

Titre	Descriptif	Responsables stands	Etudiants	Type de projet	Départements	Classe	Tuteurs ESIEE
Automatisation de l'analyse des vidéos amateurs de crues	Ce projet développe un outils d'aide à l'analyse automatisée des vidéos amateurs pour estimer des vitesses d'écoulements d'eau lors des crues, travaux développés par les chercheurs associés au projet UrbaRiskLab de l'Ifsttar. La systématisation des images des rivières en crue et leur interprétation donnerait accès à une nouvelle source d'information précieuse qui enrichirait grandement les connaissances sur les écoulements lors des crues exceptionnelles (calibration des modèles numériques hydrauliques, estimations, cartographie des aléas des crues). Les méthodes actuelles nécessitent de connaître l'échelle et le point de prise de vue. Il est pour cela nécessaire de géo-référencer un certain nombre de points de repère, à partir de mesures réalisées sur site. Ce projet vise à tester des premières approches visant à exploiter les informations contenues dans les images afin de déterminer l'échelle et l'angle de prise de vue des images de manière automatique, sans avoir à se rendre sur le terrain.	ALEXANDRE Clément	SINDT Quentin   COHADE Caroline   NEUVILLE Florian   SCHNEIDER Arnaud   ALEXANDRE Clément   SINGH Lovesh-Saini	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	DOKLADALOVA Eva   BELESCOT Max-Hubert
Thermadrone	Audit thermique des bâtiments par drone. Analyse des images thermiques comprenant la détection de portes et fenêtres.	NICOLAI François	AYCIK Ozgur   GAY Guillaume   DOS SANTOS Rémi   GUILLOTON Elvin   NICOLAI François	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	DOKLADALOVA Eva   BELESCOT Max-Hubert
Application gestion intervenant multi-écoles	L'objectif est de réaliser une première application Web responsive et conviviale permettant de gérer cela, en mode multi-enseignants, et potentiellement de permettre de faire évoluer le besoin de gestion des données à l'infinie.	BONNIOL Jules	ZEHAR Adel   BONNIOL Jules   CHOUKAR Mehdi   ZEGHOUD Salym	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	BELESCOT Max-Hubert
Glaudetect'	Application mobile, disponible sur iOS et Android, permettant l'acquisition d'images de fond d'œil et le dépistage du Glaucome. Il s'agit d'une maladie dégénérative qui atteint le nerf optique. Elle peut potentiellement toucher tout type de personne, de tout âge et dans le monde entier.	Bernard Emilie	CHEN Emma   LABA Rita   FENG Yunhan   BERNARD Emilie	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	MVOULANA Ahmed   KACHOURI Rostom
Mupy	Application permettant de savoir ce qu'écourent les gens aux alentours et de se mettre en relation avec eux. L'application implémentera un système d'analyse musicale.	THAK Victor	THAK Victor   FOARE Valentin   QUESNE Alexandre   SERGENT Théophile	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	BUZER Lilian
Boïta'Médoc	Voulez-vous que votre prise de médicaments soit sans prise de tête ? L'équipe Boïta'Médoc à la solution pour vous ! Une nouvelle boîte à médicament 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   SRITHARAN Anojan   CONSTANT Valentin   PALANI Viknesh-Raj   VICHAIKIT Jean-Philippe   ANTON RAVEENDRAN Joyston	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	KACHOURI I.   DUPONT-LEGENDRE Sylvain
Détection et reconnaissance de la route pour véhicule autonome	L'objectif du projet et d'abord d'évaluer et mettre en compétition des approches existantes publiées ou open sources. Puis proposer une approche robuste par rapport au changement de luminosité et de créer un démonstrateur temps réel à base d'une webcam et d'un PC.	MERKITOU Fouad	OUKID Cherif   MERKITOU Fouad   PEREIRA Anthony   OURO BODI Graham   VANDERMARLIERE Gabin   AHMED MOHAMED ALI Mustapha	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	MUSTAFA Nabil
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	SOK David   BASTIN Max   JIANG Sylvain   SURGET Jérémy   SAY Yann-Kelly	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	DUPONCHEL Nicolas
Réalité virtuelle avec HTC Vive et Unity 3D	Modélisation d'un environnement 3D. Illustration avec la réalisation d'un jeu de tennis de table en réalité virtuelle.	BARDON Pierre-Baptiste	PETIT Alloys   LEPLÉUX Emile   COMBEAU Guillaume   BARDON Pierre-Baptiste	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	CHIERCHIA Giovanni
Parky	Création d'un système de gestion de parking permettant d'autoriser ou non des véhicules à rentrer dans le parking de l'ESIEE. Le système comprendra un algorithme de lecture de plaques d'immatriculation par IA. L'algorithme de reconnaissance sera alors couplé à une base de données et aux systèmes d'informations de l'ESIEE pour autoriser le véhicule à rentrer. Le système délivrera des informations diverses sur l'état du parking (nombre de places restantes, véhicules présents ou non, etc...) et comprendra une interface web de gestion.	TELLIER Kévin	ADAM Baptiste   GELIN Antoine   TELLIER Kévin   ZHOU Sébastien	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	KACHOURI I.
