

N° stand	Titre	Descriptif	Responsable stand	Etudiants	Département	Classe
1	NotifyMe	NotifyMe est un objet connecté et design imprimé en 3D et utilisant des matériaux comme le plexiglas pour créer des effets lumineux. Couplé à une application sur votre smartphone, il vous permet de ne rater aucune notification en s'illuminant de différentes couleurs. Vous pouvez visualiser jusqu'à 5 notifications simultanément. Chaque application possède sa propre animation lumineuse modifiable par l'utilisateur.	DELEVACQ Wallerand	CHAUVIN Quentin DELEVACQ Wallerand PASNOT GRASSE Romain	Département Informatique	E1
2	L'adoubement	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	PETRAROLI Romano	PETRAROLI Romano	Département Informatique	E1
3	Archie and the fragments of memory	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	BARBOSA VAZ Vincent	BARBOSA VAZ Vincent	Département Informatique	E1
4	Keys in Time	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	MAILHARRO Erwan	MAILHARRO Erwan	Département Informatique	E1
5	Ouroboros	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	SEBAN Dan	SEBAN Dan	Département Informatique	E1
6	One Punch Man	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	HAHN Nicolas	HAHN Nicolas	Département Informatique	E1
7	Back to the Past	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	PETIT Alloys	PETIT Alloys	Département Informatique	E1
8	Zina's Quest	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	ROUX Emilie	ROUX Emilie	Département Informatique	E1
9	Les mondes Disney	Projet de programmation en java : jeu d'aventure	MANOHARAN Meera	MANOHARAN Meera	Département Informatique	E1
92	Un niveau à bulle en arduino	Le projet consistait à programmer à l'aide d'une carte arduino, d'un shield et d'un écran lcd, un niveau à bulle électronique avec un affichage ludique.	BOITTIAUX CLEMENTIN	BOULET Jean-Arthur BOITTIAUX Clementin BALLESTROS-PEREZ Maxime JOLY Morgane Marie Catherine	Département Informatique	E1
10	ALMUS Minesweeper	Un robot Evalbot piloté automatiquement par liaison radio va chercher des objets et les dépose au pied d'une grue (robot LEGO Mindstorm) qui les attrape. L'utilisateur contrôle un second robot Evalbot via un volant Wii (liaison sans-fil toujours) et doit être le premier à récupérer les objets, c'est-à-dire avant le robot automatique	LE MAUFF Mathieu	SIM Luc UNG Florian ALLAIRE Melvyn LE MAUFF Mathieu	Département Informatique	E2
11	Projet RVB	Course-poursuite ludique entre deux robots, l'un (Mindstorm) commandé par un programme interne, l'autre (Evalbot) contrôlé par l'utilisateur grâce à un traitement d'images acquises par webcam. Objectif de l'utilisateur : toucher les boutons poussoirs du Mindstorm, en commandant l'Evalbot.	HUYNH Frédéric	MADENE Célia HUYNH Frédéric DE PINHO Camille FERRANDI Emilien	Département Informatique	E2
12	RETRO POCKET	Console de jeu portable pour le rétrogaming, fourni avec un lecteur multimédia ainsi que la capacité de streamer des jeux en local via la plateforme Steam.	MARIONI Enzo	MARIONI Enzo	Département Informatique	E2
13	Mapti.me	Mapti.me est une application web permettant de créer des événements à partir d'une idée d'activité et d'y ajouter ses amis. Les événements sont affichés sur une carte et sur la "timeline". Il n'y a plus qu'à accepter (ou décliner) l'invitation et profiter de l'événement entre amis.	PLISTA Florian	PLISTA Florian LE MAUFF Mathieu RAVILLY Charlotte	Département Informatique	E2
14	Simulation du trafic routier avec Greenfoot	Il s'agit de concevoir un logiciel simulant l'évolution du trafic autoroutier en utilisant l'environnement de développement Greenfoot. Ce projet portera sur l'étude du trafic autoroutier d'un point de vue microscopique et macroscopique. L'objectif est d'arriver à une modélisation microscopique fidèle de l'évolution de ce système afin d'en déduire et comprendre les paramètres qui influent sur son comportement macroscopique (circulation fluide ou non, formation / disparition des embouteillages...)	GAU Julia	GAU Julia BLOIS Maxime DE PINHO Camille LEBEGUE Alexandre	Département Informatique	E2
15	WAKE BAND	Réveil intelligent tenant compte des cycles du sommeil	BOUCHER Damien	BOUDIN Ioann BOUCHER Damien ROUANET Thibaud	Département Ingénierie des Systèmes	E2
16	Explorator	Caméra piloté à distance par Jostick et Raspberry	NORMANT Guillaume	LEPETIT Maxime NORMANT Guillaume	Département Ingénierie des Systèmes	E2
17	DAPRA	DAPRA (Drone Avec Pied Rétractable Automatiquement) est un drone avec des pieds automatiquement rétractables entièrement conçu par CAO. La conception du drone utilise l'impression 3D et la découpe laser. Le châssis est en MDF qui allie légèreté et solidité.	GUILMONT Sylvain	POLOP Julien GUILBAUD Nathan GUILMONT Sylvain	Département Ingénierie des Systèmes	E2
18	Robot avec Raspberry	Robot avec Raspberry et caméra piloté à distance par smartphone	CHAMBON Baptiste	PEREIRA Bryan CHAMBON Baptiste FERRANDI Emilien CHASSAING François	Département Ingénierie des Systèmes	E2

