

Projets JdP 2025

Projets	Descriptif	Nom des étudiants	Classe	Tuteurs
BinGo	Une poubelle de tri intelligente capable de détecter et différencier les papiers/cartons, verres, plastiques et métaux des autres déchets pour un recyclage efficace.	ABRAHAM Logan APPUDURAI Achveiya GIRARDIN Loïc HAMADEH Dina KAUR Japleen LIN Xingtong	E3	DRIDI Mourad
BinSTID (Systèmes de tri intelligent des déchets)	BinSTID est une poubelle intelligente capable de trier automatiquement les déchets grâce à une caméra et une IA embarquée. Elle reconnaît le type de déchet jeté (plastique, organique...) et active les moteurs rotationnels pour l'envoyer dans l'un des quatre bacs.	LI Antoine MESSAOUDI Julien NOUILI Yanis OUALIKEN Yacine SABARATNAM Jathavan TECHER Loïc	E3	DUPONT- LEGENDRE Sylvain
CocktailMaster : Machine à Cocktails Automatisée et Connectée avec Sécurité Intégrée	La "Cocktail Machine" est un distributeur automatisé de cocktails conçu pour les événements festifs et étudiants. Grâce à un écran tactile intuitif, l'utilisateur choisit sa boisson préférée parmi plusieurs recettes. Des pompes contrôlées par une carte ESP32 assurent un dosage précis des ingrédients. Un éthylotest intégré garantit une consommation responsable.	LOPES Alexis MARTINEAU Sasha MOREAU Gaëtan RAMI Naoufel	E3	HAGHIGHI-TALAB Delaram
DAC : Convertisseur audio numérique à analogique	Le but de ce projet est de réaliser un convertisseur audio (stéréo) numérique à analogique (DAC) à l'aide d'une puce PCM1794 (Texas Instrument). Ce convertisseur sera complété par un convertisseur courant-tension (à base d'AOPs ou transistors) et d'un amplificateur	GHOUBAYE Adel MUSKUD Amine ROLLAND Matteo SAULNIER Roméo ZAAFRANE Ibrahim	E3	FEHER Michaël
Deli2roues	Création d'un robot chargé de distribuer des repas dans un espace tel que des chambres d'hôpitaux, d'hôtel, ehpad, etc... Équipé d'un compartiment réfrigéré et un compartiment chauffé, qui se déplace de manière autonome.	ABD EL MEGUID Rayan CASTELLINI Florian CHENAL Hadrien SELIMAN Mazen SELIMAN Mohaned UNG Philippe	E3	PERRAULT Hervé
Domowatch	Cette montre intelligente détecte des mouvements spécifiques du poignet grâce à une puce IA embarquée. Elle transmet ensuite la commande à une carte Raspberry Pi qui active son module infrarouge pour contrôler les appareils électroniques, comme allumer la télévision d'un simple geste horizontal.	CABROLIER Louise CARRON Iris CHABRERIE Diane CHABRERIE Elise KREMSER Lilou	E3	WANG Ting
Drône pour brulage préventif	Un drone planeur équipé d'une caméra et d'un système de largage de liquide inflammable est conçu pour effectuer des brûlages dirigés. Il intervient dans des zones difficilement accessibles afin de prévenir les incendies.	ANDRE Anne-Colombe FAUCHARD Alex FEDRIGO Raphael LAFAYE Wilfried LAOUKILI Ilias	E3	FEHER Michaël
Escape game sur les rappels en probabilités	Conception d'un escape game éducatif visant à accompagner les élèves dans la révision des notions fondamentales de l'unité sur les probabilités, de manière ludique et engageante. L'activité se déroulera en salle, sous la supervision d'un encadrant et les élèves seront en groupe de cinq afin et devront collaborer pour finir dans le temps imparti.	AUDUREAU Leo BRAULT Oscar CARVALHO Allan GONÇALVES Thomas HILAIRE Pierre OUSMER Ilyan	E3	CAUWET Marie- Liesse LAFFERAYRIE Eudoxie
EXARM	Le bras d'exosquelette EXARM est conçu pour assister la flexion et l'extension du coude des personnes en rééducation suite à un traumatisme ou confrontées à des gestes répétitifs tout en assurant un mouvement fluide et sécuritaire.	AVICE Clément GRANGER Nathan PICARD Hugo SAINT-GERMAIN Teddy TRAN Kenny VARENNES Enzo	E3	DELABIE Christophe

