

## Liste des projets Jour des Projets 2022

Stand	Titre	Descriptif	Elèves	Classe	Tuteurs
1	Dockerito	Dockerito est une solution permettant la génération automatique de réseaux virtuels afin de créer des environnements d'entraînement aux pentest. Le réseau virtuel est généré de manière procédurale en se basant sur Docker en fonction de caractéristiques définies par l'utilisateur.	<b>Mohamed ABDELKHALK</b> Firas BEJI Ilyès BENJEMAA Abdelrahman GHATGHUT	E3	Francois THIBAUD
2	Contribuer au développement web d'une plateforme de sensibilisation cyber	L'objectif du projet est de créer une plateforme internet ayant pour but de sensibiliser à la cybersécurité en proposant des cours et des exercices sur différentes failles de réseau ainsi que des logiciels de cyber	<b>Redouane ACHEROUF KEBIR</b> Bastien BERKAOUJ Maxime BESNARD Tanguy BRON Quentin CROSNIER Tom DA CUNHA	E3	Carlos PINTO
3	Visite des salles blanches avec casque VR autonome	Il existe actuellement une démo qui permet de faire une visite virtuelle des salles blanches de l'ESIEE. Cependant la seule démo existante n'est compatible qu'avec le casque HTC Vive. L'objectif de notre projet est de faire le portage de cette démo vers le casque Oculus Quest, qui est moins performant, mais moins encombrant et plus pratique d'utilisation.	<b>Thomas ALVAREZ RODRIGUEZ</b> Laura ANTUNES-HOLUE Melynn DAO Axel DELOY Alexandre DIAS Benoit KHAM	E3	Thierry GRANDPIERRE
4	RescueCam	RescueCam est un dispositif conçu pour aider les sauveteurs à prévisualiser des éventuelles zones à risques suite à un accident ou une catastrophe naturelle. Celui-ci permet de cartographier l'environnement en 3D et de visualiser les surfaces obtenues par le biais d'un casque VR.	<b>Asvin-Ray AMALANAYAGAM</b> Louis COURRIAN Florian DEROO Baptiste DUCHAMP	E3	Thierry GRANDPIERRE
5	EXPERLiprof	EXPERLiprof permet aux enseignants externes de gérer et planifier de façon professionnelle ses interventions pour différentes écoles ou entreprises clientes. L'application propose une vue multidimensionnelle pour gérer des étudiants, des formations, des interventions en école ou encore des statistiques annuelles.	<b>Kenza ANKI</b> Adèle BENARD Clémence COLNOT Trang Anh NGUYEN	E3	Max-Hubert BELESCOT
6	TUASTY	Tuasty est une application anti-gaspillage permettant de surveiller la date de péremption de nos aliments, tout en proposant des recettes et des notifications afin de pallier à ce problème.	<b>Deepak ARAMUTHU</b> Omar EL MAKKAOUJ Clément MOIGNET Gabriel MOIGNET	E3	Imen KACHOURI
7	MIMESIS CHESS	MIMESIS CHESS permet de jouer aux échecs à deux mais aussi contre des IA. Il y aura deux types d'IA. Une IA qui devra être la plus forte possible et une autre qui devra copier le style des joueurs.	<b>Nathan BALLUAIS</b> Nabil ETTAYEB Khalil KABA Yassine LAKHDARI	E3	Nawel ZANGAR
8	Bestock	Bestock est une application mobile destinée à un public sportif et plus particulièrement aux adeptes de la musculation. Grâce à Bestock, ils pourront suivre leur évolution corporelle et accéder à leurs programmes personnalisés préférés élaborés par notre algorithme dans leur nouvelle application sportive favorite.	<b>Guillaume BANEY</b> Lucas CHATARD Alex JACINTO Mathis KERMENE	E3	Hassane MIMOUN
9	AIIA	AIIA (Artificial Intelligence Image Amélioration) est un logiciel PC qui permet à son utilisateur de sélectionner des images dont il désire améliorer la qualité. En effet, notre logiciel permet d'améliorer la qualité d'une image grâce au traitement d'une Intelligence Artificielle créée et entraînée par nos soins à l'aide de bases de données d'images.	<b>Zakary BELKACEM</b> Victor GERARD Guillaume HENRY Yannis TUMELIN	E3	Rostom KACHOURI
10	The Describer	Ecosystème d'aide aux personnes malvoyantes se basant sur une intelligence artificielle de description d'images. L'objectif est de rendre accessible à tous la description d'images sur nos outils numériques (navigateur web, mobile, réseaux sociaux).	<b>Lucas BILLARD</b> Loïc FOURNIER Fabien COURTOIS Ewen BOUQUET	E4 FI	Lilian BUZER
11	Observation de la pollution atmosphérique par vision numérique	Ce projet vise à développer une manière plus efficace et moins coûteuse de mesurer le taux de pollution atmosphérique dans une zone donnée.	<b>Gabriel BOLZAN</b> Goulven FOURNIER Mathieu NICOLAS	E3	Max-Hubert BELESCOT Eva DOKLADALOVA