19	Simulation de comportements intelligents d'une souris dans un labyrinthe	Ce projet a pour objectif de développer un simulateur avec l'environnement Greenfoot de niveaux d'intelligence d'une souris souhaitant trouver la sortie d'un labyrinthe. Ces niveaux seront définis par ordre croissant. Les labyrinthes seront engendrés de façon aléatoire. Des statistiques sur les temps réalisés par la souris pourront être effectuées pour valider ces niveaux d'intelligence.	GREEN Matthieu	SOENEN Lucas GREEN Matthieu MAZOUÉ Thibaud OBRADORS Fabien	Département Ingénierie des Systèmes	E2
20	Détection de logos	Le but de notre projet a été d'utiliser la dimension du traitement d'image qui vise à extraire des informations contenues dans une image, afin de réaliser un « shazam » de logo. Nous avons réalisé un programme qui compare un logo de marque inconnue avec plusieurs autres logos de marques, placés dans une base de données. Ainsi le programme est capable de retourner le nom de la compagnie associée ainsi qu'un classement.	GAUTIER Yann	DUVAL Iona LAZARE Gautier EL KHERBA Lamia GROOTENBOER Irène GAUTIER Yann	Département Ingénierie des Systèmes	E2
21	Production, stockage et utilisation de l'hydrogène	Ce projet porte sur la production propre d'hydrogène et son utilisation pour un véhicule automobile	LEBOUEIX Camille	LEBOUEIX Camille PASQUIER Stéphane COLLOGNAT Guillaume	Département Ingénierie des Systèmes	E2
22	Application d'aide au stationnement (et maquette de démonstration)	Le projet consiste à développer plusieurs solutions permettant de faciliter le stationnement en zones urbaines.	FLAMAND Bohemond	NICOLE Rémi LE STER Aris DI FEDE Emmanuel FLAMAND Bohemond	Département Informatique	E3
23	TIPY : Application mobile d'aide aux étudiants	Notre projet a pour but final de faciliter la communication entre le BDE et les étudiants ainsi que de répondre aux attentes qu'ont ces étudiants vis-à-vis de cette association (site d'annale, etc.).	WENDLING Emilie	AICI Maxence JOUHAUD Vincent WENDLING Emilie CHABERT Charlène MESSIAS Valentin	Département Informatique	E3
24	Kenko : L'application mobile de sport et nutrition	Kenko est une application mobile de santé qui va se concentrer le sport et la nutrition. Cette application propose un suivi de l'utilisateur, un espace nutrition intelligent qui se module en fonction des besoins et une partie sportive qui génère des programmes d'entraînements personnalisés.	SINGKOUSON Jordan	LIM Alain SAY William SINGKOUSON Jordan	Département Informatique	E3
25	PLANET DEFENSE	"Planet Defense" est un jeu de stratégie pour Android. Le but du jeu est de défendre une base spatiale en plaçant des tourelles sur des planètes. Le jeu à été codé en Java avec Android Studio.	VIALTET Marc	VIALTET Marc KORMAN Nicolas MERCIER Mathieu MERCIER Baptiste	Département Informatique	E3
26	The Magician's Code	Jeu vidéo en 3D permettant l'apprentissage de la programmation et constituant une introduction ludique aux principes de la programmation. Le gameplay consiste de faire ses propres petits programmes pour interagir avec l'environnement du jeu.	DA ROCHA Olivier	MAGNAN Cédric PALLOT Timothée DA ROCHA Olivier LUBRANO DI SBARAGLIONE Benoît	Département Informatique	E3
27	Felo	Do things together ! Aujourd'hui, tous les réseaux sociaux existants sont centrés sur l'individu, l'utilisateur unique. Felo veut devenir le premier réseau social de groupes. Vous n'y êtes pas considéré comme un utilisateur, mais comme le membre d'un groupe partageant des intérêts communs. Cette plateforme résulte d'une volonté de recentrer le terme de réseau social à son essence même : les relations humaines. Avec Felo, améliorez l'expérience des messageries instantanées existantes. Organisez facilement vos événements grâce à un tableau de bord intégré et à des discussions associées. Posez rapidement une question à votre groupe sans la perdre dans votre flux de discussion. Soyez toujours connectés avec vos groupes d'amis qu'ils soient privés ou publics.	TALTAUD Nicolas	BRICARD Martin TALTAUD Nicolas POULIGNY Antoine	Département Informatique	E3
28	Night4Us	Night4Us est une application mobile qui réunit les noctambules, les organisateurs de soirées et les DJs autour d'un système collaboratif de mise en place d'événements musicaux.	YAN Victor	YAN Victor LAPLACE-BUILHÉ Hugo	Département Informatique	E3
29	Pleach - Activités entre particuliers, près de chez vous	Plateforme web, responsive design, communautaire pour des ateliers entre particuliers. Entrez votre adresse, indiquez votre rayon de recherche et découvrez les cours/ateliers/activités proposés par des particuliers près de chez vous. Inscrivez-vous et connectez-vous sur notre plateforme pour créer ou participer à votre premier atelier ! Besoin d'informations complémentaires ? Un système de messagerie et de chat -pour chaque cours- est mis en place sur la plateforme.	SALAHKAR Vincent	FELDER Marion LE MEUR Thomas SALAHKAR Vincent MULATTIERI Adrien	Département Informatique	E3
30	La réalité virtuelle au service du patrimoine historique	En partenariat avec l'UNESCO nous allons proposer la visite virtuelle de l'Hôtel de Sully. Ce patrimoine historique pourra être visité de manière immersive grâce à des interactions aussi nombreuses que variées. Du visiteur de monuments historiques aux personnes à la pointe des dernières technologies tous les types de visiteurs trouveront les réponses à leurs attentes avec cette application.	SALVADORI Sonia	DURAND Baptiste SALVADORI Sonia TENAGUILLO Théo MAILHARRO Roxane CABASSOT Benjamin	Département Informatique	E3