Géolocalisation UWB	Nous avons créé un binaire pour les tags venant de Murata pour permettre leurs fonctionnements puis créer une géolocalisation avec un script Python que nous plaçons manuellement dont nous connaissons l'emplacement, nous avons essayé de créer un os pour la carte embarquée NxP afin de fonctionner de manière autonome et en temps réel.	HEURTAUT Alexandre ZHANG Zhouhao TECKE Mikael	E5	<u>GRANDPIERRE Thierry</u>
MAINCONTROLLER	MainController est un projet innovant qui allie intelligence artificielle, reconnaissance gestuelle et objets connectés pour offrir une nouvelle façon de contrôler les appareils à distance : avec un simple geste de la main grâce à une montre connectée !	BELHOUT Anis BOUASSRIA Lamyae GUEDIRI Youcef THAYANANTHAN Vishnujan WANDAOGO Abibatou ZEE William	E3	<u>WANG Ting</u>
Mainify	Entraînement d'une IA à reconnaître les mouvements de la main et de l'implémenter sur une carte pour divers usages. Pour tester l'IA, nous utilisons également une main robotique, qui imitera les mouvements de la main, commandée par la même carte.	BEAUD Louis BENABOURA Lucas DORILLE Arthur LU Jonathan TIDAOUI Fatima Zahra ZEH Adam	E3	GRANDPIERRE Thierry
MechaDelivery	Robot de livraison pour la cafétéria. L'utilisateur indique sa position à l'ESIEE et commande via une interface web. La cafétéria reçoit la commande, place le repas dans le robot, qui le transporte au point de rendez-vous. Une fois le repas récupéré, le robot retourne automatiquement à la cafétéria pour une nouvelle livraison.	LIN Alice RAVINTHIRAN Thisalini SAFAR Lilian VARTANIAN Julien ZHANG Benjamin ZHENG Louise	E3	DUPONT- LEGENDE Sylvain
Parking Intelligent : IoT IA et Interfaces Homme-Machine pour une Gestion Optimisée	Ce projet vise à faciliter le stationnement en affichant en temps réel la disponibilité des places grâce à des capteurs connectés. Basé sur Arduino, Node.js et une base SQL, il inclut un site web interactif. Ce système distingue également les places PMR et électriques pour plus d'inclusivité. Une solution concrète alliant IoT, développement web et accessibilité.	BELLÉ Léonore BENADIBA Keren BERTHY Valentin BOUTET Tristan LEVEQUE Titouan	E3	WANG Ting
Penthésilée la tourelle automatique	Associe la reconnaissance de vidéo en direct par IA et une tourelle automatique. L'IA par l'intermédiaire de la tourelle sera capable de neutraliser ou capturer la cible recherchée. Le projet peut avoir beaucoup d'exemples d'application, on a décidé de s'intéresser à deux utilisations : la destruction de drones ennemis et la capture d'animaux.	PENTIER Hugues PHAN Théo ROLLAND Hervé TOMAS Alban	E3	DOKLADALOVA Eva
Pokébot	Découvrez des robots ludiques inspirés de l'univers Pokémon, capables de détecter les objets et les obstacles, de parler, de communiquer entre eux, et de se livrer à des combats palpitants en utilisant une variété d'attaques uniques.	DURON Thibault FAGBEMI Imran FONNÉ Malauray HAMDOUN Yasmine MEKHNECHE Alexis	E3	ROY Jordan
Porte-bagage autonome	Un robot motorisé suiveur de personne ayant la possibilité de repasser en mode manuel destiné à transporter des bagages.	AMARA Yanis BELDI Aymen BENOIT Lubin SOIZE Antoine	E3	FEHER Michaël
Serre autonome	Automatisation d'une serre, avec pour objectif de concevoir un système simple, efficace et à faible coût (budget à déterminé, contribution de l'ESIEE de 150 € complété par le client). Il s'agit notamment d'automatiser l'arrosage, la régulation de la température et de l'humidité, et de proposer une solution de chauffage en hiver.	DA CRUZ PEREIRA Antoine DERVILLE Guillaume DINIS Gabriel PORGEON Maxence	E3	FEHER Michaël MONTOLIU Lionel