12	BetaTest du cours/TPs de Imagination corp.	BetaTest consiste en la betatesting d'un cours sur l'EdgeAI. L'EdgeAI tend à placer l'IA au plus proche des capteurs et des cartes embarquée. Notre projet consistait à effectuer les TP fournis avec le cours et de noter nos difficultés rencontrées pour permettre à Imagination corp. d'améliorer le cours qu'il propose.	<b>Jeanne BOULET</b> Célia HENG Camille HENG Oussama MABSOUT Louis MONTARNAL	E3	Thierry GRANDPIERRE
13	Secubox	Secubox encourage et surtout facilite le passage au digital. L'objectif est de créer une offre technique qui puisse répondre aux besoins de connectivité des PME. Concrètement, un gérant pourra offrir un accès Wi-fi gratuit à ses clients. Double satisfaction : le client dispose d'un accès gratuit à internet et le gérant améliore la satisfaction de ses clients en proposant de nouveaux services. Il récupère également différentes statistiques et données lui permettant de faire de la publicité ciblée par mail ou encore d'améliorer la gestion de son établissement (heures de pointe, gestion des stocks...).	<b>Sami BRAHIMI</b> Emilie BUISSON Kathy CHHEAN Sofia MAHTAL Clément MORISSEAU	E3	Eric RENAULT

14	ExperiiProf2	Notre projet est un site web facilitant la gestion et l'organisation d'intervenants dans plusieurs écoles. Il se compose d'une base de donnée associant élèves, enseignants, notes, cours et presences pour chaque utilisateur.	<b>Lou CANONGE</b> Mathys DE SABOULIN BOLLENA Charles DOUX Elyas NIANG Clara SCHNEIDER	E3	
15	Greener mobility	Greener mobility est une application, qui analyse l'empreinte carbone d'un déplacement via google maps suivant certains paramètres comme le mode de transport, le modèle de voiture et qui propose plusieurs alternatives avec une empreinte carbone plus faible et donc le taux de carbone économisé par le déplacement.	<b>Jocelyn CARON</b> Corentin CLOAREC Nicolas HONIAT Alexandru IONASCU	E3	Laura ECHEVERRI-GUZMAN
16	Simulation en RV et Cyclisme	L'objectif de ce projet est de développer une expérience multi-utilisateur en réalité virtuelle dans laquelle un cycliste immergé dans une situation de trafic (grâce à un casque de réalité virtuelle) interagit avec un véhicule conduit par une autre personne. Cette expérience peut servir à des études sur les interactions cyclistes-automobilistes en intersection.	<b>Hugo CONSTANS</b> Benjamin BIEVLIEIT Louis CHAUVIN Paul DUSSERT Maho TAKEI LABOISSE	E3	Thong DANG
17	LingPlay	Avec LingPlay, regardez vos séries et films préférés en voix original tout en apprenant une nouvelle langue. Grâce à la présence des deux sous-titres à la fois dans la langue d'origine et dans la langue souhaitée, le parallèle permet un apprentissage efficace et simplifié.	<b>Antoine DEBAUGE</b> Elijah DIALLO Esteban MÉNAGER Etienne RICORDEAU	E3	Nawel ZANGAR
18	EasyPosters	EasyPosters permet d'imprimer des posters ainsi que des affiches en grand format. Il regroupe de multiples fonctionnalités, diverses possibilités de retouche photo possible. Toutes ces fonctionnalités sont gratuites. L'interface d'utilisation est intuitive et facile à prendre en main que ce soit pour des enfants ou des personnes âgées.	<b>Maxime DELISEE</b> Simon LE VÉZO Antonin LESAVRE Julien RODRIGUES Kamilia SEDKAOUI Johan VO	E3	Araldo ALBUQUERQUE
19	Road2Hack	Road2Hack est un jeu Web innovant dont l'objectif sera d'initier de manière pédagogique la cybersécurité et le pentesting. L'apprentissage de la cybersécurité, ou du moins une introduction, peut être ardue pour certains novices. Cette démarche consiste à offrir une première approche ludique en libre accès à quiconque souhaite s'initier à la cybersécurité.	<b>Elio DUBOUX</b> Louis GRYGIERZEC Chloé LE GUELLEC Yanis TAHRAT	E3	Max-Hubert BELESCOT
20	CyberTeach	Création de challenges/cours/tutoriels originaux pour sensibiliser à la cybersécurité. Les cours sont uniquement théoriques, les tutoriels sont très guidés et ont parfois des vidéos de démonstration. Les challenges mettent à épreuve l'autonomie de l'utilisateur car il ne sont pas guidés.	<b>Adrien EVEILLÉ</b> Alexandre GROETZ Clarence KESSY Axel KIEFFER	E3	Carlos PINTO
21	CyberSecuriTeach	CyberSecuriTeach permet d'implémenter de nouveaux cours sur le sujet de la cybersécurité, accompagner les cours de challenges et de tutoriels sur des outils de cybersécurité. Nous devons donc réaliser pour chaque outil une partie explication sous forme de tutoriel ou de cours et créer une manipulation/challenge.	<b>Thomas GACHIGNARD</b> Aksel GAMEIRO-DUSMEZ Mel INIZAN Thibault RENOUE	E3	Carlos PINTO