31	WitchFilm	Ce projet a pour objectif de réaliser un site web capable de recommander des films à l'utilisateur. Pour ce faire, un algorithme réalise un profilage de celui-ci et lui propose des films en fonction de ces préférences cinématographiques (genres, acteurs,...) et des films aimés par d'autres utilisateurs aux profils similaires.	CAVROIS Arnaud	ADAM Pierre TRICOT Louis PAVIUS Pascal CAVROIS Arnaud LE BRAS-JUAREZ Marc	Département Informatique	E3

32	Scripting After Effects / Photoshop	Réalisation d'un script Photoshop permettant la création personnalisée d'un pêle-mêle de photos.	LORIEAU Anaïs	CARON Daphné LORIEAU Anaïs MAUMY Justine GROSSE Daphnée	Département Informatique	E3
33	Apprentissage du logiciel Unity3D	Réalisation d'un jeu en 3D sous Unity 3D. Modélisation, gestion de scripts. LE jeu est composé de plusieurs mini jeux, l'objectif étant de finir les mini jeux dans un temps imparti afin d'atteindre la porte de sortie.	DO Samuel	DO Samuel JANIN Rémi CHIN Boravy SAUVION Lorkan JACQUIER Nicolas	Département Informatique	E3
34	Découverte du logiciel Maya de synthèse d'images	Réalisation d'un robot Transformers sous le logiciel de modélisation 3D Maya. Transformation d'une voiture en robot bipède avec animation et décors.	SORNIN geoffroy	CAZALS Antonin EUVRARD Thomas SORNIN Geoffroy POISSONNET Guillaume	Département Informatique	E3
35	Smart Food	Application connectée de référencement intelligent de restaurant	CHASSIN Elliott	OGÉ Baptiste CHASSIN Elliott MANZAMBI Anaël MICHON Corentin	Département Informatique	E3
36	Projet Péta	Tout comme Snapchat a révolutionné la photo en ajoutant une restriction, projet Péta change la rencontre en supprimant les moyens de contact classiques. Cette application base les rencontres sur une approche qualitative et non quantitative. En effet les conversations sont basées uniquement sur la vidéo, il n'y pas de conversation par message texte possible. Ainsi les utilisateurs sont poussés à personnaliser leur approche et à limiter leur choix de cible. De ce fait, les utilisateurs ne se retrouvent plus face à une masse de messages inconsistants et ont le sentiment d'avoir été réellement choisi par leur interlocuteur.	COCOTIER Romuald	MONARD Vincent COCOTIER Romuald	Département Informatique	E3
37	Personal Cooking Training	Le projet Personal Cooking Training est composé de 2 programmes informatiques, un site web ainsi qu'une application mobile. Il a pour objectif de proposer des recettes de cuisine en fonction des ingrédients contenu dans le réfrigérateur de l'utilisateur.	FARROUCH Rémi	LY Thibault FARROUCH Rémi NORMAND Jolan NGUYEN VAN SANG Alexandre	Département Informatique	E3
38	Aquarium Intelligent	Un aquarium intelligent commandé par une application pour gérer la luminosité, la température, le changement de l'eau (vidange et remplissage), la distribution de nourriture, une vision en temps réel de l'aquarium grâce à une caméra	TOUNKARA Dalla	BACHIR Sami HOXHA Hafiz LIM Jennifer LANVIN Elodie TOUNKARA Dalla	Département Ingénierie des Systèmes	E3
39	Caddie connecté avec application mobile	Le principe vise à remplacer les scanners qui sont à disposition des clients afin de réduire le temps d'attente des clients en caisse. Il s'agit de capteurs intégrés au chariot qui permettront de savoir si un objet a été mis. Dans ce cas le prix de l'objet sera comptabilisé avec le prix des autres objets ajoutés précédemment ou, dans le cas où un produit est retiré du chariot, de déduire le prix de la somme totale.	SCOTTI Pierre	AUTRAND Marc BORDIER Kévin SCOTTI Pierre MAZARS Meghann ROUSSEAU Pierre	Département Ingénierie des Systèmes	E3
40	Cube magnétique connecté (Concours Texas Instrument)	Lévitacion magnétique réalisée par asservissement. L'objet en lévitation embarque un micro-ordinateur connecté.	SILVANI Nicolas	BENOIT Thomas STURELLE Lucas TAGUET Nicolas SILVANI Nicolas	Département Ingénierie des Systèmes	E3
41	Détecteur foudre connecté	Détecteur de foudre connecté qui communique avec un smartphone. L'application permettra à son propriétaire de savoir la distance la plus proche des orages.	MAZETIER Romain	MAZETIER Romain LALLEMANT Thomas IBRAHIM-MAHAZI Assaf	Département Ingénierie des Systèmes	E3

42	Distributeur chewing-gum connecté via application android	<p>Dans le cadre du projet de fin de troisième année, nous avons décidé de réaliser un distributeur de chewing-gum automatique connecté à une application Android.</p> <p>Nous avons donc repris le concept d'une machine à chewing-gum mais, pour le paiement, nous avons voulu utiliser une application Android. L'application doit comprendre une gestion des comptes utilisateurs, un système de sélection de chewing-gum, de "paiement" de ces derniers et une partie administration.</p> <p>Pour rajouter une fonctionnalité au projet, nous avons intégré la fonctionnalité "NFC" (paiement sans contact).</p> <p>L'application communique avec une Raspberry Pi par NFC mais aussi par internet (pour ceux qui ne possèdent pas de téléphone Android avec NFC). La raspberry Pi commande quant à elle toute la partie électronique de la machine (moteur, gestion des stocks...) pour distribuer les produits demandés.</p> <p>Pour finir, nous devons modéliser la machine sous Catia pour pouvoir l'imprimer avec une imprimante 3D mais aussi pour pouvoir réaliser toute la partie mécanique de la machine.</p>	THEROND Charles	POMPA Julien COLIN Thibault ANGEBAULT Lucie THEROND Charles	Département Ingénierie des Systèmes	E3