Sha	Une lièze et un collier pour chat connectés reliés à un site web permettant de suivre la santé, l'activité et le bien-être de son chat.	BATMALE Alix BERLEMONT Paul CHAMBARD Matis EMICA Nolhan	E3	FEHER Michaël

Smart Fitness Coach	Une application interactive qui utilise la webcam et l'intelligence artificielle pour détecter et compter automatiquement les exercices physiques, fonctionne aussi sur carte microcontrôleur.	BERNARD Noah BOUET Grégoire BOUNY Mathieu DETREZ Cléo ROHAUT Jules VILLEMAGNE Robin	E3	DRIDI Mourad
StayAlert	Système de détection de la somnolence au volant. Détection des signes de fatigue et de l'endormissement à l'aide d'une caméra et d'une IA qui détecte les signes sur le visage, d'un capteur de pression sur le volant et d'un capteur de pouls. Le système réagit en émettant un signal sonore sur une enceinte en fonction du niveau de danger.	CROIBIER Maxime CUESTA Amélie DELPRAT Virgile DUPERRAY Thomas PASTEUR Emma	E3	HAGHIGHI-TALAB Delaram
TriBac	L'objectif est de concevoir un système de tri pour le linge capable de ranger des vêtements dans le bac correspondant à leur couleur en combinant plusieurs tapis roulants et la lecture d'étiquettes RFID collées au préalable sur chaque vêtement. Ce projet permet un tri optimal, des économies d'eau et présente une conception éco-responsable.	TITON Zélia WILLIAME Nicolas WIMART Léo ZABAIUO Rayan ZHOU Théo	E3	BERLAND Corinne
Triple	Un robot intelligent capable d'aspirer les déchets, de les classer et de les trier en temps réel grâce à l'Intelligence Artificielle.	ACI Younes KUMARA SEGARAM Sivaharan LE CLECH Evan LEKHAL Ittij SOUPRAYEN Soen	E3	DRIDI Mourad
3D Mapper	Châssis robotisé 6 roues équipé d'une Jetson Nano, d'un LiDAR et d'un module de pilotage à distance, utilisé pour réaliser du SLAM temps réel avec affichage en direct sur un ordinateur.	BRAVANT Adam CIROTTEAU Victor DUBOIS Thibault GABLE Ludovic GERVEREAU Maxime	E3	GRANDPIERRE Thierry
Application web de gestion de tournois sportifs	Notre site permet de gérer un tournoi sportif de A à Z : inscription des équipes et joueurs, organisation automatique des poules, génération des matchs de phases finales, et affichage des scores et classements. Un site facile à prendre en main.	ABDOUL MAZIDOU Rémy AYZAC Louis GAGNARD Ange GARCIA-SALON Florian HUANG Antoine MINELIAN Pablo	E3	COURIVAUD Daniel
Assistant intelligent multimodal spécialisé en imagerie médicale	Le but du projet est de pouvoir développer une plateforme qui assiste un professionnel en médecine à analyser des images radiologiques. Pour ce faire, nous devons entraîner un modèle sur une datasheet pré-définie. Enfin, nous créons une application avec un assistant virtuel intégré, qui pourra stocker et analyser les images.	COULIBALY Alexandre PANZA Lorenzo TIMITE Youssouf TRICOT Guillaume ZERAH Samuel	E3	TAJINI Badr
Auris, l'écho d'un monde plus accessible	Notre projet vise à développer une montre intelligente conçue comme une technologie d'assistance préventive, capable de détecter, identifier et retranscrire en temps réel les sons cruciaux de l'environnement (klaxons, réveils, aboiements...) pour les personnes sourdes ou malentendantes. Elle combine reconnaissance sonore embarquée, affichage visuel et système de vibrations, le tout personnalisable via une application. La surdité a un impact significatif sur la vie des personnes concernées, influençant leur accès à l'information et à leur sécurité. Notre appareil s'inscrit dans une démarche de sensibilisation et d'ClassifAI révolutionne la gestion des emails en entreprise. Fini le tri manuel : vos messages sont automatiquement classés au bon endroit, en temps réel. Vous gagnez en réactivité, en clarté, et en productivité dès les premiers jours. C'est une solution simple, rapide à déployer et pensée pour alléger la charge administrative.	CHEAM Lana LAMBERT Mai Ly LOUBANE Assia MASSENGO Enzo MORICEAU Yann OISKHINE Asmae	E3	TAJINI Badr