22	Intégrité du radar Thales	Il s'agit d'un projet qui a été réalisé en partenariat avec l'entreprise Thales LAS, il concerne le domaine de la cybersécurité. La mission est de sécuriser le radar et de vérifier l'intégrité du système d'information avant le passage en mode combat. Mots clés: pentest, virtualisation, IA.	<b>Angélique GAO</b> Hugo CHALUBERT Bryan TSANG Nicolas GROSFILLEY	E4	Eric RENAULT
23	NOWASTE	NOWASTE est une application mobile Android pour éviter le gaspillage alimentaire. L'utilisateur scanne le produit et sa date de péremption et recevra une notification lorsque celle-ci approchera. Il peut consulter à tout moment la liste de ses produits. D'autres fonctionnalités sont disponibles.	<b>Paul GOURLAIN</b> Quentin GUIGU Cyril JOSEPH Alix NGUYEN	E3	Imen KACHOURI
24	Collecte de Mesures Radio et Mesure de Performances	Internet est utilisé tous les jours par des centaines de millions d'utilisateurs à l'aide des normes Wi-Fi, ou via les standards de téléphonie mobile (4G). Il est primordial d'analyser les facteurs engendrant une perte de signal ou de débit. Ce projet s'intéresse à l'analyse de la connectivité radio des terminaux, dans différentes configurations de mobilité et d'environnement de propagation.	<b>Antonin GRIMAL</b> Mathieu LIONNET Amaury Menneteau	E3	Nawel ZANGAR Marwen ABDENNEBI
25	One Game for All	One Game for All est un jeu permettant à plusieurs utilisateurs de jouer en réseau local. Chaque joueur apporte son ordinateur et en n'installant qu'un simple client léger, peut venir rejoindre la partie sans l'installer.	<b>Erwan HAMZAOUI</b> Serigne Bassirou NDIAYE Guillaume POUJOLAT Amine RABBOUCH	E3	Max Hubert BELESCOT
26	Python/C++ & jeu 2D/3D	Reproduction du jeu d'échec sur C++	<b>Mathurchan JEYAKANTHAN</b> Clément LAVIE Timothée ROYER Hugo VAUBOURG	E3	Lilian BUZER

27	Find It	Find It est une application mobile axée sur le partage, la photographie et le tourisme. Elle est centrée autour d'une carte à la Google Maps sur laquelle se trouve des photos de lieux touristiques, restaurants, etc. L'utilisateur peut prendre une photo et la publier sur la carte à la position correspondante, consulter les photos d'autres utilisateurs et les commenter.	Johan KHA Yanis PERRIN François SOULIE Paul TISSEDE	E3	Hassane MIMOUN
28	ExperItTime	ExperItTime est une application web automatisée destinée à la gestion de planning destinée aux consultants. Lorsque le consultant doit assurer plusieurs tâches en parallèle pour différents clients, il est très difficile de gérer son agenda et encore plus de l'optimiser. Ainsi, ce projet a pour objectif de développer une application web qui lui permettra de maîtriser son agenda et de l'optimiser au mieux.	Judith LI Gabrielle MAZEVET SCHARGROD Evelyne SU Christine WANG	E3	Max-Hubert BELESCOT
29	VR Sports	VR Sports est un environnement en réalité virtuelle dans lequel l'utilisateur peut pratiquer différents sports sous forme de mini-jeux dans différentes salles comme le bowling, stand de tir, golf, basket-ball ou encore le tennis de table. VR Sports s'adresse aux personnes souhaitant s'amuser ou encore s'entraîner aux différents sports depuis chez eux.	Sébastien LUONG Islaan MUHAMMAD Quang Toan NGUYEN Joaquim NICOLAS Armand VANEL	E3	Giovanni CHERCHIA
30	Intelligence Artificielle pour estimer la vitesse des crues	Avec le changement climatique, les cours d'eau sont de plus en plus sujet à des crues. Notre projet est au centre de ce phénomène. Nous cherchons à travailler sur des vidéos amateurs pour y déterminer la vitesse de l'eau. Les objets que nous pouvons exploiter dans la vidéo permettent de créer une dimension de calcul indispensable à l'analyse.	Hugo MICHEL Louis MICHEL Antoine SUSINI Kalisto WILLAEY	E3	Max-Hubert BELESCOT
31	Pic-III	Pic-III permet de prendre une photo d'une zone concernée ce qui engendrera une suggestion quant à la maladie concernée. L'utilisateur verra alors à l'écran différentes probabilités de pathologies reconnues voire même de détecter le caractère malin/bénin en cas de doute vis-à-vis d'un cancer.	François-Edmond MORISSON Michel GENEVEY Noah GRENIÉ Benjamin NISCOISE	E3	Imen KACHOURI
32	Python/C++ & jeu 2D/3D II	Initiation au blackjack avec intelligence artificielle pour connaître les chances de victoire.	Tudor POP Nicolas GARCIA Mathieu LESUR Hugo MOREL D'ARLEUX Yanis TISSOT	E3	Lillian BUZER
