

TITRE	DESCRIPTIF	Elèves	Classe	Tuteurs
INFORMATIQUE				
ExperliPROF 1	Inspiring to Stimulate Excellence. Our innovative web application revolutionizes the way independent teachers manage their careers. ExperliPROF provides a comprehensive suite of tools for seamless school coordination, streamlined fee management, and student progress tracking. Experience the future of independent teaching with ExperliPROF.	Izaan AAMIR Ayush Sharan GAUR Shashank PAREEK	E3	Max-Hubert BELESCOT
The Digital Hand	Notre projet a pour objectif de contrôler l'explorateur de fichier d'un ordinateur par la simple utilisation des mains. Par exemple, un utilisateur est en mesure de déplacer un fichier d'un dossier vers un autre, d'ouvrir un fichier ou de le fermer. Pour cela, une caméra est reliée à un algorithme de traitement d'images et d'interprétation des gestes de la main par intelligence artificielle.	Loïc ALBEROLA Axel BIEGALSKI El Hadji Bara CAMARA Charles-Aymeric FOLLY GBEGNON	E3	Hassane MIMOUN
IVPC	L'objectif de ce projet est de simuler en réalité virtuelle à l'aide du logiciel Unity dans un environnement où se joignent piétons et cyclistes afin de tester différentes interactions.	Enzo AMARANTI Nathan COGNON Hugo LEMASSON Frederick VASTEL Alexis VASSALO Dylan VIAL	E3	Thong DANG
Cyber Dev Web	Projet de contribution au développement d'une application web open source dans le domaine de la cybersécurité. Addition de tutoriels et présentations à l'existant.	Hugo AMBROSI Corentin ANACLET Jozuha BASTIANI Quentin BURLOT	E3	Carlos Pinto
Application de suppression d'objets dans une vidéo	Notre projet consiste au développement d'une application capable de détourer un objet numérique et d'en réaliser le tracking sur l'entièreté d'une vidéo afin d'effacer cet objet grâce à une intelligence artificielle qui à l'aide des différentes frames de référence de la vidéo va pouvoir reconstituer les fonds de chaque frame.	Jorann AMEUR Masinissa AMRANE Benjamin KADOCHÉ Tom ROGUET	E3	Lara RAAAD CISA
Culture Simulator 1	Culture Simulator est un projet innovant permettant à n'importe qui de ce former de manière gratuite et ludique en répondant à des quiz qui ont pour thématique des situations culturelle professionnelles.	Camille ANDIAS Haris BENDAHMANE Pauline DOS SANTOS Eric GARRIDO	E3	Max-Hubert BELESCOT Helen EVE
Glossaire-Innov	Glossaire-Innov est un glossaire en ligne vulgarisant des termes techniques propres à l'innovation. Les définitions de chaque terme sont accompagnées d'images, le tout généré par intelligence artificielle. Ce projet est réalisé en collaboration avec le LabMInnov, département du ministère de l'Intérieur, pour améliorer l'accessibilité et la compréhension du vocabulaire de l'innovation.	Antoine AUBERT Pauline GOUILLART Néo JONAS Benoit MARCHADIER	E3	Nawel Zangar
ExperliBigData	Apprendre n'a jamais été aussi divertissant. Ce projet contient 8 jeux ludiques autour du Big Data. Chaque jeu couvre une notion majeure de cette discipline. Tous les scénarios, ainsi que les dessins, designs et musiques ont été accordés et réalisés par le groupe pour proposer une immersion complète à chaque expérience de jeu.	Amir ABDOUN Ahmed AINA Clément AMATE Yacin BALTAGI	E3	Max-Hubert BELESCOT
Culture Simulator 2	Le projet vise à créer un "simulateur culturel" sous forme d'un quiz, c'est-à-dire une application web pour la formation aux compétences interculturelles. Les utilisateurs sont mis face à des situations interculturelles concrètes qu'ils doivent résoudre.	Nadine BELINGA Julien BOSNJAK Heyu FENG Adrien HOUEE	E3	Max-Hubert BELESCOT Helen EVE
Arti-fact	Arti-fact est une application muséale immersive qui permet de comparer les points de vue (textes et affiches) des différents pays orchestrant la première guerre mondiale, et ceci, grâce à l'aide des journaux et articles exposés au musée de La Contemporaine. Elle propose pour les journaux des comparaisons, et pour les affiches, des affiches similaires à l'aide d'une simple photo. Notre application utilise l'IA pour une lecture automatique, une traduction et une comparaison de textes, offrant ainsi une expérience visuellement attrayante pour les visiteurs du musée.	Vincent BERNARD Amaury BODIN Timothé BONNEAULT Valentin BUTAUD	E3	GRANDPIERRE Thierry
Jap'rends	Jap'rends est une application mobile dédiée à l'apprentissage du japonais. L'application propose un système d'exercices divers, et innove sur l'aspect social en proposant l'apprentissage d'une langue en groupe, tout en mettant à disposition un outil de partage de ressources avec tous les utilisateurs de l'application.	Jules BERTRAND Nicolas CHARPENTIER Matthieu CONSTANTIN Enzo DUBOIS	E3	Imen KACHOURI
Réalité virtuelle avec HTC Vive et Unity 3D 2	Jeu de tir à la 3e personne avec comme objectif de survivre un maximum de manches dans lesquelles des ennemis apparaissent. Ces ennemis poursuivent le joueur à travers une "map" inédite composée de plusieurs zones. Différents types d'interactions sont possibles (dégâts sur ennemis, récupération de bonus et objets).	William BOGDANOVIC Cédric SUN Joffrey TRABBIA William TRAVERS	E3	Giovanni Chierchia

