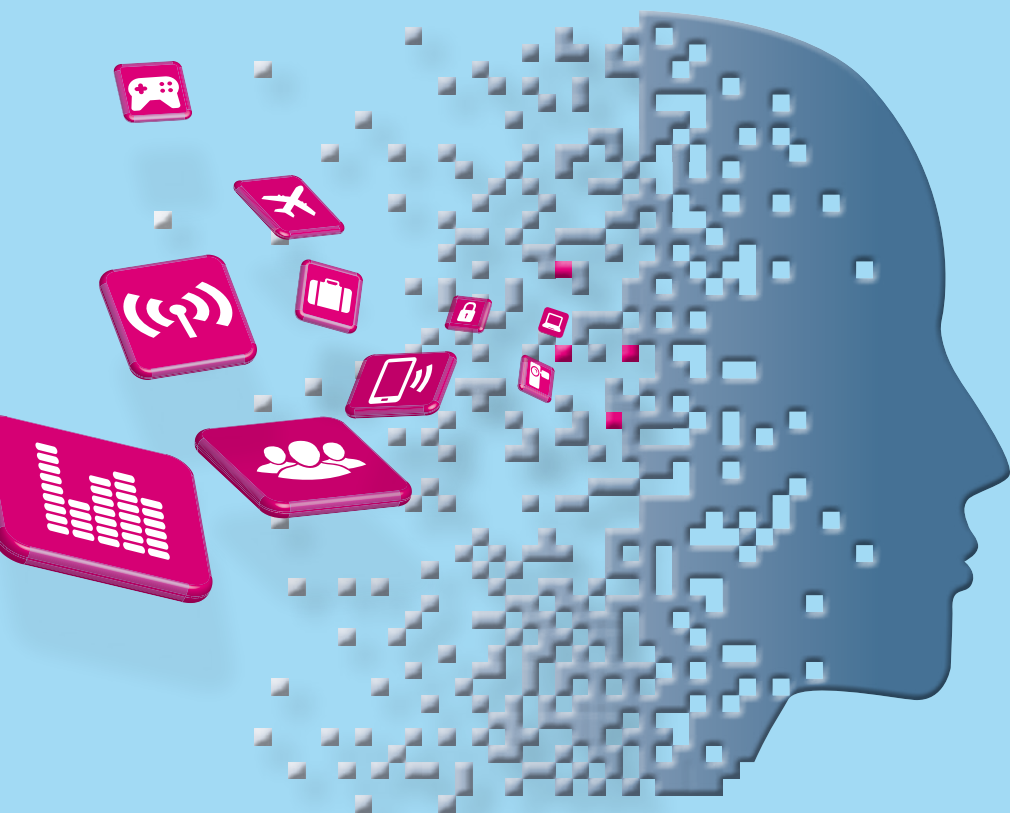
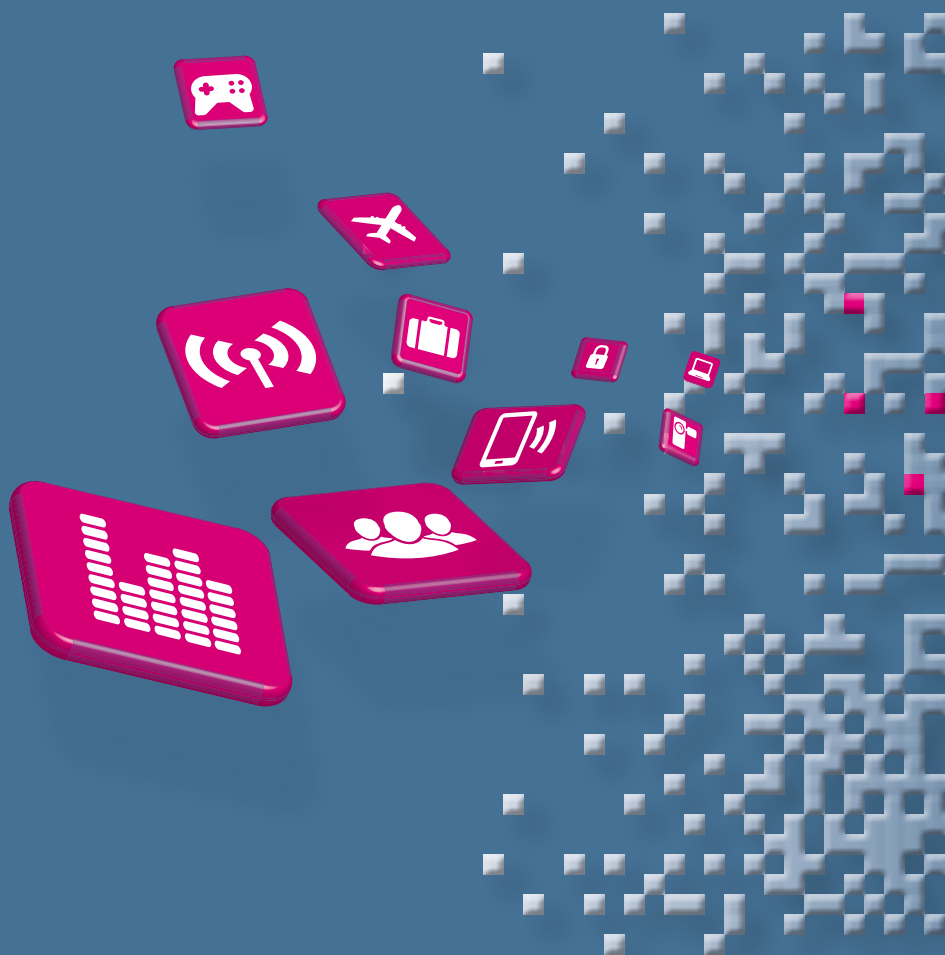


EPITECH INNOVATIVE PROJECTS **2014**

LE RENDEZ-VOUS ANNUEL
DE L'INNOVATION







EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

[epitek in'novetiv 'pɔdʒekt] **N.m** - 1999 ■ *latin innovare*

Introduction d'un produit, d'un équipement ou d'un procédé nouveau dans le processus de réalisation d'un projet, qui se déroule depuis la naissance d'une idée jusqu'à sa matérialisation, en passant par l'étude du marché, le développement du prototype et les premières étapes de la production.

L'EXCELLENCE PAR LA CULTURE DE LA DIFFÉRENCE



Un concept unique

L'Epitech Innovative Project (EIP) est un projet à part dans le cursus de l'école. Dès la troisième année, les étudiants se réunissent en groupes pour trouver le sujet qui les guidera jusqu'à la fin de leurs études à l'école. Idée originale ou en partenariat avec une entreprise, il ne s'agit pas de créer une étude synthétique, un prototype ou un logiciel déjà existant. L'EIP est un vrai travail en équipe de niveau professionnel : imaginé, conçu, développé, formalisé, finalisé, marketé et souvent commercialisé. Près de deux ans sont ainsi nécessaires pour donner vie à un projet innovant qu'on ne retrouve dans aucune autre structure d'enseignement classique. Les EIP sont finalisés en cinquième année à l'école. Ils sont présentés au public au cours d'un forum dédié où sont invités aussi bien les particuliers que les professionnels : chefs d'entreprises, business angels, journalistes...

Des réalisations concrètes

Le processus de création des Epitech Innovative Projects est calqué sur celui des entreprises. Les sujets sont choisis librement par les étudiants en accord avec les professeurs de l'école et en synergie avec les acteurs majeurs de l'innovation et des technologies de l'information. La réalisation dépasse l'aspect technique : les étudiants ont également entre les mains la promotion de leur projet, la recherche de partenaires et d'investisseurs, la création des outils de communication... Avec l'internationalisation de nos étudiants en quatrième année et la nécessité de passer deux semestres d'études à l'étranger, de nouvelles contraintes (travailler en équipe même si les fuseaux horaires sont différents, s'organiser pour faire avancer le projet, garder le contact avec son groupe...) rendent l'Epitech Innovative Project comparable aux défis que doivent relever actuellement les grandes entreprises.

DES MOYENS AU SERVICE D'UNE AUTRE PÉDAGOGIE

Le LABEIP, dédié aux projets des étudiants

Le LABEIP est le laboratoire d'Epitech dévoué à fournir un support à la création des projets de fin d'études de nos étudiants, les Epitech Innovative Projects. L'équipe se compose de quatre permanents, renouvelée partiellement chaque année. Tous sont étudiants à l'école. Les missions confiées au LABEIP sont multiples. Ils doivent tout d'abord fournir une architecture de travail aux étudiants, leur permettant de travailler dans de bonnes conditions partout dans le monde notamment au cours de la quatrième année internationale. Tout au long de l'année, ils assistent l'équipe pédagogique des EIP pour que les temps forts se passent sans heurt : les soutenances, les suivis, les ateliers...



Creative Valley, l'incubateur/pépinière par Epitech

Creative Valley est un pôle de créativité ayant pour vocation de faire émerger des projets innovants à forte composante technologique. Après une version « bêta » en mars 2012, il a ouvert ses portes en septembre avec un espace de 600 m² pouvant accueillir 80 personnes soit une vingtaine de projets. En parallèle, un site internet ouvert ayant vocation à apporter du support aux projets innovants a été lancé. Cette initiative est soutenue par les pouvoirs publics, la CCI de Paris, Scientipôle, UBIFRANCE, des Fédérations professionnelles ainsi que les grands noms de l'internet français, Rentabiliweb, Prestashop, Microsoft et Google.

Découvrez des dizaines d'EIP en deux clics : www.epitech.eu

Même si cette brochure recense l'intégralité des projets de la promotion 2014, les précédents étudiants de l'école ont également des productions surprenantes à montrer. Retrouvez des vidéos de présentation de certains Epitech Innovative Projects sur le site Internet de l'école et rendez-vous sur les sites dédiés des projets pour en savoir toujours plus.

UNE PÉDAGOGIE D'AVANCE, UN MOTEUR D'ÉNERGIES

Cinq grands thèmes caractérisent les Epitech Innovative Projects (EIP). Cinq axes de développement qui, chacun à leur manière, permettent de faire avancer la société et de nourrir le besoin d'innovation de nos étudiants. Cinq manières différentes de conclure leurs études à Epitech et d'entrer dans le monde professionnel comme des experts aguerris.



1 ➤ Améliorer le bien-être des individus et des collectivités

Parce qu'ils gardent toujours les yeux ouverts sur le monde qui les entoure, parce qu'ils vivent concernés par l'actualité médicale, sociétale, parce qu'ils se veulent proactifs dans un monde qui souffre, les étudiants d'Epitech mettent leur très haute maîtrise de la technologie au service des autres. Leur motivation : faire exister hors de l'école les acquis de l'enseignement durable d'Epitech. Ces projets veulent révolutionner le médical, l'écologie, la communication...

2 ➤ Mieux diffuser le progrès technologique

Les loisirs virtuels ne sont plus des vues de l'esprit. Les EIP ne nous emmènent pas dans un monde de science-fiction. Ils nous révèlent des recherches très sérieuses qui déboucheront sur des réalités concrètes, réalités qui changeront nos modes de vie quotidiens. Ce n'est pas un coup de baguette magique : c'est le fruit du travail de nos étudiants, toujours au plus près des formations high-tech, qui leur permet de rendre accessible des technologies au plus grand nombre.

3 ➤ Ouvrir de nouveaux horizons aux passions

Epitech est une école de passionnés : la passion sinon rien. C'est dans une volonté de faire partager aux autres leurs passions ou de mettre les leurs au service des internautes, sportifs, scientifiques, artistes, enseignants et élèves que ces EIP d'exception ont été imaginés. L'EIP est un projet libre. La diversité des sujets en est une preuve éclatante. Il n'y a pas de limite pour la créativité et l'enthousiasme de nos étudiants !

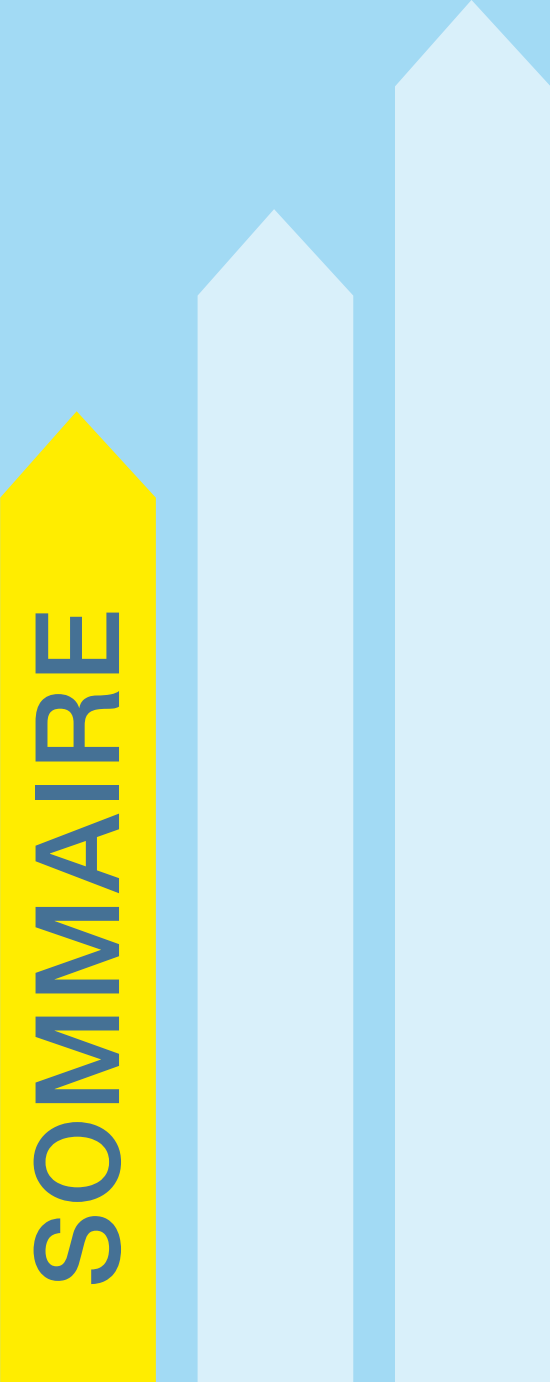
4 ➤ Rendre plus efficaces les outils au profit des entreprises

Epitech apprend à ses étudiants à travailler en adoptant les réalités de l'entreprise. Elle les incite aussi à cerner les technologies les plus innovantes, à les maîtriser et à les devancer en allant toujours un pas plus loin dans leur conception. Créer des applications qui vont faciliter la vie de milliers d'utilisateurs en entreprise, à travers le monde, des logiciels qui pourront offrir des disponibilités nouvelles aux internautes, aux informaticiens, aux personnels de l'entreprise, voilà une belle gageure qui prouve une fois encore l'écoute et l'engagement des étudiants d'Epitech lors de leurs stages, leur imagination au service des métiers de l'information et leur appréhension des attentes des usagers.

5 ➤ Innover, année après année

L'innovation nécessite de se positionner radicalement sur cette difficile ligne de crête qui distingue le déjà-vu du jamais vu. Elle est le résultat de compétences et d'une attitude qui permettent d'être conscient à la fois de l'état de l'art comme de ses avancées possibles. Cette capacité à sentir puis définir et enfin travailler aux solutions innovantes est une façon de résumer également la pédagogie Epitech, dont les Innovative Projects sont l'aboutissement.

SOMMAIRE



UNE PÉDAGOGIE D'AVANCE, UN MOTEUR D'ÉNERGIE

1 Améliorer le bien-être des individus et des collectivités

4GROUNDFAMILY Simplifier l'organisation de la vie quotidienne.....	16
ALAPARTE Le logement étudiant simplifié.....	17
ARCOS Télécommander son ordinateur avec son smartphone.....	18
AUDIOWIRE Lecteur musical nouvelle génération.....	19
AUTODIAGNOSTIC Le diagnostic énergétique pour tous.....	20
BEGREEN Comparateur de consommation énergétique.....	21
BO-BEE La domotique écologique.....	22
EPIJARVIS Contrôler son PC à la voix et aux gestes.....	23
HAIRSLIDE Simplifier le choix d'une coiffure.....	24
INFRIDGE Diminuer le gâchis de nourriture.....	25
KOORYS Voyages à la carte.....	26
LIFE Une application sociale pour pimenter sa vie.....	27
MEDICENTER Un dossier médical centralisé.....	28
MY PAPERBOY Revue de presse personnalisée.....	29
OOSP: OUT OF SCHOOL PLANNER Dynamise la vie étudiante.....	30
STEELSECURITY Sécuriser les identifications sur Internet.....	31
SWEETHOME Interface domotique universelle.....	32
UEB : UNIVERSAL ELECTRONIC BUNCH Trousseau de clés électroniques universelles.....	33
ZUBYTE A chacun son serveur.....	34

2 Mieux diffuser le progrès technologique

CLOUD & YOU Le stockage en Cloud pour tous.....	38
FAMILYME Améliorer la communication au sein du foyer familial.....	39
FULL IMMERSION La visio-conférence réinventée.....	40
J'ARRIVE Simplifier les rendez-vous.....	41
MEEMEO Mieux étudier en partageant les prises de notes.....	42

SUITE SOMMAIRE

MOBII Piloter son smartphone depuis son ordinateur	43
MOZAIKO Organiser ses événements et les prolonger en ligne	44
OUTLAMBD Le tableau blanc interactif sort de la classe	45
STUD'AREA Plateforme d'échange entre professeurs et élèves	46
TOASTYOURGAME Débuter et progresser en conception de jeux vidéo	47
VOICIOUS Des vidéoconférences en deux clics	48

3 Ouvrir de nouveaux horizons aux passions

ANIMATE Créatures virtuelles intelligentes	52
AREA QUEST Un jeu vidéo dans la vraie vie	53
CAST OUT Ejecter c'est gagné	54
DHANA TREASURE HUNTERS Chasse aux trésors en réalité augmentée	55
EPIC EMPIRE Jeu de stratégie géo-localisé	56
EXHIBEAT Le rythme dans la peau	57
FLAT Composer ensemble	58
GEOGAMES Plateforme de mini-jeux géo-localisés	59
GLADIARWAR ARENA Combats antiques épiques	60
HOLY WIGGLY ! Stratégie et humoristique	61
HUMAN REBORN Stratégie et mondes persistants	62
INSTANT CHALLENGE Plateforme de micro-jeux sociaux	63
LEGENDARY HEROES Jeu de rôle stratégique en navigateur	64
MAGIC TACTIL Jouer aux cartes en ligne	65
MAGICIAN FLOOR A la conquête du donjon	66
MUSICONLIVE Groupe de musique en ligne	67
MYTHIC HUNTER Affronter des créatures mythiques	68
OMNASCIENTUM Action et stratégie en équipe	69
REMAGAT Passe-temps divin	70
ROLEPLAY COMMUNITY Les jeux de rôle sur table... par Internet	71
SPACECRAFT Mon vaisseau, ma bataille	72
PUSH'N'PLAY IT Prendre le contrôle de la musique	73
VOXFIELD Modelez votre imagination	74

4 ➤ Rendre plus efficaces les outils au profit des entreprises

COFMAKER Solution de gestion de PME	78
CREM Le compte-rendu médical électronique	79
DISPATCH Des plans d'occupation optimale de l'espace	80
EASYPROMOS Les promos autour de vous	81
EQUIGESTION Gérer et animer facilement son centre équestre	82
FINANCIAL RISK MANAGER Mieux maîtriser les risques financiers	83
MELUSYN Organiser les données de pré-production dans l'industrie audiovisuelle	84
OBVIAM Mettre en relation entreprises et prestataires étudiants	85
OPTIMALISC Payer moins d'impôts en quelques clics	86
PROMANAGER Solution de gestion de micro et auto-entreprises	87
TITAN Gestion dématérialisée de PME	88
TUMBLEWEED Boîte à outils pour développer des jeux web	89

5 ➤ Innover, année après année

ACAS : ANDROID COLLABORATIVE ADDONS SYSTEM Un framework open-source de « social development » pour Android	92
ADAGIO Le Maestro des Molécules	93
ALPHA GAME BUILDER Créer et partager simplement des jeux en HTML5	94
BEHOLDER Sécuriser par la reconnaissance faciale	95
HIGHLIGHT Simulateur de vol photo-réaliste	96
HORIZON Plusieurs appareils réunis en un grand écran	97
KOODOATA Rendre l'Open Data plus attractif	98
KUCYK Concevoir un site en quelques clics	99
LOCATE MY STICKERS Rendre n'importe quel objet géo-localisable	100
LYNCEUS Solution complète de réalité augmentée	101
M-CADOR L'essaim de drones intelligents	102
NEUROMOT Diriger son fauteuil roulant par la pensée	103
OROMÈ Détecter et corriger les failles de sécurité des serveurs	104
TEPEE3D Interface tactile 3D	105
WILL Contrôler un ordinateur par la pensée	106
WODA Cloud Open-Source centralisé et sécurisé	107





EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

AMÉLIORER LE BIEN-ÊTRE DES INDIVIDUS ET DES COLLECTIVITÉS

4GROUND FAMILY



SIMPLIFIER L'ORGANISATION DE LA VIE QUOTIDIENNE

<http://eip.epitech.eu/2014/4groundfamily/>

1. Le projet

4GroundFamily est une solution destinée à faciliter la gestion quotidienne d'un foyer. Des finances familiales à la liste de courses en passant par le planning des « corvées », l'application est toujours là pour simplifier l'organisation des tâches courantes.