43	Kyoptère: Drone connecté	<p>Nous avons créé notre propre Quadricopter. Il est équipé de capteurs ultrason pour éviter des obstacles, il est capable de géolocaliser une carte électronique, on peut le diriger avec télécommande ou avec téléphone portable.</p> <p>De nombreuses améliorations sont possibles.</p>	LEMEY Alexis	LEMEY Alexis BEAU Alexandre FLEURY Tristan LEGEAY Mathieu	Département Ingénierie des Systèmes	E3
44	Drone professionnel	Ce projet englobe deux objectifs. D'une part la réalisation d'une maquette 3D de coque de drone pour le compte de la société DroneVolt, et d'autre part la conception d'un drone aspirateur.	URREGO Pierre - Esteban	ROCHER Julien BALET Guillaume JEAN-MICHEL Nicolas URREGO Pierre-Esteban	Département Ingénierie des Systèmes	E3
45	Machine à café Connectée	<p>L'équipe de la D.School (école de design thinking) avec laquelle nous travaillons étroitement développe en collaboration avec NESTLE une machine à café d'entreprise qui réinvente la pause café.</p> <p>En effet, la pause café étant un élément social clé dans l'entreprise, l'équipe de la D.School a tenté depuis un an de réinventer les distributeurs pour leur donner un aspect plus social, et a donc imaginé un prototype innovant de machine que nous avons modélisé en 3D.</p> <p>De plus afin de moderniser l'expérience du consommateur, nous avons développé une application Android facilitant le paiement grâce à une technologie sans contact.</p> <p>Enfin, nous avons réalisé un prototype inédit et fonctionnel de machine à café basée sur un principe de réaction en chaîne retraçant les différentes étapes de l'élaboration du café NESCAFÉ.</p>	PINTO Kevin	HUYNH Yoan PINTO Kevin NGUON Edouard CHAUVEAU Benoît	Département Ingénierie des Systèmes	E3
46	S.A.M. : Sonde Automatique de Mesure	S.A.M. est une machine rapide et innovante qui teste des cartes électroniques automatiquement. Le système intelligent utilise les plans de routage de la carte testée puis une sonde se déplace en autonomie vers le point où elle effectue un relevé de signal en tension. Ce signal est finalement affiché sur une interface graphique ergonomique.	BOUKOBZA Adrian	BEAVAL Pierre BONNEAU Nicolas BOUKOBZA Adrian BOUTIGNY Laurent VILLANNEAU Matteo	Département Ingénierie des Systèmes	E3
47	Maison connectée	<p>Une application android contrôlera différents éléments d'une maison :</p> <p>Un volet électrique ainsi qu'une lumière seront contrôlés à distance. L'utilisateur sera également informé si la porte est ouverte ou fermée.</p>	TRUONG Henri	TRUONG Henri GERARD Hector APPOURCHAUX Cyril FABIANSKI Valentin SUBRAMANIAM Kokulan	Département Ingénierie des Systèmes	E3
48	KANWA	La Veste Kanwa est une veste d'intérieur relaxante. La veste permet de chauffer 5 zones dans le dos (cou, 2 épaules, 2 disques dorsaux, lombaire). Les zones chauffantes sont contrôlables par une application mobile. Cette application permet de saisir des "menus de relaxation", ou bien de créer votre propre séance en fonction des zones que vous souhaitez chauffer.	DECOUX Morgane	BAILLY Thomas DECOUX Morgane ESPONE Aymeric	Département Ingénierie des Systèmes	E3
49	Projet Smart Clothes / Vêtements Intelligents	T-shirt connecté fait pour les runners, avec un GPS, un capteur cardiaque ainsi qu'un podomètre. L'envoi des informations se fait grâce à la technologie VLC (visible light communication).	ASSELIN Hugo	ASSELIN Hugo SA Alexandre QUONIAM Quentin	Département Ingénierie des Systèmes	E3
50	Réalisation d'un robot sphérique	<p>Le but de ce projet, mené par 5 étudiants de troisième année, est de concevoir une réplique fonctionnelle et pilotable du robot BB-8 du film Star Wars 7.</p> <p>Le robot est composé d'une sphère (le corps) et d'une demi-sphère (la tête). Dans le corps, on trouve toute l'intelligence, communication, le contrôle et les moteurs de la base roulante, ainsi que le bras articulé permettant le mouvement de la tête. Dans la tête, nous avons une caméra utilisée pour le retour vidéo sur notre application.</p>	CLAVÉ Florian	CLAVÉ Florian PHELINE Grégoire PANTOSTIER Arnaud SCHLICHTER Nicolas DE MAILLARD-TAILLEFER Aymeric	Département Ingénierie des Systèmes	E3

51	Réalisation d'une enceinte Bluetooth	Enceinte avec batterie sans fil dont la connexion avec un portable ou une tablette se fait via le bluetooth et une application android.	QUEMOUN Hugo	AN Denis CHEMIN Rémi QUEMOUN Hugo SIFESSALAM Paul SALZET Alexandre	Département Ingénierie des Systèmes	E3