Labyrinthe du climat	Le Labyrinthe du Climat est un jeu en réalité virtuelle dans lequel le joueur progresse dans un Labyrinthe afin d'en trouver la sortie. Tout au long du Labyrinthe, le joueur se verra posé des questions liées aux différentes problématiques du changement climatique.	Anatole BOITTIAUX Amine EL ANBRI Alexis TRINH	E3	Christian THOMAS
HEARE	Il s'agit d'une web-app permettant de traduire spontanément la langue des signes française en langue parlée. En se basant sur un jeu de donnée suffisamment large grâce à l'IA, le projet HEARE cherche à susciter dans un premier l'intérêt pour le langage des signes puis être une plateforme d'échange interactive entre les langues parlée et visuo-gestuelles.	Noureddine BOUDALI Léo LASNIER Adrien MOREAU Emilie NICLIN Hippolyte PASCAL	E3	Laurent NAJMAN
HexCraft	Une réplique du célèbre jeu « Minecraft » avec une différence majeure qui est que les blocs sont en forme de prisme hexagonal ce qui change la manière avec laquelle les algorithmes de génération procédurale sont appliqués ainsi que la manière de jouer.	Jules BUVRY Keren COUTON Oussama SOUDASSI William XIANG	E3	RENAULT Eric
Cyber Dev Web 2	Réalisation de tutoriels concernant des logiciels, des pratiques et des concepts en cybersécurité.	Anthinéa CAMMAN Yann MAWET Julien REY	E3	Carlos PINTO
Sport'ivation	Sport'ivation est un réseau social axé sur le sport. Il permet aux fans de sport, du niveau loisir jusqu'au haut niveau, de partager leurs séances avec des descriptions, photos et/ou données. Dans le but d'avoir des retours d'amis, de coachs certifiés, de son club, etc. L'objectif est d'améliorer la communication et de se motiver ensemble !	Paul CASCARINO Axelle LUGEZ Candice MARCHAND Cyprien PIVERT	E3	Hassane MIMOUN
BLAbLa	Le projet se base sur la Dunstan Baby Language théorie qui soutient que les nourrissons émettent 5 types de cris correspondant chacun à un besoin primaire différent. Il s'agit donc de créer une application qui permettra d'enregistrer le cri de son bébé et d'indiquer aux parents son besoin.	Charlotte CHANG Eliane DALA Bahar DEMIRAYAK Julie VIGNANDO	E3	Nawel ZANGAR
LoRaConnect	Découvrez notre projet LoRa, un réseau innovant pour une connectivité durable. Il envoie des mesures de température, de CO2 et d'humidité toutes les 20 minutes, maximisant l'efficacité énergétique. Nous visons à encourager un comportement écologique tout en garantissant la sécurité des données et la vie privée.	Awais CHAUDHRY Bilal GHLOUCI Sutharsan GOBALAKRISHNAN Dylan LIM Adile MOALIKYAR	E3	Nawel Zangar
Application locale de manipulation d'un CRM sur le web	Cette application se connecte au CRM distant pour récupérer les données à jour. Il permet le rafraîchissement manuel ou automatique des données. Les fonctionnalités incluent la lecture des fichiers clients, le calcul de l'évolution des portefeuilles, la gestion des opérations et des contrats, ainsi qu'un tableau de bord pour une vision globale des clients.	Mathis COUTELIER Chaimae RABIH Grégoire UGOLINI Léopold VALLAT-CHAPUIS Eden ZERMATI	E3	Avid Naeimi
RATS LE BOL	Elaboration d'un prototype de système de tracking radio intelligent LORA, ainsi qu'une cartographie représentant le suivi des déplacements des rats dans la ville de Paris, réalisée à l'aide d'une IA basé sur des algorithmes d'apprentissage.	Vianney DANTUNG Louis-Victor LOUGERSTAY Augustin SARRAULT Edouard VANPOPERINGHE Grégoire VIMOND	E3	Nawel Zangar
GateKeepr	GateKeepr est une station de détection des menaces USB conçue pour identifier et éliminer les menaces courantes présentes sur les périphériques USB. En garantissant la sécurité des données et en assurant l'intégrité des périphériques avec notre boîtier, vous pouvez avoir l'assurance d'une protection optimale contre les attaques USB malveillantes.	Valentin LALLIER Mathis LASSON Camille LEFEBVRE Théo LEFEVRE	E3	Laurent Perroton
Réalité virtuelle avec HTC Vive et Unity 3D 1	Jeu de puzzle en Vr	Antoine DOLLEY Thomas FERRATO Noé FORTUNE Jules HAMEL Benjamin MSIKA	E3	Giovanni Chierchia
Smart Coach	Ce projet vise à développer un système de coaching virtuel pour aider les utilisateurs à améliorer leur technique sur certains exercices. En utilisant la technologie de reconnaissance de pose, l'application évaluera la performance de l'utilisateur, détectera les erreurs, et donnera des conseils pour améliorer la technique.	Alexandre DENEU Joshua DUMONT Romane TRUCHET Eliott VIGIER	E3	Giovanni Chierchia
HoloSlides	HoloSlides est un système de présentation d'objets 3D sur un écran à réflexion holographique permettant de s'intégrer dans le flot de travail d'une entreprise. Grâce à une interface simple d'utilisation, ces présentations contenant plusieurs modèles 3D peuvent être configurées et envoyées directement sur l'afficheur via réseau.	Thibaud DUSSERRE Nicolas HAMEAU Clément HAMON Gil JOURDAN	E3	Thierry Grandpierre
SecUrKey	Un gestionnaire de mot de passe en réseaux local adapté aux entreprises.	William ESTIENNE Aimen FAIDI Erwan GAUVIN Alexandre WU	E3	MIMOUN Hassane
PUzzle SHell	"Puzzle Shell" (ou "PUSH") est un logiciel visant à faciliter l'apprentissage de l'interpréteur de commandes UNIX. Celui-ci donne une représentation graphique à un terminal de commande, et cela sous la forme de pièces de puzzle s'imbriquant les unes dans les autres afin de simplifier la visualisation des commandes entrées.	Antoine GESLER-MICHAMBLE Emeric HEYMANS Bastien HURIAUX Paul JUREK Paul KEHLHOFFNER	E3	RENAULT Eric
Application interactive pour musée à base d'IA 2	Notre projet consiste en une IA qui permet de faciliter la vie à la fois aux historiens d'un musée (La Contemporaine à Nanterre) ainsi qu'aux visiteurs de l'exposition. Le programme détectera le texte présent sur une image puis traduira ce texte et comparera les similitudes avec d'autres textes.	Assia AHMED ABDI Lucie DONG Margaux GIRARD Antoine GIVORD	E3	Thierry Grandpierre