2. L'innovation

4GroundFamily est composé de sept modules couvrant l'essentiel des besoins d'organisation de la vie quotidienne : budget, organisation des repas, emploi du temps, répartition des « corvées », mémos, répertoire et listes de tâches. Les différents utilisateurs peuvent également échanger par messages, qu'ils recevront par un système de notification sur leurs smartphones ou tablettes. De plus, un système de vote permet de décider de façon collective des activités à réaliser. L'application est compatible avec les systèmes PC, Mac, iOS, Android et Windows Phone afin de toucher un large public.

3. Les plus

Les différentes fonctions interagissent entre elles de façon intelligente : à titre d'exemple, lorsque les menus de la semaine sont établis, 4GroundFamily génère automatiquement la liste de courses dans le module correspondant.



L'ÉQUIPE

AMINOU Nazer
EONET William
GUERBAA Wassim
HARROCH Charles
HASNAOUI Mounir
MANCHAUD-BENJAMIN Laury
TALIO Bruno

ALAPARTE



LE LOGEMENT ÉTUDIANT SIMPLIFIÉ

<http://eip.epitech.eu/2014/alaparte/>

1. Le projet

Alaparte est une plateforme communautaire de mise en relation entre étudiants en recherche d'appartement et propriétaires désirant louer leur bien, ou bien encore avec d'autres étudiants qui s'apprentent à libérer leur domicile.

2. L'innovation

Décliné sous forme de site web mais aussi d'application pour smartphones et tablettes, Alaparte vise à devenir un incontournable dans la recherche de logements étudiants. La plateforme constitue une alternative intéressante aux sites traditionnels à destination des propriétaires souhaitant loger exclusivement des étudiants. La possibilité pour les jeunes en recherche d'appartement de se mettre en contact avec ceux quittant leur logement permet de réduire au minimum le temps d'inoccupation du logement. Grâce à une connexion aux réseaux sociaux, il est également possible pour les utilisateurs d'obtenir plus facilement des détails sur l'appartement ou de négocier le rachat d'une partie du mobilier à son précédent occupant.

3. Les plus

Les étudiants indiquant sur la plateforme qu'ils vont prochainement libérer leur appartement permettent à ceux qui en cherchent un d'être avertis en priorité, avant même que l'offre n'apparaisse publiquement sur les sites d'annonce. Cela représente un véritable atout pour voir son dossier sélectionné.



L'ÉQUIPE

ALGRIN Thibaut
MEUNIER Vincent
OLLIVIER Jordan
PATTUS Guillaume
PECHON Julien
PERROT Alexandre

1. Le projet

Arcos est une solution permettant d'utiliser son ordinateur Windows ou Linux depuis un smartphone ou une tablette tactile. Il est possible d'en prendre le contrôle sans être assis devant son clavier et sa souris.

2. L'innovation

Arcos permet de commander simplement son ordinateur, du bout des doigts. Il est possible d'utiliser un clavier et une souris virtuelle sur l'écran de son smartphone ou de sa tablette. Ceci rend l'application universelle et utilisable avec n'importe quel autre programme. Il suffit d'installer et de paramétrer un logiciel sur son ordinateur puis d'utiliser l'application sur son smartphone connecté au réseau local pour en prendre le contrôle en toute simplicité.

3. Les plus

Arcos dispose de modes optimisés pour certains usages : lecture de musique ou de vidéos, défilement de diapositives et contrôle de présentations ou de visionneurs d'images...



L'ÉQUIPE

AMYOT Jessy
BIANCHI Sébastien
BOUCHER Lucas
BOUFFANT François-Xavier
FACON Axel
FLEURY Mathieu
GOUESLARD Antoine
SIMON Thomas

AUDIOWIRE



LECTEUR MUSICAL NOUVELLE GÉNÉRATION

<http://eip.epitech.eu/2014/audiowire/>

1. Le projet

AudioWire est un lecteur audio multiformats doté de fonctions innovantes pour moderniser l'écoute de musique mais aussi de webradios et de podcasts.

2. L'innovation

AudioWire vise avant tout à faciliter l'écoute à plusieurs. Le logiciel permet la lecture d'une même musique sur plusieurs postes à la fois, à travers un réseau local ou par Internet et ce, même si le fichier audio de la chanson n'est stocké que sur un seul ordinateur. AudioWire comporte également un aspect social grâce à une messagerie instantanée qui permet de communiquer avec des amis tout en écoutant ou partageant de nouvelles musiques. Destiné à remplacer les lecteurs habituels, AudioWire embarque également toutes les fonctions que l'on peut attendre d'un lecteur audio : gestion poussée de la bibliothèque, création de listes de lecture...

3. Les plus

Grâce à un module d'intelligence artificielle, AudioWire peut créer automatiquement des playlists thématiques ou adaptées aux goûts de son utilisateur en analysant les titres qu'il écoute le plus souvent. AudioWire est multiplateforme et disponible sur Windows, Mac et Linux mais également sur iOS et Android.



L'ÉQUIPE

BRUNELLE Maximilien
DEFrance Hugo
DERIVERY Guillaume
FERAUD Guillaume
MEILHAC Vivien
PASQUINI Augustin
ROSE Stéphane
XIE Huai

AUTODIAGNOSTIC



LE DIAGNOSTIC ÉNERGÉTIQUE POUR TOUS

<http://eip.epitech.eu/2014/autodiagnostic/>

1. Le projet

Autodiagnostic est une application permettant à un particulier de réaliser lui-même le diagnostic énergétique de son habitation. L'utilisateur reçoit ensuite des conseils pour optimiser sa consommation d'énergie.

2. L'innovation

Grâce à un questionnaire détaillé, Autodiagnostic établit une évaluation précise de la consommation énergétique du foyer de l'utilisateur. Il reçoit alors des recommandations d'actions à mettre en œuvre pour améliorer le rendement de son habitation. Autodiagnostic est développé en partenariat avec la société Push & Pull, spécialiste de l'édition de guides pratiques sur Internet et SynerCiel, premier réseau national d'entreprises pour les travaux de rénovation énergétique. Lancé sous forme de site Internet, Autodiagnostic est également décliné sous forme d'application pour smartphones et tablettes.

3. Les plus

Autodiagnostic dispose d'un module additionnel amenant l'utilisateur à entrer des informations sur ses factures. Il peut ainsi établir des données exactes permettant de suivre l'évolution réelle de la consommation des utilisateurs.



L'ÉQUIPE

BILLAUDOT Lucas
DORANGE Arnaud
ESPARON Alexandre
GALEOTA Florent
GREINER Florian
GRENTE Cliff
GUILLEMINEAU Quentin



1. Le projet

BeGreen est un service de comparaison énergétique entre plusieurs produits, afin d'aider particuliers et professionnels, à acheter des produits moins énergivores et souvent plus économiques sur le long terme.

2. L'innovation

Grâce à un moteur intelligent, BeGreen détermine la consommation énergétique de chaque produit. Il est possible de comparer plusieurs produits d'une même catégorie et de générer des graphiques permettant de déterminer lequel est le plus économique sur le long terme. En outre, BeGreen note également l'empreinte écologique du produit sur dix, en tenant compte notamment des matériaux utilisés pour le fabriquer, du pays d'assemblage ou encore de la possibilité de recycler l'équipement une fois arrivé en fin de vie. Afin d'alimenter notre base de données, nous travaillons en collaboration avec nos partenaires, aussi bien des sites marchands que des organisations ou individus impliqués dans le Green. Le service dispose ainsi d'une base de données étoffée en matière de références.

3. Les plus

Les utilisateurs peuvent se créer un compte et renseigner diverses informations, telles que les tarifs de leur fournisseur d'énergie. Ainsi, ils peuvent surveiller l'évolution de leur consommation et mesurer les économies réalisées en effectuant des achats durables.



L'ÉQUIPE

CORNU Romain
DIRADOURIAN Simon
LACQUIT Charles
LAUXEROIS Cyril
LE VAILLANT Ludovic



1. Le projet

Bo-Bee est une solution domotique visant à aider ses utilisateurs à réaliser des économies d'énergie. Elle se compose d'une box, qui comprend la partie serveur et d'une interface de contrôle accessible depuis un ordinateur, un smartphone ou une tablette.

2. L'innovation

Bo-Bee prend le contrôle de l'ensemble des sources de consommation énergétique de la maison : chauffage, chauffe-eau, éclairage... Bo-Bee surveille également la consommation d'énergie de l'habitation. L'application peut ainsi dispenser des conseils à ses habitants pour réduire leurs dépenses. L'utilisateur peut établir des routines, quotidiennes ou mensuelles, afin d'effectuer des opérations à intervalles fixes comme baisser les volets tous les soirs ou allumer la lumière le matin.

3. Les plus

Bo-Bee peut être relié à un système de caméras de surveillance afin de pallier aux oublis des habitants d'un logement. Ces derniers recevront ainsi une alerte en cas de lumière allumée et inutilisée ou de porte laissée ouverte. La vidéosurveillance permet également de réduire la consommation, en éteignant le chauffage en cas d'absence prolongée des habitants.



L'ÉQUIPE

BASTIEN Valentin
CHENY Adrien
COLIN Frédéric
ENEL David
FAMELART Claire
FICHTER Vivien
HAHN Benjamin
MELONI Hugo
PAGNOTTA Maxime
TOSSER Loïc

EPIJARVIS



CONTRÔLER SON PC À LA VOIX ET AUX GESTES

<http://eip.epitech.eu/2014/epijarvis/>

1. Le projet

Epijarvis est une technologie utilisant le périphérique Kinect de Microsoft. Ce dernier est utilisé pour contrôler entièrement un ordinateur à l'aide de commandes vocales et de gestes repérés grâce au capteur de mouvements.

2. L'innovation

Epijarvis vient s'ajouter aux interfaces de commandes classiques d'un ordinateur. L'utilisateur paramètre simplement des mouvements ou des séquences vocales qui correspondent à une action dans chaque logiciel qu'il souhaite utiliser, comme un geste de la main pour passer à la chanson suivante ou une commande vocale pour quitter un jeu. La force du programme vient de son intelligence artificielle qui propose automatiquement de nouveaux raccourcis à établir en fonction de l'utilisation de l'ordinateur.

3. Les plus

Epijarvis intègre une technologie de reconnaissance faciale qui lui permet de distinguer les différents utilisateurs d'un même ordinateur. Dès lors, chaque personne peut définir ses propres raccourcis vocaux ou gestuels personnels, sans se soucier de ceux qui ont déjà été implémentés par les autres usagers du PC partagé.



L'ÉQUIPE

BAILLIEUL Adrien
BELLANCOURT Pierre
LE GOFF Sébastien
LEROY Baptiste
MOREEL-LEBON Nicolas
PAPILLON-LIGNIERES Théo

HAIRSLIDE



SIMPLIFIER LE CHOIX D'UNE COIFFURE

<http://eip.epitech.eu/2014/hairslide>

1. Le projet

HairSlide est une solution en réalité augmentée visant à remplacer les catalogues des salons de coiffure. Au lieu de regarder les coiffures des modèles, le client peut directement les visualiser sur lui.

2. L'innovation

HairSlide utilise l'outil Kinect pour détecter et modéliser le visage de l'utilisateur en 3D grâce à un moteur graphique. Le logiciel propose différentes coupes ensuite déclinées en différentes couleurs, qu'il est possible de porter virtuellement. L'utilisateur se voit directement sur l'écran avec la coupe de cheveux choisie. Ces dernières sont également modélisées en 3D, le client peut ainsi tourner la tête et se regarder sous différents angles : les cheveux virtuels à l'écran suivent le mouvement permettant d'apprécier réellement le volume de la coupe à 360°. Pour offrir une expérience intuitive, HairSlide utilise la reconnaissance de mouvements pour son pilotage. L'utilisateur contrôle entièrement le logiciel en effectuant des gestes instinctifs.

3. Les plus

L'environnement interactif qu'offre HairSlide repose sur des modules optimisés. Aucun contact avec le papier, rapide et intuitif, HairSlide se veut aussi écologique qu'économique.



L'ÉQUIPE

AYSAN Rahman-Serdar
BEN CHAABANE Ramzi
DECLUNDER Charly
ETJEMESIAN Stéphane
KONE Nakalhouélé Roméo
MERCAN Jean
MICHEL Antoine
WOJCIUK Volodia

INFRIDGE



DIMINUER LE GÂCHIS DE NOURRITURE

<http://eip.epitech.eu/2014/infridge/>

1. Le projet

InFridge est une application pour smartphone qui simplifie la gestion au quotidien des denrées alimentaires et des repas. A la différence des solutions existantes, elle ne nécessite aucun investissement de la part de l'utilisateur.

2. L'innovation

La principale fonctionnalité d'InFridge est le suivi des dates de péremption des produits. Après avoir fait les courses, l'utilisateur scanne le code barre et la date limite de consommation de ses achats afin de les intégrer dans le calendrier de l'application. Consultée quotidiennement, celle-ci envoie des alertes lorsqu'un ou plusieurs produits vont bientôt dépasser leur date de consommation. L'application propose alors différentes recettes pour cuisiner et consommer rapidement ces aliments. InFridge permet également de gérer sa liste de courses par rapport aux produits déjà dans le réfrigérateur. L'application définit automatiquement la date des prochaines courses et adapte les achats à faire en fonction des goûts de l'utilisateur.

3. Les plus

InFridge propose des options supplémentaires pour découvrir de nouveaux produits et recettes ainsi qu'un mode « vacances » qui propose des plats optimisés pour utiliser un maximum d'aliments périssables avant le départ en congés.



L'ÉQUIPE

BEDNAROWICZ Romain
D-HULST Thomas
FAGOT Nicolas
JOSSON Gauthier
RICHARD Matthieu
WINCKEL Rémi

1. Le projet

Koorys est une application visant à simplifier l'organisation de voyages. L'utilisateur n'a plus qu'à se préoccuper de trois questions : où, quand et comment ?

2. L'innovation

Koorys permet de créer un voyage, étape par étape, afin de sortir des sentiers battus habituellement proposés par les tour-opérateurs. Après avoir choisi une ville de départ, différentes possibilités sont proposées à l'utilisateur : transports, hôtels, destinations... La personne désireuse de voyager n'a plus qu'à choisir, en fonction de son budget, les éléments qui constitueront son parcours. Koorys couvre ainsi tous les publics désirant voyager, des baroudeurs adeptes du couch-surfing et du co-voiturage aux inconditionnels des résidences hôtelières de standing. La solution est ainsi adaptée à chacun pour réaliser des simulations de tarifs et de budget tout inclus. Par ailleurs, ces dernières peuvent être partagées sur les réseaux sociaux afin de solliciter l'avis de ses proches quant au parcours retenu.

3. Les plus

Léger et multisupport, Koorys permet d'estimer le budget d'un voyage en moins d'une minute. La mise à jour en temps réel de sa base de données permet également de bénéficier des meilleures disponibilités dans l'hôtellerie et dans les transports.



L'ÉQUIPE

BOU-SEBSI Nizar
ELLA MEBALET Willy Mathieu
NGU YEN GOUMENT Alexis
NGUYEN Qui-don
SLAMA Elie
SZEPESSY Alexis



UNE APPLICATION SOCIALE POUR PIMENTER SA VIE

<http://eip.epitech.eu/2014/life/>

1. Le projet

Life est une application sociale pour smartphones et accessible sur le web. Elle consiste à récompenser ses utilisateurs pour chaque action qu'ils réalisent, dans la vie quotidienne ou sur des sujets plus spécifiques selon leurs centres d'intérêts.

2. L'innovation

Une fois l'application téléchargée et l'inscription à Life effectuée, le programme propose à l'utilisateur un certain nombre de défis à effectuer chaque jour. Les challenges sont variés et thématiques : quotidien (aller faire du sport, faire le ménage), cinéphile (voir deux films dans la journée, regarder une filmographie complète), geek (terminer un jeu, développer un site)... L'utilisateur est félicité et récompensé à l'aide de badges virtuels pour ses progrès, afin de le motiver à effectuer un maximum de tâches. Un aspect réseau social est inclus, avec la possibilité d'importer ses contacts d'un autre réseau social, notamment pour comparer sa progression avec celle de ses amis.

3. Les plus

Life a été pensé pour permettre des partenariats. Des sociétés peuvent entrer en contact avec le réseau social et mettre en place des listes de tâches à réaliser en lien avec un produit afin d'en faire la promotion et proposer des récompenses spéciales. Ainsi ils peuvent émettre leurs propres badges aux utilisateurs.



L'ÉQUIPE

CARADEC Guillaume
CORSIN Simon
GLORIEUX François
KLARMAN Nicolas
LASSAGNE David
LE COR Wilfried
LENORMAND Frank
LEPAGE Barbara
LOUVIGNY Guillaume

MEDICENTER



UN DOSSIER MÉDICAL CENTRALISÉ

<http://eip.epitech.eu/2014/medicenter/>

1. Le projet

Medicenter est un logiciel de gestion de cabinet médical. Destiné aux professionnels de la santé, il vise à assurer une meilleure prise en charge des patients grâce à une gestion centralisée.

2. L'innovation

Medicenter a pour ambition d'améliorer la gestion des cabinets médicaux en facilitant la prise en charge des patients par les médecins. À partir d'un logiciel développé en fonction des besoins des cabinets médicaux, les professionnels de la santé pourront avoir accès à toutes les fonctionnalités qui leur sont nécessaires pour une prise en charge de qualité (gestion de fiches patient, agenda, etc.). Medicenter est également doté d'une partie « patient » : cette particularité totalement innovante permet aux patients qui le souhaitent d'avoir accès à un certain nombre de services tels que des rappels de rendez-vous et/ou de médication. Afin d'améliorer la communication entre un médecin et son patient, Medicenter comporte un système de communication en lien direct avec le praticien.

3. Les plus

Medicenter s'accompagne d'un système de demande de rendez-vous qui envoie directement une notification au praticien concerné, mais aussi une application de géo-localisation de spécialiste avec un système de filtre afin d'affiner les recherches en fonction de la spécialité et de la zone géographique du médecin recherché.