Réinforcement Learning et jeux video	Issu du jeu populaire: le Tower Defense. Le but du joueur sera de placer des tours pour empêcher les ennemis, générés par une IA, de rejoindre l'autre côté de la carte. Notre projet comporte donc une partie graphique pour l'utilisateur, et une partie intelligence artificiel.	ROUX Sébastien	JOBÉ Ophélie   ROUX Sébastien   GOISLARD Nicolas   GICQUEL Alexandre   LASQUELLEC Nicolas   KERHERVE-REMOUSSIN Lucas	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	BUZER Lilian
TAIGAN : Towards Accessible Improved GANs	TAIGAN (Towards Accessible Improved Generative Adversarial Networks) a pour but de fournir des ressources pour faciliter l'implémentation de l'état de l'art des GANs tout en mettant en avant leur efficacité et limitations. Nous réalisons aussi une application sur la génération d'images médicales, domaine où la génération d'image est cruciale pour améliorer la précision des systèmes utilisant l'IA	GARRIDO Quentin	GARRIDO Quentin   LAPERTOT Raphaël   LEFEVRE Josselin   LAFOURCADE Anthony	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3	NAJMAN Laurent
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   PRIOU Roger   KOSZUL Florian   SOUDY Valentin   KHAMASSI Amberline	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3E	LARRAT Jean
Hololens	Jeu vidéo en réalité augmentée utilisé avec l'Hololens et un micro-contrôleur qui fait office de manette. Le joueur contrôle une arme et devra détruire des ennemis qui avance vers lui.	LOR Kévin	LOR Kévin   JOSSE Raphaël   OWCZAREK Lucas   MARCOCCIA Félix   MICHEL Guillaume   FAILLAUFAIX Thomas	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3E	GRANDPIERRE Thierry
Analyse de mouvement de grains de sable dans une séquence d'images 3D	Le but est de produire un logiciel destiné à des géo-mécaniciens permettant d'étudier le mouvement de grains dans un volume de sable en cisaillement via du traitement d'image sur des images de dimension 4	CHOMICKI Clément	PARE Barbara   BARUZY Amaury   MONTANI Maylis   CHOMICKI Clément   LEBLON Alexandre	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3S	COUSTY Jean   KENMOCHI Yukiko
Deep Learning pour la reconnaissance de frelons asiatiques	Reconnaissance des frelons asiatiques au niveau des ruches d'abeilles par Deep Learning	TARRIS Chloé	SY Ibrahimia   LESAGE Oscar   TARRIS Chloé   VERET Pierre   SENANT Victor	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3S	VIENNE Thibaud   BERCHER Jean-François
Pitfall	poussant les autres joueurs hors de l'arène en utilisant diverses compétences. Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs chacun pouvant choisir un personnage différent. Plus un joueur subit de	LUXIMON Davina	GUERIF Hugo   NACACHE Dan   KABIR Yannis   LUXIMON Davina   SCHOENBERGER Maxime	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3S	BUZER Lilian
Anonymisation et comptage de foule	Système permettant de compter le nombre de personnes présentes dans le champs de vision d'une ou plusieurs caméras. Ces personnes seront anonymisées afin de faciliter la mise en place de notre système dans les lieux publics. Le système est composé de camera(s), de carte(s) raspberry pi, d'une carte de développement nvidia Jetson Tx2. Nous utilisons également un pc pour visualiser les résultats.	THOMAS Alexandre	BODIN Maxime   DUMAS Théotime   FAHLI Marouane   THOMAS Alexandre   NANFA Rochinel-bienvenu	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E3T	KACHOURI Rostom

Art Algorithmique	Projet d'art algorithmique permettant de générer des traitements sur des images à l'aide d'algorithme.	GUIGNARD Alexandre	COHEN Johana DELEVACQ Wallerand GUIGNARD Alexandre	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E4	RAYNAL Benjamin
Havoc Ruin	Havoc Ruin est un jeu de survie et de coopération à la première personne dans lequel le joueur incarne un individu perdu dans un asile abandonné et intoxiqué. Plongé dans un noir lugubre et à l'aide de sa torche, le joueur tentera avec son coéquipier, de dépolluer la zone. Le second joueur aura le contrôle des caméras de l'asile et pourra donc guider son compère. Mais d'étranges choses semblent habiter ce lieu...	BLANCHARD Nicolas	TELLIER Vincent BEN MALEK Mohamed BLANCHARD Nicolas KWADWO ASSIM Denzel	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E4	AGUEH Max KACHOURI Rostom BILEMDJIAN David
