le jeu à été codé en Java avec Android Studio.	VIALTET Marc KORMAN Nicolas MERCIER Mathieu MERCIER Baptiste	E3
The Magician's Code	Jeu vidéo en 3D permettant l'apprentissage de la programmation et constituant une introduction ludique aux principes de la programmation. Le gameplay consiste de faire ses propres petits programmes pour interagir avec l'environnement du jeu.	MAGNAN Cédric PALLOT Timothée DA ROCHA Olivier LUBRANO DI SBARAGLIONE Benoît	E3
Night4Us	Night4Us est une application mobile qui réunit les noctambules, les organisateurs de soirées et les DJs autour d'un système collaboratif de mise en place d'événements musicaux.	YAN Victor LAPLACE-BUILHÉ Hugo	E3
Pleach - Activités entre particuliers, près de chez vous	Plateforme web, responsive design, communautaire pour des ateliers entre particuliers. Entrez votre adresse, indiquez votre rayon de recherche et découvrez les cours/ateliers/activités proposés par des particuliers près de chez vous. Inscrivez-vous et connectez-vous sur notre plateforme pour créer ou participer à votre premier atelier ! Besoin d'informations complémentaires ? Un système de messagerie et de chat -pour chaque cours- est mis en place sur la plateforme.	FELDER Marion LE MEUR Thomas SALAHKAR Vincent MULATTIERI Adrien	E3
WitchFilm	Ce projet a pour objectif de réaliser un site web capable de recommander des films à l'utilisateur. Pour ce faire, un algorithme réalise un profilage de celui-ci et lui propose des films en fonction de ces préférences cinématographiques (genres, acteurs,...) et des films aimés par d'autres utilisateurs aux profils similaires.	ADAM Pierre TRICOT Louis PAVIUS Pascal CAVROIS Arnaud LE BRAS-JUAREZ Marc	E3

Titre	Descriptif	Etudiants	Classe
Apprentissage du logiciel Unity3D	Réalisation d'un jeu en 3D sous Unity 3D. Modélisation, gestion de scripts. Le jeu est composé de plusieurs mini jeux, l'objectif étant de finir les mini jeux dans un temps imparti afin d'atteindre la porte de sortie.	DO Samuel JANIN Rémi CHIN Boravy SAUVION Lorkan JACQUIER Nicolas	E3
Smart Food	Application connectée de référencement intelligent de restaurant	OGÉ Baptiste CHASSIN Eliott MANZAMBI Anaël MICHON Corentin	E3
Personal Cooking Training	Le projet Personal Cooking Training est composé de 2 programmes informatiques, un site web ainsi qu'une application mobile. Il a pour objectif de proposer des recettes de cuisine en fonction des ingrédients contenu dans le réfrigérateur de l'utilisateur.	LY Thibault FARROUCH Rémi NORMAND Jolan NGUYEN VAN SANG Alexandre	E3
Détecteur foudre connecté	Détecteur de foudre connecté qui communique avec un smartphone. L'application permettra à son propriétaire de savoir la distance la plus proche des orages.	MAZETIER Romain LALLEMANT Thomas IBRAHIM-MAHAZI Assaf	E3
Kyrobot: Drone connecté	Nous avons créé notre propre Quadricopter. Il est équipé de capteurs ultrason pour éviter des obstacles, il est capable de géolocaliser une carte électronique, on peut le diriger avec télécommande ou avec téléphone portable. De nombreuses améliorations sont possibles.	LEMEY Alexis BEAU Alexandre FLEURY Tristan LEGEAY Mathieu	E3
S.A.M. : Sonde Automatique de Mesure	S.A.M. est une machine rapide et innovante qui teste des cartes électroniques automatiquement. Le système intelligent utilise les plans de routage de la carte testée puis une sonde se déplace en autonomie vers le point où elle effectue un relevé de signal en tension. Ce signal est finalement affiché sur une interface graphique ergonomique.	BEAUVALL Pierre BONNEAU Nicolas BOUKOBZA Adrian BOUTIGNY Laurent VILLANNEAU Matteo	E3
KANWA	La Veste Kanwa est une veste d'intérieur relaxante. La veste permet de chauffer 5 zones dans le dos (cou, 2 épaules, 2 disques dorsaux, lombaire). Les zones chauffantes sont contrôlables par une application mobile. Cette application permet de saisir des "menus de relaxation", ou bien de créer votre propre séance en fonction des zones que vous souhaitez chauffer.	BAILLY Thomas DECOUX Morgane ESPOUNE Aymeric	E3