L'ÉQUIPE

CHAIN Hedy
DE BERRY François
DUA Guillaume
DUVAL Thomas
FOURDRINIER Kévin
METZGER Mathieu
MOULONGUET Pierre
MRAOVITCH Alexandre
PERAUD Vincent

MY PAPERBOY



REVUE DE PRESSE PERSONNALISÉE

<http://eip.epitech.eu/2014/mypaperboy/>

1. Le projet

My Paperboy est une revue de presse en ligne innovante pour suivre l'actualité mondiale. Les utilisateurs peuvent indiquer leurs centres d'intérêts pour personnaliser leur expérience afin d'obtenir des contenus qui les intéressent.

2. L'innovation

My Paperboy suit, à travers le monde, un grand nombre de sites d'actualités et sous une grande variété de thématiques. Dès qu'elles paraissent, les informations s'affichent sur un globe terrestre en fonction de l'endroit où l'événement en question se déroule. Les utilisateurs disposent d'un grand nombre de filtres pour ne voir apparaître que les actualités en lien avec des thèmes qui les intéressent. Il est également possible de filtrer les sources, afin de ne recevoir les actualités que de certains sites. My Paperboy est disponible sous forme de site Internet mais également d'application pour smartphones iOS et Android.

3. Les plus

L'actualité se répand vite et en quantité ; il n'est pas toujours possible de tout lire, aussi, My Paperboy propose une fonction pour mettre de côté des articles qui semblent intéressants mais qu'on souhaiterait lire plus tard.



L'ÉQUIPE

BADAUD Thomas
CABITEN Edwin
CHIRON Florent
GUILBERT Laurent
HOMERIN Sophie
PAPIN Guillaume
ROCHERON Martin

OOSP: OUT OF SCHOOL PLANNER



DYNAMISE LA VIE ÉTUDIANTE

<http://eip.epitech.eu/2014/oosp/>

1. Le projet

Oosp : Out of School Planner est une solution multiplateforme créée pour les associations étudiantes (BDE) et leurs membres. Elle a pour but de dynamiser la vie étudiante et de faciliter la gestion au quotidien de ces associations.

2. L'innovation

Oosp est aussi un front-office accessible à l'ensemble des étudiants de France. Les associations étudiantes y trouveront des outils pour créer, administrer et promouvoir leurs événements grâce au rapprochement des trois principaux acteurs d'un événement : les BDE, les étudiants et les entreprises proposant leurs services à la communauté étudiante. L'étudiant étant au centre de nos priorités, il pourra donner son avis sur un événement ou sur une entreprise afin de partager son ressenti avec son BDE et la communauté Oosp.

3. Les plus

Le monde étudiant est un secteur extrêmement dynamique qui requiert une solution telle que Oosp auprès des étudiants. Celle-ci a donc été développée sur Android, Windows Phone et iOS. Ces applications tirent profit de la technologie mobile pour apporter des outils innovants et utiles à l'étudiant tels que la reconnaissance d'un ticket d'entrée par QRcode, la géo-localisation des événements proches ou encore la synchronisation avec des photos prises durant un événement.



L'ÉQUIPE

ANTOI Alexandre
ASSEMAT Aurélien
CHAISSÉ LEAL Maxime
DINGUIDART Mathieu
LARQUEMIN Kévin
REVOL Guillaume
RIO Baptiste
RUIZ-BALLESTEROS Alexandre
VIDENOVA Svetlana

STEELSECURITY



SÉCURISER LES IDENTIFICATIONS SUR INTERNET

<http://eip.epitech.eu/2014/steelsecurity/>

1. Le projet

SteelSecurity est une application pour smartphones couplée à une plateforme web. Cette application permet d'améliorer la sécurité des comptes utilisateurs grâce à un système de double authentification simple et rapide.

2. L'innovation

Lorsque l'utilisateur d'un site Internet ou d'un service en ligne souhaite se connecter à son compte de façon sécurisée, il commence tout d'abord par rentrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. Si le site est compatible avec SteelSecurity, l'utilisateur reçoit une notification pour qu'il puisse confirmer sa demande d'authentification sur l'application. Au préalable, l'application devra être synchronisée sur le smartphone de l'utilisateur. Il suffit alors de toucher le bouton « confirmer » pour être identifié sur le site ou bien « refuser » s'il n'est pas à l'origine de la demande d'authentification. Dans ce cas, il est invité à modifier ses identifiants afin de contrecarrer d'éventuelles tentatives de piratage. Grâce à cette double vérification, il devient très difficile pour les hackers d'utiliser des comptes frauduleusement.

3. Les plus

Les créateurs de SteelSecurity proposent une grande variété de modules pour faciliter son intégration dans les sites Internet ou les applications (jeux en ligne, programmes professionnels...) par les développeurs.



L'ÉQUIPE

BERQUIER Alexandre
LE MEVEL Julien
MARTIN-CASTEX Théo
PLENARD Damien
RADIX Rémy

SWEETHOME



INTERFACE DOMOTIQUE UNIVERSELLE

<http://eip.epitech.eu/2014/sweethome/>

1. Le projet

SweetHome est une solution domotique « plug & play » qui permet de contrôler des équipements sans qu'il soit nécessaire de faire des réglages complexes et coûteux par un professionnel. Le but est de démocratiser l'installation de la domotique dans les foyers.

2. L'innovation

SweetHome est une plateforme accessible par le web ou par une application mobile, qui gère à elle seule l'ensemble des appareils domotiques installés dans une maison. Grâce à un protocole ouvert, la plateforme peut être supportée par un grand nombre d'équipements de différentes marques, qui peuvent fonctionner entre eux. Chaque équipement est enregistré par SweetHome grâce à son identifiant unique. Le type d'appareil est automatiquement reconnu par la plateforme qui propose alors le tableau de paramètres correspondant (température pour des radiateurs, heures de fonctionnement pour un système d'arrosage...).

3. Les plus

L'interface simple d'utilisation de SweetHome est accessible de façon sécurisée par Internet. Les paramètres étant stockés en ligne, il est ainsi possible de reprogrammer le comportement des équipements depuis n'importe quel endroit, par exemple la fermeture des volets de la maison dont on a oublié de s'occuper avant de partir en vacances.



L'ÉQUIPE

DONNAT Cédric
KEHYAYAN Mickaël
MALARD Valentin
MARICHAL Emmanuel
POUZIN Romain
VASSEUR Jean-Baptiste

UEB : UNIVERSAL ELECTRONIC BUNCH



TROUSSEAU DE CLÉS ÉLECTRONIQUES UNIVERSELLES

<http://eip.epitech.eu/2014/ueb/>

1. Le projet

UEB est un projet qui développe un trousseau de clés électroniques. L'objectif est de réunir en un seul périphérique portatif (smartphone, module électronique) l'ensemble des clés électroniques qui peuvent être utilisées une personne (carte de parking, passe d'entreprise, bip de hall d'immeuble, clef de maison, de voiture, ...).

2. L'innovation

UEB est un protocole de verrouillage développé pour Android, iOS et Windows Phone qui utilise les technologies wireless Bluetooth et NFC, les plus utilisées en matière d'identification et de déverrouillage par support électronique. Un système de gestion centrale sécurisée active ou modifie les droits d'accès à la volée, indispensable dans le cadre par exemple de l'accès sécurisé d'une entreprise. Visant l'infailibilité, UEB se montre particulièrement adapté pour un équipement en système de verrouillage sans contact.

3. Les plus

Portes de maison, voitures, portes de garage, portails électriques, UEB vise loin. Après configuration de ses accès, le client UEB actionne virtuellement la poignée de porte sur son smartphone et le déverrouillage de s'effectuer instantanément.



L'ÉQUIPE

BETBEDER Nicolas
DAHMANI Abderrahmane
DENIS Tristan
GHIONNA Lucas
HADAMER HADJ AMAR Adlane
RENUY Gregory
SCHARRE Romuald
ZERROUKI Adam

ZUBYTE



A CHACUN SON SERVEUR

<http://eip.epitech.eu/2014/zubyte/>

1. Le projet

Zubyte est un serveur simple d'utilisation destiné au grand public. Se présentant sous la forme d'un boîtier ou bien sous forme virtuelle, il doit permettre à chacun de reprendre le contrôle de ses données.

2. L'innovation

Grâce à Zubyte, chaque personne équipée d'une connexion à haut débit illimitée peut disposer d'un serveur personnel où stocker ses fichiers et ses informations. Facile à configurer, l'instance Zubyte (qu'elle soit matérielle ou virtuelle) s'ajoute facilement à un réseau domestique existant. Grâce à la technologie peer-to-peer, il est facile d'utiliser son Zubyte pour échanger des fichiers. L'utilisateur peut accéder à son serveur privé depuis n'importe quel périphérique connecté et ce, depuis n'importe quel endroit. Zubyte peut ainsi servir de Cloud personnel tout en ayant l'avantage d'être sécurisé et confidentiel puisque auto-hébergé..

3. Les plus

Contrairement aux systèmes proposés par les entreprises qui proposent d'héberger vos données, avec Zubyte vous êtes l'hébergeur de vos propres données.



L'ÉQUIPE

APPOURCHAUX Thibault
BORLEE Louis
JEOL Nicolas
KACER Sélim
LECIEUX Alain-Williams
RODIER Pierre
ROGEL Johan
ZAITSEV Mikhail





EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

MIEUX DIFFUSER LE PROGRÈS TECHNOLOGIQUE

CLOUD & YOU



LE STOCKAGE EN CLOUD POUR TOUS

<http://eip.epitech.eu/2014/cloudnyou/>

1. Le projet

Cloud & You est une solution d'hébergement de données personnelles, qui permet aux utilisateurs de stocker leurs données (documents, musiques, contacts...) chez eux (ordinateur personnel, familial ou serveur personnel), de façon entièrement sécurisée. Ils peuvent ainsi y accéder à n'importe quel moment depuis n'importe quelle plateforme ayant une connexion internet : ordinateur, smartphone et tablette.

2. L'innovation

Grâce à une connexion sécurisée par échange de clés uniques, Cloud & You est une solution très fiable ne nécessitant aucune configuration. Ses applications clientes forment un écosystème très complet. Ainsi de l'application web qui permet d'accéder aux données, ou de lire sa musique en streaming, à partir de son navigateur puisque cette solution se décline sur tous les systèmes d'exploitation (Windows, Mac OS, Linux, Android, iOS et Windows Phone).

3. Les plus

Développé sous licence libre, Cloud & You est facilement améliorable par la communauté. Le serveur comporte un gestionnaire de plugins, permettant si besoin l'ajout d'un serveur de contact ou d'agenda, par exemple.



L'ÉQUIPE

BAYSZCZAK Benoît
CARROUGE Guillaume
CHENUET Guillaume
DI PINO Alexandre
MARQUES Bruno
RAMDANI Amine
SENGMANY Arnaud
YAMIN Jonathan

FAMILYME



AMÉLIORER LA COMMUNICATION AU SEIN DU FOYER FAMILIAL :

<http://eip.epitech.eu/2014/familyme/>

1. Le projet

FamilyMe est une plateforme visant à assurer un lien numérique entre les différents membres d'une famille s'ils habitent sous le même toit ou pour garder contact lorsqu'ils sont dispersés.

2. L'innovation

FamilyMe est disponible sous la forme d'une web-application mais également pour les appareils iOS et Android (smartphones et tablettes). Un membre de la famille commence par créer un compte qui administrera les membres et fondera la famille. Les membres de celle-ci ouvrent ensuite leur propre profil (qui peut être directement importé depuis un réseau social existant comme Facebook) et rejoignent le groupe après y avoir été invités, l'idée étant d'offrir un espace entièrement sécurisé et confidentiel. Une fois à l'intérieur, les utilisateurs disposent de tout un panel de fonctions. Ils peuvent poster et échanger entre eux des messages ou du multimédia. FamilyMe propose également des outils pour organiser la vie de famille. Il est notamment possible d'enregistrer des tâches à effectuer et de les attribuer aux membres afin que ces derniers soient tenus au courant de leurs « corvées » de la semaine. Des outils partagés comme un carnet d'adresses, un calendrier ou une liste de courses sont également disponibles pour simplifier le quotidien.

3. Les plus

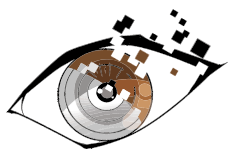
Grâce à un système de géo-localisation, FamilyMe permet de visualiser l'emplacement de chacun des membres en temps réel.



L'ÉQUIPE

BERHAULT Nicolas
CIRCLAEYS Charles
DI MARCO Julien
JORGE Dimitri
RODRIGUES José
SERRAJ Younes

FULL IMMERSION



LA VISIO-CONFÉRENCE RÉINVENTÉE
<http://eip.epitech.eu/2014/fullimmersion/>

1. Le projet

Full Immersion est un logiciel qui vise à renouveler entièrement l'expérience de la visioconférence. Les différents participants sont plongés ensemble dans un monde virtuel en 3D où ils peuvent évoluer à leur guise.

2. L'innovation

A l'aide d'un ordinateur, d'un visiocasque 3D et d'une caméra Kinect, Full Immersion parvient à créer une véritable immersion dans un monde virtuel. Les déplacements de l'utilisateur sont détectés par le capteur Kinect et sont automatiquement reproduits dans le monde virtuel. Full Immersion transmet également la voix de ses utilisateurs. Ainsi, les participants d'une session peuvent évoluer dans leur salon virtuel comme ils le feraient dans la vraie vie. De cette façon, le logiciel offre une expérience de discussion beaucoup plus immersive que les simples discussions par webcam.

3. Les plus

Les décors dans lesquels les utilisateurs de Full Immersion sont plongés peuvent être changés à chaque conférence. Dans le cadre d'une discussion avec des proches, on peut s'immerger dans un endroit familier ou s'évader dans un univers imaginaire. Pour un entretien d'embauche virtuel on peut aussi recréer un environnement rappelant un bureau.



L'ÉQUIPE

BARRAUD Olivier
BENES Yoann
BERTHOU Yann
GUEZOU Kelvin
THOMART Jacques-Yves
VALENSI Arnaud

J'ARRIVE



SIMPLIFIER LES RENDEZ-VOUS

<http://eip.epitech.eu/2014/jarrive/>

1. Le projet

J'arrive est un ensemble de services utilisant la géo-localisation. L'utilisateur peut partager sa position avec un ami et voir en temps réel les déplacements des personnes lui ayant communiqué leurs coordonnées.

2. L'innovation

J'arrive exploite la géo-localisation de plusieurs manières. La principale utilisation consiste à échanger sa position avec une connaissance afin de voir où elle en est dans son trajet. Les personnes entrées dans le carnet apparaissent en temps réel sur une carte. Pour éviter les habituelles difficultés à se retrouver dans un lieu de rendez-vous particulièrement vaste, J'arrive propose également un mode réalité augmentée pour qu'il soit plus simple de retrouver la personne attendue. Un système de badges est également intégré pour récompenser les utilisateurs les plus fidèles, par exemple lorsqu'ils viennent régulièrement dans un endroit ou qu'ils se montrent particulièrement ponctuels.

3. Les plus

J'arrive exploite les données de géo-localisation pour proposer des endroits à visiter ou des activités à réaliser aux alentours du point de rendez-vous. C'est une donnée utile lorsque l'on retrouve des amis sans avoir défini au préalable le lieu du rendez-vous.



L'ÉQUIPE

ABI KHALIL Rémy
BADUEL Guillaume
BRELEUR Thomas
CHADY Mashood
LEMESLE Aurélien
MAADI Slim
MENARD Antoine
NABIZADEH Kevin



MIEUX ÉTUDIER EN PARTAGEANT LES PRISES DE NOTES

<http://eip.epitech.eu/2014/meemeeo/>

1. Le projet

Meemeeo est un site internet destiné aux étudiants intégrant une forte composante sociale. La plateforme vise le partage de connaissances et notamment l'échange de notes prises en cours.

2. L'innovation

Meemeeo vise à faciliter l'échange de cours entre étudiants fréquentant les mêmes classes. Bien que les prises de notes se fassent de plus en plus fréquemment directement sur ordinateur, les étudiants gardent souvent leurs cours pour eux ou doivent utiliser différents services pour les échanger. Meemeeo vise à s'imposer comme plateforme dédiée de référence pour cet usage. Grâce à un fonctionnement semblable à celui des réseaux sociaux, les étudiants peuvent facilement retrouver leurs camarades de classe en ligne, en cherchant leur établissement puis leur cours. Ils peuvent ensuite partager sur la plateforme leurs fichiers de notes et les partager à différents groupes selon les options de leur choix : public, public pour les inscrits au cours, privé... Meemeeo dispose également de fonctions pour favoriser et faciliter le travail en groupe.

3. Les plus

Pour continuer à étudier en situation de mobilité, Meemeeo peut stocker jusqu'à 1 Go de données. L'étudiant peut ainsi accéder à ses documents, même non partagés, d'où qu'il soit et continuer à travailler depuis un autre ordinateur que le sien s'il ne l'a pas sur lui.



L'ÉQUIPE

CAMBON Frédéric
CHARON Damien
DAL PALU Clément
DEFLANDRE Alban
DE NEVE Florent
LEBAS Lucas



PILOTER SON SMARTPHONE DEPUIS SON ORDINATEUR

<http://eip.epitech.eu/2014/mobii/>

1. Le projet

Mobii est un outil permettant de prendre le contrôle intégral d'un smartphone depuis un ordinateur. L'utilisateur peut utiliser l'ensemble des fonctions principales de son smartphone depuis son ordinateur.

2. L'innovation

Avec Mobii, il est possible de disposer de toutes les fonctions majeures de son téléphone à partir de son ordinateur. La solution est compatible avec les principaux systèmes d'exploitation du marché : iOS, Android, Windows Phone. L'utilisateur peut accéder à l'ensemble des données de son téléphone en quelques clics : répertoire, messagerie SMS ou MMS, fichiers audio ou photo depuis son ordinateur. De plus, contrairement aux autres systèmes de synchronisation, Mobii ne conserve aucune information sur son système, ce qui permet de l'utiliser temporairement sur un ordinateur public ou partagé sans compromettre la sécurité de ses données.

3. Les plus

Mobii marche aussi bien en mode local, avec l'ordinateur et le téléphone dans la même pièce, qu'à distance, par Internet. La solution peut s'avérer particulièrement utile si l'on oublie son téléphone chez soi.



L'ÉQUIPE

AUBERT Geoffrey
DE THORE Nicolas
GARDET Camille
GUILLERM Sébastien
LAILLE Nicolas
LE Pierre
MC KENNA Lucas
MORISSARD Clément



ORGANISER SES ÉVÉNEMENTS ET LES PROLONGER EN LIGNE

<http://eip.epitech.eu/2014/mozaiko/>

1. Le projet

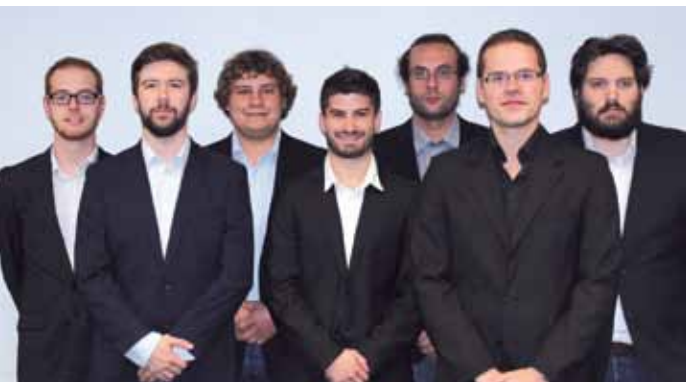
Mozaiko est une plateforme sociale d'organisation d'événements (soirées, anniversaires, présentations...) qui propose un grand nombre de fonctions visant à faciliter leur exploitation dans le temps.