ClassifAI : Application d'archivage intelligent d'emails	ClassifAI révolutionne la gestion des emails en entreprise. Fini le tri manuel : vos messages sont automatiquement classés au bon endroit, en temps réel. Vous gagnez en réactivité, en clarté, et en productivité dès les premiers jours. C'est une solution simple, rapide à déployer et pensée pour alléger la charge administrative.	GALLINA Mateo PHAM Jimmy TORRES Diego WU Lucas	E3	Eric RENAULT
ConcenTrade	ConcenTrade est une application Windows développée en C#, conçue pour aider les utilisateurs à rester concentrés en bloquant les distractions numériques (sites web, applications, jeux) et en instaurant un système de points motivants lié à leur temps de concentration.	BROCHARD Oscar DESMAZURES Volcy DIB Leonardo DUCOURNAU Raphaël DUPUY Antoine	E3	KACHOURI Rostom

DeepBreast	Nous avons créé un site web utilisant l'intelligence artificielle pour aider les médecins à analyser les mammographies et échographies. Le système classe les lésions en normales, bénignes ou malignes et estime le score BIRADS, facilitant ainsi le diagnostic et la prise de décision médicale.	AMILLARD Danaé FERRARI Sarah GAILLET Léo NGOUAH-POUJESSET Romane PALLIERE Raphaël PASSAVE Andréa	E3	KACHOURI Imen
DermESIEE	Une personne peut prendre en photo une lésion cutanée afin de la soumettre au site. Un résultat indiquant l'urgence d'un rendez-vous lui est communiqué.	AUGIER Jeremy CHAIT Yanis CHEA Alexandre CHEN Victor	E3	KACHOURI Imen
Développement d'une application web de prédiction des positions satellitaires pour l'IoT LoRa	Application web de visualisation en temps réel et de prédiction de passages de satellites LEO. Le système optimise les transmissions LoRa en identifiant les meilleures fenêtres de communication.	AMBIBARD Timéo COUZINET Lorenzo DEBEVER Léon DOMON Quentin RABAHI Enzo	E3	ZANGAR ATTIA Nawel
Echo : Plateforme de recrutement dédiée aux traducteurs chinois	ECHO est une plateforme de recrutement spécialisée dans les métiers de la traduction, de l'interprétation et de la linguistique. Destinée aux profils multilingues, elle propose des offres d'emploi et des missions à court terme, sur le marché chinois dans un premier temps. Elle allie accessibilité, sécurité et modernité dans une interface intuitive.	BEN TANFOUS Rayan BOUDJEMLINE Bilal GUIOLLOT Jean LI Chenyi VIEILLE-CESSAY Matthieu	E3	MIMOUN Hassane
Game dissection : plongez dans les entrailles d'un jeu vidéo et révélez ses secrets !	Analyse et modification du jeu The Planet Crafter via décompilation (dnSpy), manipulation mémoire (Cheat Engine) et exploration en temps réel (Unity Explorer). Objectif : expérimenter le modding, contourner les règles du gameplay et découvrir l'envers du décor logiciel.	AZMI Yassine HEND Louay NANOU Erwann RAOUF Amine ROUKOZ DIAB Ryan SENTHURAN Johan	E3	BUZER Lilian
Home Splatting	A partir d'une simple vidéo, l'application réalise un état des lieux en deux parties : une reconnaissance des dégradations présentes via une intelligence artificielle, et la réalisation d'un modèle 3D via la technologie de Gaussian Splatting. Ce processus permet un suivi du bien de manière simple ainsi que des visites virtuelles.	Maxime Launois GATOUNES Matéo JACQUEMIN Gabriel KITTEN Maxime	E3	THOMAS Christian