33	Rubycube	Le projet consiste en la création d'un site web sur lequel nous pourrions voir un rubik's cube modélisé en 3D. Un algorithme devra résoudre le rubik's cube de la façon la plus optimale possible et fournir la solution à l'utilisateur. Il y aura également une section « timer » pour les gens voulant s'exercer à résoudre un rubik's cube le plus rapidement possible.	Yoan RODRIGUEZ Léo ROULLIOS Sanjev SAHENDRAN Nicolas TADRES	E3	Lillian BUZER
34	Application PicturePlus	Application mobile permettant la mesure de qualité d'images (pour l'instant uniquement du domaine médical) et leur amélioration si besoin. Celle-ci fonctionne grâce à une intelligence artificielle utilisant un réseau de neurones convolutif.	Michel TAING Elie FRYSZMAN Nathan MULLER Vincent PHILIPPE	E3	Kachouri ROSTOM
35	GreenSurf	Le logiciel GreenSurf permet de mesurer l'impact environnemental de vos appareils électroniques connectés (ordinateurs, portables...) lors de diverses utilisations notamment sur internet ainsi que le coût financier lié.	Adrien TELLECHEA Florian OUILHON Arthur WANG Quentin WURTZ	E3	Nicolas DUPONCHEL
36	Construction d'un Thérémine	Le thérémine est un instrument de musique insolite. Pour produire du son, les mains interfèrent avec le champ électromagnétique émis par les antennes. La droite contrôle la hauteur de la note, la gauche le volume, et cela en faisant varier la distance entre la main et l'antenne.	Julie AGUILAR MORALES Sarra BEN ABID Jad BENNIS Bastien MUNIER	E3	Rita MBAYEB Christophe DELABIE
37	STA	L'objectif principal de ce projet est d'exploiter une nouvelle modalité de communication de l'information. Plus précisément, l'idée est de mettre en place un système capable de communiquer des données numériques à travers du son ou de la musique sans que cela soit audible.	Amel AIMEUR Florence DANAN Quentin GUYOT Antoine RAOULT Corentin SALZEDO Arvind TANGAVELOU	E3	Veronica BELMEGA
38	Kit d'initiation à la radio	Ce projet a pour but de rendre la radio accessible à tous. La conception d'une radio AM permettra d'en décrire son fonctionnement. Cette radio sera sous forme de kit dans un objectif pédagogique.	Ahmed AINA Malik BOUGHRARA Antoine FROUIN Vadim SITBON	E3	Thierry ALVES Joël GARNIER
39	Caisson de basse	Le but de ce projet est de réaliser un caisson de basse asservi par un accéléromètre ou par la fcm (force électromotrice) fourni par le haut-parleur. Cet asservissement (numérique ou analogique) permettra d'étendre la bande passante vers le bas du spectre, quel que soit le volume de charge du haut-parleur.	Ilyas ALAMI IDRISSE Oussama BOUYA Mathieu HABASHI Adam LAFKIH	E3	Michael FEHER

40	MAYDAY	Il s'agit d'un système radio qui permet l'envoi de messages d'urgence en se passant des moyens de communications traditionnels. Ce système est composé d'un amplificateur à base de transistor ainsi qu'un filtre analogique et est reliée à une partie numérique permettant la programmation d'envoi de messages via une modulation de fréquence.	<b>Fabrice ANTANINAS JOSEPH</b> Loïc BROCHEN Lucas MERIEAU Alain NNA	E3	Thierry ALVES
41	Domotique gestuelle intelligente	Notre projet a pour objectif de créer un dispositif de reconnaissance de geste en temps réel fonctionnant grâce au deep learning. Ce dispositif pourra être appliqué à un système de gestion d'appareils de domotique permettant un contrôle simple de ceux-ci.	<b>Arthur BARGAS</b> Mounir KHETTOU Quentin LÉBOUC Antoine TCHAO	E3	M. NSHARE M. POSSOZ
42	Les voix de l'univers	"Les voix de l'univers" se focalise sur la réalisation d'un appareil de mesure permettant de mieux interpréter les phénomènes tels que la foudre et les éruptions solaires.	<b>Antoine BENISTANT</b> Hugo FLEURET Clement HERITIER Jules MICHEL	E3	Joël GARNIER Thierry ALVES
43	Pédale d'effet	Notre projet consiste en la création d'une pédale à effet, un boîtier avec haut parleur qui va modifier le son d'une guitare électrique. Nous nous sommes penchés sur deux effets : la distorsion qui va saturer et modifier les harmoniques ainsi que le phaser qui a pour but d'ajouter le signal de base avec un signal déphasé.	<b>Filip BLAGOJEVIC</b> Loris BONNAUD Lucas CHASSEGUET Thibault CLICQUOT E MENTQUE Thomas DAPRA	E3	Christophe DELABIE