Chasse au trésor en RA	Le but de notre projet est de réaliser une application pour téléphone android utilisant la Réalité Augmenté (RA) sous Unity (en environnement android AR Core). Cette application permettra de réaliser une Chasse aux trésors dans le musée La contemporaine situé à Nanterre. Le principal intérêt de cette application est de redonner un intérêt à la visite du musée en stimulant le visiteur aux travers de plusieurs énigmes constituant des chasses aux trésors . Ainsi le joueur pourra y découvrir les principaux points d'intérêt du musée.	Bastien GUILLOU Ryan KHOU Mathis QUINIO - COSQUER Grégoire TEISSEDE Arthur TRAN	E3	Thierry GRANDPIERRE
larcade : retour vers le pixel	L'arcade : Retour vers le Pixel est un jeu rétro en 2D, où le joueur contrôle non seulement le personnage principal, mais aussi les ennemis via une mécanique de jeu innovante. Le développement, réalisé en C++, est actuellement centré sur l'intégration d'IA pour les ennemis, afin d'enrichir l'expérience de jeu.	Rayan HABCHI Eric RAJIBAN Rébecca RAKOTOMALALA Liantsoa RASOLOMANDIMBY	E3	Lilian BUZER
The Adv'anture	Notre jeu se nomme The Adv'anture, c'est un jeu ludopédagogique se déroulant dans le biotope des fourmis. Ce jeu à donc autant un but instructif que ludique.	Mathieu HOUSSART Lucien LAUMONT Arthur LEROUVILLOIS Paul ZERIAL Fanny DAUDE	E3	Lilian BUZER
EPOMAS	Notre projet consiste à réaliser grâce au machine learning (apprentissage machine), un programme pour qu'il puisse déterminer de façon assez précise le poids des objets d'un milieu domestique.	Timothée DUMAS Camille MARTIN LAPRADE Martin ROUGE Salomé SIOQUIER	E3	Halim Djerroud Rostom Kachouri
What's the Weight	What's the Weight est un modèle combinant vision par ordinateur et machine learning dans le but d'estimer le poids des objets de son environnement. Notre projet pourra être intégré à toute sorte de robots mais nous avons privilégié l'usage domestique, notamment pour aider les personnes en situation de handicap.	Eva BILLETER Louna GUTHMULLER Emmanuelle LE PAGE Wandrille LEGRAS	E3	Halim Djerroud Rostom Kachouri
Speak Bridge	Imaginez vous êtes à l'étranger et vous ne parlez pas couramment la langue, vous devez aller quelque part et vous ne savez pas comment le dire dans la langue locale. Grâce à notre appli Speak Bridge vous aurez juste à créer une discussion vocale avec traduction en temps réel et autonome de l'interlocuteur dans la langue voulue.	Rémi LABOU Alexandre LECOEUVRE Nathan LEVY Lucas LICCIARDELLO Adrien LINDEBERG	E3	Imen Kachouri
TU-ES-LA.fr	"Tu es la ?", l'application innovante qui redéfinit les connexions familiales. Conçue pour simplifier la technologie, elle permet aux patients âgés d'entrer en contact avec leurs proches via une visioconférence sans toucher l'écran.	Maxime LOPEZ Anis MESSAOUDENE Armelle PENALTY Arnaud VIDOT	E3	Xavier Bonfils
ExperliPROF 2	EXPERLIPROF est une web application permettant à un intervenant externe opérant dans plusieurs écoles de gérer de façon professionnelle ses interventions. EXPERLIPROF offrira une interface intuitive et simple d'utilisation pour leur permettre de planifier et de gérer ces interventions tout en ayant une vue d'ensemble claire leur emploi du temps.	Alexandre MACCHI Aymeric MARTIN Antoine MERLET Alexis SIMON	E3	Max-Hubert BELESCOT
FLU	Le projet FLU est une plateforme conçue pour aider les créateurs de contenu à adapter leurs vidéos longues pour des plateformes comme TikTok ou Instagram réels. La plateforme permet de transformer une vidéo finale (prête à être téléchargée sur YouTube) en shorts associés, selon les timelines précisées par l'utilisateur.	Cyril PETRIS Julien-Aymar PHILEMY Weellan RAMSAMY Andy RENAULT Arnaud VATON	E3	Christian THOMAS
ExperliMoaMoe	ExperliMoaMoe est une application web ayant pour objectif l'initiation aux méthodes de management à travers différents serious games dans un esprit MOA/MOE.	Ferdinand PÉREZ Enzo PIN Gabriel SOYER Raj TERAY	E3	Max Hubert BELESCOT
Proxynet	Proxynet est un réseau social géolocalisé qui permet aux utilisateurs de communiquer virtuellement avec les personnes se trouvant à proximité d'eux, dans un rayon de 2 km. Les utilisateurs peuvent participer à des chatrooms dédiées à des lieux spécifiques ou à des événements. De plus, ils peuvent créer des publications localisées sur une carte visible par les utilisateurs environnants. L'objectif principal de Proxynet est de faciliter la connexion entre les utilisateurs et leur cercle proche géographiquement.	HIRUTHAYARAJ Raj Porus SI BELLA Hamza JUQUEL Antonin	E4 FI	Benjamin Raynal
Get Out	Get Out est un jeu d'horreur en réalité virtuelle basé sur l'univers des Backrooms. Le joueur se retrouve coincé dans un endroit complètement inconnu et qui semble infini. Il va très vite remarquer qu'il est traqué par un monstre qui n'a qu'un seul but : tuer. Arrivez vous à trouver la sortie avant que cette abomination vous supprime de son monde ?	ESCAFFRE Robin SOBH Ryan	E4 FI	Giovanni CHERCHIA

