

Projet transversal



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

En bref

> **Code:** N9EN17C

Présentation

Objectifs

L'objectif de cette matière est d'abordé 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 et Réalité Augmentée) mais également tout 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.

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, rapport et évaluations par les pairs. Il y aura également une évaluation en ligne individuelle.

Pré-requis obligatoires

Aucun pré-requis mais avoir suivi l'APP (Apprentissage par Problèmes et Projets) en 2A multimédia est un plus.