2. L'innovation

Mozaiko se destine autant aux professionnels de l'événementiel qu'à tous ceux qui organisent régulièrement des soirées. Accessible sur le web et déclinée en application smartphone, Mozaiko se connecte aux réseaux sociaux existants (Facebook, Google+) afin de pouvoir inviter ses connaissances aux événements que l'on organise. Ces derniers peuvent évidemment être publics ou privés, sur invitation. Une fois inscrits à un événement, les participants peuvent librement publier des médias en rapport avec ce dernier : photos, vidéos, commentaires... Ces derniers sont ainsi centralisés et archivés, ce qui permet à l'organisateur ou aux participants de les retrouver aisément dès qu'ils le souhaitent et de simplifier en outre, l'exploitation de ces médias pour l'après-événement, notamment pour les professionnels qui peuvent facilement les retrouver.

3. Les plus

Mozaiko propose une fonction originale pour créer rapidement des montages de photos spectaculaires des événements que l'on a organisés. En quelques clics, la plateforme réalise une fresque ou une mosaïque d'images qu'il est ensuite facile de partager en ligne.



L'ÉQUIPE

CAVEL Valentin
CHAINE Martin
DEVROEDE Kevin
FOURNIER Anthony
IMBERT Paul
MIKOLAJCZYK Stefan
SCHAFFER Thomas

OUTLAMBDA



LE TABLEAU BLANC INTERACTIF SORT DE LA CLASSE

<http://eip.epitech.eu/2014/outlambda/>

1. Le projet

OutLambda est une solution de tableau blanc interactif à destination des professeurs et des élèves. Grâce à des outils faciles à prendre en main et à un langage de programmation dédié, il est possible de réaliser facilement des leçons et exercices interactifs.

2. L'innovation

Alors que la plupart des logiciels de Tableau Blanc Interactif traditionnel se contentent de proposer de l'écriture et du dessin au-dessus d'un support existant, OutLambda propose de véritables interactions avec les exercices. Le logiciel de conception d'exercices et de leçons met en place les conditions et les événements se rapportant aux actions de l'utilisateur : on peut ainsi créer des exercices où les questions s'affichent au fur et à mesure que les bonnes réponses sont données.

3. Les plus

OutLambda ne s'utilise pas qu'en classe, il donne aussi la possibilité de diffuser les leçons et exercices interactifs via Internet. Ces derniers peuvent être effectués à la maison par les élèves, sur un simple ordinateur ou une tablette. OutLambda embarque également une plateforme sociale, permettant aux professeurs d'échanger et de commenter leurs exercices.



L'ÉQUIPE

ARNOUT Médéric
BAUDE Adrien
BRILLANTE Jason
COMINET Teddy
DELMAS Stéphane
KOUASSI Affoué
Danielle

MOHAMED ELKHEL
Aziz
MONPIERRE Lisa
PAULOS Marco
RODRIGUES FERREIRA
Yohan
TOMCZAK Nicolas

STUD'AREA



PLATEFORME D'ÉCHANGE ENTRE PROFESSEURS ET ÉLÈVES

<http://eip.epitech.eu/2014/studarea/>

1. Le projet

Stud'area est un ensemble d'applications web et mobiles, destiné à l'apprentissage et à la formation. Le but est de fournir des outils modernes et simples d'utilisation aux institutions académiques en simplifiant les échanges entre étudiants et professeurs grâce à un espace relationnel.

2. L'innovation

La plateforme Stud'area vise à réinventer la façon de travailler entre enseignants, administrations et élèves. Cet espace de travail reprend les fonctions d'un intranet classique tout en enrichissant considérablement ses fonctionnalités. Les enseignants peuvent directement envoyer à leurs élèves des informations sur les prochains cours, des documents, des devoirs ou les prévenir d'une absence. Un véritable espace d'enseignement dématérialisé est proposé : plateforme de cours vidéo ou audio, wiki, agenda, hébergement de documents, notes... Le système permet une scolarité entièrement dématérialisée, sans aucun papier.

3. Les plus

Stud'area comporte un véritable module d'examen pour permettre son utilisation lors des partiels. Les sujets sont directement envoyés aux étudiants via la plateforme à l'heure de l'examen et ces derniers renvoient leur copie à travers celle-ci. Pratique, les étudiants peuvent ainsi facilement retrouver les sujets de leurs examens ainsi que leurs devoirs, qui sont archivés et plus simples à retrouver qu'en version papier.



L'ÉQUIPE

ANCEAU Cédric
BIDEAUX Sofia
CHAN-KAM Stéphane
MANZANO Axel
MOUTAWAKIL Idriss
MUNOZ Vincent
SYLVAIN Noémie
TOMA Damien

TOASTYOURGAME



DÉBUTER ET PROGRESSER EN CONCEPTION DE JEUX VIDÉO

<http://eip.epitech.eu/2014/toastyourgame/>

1. Le projet

ToastYourGame est une plateforme web ayant pour thème la création de jeux vidéo sous tous ses aspects (graphisme, programmation, composition...). Le service comporte une forte composante communautaire.

2. L'innovation

ToastYourGame est une plateforme communautaire visant à rassembler les créateurs de jeux vidéo. Le site se décompose en plusieurs rubriques. La partie principale, au cœur du projet, est un centre de tutoriels couvrant tous les aspects de la création d'un jeu, du game-design à sa programmation en passant par son exploitation. La communauté peut proposer et publier ses propres guides, lesquels trouvent leur place dans cette section. En marge, ToastYourGame propose un fil d'actualités dédié aux jeux vidéo et aux outils permettant de les réaliser. Le forum est animé et contrôlé par des modérateurs afin de fédérer une communauté solide.

3. Les plus

Le site offre évidemment un espace d'échange et de partage de conseils, mais également des outils ou ressources. Les internautes peuvent ainsi se procurer des logiciels de conception, des textures, des modèles 2D ou 3D, des éléments de décor, de la musique ou encore des bruitages qu'ils peuvent ensuite directement utiliser pour créer leur jeu, autant d'options qui représentent un gain de temps précieux. De plus, ToastYourGame facilite la création d'équipes pour réaliser un jeu vidéo par le biais d'appels de compétence sur le forum.



L'ÉQUIPE

CHEVALIER Nicolas
DE CHANTERAC Tanguy
DOUVRE Sarah
LEFEBVRE Siegfried
MARICHAL Sébastien
MOUSSERIN Patrick
ROUX Cédric

VOICIOUS



DES VIDÉOCONFÉRENCES EN DEUX CLICS

<http://eip.epitech.eu/2014/voicious/>

1. Le projet

Voicious est une plateforme de vidéoconférence en ligne utilisable via un navigateur Internet. La particularité de cette solution est d'être très simple d'utilisation et accessible rapidement et facilement.

2. L'innovation

A la différence de la majorité des solutions de vidéoconférence existantes, Voicious ne nécessite ni installation, ni création de compte. En se connectant au site, un utilisateur peut créer en deux clics un salon de discussion. Il lui suffit alors d'échanger l'adresse de ce dernier avec les personnes avec lesquelles il souhaite converser. Ces dernières n'ont plus qu'à ouvrir l'adresse pour le rejoindre. Micro et webcam sont automatiquement détectés et mis en route dès que l'utilisateur est prêt à les activer. Les participants peuvent également communiquer par le biais d'un chat textuel. La légèreté de cette solution la rend utilisable dans une grande variété de cadres.

3. Les plus

En plus d'être totalement gratuit, le code de Voicious est disponible en open-source. Le programme a été pensé pour pouvoir être enrichi de nouveaux modules par la communauté, afin d'étoffer les fonctionnalités notamment en ce qui concerne les salons de discussion.



L'ÉQUIPE

BAUTES Paul-Louis
DESLOGE William
GUEDJ Jordan
JOANNON Paul
LECLERC Tristan
LOYER Alexandre
RODRIGUES Luis Filipe





EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

OUVRIR DE
NOUVEAUX
HORIZONS AUX
PASSIONS

ANIMATE



CRÉATURES VIRTUELLES INTELLIGENTES

<http://eip.epitech.eu/2014/animate/>

1. Le projet

Animate est un projet de vie artificielle visant à reproduire les comportements animaux. Les animates, outre leurs codes génétiques, bénéficient d'une morphologie complexe et d'un cerveau avancé. Grâce à cette expérience unique, l'utilisateur pourra observer des espèces inédites évoluer dans des écosystèmes majestueux. Cette expérience innovante et ludique est multiplateforme (Android/iOS/Windows Phone/PC/Mac).

2. L'innovation

Dans Animate, les joueurs interagissent avec leurs créatures en fonction de deux composantes : un système génétique qui offre différentes options et possibilités d'évolution ainsi qu'une intelligence artificielle poussée qui inclue plusieurs formes d'apprentissage. En fonction de leurs caractéristiques, les animates disposent de plus ou de moins de sens (odorat, vue etc.), influençant leur manière de survivre dans leur environnement. Se procurer de la nourriture, agir en groupe et toute action vitale est simulation à régler en fonction de ces doubles paramètres.

3. Les plus

Plusieurs modes sont proposés. Les joueurs préférant l'élevage d'animates peuvent jouer en privé pour juste voir évoluer leurs espèces. Animate online ouvre, lui, des mondes aux simulations encore plus développées, intégrant des mini-jeux interactifs.



L'ÉQUIPE

AGA Romain
BALTZINGER
Jean-Francois
BENAVENT Florian
BILODEAU Timothée
CASTANIER Matthieu
HUYNH David
LEONARD Luc

MARY Thomas
MEYER Florian
ROGER David
SAUVAGEOT Paul-Arthur
SCHECHTER Alexis

AREA QUEST



UN JEU VIDÉO DANS LA VRAIE VIE

<http://eip.epitech.eu/2014/areaquest/>

1. Le projet

Area Quest est un jeu massivement multijoueurs sur tablettes et smartphones utilisant la géo-localisation des terminaux. Le jeu offre ainsi une véritable aventure numérique à la fois sur son terminal et dans la vie réelle.

2. L'innovation

Area Quest exploite toutes les technologies disponibles dans les smartphones pour offrir une expérience de jeu originale. A l'aide du GPS, le joueur est localisé sur la carte du monde et peut être amené à se déplacer pour récupérer des objets ou combattre des ennemis à certains endroits. Lorsqu'ils sont suffisamment proches, différents joueurs peuvent enfin s'allier pour venir à bout des adversaires les plus redoutables qui peuplent l'univers du jeu.

3. Les plus

Area Quest est pensé pour évoluer comme un jeu en ligne commercial : réalisation de quêtes dans des entreprises ou chez des commerçants, boutique d'objets en jeu pour faciliter la progression, prise en compte des réseaux sociaux...



L'ÉQUIPE

KARABULUT Kaan
NG Thierry
PHOL Richard
SOK Frédéric
WANG Christophe
WU Vincent
YOS David
ZAITI Louis-Gabriel

CAST OUT



ÉJECTER C'EST GAGNÉ

<http://eip.epitech.eu/2014/castout/>

1. Le projet

Cast Out est un jeu vidéo multijoueurs à la première personne. Ce qui le différencie des titres du même genre, c'est que le jeu ne se focalise pas sur la volonté de tirer sur son adversaire pour l'abattre mais d'utiliser les éléments mortels du décor pour y parvenir.

2. L'innovation

Les parties de Cast Out voient s'affronter jusqu'à 16 joueurs en ligne simultanément dans trois modes de jeu. Le titre emprunte des éléments de gameplay au genre RPG. Les héros disposent de vingt-quatre sorts, qui peuvent chacun monter en niveau et gagner en puissance. Afin de rythmer les parties, chaque manche ne dure que deux à trois minutes et il est impossible de réapparaître une fois hors-jeu. Il faut donc faire preuve de stratégie et de réactivité pour se débarrasser, le premier, de ses adversaires. Les graphismes colorés, telle une bande dessinée, sont là pour apporter une touche légère au jeu, qui se déroule dans un univers magique. Des joueurs de tous âges peuvent donc y prendre part.

3. Les plus

Cast Out utilise le moteur professionnel Unreal Engine 3, la commercialisation du jeu est donc parfaitement envisageable à terme.



L'ÉQUIPE

BERNERT Justin
DIQUELOU Vincent
LENOIR Mathieu
PEROCHEAU Dan
PIRON Tristan
ROULEE Julian
TESSIER Joachim

DHANA TREASURE HUNTERS



CHASSE AUX TRÉSORS EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

<http://eip.epitech.eu/2014/dhanatreasurehunters/>

1. Le projet

Dhana Treasure Hunters est un jeu social sur téléphones portables (Android, iOS, Windows Phone) utilisant la géo-localisation et la réalité augmentée afin d'immerger les joueurs dans une véritable chasse aux trésors.

2. L'innovation

Les joueurs partent à la recherche de coffres virtuels cachés dans des villes. Ces derniers sont placés à proximité de lieux d'intérêt afin d'offrir une visite ludique des villes aux joueurs. Une fois tous les trésors trouvés, le joueur obtient une récompense, la personnalisation de son avatar par exemple. Dhana Treasure Hunters est compatible avec les principaux réseaux sociaux (Facebook, Google +) afin de permettre interactions et échanges entre joueurs.

3. Les plus

Dhana Treasure Hunters est pensé pour faciliter les partenariats avec les commerçants ou les offices de tourisme. Il est en effet possible d'offrir des récompenses réelles aux joueurs s'ils trouvent tous les trésors d'une zone : bon d'achat, place de cinéma, récompense à récupérer en magasin... L'application dispose d'un partenariat avec *Incentive Office* pour mettre en place ce type d'opérations.



L'ÉQUIPE

DELHALLÉ Colin
DEPOND Rémi
DESCLAUX Paul-Henri
GRACIA Damien
JUSTIN Guillaume
LE CHATON Vincent
MALAGNAC Vincent
MAURIN Etienne
RAMAT Fernand
TOLLER Anthony

EPIC EMPIRE



JEU DE STRATÉGIE GÉO-LOCALISÉ
<http://eip.epitech.eu/2014/epicempire/>

1. Le projet

Epic Empire prend place dans un monde médiéval-fantastique peuplé de chevaliers et de mages où de puissants seigneurs se font la guerre pour étendre les frontières de leur cité jusqu'à absorber leurs voisins. Le joueur incarne l'un de ces chefs d'armées assoiffé de conquête.

2. L'innovation

Grâce à la géo-localisation, le joueur prend la tête d'un territoire situé en ville. Le jeu étant basé sur la géographie réelle, les différents lieux importants correspondent à ceux du voisinage du joueur. Ainsi, les commerces du quartier deviennent des armureries où acheter de l'équipement, des apothicaires où faire le plein de potions ou encore des tavernes pour embaucher des mercenaires. Le joueur doit ainsi réellement se déplacer pour se ravitailler en objets utilisables dans le jeu. De la même façon, pour lancer un défi à un autre joueur, il faut se déplacer jusqu'à la frontière de son territoire puis lui déclarer la guerre. En fin de journée, le joueur reçoit un bilan de ses pertes et découvre s'il a ou non vaincu son adversaire et pu grignoter une partie de son territoire.

3. Les plus

Plus le joueur affronte d'adversaires, plus il gagne en points d'expérience et voit son influence et sa puissance augmenter. Ce dernier étant essentiellement amené à combattre ses voisins, le jeu dispose d'une forte composante sociale qui incite à revenir jouer régulièrement.



L'ÉQUIPE

WIPF Maximilien
IRISARRI BERNACHON
Augustin
BARBE Amaury
BRUNET Matthias
CARDOSO Alexandre
MOLINES Adrien

EXHIBEAT

Exhibeat

LE RYTHME DANS LA PEAU

<http://eip.epitech.eu/2014/exhibeat/>

1. Le projet

Exhibeat est un jeu de rythme inspiré d'une très célèbre série. Le jeu se présente sous la forme d'une borne d'arcade et dispose d'un contrôleur original, spécialement pensé pour le titre.

2. L'innovation

Exhibeat propose trois modes de jeu : un tutorial, un mode arcade où il faut réaliser le meilleur score possible et un mode défis avec des objectifs à réaliser. Sept hexagones sont affichés à l'écran, lesquels correspondent chacun à une touche. Guidé par la musique et les signaux colorés qui s'affichent, le joueur doit appuyer au bon moment sur chaque touche pour marquer un maximum de points. Plus le timing est juste, plus le score augmente. Il faut également veiller à ne pas trop faire d'erreurs car celles-ci font diminuer les points de vie du joueur, qui peut heureusement en regagner en validant un très bon timing des notes.

3. Les plus

Bien que très simple à prendre en main et accessible à tous, Exhibeat offre un véritable challenge aux joueurs qui veulent s'y investir. L'obtention des meilleurs scores est un vrai défi.



L'ÉQUIPE

DARSEL Julien
DOYEN Dimitri
FAUCON Léo
JALAGUIER Thomas
MARCELLIN Cédric
MARTINEZ Paco
RABIER Patrick
REBOUL Anthony



COMPOSER ENSEMBLE

<http://eip.epitech.eu/2014/flat/>

1. Le projet

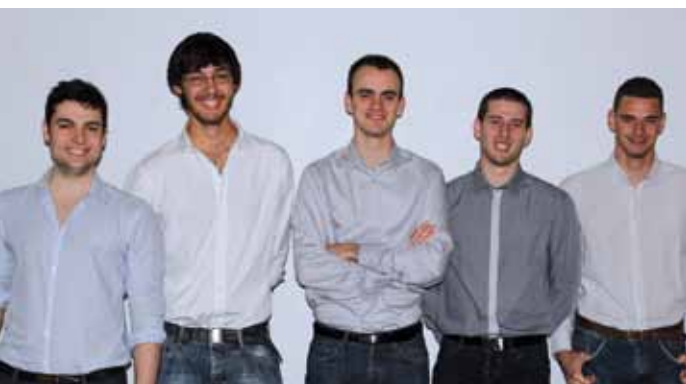
Flat est une solution d'édition collaborative et communautaire de partitions musicales destinée à la fois au grand public et aux professionnels. Le logiciel est basé sur des technologies libres et permet de composer à la fois sur ordinateurs, smartphones et tablettes.

2. L'innovation

A l'aide des outils proposés, les utilisateurs peuvent créer leurs propres compositions mais également éditer celles des autres membres de la communauté. Chaque nouvelle création musicale ainsi composée s'inscrit comme une alternative de l'œuvre originale, à la manière d'un projet GitHub. Flat est également conçu pour recevoir de nouveaux plugins créés par la communauté, afin d'ajouter, par exemple, de nouveaux instruments virtuels. Les compositions sont ensuite exportables sous différents formats musicaux mais aussi sous forme de partitions et tablatures imprimables ou consultables sur tablette.

3. Les plus

Flat supportant les formats MIDI et MusicXML, il est possible de commencer la composition d'un morceau en solo dans un autre logiciel avant de le rendre éditable par tous.



L'ÉQUIPE

BOUCHAUD Vianney
COUTELIER Cyril
GIERSCH Vincent
GURTNER Corentin
RANNOU Pierre

GEOGAMES



PLATEFORME DE MINI-JEUX GÉO-LOCALISÉS

<http://eip.epitech.eu/2014/geogames/>

1. Le projet

s est une application pour téléphone mobile qui propose différents mini-jeux à jouer à plusieurs dont le point commun est d'exploiter la géo-localisation pour chacun d'entre eux.

2. L'innovation

L'originalité de GeoGames est d'utiliser le téléphone géo-localisé comme accessoire de jeu et non comme support principal. Il ne s'agit pas d'un jeu vidéo mais d'un support pour organiser des jeux en plein air. Chaque joueur lance l'application et la synchronise avec les autres participants avant de lancer une partie. Chacun reçoit les règles de la partie et GeoGames se charge automatiquement, grâce à la géo-localisation, de compter les points et de veiller au bon déroulement de la partie. Les joueurs peuvent ainsi redécouvrir la capture de drapeau, la chasse au trésor, le jeu du dernier survivant et bien d'autres, notamment grâce à l'application qui organise pour eux les parties. GeoGames permet également de voir si des parties sont en cours à proximité afin d'aller à la rencontre de nouveaux joueurs.