52	Réfrigérateur et placards intelligents (Concours Texas Instrument)	Chaque année en France la quantité de déchets alimentaire s'élève à 5.2millions dans les foyers. Ce chiffre correspond à 79kg de déchets alimentaires jetés chaque année pas chaque individus. Cependant environ 20kg pourraient sans difficulté être évités, et ce avec une bonne gestion de la consommation. C'est ce que nous cherchons à faire à travers ce projet! Problématique : Résoudre le problème de gaspillage quotidien de la nourriture, et adapter les achats en fonction de la consommation. Description du projet : Nous souhaitons réaliser une base de données avec tous les aliments stockés dans un réfrigérateur ou placards afin de pouvoir prévenir l'utilisateur si des produits sont manquants ou si la date limite de conservation d'un produit est proche. De plus, nous proposerons des recettes de cuisine à l'utilisateur en fonction des aliments disponibles.	MORELL Jonathan	OMARI Nisrine VIAL Clémence MORELL Jonathan LAILLER Sébastien	Département Ingénierie des Systèmes	E3
53	Réinventer le cockpit de voiture pour les seniors	En partenariat avec Valeo et la d.school de l'école des Ponts et Chaussés, nous repensons la façon de conduire des seniors. Un doux mélange entre technologie et simplicité.	MARQUIS Guillaume	BELIN Audrey CARON Mathieu MARQUIS Guillaume GIROUD GERBETANT Clara	Département Ingénierie des Systèmes	E3
54	Robot cartographeur 2D	Il s'agit d'un robot à chenilles capable de se déplacer en toute autonomie ou bien commandé manuellement et qui, à l'aide d'un lidar, sera chargera de cartographier l'environnement en 2D. Ainsi, nous obtiendrons en temps réel une cartographie accompagnée de la position du robot. Le robot disposera de deux interfaces de commande permettant également de visualiser cette cartographie: une application mobile ainsi qu'un logiciel PC.	HENRY Nicolas	CHEA Sévrain HENRY Nicolas BECUWE Alexandre LE LOUET Antoine VONGPRASEUTH Ifein	Département Ingénierie des Systèmes	E3
55	Robot distributeur de verre	Un robot d'aide à la personne qui va chercher une boisson et qui la lui ramène.	PONNOURADJANE Gilles	MIGNOT Romain DEPARIS Laurence COUILLARD Stéphanie PONNOURADJANE Gilles	Département Ingénierie des Systèmes	E3
56	Application de planification partagée	Une application mobile pour planifier automatiquement des rencontres/rendez-vous en fonction des contraintes de chacun des intervenants et trouver le meilleur créneau de rencontre.	TRANLY Antoine	TRANLY Antoine GARNIER Jérémie SCHWEITZER Alexis VELIKONIA Nicolas SANANIKONE-MERCIER Joanne	Département Ingénierie des Systèmes	E3
57	Cascap	A l'aide d'un dispositif placé sur la tête, Cascap analyse les mouvements de l'utilisateur pour les transmettre à un fauteuil roulant, permettant ainsi de le piloter tout en gardant les mains libres. Pensé pour les handicapés, le système peut être utilisé à de nombreuses fins, notamment pour changer les musiques de son smartphone ou faire défiler les diapositives d'une présentation sans jamais avoir à se servir de ses mains.	DELOCHE Thomas	BATTEGAY Dan KALFA Jérémie DELOCHE Thomas GHERMAOUI Maxime LOEUR Te-Wang, Christophe	Département Ingénierie des Systèmes	E3
58	Drinkbreak	Drinkbreak, ou l'art de la consommation de boissons sans le moindre effort. Le projet est composé d'un bar automatique réalisant le cocktail de votre choix en un temps vous permettant d'assouvir votre soif dans les plus brefs délais. Tout ceci sans faire le moindre effort puisqu'un robot serveur vous apporte votre verre rempli à portée de votre main.	BARBÉ Loïc	BARBÉ Loïc BEHR Alexis GIBERT Thomas MOUTEL Marlène JOLIN Guillaume PERTHU Mathilde	Département Ingénierie des Systèmes	E3
59	Crok-Cat	Crok-Cat est un système de distribution automatique de croquettes pour chat, connecté à une application. De simples systèmes de distribution automatiques existent déjà sur le marché, mais aucun n'est équipé d'une application, permettant de suivre en temps réel la consommation de son animal, de vérifier à distance le niveau de remplissage de son réservoir, ou même de prendre une photo de celui ci. C'est tout l'enjeu de notre projet, de proposer un produit capable de tout cela, et plus encore.	ARDOUIN Simon	ARDOUIN Simon PAUL Stanley VITETTA Johan RAMBERT Caroline PERRIER Alexandre	Département Ingénierie des Systèmes	E3
60	Domotique par commande vocale	Réalisation d'une maquette de maison d'un étage avec équipements commandés par reconnaissance vocale.	DERKAOUI Hicham	BOUSSAG Faadel FORTIN Joffrey DERKAOUI Hicham	Département Ingénierie des Systèmes	E3
61	Pilotage d'un Arduino sous Matlab	Pilotage d'un véhicule avec tourelle depuis un pc. le contrôle de la tourelle se fait avec la souris et celui du déplacement se fait avec le clavier. Le contrôle se fait à l'aide d'une carte arduino uno et la commande se fait à l'aide d'une IHM réalisée à l'aide de Matlab. La communication entre le PC et la carte arduino se fait en bluetooth.	PERRIER Guillaume	JALET Kévin BEAU Sylvain BEGOUIN Thomas PERRIER Guillaume	Département Ingénierie des Systèmes	E3

62	G4JS - Glove 4 Jedi's Spirit	Réalisation d'une commande de drone via un gant connecté. Les mouvements possibles sont des mouvements horizontaux et verticaux.	BOUGON Florent	HELARY Yann BOUGON Florent VINCENT Quentin LEFEVRE Delphine	Département Ingénierie des Systèmes	E3