INGENIERIE DES SYSTEMES

Boîtier de suivi médical portatif	Réalisation d'un boîtier portatif médical comprenant 3 appareils (thermomètre, stéthoscope et tensiomètre) relié à un site internet pour l'envoi des données à un médecin.	Muhanna AL WALI AL Joséphine CAMUS Arthus CASTELLANT Camille FRUCTUOSO Cyrielle GIARD Samuel PEREIRA CARREIRA		Mourad Dridi
Auto-bar	Le projet consiste à adapter la pression des pneus de tout types de véhicules, y compris les vélos ou trottinettes électrique, en fonction du terrain sur lequel il se trouve. Par exemple lorsque le véhicule passe d'une route à un chemin caillouteux, la pression des pneus diminuera pour augmenter l'adhérence.	Aaron ASSOULINE Lucas GALLIEN Brian LANG Lucas VILLIEN		Abd allah Nshare

CyberGuitar	L'idée de notre projet, c'est d'utiliser une guitare comme d'un synthétiseur. Pour faire cela, nous enregistrons un signal audio (provenant par exemple d'une guitare) qui sera ensuite traité pour détecter la note joué par l'instrument. A partir de cette donnée, nous rejeuons la note, mais avec un autre instrument. (on pourra par exemple jouer du piano.)	François AUDOUIN Leo CALTEAU Haythem HADDAR Carl SIGNOR	E3	FEHER Michaël
CubeConnect	Découvrez CubeConnect, le nouvel allié des enfants en bas âge ! Doté de multiples cubes interconnectés, les tout-petits pourront s'éveiller et se divertir de manière ludique. Offrez la chance à vos enfants de développer leur vue, leur toucher et leur ouïe, pour découvrir un panel de couleurs, comptines et formes géométriques.	Justin BAZY Pauline FONTAINE Coralie FOULART Mathilde SCHLIENGER	E3	BOUTAMMINE Cherif
BloodOwl	Un système de transport de matériel biologique par drone. Composé d'un drone, d'un treuil et d'un caisson de transport avec asservissement en température. Le déplacement des personnes à mobilités réduites entre leur domicile et les laboratoires d'analyse est évitable avec un drone transportant le matériel pour les prélèvements sanguins puis les échantillons.	Xavier BEAUNOL Manuel BEAUZOR Emmy CAVALIÉ Henoc NSUNDA KIMPADY	E3	Thierry ALVES
Caisson Ultra-Basse	Notre caisson ultra basse a pour projet de permettre l'accès aux personnes malentendantes à de nouveaux loisirs comme le cinéma etc... Pour autant il fournira une expérience auditive plus immersive à toutes personnes souhaitant l'utiliser en atteignant des fréquences plus basses que d'ordinaire.	Rami BEN ABBA Corentin GENDRE Théo LABAT Maxime ONGOLO	E3	FEHER Michaël
ARIA	Le projet consiste à développer des lunettes à réalité augmentée spécialement conçues pour l'art. Dotées d'une caméra intégrée et d'une intelligence artificielle. L'objectif est de permettre une expérience immersive et informative, offrant des détails, des contextes historiques et d'autres informations sur les œuvres d'art.	Aurelien BENOIT Thibault BLANCHARD Thomas BLUSSON Vincent DAMOUR Romain MOREAU	E3	Sylvain DUPONT- LEGENDE
E-Belt	Notre projet est une ceinture connectée ayant pour but de suivre la fréquence cardiaque ainsi que les déplacements de l'utilisateur via une application. Notre ceinture est destinée à toutes personnes voulant avoir un suivi régulier et fiable de leurs données de santé ainsi que de leurs trajets. Nous avons réalisé ce projet à partir de rien (ni composant, ni connaissance en Arduino etc.)	Elena BLANQUART Isalyne FACCIOLI Guillaume HAREL Louis HERBERT Bastien OTTO Fleuriane PERROCHEAU	E3	Ting Wang