3. Les plus

Les modes de jeu inclus dans GeoGames peuvent être personnalisés à loisir par les joueurs. Il est même possible de créer des jeux totalement nouveaux grâce au mode d'édition complet des règles.



L'ÉQUIPE

BENNANI Florent
BERROUAG Yannick
BLAISE Hugo
GAHON Alexis
LIBERT Pierrick
MINETTE Alexandre
PETERS Jordane
PIEROPAN Julien
PROFILI Joris
SINGLER Julien

GLADIWAR ARENA



COMBATS ANTIQUES ÉPIQUES

<http://eip.epitech.eu/2014/gladiwararena/>

1. Le projet

GladiaWar Arena est un jeu de combat multijoueurs à la troisième personne. Deux équipes de trois gladiateurs s'affrontent dans une arène et tentent d'occire un maximum d'adversaires.

2. L'innovation

GladiaWar Arena se focalise exclusivement sur le jeu en multijoueurs. Après avoir créé un compte, l'utilisateur choisit une classe de gladiateur parmi les différentes qui lui sont proposées. Certains combattants sont plus forts que la moyenne mais aussi plus lents, d'autres sont plus rapides mais ne peuvent encaisser que peu de dégâts de la part de leurs adversaires. Une fois dans l'arène, le joueur combat ses adversaires en vue et à la troisième personne. Chaque gladiateur peut utiliser plusieurs actions aux effets variés. En visant certaines parties du corps, le joueur peut blesser son adversaire et affaiblir une ou plusieurs de ses statistiques. A la fin d'une partie, selon ses performances, le joueur est récompensé par de l'argent virtuel et des points d'expérience qui lui permettront d'acheter de nouveaux équipements pour son héros et de renforcer son personnage.

3. Les plus

GladiaWar Arena propose un véritable mode spectateur pour ceux qui désirent observer les parties d'autres joueurs. Les observateurs incarnent un spectateur dans les gradins de l'arène et peuvent parier de la monnaie virtuelle sur les matches, ce qui donne un nouvel intérêt à regarder les combats.



L'ÉQUIPE

DELAIGUES Julien
DUBREUCQ Jean-Baptiste
DUVAL Quentin
FRIZAC Alexandre
KERSUZAN Vincent
LE CALVEZ Guillaume
RAMSEYER Claude

HOLY WIGGLY!



STRATÉGIQUE ET HUMORISTIQUE
<http://eip.epitech.eu/2014/holywiggly/>

1. Le projet

Holy Wiggly! est un jeu de stratégie à l'univers décalé sur Windows 8 RT (tablettes) et Windows Phone 7. En 1244, des guerriers croisés traversent un portail inter-dimensionnel qui les mène sur la planète des Wiggles, des extraterrestres d'ordinaire pacifiques mais bien décidés à se défendre face à ces nouveaux arrivants agressifs.

2. L'innovation

Holy Wiggly! est un jeu de type tower-defense, c'est-à-dire que le joueur doit défendre à tout prix son « capitole » face à des vagues d'ennemis successives. Pour ce faire, il faut mettre en place une réelle stratégie et un plan d'organisation. Le joueur doit produire des unités et des équipements de défense. Il faut également veiller à varier ses types de défenses afin de défendre efficacement son peuple. Le jeu propose une véritable campagne scénarisée à la difficulté progressive et de grandes possibilités de personnalisation des tours.

3. Les plus

Le joueur ne doit pas seulement gérer la stratégie et l'utilisation des armes et unités à sa disposition. Il peut également utiliser des pouvoirs magiques couteux en ressources mais très efficaces, ainsi qu'investir dans de la recherche pour améliorer les performances de ses combattants.



L'ÉQUIPE

BERTUCAT Kenni
CAREIL Baptiste
DE TROY Paul
DUFRAISSE Matthieu
HUGUES Vincent
LUCEREAU Romain

HUMAN REBORN



STRATÉGIE ET MONDES PERSISTANTS

<http://eip.epitech.eu/2014/humanreborn/>

1. Le projet

Human Reborn est un jeu de stratégie en ligne jouable via navigateurs web. Dans un monde post-apocalyptique, le joueur se retrouve à la tête d'un clan de survivants dont il doit gérer les ressources économiques et militaires afin d'assurer sa survie. Le jeu mêle stratégie, gestion et éléments de jeu de rôle pour une expérience originale.

2. L'innovation

Le joueur doit tout d'abord veiller au développement de sa ou ses cités, en bâtissant de nouveaux bâtiments ou constituant des armées à l'aide des ressources à sa disposition. Si la ville d'un clan grandit, les clans de survivants voisins vont réagir en retour : c'est au joueur d'adopter la stratégie idoine pour pérenniser l'existence de sa cité. Il lui faut aussi veiller à accomplir des actions pour gagner objets et équipements notamment militaires. Un arbre de recherche lui permet de plus de développer d'autres technologies et lui donner du temps d'avance.

3. Les plus

Modulable sur tout type d'écran, Human Reborn vise mobiles, tablettes et PC. Un forum, un chat, une messagerie et ce système clanique ouvrent une dimension sociale au jeu, où les hauts faits, les héros, leurs quêtes rappellent l'univers du jeu de rôle.



L'ÉQUIPE

BEAUVAIS Christophe
BONET Charles-Thomas
CHAVEE Vivien
DELASALLE Jean
FILLEUL Alexandre
FLORENTIN Alexis
HUOT Fabien
REZZOUG Mathieu

INSTANT CHALLENGE



PLATEFORME DE MICRO-JEUX SOCIAUX

<http://eip.epitech.eu/2014/instantchallenge/>

1. Le projet

InstantChallenge est une plateforme de jeu en ligne, accessible soit par navigateur soit via une application mobile, dont la particularité est de proposer des duels très courts, moins d'une minute par partie en moyenne, choisis aléatoirement parmi une base de petits jeux faciles à prendre en main.

2. L'innovation

Accessible depuis n'importe quel ordinateur ou smartphone, InstantChallenge permet aux joueurs de se lancer des défis en ligne. Compatible avec Facebook, la plateforme permet de défier ses amis et de comparer ses scores ou bien de jouer avec de parfaits inconnus. Les joueurs ne choisissent pas le mini-jeu auquel ils vont jouer : InstantChallenge en sélectionne un au hasard, puis l'envoie aux deux challengers. Celui qui remporte le plus de points ou termine le plus vite sa partie remporte le jeu. Des statistiques détaillées sont enregistrées sur chaque partie afin d'offrir de nombreux classements et cultiver un esprit de compétition entre les joueurs.

3. Les plus

Grâce à la faible durée de chaque jeu, le joueur peut, selon son temps disponible, ne faire qu'une partie ou bien les enchaîner, la variété des activités évitant la lassitude.



L'ÉQUIPE

DELLAC Christophe
MENU-GUILLEMIN Adrien
SCHMITZ Alexandre
SCIUBUKGIAN Yohan
TE Vincent
TRITZ Alexandra

LEGENDARY HEROES



JEU DE RÔLE STRATÉGIQUE EN NAVIGATEUR

<http://eip.epitech.eu/2014/legendaryheroes/>

1. Le projet

Legendary Heroes est un jeu de stratégie en ligne qui n'est pas sans rappeler certains célèbres jeux de plateau. Chaque joueur se voit attribuer un rôle et doit, à l'aide de cartes lui permettant de réaliser des actions, accomplir un objectif différent de celui de ses adversaires.

2. L'innovation

Pendant l'antiquité, une révolte éclate au cœur de Rome. Complots et manigances menacent sérieusement l'empereur qui ne peut compter que sur quelques alliés pour rester sur son trône et balayer la menace que représente les rebelles. Les parties de Legendary Heroes comptent cinq à sept joueurs, chacun interprétant un rôle différent : l'empereur, le général, le rebelle, le traître ou l'amante. A chaque tour, le joueur utilise des cartes pour interagir ou menacer les autres afin de les éliminer, le but étant d'accomplir l'objectif lié à son rôle. Par exemple, le traître doit abattre tous ses concurrents de façon à se retrouver en tête à tête avec l'empereur pour l'assassiner. Gare cependant aux cartes spéciales, qui peuvent bouleverser le cours de la partie.

3. Les plus

Legendary Heroes prend place dans un projet plus large, 3FGames. Ce projet vise à offrir un véritable portail de jeux en ligne, jouables depuis un navigateur. Legendary Heroes sera le premier titre à être exploité sur 3FGames, d'autres titres devant prochainement y paraître afin de fidéliser les joueurs et accroître leur nombre.



L'ÉQUIPE

IBRAHIMA Franck
MOREL Paul
THAI Jean
TIAN Philippe
XU Long Long
YU Weiwen

MAGIC TACTIL



JOUER AUX CARTES EN LIGNE

<http://eip.epitech.eu/2014/magictactil/>

1. Le projet

Magic Tactil est une plateforme sociale de jeux de cartes et de jeux de société pour les appareils à écran tactile. L'application permet de jouer en ligne.

2. L'innovation

Développé pour les tablettes Microsoft Surface, iPad et terminaux Android, Magic Tactil habille d'une jouabilité tactile les jeux de cartes et de société stratégiques traditionnels. Plus besoin d'être face à son partenaire de jeu, ni de placer les cartes face à la table sans pouvoir vérifier ce que l'on a joué, tout se passe sur écran et en ligne. Afin de retrouver la convivialité des parties entre amis, Magic Tactil propose une série d'options pour personnaliser les parties ainsi qu'une composante sociale. Classements, messagerie, lancement de défis ou recherche de joueurs disponibles sont ainsi disponibles pour toujours rester en contact avec ses partenaires de jeu... ou s'en faire de nouveaux.

3. Les plus

Pour les jeux de cartes à collectionner, Magic Tactil propose l'ensemble des options complémentaires indispensables : échanges entre joueurs, création de decks, vérification de leur conformité...



L'ÉQUIPE

FARSI Mehdi
JABER Ali
JOUHRI Oualid
LABORIER Benjamin
ORTIS Lucas
PERIPHANOS Alexandre
PUCHEU Mickaël

MAGICIAN FLOOR



A LA CONQUÊTE DU DONJON

<http://eip.epitech.eu/2014/magicianfloor/>

1. Le projet

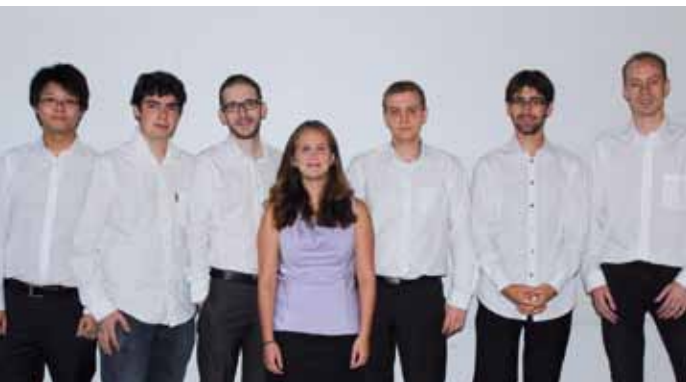
Magician Floor est un jeu d'action en 3D inspiré de grands classiques. Le joueur incarne un magicien qui, guidé par une mystérieuse présence lumineuse, doit gravir les étages d'un donjon jusqu'à son sommet.

2. L'innovation

Magician Floor est aussi bien jouable de façon classique, au clavier et à la manette, que d'une manière plus dynamique. A l'aide du capteur Kinect, le jeu détecte les mouvements du joueur ce qui lui permet d'explorer les niveaux et de combattre ses adversaires sans avoir à appuyer sur le moindre bouton. Le jeu mise sur une ambiance originale, inspirée de l'esthétique steampunk et de la mythologie bouddhiste. Chaque étage du donjon est en effet plongé dans une ambiance différente (caverne, volcan...) et recèle des énigmes à résoudre.

3. Les plus

Alors que l'exploration du donjon s'effectue en temps réel, les combats se déroulent au tour par tour, à la manière d'un jeu de rôle. Le joueur peut lancer des sorts et les combiner entre eux pour infliger plus de dommages. Selon le mode de contrôle, le joueur déclenche ses magies depuis un menu ou bien en traçant les lignes d'un pentacle avec ses mains.



L'ÉQUIPE

BEGUE Arnaud
DELTOUR Damien
EA Loyd
FAIVRE D'ARCIER Cédric
ROCCHIA Bathilde
ROMERO Jonathan
THOMAS Jérémie

MUSICONLIVE



GROUPE DE MUSIQUE EN LIGNE

<http://eip.epitech.eu/2014/musiconlive/>

1. Le projet

MusicOnLive est une plateforme web sur laquelle différents musiciens peuvent, de chez eux, jouer ensemble via Internet et diffuser en ligne ces concerts virtuels.

2. L'innovation

Après s'être inscrits, les utilisateurs peuvent rejoindre un forum et parcourir des profils à la recherche de musiciens avec lesquels jouer. Une fois un groupe constitué, celui-ci peut se doter d'un studio virtuel où organiser des sessions de jeu. Aucune installation logicielle n'est nécessaire, tout se passe via le navigateur, il suffit de brancher son micro ou ses instruments sur les ports de son ordinateur. MusicOnLive a également un aspect social, puisque mettant en avant les artistes qui s'y produisent en direct. Les replays des meilleurs concerts passés sont également en bonne place sur la page d'accueil. Chaque groupe dispose enfin d'une page dédiée permettant de revoir tous ses lives et d'en apprendre plus sur ses membres.

3. Les plus

MusicOnLive utilise la technologie WebRTC, déployée dans un nombre croissant de navigateurs, qui permet d'établir des connexions avec une très faible latence entre des utilisateurs, notamment pour le partage de flux son et vidéo.



L'ÉQUIPE

BROCHARD Nicolas
CHENU François
ISSOUF M'SA Benaly
LEBACHELEY Michaël
LEUNG Olivier
MANDER SAINT GILLES
Morgane
VUE Ludovic

MYTHIC HUNTER



AFFRONTER DES CRÉATURES MYTHIQUES

<http://eip.epitech.eu/2014/mythichunter/>

1. Le projet

Mythic Hunter est un jeu de combat à la troisième personne dans des environnements ouverts. Aux commandes d'un valeureux chasseur, le joueur affronte et capture des créatures de légende accompagné d'autres joueurs en ligne.

2. L'innovation

Mythic Hunter plonge le joueur dans un univers fantastique, rempli de créatures mythiques à la taille parfois démesurée. En affrontant ces dernières, le joueur récupère des matériaux qui lui permettront de fabriquer des armes et de nouveaux équipements. Contrairement aux jeux de rôles classiques, le héros ne remporte pas de points d'expérience améliorant ses capacités : seul son arsenal est en mesure d'augmenter sa force ou sa résistance. Le système de création de nouveaux objets est perfectionné, chaque équipement se constituant de plusieurs éléments à réunir (pour une épée : une lame, une poignée, un pommeau...). Le système de jeu est donc d'une vraie richesse qui rallonge considérablement la durée de vie du titre.

3. Les plus

En plus du mode scénarisé où le joueur enchaîne une succession de missions et de rencontres avec d'autres personnages, Mythic Hunter propose un mode alternatif pour les férus d'action. En mode arène, le joueur affronte, seul ou épaulé d'autres joueurs, des vagues d'ennemis successives et doit tenter de survivre le plus longtemps possible.



L'ÉQUIPE

ASSERE Rodolphe
BERTON Frederic
JUN Armand
MASSIN Frédéric
MORVAN Tristan

OMNASCIENTUM



ACTION ET STRATÉGIE EN ÉQUIPE

<http://eip.epitech.eu/2014/omnascientum/>

1. Le projet

Omnascientum est un jeu vidéo multijoueurs mélangeant action à la première personne et stratégie en vue externe. Les deux équipes qui s'affrontent ont en effet à leur tête un commandant, chargé de définir la stratégie à suivre et surtout de décider la façon dont doivent être utilisées les ressources.

2. L'innovation

Omnascientum fait s'affronter deux équipes de cinq joueurs. Parmi eux un seul commande, c'est lui qui a une vue d'ensemble du champ de bataille et qui doit diriger ses partenaires au sol. Les troupes, constituées des autres joueurs qui jouent, eux, à la première personne, combattent les unités ennemies. Elles doivent aussi occuper les points de contrôle, en remportant le plus de « Schpounz », la ressource que gagne automatiquement chaque équipe tout au long de la partie, en fonction du nombre de points de contrôle, pour acheter des défenses, consolider ses bases ou améliorer l'infanterie.

3. Les plus

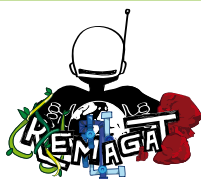
Pour jouer, pas de lancement pour consulter l'état des serveurs ou les parties jouées au même moment, il suffit d'aller sur le site Omnascientum. D'où la possibilité de mise en ligne de publicités dans le cadre d'une exploitation free-to-play.



L'ÉQUIPE

BEGUE Arnaud
DELTOUR Damien
EA Loyd
FAIVRE D'ARCIER Cédric
ROCCHIA Bathilde
ROMERO Jonathan
THOMAS Jérémie

REMAGAT



PASSE-TEMPS DIVIN

<http://eip.epitech.eu/2014/remagat/>

1. Le projet

Remagat est un jeu d'action-plateforme en vue de côté. Le joueur incarne un Remagat, l'un des êtres divins en charge du bon déroulement du temps et du cours de l'histoire. Le destin de l'un d'entre eux va pourtant être bouleversé quand il apprendra qu'il est « l' élu »...

2. L'innovation

L'action de Remagat se déroule dans un monde ouvert, composé de trois époques de la planète Paladox. Le joueur est totalement libre, il peut changer de temps quand bon lui semble. Le héros dispose d'un bouclier invocable qui lui sera d'une grande aide, celui-ci ainsi que son arme s'adapteront au choix d'époque. Différents défis, indiqués par le jeu ou non, doivent être réalisés pour engranger des points lui permettant d'avancer dans l'aventure. Au bout d'une heure, la partie s'achève. Le joueur peut alors faire le point sur son score et le partager en ligne pour comparer ses exploits avec l'ensemble de la communauté.

3. Les plus

Les parties de Remagat ont une durée limitée. Pour découvrir l'ensemble de l'histoire et des interactions possibles, le joueur est invité à recommencer le jeu à plusieurs reprises en effectuant à chaque fois différents défis. Le joueur doit ainsi tâtonner et mémoriser les actions à effectuer en priorité pour pouvoir optimiser son score et débloquent certains événements avant la fin du temps imparti.



L'ÉQUIPE

BARROSO Carlos
FREY Pauline
KAHL Ludovic
MICHALET Matthieu
MIRA Benoît
NGUYEN Kévin
PERRIN Vincent

ROLEPLAY COMMUNITY



LES JEUX DE RÔLE SUR TABLE... PAR INTERNET

<http://eip.epitech.eu/2014/rpcommunity/>

1. Le projet

RolePlay Community est une plateforme en ligne dédiée aux jeux de rôle proposée sous forme de logiciel à télécharger. Elle permet aux joueurs, où qu'ils se trouvent, de rejoindre leurs amis pour une partie de leur jeu favori, comme ils le feraient ensemble dans la même pièce.

