

Coaching Entrepreneuriat & Innovation 2018

Projets inscrits au Coaching

Projets	Descriptif	Etudiants	Type de projet	Departement	Classe
ARCADUO	Application qui comporte plusieurs jeux devant être obligatoirement joués à deux sur un écran partagé. Jeux sous deux angles (modes) différents : Rivalité ou Solidarité. En Solidarité, les deux joueurs sur le même écran doivent, en unissant leurs forces, atteindre le meilleur score possible. En Rivalité, le joueur essaiera de battre son adversaire.	HAMANI Chams DECILAP Frantz NASSER Abdulmajid GONCALVES Alexandre VANHAESEBROCKE Lucas	Projet de groupe	Département Informatique	E3
Ecofil	Recycleur de plastique	THAK Victor CHAUVIN Quentin LEFEVRE Josselin	Projet de groupe	Département Informatique	E2
FOIL-E	Nous avons décidé de concevoir un hydrofoil motorisé. L'innovation de notre projet repose sur l'intégration direct du moteur dans le design de l'hydrofoil. De plus, il sera low-cost comparé aux hydrofoils motorisés qui sont prévus sur le marché pour fin 2018.	QUIGNA Marie BARNABE Louis DAMON Clarisse ROUSSEL Edouard DUCHAMP Apolline	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Fruit Time	Corbeille de fruits connectée qui a pour but de simplifier le départ le matin au travail. Constitué de 5 fruits en origami munis de leds permettant à l'utilisateur de savoir s'il est en retard ou s'il doit prendre un parapluie par exemple. Autres indications : température, météo, nombre d'auto lib restant en bas de chez vous...	COLLET Jean-Paul JOUNIOT Constantin	Projet de groupe	Département Informatique	E1
Helgi : robot & jeu de société	Helgi, notre robot de petite taille, vous permettra de passer de bons moments à jouer entre amis, en famille ou même seul ! Grâce à ses différents capteurs, son écran, son intelligence et son système de communication avec un gant ou votre smartphone, Helgi vous fera oublier vos anciens jeux de société et vos consoles. Conçu par les étudiants de A à Z, qu'il s'agisse de la programmation du microcontrôleur, de la conception électronique, de toute sa mécanique ou de l'application smartphone.	LEMEY Alexis LEGÉAY Mathieu	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E5
PillBerry	PillBerry est un robot qui distribue de manière sécurisée les médicaments à chaque patient. Composé d'un pilulier préalablement rempli par le personnel hospitalier, PillBerry se déplace et compare l'identité du patient à ses données avant de lui délivrer les médicaments. Programmable via une application, le robot a pour objectif de libérer le personnel des tâches répétitives, réduire les erreurs médicales ainsi que créer un suivi d'administration des médicaments pour chaque patient.	BAO Patrick MENERET Léa GERARD Candice DACOSSE Alexandre	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3
Plant'Innov	Quand l'intelligence artificielle est au service de l'agriculture. Production de nourriture saine à échelle mondiale.	POV Cécile MENAUD Adrien ARZEL Timothée DUSSAUSOIS Marine BARBOSA VAZ Vincent	Projet de groupe	Département Informatique	E3
S.O.S	Projet de simulation d'évacuation de salles, préconisation de la disposition optimale du mobilier.	BASTIN Max EKOU William BERTON Camille	Projet de groupe	Département Informatique	E2
Simuline - Transferts énergétiques corporels	Application informatique qui simule les apports caloriques à partir d'une liste d'aliments. Au bout d'une semaine, à l'issue des données relevées, il sera possible de voir le nombre de calories absorbées et dépensées et de rééquilibrer son alimentation en vue d'obtenir un équilibre alimentaire.	CONSTANT Valentin	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E2
VintAdviser	Site web facilitant les actions des possesseurs de véhicules anciens	Jeremie HAIOUN Baptiste HULIN Janique NGUELA	Projet de groupe	Département Informatique	E3