STAYAWAKE	La somnolence est l'une des causes principales de décès au volant, touchant 10 à 15% des conducteurs d'après la sécurité routière. Une solution, « STAYAWAKE » : Un dispositif détectant les débuts de somnolence et appliquant une alarme en réaction.	Hafsa BOUGHEMZA Ryan CASSISI Alexandre DU Alexandre NGUYEN Ruben PERES	E3	Abdallah Nshare
Smart Solar Panel	Le projet Smart Solar Panel vise à concevoir un panneau solaire intelligent capable de recevoir un ensoleillement maximal tout au long de la journée. Notre prototype s'oriente automatiquement selon deux axes de rotation, en fonction des données fournies par les photorésistances réparties autour de la cellule photovoltaïque, afin d'optimiser la captation d'énergie solaire.	Océane BOURGEOIS Liham ELISABETH Laetitia LEROI Margaux MULATIÉ-GACHET Erwan NAULAY	E3	Christophe DELABIE Amine OUTFAT
Lave-vaisselle/linge à ultrasons	Appareil permettant de nettoyer sa vaisselle en utilisant des transducteurs émettant des ultrasons, qui en faisant vibrer l'eau décrochent la saleté	Emile CAILLY Nicolas LUCIANO Justin MARCONATO Thibaut ROUSSEL Mattéo THIESSELIN	E3	Christophe DELABIE
Floodbox	Boîtier ayant pour objectif de prévenir de l'inondation des rivières. En mesurant la vitesse du courant de l'eau et la hauteur de la rivière. Facile d'utilisation et à faible coût.	Antoine CAZEAU Antoine CHAMBERY Thibault CHERRIER Noé CHEVALIER	E3	Eva DOKLADALOVA
KAPTOR	Un capteur électromagnétiques qui permet de détecter les ondes électromagnétiques des éclairs. L'appareil est portatif.	Muhamed-Ali CENGIZ David CHEN Romuald MINATCHY Jeremy PEDROSO	E3	Thierry Alves
BrailleLearnCam	"BrailleLearnCam" est un dispositif de lecture pour l'apprentissage du braille chez les personnes malvoyantes. Il comprend une caméra, un système d'analyse des caractères en braille et un haut-parleur. Un script Python assure la détection de la position du doigt sur la page, permettant une corrélation avec le caractère en braille correspondant. Le texte correspondant à cette position est ensuite envoyé à une carte ESP32 qui le convertit en synthèse vocale. L'objectif du projet est de rendre l'apprentissage du braille des malvoyants plus autonome et enrichissant.	Mathéo CHEVALLIER Alessia COMTE Lanzo DENOYELLE Lucas DESILLES	E3	Mostafa Smail
Guide Pool Dog	Notre projet consiste à développer une planche de natation adaptée pour les personnes non voyantes. Cette planche utilise des caméras pour détecter des repères du couloir de nage d'une piscine. Les informations sont ensuite traitées et transmises à l'utilisateur sous forme de signaux sonores via un buzzer, lui permettant d'être guidé et informé à l'approche du mur.	Alexis COLLADO Abel DIDOUH Paul IM-SAROEUN Gabriel RANSON	E3	DRIDI
Ferme Verticale	Le projet consiste à confectionner une ferme verticale permettant d'optimiser la surface utilisée pour les cultures. Elle prendra la forme d'une armoire constituée de bacs de culture autonomes.	Mathias DAUTUN Gabin DEGRANGE Héloïse LORDEZ Philippine MARTINE Corentin POUPRY	E3	Amine Outafat