2. L'innovation

Chaque utilisateur de RolePlay Community dispose de sa propre page où, à la manière d'un réseau social classique, il peut renseigner des informations sur lui-même, ses goûts et les jeux qu'il pratique. Après s'être constitué un réseau d'amis, il est possible d'organiser des parties avec ces derniers. RolePlay Community propose des outils pour simplifier le déroulement des parties comme un chat, des générateurs automatiques de personnages, des simulateurs de rencontres aléatoires d'ennemis ou encore des lancers de dés automatisés dont les conséquences sont immédiatement répercutées dans la partie. Grâce à un système de modules à télécharger, réalisé par la communauté, les joueurs pourront facilement utiliser des scénarios existants ou enrichir leurs parties de nouveaux éléments de jeu.

3. Les plus

RolePlay Community intègre les règles et les univers de plusieurs jeux très célèbres.



L'ÉQUIPE

CAPPUS Clément
EL OUTMANI Youssef
FERNANDEZ Baptiste
MOUSAD Andro
MOUTARDIER Julien
TESNIERE Etienne
YAN Raphaël

SPACECRAFT



MON VAISSEAU, MA BATAILLE

<http://eip.epitech.eu/2014/spacecraft/>

1. Le projet

SpaceCraft est un jeu d'action shoot'em up où les joueurs prennent les commandes d'un vaisseau spatial de combat qu'ils peuvent personnaliser à leur guise.

2. L'innovation

Dans SpaceCraft, le joueur doit guider son vaisseau, dans des niveaux, remplis d'ennemis et donc éviter les nombreux tirs. Au fur et à mesure qu'il complète des missions, le joueur collecte de nouveaux matériaux grâce aux carcasses des vaisseaux adverses. Ces derniers peuvent ensuite être fondus pour constituer des blocs. Ces derniers peuvent être assemblés pour créer de nouveaux vaisseaux ou améliorer celui du départ. Le joueur peut ainsi fabriquer un engin spatial à son goût et l'enrichir d'un blindage de meilleure qualité, de réacteurs plus puissants, de rayons plus dévastateurs...

3. Les plus

SpaceCraft comporte un mode arcade pour des parties courtes face à des vagues infinies d'ennemis ainsi qu'un mode multijoueurs où les pilotes, seuls ou en équipe, tentent d'éliminer un maximum de leurs adversaires dans le temps imparti.



L'ÉQUIPE

DREYFUSS Clément

KOIVISTO Simo-Pekka

KWASNIEWSKI Mickaël

LAURENS Jérémy

LOTFI Soufiane

PUSH'N'PLAY IT



PRENDRE LE CONTRÔLE DE LA MUSIQUE

<http://eip.epitech.eu/2014/pushnplayit/>

1. Le projet

Push'n'play it est une application destinée à gérer l'ambiance musicale des soirées. Chaque participant peut parcourir la liste des musiques contenues dans une playlist et voter pour les prochains morceaux qui seront joués.

2. L'innovation

Push'N'Play It est une solution applicative qui rend la programmation musicale d'une soirée interactive. L'organisateur installe un logiciel dit « serveur » sur l'ordinateur destiné à jouer la musique au cours de la soirée. Ce logiciel scanne l'ensemble des fichiers musicaux locaux ou distants par l'intermédiaire d'un programme de streaming musical légal (Deezer, Spotify, etc.) et les rend disponibles aux utilisateurs. Ces derniers peuvent, grâce à une application mobile, consulter la liste de lecture courante, y ajouter des morceaux et voter pour que ces derniers soient diffusés en priorité. La liste de lecture est dynamique : elle se met en forme en temps réel, en fonction des votes des utilisateurs. Une façon originale de rendre la liste de lecture interactive.

3. Les plus

Le site internet communautaire Push'N'Play It met en relation les utilisateurs. Ces derniers peuvent consulter les listes de lecture jouées lors de précédentes soirées, voter pour des utilisateurs, des listes de lecture, des morceaux. Un système de statistiques basé sur les votes donne accès à des classements divers (morceaux les plus joués, organisateurs les plus doués etc.).



L'ÉQUIPE

BIOJOUT Quentin

CECCATO Jérôme

CHAPEAU Marc

LE COZ Marc

MAZAUDOU Christopher

POUVREAU Ludovic

VAILLANT Emmanuel

VOXFIELD



MODELEZ VOTRE IMAGINATION

<http://eip.epitech.eu/2014/voxfield/>

1. Le projet

Voxfield est un jeu vidéo multijoueurs en réseau sur PC de type bac à sable. Le joueur est libre d'explorer son environnement, d'interagir avec ce qui s'y trouve et surtout de le modeler comme bon lui semble.

2. L'innovation

Chaque nouvelle partie de Voxfield prend place dans un monde différent, généré de façon aléatoire. Le joueur évolue dans un univers composé de millions de planètes, entièrement constituées de cubes. Ces derniers, peuvent être déplacés comme le joueur le souhaite, de façon à se créer son propre environnement : maisons, caves, remparts... voire des infrastructures beaucoup plus évoluées s'il est assez patient, comme des villes souterraines ou des châteaux. Les mondes ne sont pas déserts pour autant, le joueur peut avoir à combattre des créatures hostiles à l'aide de différentes armes, comme des arcs ou des épées. Un système de gemmes, à collecter et à fusionner pour fabriquer son équipement, est utilisable pour assurer la montée en puissance du joueur.

3. Les plus

Si Voxfield peut être intégralement joué en solo, il prend tout son intérêt en réseau. Les joueurs peuvent se retrouver ensemble sur une même planète et collaborer pour construire de grands bâtiments, combattre des monstres puissants ou échanger des ressources.



L'ÉQUIPE

BOTTON Vivien
CASTELLANI Gianni
CERISIER Mickaël
FAU Julie
GENESTIER Hadrien
PASQUIER-LAURANS Bertrand
ZENASNI Ilyess





EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

RENDRE PLUS
EFFICACES
LES OUTILS AU
PROFIT DES
ENTREPRISES

COFMAKER



SOLUTION DE GESTION DE PME

<http://eip.epitech.eu/2014/cofmaker/>

1. Le projet

L'environnement Cofmaker est un groupement d'applications sur Cloud. Il est destiné à la gestion des petites et moyennes entreprises. Cette solution intègre un ensemble d'applications : gestion d'utilisateurs et de contacts, des ressources matérielles et humaines et ou encore le planning. Les données des applications sont enregistrées dans une base de données noSQL MongoDB.

2. L'innovation

Cofmaker donne l'opportunité à toutes les entreprises de créer leur propre Cloud, mais également de mettre en interaction ses différents services de manière totalement transparente. Cette fonctionnalité permet de répondre à des besoins plus spécifiques, sans nécessiter des connaissances en développement. Les différentes applications de gestion de l'entreprise sont connectées entre elles mais également au Cloud. De cette manière, l'ensemble des données des applications sont ainsi stockées en ligne et peuvent être éditées à tout moment par plusieurs utilisateurs via un système relativement simple. La prise en compte et la gestion du trafic réseau, la synchronisation et la communication inter-applications sont automatiquement gérées par notre système.

3. Les plus

Développé sous licence libre, CofMaker peut facilement être modifié et adapté aux besoins de n'importe quelle entreprise choisissant cette solution. Grâce aux kits de développement proposés sous différents langages (PHP, C++, Java), la production d'application se fait facilement et sur un grand nombre de plateformes.



L'ÉQUIPE

AGIS Guillaume

ALRIC Matthias

LOBERT Arthur

MASANELL Alois

MERCIE Vincent

PRIM Grégoire

CREM



LE COMPTE-RENDU MÉDICAL ÉLECTRONIQUE

<http://eip.epitech.eu/2014/crem/>

1. Le projet

CREM est une plateforme de gestion de comptes-rendus médicaux (opératoires, de consultation ou d'hospitalisation) destinée aux cliniques et hôpitaux. Le logiciel permet la saisie des comptes-rendus via une interface web. Le site CREM permet de créer des formulaires en ligne et les partager, de même que les consulter et les exporter sous différents formats.

2. L'innovation

La flexibilité du système de saisie CREM offre aux utilisateurs une interface adaptée à leurs besoins car ce sont eux-mêmes qui créent les formulaires de saisie à leur convenance. Possibilité offerte grâce à un éditeur très intuitif qui permet de créer des champs, de dynamiser l'affichage ou d'ajouter des contraintes de validation, entre autres nombreuses fonctions.

3. Les plus

La base de données des comptes-rendus peut être exportée dans divers formats. De plus, le système de formulaires CREM permet à différents services utilisant le même jeu de formulaires de fusionner leurs bases de données et de réaliser ainsi des statistiques et des études comparatives. Et de disposer in fine, d'une vue globale sur l'efficacité des traitements ou des méthodes opératoires.



L'ÉQUIPE

BEDRINE Jean Louis
BOURBOIN Thomas
BOURDIN Jérôme
CARRON Yuri
COURAL Tércence
DI COSTANZO Henri
TANG Eric

DISPATCH



DES PLANS D'OCCUPATION OPTIMALE DE L'ESPACE

<http://eip.epitech.eu/2014/dispatch/>

1. Le projet

Dispatch est un logiciel visant à définir, en quelques clics, le moyen le plus efficace d'occuper l'espace d'une pièce, que ce soit avec des personnes ou des objets.

2. L'innovation

L'utilisateur commence par définir le type d'espace qu'il souhaite occuper et indique ses caractéristiques (surface, hauteur...). Via un éditeur visuel, l'utilisateur décrit ensuite ce qu'il désire placer dans la salle à remplir (combien d'objets, combien de personnes)... De nombreux paramètres sont alors proposés pour parvenir au résultat idéal optimal, notamment en attribuant des critères aux choses à placer : tant de chaises et de tables ici ou bien là, empêcher que deux matériels ne se retrouvent l'un à côté de l'autre pour raisons de sécurité. Le paramétrage effectué, il suffit d'exécuter la requête pour obtenir un plan optimal.

3. Les plus

Dispatch utilise un algorithme puissant, développé par l'équipe, qui permet de trouver la meilleure solution. Celui-ci peut-être optimisé pour certains types d'objets. Ainsi l'équipe s'est focalisée sur la problématique du placement des serveurs dans les datacenters qui représente un véritable enjeu pour les entreprises d'hébergement.



L'ÉQUIPE

BAYLOT Pauline
DUVERT Hugo
JOURDAN Thomas
LAU-HANSEN Jonathan
PELLETIER Florian
ROBERT Barthelemy
RUSCON Hubert
SOULIER Nicolas
STEFAS Lucas

EASYPROMOS



LES PROMOS AUTOUR DE VOUS

<http://eip.epitech.eu/2014/easypromos/>

1. Le projet

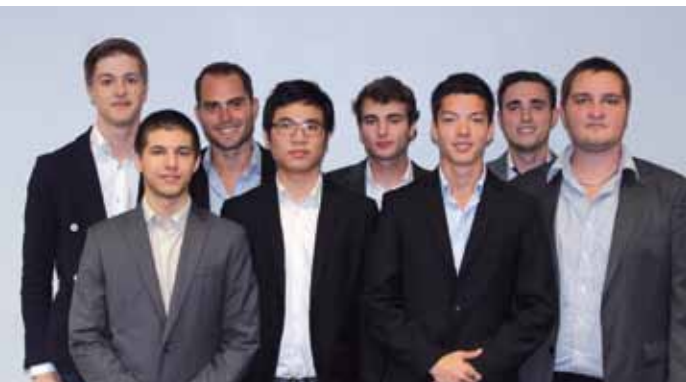
Easypromos est à la fois une plateforme web et une application mobile à destination des consommateurs et des commerçants de proximité. Les premiers peuvent y trouver bons plans et informations, les seconds peuvent y effectuer la promotion de leur établissement.

2. L'innovation

Grâce à un système de géo-localisation, tant en version web que mobile, Easypromos offre des bons plans pertinents aux utilisateurs car ciblés sur les commerces de leur quartier. Chaque entreprise dispose d'une page dédiée contenant des informations pratiques (adresse, horaires d'ouverture...) mais aussi d'un espace actualités. Le gérant peut ainsi communiquer facilement sur les nouveautés qu'il propose ou sur ses dernières offres promotionnelles. Il peut également en proposer en exclusivité aux utilisateurs d'Easypromos. L'application, compatible avec Android, iOS et Windows Phone, reprend les mêmes services et dispose d'une fonction « suggestion » pour découvrir de nouveaux magasins, bars ou restaurants lorsque l'on visite un nouvel endroit.

3. Les plus

Easypromos permet également de lancer des campagnes publicitaires à très haut rendement. Grâce à la géo-localisation, les annonces diffusées sur le site sont en effet adressées à un public restreint mais fortement ciblé. De plus l'utilisateur pourra partager ces annonces via les réseaux sociaux et s'abonner à ses établissements favoris.



L'ÉQUIPE

KHIAMI Gabriel
KIM Richard
LOCQUE Damien
MELLIER Benoit
NAUDOT Pierre
NGUYEN Julien
PARSY Laurent
RIVIERE Romain

EQUIGESTION



GÉRER ET ANIMER FACILEMENT SON CENTRE ÉQUESTRE

<http://eip.epitech.eu/2014/equigestion/>

1. Le projet

EquiGestion est une solution de gestion de centre équestre. C'est un outil puissant et facile à maîtriser qui se destine autant au propriétaire du centre équestre qu'à ses employés et clients.

2. L'innovation

EquiGestion propose un ensemble d'outils de gestion de la vie quotidienne d'un centre équestre via une interface web simple et intuitive. L'utilisation de Node.js offre une rapidité et une qualité d'utilisation optimale : l'exploitant peut y accéder depuis son smartphone, sa tablette ou son ordinateur, où il dispose de modules statistiques et de gestion des plannings, ceux des employés comme ceux des équidés. Grâce à la mise à jour rapide de ces informations, les cavaliers s'inscrivant en ligne ont un accès beaucoup plus réactif au calendrier des séances.

3. Les plus

Développé sous forme de site web, EquiGestion ne nécessite qu'un navigateur Internet tout en étant aussi efficace qu'une solution logicielle classique. Une alternative légère et peu coûteuse.



L'ÉQUIPE

ABRY Maxime

BACLET Arthur

BOUBEGUIRA Julien

DE PRIESTER Quentin

DETREZ Louis

FINANCIAL RISK MANAGER

Riskedge

**MIEUX MAITRISER
LES RISQUES FINANCIERS**

<http://eip.epitech.eu/2014/financialriskmanager/>

1. Le projet

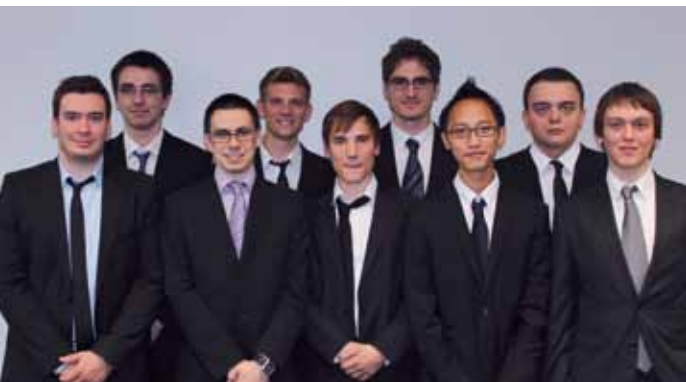
Financial Risk Manager est un projet visant à rendre accessible sur le web une partie des données et de l'expertise de la société Riskedge, société de conseil indépendante en gestion du risque de change et du risque de taux d'intérêt.

2. L'innovation

Financial Risk Manager se décompose en trois outils permettant aux clients de Riskedge d'accéder directement à l'état de leur portefeuille ou aux dernières transactions effectuées. En premier lieu, le Pricer, qui permet aux utilisateurs de suivre la valorisation de leurs contrats ou transactions en cours. Ensuite, le Portfolio assure aux clients un suivi de l'ensemble de leurs transactions financières, passées ou en cours. Il génère aussi automatiquement des fichiers de reporting. L'outil MarketData donne, enfin, accès à l'historique d'une cinquantaine de valeurs, via la base de données de Riskedge, et permet de dégager des tendances en support des décisions financières à prendre.

3. Les plus

A cause de la nature sensible des données traitées, Financial Risk Manager s'est plié avec succès aux exigences importantes en matière de sécurité et de confidentialité propres à Riskedge.



L'ÉQUIPE

ABAD Adrien
AYALA Vincent
COSTA Kévin
DEVAUX Sylvain
DEVEYE Cyril
FANTON D'ANDON Arthur
LEFORT Julien
MALLARD Antoine
TAN Roger

MELUSYN



ORGANISER LES DONNÉES DE PRÉ-PRODUCTION DANS L'INDUSTRIE AUDIOVISUELLE.

<http://eip.epitech.eu/2014/melusyn>

1. Le projet

Melusyn est une plateforme composée de trois applications. En premier lieu, une solution Web en SAAS qui centralise l'ensemble des éléments nécessaires à l'organisation et au suivi d'une production tel que le partage de visuels et d'informations logistiques. Puis, une application iOS ou Android qui permet d'organiser et de partager des photos de repérage (décors, costumes, casting...). Finalement, elle intègre également une application iPhone permettant d'associer les photos de tournage à une séquence pour éviter les erreurs de raccord caméra au fil des prises.

2. L'innovation

Les professionnels de la production audiovisuelle ont un besoin fort d'outils adaptés aux processus spécifiques de leurs industries. Melusyn permet de rationaliser des processus collaboratifs en phase de préparation du tournage d'un contenu (film, série, clip, publicité, etc...).

3. Les plus

Pour renforcer le confort de l'utilisateur, une timeline lui fait visualiser concrètement l'avancée du projet et évaluer précisément les tâches restantes.



L'ÉQUIPE

ASNAR Romain
BASSET Antoine
CAPOT Romain
CHAULVET Chris
NEUVILLE Rémi
NGO Benoît
PHAN Tuan vu Jean-Luc
RAJALINGAM Sureshkumar

OBVIAM



METTRE EN RELATION ENTREPRISES ET PRESTATAIRES ÉTUDIANTS

<http://eip.epitech.eu/2014/obviam/>

1. Le projet

Obviam est une plateforme web qui met en relation des porteurs de projets entrepreneuriaux ou associatifs avec des étudiants d'Epitech intéressés par la réalisation de projets professionnels.

2. L'innovation

Obviam se décompose en trois espaces. L'espace fournisseurs permet aux personnes, entreprises, associations internes ou externes à l'école, de proposer un projet à développer. Après avoir détaillé les objectifs et les conditions de réalisation (délais, rémunération, partenariats...), le projet entre dans l'espace de modération. L'administration de l'école peut alors prendre connaissance du projet et déterminer si ce dernier peut être proposé aux étudiants (intérêt pédagogique, possibilité de supervision par un laboratoire, faisabilité par les élèves...). Le projet arrive enfin sur l'espace étudiants. Ceux-ci peuvent alors découvrir les projets en attente de prise en charge, rentrer en contact avec le commanditaire pour lui poser des questions et éventuellement accepter d'assurer sa réalisation.

3. Les plus

Obviam a été conçu pour s'intégrer facilement aux différentes plateformes utilisées par Epitech, notamment avec l'intranet. Une attention toute particulière a été prêtée à la sécurité, afin d'assurer une parfaite confidentialité concernant le contenu des projets proposés à la réalisation.



L'ÉQUIPE

ADAM Pierre
CASSANY Charline
GAENG William
GLATH Stephen
GUNET-CAPLAIN Pierre
MEYER Cyril
PFAD Antoine

OPTIMALISC



**PAYER MOINS D'IMPÔTS
EN QUELQUES CLICS**

<http://eip.epitech.eu/2014/optimalisc/>

1. Le projet

Optimalisc est une solution destinée aux particuliers comme aux professionnels voulant disposer facilement de conseils d'optimisation fiscale personnalisés.

