

Projet transversal



Composante
École Nationale
Supérieure
d'Électrotechnique
d'Électronique
d'Informatique
d'Hydraulique
et des
Télécommunications

En bref

- > **Code Ametys:** N9EN17C
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Objectifs

L'objectif de cette matière est d'aborder un projet transversal accès sur le multimédia de manière innovante et active via un APP (Apprentissage par Problèmes et Projets). Les sujets pourront couvrir les matières de cette UE (Vision, Réalité Augmentée et Applications) mais également toute autre matière du parcours abordée dans les autres UE. Voici des exemples de sujets passés : visite virtuelle d'un musée, détection et reconnaissance d'objets appliquée à un jeu vidéo, estimation de trajectoire optimale dans un jeu vidéo, génération de créatures par réseaux de neurones, reconnaissance d'objets, suivi du regard.

Description

Cette matière permet d'aborder une application spécifique afin de confronter les éléments étudiés en cours et travaux pratiques à une application concrète, et d'approfondir les apprentissages liés à ces différents concepts. Ce projet, réalisé en groupe, sera évalué sous la forme de compte-rendu, présentation et évaluations par les pairs. Suivant les besoins, il peut y avoir également une évaluation en ligne individuelle.