POTATOMATIC	Découvrez POTATOMATIC, le trieur optique de pommes de terre innovant. Ce système utilise la puissance de l'intelligence artificielle afin de classer les pommes de terre saines, vertes, pourries, coupées ainsi que les mottes de terre et les cailloux. Son mécanisme d'éjection atypique, dans une parfaite synchronisation, sépare rigoureusement la récolte. L'ensemble garantit une qualité supérieure et une valorisation des rebuts.	Pierre-Urbain COGNIARD Alban FERRACANI Thomas FOURNIER Paul GILQUIN	E3	Cherif BOUTAMMINE Thomas LUQUET (Coaching Agile)
T-Laloc	Notre station météo "T-Laloc" contient plusieurs capteurs (température, humidité anémomètre, pression, pluviométrie, ...). Le pluviomètre et le boîtier sont de conception et d'assemblage artisanal. De plus toutes les données des capteurs seront transmises à une application web en temps réel.	Léon GASNIER Simon MARCHIANO Gianni PASSANANTE Nathan SUK	E3	Smail Mostafa
Pédale d'effet Guitare	Amateur de guitare ou encore guitariste confirmé, vous êtes servi ! En effet, notre projet, la "pédale d'effet guitare" est entre autre un dispositif électronique sous forme de pédale permettant d'altérer le son d'une guitare. Nous avons intégré des effets de son tel que : l'effet de "Distorsion" ou encore de "Phasing". Venez nombreux à notre stand !	Ange-Dylan GNAGLO Jason GOUVET Valentin MAIA Adlan SOYFOO The Tai VUONG	E3	Christophe DELABIE
I Canne Walk	Les personnes malvoyantes sont les plus vulnérables que l'on peut croiser dans la rue, ils sont reconnaissables par leur canne qui leur permet de se déplacer, et de sentir d'éventuels obstacles afin de réagir et de pouvoir avancer. Il est vrai qu'en avançant les personnes malvoyantes ne peuvent pas prévoir les obstacles avant de buter dedans avec leur canne. C'est pourquoi nous proposons la conception d'une canne électronique permettant de détecter les obstacles sans les heurter.	Walid ELBARKI Mounir JAMAQUI Mohamed KIHAL Youssef MAGHRABY	E3	Wang Ting
Développement d'un robot mobile connecté Vigibot	Robot mobile connecté en wifi et pilotable depuis un smartphone. Il embarque avec lui une caméra qui retransmet en direct le flux vidéo et effectue un travail de reconnaissance facial.	Rémy BRAULT Elisa CONTE Rémi DELIS Lucas PLANCHAIS	E3	Wang Ting
RaimantAE	Robot biomimétique inspiré d'une raie Manta, possédant un détecteur de métaux intégré dans l'optique de percevoir les déchets métalliques au niveau des fonds marins, puis de renvoyer leur localisation par signal GPS. Doté d'une caméra, il aura la possibilité d'observer la faune et la flore, en ces temps de changement climatique et de réchauffement des océans.	Tristan COLLOD Régis KAMICHI Dimitri SLIPKO Suthes SUNDAPPAN Laurent ZHANG	E3	Sylvain Dupont- Legendre
WildDetect	Dispositif de détection de la faune sauvage aux alentours des aéroports pour la prévention du risque aviaire, l'étude de la faune locale et le recensement des espèces.	ESSE Benjamin FISSON Florian	E5 FE	Thierry Grandpierre
REBEC2A	Plate-forme de modélisme automobile open source, "made from scratch": La voiture, sa mécanique, son électronique, son Firmware et sa commande à distance.	BENKEMOUN Jules CARDOSO Anthnony MOLAEI Avesta PETIT Mathis	E5 FE	Rémy KOCIK