2. L'innovation

Optimalisc dispose de deux modes distincts, destinés à différents publics d'utilisateurs (particuliers ou professionnels). Les particuliers accèdent à une version simplifiée, disponible directement via le web. Les utilisateurs remplissent un questionnaire qui adapte ses questions aux réponses de l'utilisateur. Ainsi, si ce dernier ne souhaite pas investir pour réduire ses impôts, il n'aura pas à répondre aux questions ayant trait à cette option et Optimalisc se focalisera sur d'autres types d'optimisation fiscale. La déclinaison professionnelle prend, elle, la forme d'une application de bureau classique, comprenant toujours le questionnaire personnalisé ainsi que des questionnaires thématiques, de même qu'un espace de gestion et suivi des clients pour notamment vérifier que les actions entreprises portent leurs fruits.

3. Les plus

Afin de garantir des conseils fiscaux sûrs et à jour, Optimalisc fournit les textes législatifs correspondant à chaque action d'optimisation fiscale proposée. Le but est de permettre aux utilisateurs de bien se documenter avant d'entreprendre une stratégie d'optimisation fiscale, ce qui ne doit pas se faire à la légère.



L'ÉQUIPE

MEZRAHI Maxime

MOTTL Anthony

OLIVE Rémi

SENTIS Mathieu

SOLER Alexandre

SOUVIRON Arthur

PROMANAGER



ProManager

SOLUTION DE GESTION DE MICRO ET AUTO-ENTREPRISES

<http://eip.epitech.eu/2014/promanager/>

1. Le projet

ProManager est un logiciel destiné aux auto-entrepreneurs et micro-entreprises visant à faciliter la gestion de l'ensemble de leur activité.

2. L'innovation

ProManager comprend différents modules couvrant l'ensemble des besoins des micro-entreprises. Le logiciel laisse de côté les fonctions avancées ne correspondant pas aux besoins des petits entrepreneurs et en complexifie l'utilisation. ProManager embarque des modules de gestion du personnel, un agenda détaillé ainsi qu'un système de gestion et de suivi de projets. Le logiciel propose également un module de gestion de documents, un système de comptabilité et un carnet d'adresses. Les modules interagissent entre eux de façon à notamment faciliter le suivi des dépenses et rentrées d'argent. Le projet est prévu pour être évolutif et accueillir de nouveaux modules, par exemple spécifiques à une profession ou à un secteur d'activité.

3. Les plus

ProManager s'utilise au travers d'une interface web pour en garantir une optimisation maximale. Les données sont stockées dans un Cloud sécurisé, ce qui permet d'y accéder à tout moment depuis n'importe quel terminal. Les mises à jour sont également déployées automatiquement.



L'ÉQUIPE

BAYEL Benjamin
BELLONE William
EKRA Alexandra
PANIJEL Hugo
SASSI Ayoub
SCHOM Benoît
WILMET Adrien

TITAN



GESTION DÉMATÉRIALISÉE DE PME

<http://eip.epitech.eu/2014/titan/>

1. Le projet

TITAN est un progiciel de gestion à destination des entreprises de plus de dix salariés. La solution est entièrement dématérialisée et utilise un système de stockage des données en Cloud pour un accès depuis tout lieu et tout support (ordinateur, tablette, smartphone...).

2. L'innovation

TITAN s'utilise via un navigateur Internet, il ne nécessite donc aucune installation et peut être utilisé depuis tout terminal. Le logiciel réorganise les différents modules indispensables à la gestion quotidienne d'une entreprise. TITAN propose ainsi une interface de comptabilité complète (comprenant un système de génération de statistiques et de bilans automatisé), un outil de gestion et de suivi des clients ainsi qu'un module pour gérer et créer des contrats. Cette solution propose également un système de gestion des stocks ainsi qu'un calendrier supportant divers types d'événements (liés aux clients, au personnel...).

3. Les plus

TITAN ciblant plusieurs types d'entreprises, le logiciel est proposé à différents tarifs en fonction des besoins, notamment en termes de support. Une société se servant de TITAN pourra ainsi utiliser la version la plus économique à ses débuts puis évoluer vers les éditions plus complètes, à mesure de son développement.



L'ÉQUIPE

BAILI Samy
BAZZAOU Abdelghani
BOHAIN Etienne
MOYSON Jérémy
RICHEZ Valentin
SAOUCHI Samie-Allah
SOUPRAYEN Guillaume

TUMBLEWEED



BOÎTE À OUTILS POUR DÉVELOPPER DES JEUX WEB

<http://eip.epitech.eu/2014/tumbleweed/>

1. Le projet

Tumbleweed est un framework de développement de jeux vidéo en 2D qui repose sur les technologies HTML5/JavaScript. Il permet la création de Jeux vidéo exécutables directement depuis n'importe quel navigateur web, sur ordinateurs mais aussi sur tablettes et smartphones.

2. L'innovation

Le framework Tumbleweed est composé de plusieurs modules indépendants, ce qui permet au créateur de commencer son jeu sur Tumbleweed puis de reprendre la main quand il le souhaite en ajoutant lui-même de nouvelles fonctions s'il le désire. La solution gère tout aussi bien les librairies d'affichage, de son, d'interface, de périphériques (clavier, manette) que les événements liés à la définition des mécaniques du jeu. Les jeux peuvent être hébergés sur n'importe quel serveur Web standard, de la même manière qu'une simple page web. De leur côté, les joueurs ont simplement besoin d'un navigateur web à jour supportant HTML5. Pas de plugin, pas d'extension, le jeu est jouable directement sans installation. Outre le côté technique, le projet se veut communautaire et met en place un ensemble de plateformes destinées à aider les développeurs qui souhaitent utiliser cette solution.

3. Les plus

Désireux de se démarquer des game makers où le développeur est parfois trop assisté, Tumbleweed se différencie en fournissant une librairie bas niveau qui laisse une liberté totale dans la création des jeux.



L'ÉQUIPE

AÏSSATI Mohamed Amine
BASCOULERGUE Fabrice
BERNARD-ALLIES Kévin
BONNET De LARBOGNE Arnaud
CHAUVIN Aymeric
GAMBERT Axel
GRENIER Jeremy
GUIDET Michaël
OLOUSOUZIAN Fabien
RUIZ Pierre





EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

INNOVER, ANNÉE APRÈS ANNÉE

ACAS : ANDROID COLLABORATIVE ADDONS SYSTEM



UN FRAMEWORK OPEN-SOURCE DE « SOCIAL DEVELOPMENT » POUR ANDROID

<http://eip.epitech.eu/2014/acas/>

1. Le projet

ACAS est une solution de développement qui permet de réaliser des applications Android aptes à s'enrichir de modules complémentaires développés par la communauté.

2. L'innovation

ACAS est le tout premier outil à destination des développeurs Android qui leur permet de rendre leurs projets collaboratifs et sociaux. En effet, lorsqu'une application intégrant ACAS est publiée, n'importe quel développeur - y compris s'il est extérieur au projet - peut y ajouter de nouvelles fonctionnalités, ouvrant les applications du Play Store à la créativité de ses utilisateurs. Les développeurs peuvent accéder aux données de l'application mère et ainsi lui ajouter facilement des fonctions : support de nouveaux types de fichiers, système de saisie innovant, contenu supplémentaire pour un jeu... Les échanges entre l'application et le module additionnel sont sécurisés, garantissant ainsi une parfaite compatibilité entre les deux programmes.

3. Les plus

Afin de démarquer les applications utilisant ACAS des autres, celles-ci sont répertoriées dans un store en ligne qui permet aux utilisateurs de les télécharger et de proposer de nouveaux modules, créant ainsi une communauté riche et vivante. Le créateur d'une application ACAS garde le contrôle sur les modules créés par la communauté en validant ou non ces derniers avant leur publication, évitant ainsi tout risque de détournement ou de modification à des fins non désirées.



L'ÉQUIPE

CAMUS Arnaud
CIAMBELLA Christophe
COLOMBE Benjamin
LEFEBVRE Morgan
MODAT Thibault
PREYNAT Emmanuel
VELLARD Thomas



1. Le projet

Adagio est un logiciel facilitant le travail de recherche en biochimie et en biologie synthétique, grâce à différents modules permettant la visualisation ainsi que la manipulation de molécules.

2. L'innovation

Adagio se décompose en plusieurs modules allant de la représentation tridimensionnelle des molécules à leur manipulation en passant par le marquage des atomes. Des manipulations comme la rupture des liaisons entre les atomes ainsi que leur recombinaison permettront aux chercheurs de découvrir de nouvelles méthodes ou d'optimiser les processus de recyclage ou de synthèse des molécules. Facilement adaptable aux besoins des utilisateurs, Adagio supporte l'ajout de nouveaux modules sous forme de DLL.

3. Les plus

Adagio est compatible avec un grand nombre de formats informatiques de molécules, facilitant ainsi son utilisation en plus d'un logiciel de modélisation et de recherche existant.



L'ÉQUIPE

BEDOUCHA Edouard
GENTIER Olivier
GOURLAOUEN Pierre
HAUGLUSTAINÉ Matthieu
JOHST Alexandre
JUND Adrien
NGUON Victor

ALPHA GAME BUILDER



**CRÉER ET PARTAGER SIMPLEMENT
DES JEUX EN HTML5**

<http://eip.epitech.eu/2014/alphagamebuilder/>

1. Le projet

Alpha Game Builder est une plateforme en ligne de développement et de partage de jeux en HTML5. Les jeux sont directement hébergés sur le site d'AGB, ce qui garantit aux créateurs visibilité et retours de la communauté sur leurs projets.

2. L'innovation

Alpha Game Builder vise différents publics de développeurs indépendants souhaitant créer des jeux exploitables sur un navigateur Internet. La suite d'outils comprend à la fois un éditeur de monde, un outil de création de graphismes et d'animations ainsi qu'un moteur de rendu et de physique. Alpha Game Builder permet également de créer simplement des jeux multijoueurs en ligne. De cette manière, la variété des outils de création permet à la fois au créateur débutant d'apprendre et d'expérimenter simplement et au développeur aguerri de gagner du temps pour créer des jeux complets ou des prototypes.

3. Les plus

Les créations des utilisateurs d'Alpha Game Builder sont stockées sur les serveurs. On peut ainsi travailler sur son projet depuis n'importe quel ordinateur, sans qu'il soit nécessaire de récupérer et d'éditer les fichiers en local.



L'ÉQUIPE

BIANCHI Ghjuvan-Carlù

GSELL François-Xavier

JIMENEZ Isabel

LAMAISON Gauthier

MESUREUR Arnaud

MOREAU Christopher

QUILGHINI Bruno

BEHOLDER



SÉCURISER PAR LA RECONNAISSANCE FACIALE

<http://eip.epitech.eu/2014/holder/>

1. Le projet

Beholder est une solution logicielle de reconnaissance faciale destinée aux particuliers comme aux professionnels dans des domaines comme la sécurité ou le médical.

2. L'innovation

Grâce à un algorithme complexe, Beholder peut identifier en direct des visages dans un flux vidéo. Il détermine et stocke dans une base de données « l'empreinte faciale » de chaque individu, garantissant ainsi une sécurité totale en matière d'identification des personnes. Beholder peut ainsi être utilisé comme une solution de vidéosurveillance avancée, qui ne déclenche des alertes que si une personne non autorisée se présente en dehors des horaires d'ouverture d'une entreprise, par exemple. La solution technologique peut ainsi répondre tant aux besoins des professionnels que des particuliers.

3. Les plus

Beholder est évolutif et il est possible de l'intégrer à des solutions complexes, en permettant notamment de collecter des données de fréquentation d'une boutique ou d'un lieu public.



L'ÉQUIPE

GAUDEAU Gérard
MANIKKAM Ryan
PORCHER Yannick
RICHARD Quentin
ROCH Julien
THERRODE Pierre

HIGHFLIGHT



SIMULATEUR DE VOL PHOTO-RÉALISTE

<http://eip.epitech.eu/2014/highflight/>

1. Le projet

HighFlight est un simulateur de vol proposant des graphismes particulièrement réalistes. Le projet tourne en effet sur le moteur CryEngine 3, reconnu comme l'un des plus pointus qui soient.

2. L'innovation

Bien que basé sur un moteur existant, HighFlight a nécessité une réécriture partielle de ce dernier afin de pouvoir afficher des graphismes en très haute définition. Visant un public semi-professionnel allant du débutant au pilote expérimenté, HighFlight reproduit fidèlement les sensations de vol grâce à un modèle de référence très pointu. Contrairement à la majorité des simulateurs de vol existants, les paysages regorgent de détails intégralement modélisés en 3D (forêts, bâtiments, cours d'eau...) et sont techniquement infinis. Une intelligence artificielle a également été incluse pour donner vie au décor, avec notamment des circulations de véhicules au sol. C'est un véritable challenge technique qui a été relevé.

3. Les plus

HighFlight a été développé en partenariat avec Gaididon Software qui a fourni les données topographiques ainsi que des photographies très haute résolution du sol français afin d'offrir une expérience aussi réaliste que possible aux pilotes.



L'ÉQUIPE

BERNIER Sébastien
FAURIE Nicolas
JAUBERTOU Nicolas
PERES Jérémy
POLIDORO Aurélien
RAMOND Samuel
REYJAL Valentin

HORIZON



PLUSIEURS APPAREILS RÉUNIS EN UN GRAND ÉCRAN

<http://eip.epitech.eu/2014/horizon/>

1. Le projet

Horizon est une technologie à destination des systèmes d'exploitation de téléphones portables et terminaux mobiles (iOS, Android, Windows Phone). Celle-ci permet de connecter plusieurs appareils entre eux de façon à ce qu'ils forment ensemble un seul et même écran.

2. L'innovation

A l'aide des technologies Wi-Fi et Bluetooth, Horizon synchronise plusieurs appareils mobiles afin d'offrir un affichage étendu sur l'ensemble d'entre eux. Le but est de permettre la création de nouvelles applications innovantes, notamment en matière de jeu vidéo. Les jeux multijoueurs sur smartphones sont, en effet, très rares et se jouent généralement en ligne. La technologie Horizon permettra à plusieurs personnes de partager ensemble, une expérience conviviale proche de celles qu'offrent les consoles. L'implémentation d'Horizon dans les applications s'effectue de plus en C++ ou en langage natif, ce qui facilite grandement son intégration quelle que soit la plateforme.

3. Les plus

Afin de démontrer l'intérêt d'Horizon, l'équipe a développé un jeu utilisant sa technologie. Intitulé « Zonbreaker », c'est un jeu de type casse brique exploitant l'ensemble des écrans connectés en une seule surface de jeu.



L'ÉQUIPE

AUJOLET Kevin
BERENGUEL Philippe
BESSIERE Kevin
CHMIELNICKI Piotr
DUPONCHELLE Mathieu
PHILBERT Olivier
QUESNEY Jean-Baptiste
SIAMI Adrien

KOODATA



RENDRE L'OPEN DATA PLUS ATTRACTIF

<http://eip.epitech.eu/2014/koodata/>

1. Le projet

Koodata est une application pour Windows 8, Tablet PC et terminaux Android et iOS qui rend plus agréable la consultation des données fournies en open data. Le projet propose des modes de commandes innovants pour exploiter ces informations.

2. L'innovation

En utilisant les différents fichiers open data mis à disposition pour la ville de New York, Koodata rassemble l'ensemble des informations publiques à disposition pour les rendre plus simples à consulter, en les localisant sur une carte. L'interface a été pensée pour rendre la consultation plus accessible. Disposant d'un menu homogène et facile d'utilisation, la prise en main de l'application se fait instinctivement sous toutes les plateformes. Ce projet ne laisse aucune technologie de côté pour avoir une cible d'utilisateur plus élargie.

3. Les plus

Koodata a été développé en utilisant les bases de données open data. Ces bases de données sont gratuites et accessibles par tout le monde mais sont difficilement compréhensibles par tout type d'utilisateur, Koodata permet grâce à son interface une utilisation des données simple et efficace.



L'ÉQUIPE

CARON Jean
CLERGET Kévin
GARNIER Jean-Daniel
LYNDE Patrice
NIGRI Julien
PISANI Adrien
WEST Brian



CONCEVOIR UN SITE EN QUELQUES CLICS

<http://eip.epitech.eu/2014/kucyk/>

1. Le projet

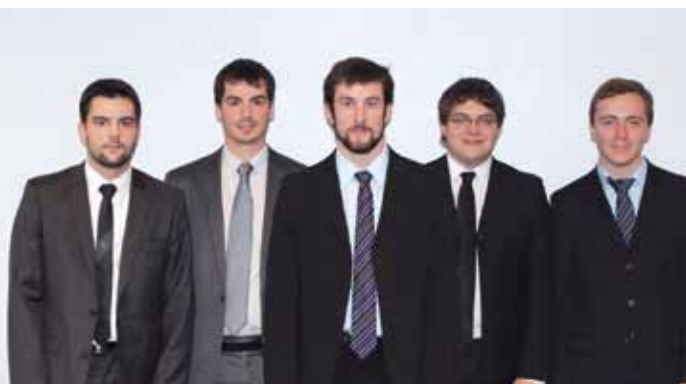
Kucyk est un gestionnaire de contenu permettant de concevoir facilement différents types de sites internet (blog, forum, intranet, site vitrine ...) sans qu'il ne soit nécessaire d'avoir des connaissances en programmation informatique.

2. L'innovation

Kucyk permet de réaliser facilement des sites internet grâce à son système de modules. L'interface de création se présente sous la forme d'un glisser-déposer. Il est alors possible de déplacer les éléments que l'on souhaite utiliser pour son site au seul clic de la souris : menu, agenda, bloc de news, forum, réseaux sociaux, album photo ... L'utilisateur peut donc définir le design des modules et du site tout en paramétrant leur forme, leur couleur ou encore la taille et la police d'écriture. Un système de tutoriels et une plateforme d'aide en ligne sont également prévus pour aider les novices à créer leurs sites. Ces derniers sont automatiquement compatibles avec les navigateurs web pour smartphones et tablettes.

3. Les plus

Afin de rester évolutif, Kucyk propose un mode avancé pour les utilisateurs plus confirmés. Il sera alors possible de créer ses propres modules ou bien de réaliser de façon entièrement manuelle certaines pages.



L'ÉQUIPE

DHALER Antoine

GUILLET Paul

NAUDIN Thomas

NIRONI Sylvain

PIERRON Jean

THOREAU Louis

LOCATE MY STICKERS



RENDRE N'IMPORTE QUEL OBJET GÉO-LOCALISABLE

<http://eip.epitech.eu/2014/locatemystickers/>

1. Le projet

Locate My Stickers est une solution pour rendre géo-localisable n'importe quel appareil ou objet. Il suffit pour cela de coller un sticker compatible sur l'objet que l'on souhaite pister puis de consulter sa position grâce à une application cliente.

2. L'innovation

Locate My Stickers se décompose en deux outils. En premier lieu, les stickers, qui contiennent une puce de géo-localisation et peuvent être facilement installés sur n'importe quel objet. En outre, une application web et mobiles suit en permanence la position des stickers que possède l'utilisateur. Après avoir scanné le QR Code unique de chacun des stickers que l'on possède, le programme indique en temps réel où se trouvent les objets pistés. Enfin, l'application indique quels déplacements ont été effectués récemment. Locate My Stickers permet ainsi d'organiser, à un coût maîtrisé, des activités ludiques comme des événements sportifs, des chasses au trésor et autres manifestations événementielles.

3. Les plus

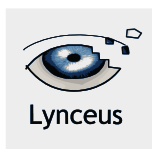
Locate My Stickers permet de partager ses informations sur les objets suivis grâce à une composante sociale. Plusieurs personnes peuvent ainsi suivre un objet équipé d'un sticker, ce qui peut être intéressant pour veiller sur un proche âgé ou dans le cadre de l'organisation d'un événement.