Développement d'une canne intelligente	Conception d'une canne permettant aux personnes âgées de se sentir plus en sécurité, grâce à des fonctionnalités intégrées telles qu'un détecteur de chute, lié à une alarme alertant les personnes aux alentours et un système qui transmet aux proches de l'utilisateur de recevoir un SMS indiquant la localisation de celui-ci en cas de chute.	AGUEJGUAL Imad	KAING Jack AGUEJGUAL Imad FERREIRA Dylan PERRIN Paul-Emile MARINELLI Jonathan	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	WANG Ting
EnikBos : massifier la rénovation des bâtiments	Concevoir un bloc ECS en prenant en compte la modularité, la maintenance et le design du produit. Le coût du produit devra être inférieur à 20 000 €.	CHAKRI Samy	CHAKRI Samy LOUIS-SIDNEY Myriam ESWARANATHAN Suvetha SAINT-GERMAIN Marc-wildor	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	LATORRE Souad
Machine à cocktails intelligente	Création d'une machine à cocktail intelligente. L'utilisateur pourra grâce à un écran LCD, choisir un cocktail, parmi la liste des différents cocktails proposés, et la machine réalisera ensuite, le cocktail voulu de manière autonome.	SALLET Aymeric	MOREAU Antoine SALLET Aymeric THIBERGE Manon DELADRIERE Hugo	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	DEMIRCI Méliné
Genesis - Robotic Hand	Création d'une main robotisée reproduisant les mouvements opérés par une personne portant un gant. La communication se fait sans-fil	LAMY VERDIN Tiphanie	LEVY Emeline BHATTI Thayeeba FORTUNAT Johanna LAMY VERDIN Tiphanie	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	PICAVET Arthur
New one, Now Performance In Water	New One, New Performance in Water est un produit déjà existantsource d'inspiration pour ce projet. Il s'agit du Triton Wear, produit développé par une entreprise canadienne permettant de calculer certaines grandeurs sur un nageur en entraînement. Parmi ces grandeurs mesurées, on trouve: la vitesse, la distance parcourue, le nombre de cycle de bras, les mouvements. Ce projet existant et commercialisé semble complet, mais dans lequel il manque principalement la mesure de constantes vitales. Nous avons réalisé un bracelet connecté pour transmettre les données à une application sur téléphone. Ce bracelet permet de mesure le taux d'oxygénation dans le sang et la fréquence cardiaque.	CONSTANTY Guillaume	FUCHS Roman ABRAHAM Mado TAALLA Yacine CONSTANTY Guillaume	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	VILLEGAS Martine BAUDOIN Geneviève
Orchestre mécanique : Flûte et Xylophone	Notre application IOS munie d'un clavier numérique joue d'un instrument de musique à distance et joue des mélodies préprogrammées. L'orchestre étant composé d'un Xylophone et d'une flûte. L'application envoie les données au microcontrôleur par bluetooth, celui-ci traite ces données et commande le circuit électronique de la machine.	BURCHI Maxime	LIM Annie UNG Jimmy EKOU William GRATAS Lucas BURCHI Maxime SAKALOFF Pierre OPRASEUTH Benjamin	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	TRAMECON Louis
Ruche Bee Efficient - Abeille	Ruche connectée qui auto régule sa température interne. Notre objectif est d'aider les abeilles à maintenir la ruche à une certaine température et de faciliter l'entretien de la ruche aux apiculteurs par le biais d'une application android.	DUCHET Florent	DATIN Simon LEROY Camille DUCHET Florent LELONG Etienne CHAUVIN Quentin	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	FAKRI Abdennasser
Firemen Biological Intelligent Sensors	Monitoring des données biologiques (pouls, oxymétrie, position relative, température) des sapeur-pompiers lors d'une intervention (incendie) en zone urbaine.	AUBERT Tristan	RHODES Maxim AUBERT Tristan HERVET Florian HUET Catherine COZETTE Amandine	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	DUPONT-LEGENDRE Sylvain
