

## Projets inscrits au Coaching Entrepreneurial & Innovation 2019

	Titre	Descriptif	Elèves en coaching	Département	Classe
1	3D Printing Boosterpack	Boosterpack venant se plonger sur les Launchpad MSP432P401R ayant la particularité d'utiliser TOUTES les broches du microcontrôleur (y compris celles optionnelles dont les connecteurs ne sont pas soudés nativement) L'objectif de se BoosterPack est de pouvoir gérer une imprimante 3D standard, comprenant entre 4 et 6 moteur pas à pas, un lit chauffant, 1 ou 2 buse d'impression ainsi que différents sensors et afficheurs !	CHAUVIN Quentin	Département Ingénierie des Systèmes	E3
2	Abdominal Sensor	Une ceinture modulable possédant des capteurs permettant de détecter les déformations de la paroi abdominale afin de prévenir d'éventuelles pathologies.	MOURJANE Kawtar PUDKARANANTHAN Viwayga	Département Santé Energie Environnement	E3
3	Bloon	Application mobile permettant de faciliter les sorties en boîte de nuit sur Paris. Parmi les principales fonctionnalités : paiement de sa place directement sur l'appli, localiser les boîtes sur une carte, gestion d'événements éphémères, suggestion de boîte en fonction du profil utilisateur	SURGET Jérémy BASTIN Max JIANG Sylvain SAY Yann-Kelly SOK David	Département Informatique et Télécommunications	E3
4	Boita'Médoc	Voulez-vous que votre prise de médicaments soit sans prise de tête ? L'équipe Boita'Médoc à la solution pour vous ! Une nouvelle boîte à médicaments connectée va voir le jour ! Grâce à l'application mobile, vous pourrez mettre des traitements combinés à des médicaments dans des compartiments et l'application mobile vous notifiera le moment voulu la prise de médicament !	ANTON RAVEENDRAN Joyston BELIN Théo CONSTANT Valentin PALANI Viknesh-Raj SRITHARAN Anojan VICHAKIT Jean-Philippe	Département Informatique et Télécommunications	E3
5	DocHelper	DocHelper est un questionnaire auto-administré électronique matérialisé par des tablettes tactiles disponibles en salle d'attente et à la disposition du médecin. Développé spécialement pour répondre aux besoins des maisons médicales de garde, ce dispositif est également adapté à un cabinet médical de médecine générale traditionnelle.	BERAUD Dimitri RUISZ Marie-Solène GREUGNY Quentin	SEN	E3S
6	Firemen Biological Intelligent Sensors	Monitoring via application Android, en temps réel des données biologiques (pouls, oxymétrie, position relative, température) des pompiers lors d'une intervention en zone urbaine.	AUBERT Tristan COZETTE Amandine HERVET Florian HUET Catherine RHODES Maxim	Département Ingénierie des Systèmes	E3
7	Hololens	Jeu vidéo en réalité augmentée utilisé avec l'Hololens et un microcontrôleur qui fait office de manette. Le joueur contrôle une arme et devra détruire des ennemis qui avance vers lui.	LOR Kévin   JOSSE Raphaël   OWCZAREK Lucas   MARCOCCIA Félix   MICHEL Guillaume   FAILLAUFAIX Thomas		E3E
8	NightCup	De nos jours un problème grave est de plus en plus présent en boîte de nuit : la drogue. En effet 50% des femmes et 34% des hommes ont déjà été drogués à leur insu. Pour lutter contre ce problème nous avons inventé le NightCup: un verre connecté à un bracelet qui s'ouvre seulement en main du bon utilisateur et se ferme automatiquement lorsque qu'il s'en éloigne. Mais celui-ci est plus qu'un simple système anti-drogue, nous avons créé une application qui permet de régler les consommations en boîte de nuit grâce au bracelet.	OULIE Emma THOREL Bastien	SEN	E3T
9	Ruche Bee Efficient - Abeille	Projet de ruche connectée et auto régulant sa température interne	CHAUVIN Quentin DATIN Simon DUCHET Florent LELONG Etienne LEROY Camille	Département Ingénierie des Systèmes	E3
10	Sherloc	Application Android destinée à orienter l'utilisateur vers les magasins les plus susceptibles de vendre le produit recherché. La recherche utilise un parsing des sites Internet.	KOSZUL Florian AFCHAIN Léa KHAMASSI Amberline SODY Valentin PRIOU Roger	Département Informatique et Télécommunications	E3E