44	EH-Sole	EH-Sole, semelle instrumentée, est un outil permettant l'acquisition, le stockage et le traitement des données concernant la pression plantaire lors de la marche. Dans un premier temps elle servira à établir des plages de références pour les personnes ayant une marche "normale" et par la suite elles permettront de détecter des anomalies qui pourront alors être traitées par des médecins.	<b>Anuanua CHANG</b> Maroua MEBARKIA Adams OUEDRAOGO Sara OUFKIR	E3	Abir REZGUI
45	3DVilé	3DVilé est un projet qui consiste en la création d'une structure mécanique et électronique servant à orienter de la manière la plus optimale possible des panneaux solaires. Le principe est assez simple, plusieurs capteurs photoélectriques sont répartis autour de la cellule photovoltaïque afin de transmettre à notre carte Arduino la position d'ensoleillement la plus adaptée	<b>Roxana DAZIN</b> Clara DEMARCQ Noémie DENOS Léa LEYLAND Renaud VISIOLI	E3	Mostafa SMAIL
46	VRoiture	VRoiture est une petite voiture télécommandée par wifi. Elle est contrôlée par une carte Raspberry Pi et dirigée par une manette connectée à un ordinateur. La VRoiture intègre une caméra dont l'image est retransmise dans un casque VR via Unity. L'utilisateur a ainsi l'impression de conduire la voiture depuis l'intérieur.	<b>Aurélien DEMAZEUX</b> Alice GUILLOTEAU Sarah LEBEGUE Thibaud LEROUX	E3	Patrick FAYES
47	Talking Piano	Notre projet consiste à écrire nous-même un programme sur Matlab (plateforme de calcul numérique et de programmation) qui permet de retranscrire une phrase en une succession de notes de piano.	<b>Camille DORE</b> Robin ESCAFFRE Cindy LE Léa LE DINH Gabriel PHILIPPE	E3	Mostafa SMAIL
48	B-Connect	B-Connect est une brosse à dents connectée qui analyse les mouvements de brossage et la pression exercée afin de corriger les erreurs des enfants.	<b>Antoine EGO</b> Adrien BONPAPA Yanni DJAOU Berat Ali SAHAN Ayanleh SAID FARAH	E3	Aftab QURESHI
49	BLOB	Le blob est un être ne faisant ni partie des animaux, ni des plantes, ni des champignons. Il s'agit d'une seule cellule, ne possédant pas de cerveau et de système nerveux, et qui est capable de se diviser et de se refuser. Il se déplace très lentement, et l'observation de son évolution lors d'expériences se fait via une raspberry pi en faisant des timelapses.	<b>Aymeric GAUDRAY</b> Lucas FAYNOT Romain LEFEVRE Juliette MERCIER	E3	Christophe DELABIE Joël GARNIER
50	PokeCat	Notre projet répond aux besoins de trappages d'animaux comme des chats. En effet, depuis de nombreuses années, on observe beaucoup de chats errants qui peuvent être blessés ou malades ; On observe aussi un taux de fécondité important chez ces chats. C'est pourquoi, il est nécessaire de trapper ces animaux errants afin de les protéger à l'aide d'une cage et d'une caméra de surveillance.	<b>Wendy GORLIER</b> Marion LENOIR Charlotte MARCHAL Sandra MARIN Grégory RAVEVRE	E3	Christophe DELABIE

51	PulseGlass	PulseGlass a pour but de récupérer les paramètres vitaux d'un individu à l'aide d'une carte Arduino et d'un capteur de santé. Ces données seront accessibles sur une application par l'utilisateur et son médecin si nécessaire. PulseGlass est plus fiable que les montres connectées du marché.	Anthony GRAVAT Flavia ANTUNES SIMOES Andy ATTELLY Ethan BERMAN Cyril GUILLOT Kamel LEHMOUDI	E3	WANG
52	Smart Urban Bin (SUB)	Smart Urban Bin (SUB) est un dispositif autonome alimenté par cellules solaires qui permet d'évaluer le niveau de déchets contenu dans la poubelle à l'aide de capteur à ultrasons. Une fois la poubelle remplie, le dispositif se connecte au réseau et envoie l'information permettant ainsi un ramassage efficace des déchets.	Maxime ILIKOUD Nizam ABOUDOU Yacine BOUHLEL Mikael MEZOUIAR	E3	Sylvain DUPONT-LEGENDRE
53	Echo Sight	Puzzle-game dont le gameplay repose sur le mécanisme d'écholocation. Le joueur se déplace dans le noir complet et doit s'aider des sons qu'il produit en interagissant avec les éléments qui l'entourent afin de se repérer dans l'espace.	Franck JIANG Erwann MASSON Loris PISTILLI Astrid WINKLER	E3	Christophe DELABIE V. BELMEGA
54	Evol-G Perform	Gant intelligent utile pour la rééducation des patients comportant un trouble de la motricité de la main (exemple : AVC, maladie de Parkinson...). Ce gant sera utilisé pour analyser le comportement de la main à l'aide de capteurs de pression et ainsi voir les progrès suite à une rééducation.	Adoucha JOHN MARIYASEELAN Mayuri MAHESWARAN Binti Souraya MOUHAMED Nesrin MUTLUAY	E3	Abir REZGUI