Transport éco-durable de nos colis	Une problématique se pose aujourd'hui dû au mode de consommation qui ne cesse d'évoluer et notamment avec le e-commerce en constante évolution. Comment aller vers un transport plus éco-durable de nos colis ? C'est autour de cette problématique que notre projet va se construire, en essayant de trouver une solution alternative aux transports des marchandises à l'échelle d'une ville et résoudre le problème du dernier kilomètre notamment avec la présentation d'une simulation et d'un prototype d'application.	GABORIT Clara	LANDES Véra GABORIT Clara BAUDUFFE Sarah BERTON Camille FOURNIER Grégoire LESPINASSE Stéphane	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	RAYER Cassandre BERRAF-BELMOKHTAR Sana
WIND my ROOF : Éolienne de toiture innovante	Réalisation d'un système permettant l'évaluation de la vitesse du vent ainsi que sa direction. Ce système étant connecté, il pourra transmettre les informations à une base de données reliée à un site web. La collecte de ces informations permettra l'étude de rentabilité au long terme d'une installation éolien effectuée par la start-up Wind my Roof.	BEN KAHLA Adam	FATFAT Sami TSANG Didier BEN KAHLA Adam BOUSKINE Abdel LECOURT Thomas AMI-PHILOLAUS Julien	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	LATORRE Souad
Canne électronique pour déficient visuel	Canne permettant aux personnes aveugles et déficients visuels de se déplacer facilement à l'intérieur et à l'extérieur.	BENOIT Ilana	BENOIT Ilana MARIOTTO Théo VIENOT Oriane VIRGINIE Naïma BREUILLER Julien	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3	WANG Ting
Get and Go	Boîte aux lettres connectée qui répond à la croissance rapide des achats en ligne des particuliers, qui s'accompagne malheureusement bien souvent de dégradations ou vols. Elle permettrait aux services postaux d'exploiter leur nouveaux services de collecte de colis prêts à l'envoi depuis le domicile par le facteur, les boîtes aux lettres actuelles sont trop petites. Get and Go est composé de trois compartiments séparés, pour les lettres, les envois et les réceptions de colis. Les compartiments réservés aux colis sont protégés par un système de serrures électroniques déverrouillées via le numéro de suivi du colis et/ou un système de lecteur de code barre. Son utilisation est compatible avec les outils dont dispose actuellement les livreurs, et peut également communiquer avec l'utilisateur via une application qui permet d'envoyer directement les numéros de suivi à la Get and Go.	MANSUY Alexandra	MANSUY Adrien SUCHET Martin MANSUY Alexandra BENHAMMOU Yasmina ROUVIERE Jean-Laurent	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3E	FRANC Bernard
Coralium	Robot sous-marin qui sert à la surveillance des coraux en donnant un retour vidéo en temps réel. Ce robot sera doté de plusieurs capteurs tels que un accéléromètre et un capteur de température.	NIELSEN Nicolas	ELBAZ Léa DALI Cyrine KRITZSTEIN Ivan NIELSEN Nicolas DUCLUZEAU Vincent	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3E	DUPONT-LEGENDRE Sylvain
Oreiller Connecté	Oreiller connecté via bluetooth à une application android. Permet de récupérer des données sur le sommeil de l'utilisateur.	CARLE Vincent	CARLE Vincent POUTRAIN Louis ZEMMOUR Abdel-Hakim CRUCES VASQUEZ Sergio VENDRAND MAILLET Maxime	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3E	TRAMEÇON Louis
Chenille des tuyaux	La chenille des tuyaux est un robot explorateur de tuyau, il utilise une intelligence artificielle afin de détecter les fissures dans les parois de la tuyauterie.	MOLLARD Pierre	BUJON Rémi MOLLARD Pierre BLANCHET Briec LAFANECHÈRE Thomas DETURCHE--DURA Franck	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3S	PICAVET Arthur

ARI : AutoRadio Intelligent	ARI n'est pas un simple autoradio, composé d'une interface tactile et d'un module électronique, une fois branché dans votre voiture, il deviendra très vite votre assistant de radio préférée. En effet, cet autoradio vous permettra de garder les mains sur votre volant, notamment à l'aide de la commande vocale intégrée. Son intelligence permettra d'apprendre à vous connaître, vos goûts et vos habitudes, dans le but de vous proposer des radios toujours plus pertinentes. Une émission, un contenu vous plaît ? Pas de problème, dites à ARI de transférer les informations en direct sur votre téléphone sur notre application mobile.	GODEAU Benjamin	BOIDET Rémi CANTON Clément GODEAU Benjamin BERLAND Frederic	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E3S	FRANC Bernard