LORA Voyage	LORA Voyage, c'est l'organisation de voyage rapide et amusante. Grâce à cette nouvelle application mobile hybride entre outil de création de voyage et carnet de bord communautaire, notre objectif est de faire de la création de voyage un moment agréable et créatif, supprimant la surcharge mentale et le travail chronophage habituellement liés.	Lorenzo Vidy Lucie Bouley	E4	M. Patrice Grange M. Valentin Belin
MEMORA	Memora est une application de quiz permettant de retarder l'évolution de la maladie d'Alzheimer. La famille ajoute des questions et le patient y répond. La famille peut aussi ajouter des données brutes et des questions seront générées.	PALAYSI Luca CHRAITEH Tilad MALLARD Paul PHILIPPE Damien	E4	Ahmed BLAIECH
Monfrigo+	Notre projet Monfrigo+ a pour but de lutter contre le gaspillage alimentaire. L'utilisateur scanne les différents consommables qu'il possède chez lui, et il recevra des notifications l'alertant qu'un produit arrive à date de péremption. L'application propose également un livre de recette, ainsi que la possibilité d'entrer sa liste de course.	CODDEVILLE Daryl DELEHELLE Maxence EL MOUTTAKI Amine FI SAAD-EDDINE Amine	E3	KACHOURI Imen
NeXus Gate :Serrure connectée à reconnaissance faciale robuste	Conception d'une porte connectée destinée au grand public, avec un système d'ouverture par reconnaissance faciale 3D. Pensée pour l'accessibilité, elle permet aux personnes en situation de handicap de déverrouiller la porte sans effort. Elle intègre également un système de vidéosurveillance et une application mobile pour un contrôle à distance.	BERMAN Noam BOISNEAULT Samuel BRENNER Augustin BRON Matthieu CHICHEPORTICHE Paul CLOUARD Adam	E3	THOMAS Christian
OCR Lingo : Application mobile de traduction automatique d'alphabets non latins pour lunettes Ray-Ban/Meta	OCR Lingo est une solution qui permet, via les lunettes Ray-Ban X-Meta, de capturer un texte en photo, le convertir automatiquement en texte numérique, le traduire, puis restituer la traduction à l'oral en temps réel directement dans les lunettes.	GUILLERMET-LAOUAD Sofyan ICHKARRAN Achraf JMAL Youssef METE Guney RABBOUCH Mohamed	E3	KACHOURI Rostom
Projet de réalité virtuelle avec HTC Vive et Unity 3D	Plateforme 3D développée sous Unity, dans lequel le joueur grimpe le plus haut possible en sautant sur des plateformes fixes ou mobiles. Le gameplay repose sur l'agilité, la précision et la persévérance, dans un univers stylisé low poly accessible à tous	JOSSEAUME Arthur LAVRARD-MEYER Julien LEGROS Quentin MUTH Alexandre SCHOPFER Nicolas STRIPPE Ugo	E3	CHIERCHIA Giovanni

Réseau de capteurs IoT LoRa via TTN	Ce projet vise à déployer un réseau IoT fonctionnel basé sur la technologie LoRaWAN et la plateforme The Things Network. Il comprend la configuration d'une gateway, l'enregistrement de capteurs et le développement d'une application pour visualiser les données collectées en temps réel.	CLERC Ethan KUCH William REHRAH Hocine SHEIKH Shah Jahan TOUZANI Mohamed	E3	ZANGAR ATTIA Nawel
SmartRoute : Planificateur d'itinéraires boosté à l'IA	SmartRoute réinvente la planification sportive avec une IA qui crée des itinéraires 100 % personnalisés. Distance, dénivelé, terrain : tout s'adapte à vos envies. Propulsé par OpenStreetMap et Strava, chaque sortie devient une expérience sur mesure.	CHEN Antoine CROUZET Timothée MILOSAVLJEVIC Nikola NOUARI Adam SEBBAR Mohamed Reda	E3	PLUTA Kacper