55	Solar Follower	Récupérer l'énergie fournie par le Soleil de manière intelligente, tel est le but de Solar Follower. Doté de 5 capteurs luxmètres pointant dans toutes les directions, Solar Follower est un panneau solaire portatif intelligent qui se dirige exactement là où se trouve la source de lumière la plus importante.	Yassine LAKHAL Tristan LE TOUMELIN Emmanuel MAFUTA Enzo MORICE Tristan LE TOUMELIN	E3	Sylvaine DUPONT-LEGENDRE
56	Monitoring de la récupération musculaire	Ce projet consiste à concevoir un système de mesure EMG. Son architecture comportera des capteurs EMG, un microcontrôleur et un logiciel d'analyse qui traite l'information et affiche les données sur une interface graphique.	Amaël MUZEAU Huu Tu NGUYEN Victor OMBROUCK Vincent PISIER Yanis ZINE-EDDINE	E3	Abir REZGUI
57	Capt'Air	Capt'Air consiste en la mise en place d'une centrale de capteurs permettant de mesurer la qualité de l'air intérieur. Un dispositif contenant un micro-ordinateur Raspberry pi, sur lequel sont branchés différents capteurs, connecté à un tableau de bord qui affiche les valeurs mesurées par les capteurs en temps réel.	Tristan PAILLET Fabien PERRIER Maya PERRIN Alexis PIKAAR Quentin PORRY Tristan PAILLET	E3	Remy KOCIK
58	Smart reader	Qui n'a jamais été un enfant essayant de lire tout ce qui l'entoure dès ses premiers cours de lecture? Nous aimerions encourager cette curiosité en lui donnant la clef pour déchiffrer les mots par lui-même. Ainsi, en appuyant simplement sur un bouton, Smart reader prendra une photo et lira le texte présent sur celle-ci à l'aide de l'intelligence artificielle. Egalement utile pour toutes personnes avec des difficultés de lecture.	Samuel SARFATI Arthur DEMAY Quentin GOIRE Jean PONROY Nicolas REIG	E3	Aftab QURESHI
59	Passion Jardin	Notre objectif est de créer une serre autonome pour une utilisation individuelle et en intérieur pour une meilleure optimisation.	Clément THIVEYRAT Gabriel TAFFIN Rajeenth THAVARAJAH Alexandre TRUONG	E3	Joël GARNIER
60	Nutrition Web	Béatrix BACOT, docteur en médecine a élaboré un questionnaire alimentaire servant d'outil de prévention nutritionnelle. Pour rendre ce moyen de prévention plus accessible, nous avons informatisé le questionnaire sur un site web appelé Nutrin. Notre site a entre autre pour but d'épauler au quotidien les médecins généralistes pour le suivi de leurs patients.	Solène ADAM-ROCHETEAU Manon AULIAC Céline PERROT Lesly LUU	E3	Adrien UGON Alain LACOMBE
61	KALOO 2	KALOO 2 est un bracelet connecté qui accompagne l'utilisateur durant ses soirées étudiantes. Grâce à sa LED et son vibreur intégrés, l'utilisateur ainsi que son entourage sont prévenus lorsque la dose d'alcool consommée est excessive. L'utilisateur aura également accès anonymement à son suivi de consommation pendant et après la soirée.	Orlane ALEXANDRE Mathilde BLU Jodie CHAN-ASHING Salma ELGAZAR	E3	Adrien UGON Bertrand ROUDIER
62	Télescope de voyage motorisé	Fabrication d'un télescope motorisée qui a pour but de suivre une étoile en particulier grâce à un logiciel d'astronomie implémenté via la Raspberry. Nous devons faire une conception 3D du télescope, les commandes de rotation de ce dernier par moteur pas à pas est également associé à la Raspberry.	Loris ALMEIDA DE JESUS Tanguy ROUMEAU Hugo SAGET Lassana SAIDOU	E3	Patrick POULICHET

63	Dispositif de suivi de grossesses	Au Burkina Faso, le taux de mortalité maternelle est très élevé. Dans les zones rurales, les femmes enceintes n'ont pas accès à un vrai suivi de grossesse. Sur la base de travaux des années précédentes, nous proposons une «malette» connectée et bas coût qui pourrait être mise en place dans les dispensaires, plus répandus dans le pays.	Alexandre ARBAB Louis GOLHEN Lauriane LOPES Camille PRINCE Emy REGNA Théa RIBEMONT	E3	Adrien UGON
64	Piez'Auto	Piez'Auto est un dispositif de transmission de données sur une application mobile via système bluetooth. Le système sera auto-alimenté grâce à un capteur piézo-électrique qui convertira l'énergie mécanique en énergie électrique qui fournira le courant nécessaire à la puce bluetooth afin de fonctionner en continu.	Gianni BELLISSIMO Hugo DUPONT Elyes EL MOKHTARI Sacha KURGOUALE Julian GEHAN Damien STAMMLER Noémy TOUFOUTI	E3	Phillipe BASSET