L'ÉQUIPE

ANFOSSI Denis
GOULAMABASSE Irfane
GUFFENS Adrien
KOETH Yann
LIABASTRE Benoît
RECLUS Sylvain
THEAULT Frédéric

LYNCEUS



SOLUTION COMPLÈTE DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

<http://eip.epitech.eu/2014/lynceus/>

1. Le projet

Lynceus est un projet de réalité augmentée permettant d'étendre les performances et le champ d'application des lunettes à réalité augmentée de notre partenaire Laster Technologies.

2. L'innovation

La société Laster travaille depuis plusieurs années sur une solution de réalité augmentée reliant des lunettes ayant des verres incurvés à une station fixe. Lynceus a implémenté la solution existante sur un système portable, plus adapté à la réalité augmentée. La phase de recherche et d'analyse a permis de concevoir une carte de développement plus facile à exploiter que la station fixe, plus abordable financièrement mais suffisamment puissante pour fournir aux lunettes des applications et des images à afficher. Cette dernière est équipée d'Android comme système d'exploitation, afin d'offrir une solution open-source pouvant recevoir de nouveaux modules et applications de la communauté des développeurs. Lynceus a développé un ensemble de logiciels et de pilotes permettant d'afficher des programmes sur les lunettes et de récupérer les images de l'environnement prises avec la caméra ainsi que des travaux d'interfaçage avec un moteur graphique ouvert et performant.

3. Les plus

Lynceus est développé en partenariat avec LASTER Technologies, une société à l'avant-garde des technologies d'affichage numérique en réalité augmentée, visant tant les utilisations professionnelles, militaires, médicales, industrielles que l'usage grand public.



L'ÉQUIPE

AUBRY Nicolas
BECKER Guillaume
BONNIN Bastian
COCHARD Guillaume
FROMENT Jean-Baptiste
GIOVANNONI Marc
MARIMA Florent
MEYE Harold

M-CADOR



L'ESSAIM DE DRONES INTELLIGENTS

<http://eip.epitech.eu/2014/m-cador>

1. Le projet

M-CADOR est un système de pilotage automatisé d'essaims de drones qui permet de réaliser des opérations de surveillance et d'exploration aériennes sans intervention humaine.

2. L'innovation

M-CADOR permet de faire voler des drones capables d'agir en essaim autonome. Les drones se coordonnent entre eux à l'aide d'une intelligence artificielle décentralisée qui analyse en temps réel l'ensemble des flux vidéo du groupe. L'opérateur de commande récupère les informations et pilote l'essaim dans son ensemble, sans avoir à diriger chaque drone individuellement. Il suffit au pilote de définir un périmètre de surveillance, un type particulier d'événements à repérer et de signaler d'éventuelles zones à risque. Les drones sont également capables de rejoindre automatiquement leur base de chargement et ce, à tour de rôle, ce qui assure une surveillance continue sans aucune interruption.

3. Les plus

Les drones contrôlés par M-CADOR sont capables d'analyser en temps réel les images filmées par leurs caméras afin de déclencher des alertes en fonction de la mission attribuée. Un essaim programmé pour surveiller les départs d'incendie pourra ainsi prévenir automatiquement les pompiers s'il repère de la fumée.



L'ÉQUIPE

ALLAUX Chanh	SPERA Guillaume
ARMAGNACQ Amandine	SUN Jimmy
CALMELS Jonathan	TAING Laurine
CHAMPION Alexandre	TAVARES David
DANINO Nicolas	TRINCANO Nicolas
NUGON Alexis	VOGT Rodolph
NUGON Thomas	ZARKOVIC Danijel
SABBAGH Fares	VOGT Rodolph
	ZARKOVIC Danijel

NEUROMOT



DIRIGER SON FAUTEUIL ROULANT PAR LA PENSÉE

<http://eip.epitech.eu/2014/neuromot/>

1. Le projet

Neuromot est une solution technique permettant le contrôle d'un fauteuil roulant par la pensée, à l'aide d'un casque muni de capteurs. Le projet souhaite simplifier la vie des handicapés moteurs, notamment ceux qui ont subi d'importantes pertes d'autonomie.

2. L'innovation

Le système de commandes du fauteuil roulant est remplacé par un boîtier de communication. Directement relié au casque neuronal, le boîtier fait office d'interface de commandes. C'est ce dernier qui analyse les données transmises par le casque et les interprète afin de déplacer le fauteuil. Plusieurs modes de commandes sont proposés afin d'offrir une solution adaptée à chaque utilisateur : cognitif, basé sur les ondes cérébrales et les pensées ; émotif, basé sur les expressions du visage ; gyroscopique, les mouvements de la tête indiquant les mouvements à effectuer. Le système est prévu pour pouvoir s'enrichir de nouveaux modules, par exemple en lien avec la domotique du domicile.

3. Les plus

Neuromot comprend un module d'intelligence artificielle embarquée afin d'assister l'utilisateur dans ses déplacements. Cette direction assistée évite les obstacles, facilite les déplacements et peut reprendre la main en cas de difficultés de contrôle.



L'ÉQUIPE

BESOMBES Armand
CUVILLIER Hugo
DEMAY-DROUHARD Louis
MEROUZE Ronan
MUSTAKI Nathan
THIEBAULT Arnaud



DÉTECTER ET CORRIGER LES FAILLES DE SÉCURITÉ DES SERVEURS

<http://eip.epitech.eu/2014/orome/>

1. Le projet

Oromè est une solution de sécurité informatique destinée à renforcer les serveurs sensibles. Le logiciel détecte les failles des machines qu'il surveille et propose automatiquement des modifications pour les corriger.

2. L'innovation

Oromè vise à simplifier la prévention de problèmes de sécurité sur serveurs. Le logiciel est conçu pour être facilement installé sur un serveur central qui surveillera tous les autres. Le déploiement est ainsi très rapide et il n'est pas nécessaire de l'effectuer à chaque fois qu'un nouveau serveur est mis en place. A intervalles réguliers, prédéfinis par l'administrateur, Oromè effectue un contrôle des serveurs sous sa surveillance. En plus d'offrir des rapports d'activité, le logiciel renvoie, sur une simple interface web accessible depuis n'importe quel ordinateur ou terminal connecté, la liste des dernières vulnérabilités détectées. Oromè détaille alors la nature de la faille et propose soit de la corriger automatiquement, soit un guide pas à pas pour la corriger manuellement.

3. Les plus

Oromè est développé en partenariat avec l'agence de services web lyonnaise Tillid, spécialisée dans la création et l'hébergement de sites Internet, qui l'utilisera pour administrer ses serveurs.



L'ÉQUIPE

FAYARD Loïc
FAYOLLE Pierre
FORAND Quentin
JUILLARD MANCINO Morgan
KASBARIAN Emeric
VACHEROT Claire
YU Kévin

TEPEE3D



INTERFACE TACTILE 3D

<http://eip.epitech.eu/2014/tepee3d/>

1. Le projet

Tepee3D est une interface pour smartphones et tablettes dont la particularité est d'être un environnement en 3D. Le projet vise à proposer une interface en 3D aussi plaisante à utiliser que celles en 2D de la très grande majorité des appareils tactiles du marché.

2. L'innovation

Tepee3D est conçu comme un espace de vie numérique en 3D personnalisable. Différents décors peuvent être utilisés afin de permettre à l'utilisateur de disposer d'une interface qui lui plaît. Les fonctionnalités ont été pensées afin d'être personnalisable au maximum. La consultation des images s'effectue directement dans l'interface où elles apparaissent dans des cadres en 3D avant de basculer en plein écran. Les conditions météo sont reproduites directement dans l'environnement d'arrière-plan. Les contacts du répertoire s'affichent sous forme de liste, toujours en 3D, dans une section dédiée. Tepee3D pourra enfin être enrichi par la communauté grâce à de nouveaux modules, le programme ayant été conçu avec une API ouverte pour permettre les ajouts de fonctionnalités par tous.

3. Les plus

Tepee3D est disponible sur smartphones, tablettes, mais aussi sur ordinateurs (Windows, Linux, Mac OS X) permettant ainsi aux utilisateurs d'avoir la même interface sur tous leurs appareils.



L'ÉQUIPE

BRILLANCEAU Julien
LEMIRE Paul
LEROY Kévin
LIGLET Grégoire
NGUYEN-HAO Bertrand
PICQUETTE Grégoire
PUBERT Clément
WARION Maxime



CONTRÔLER UN ORDINATEUR PAR LA PENSÉE

<http://eip.epitech.eu/2014/will/>

1. Le projet

Will est une solution logicielle permettant de contrôler un ordinateur par la pensée via un casque électro-encéphalographie (EEG). Le but étant de remplacer l'utilisation de la souris et du clavier.

2. L'innovation

Will est un logiciel capable d'interpréter l'activité cérébrale afin d'interagir avec un ordinateur. L'utilisateur commence tout d'abord par paramétrer le logiciel à l'aide de l'outil de calibrage, lequel implique de se concentrer sur des carrés qui clignotent. Une fois Will calibré, il suffit alors de focaliser son attention sur l'un des éléments à l'écran pour ouvrir le fichier ou le programme qui lui correspond.

3. Les plus

Afin de distribuer largement cette technologie, le logiciel est compatible avec différents systèmes d'exploitation (Windows 7, Windows 8, Linux sous environnement graphique Gnome). Le projet est développé en partenariat avec le Dr Bouilleret du service de neurologie de l'hôpital Bicêtre, le Dr Gaillard du service de neurochirurgie de l'hôpital Foch, des chercheurs/développeurs du projet OpenViBE ainsi que des développeurs de l'EIP I Only Think.



L'ÉQUIPE

BLAISE Paul
CAMPREDON Denis
CASIER Charly
COUZIN Julien
GICQUEL Arnaud
MAINGONNAT Hugo
MAYEN Florian
PIVONET Séphen
ROCHELLE Romain



1. Le projet

Woda est une solution open-source qui permet, en toute sécurité, de stocker, synchroniser et partager des fichiers avec ses amis.

2. L'innovation

Contrairement à la majorité des offres Cloud classiques, Woda propose aux utilisateurs la liberté de choisir eux-mêmes leur moyen de stockage (serveurs de stockage personnels locaux ou distants, interface avec Amazon S3). L'innovation est aussi portée sur la simplicité de stockage et de partage des données entre utilisateurs : synchronisation de dossiers, partage par lien de téléchargement direct, moteur de recherche de fichiers publics etc. Enfin, la solution est sécurisée à l'aide d'un système de cryptage très performant et via la réalisation automatique de plusieurs copies de chaque fichier en cas de défaillance d'un serveur de stockage.

3. Les plus

L'utilisateur est entièrement maître de l'aspect hardware de son Cloud, ce qui lui permet de se fabriquer une solution sur mesure en fonction de ses besoins. Il est l'unique propriétaire de ses fichiers. Le service est entièrement gratuit et ouvert à la communauté.



L'ÉQUIPE

BEYLIN Roman
CITONE Jérémy
DE COURCEL Louis
DELORD Kevin
DREVET Philippe
ECOFFET Adrien
ESTRACH Raphaël
GUIBERT Yann

GUILLOUARD Kevin
LINCK Etienne
LUBERT Théo
NISON Maël
PASTORINO
Guillaume

EPITECH INNOVATIVE PROJECTS

DES SUCCÈS ANNÉE APRÈS ANNÉE



Prestashop

PrestaShop est une société co-fondée par Bruno Lévêque (Epitech promo 2007) dans la continuité de son Epitech Innovative Project. C'est aujourd'hui devenu la référence incontournable dans le monde de l'e-commerce. PrestaShop propose en effet un logiciel open source permettant à tous d'ouvrir une boutique en ligne en quelques clics. Leader dans son domaine, avec plus de 125 000 boutiques à travers le monde et 200 nouvelles boutiques chaque jour, PrestaShop fait partie des fleurons du web open source. La communauté PrestaShop compte ainsi plus de 330 000 membres dans 153 pays. Bruno Lévêque s'est installé aux Etats-Unis et a pris la direction de la filiale américaine de PrestaShop. Avec l'aide de ses 103 collaborateurs répartis sur les deux continents, son objectif reste inchangé : proposer à tous la solution e-commerce la plus souple, la plus performante et la plus rapide à prendre en main !



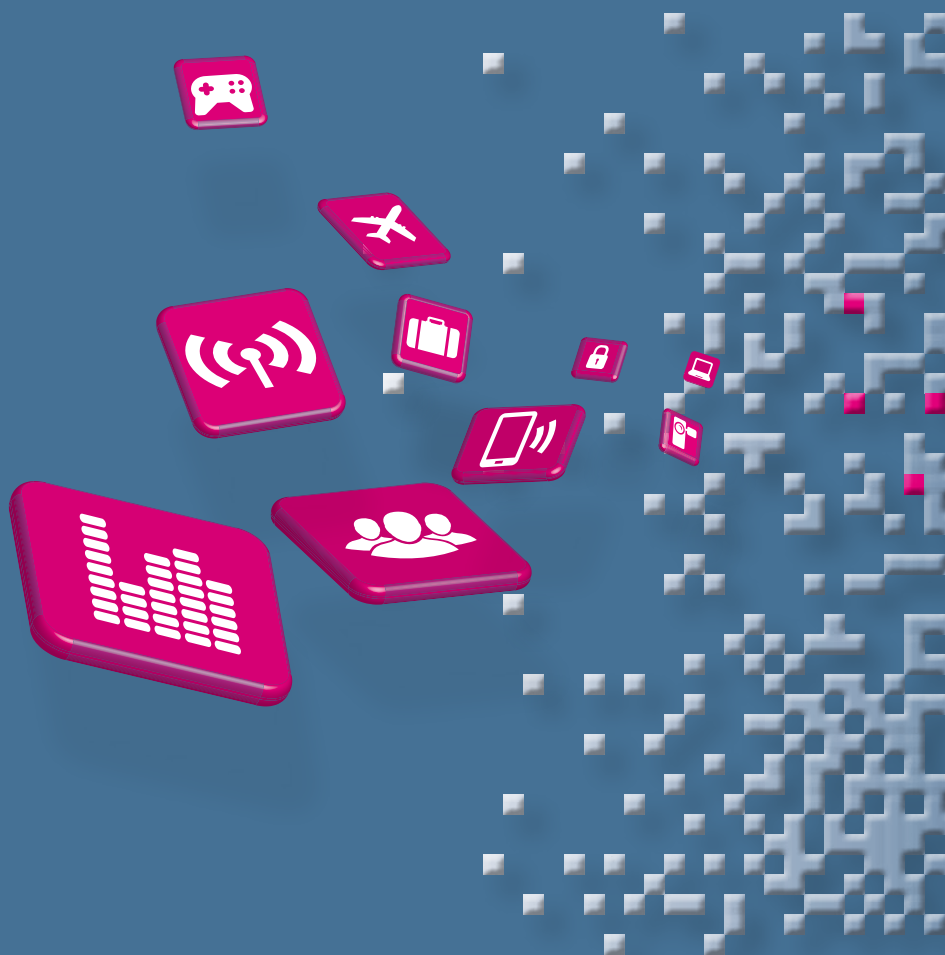
Board by melty

Alexandre Malsch (Epitech promo 2009) et Jeremy Nicolas (Epitech promo 2009) lancent en 2008 le projet melty. Les technologies utilisées par leur Epitech Innovative Project, la Board, et l'innovation de la société leur permettent de devenir partenaires de Microsoft via les programmes IDEES et Bizspark. Aujourd'hui, melty.fr est le webmagazine leader sur l'actualité, le divertissement et les tendances à destination des 18-30 ans. Les sites du réseau meltyNetwork génèrent plus de 9,1 millions de visites par mois. En 2012, meltyNetwork s'est également développé à l'International avec notamment une implantation en Italie et en Espagne, tout en concluant des partenariats avec de grands groupes media...



Crystal Wars

Crystal Wars est né du mariage des genres entre jeux de cartes à collectionner et jeux de plateau. Plongeant le joueur au sein d'un monde fantastique où s'affrontent morts-vivants et créatures féeriques, ce jeu de stratégie en ligne gratuit est jouable directement via un simple explorateur Internet. Dans Crystal Wars, chaque joueur est le général d'une armée qu'il a lui-même composée, son objectif étant de protéger son cristal, source de son pouvoir, et de détruire celui de son adversaire. Pour ce faire, il pourra faire appel à un arsenal de plus de 200 personnages et sortilèges. EIP de la promotion 2012, Crystal Wars a continué son développement en rejoignant depuis le début de l'année Creative Valley, l'incubateur/pépinière d'Epitech en partenariat avec Push&Pull.





RÉUSSITE

[ʁeysit] **N.f.** :

Sens 1 : Entreprise couronnée de succès.

Synonyme : triomphe, victoire.

Sens 2 : Fait d'atteindre un objectif souhaité.

Synonyme : performance.

Sens 3 : Fait de gagner la faveur du public,
d'être connu et reconnu.

Synonyme : célébrité.

Epitech BORDEAUX

81 - 89, rue du Jardin Public
33000 BORDEAUX
Tél : 01 44 08 00 14
www.bordeaux.epitech.eu
e-mail : bordeaux@epitech.eu

Epitech LILLE

5 - 9, rue du Palais Rihour
59000 LILLE
Tél : 01 44 08 00 10
www.lille.epitech.eu
e-mail : lille@epitech.eu

Epitech LYON

156, rue Paul Bert
69003 LYON
Tél : 01 44 08 00 13
www.lyon.epitech.eu
e-mail : lyon@epitech.eu

Epitech MARSEILLE

21, rue Mires
13002 MARSEILLE
Tél : 01 44 08 01 37
www.marseille.epitech.eu
e-mail : marseille@epitech.eu

Epitech MONTPELLIER

16, boulevard du Jeu de Paume
34000 MONTPELLIER
Tél : 01 44 08 00 75
www.montpellier.epitech.eu
e-mail : montpellier@epitech.eu

Epitech NANCY

80, rue Saint Georges
54000 NANCY
Tél : 01 44 08 00 36
www.nancy.epitech.eu
e-mail : nancy@epitech.eu

Epitech NANTES

16bis-18, rue Flandres
Dunkerque - 44100 NANTES
Tél : 01 44 08 00 11
www.nantes.epitech.eu
e-mail : nantes@epitech.eu

Epitech NICE

13, rue Saint-François de Paule
06300 NICE
Tél : 01 44 08 00 26
www.nice.epitech.eu
e-mail : nice@epitech.eu

Epitech PARIS

24, rue Pasteur
94270 LE KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 44 08 00 50
www.paris.epitech.eu
e-mail : paris@epitech.eu

Epitech RENNES

19-22, boulevard Saint Conwoïon
35000 RENNES
Tél : 01 80 51 71 10
www.rennes.epitech.eu
e-mail : rennes@epitech.eu

Epitech STRASBOURG

4, rue du Dôme
67000 STRASBOURG
Tél : 01 44 08 00 12
www.strasbourg.epitech.eu
e-mail : strasbourg@epitech.eu

Epitech TOULOUSE

19, rue Bayard
31000 TOULOUSE
Tél : 01 44 08 00 15
www.toulouse.epitech.eu
e-mail : toulouse@epitech.eu

Cette école est membre de 

IONIS Education Group appuie sa réputation sur le savoir-faire de ses 20 écoles et de leurs 2 000 enseignants, ainsi que sur la réussite de ses 62 000 anciens répartis dans tous les secteurs économiques en France et dans le monde.

Depuis 1980, le groupe transmet chaque année ses valeurs – sens de l'entreprise, de l'initiative et de la responsabilité à plus de 17 000 étudiants au sein de ses écoles membres dont l'ISG, l'ESME Sudria, l'EPITA, l'ISEG Group, Epitech, l'ICS Bégué, l'IPSA, e-artsup...

Parce qu'être le 1^{er} groupe de l'enseignement supérieur privé en France suppose un état d'esprit différent.

La nouvelle intelligence des entreprises.
www.ionis-group.com