63	IntelliBag	L'IntelliBag est un sac connecté qui transporte à lui seul cinq capteurs différents proposant ainsi de nombreuses applications. Les randonneurs et autres férus de découverte pourront alors avoir avec eux un sac leur apportant toutes les informations dont ils ont besoin, température, humidité de l'air, podomètre et boussole et le tout dans un seul équipement. Le sac peut aussi convenir aux écoliers en permettant de connaître en temps réel le poids du sac, ceci permet d'éviter aux jeunes enfants de porter des charges trop lourdes nuisant à leur croissance et leur dos. Toutes ces données sont directement et très simplement accessibles via une application smartphone se connectant en bluetooth, et le sac sera capable, grâce à une batterie puissante et à ses panneaux solaires, de recharger vos appareils tout en alimentant l'électronique du sac.	SAVARO Nicolas	WONG Richard BORDON Florian SADOUNE Cédric SAVARO Nicolas RANDRIANIFAHANANA Kevin	Département Ingénierie des Systèmes	E3
64	Caméra Multi-spectrale embarquée sur drone	Le produit développé durant ce stage est une caméra multi-spectrale, embarquée sur drone. Elle se destine principalement au secteur de l'agriculture, pour pouvoir obtenir des informations sur l'état des cultures.	DUBOIS Romain	DUBOIS Romain	Département Ingénierie des Systèmes	E5_SE
65	Smart Home Networks	Deploying the wireless infrastructure from off-the-shelf components Deploying sensors networks and monitoring their consumption Generic code/model	IOGNA PRAT Lucas	IOGNA PRAT Lucas ANDRADE COSTA LIMA Ohana Mirnney	Département Ingénierie des Systèmes	ESIME
66	Bouénerg'houle	Bouénerg'houle est un dispositif miniature inspiré du SEAREV. Il permet de récupérer l'énergie de la houle, dans le but d'assurer l'autonomie énergétique de systèmes marins, tels que les bouées météorologiques.	AFONSO William	PRIOL Célia BAJARD Ulysse AFONSO William ROYER Mathilde	Département Santé Energie Environnement	E3
67	AskLife	AskLife a pour volonté de remplacer le carnet de santé en une version numérique et plus simple d'utilisation. L'application ne s'arrête pas au développement de l'enfant : ordonnances virtuelles, rappels des prises de médicament et simplification de la prise de RDV, elle devient le support de santé numérique de l'adulte.	MUNOZ Bastian	MANGE Adrien MUNOZ Bastian FABRE Angéline DUCCELLIER Sarah	Département Santé Energie Environnement	E3
68	Smart Water Trough	Notre projet de troisième année a pour but l'élaboration d'un abreuvoir solaire autonome. Le remplissage de celui-ci est assuré par une pompe immergée, alimentée par panneaux solaires photovoltaïques, une série de capteurs associée à un système de contrôle assure la totale autonomie du dispositif. Cet abreuvoir représente une alternative durable aux procédés actuels de distribution d'eau, peu pratiques et très coûteux en énergies fossiles.	CROZES Adrien	DELY Enell JAHID Eliass CROZES Adrien	Département Santé Energie Environnement	E3
69	Dispositif de guidage solaire	Le dispositif va diriger les rayons du soleil vers un collecteur. Celui-ci va chauffer et servir à alimenter un moteur Stirling en tant que source chaude.	MONLOUIS-BONNAIRE Gérald	LOVAS Kende ABELARD Antoine MONLOUIS-BONNAIRE Gérald	Département Santé Energie Environnement	E3
70	Mesure du temps de reconnaissance visuelle	Le projet sera composé de deux parties. La première partie a pour but de déterminer le temps de reconnaissance visuelle d'une personne. Le sujet sera face à un écran d'ordinateur et lancera le programme durant lequel son temps de reconnaissance visuelle sera mesuré. La seconde partie a pour objectif de développer un dispositif mettant en avant la rivalité binoculaire. Le sujet mettra les lunettes à prisme afin d'observer le phénomène de rivalité binoculaire. En effet, avec les lunettes à prisme et le repose menton fabriqué, le sujet verra son champ visuel complètement séparé et distinct. Chaque champ sera représenté par une image spécifique.	PETROVIC Sarah	POOS Marion CERCLET Tobie PETROVIC Sarah MORTUREUX Grégoire SAVARIMOUTOU Antony	Département Santé Energie Environnement	E3
71	Stockage de la chaleur du rayonnement solaire pour diminuer notre consommation de chauffage	Compte tenu de la grande quantité d'énergie apportée par le Soleil à la Terre, le stockage de la chaleur issue de ce rayonnement pourrait être intéressant pour réduire notre consommation de chauffage. L'objectif principal de ce projet a été d'évaluer l'intérêt énergétique et économique afin de stocker la chaleur issue des panneaux solaires par des MCP pour les ballons d'ECS de bâtiments donnés. Pour cela, à l'aide d'une étude bibliographique, nous avons déterminé le MCP idéal pour un stockage maximal et rentable de chaleur. Par la suite, une analyse énergétique globale des MCP et une évaluation des impacts environnementaux ont été réalisées. Nous avons étudié les caractéristiques des différents panneaux solaires et des ballons d'eau chaude sanitaire (ECS) afin de répondre à notre problème. Nous avons ensuite réalisé une maquette modélisant le stockage de chaleur par un panneau solaire couplé à un ballon d'eau chaude sanitaire. Suite à ces études et grâce à la maquette, les simulations concernant l'évaluation de la configuration la plus performante nous ont semblées importantes.	ABDUL SUBHAN Rihana	LARIBI Reda MOREIRA Sébastien NAGARAJAH Jenusan ABDUL SUBHAN Rihana	Département Santé Energie Environnement	E3