65	Séchoir solaire	Le séchoir solaire est un objet qui permet de déshydrater des aliments tel que les fruits et légumes. Il est principalement fait en bois et possède une plaque de cuivre noir afin d'attirer les rayons solaires. Avec les principes de convections l'air à l'intérieur chauffe et cela déshydrate les aliments à l'intérieur du séchoir solaire.	Ilyesse BENOUB Abdelrahman GHATGHUT Sacha KURGOUALE Maxence MONTERET Issam SI ALI	E3	Armande HERVE
66	Braille Alpha	Braille Alpha est une imprimante permettant de traduire un texte alphabétique en braille et de le retranscrire sur une feuille A4. La communication entre l'utilisateur et l'imprimante se fait par communication Série avec l'ordinateur ou par communication bluetooth avec une application mobile.	Sébastien BOIS Maxime BOUET Paul INTARTAGLIA Quentin MUR Matteo PEPIN	E3	Patrick POULICHET
67	Saf'Air Box	Saf'Air Box est une balise connectée optimisée intégrant différents capteurs environnementaux et permettant un diagnostic de qualité de l'air intérieur et du confort thermique, par le biais de l'amélioration de la transmission des données et la réalisation d'un boîtier transportable.	Bryan CHENOTTE Fabio GONÇALVES DIZ Maxence GUEU	E3	Emmanuelle ALGRE
68	AbracadaBras	AbracadaBras est une prothèse robotisée de la main et de l'avant-bras utilisant des capteurs musculaires. L'objectif est de permettre aux personnes dépourvues de leur avant-bras de gagner en autonomie et en confort. Ce projet s'inscrit dans la volonté de démocratiser ce type d'appareil en alliant modernité et simplicité.	Christophe DORCHIES Clara CHAUVIER James DUONG Adèle BARBOT Paul MONSIGNY	E3	Julien PAGAZANI
69	Moteur écologique Low Cost	Nous allons créer un moteur écologique Low-Cost en nous basant sur un moteur Stirling. Nous allons réfléchir à la façon la plus écologique de construire le moteur ainsi qu'à la partie économique et comment possiblement standardiser le moteur.	Elise EFFANTIN Nadia SMATI Maurane THIBAUT Hiruni Aloka SETHUNGA MUDALIGE PERERA	E3	Mohamed EL ABED
70	KALOO 1	KALOO 1 est une application qui gère le suivi de la consommation d'alcool, permettant de contrôler ou réduire sa consommation en avertissant le consommateur lorsqu'il a trop bu et lui permettant de rentrer de soirée en toute sécurité en soirée. Il propose un chat entre profils similaires.	Zineb GAADA Leïla HEMRI Lucas MEDINA Augustin SENANT Mathieu STERLIN	E3	Adrien UGON Bertrand ROUDIER
71	Luminos	Luminos est une lampe de luminothérapie connectée à une application qui permettra d'indiquer à l'utilisateur combien de temps il lui faudra rester devant la lampe pour pallier le manque de lumière naturelle, afin d'éviter la dépression saisonnière. Un pin's posé sur l'utilisateur pourra détecter la luminosité ambiante et envoyer les informations sur l'application via Bluetooth.	Anne-Sophia LIM Elise OURCEAU Sophia PHAM Charlotte THOMAS	E3	Patrick POULICHET Marc BRAUDEL
72	Application et site web de suivi personnalisé de l'alimentation 1	Création d'une application mobile permettant le suivi et l'amélioration de l'alimentation grâce à un questionnaire réalisé par une thésarde.	Clarisse MICHAUD-WINKLER Guilherme PEREIRA-TAVARES Côme BIGRE Paul-Arthur SEBASTIEN Manon AULIAC	E3	Adrien UGON Alain LACOMBE
73	Développement du recyclage au sein de l'ESIEE	Ce projet consiste en la mise en place d'un système de recyclage des déchets, allant de la réduction des déchets produits en passant par le tri, le stockage et la collecte.	Yahya OUBEJJA Karim AIT ALI OUBARI Ekué Thomas AMOUZOGLO Walid CHOUKAR Aissatou Blondin DIOP Mohamed QASSIR	E3	Georges HAMAOU
74	Ferrobox	Ferrobox est une enceinte Bluetooth esthétique facilement contrôlable avec un smartphone. Une série de leds et du ferrofluide permettent d'animer l'appareil en rythme avec la musique.	Pierre-Yves PITIOT Thomas ROUXEL Mathieu PHOMMACHANH Ruben BOULEDJOUIDJA	E3	Olivier FRANCAIS

75	Tracking des rats dans un contexte d'écologie urbaine		Nous sommes partis à la rencontre de scientifiques qui effectuent le comptage des rats dans la ville pour un suivi épidémiologique/sanitaire. Ils nous ont exprimé leur envie d'avoir une technologie plus avancée pour leur permettre de faire des comptages plus précis et sur plusieurs endroits. C'est pour cela, en reprenant le projet déjà commencé par Madame Lissorgues et d'autres étudiants, nous avons mis au point un module compact avec barrière IR et caméra relié en wifi pour compter les entrées et sorties des terriers automatiquement.	Alice ROLLIN Téo DOS SANTOS Romain MARECHAL Morgane RAYMOND	E3	Gaëlle LISSORGUES