Réalisation d'un robot sphérique	Le but de ce projet, mené par 5 étudiants de troisième année, est de concevoir une réplique fonctionnelle et pilotable du robot BB-8 du film Star Wars 7. Le robot est composé d'une sphère (le corps) et d'une demi-sphère (la tête). Dans le corps, on trouve toute l'intelligence, communication, le contrôle et les moteurs de la base roulante, ainsi que le bras articulé permettant le mouvement de la tête. Dans la tête, nous avons une caméra utilisée pour le retour vidéo sur notre application.	CLAVÉ Florian PHELINE Grégoire PANTOSTIER Arnaud SCHLICHTER Nicolas DE MAILLARD-TAILLEFER Aymeric	E3
Robot cartographeur 2D	Il s'agit d'un robot à chenilles capable de se déplacer en toute autonomie ou bien commandé manuellement et qui, à l'aide d'un lidar, sera chargé de cartographier l'environnement en 2D. Ainsi, nous obtiendrons en temps réel une cartographie accompagnée de la position du robot. Le robot disposera de deux interfaces de commande permettant également de visualiser cette cartographie: une application mobile ainsi qu'un logiciel PC.	CHEA Sévrain HENRY Nicolas BECUWE Alexandre LE LOUET Antoine VONGPRASEUTH Ifein	E3
Cascap	A l'aide d'un dispositif placé sur la tête, Cascap analyse les mouvements de l'utilisateur pour les transmettre à un fauteuil roulant, permettant ainsi de le piloter tout en gardant les mains libres. Pensé pour les handicapés, le système peut être utilisé à de nombreuses fins, notamment pour changer les musiques de son smartphone ou faire défiler les diapositives d'une présentation sans jamais avoir à se servir de ses mains.	BATTEGAY Dan KALFA Jérémie DELOCHE Thomas GHERMAOUI Maxime LOEUR Te-Wang, Christophe	E3
Drinkbreak	Drinkbreak, ou l'art de la consommation de boissons sans le moindre effort. Le projet est composé d'un bar automatique réalisant le cocktail de votre choix en un temps vous permettant d'assouvir votre soif dans les plus brefs délais. Tout ceci sans faire le moindre effort puisqu'un robot serveur vous apporte votre verre rempli à portée de votre main.	BARBÉ Loïc BEHR Alexis GIBERT Thomas MOUTEL Marlène JOLIN Guillaume PERTHU Mathilde	E3
G4JS - Glove 4 Jedi's Spirit	Réalisation d'une commande de drone via un gant connecté. Les mouvements possibles sont des mouvements horizontaux et verticaux.	HELARY Yann BOUGON Florent VINCENT Quentin LEFEVRE Delphine	E3

Titre	Descriptif	Etudiants	Classe
Bouénerg'houle	Bouénerg'houle est un dispositif miniature inspiré du SEAREV. Il permet de récupérer l'énergie de la houle, dans le but d'assurer l'autonomie énergétique de systèmes marins, tels que les bouées météorologiques.	PRIOL Célia BAJARD Ulysse AFONSO William ROYER Mathilde	E3
Smart Water Trough	Notre projet de troisième année a pour but l'élaboration d'un abreuvoir solaire autonome. Le remplissage de celui-ci est assuré par une pompe immergée, alimentée par panneaux solaires photovoltaïques, une série de capteurs associée à un système de contrôle assure la totale autonomie du dispositif. Cet abreuvoir représente une alternative durable aux procédés actuels de distribution d'eau, peu pratiques et très coûteux en énergies fossiles.	DELY Enell JAHID Eliass CROZES Adrien	E3
Le numérique pour tous	Création d'un capteur piézoélectrique pour recréer le clic d'une souris pour les personnes atteintes de myopathie.	SEGUY Solène COSIALLS Emma MORVAN-CASTELNAU Pierre	E3
LIEF	LIEF est une bibliothèque d'instrumentation des formats binaires. Cette bibliothèque permet d'analyser entre autre des malwares.	THOMAS Romain	E5
Machine Learning Engineer for Cognitiv Labs	User2vec : une nouvelle technique pour améliorer les prédictions de publicités "clics" et "conversions" par réseaux de neurones.	YOUSEFI Pouya	E5 IMC