72	Détection d'état de panique	Création d'un détecteur de panique. Pour cela nous allons mesurer différents paramètres : le pouls, l'oxygène, la température et l'hyperventilation. Ce détecteur sera destiné à tout le monde et une alerte sera déclenchée lorsqu'un seuil sera atteint. Cette alerte permettra de prévenir les proches de la personne en question.	SOLTANI Zeinab	KHADIR Sarah SOLTANI Zeinab LALSINGUE Alizé	Département Santé Energie Environnement	E3
73	Langage symbolique commun pour robotique d'assistance	Mise en place d'une ontologie pour un robot (type NAO) dans un service de pédiatrie.	LE BERRE Coraline	TESTI Amandine LEVOUX Jennyfer LERECLUS Aurélie LE BERRE Coraline DE MECQUENEM Charles	Département Santé Energie Environnement	E3
74	Braille Interpreter	Notre projet consiste à réaliser un gant doté de capteurs. Ce gant permettrait aux personnes souhaitant lire le braille, de passer leurs doigts sur le texte en braille, et le dispositif traduirait le texte braille en son. Il serait aussi destiné aux enfants atteints de cécité dont les parents ne sont pas aveugle et voulant apprendre le braille. Ceci permettrait un apprentissage autonome du braille sans avoir recours à un tuteur.	COHEN Arthur	AYACHE Chadi COHEN Arthur BENTAHAR Inès HIRIBARNE Christophe AMOUSSOU-NOUAHO Rhyx Ghislain	Département Santé Energie Environnement	E3
75	Valorisation de l'énergie solaire thermique	Valoriser l'énergie solaire thermique pour le chauffage d'eau sanitaire en réalisant un procédé inutilisé dans le secteur domestique, ce procédé implique des concentrateurs de rayonnement cylindro-paraboliques.	OUADAH Djilali	DROUET Maxime OUADAH Djilali EL YAHYIOUI Anass BOUNOU Mohamed Zakaria	Département Santé Energie Environnement	E3
76	Le numérique pour tous	Création d'un capteur piézoélectrique pour recréer le clic d'une souris pour les personnes atteintes de myopathie.	COSIALLS Emma	SEGUY Solène COSIALLS Emma MORVAN-CASTELNAU Pierre	Département Santé Energie Environnement	E3
77	New Ecological Combustion Car Concept	Développement d'un concept car sur CATIA, doté d'une motorisation innovante, entre combustion écologique, moteur Stirling et moteur électrique.	FUSTEC Quentin	MAXIME Paul FUSTEC Quentin PRIEUR Ludovic SARAUDY JérémY	Département Santé Energie Environnement	E3
78	RoomX	Installation domotique pour chambre du futur. Ce système permet l'ouverture de la chambre par 3 systèmes digitaux sécurisés, un tag NFC, une application Bluetooth ainsi qu'une connexion internet sur un serveur sécurisé actionnant un verrou électronique. De plus, l'utilisation de chaque périphérique (lampes, TV, chauffage, ...) est possible grâce à une interface vocal ainsi qu'une interface physique/tactile "centralisée". L'ensemble est géré par un Raspberry Pi contrôlant chaque module par ondes radios 433MHz. Chaque boîtier a été dessiné et imprimé en 3D pour une parfaite intégration de nos systèmes.	BÉCHIR Alexandre	HOUDIARD Victor BÉCHIR Alexandre MIGUEL DE FRIAS Mathieu	Département Ingénierie des Systèmes	E2
79	Mise en place d'un site e-learning pour la recherche clinique	Ce projet consiste à mettre en place et développer, via une plateforme Moodle, un site destiné à la formation des professionnels de la santé travaillant dans le domaine de la recherche clinique (tout particulièrement les Assistants de Recherche Clinique, ou ARC).	OUSLIMANI Amine	OUSLIMANI Amine	Département Santé Energie Environnement	E3
80	Ajout de fonctionnalités sur IP enregistreuse	L'objectif du stage est d'ajouter les fonctionnalités suivantes sur l'IP enregistreur existante : - Modification du module RAID0 pour faire du RAID1/RAID0 suivant différentes combinaison possible parmi 8 disques : Reprise de code VHDL - Simulation VHDL - Modification du code source C - Intégration Matériel - Modification du module RAID0 pour pouvoir faire un enregistrement sur certains disques et une connexion Ethernet sur les autres disques. - Ajouter la possibilité de créer les fichiers FAT32 à la fin de l'enregistrement au lieu de le faire avant le lancement de l'enregistrement. - Ajouter la fonctionnalité : de Ligne à retard - enregistrement tournant - 'zeroisation' des disques - Choix du répertoire de lecture - Ajouter le formatage de disque à partir de l'IHM - Revoir l'utilisation de la mémoire DDR pour le FAT32 - Mise en place du system ExFAT à la place du FAT32. - Portage de l'IP vers un Zynq	PICAVET Arthur	PICAVET Arthur	Département Ingénierie des Systèmes	E4
81	Détecteur Pixel	ATLAS est l'une des 5 expériences du collisionneur LHC au CERN et est un détecteur de particules, qui a pour tâche de détecter le boson de HIGGS. Plusieurs laboratoires travaillent en collaboration sur différentes technologies de détecteurs dont l'Omégapix et le RD53.	EXTIER Sébastien	HUSSAIN Sajna	Département Ingénierie des Systèmes	E4
82	LIEF	LIEF est une bibliothèque d'instrumentation des formats binaires. Cette bibliothèque permet d'analyser entre autre des malwares	THOMAS Romain	THOMAS Romain	Département Informatique	E5
83	Outil d'automatisation de déploiement de terminaux Android	Cet outil a été créé pour faciliter le déploiement de flottes de terminaux Android (Téléphone ou tablette). Il permet d'automatiser le déploiement de bout en bout, avec un système multicompte, multiprojet, et facile d'accès.	MOUSSEAU Benjamin	MOUSSEAU Benjamin	Département Informatique	E5

