

	TITRE	DESCRIPTIF	Stand	Elèves	Classe	Tuteurs
1	<b>Ahero Print</b>	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. 🌐 <a href="https://aheroprint.com">https://aheroprint.com</a>	82	BILLARD Lucas DUMACHE Arnaud	E5 FI	
2	<b>Auto-bar</b>	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.	42	Aaron ASSOULINE Lucas GALLIEN Brian LANG Lucas VILLIEN		Abd allah Nshare
3	<b>BloodOwl</b>	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.	45	Xavier BEAUNOL Manuel BEAUZOR Emmy CAVALIÉ Henoc NSUNDA KIMPADY	E3	Thierry ALVES
4	<b>BrailleLearnCam</b>	"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.	54	Mathéo CHEVALLIER Alessia COMTE Lanzo DENOYELLE Lucas DESILLES	E3	Mostafa Smail
5	<b>Countdown Gear</b>	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.	81	RIVIERE Camille MANTEL Ange FUSELIER Lisa LAFON Rubens	E5 App	
6	<b>Ecoeasier</b>	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.	80	Irlès ANTONIN Carl VICTOR	E3 FI	
7	<b>Implantation de la géothermie dans une copropriété</b>	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.	75	Réda BELGHITI Benjamin DELLA MAGGIORE MAHIQUES Lucas LACROIX Theo LARVOR	E3	Xiaofeng Guo Thanh Thao Pham
8	<b>L'énigme de Luminaria</b>	Luminaria, l'Institut des Lumières est un jeu d'aventure codé en Java qui a pour but d'aider les enfants dyslexiques à apprendre à lire. Le jeu est constitué d'une quête où le joueur doit retrouver le coupable qui attaque l'école. Pour cela, il doit retrouver des indices dans l'école. Mais il doit débloquer les indices en résolvant des exercices ludiques adaptés aux dyslexiques.	85	LEHAIRE Maxine	E1	Denis Bureau
9	<b>PillMate</b>	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.	67	Iliana CARATHANASIS Zoaila IQBAL Salomé SMADJA Trystan VINCENT	E3	Adrien Ugon Bertrand Roudier
10	<b>WayUp</b>	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	77	RISTIC, Nicolas	E5FE	