Système de trading automatisé basé sur le machine learning	Développement d'un système de trading automatisé basé sur le machine learning. Le projet comprend l'analyse du marché, la collecte de données financières, l'élaboration d'une formule mathématique de prédiction boursière via des modèles statistiques et d'apprentissage automatique, ainsi que le backtesting sur données historiques.	ASGHAR ALI Thomas CONQUI Félix SID IDRIS Ryane SUTIA Kevin TKITEK Bilel TRAORE Abdoul-Aziz	E3	ZANGAR ATTIA Nawel
Terraforming : Créez des Mondes Modelez l'inconnu !	Notre projet est un jeu vidéo en 3D isométrique où le joueur incarne un gestionnaire parc naturel. Le terrain, sa faune et sa flore sont générés automatiquement !	ADJE Axel DIALLO Samba DIOP Mouhamed DJIRÉ Aboubakar Malick GONIDEC-RDISSI Matis	E3	BUZER Lilian
UniSpace : Application mobile pour les disponibilités des salles et des profs	Unispace est une application destinée à optimiser l'utilisation des espaces universitaires à l'ESIEE. Elle permet aux étudiants de consulter en temps réel la disponibilité des salles, de les réserver et de planifier des créneaux d'assistance pédagogique avec les enseignants.	BEAUDET Nicolas FELTRIN Kévin LAURENS Melchior LEUPE Vadim	E3	MIMOUN Hassane
Vision Eye	Outil de diagnostic capable de détecter précocement des maladies oculaires comme le glaucome et la rétinopathie diabétique, grâce à la segmentation des vaisseaux rétiniens à partir d'une simple photo.	DE SAINT JORE Tom DIOP Mathis ESSAKHI Yassir FAIVRE Aymeric GUIRAUD Manon GUIRAUDEN Justine	E3	KACHOURI Rostom SADOK Z
Vision Shield : Application mobile de visualisation sécurisée de documents	Une application mobile avec reconnaissance faciale par IA sécurise la lecture de documents en vérifiant en continu que seul le destinataire autorisé les consulte. L'accès est bloqué si une autre personne ou un appareil de capture est détecté à l'écran.	BAMMOUN Amira GUITAOUI Zakaria MURUGARAJAH Daniel NATARIANNI Maxime OUCHAOU Lina POGEANT Justine	E3	TAJINI Badr
Where the Darkness Took Them	Where Darkness Took Them est un jeu d'exploration et d'horreur développé sous Unity en C#, entre ambiance cartoon et symbolisme psychologique. Le joueur doit collecter des fragments de mémoire dans un manoir afin de s'enfuir.	AUBRY Mathias MELIANI Samy	E3FI	M. Patrice Grange M. Valentin Belin
NeuroLexia	L'objectif est de comparer l'activité cérébrale d'un groupe de personne dyslexique et d'un groupe non dyslexique afin d'effectuer des comparaisons pour mieux comprendre les différences au niveau de l'activité cérébrale lors d'un effort mental. Le but est de sensibiliser le plus de monde possible sur ce qu'est la dyslexie et comment transformer cette différence en une force.	AISSAOUI Sara DEBBAGH Chama JABRY Rana MUHAMMAD JAVAID Zoya PRAT Yannick SALEM Jana	E3	GRANDPIERRE Thierry MADAOUI Nadia
HydraTech	Le projet HydraTech propose un vêtement intelligent permettant de détecter en temps réel le taux d'hydratation d'une personne grâce à cinq données physiologiques que nous avons trouvées pertinentes d'utiliser qui sont : la température corporelle, la saturation en oxygène (SpO ₂), la conductance cutanée (GSR) et le rythme cardiaque et l'activité musculaire.	ARAR Karim BEKKOUCHE Merwan BELBACHIR Yanis BOURZAMI Abdelmoumen DAVALI Yassine	E3	FRANCAIS Olivier
Unis : accompagnement du sevrage alcoolique	Unis est une application mobile dédiée aux personnes en sevrage alcoolique et à leurs proches, dans un parcours de soutien mutuel. Elle propose deux espaces distincts avec des outils simples pour s'exprimer, suivre ses progrès et créer du lien à travers des défis, des jeux ou des statuts partagés, tout en valorisant chaque étape du cheminement.	BENSALEH Ghita BOUETEL Marie DUPONT Stella FELIZARDO Lea	E3	UGON Adrien
