

Les projets Wif Prototype
janvier-mai 2012**1- Enrichissement 3D**

L'objectif est d'accroître le réalisme de scènes naturelles par ajout procédural de détails, basé sur l'utilisation de fonctions pseudo-aléatoires. Le but est de générer au vol de grandes zones de végétation : acquisition de paramètres, contrôle du bruit 3D, rendu Temps Réel.

Chef de projet : Nicolas Pavis, Master 2 ISICG
Parrain : Erwan Sabourin – Pixine.

2- Vieillesse fruits

Le but est de modéliser en 3D certaines catégories de fruits et certains de leurs défauts (des choix seront à effectuer sur une ou plusieurs espèces de fruits et sur un ensemble de défauts). A terme, cette modélisation pourra servir pour entraîner un système de reconnaissance automatique de défaut de fruits réels.

Chef de projet : Evans Bohl Master 2 ISICG
Parrain : -

3- Fluide

Projet hors concours Wif Prototype.

4- Réalité Augmentée

Réalité Augmentée sur tablette (par exemple pour permettre à un décorateur de modifier en temps réel la couleur des murs d'une pièce).

Chef de projet : Guillaume Andrés, Master 1 ISICG
Parrain : Julien Lemaître – Super Dev

5- Tracking Webcam

Application ludo-éducative de tableau blanc interactif utilisant une webcam et un vidéoprojecteur. L'image filmée par la caméra est capturée, puis traitée pour en déduire des informations (cadre de l'image, détection de couleurs prédéterminée, recherche de contours). Une fois ces informations récupérées les mouvements sont détectés, permettant d'envisager plusieurs applications.

Chef de projet : Reda Chakib, Master 1 ISICG
Parrain : Vincent Guérêt – Studio Exosma

6- Archivage sécurisé

Développement d'un système d'archivage sécurisé pour la conservation à long terme des copies d'examen, et autres documents administratifs. Le système doit intégrer les spécificités relatives au fonctionnement des universitaires.

Chef de projet : Niels Brisset, Master 1 ISICG
Parrain : -

7- PIN Code Sémantique

Comment améliorer la sécurité des opérations sur un périphérique intelligent (smartphone, tablette, ...). Problématique : les périphériques connectés peuvent être la cible de malwares (keyloggers ...) rendant le code PIN inutile. L'objectif est d'implémenter une nouvelle forme d'authentification sur un clavier spécifique basé sur une tablette.

Chef de projet : Joris Barrier Master 1 ISICG
Parrain : -

8- Contrôle assiduité FST

Projet hors concours Wif Prototype.

9- Aide conduite

Développement d'une IHM d'aide à la conduite : on imagine qu'à la place de l'afficheur d'une voiture, on a un dock pour brancher une tablette. Comment imaginer qu'elle puisse afficher des données de conduite et permettre de piloter le confort (géoloc/road-map, météo, distance, consommation et autres données du véhicule, zones dangereuses, clim, film ou musique, auto-radio, téléphone, etc) ? On pourra simuler de "fausses" données venant du GPS et de la voiture en tps-réel.

Chef de projet : Jean Rarivonirina, Master 1 ISICG
Parrain : Alexis Mons – E-Makina

10- Tournoi e-sport

Mise en place d'un générateur de site web dédié aux tournois "e-sportifs". A partir des spécifications d'un tournoi entré par l'organisateur, l'application génère un site web permettant aux participants de s'inscrire, à l'organisateur de créer automatiquement le programme des rencontres, au public de suivre les parties en vidéo...

Chef de projet : Jérôme Vermoyal, Master 1 ISICG
Parrain : Benoît Nadaud – Althéa Studio

11- Interface innovante de saisie de CV

Développement d'une application riche destinée aussi bien au grand public qu'aux entreprises. Outre la saisie des compétences du candidat, l'application doit permettre, à partir des informations saisies, de composer un CV ad-hoc. Au sein d'une entreprise, l'application pourrait permettre de rechercher des profils en interne, correspondant à des compétences requises.

Chef de projet : Zakarya Bentatou, Master 1 ISICG
Parrain : Benoît Nadaud – Althéa Studio

12- Android 1

Projet hors concours Wif Prototype.

13- Jeu Nintendo DS

Le type de jeu abordé est au libre choix du groupe de projet dans la liste fournis ci-dessous. Ce jeu prendra place dans un univers 2D comportant tous les éléments classiques d'un jeu vidéo. Les décors, les personnages et objets ainsi que la musique et les bruitages pourront être abordés.

Chef de projet : David Hecker Licence 3

Parrain : Pascal Prévôt – Lycée Maryse Bastié

14- Android 2

Développement d'une application mobile pour les étudiants de l'université pour leur permettre de traiter leur interface unilim depuis leur smart-phone.

Chef de projet : Sarah Burrell Licence 3

Parrain : -

15- Interface e-mail pour enfant

Création d'un site web de consultation d'e-mails adapté aux enfants en apprentissage de la lecture et de l'écriture (utilisation de pictogrammes, interface administration accessible aux parents, etc).

Chef de projet : Florian Chevalier Licence 3

Parrain : Jérôme Grasset - Iriseo

16- IHM Opal

Projet hors concours Wif Prototype.

17- Base de données Inscription étudiants FST

Projet hors concours Wif Prototype.

18- IHM OPAL 2

Projet hors concours Wif Prototype.

19- Positionnement Idéal Caméra

Calcul des "bons" points de vue pour la visualisation d'une scène 3D à l'aide des méthodes d'Intelligence Artificielle.

Chef de projet : Pierre-Alain Hecker Master 2 ISICG

Parrain : -

wif 2012

Festival international de design interactif

29-31 mai 2012, Limoges, France

Wif Prototype

19 janvier 2012