Abdominal Sensor	Une ceinture modulable possédant des capteurs permettant de détecter les déformations de la paroi abdominale afin de prévenir d'éventuelles pathologies.	MACHADO Antony	VENANT Julien MACHADO Antony MOURJANE Kawtar DA COSTA PINA Hugo SATKUNARAJAH Prince PUDKARANANTHAN Viwayga	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	PAGAZANI J. LISSORGUES Gaëlle
Cool School	Le climat des villes est caractérisé par le phénomène d'îlot de chaleur urbain (ICU). Un des facteurs contribuant à leur formation sont les rejets de chaleurs anthropiques, issues des activités humaines (trafic automobile, industrie, chauffage, climatisation, ...). A Paris, l'ICU se manifeste par une augmentation de la température de 3°C en moyenne intra-muros par rapport aux zones rurales alentours. L'ICU parisien atteint régulièrement 10°C, lors de canicules. Les cours d'écoles présentent des espaces fortement minéralisés et contribuant à l'échauffement urbain. Dans le cadre du programme Cours Oasis, la Ville de Paris prévoit de transformer ces espaces pour apporter plus de fraîcheur, en travaillant sur la réflectivité des matériaux, appelée albédo, l'évapotranspiration et la création d'ombrage. Le projet proposé vise à étudier une école du 12e Arrondissement ayant été transformée à l'été 2018.	LECONTE Loïc	NADAT Saad LECONTE Loïc NCHIOUI Imane BERTIN Laurina	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	HENDEL Martin
Suivi de grossesses au Burkina Faso	Dispositif de suivi de grossesses chez les populations rurales du Burkina Faso. Le but est de transformer l'énergie solaire en énergie électrique pour l'utilisation d'un échographe ultra-portable ainsi que réaliser une transmission des données par 3G.	GERVAISE Clément	KNEUR Guillaume DEVILLARD Calvin GERVAISE Clément BOUKHECHEM Zakaria	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	UGON Adrien HENDEL Martin
Système de récupération de l'énergie du mouvement	Réalisation d'un système de récupération de l'énergie du mouvement grâce à un boîtier avec aimant et bobine puis redressement de signal	LEFORT Donatien	ARNOLD Romain FORTIER Thomas LEFORT Donatien	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	BASSET Philippe
Serre verticale et autonome	Serre verticale et autonome répondant aux problèmes de surpopulation et de surexploitation des sols par trois aspects : sa verticalité qui permet de produire plus sur un espace réduit, son autonomisation et son automatiser qui permettront un gain de temps et d'argent, et enfin par son respect de l'environnement car dotée d'un panneau solaire et d'un système de récupération de l'eau de pluie.	CHEIKH-ALI Imane	CHAPON Matis FECIH Johanna FUSTEC Agathe SERGEANT Dylan CHEIKH-ALI Imane	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	ALGRE Emmanuelle
Vêtements connectés pour les sportifs	Haut manches longues destiné à un suivi personnel lors des compétitions pour les cyclistes grâce à des capteurs de fréquences cardiaque et de température. Le vêtement est relié à un centre de contrôle et surveiller par un médecin.	ATFEH Rana	ATFEH Rana AICHI Wissem ATMANI Imane ISIK Johanne MAZOUZ Maïssane	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3	MADAOUI Nadia DE CAMBRY Olivier
Signature vocale et santé publique	Analyse de la voix afin de permettre le déverrouillage de la voiture par le conducteur puis de vérifier avant le démarrage s'il est sous l'emprise de l'alcool ou non.	SLIMANI Marion	VIGNON Audrey SLIMANI Marion COLLIOT Delphine DEBAUCHEZ Marion TIKHONOVA Anastasia	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3E	MADAOUI Nadia