BAOMA	Le projet vise à renforcer le suivi des femmes enceintes dans les zones rurales isolées, comme au Burkina Faso, grâce à une application web permettant aux agents de santé de créer et gérer le dossier médical des patientes.	CHEN Chloé HERVÉ Gaëtan KEHLHOFFNER Mélanie LE FUR Alexandre LE TALLEC Lucas LEDEY Damien	E3	UGON Adrien
Conception d'un turbo réacteur à simple flux	Ce projet a pour but de concevoir un turboréacteur à simple flux fonctionnel, performant et à moindre coût. Le produit doit être fini et réutilisable sans nécessiter de lourde maintenance. Durant ce projet, chacun est responsable de la réalisation de son système. Une partie du temps est dédiée à l'harmonisation des travaux et au respect des deadlines.	DOS SANTOS Mathis DOSSMANN Florent DUMENIL Pavel GRANDCLAUDE Maxime	E3	POULICHET Patrick

SignReader	SignReader est un gant intelligent capable de traduire l'alphabet de la langue des signes en parole grâce à l'IA. Équipé de capteurs de flexion et d'un accéléromètre/gyroscope, il détecte les gestes en temps réel. Portable et autonome, il facilite la communication sans interprète.	DUMAS Margaux "MOUTSINGA NTOUTOUME Hilary Shirley " PATOUBE CHENOU Kensany ROUSSEAUX Emy ZERROUG Meliana	E3	POULICHET Patrick
Analyse et Comparaison des Bilans Carbone du Laboratoire ESYCOM	Analyse du bilan carbone du laboratoire ESYCOM, comparé à plusieurs laboratoires CNRS. Identification des leviers d'amélioration et élaboration de scénarios concrets pour réduire l'empreinte carbone du laboratoire.	JURET Antoine MAGNY Antoine MATSUMOTO Lucca MBEUNE MBEUNE Junior Vanel QUETIN Noé	E3	HAMAOU Georges HERVE Armande
Efficacité du stockage de l'énergie par air comprimé (CAES)	Le principe du CAES est d'utiliser l'énergie pour comprimer l'air, qui est ensuite stocké à l'aide d'un compresseur. Pour restituer cette énergie, l'air comprimé stocké est libéré et dirigé vers une turbine à air, produisant de l'électricité grâce au flux d'air à haute pression.	LANCASTRE Nolan MOUHOU Sofiane SAVARIRADJANE Alexandre SHEIKH AMIN Tahmid TALBAT Axel ZUZOR Matthieu	E3	RINGUET Robin
Eco-Scan	EcoScan est une application mobile qui aide à mieux trier les déchets et à évaluer la toxicité des produits scannés. Elle les classe selon leur niveau de danger (sain, moyennement toxique, dangereux) et fournit les raisons de cette classification. L'utilisateur reçoit des conseils concrets sur les bons gestes à adopter. Eco-Scan est un outil simple pour protéger sa santé et préserver l'environnement.	DEHMANI Manar CHEN Michel ASMAT MALLQUE Valeria	E3	Badr Tajini
COCONUT	Coconut est une application mobile qui permet aux consommateurs d'évaluer l'impact écologique de leurs vêtements en scannant simplement l'étiquette du produit. Grâce à Écobalyse, une API gouvernementale française validée par l'Union Européenne, l'application calcule un éco-score fiable et transparent, aidant ainsi les utilisateurs à faire des choix plus responsables en matière de mode	DE SANTIS Léo DUPUIS Maxence SUEL Laurine KAUFFMANN Agathe JAN Agathe	E4 IMAC	NANNI Raphaël
E.U.R.E.K.A.	Une manette alternative pour des jeux de conduite de tank. Elle apporte des contrôles similaires à ceux qui se trouvent dans de vrais tanks ainsi qu'une simulation d'éjection de goupille d'obus par une éjection d'une bouteille d'eau à l'aide d'air comprimé.	Dubois Louis Blocteur Pierre Michaud Allan Damart-Mohn Nathan	E1	Pas de tuteur
SHAPE	Shape est une entreprise technologique qui fusionne design, art et innovation. Elle se spécialise dans la création d'objets personnalisés à partir de scans 3D. Son produit phare : des visages imprimés en 3D, uniques et décoratifs. Shape vise à transformer l'identité en œuvre d'art.	Coree willy	E3 FG	Pas de tuteur