76	VR pour soulager les douleurs fantômes		L'objectif de notre projet est de soulager les personnes ayant été amputées et souffrantes de douleurs fantômes et, plus particulièrement, de sensations de brûlure. Pour ce faire, nous avons imaginé de plonger nos patients dans un environnement froid et paisible en créant un monde virtuel représentant un fjord.	Aminata Sacko Fanny AUBRY Emma BRILLAT Charlotte MISSONIER Audrey LETAILLEUR Paul JACQUART	E4	Adrien UGON Thierry GRANDPIERRE Jessica SCHIRO
77	StressBag		StressBag est un dispositif de capteurs météorologiques portatif permettant de mesurer les paramètres microclimatiques immédiats d'un groupe de 200 piétons volontaires dont l'exploitation des données récoltées permettra d'en quantifier le stress thermique subi.	Lucie SARDIER Arthur COMPÈRE Caroline DASTÉGUY Maximilien GOSSIAUX Perrine MOLINAS	E3	Martin HENDEL Frédéric FILAINE
78	GoMo		GoMo est la première marketplace d'échanges de NFT, de biens physiques et de services "tokenisés" sans commission et simple d'utilisation. Elle propose de créer, échanger et gérer des certificats de possession digitaux sur la blockchain (DOC, "Digital Ownership Certificate"), liés à des objets physiques ou à des services, étant par conséquent immuables, infalsifiables et translatifs.	Tanguy ALVES CUNHA Gregg GIBIER Thibault LACOURT	E4	Luciana CASTRO GONCALVES
79	F6KGL OS		F6KGL OS est un système d'exploitation Linux pour les architectures récentes (64 bits) dédié à une utilisation radioamateur. Il embarque des applications pour naviguer sur le réseau Hamnet, programmer, contrôler des radios et des clés SDR.	Jules BENKEMOUN	E4	Thierry ALVES
80	Comories		Comories est la seule application qui rendra vos souvenirs inoubliables. Elle permet à des groupes de partager en toute sécurité leurs photos tout en conservant la qualité pour que chaque connexion soit un renouvellement de sensations. Nous sommes fières d'avoir pu gagner notre première récompense, le prix pépite Booste ton projet. Pour plus d'informations rendez vous sur comories.com	Jean-Paul COLLET Adrien CENS	E4	Luciana CASTRO GONCALVES
81	Follow-e		Follow-e, dans sa version finale, est un sac qui suivra automatiquement son propriétaire par Bluetooth. Il suppose la direction dans laquelle se trouve un smartphone en mesurant deux RSSI d'un signal Bluetooth qu'il compare. Cela sera utile pour des personnes à mobilité réduite ou ne pouvant porter une charge.	Juliette LEPROUST	E1	
82	Un vent de renouveau et de piraterie	Jeu		Matteo BEGHELLI	E1	Denis BUREAU
83	GOTY Edition	Jeu		Charly DIOUY	E1	Denis BUREAU
84	Zuul Atomique	Jeu		Arsène GLASSON	E1	Denis BUREAU
85	Excalibur's conquest	Jeu		Tristan GRIZON	E1	Denis BUREAU
86	Takeda en Égypte	Jeu		Lucie HARLET	E1	Denis BUREAU
87	The Stolen Phone	Jeu		Luca PALAYSI	E1	Denis BUREAU
88	CamelCase	Jeu		Damien PHILIPPE	E1	Denis BUREAU
89	Banana Nutri-Score	Jeu		Kamil SINACEUR	E1	Denis BUREAU

90	The colors quest	Jeu	Julie TESSON	E1	Denis BUREAU
91	Air' Energy & Care	Air' Energy & Care est un système qui mesure la qualité de l'air (température, humidité, CO2, gaz, monoxyde de carbone et taux de particules fines) et qui vient commander par radiofréquences la gestion de la ventilation d'une pièce. En plus d'alerter en cas de danger imminent pour l'occupant de la pièce, Air' Energy & Care a pour vocation d'améliorer la qualité de l'air des bâtiments clos tout en favorisant les économies d'énergie grâce à un système économe et intelligent.	Alban FERRACANI Awais CHAUDHRI Mathéo CHEVALLIER	E2	Patrick POULICHET
92	Commande d'un bras robotisé	Main de robot sur un support contrôlé par bluetooth via une application ou un gant connecté utilisant une carte arduino nano et des servomoteurs reliés aux doigts par des fils de pêche.	Youann LE GALLIC Ryan VERNEL Hippolyte PASCAL	E2	Patrick POULICHET
93	NAVBALL	La NavBall est une sphère qui donne les différents rotations d'un appareil dans l'espace comme par exemple pour un avion ou une fusée.	Quentin CHALESSIN Frédéric VASTEL Quentin WESSER	E2	Patrick POULICHET
94	Micro ordinateur avec FPGA / TJAP		Justin BAZY Adrien MOREAU Paul QUINTIN Tania SFEZ	E2	Ludovic NOURY
95	Micro ordinateur avec FPGA / AZERTY		Lanzo DENOYELLE Romain DUCHAINE Thibaud DUSSEY Bastien GUILLOU Emeric HEYMANS	E2	Nadia MADAoui
96	Jouons avec les signaux		Paul-Alexandre DURANDEAU DIT MEGES Anthony SAPOR		