KALOO : Suivre sa consommation d'alcool	KALOO est une application mobile sur android qui permet aux utilisateurs de suivre leur consommation d'alcool au quotidien. En effet, l'alcool est aujourd'hui un problème de santé publique en France. Il est cependant admis qu'il est possible de mettre en place des actions de manière précoce afin de prévenir les risques et que ce comportement préventif est efficace, c'est le "quantified self". Notre objectif est alors de sensibiliser les consommateurs aux risques liés à leur consommation d'alcool à l'aide de notre application.	CHEKROUN Kathyna	SALVI Marine DE CAMPOS Lisa CHEKROUN Kathyna ALAGARAJAH Ashvith	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3S	UGON Adrien LACOMBE Alain
DocHelper	Questionnaire auto-administré électronique intuitif 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 traditionnel. DocHelper permet d'optimiser les temps de consultations pour permettre une plus grande prise en charge des patients.	BERAUD Dimitri	HUET Romain NOGRET Simon BERAUD Dimitri GREUGNY Quentin RUISZ Marie-Solène	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3S	UGON Adrien
Cuve autonome	Dispositif utile au système de valorisation de l'urine. Ce liquide est une source de phosphore et de minéraux utile pour l'agriculture qui est une ressource propre à l'homme, peut révolutionner l'agriculture de masse et protéger l'environnement des engrais toxiques. Il existe à l'ENPC un urinoir destiné à la récolte de l'urine, ensuite stocké à l'aide d'un bidon de récupération de l'eau. Le dispositif est provisoire car la lecture du niveau du liquide n'est pas simple, il est obligatoire de prendre une échelle et de monter au-dessus du bidon pour voir le niveau, et il est évidemment difficile de prédire exactement quand est-ce que le niveau maximum sera atteint, il y a donc un risque de débordement. Le système que nous avons réalisé permet de faciliter la prise de données d'un objet aussi volumineux. Et aussi de récupérer des informations sur la fréquence d'utilisation de l'urinoir afin d'avoir une base de données.	SAHTOUT manal	AMIE Naël SAHTOUT Manel LESTANG Thomas	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3S	POULICHET Patrick
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 simple qu'un simple système anti-drogue, nous avons créé une application qui permet de régler les consommations en boîte de nuit grâce au bracelet.	GALLAIS Loïc	OULIE Emma BURGIO Loïc CARRE Fanny GALLAIS Loïc CAPRON Arthur THOREL Bastien	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3T	DEMIRCI Méliné
Plateforme IoT pour données météorologiques et énergétiques	Dans le cadre de plusieurs projets de recherche autour de la transition écologique, portant plus précisément sur les climat urbain (échauffement et refroidissement des villes pendant les canicules) ou la rénovation énergétique des bâtiments, des enseignant-chercheurs EP ont recours à des capteurs IoT produisant une quantité importante de données climatiques, énergétiques... Pour l'instant, les données collectées par des objets non inter-connectés sont stockées sur plusieurs serveurs séparés. Ce projet vise à rationaliser la gestion de ces données, en centralisant le stockage, en concevant et développant une plateforme permettant d'y accéder directement et de les visualiser, en totalité ou à partir d'indicateurs.	VAN OVERBEKE Théo	PAYET Mike CENTOMO Ugo SEUSSE Théo HOARAU Armand TOULCANON Kévin VAN OVERBEKE Théo	Projet de groupe	Département Santé Energie Environnement	E3T	HENDEL Martin ZANGARD Nawel NEFZAOUI Elyes

E-Para-Suit	It's a body monitoring suit for the high altitude parachute jumpers, more focused for army personnel	GNANAMANI Risab	NEGI Shriya BENSON Laurence GNANAMANI Risab	Projet de groupe	International Master of Applied Micro- Nano- Technologies	E4	POLLEUX Jean Luc
Space CleanUp	Projet de fin d'année E4FIC, avec pour but la création d'un jeu vidéo. Celui-ci sert d'introduction à la technologie qu'est la Réalité Virtuelle (VR).	LY CUONG Thomas	SAFON Rémi LY CUONG Thomas	Projet de groupe	Mastères spécialisés	E4	
Cérèspace - Potager autonome	Potager autonome muni de capteurs et d'une caméra	DESPLANCHE Louis	CHAUVIN Quentin DESPLANCHE Louis	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E1	