TRINITY - Robot Humanoïde Biomimétique	TRINITY est un robot humanoïde de 1,70 m de 58 degrés de liberté, entièrement imprimé en 3D. Conçu pour reproduire au mieux les mouvements et l'apparence humaine, il est théoriquement capable de soulever une charge de 3 kg par bras et d'effectuer des mouvements agiles grâce à ses nombreux actionneurs	Loïc MANNO	E5	Pas de tuteur
BloodOwl	Service de livraison de matériel autonome par drones.	Cavalié Emmy Beaunol Xavier Nsunda-Kimpady Henoc	E4	Pas de tuteur
Wattise - La prise électrique connectée de charge rapide	Wattise est une prise électrique conçue pour les commerces et lieux publics souhaitant proposer à leurs usagers une solution payante de recharge rapide de leurs appareils. Le parc de prises Wattise peut être configuré sur l'application web me.wattise.com, et l'utilisateur peut activer la charge rapide avec un paiement sans contact sur la prise.	Lehaire Maxine Loïc MANNO	E3 FE	Julien Kywyck

Worldcraft	WorldCraft est un moteur voxel en Java combinant rendu optimisé et simulation dynamique. Il gère en temps réel des chunks simulés et légers avec génération procédurale fluide. L'expérience de jeu mise sur l'exploration, la construction et une immersion visuelle soignée. Pensé pour la stratégie et la créativité, il offre un monde vivant et évolutif.	Romain Eletufe	E2	Patrick POULICHET
PyloxDeck+	Ergonomique, intuitif et économique, ce périphérique d'ordinateur vous offre la possibilité de pré-enregistrer des macros pour les avoir à porter de main, en un seul clic.	AUCOUTURIER Charles	E2	Patrick Poulichet
Carabot	Le carabot est un petit robot sumo autonome qui a pour but de pousser ses adversaires en dehors d'une arène.	VERNET Lyne	E2	Ludovic Noury
Reconnaissance de panneaux de signalisation	Ce projet allie intelligence artificielle et vision par ordinateur pour identifier en temps réel les panneaux routiers à partir d'un flux vidéo. Entraîné sur plus de 35 000 images, le réseau de neurones convolutifs permet une classification rapide et précise. Une démonstration interactive montre l'analyse en direct via webcam.	Antoine Marmol	E2	Patrick POULICHET
Application d'analyse des joueurs d'escrime	Le but de cette application est de déterminer le profil d'un escrimeur afin de mieux l'entraîner ou de mieux préparer un match.. Les utilisateurs rentrent en temps réel les différents mouvements gagnants des joueurs d'un match ce qui permettra à l'entraîneur de ne pas avoir à chercher et regarder l'intégralité du replay vidéo du match. A long terme, l'application sera disponible sur le Store et les utilisateurs auront le choix de stocker leurs données en local ou sur un serveur, les rendant ainsi accessibles.	Billon Florian	E2	
Sweet Remedy	Dans un royaume fantastique, le héros doit réunir les bons ingrédients du gâteau magique, en évitant ceux empoisonnés	TOURE Alexandra	E1	Denis Bureau
Le Manoir de l'Interdit	En 1926, dans le manoir d'un notable anglais, un journaliste spécialisé en occultisme doit refermer un portail menant aux enfers	BOUCHER Samuel	E1	Denis Bureau
Pressure : Chronicles	Dans une base sous-marine, le héros doit récupérer le diamant convoité et atteindre le sous-marin qui l'attend pour l'extraire	ABDOULALIME Fayaz	E1	Denis Bureau
Claudius Caius	Dans la Rome Antique, un gladiateur doit s'évader d'une arène pour retrouver sa liberté	ROUMEGOUX Thomas	E1	Denis Bureau
Endoria	Un détective envoyé par un musée doit trouver un précieux diamant	DEBELLE Hugo	E1	Denis Bureau