84	Smart PDU	<p>Notre Smart PDU est une multiprise (Power Distribution Unit) intelligente à destination du marché des datacenters.</p> <p>Ce n'est cependant pas qu'une multiprise : C'est un équipement connecté qui permet au client d'accéder en temps réel, à distance, et de façon sécurisée (SSL) à la consommation de chacun de ses serveurs.</p> <p>De plus, les mesures effectuées sur les sorties ne sont pas simplement renvoyées au client : elles sont aussi analysées au travers d'une décomposition harmonique afin de détecter le vieillissement prématuré d'une alimentation de serveur.</p> <p>Smart PDU permet aussi d'activer ou de désactiver chacune de ses sorties. Ainsi, le client peut éteindre un de ses serveurs pour éviter la consommation due à la veille de l'alimentation électrique par exemple.</p> <p>Notre PDU se veut aussi évolutif en offrant 4 ports USB afin de connecter des accessoires externes tels que les éléments de métrologie de baie (température, humidité, gradient de pression). Le client pourra ainsi réallouer les emplacements serveurs actuellement occupés par ces fonctions.</p> <p>Enfin, la fabrication du Smart PDU se veut extrêmement modulaire. En effet, le produit se décline en différentes variantes: horizontal 19 pouces, ou vertical 90cm ou 180 cm. Les modules présents à l'intérieur sont cependant les mêmes : seuls leurs agencements diffèrent. Cette modularité permet de réduire le temps de développement et simplifie sérieusement les opérations de fabrication et de maintenance.</p>	CHARTAN Marc	CHARTAN Marc	Département Ingénierie des Systèmes	ES IME
85	FP7 Sunseed	<p>In the future of Electricity distribution grid, a large number of electricity users will become prosumers with manageable distributed energy generation. The success of the smart distribution grid lies in the effective management of the prosumers, through real-time monitoring and control as well as exploitation of flexibility in production and consumption.</p> <p>The FP7 SUNSEED project is developing advanced measurement devices and the secure communication infrastructure enabling Distribution System Operator (DSO) to have a good understanding of the energy generation and consumption at the medium voltage/low voltage grid, but also prosumers are able to participate proactively and coordinate with the DSO and other stake holders in the grid.</p> <p>The security of all the data communications occurring within the grid is managed from a single web interface enabling "just as needed" distribution of dynamic credentials to all actors in a communication workflow, to insure that they may fulfill their roles in the workflow and secure their communications from end to end. The demonstration will show the operation of this security architecture and explain its benefits.</p>	MATAR Nour	MATAR Nour	Département Ingénierie des Systèmes	ES IME
86	Machine Learning Engineer for Cognitiv Labs	User2vec : une nouvelle technique pour améliorer les prédictions de publicités "clicks" et "conversions" par réseaux de neurones	YOUSEFI Pouya	YOUSEFI Pouya	Département Informatique	ESIMC
87	Expertise product Astral - Fault Tree Analysis on Astral Device	<p>Apply Fault Tree Analysis on Astral device for the most common failures</p> <p>State of the art on FTA and develop general systematic methods and actions for the whole procedures of investigation</p> <p>Help team with investigation for customer complaints on Astral when needed.</p>	LI Xiao	LI Xiao	International Master of Applied Micro- Nano- Technologies	ESIME
88	Job portal for UNITAR	Building a job portal for UNITAR to streamline application process, make it easier and faster to deal with and track applications to UNITAR. Job portal will also be able to store applications online for future Reference	KULKARNI Harshal	ALAM Manauwar KARKHANIS Sahil KULKARNI Harshal HAJARIWALA Hirenkumar	MOTIS	MOTIS
89	Prendo – simulation reporting and post-project analysis framework	Prendo Simulations runs software-based simulations used by the world's leading business schools and corporations for developing management skills in different fields. A team of MoTIS students worked together with Prendo in order to improve the reporting module of the simulation. The key of the project was to show participants how they performed during the simulation and what impact their behavior had on the outcome. This needed to be linked to management theory and lessons learned.	CURAJ Arminjola	NASRI Imen FOOS Lennart AROOJ Khadija CURAJ Arminjola ALAM Syed Fatima	MOTIS	MOTIS
90	Robot and AI assisted customer engagement and survey for BI	Robot with its AI and body language can do on the spot survey in a restaurant in an interactive way and by engaging the customers more than a traditional pen and paper or online survey.	PANDEY Sabita	ARORA Janak NOTTBOHM Kai PANDEY Sabita ORDONEZ Andrea CHEGUNIAN Mohammadali	MOTIS	MOTIS
91	Oh White	We are doing marketing survey and benchmarking for new teeth whitening equipment in India and Russia. Our basic product is from Barcelona and we are working with the tutor Marc Cortes from OH white.	JAGTAP-NIKAM Kalyani	OVHAL Rohit ENIUSHKINA Elena JAGTAP-NIKAM Kalyani	MOTIS	MOTIS