KSP Controller	Périphérique de contrôle pour un simulateur de vaisseau spatial	DELEVACQ Wallerand	VÉRITÉ Thomas BESSIERE Antoine DESPLANCHE Louis LEFEVRE Josselin DELEVACQ Wallerand	Projet associatif	Département Informatique et Télécommunications	E4	ASSOCIATION ESIEESPACE
Gen7 Engine	Gen7 Engine est un moteur d'application/jeu multiplateforme de programmation visuelle, permettant de créer son application sans connaissance préalable en n'importe quel langage avec un système intelligent d'événements-blocs et Finish-State Machines (premier à utiliser un FSM hybride), un pré-visualiseur et éditeur visuel pour les composants graphiques et un système de déploiement de son projet en informatique (plusieurs plateformes disponibles) ou électronique (cartes de développement) grâce à un environnement de développement complet visuel et attirant. Le but de Gen7 Engine est d'être un outil polyvalent et modulaire, afin de viser l'informatique, l'électronique et donc la robotique.	OLLIVIER Efflam	OLLIVIER Efflam	Projet individuel	Département Informatique et Télécommunications	E1	
F4KKX - Antenne ADS-B	Réception de signaux aéronautiques avec antenne ADS-B fabriquée au radioclub de l'école F4KKX.	BENKEMOUN Jules	BENKEMOUN Jules	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E1	ALVES Thierry DIAO Pape-Sanoussy
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 ppouvoir gérer une imprimante 3D standard, comprenant entre 4 et 6 moteur pas à pas, un lit chaudant, 1 ou 2 buse d'impression ainsi que différent sensors et afficheurs !	CHAUVIN Quentin	CHAUVIN Quentin	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E3	
Easy Launchpad	Board architecturée autour d'un ATMEGA32U4 au format des BoosterPack texas Instrument permettant l'utilisation complète de leurs game de carte d'interface additionnelles.	CHAUVIN Quentin	CHAUVIN Quentin	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E3E	
TwoPrint	Imprimante 3D double ou triple tête d'impression : 2 ou 3 couleurs/matériaux selon vos besoins ou vos envies ! Imprimante défiant toute concurrence de part ses finitions et sa structure en aluminium découpé au laser garantissant robustesse et stabilité.	CHAUVIN Quentin	CHAUVIN Quentin	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E3E	
Communication laser LI FI long distance	Communication laser d'un ordinateur à un autre à travers ESIEE Paris afin de transmettre des messages de type texte et plus si possible	LEPAGE Alexandre	BEYAH Sami AMEDJI Mathieu NGUYEN Antoine LEPAGE Alexandre	Projet individuel	Département Ingénierie des Systèmes	E3T	ALVES Thierry
Oxymètre connecté	Conception d'un oxymètre connecté en bluetooth avec un téléphone portable qui affiche la fréquence cardiaque et le taux de saturation en oxygène.	MAIRESSE Robin	MAIRESSE Robin TEMENIATI Maria KANESALINGAM Thushyanthan	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	LISSORGUES Gaëlle DUPONT-LEGENDRE Sylvain
Le Donjon Maudit	Surveillez vos arrières dans ce jeu d'exploration et de survie, il faudra combattre les créatures, déjouer les pièges, résoudre les énigmes sans oublier de s'équiper de ce que vous trouverez pour espérer sortir vivant de cette prison.	TROISSANT Olivier	TROISSANT Olivier	Projet individuel	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Overway	Jeu d'aventure programmé en java	MONDESIR Donovan	MONDESIR Donovan	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Tara's adventure	Jeu d'aventure programmé en java.	MONNOT Vincent	MONNOT Vincent	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
HolyQuest	Jeu d'aventure programmé en java	BAGUR Bastien	BAGUR Bastien	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Isera Dive	Jeu d'aventure programmé en java.	BRUNET Thomas	BRUNET Thomas	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Aconcagua	Jeu d'aventure programmé en java.	BUREAU Dimitri	BUREAU Dimitri	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Lost in space	Jeu d'aventure programmé en java.	DENIAU Hugo	DENIAU Hugo	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Jailed	Jeu d'aventure programmé en java.	ARNOULD Nathan	ARNOULD Nathan	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Heavenstone	Jeu d'aventure programmé en java.	BENKEMOUN Jules	BENKEMOUN Jules	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Le dernier espoir	Jeu d'aventure programmé en java.	BLAIS Alexandre	BLAIS Alexandre	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Dark Dream	Jeu d'aventure programmé en java.	KERBADOU Abdelmalik	KERBADOU Abdelmalik	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