SANTÉ ENERGIE ENVIRONNEMENT

BienAir	Il s'agit d'un stéthoscope portable et connecté permettant au patient de suivre en continu son état de santé. Les données récoltées par l'appareil permettent alors de suivre le débit cardiaque et d'alerter le patient en cas d'anomalies.	Giulia AMAR Léa AUMAILLE Marie ESTIVALS Olivia LAVEAU	E3	Patrick POULICHET
Bracelet GPS	Notre projet a pour but d'indiquer les directions pour suivre un itinéraire sans avoir à regarder son téléphone. Il y a deux bracelets, un sur chaque poignet, le bracelet gauche vibre pour indiquer s'il faut tourner à gauche et de la même façon pour le droit. La destination souhaitée est rentrée sur une application mobile reliée en Bluetooth aux bracelets.	Lucie AYRAULT Fanny MBABA Maëlle SORIANO Atchaya TIROUGNANAME	E3	Patrick POULICHET
PillMate	Un distributeur automatique de médicaments qui délivrera le traitement au jour et à l'heure indiqués par un professionnel de santé grâce à une application. Lorsque le traitement est prêt, le patient est mis au courant grâce à un signal visuel et sonore.	Iliana CARATHANASIS Zoaila IQBAL Salomé SMADJA Trystan VINCENT	E3	Adrien Ugon Bertrand Roudier
P'eauallué	L'objectif de ce projet est de mesurer la pollution de l'eau à l'aide d'un dispositif composé d'une cuve et d'un capteur de couleur qui va détecter la couleur d'une réaction dans l'eau. La cuve aura un mécanisme qui permettra de pomper l'eau à tester, les réactifs et l'eau propre pour la nettoyer entre chaque analyse.	Nina BOURDONNEC Maxine JANG Juliette LAVOCAT Amel NAIT MESSAOUDENE	E3	M. POULICHET Patrick
Cuisine intelligente	La cuisine intelligente utilise la technologie RFID qui permet la gestion de stockage et le suivi des produits. Ce projet rassemble ces 2 critères afin de pouvoir en tant que pro ou particulier, d'avoir connaissance du stock dans ses placards et des dates de péremption pour éviter le gaspillage alimentaire.	Tiéba BAMBA Meryle BAZEBI Quentin CHALESSIN Mathis NICKELS Ryan VERNEL	E3	Patrick Poulichet
SheepSavior	SheepSavior est un ensemble de moyen qui permet de protéger un troupeau de mouton contre l'attaque de loup. On utilise pour cela des camera thermique des capteurs et de l'IA.	Arthur DESMAZURES Thaoufiq HANIFFA Julien HELLEQUIN Nelson KESSY Christophe LE Van-Minh	E3	Emmanuelle Algre
KALOO, le dispositif de prévention de la consommation excessive d'alcool	Êtes-vous prêt à briser les chaînes de la consommation excessive d'alcool et à redéfinir votre relation avec cette substance ? Plongez dans un monde rempli de défis et d'histoires inspirantes qui vous aideront à reprendre le contrôle de votre consommation.	Coralie COPIN Téo MARTIN Jeremy MERRE Agash NAKULESWARAN Paul PHUONG	E3	Adrien UGON