BankDay	Jeu d'aventure programmé en java.	LOGEAIS Etienne	LOGEAIS Etienne	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Zuul-Wars	Jeu d'aventure programmé en java	PERESSE-GOURBIL Théo	PERESSE-GOURBIL Théo	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Antisophia	Jeu d'aventure programmé en java.	DESPLANCHE Louis	DESPLANCHE Louis	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Le fléau de Durin	Jeu d'aventure programmé en java.	TROISSANT Olivier	TROISSANT Olivier	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Z's night	Jeu d'aventure programmé en java.	MARTINS Quentin	MARTINS Quentin	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Skateboard city	Subway Skater est un jeu de skateboard en 2D où vous devez, pour échapper à la police, traverser un chemin semé d'embûches en skateboard. Votre ne saurez résister à l'adrénaline procurée par les figures et la vitesse , on vous attends sur la ligne de départ !	DUMAS Valentin	FELLOUS Inès SENELIER Mona DOS SANTOS Téo DUMAS Valentin DUMAS Valentin	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E1	BUREAU Denis
Intelligence artificielle pour jeu d'échecs	Jeu d'échecs dans lequel l'utilisateur peut affronter une intelligence artificielle optimisant ses coups à l'aide de l'algorithme alpha beta, une amélioration de l'algorithme minmax.	LICAUSI Florian	GUERROIS Théo HOUACINE Léna LIM Françoise AEMMER Lorenzo LAGIER Raphaël LICAUSI Florian	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E2	BUZER Lilian
Megaboy et Qiul	Le jeu Megaboy est un plateformer typique où le personnage doit se déplacer dans un décor qui se génère avec une combinaison aléatoire de patterns. Qiul est une IA que nous avons intégré au jeu qui se déplace, meurt, et apprend jusqu'au moment où elle arrivera à la fin du niveau pour réclamer sa victoire.	JOUNIOT Constantin	VEREL Paul HAJJI Adham BRUN Nicolas BRUYNOOGHE Léo SILVESTRE Yohann JOUNIOT Constantin	Projet de groupe	Département Informatique et Télécommunications	E2	BUZER Lilian CHIERCHIA Giovanni
Boule lumineuse intelligente	Sphère géodésique lumineuse, composé de pièce imprimé via imprimante 3d. Elle change de couleur suivant les différentes fréquences perçues par le microphone. Elle possède aussi un servomoteur qui lui permet de tourner sur elle même.	BENMESSAHEL Fatia	FIRLA Ennio BLOND Bérénice BENMESSAHEL Fatia	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E2	FAHKRI Nasser POULICHET Patrick
Roby, le robot sortie du jeu	Roby est un petit robot inspiré du personnage de Nintendo : R.O.B. Il est capable de se déplacer de manière autonome en évitant les obstacles et le vide et également d'être commandé en bluetooth avec une application Android.	GALBEZ Doriane	GALBEZ Doriane LECOUF Aurélien	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E2	FAKRI Abdennasser POULICHET Patrick
Globy	Globy est un petit robot sphérique inspiré par le célèbre robot BB-8 de la saga Star Wars. Il est commandé grâce à une application Android et peut parler.	BESSIERE Antoine	AUBERT Yann LARIVE Antoine BESSIERE Antoine	Projet de groupe	Département Ingénierie des Systèmes	E2	ABDENASSER Fakri POULICHET Patrick
People Counter with 3D Camera	The system obtains amplitude and phases sequences from a livestream provided by a Texas Instruments Time of Flight Camera, sequences that are filtered in order to reduce noise, and recognize the background. Afterwards we apply Artificial Intelligence algorithms to recognize faces and bodies in the scene. With that information we can track, differentiate, contour and count people in the camera range, and finally we store and display the information.	Manuel Alejandro NERI REYES	David Sebastián Ramírez Navarro Filiberto Francisco Vázquez Rodríguez Manuel Alejandro NERI REYES	Projet de groupe	IMC	E4	DOKLADALOVA Eva