Blind more sense	Notre but est de permettre aux non-voayants d'attraper des objets qui sont sur leur table comme par exemple une bouteille d'eau, ou encore une canette. Pour faire cela, nous avons créé des lunettes avec deux caméras pour recevoir une image 3D et une IA pour détecter l'objet. Ensuite, l'utilisateur se fera guider jusqu'à attraper l'objet.	Gabin DELAFOSSE Théo DESGARDIN Cedric ROLLAND Clément SAILLY	E3	MH BELESCOT
E-motion	Une montre connectée émotionnelle, notre concept révolutionnaire en développement. Ce prototype capture et analyse vos données émotionnelles, vous permettant d'explorer votre monde intérieur de manière immersive. Il reflète vos émotions en temps réel, offrant une expérience unique de compréhension de soi.	Maxime ACCAD Luca GAMBIER Théo LINDQVIST Briec VALENCE	E3	Olivier Français Nadia Madaoui
Brain FEA	Notre projet porte sur l'assistance aux personnes en situation de handicap s'appuyant sur l'analyse de l'expression du visage afin de prendre des décisions et de déclencher une action. Pour ce faire, nous avons utilisé l'Unicorn Education Kit qui est un dispositif de mesure de signaux EEG (électroencéphalogramme). Ce dispositif permet d'enregistrer en temps réel les signaux électrophysiologiques du corps humain : des EEG, EOG et EMG. À partir de l'analyse de ces signaux par intelligence artificielle, nous cherchons à reconnaître une expression.	Inès DJERIDI Marwan GDAIEM Lola MOOTOOGOUNDEN Nihad NHAR Léa GUEYE	E3	Olivier Français Nadia Madaoui
Implantation de la géothermie dans une copropriété	Dans le contexte actuel du réchauffement climatique, notre projet offre une solution prometteuse. Nous avons ainsi développé un processus permettant l'étude de faisabilité et la mise en oeuvre de la géothermie dans des habitations pour répondre à des besoins tels que la production de chaleur et de froid. Notre méthode propose l'analyse des sols, des contraintes et les besoins des bâtiments, l'installation de pompes à chaleur. La géothermie est une énergie renouvelable, locale qui constitue une alternative durable et respectueuse de l'environnement.	Réda BELGHITI Benjamin DELLA MAGGIORE MAHIQUES Lucas LACROIX Theo LARVOR	E3	Xiaofeng Guo Thanh Thao Pham
GOTY	Plongez dans le futur de la médecine avec notre gant médical connecté. Baptisé GOTY, il met la santé à portée de main tout en soulageant la charge de travail de nos soignants. Ce projet redéfinit les normes du milieu thérapeutique en offrant un suivi médical où précision et commodité se rencontrent.	Milieu TAGHON Titouan CONTE-DEVOLX Lucas SALI-ORLIANGE Hugo CARANGEOT Apollinaire TEXIER	E3	KACHOURI Imen

DEBUTS PROMETTEURS

Dormitionis	Dormitionis est un jeu faisant partie des projets Zuul bad pour les E1, ici on incarne un enfant nommé Timmy se réveillant dans un monde inconnue, il ne sait pas pourquoi il est là mais il sent qu'il y a quelque chose qui cloche.	COILLARD Nino	E1	Denis Bureau
L'énigme de Luminaria	Jeu informatique	LEHAIRE Maxine	E1	Denis Bureau
Cave	Jeu informatique	D'EVERLANGE, Stanislas	E1	Denis Bureau
Cyber Night	Jeu informatique	AUBRY Mathias	E1	Denis Bureau
Voicait	C'est un bloc note qui permet de prendre des notes à l'oral et ensuite les transcrire en écrit. Vous pouvez ensuite modifier les notes et utiliser l'application comme un bloc note. L'application est aussi reliée à un site internet qui permet de voir et gérer vos notes à distance.	PALAYSI Luca	E2	Patrick POULICHET
Jeu de la vie	Coder en langage c 'Le jeu de la vie' un automate cellulaire imaginé par John Horton Conway et créer un matrice de led afin de l'implémenter dessus.	MARTY Aurélien MARIANI Jean-Antoine	E2	Patrick POULICHET
Karty	Karty est une petite voiture électrique pour tous avec une autonomie similaire à une trotinette électrique ou en overboard. Karty vous aidera dans vos petits trajets quotidiens.	Juliette Le Proust	E2	Patrick POULICHET

PROJETS PERSONNELS

WayUp	WayUp est une alternative aux applications de sommeil classiques. Cette application améliore le réveil et la productivité en s'adaptant à la génétique de chacun	RISTIC, Nicolas	E5FE	
Ecoeasier	Nous révolutionnons le secteur de l'énergie en utilisant la blockchain pour permettre à chacun de produire, consommer et échanger de l'énergie directement avec ses voisins. Fini les intermédiaires, place à une énergie renouvelable accessible et partagée. Rejoignez-nous pour construire ensemble un avenir énergétique plus durable et équitable.	Irlès ANTONIN Carl VICTOR	E3 FI	
Countdown Gear	Countdown Gear est un escape game très immersif où chaque décision aura un impact sur l'issue de l'histoire. Mécanisme faits maison aux technologies surprenantes.	RIVIERE Camille MANTEL Ange FUSELIER Lisa LAFON Rubens	E5 App	
Ahero Print	Nous sommes deux jeunes entrepreneurs, passionnés par la pop culture, les figurines et la technologie. Nous sommes là pour vous partager notre passion à travers l'impression de figurine. 🧸 Ainsi nous vous proposons un service d'impression de figurine unique au monde et 100% personnalisable que ce soit la taille, la peinture ou encore la finition. 😊 https://aheroprint.com	BILLARD Lucas DUMACHE Arnaud	E5 FI	

YoloFan	Dispositif d'affichage holographique basé sur la persistance de vision. On fait tourner de façon contrôlée une bande de leds pour afficher une image.	PHAM VAN Gautier	E5 FI	
----------------	---	------------------	-------	--