

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)

#1 ZEN EDITION.....	2
BUMP	2
PIPLE	2
SAVE +.....	3
ORPOW	3
SMARTSKY.....	4
SUPERLOVA.....	4
#2 ZEN EDITION.....	6
CULTURE PIC.....	6
PAYSMART	6
MED'N'GO.....	7
PIC'N FOUND.....	7
I-COM	8
COURTADVISOR.....	8
#3 ZEN EDITION.....	9
APP'HEALTH.....	9
SMARTBILL.....	9
DISCHOOLVERY.....	10
RECY'DRIVE.....	10
TOURISMAPING	11
HANA	11
MACITY.....	12
#4 ZEN EDITION.....	13
CONNECT	13
WECARE.....	13
INNOVABEILLE.....	14
WISP.....	15
FOLLOWME.....	15
PEER-TO-PRINT	16
KINKA.....	16
SAFEMAY.....	17
DATASOURCE.....	17
AL'AIRGÈNE	18
DIAB'KIDS.....	18


The Berger-Levrault City'ZEN Challenge


Summary of projects selected for previous editions (1-4)



#1 ZEN Edition

BUMP

 **Gagnant du 1^{er} prix | Winner of the 1st prize**

 School: ECE Paris

Project summary




Allow physicians to quickly and securely access a patient's health data (blood group, allergies, treatments, exams) under all circumstances, even when the patient is unconscious. How hadn't we thought of it? With the Bump smartphone app, this is now possible. How does it work? The patient just needs to carry a small badge that gives access to their shared medical file. The doctor, meanwhile, uses an RFID receiver that can capture and display medical data in an optimized way. Saving precious time that can save lives...



Permettre aux médecins d'accéder de façon rapide et sécurisée aux données de santé d'un patient (groupe sanguin, allergies, traitements, examens) en toutes circonstances, même lorsque le patient est inconscient. Comment n'y avait-on pas pensé ? Avec l'application smartphone Bump, c'est désormais possible. Comment ça marche ? Il suffit que le patient porte un badge qui donne accès à son dossier médical partagé. Le médecin, quant à lui, utilise un récepteur RFID qui permet de capter et d'afficher les données médicales de manière optimisée. Un gain de temps précieux qui peut sauver des vies...

PiPle

 **Gagnant du 2^{ème} prix | Winner of the 2nd prize**

 School: ECE Paris

 Website: [link](#)

Project summary



PiPle helps you manage your team's communication smartly. Easily navigate through topics and ideas. Identify the messages you care about at a glance. Have personalized conversations for your own interests and concerns. In short, enjoy a truly efficient messaging platform.



PiPle vous aide à gérer intelligemment la communication de votre équipe. Naviguez facilement à travers les sujets et les idées. Identifiez les messages qui vous intéressent en un coup d'œil. Ayez des conversations personnalisées pour vos propres intérêts et préoccupations. Bref, profitez d'une plateforme de messagerie vraiment efficace.


The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Save +

 **Gagnant du 3^{ème} prix | Winner of the 3rd prize**

 School: ECE Paris

Project summary




Save + is an application that allows, by prioritizing alerts, to bring help to anyone in an urgent medical situation. Unlike existing applications, it allows direct communication with emergency response services via a questionnaire, then by telephone. In addition, users receive information, both medical advice and emergency protocols, and are not helpless while waiting for help to arrive. This application therefore presents a real societal issue.



Save + est une application qui permet, par la priorisation des alertes, de porter secours à toute personne en situation médicale préoccupante. Contrairement aux applications existantes, elle permet de communiquer directement avec le SAMU via un questionnaire, puis au téléphone. De plus, les utilisateurs reçoivent des informations, tant des conseils médicaux que des protocoles d'urgence et ne restent pas impuissants en attendant l'arrivée des secours. Cette application présente donc un réel enjeu sociétal.

ORPOW

 School: ECE Paris

Project summary



Currently, going to a public administration office appears to be a necessary chore. The waiting time, the lack of clarity about the necessary documents and the orientation within the structure make it, however, rather unattractive.

Thanks to our application, the customer experience has been completely redesigned. Citizens save time and are therefore less unhappy. Administrations save money, thanks to the analysis of the attendance and the processing times of the various services. Customer waiting time is therefore optimized and the experience is completely renewed. The link between the administration and the citizen is strengthened and simplified.



Actuellement, se rendre dans une administration apparaît comme une corvée nécessaire. Le temps d'attente, le manque de clarté quant aux documents nécessaires et l'orientation au sein de la structure la rendent peu attractive.


Grâce à notre application, l'expérience client est totalement repensée. Les citoyens gagnent du temps, et sont donc moins mécontents. Les administrations font des économies, grâce à l'analyse de l'affluence et des temps de réalisation des différents services. Le temps d'attente des clients est donc optimisé, l'expérience entièrement renouvelée. Le lien entre l'administration et le citoyen est renforcé et simplifié.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



SmartSky

 School: ECE Paris

Project summary



Today, planet Earth faces many environmental problems resulting from past as well as present human activities – notably, the impacts of light pollution.


To address this real and growing problem, we decided to make a connected device capable of measuring light pollution in real time. The data thus collected will be processed and will then be used to classify urban zones according to their level of light pollution. This classification, accessible via our website, will then allow us to position light pollution as a guarantee of quality, and thus contribute to its reduction. Finally, solutions to fight against this pollution will be made available to users of our platform.



De nos jours, la planète Terre fait face à de nombreux problèmes environnementaux. En particulier, les impacts de la pollution lumineuse.

Nous avons décidé de réaliser un dispositif connecté capable de mesurer la pollution lumineuse en temps réel. Les données ainsi recueillies seront traitées et serviront par la suite à effectuer un classement des collectivités territoriales en fonction de leur taux de pollution lumineuse. Ce classement, accessible via notre site internet, nous permettra alors de positionner la pollution lumineuse en tant que gage de qualité, et d'ainsi contribuer à sa réduction. Enfin, des solutions pour lutter contre cette pollution seront mises à la disposition des utilisateurs de notre plateforme.

SUPERLOVA

 School: ECE Paris

Project summary



One of the main problems in cities is the long commute time for public service vehicles. This can sometimes be very problematic for vehicles on an emergency mission. Even if the means are already in place to facilitate their movements, we still think that this time can be improved. Every second is precious in an emergency and can be of great benefit to both the rescue and the survival of victims.

Our solution facilitates the movement of emergency vehicles via the coordinated manipulation of traffic lights. The resulting harmonized "light show" triggers a warning system for drivers and thus helps guide first responders more effectively during emergency missions.

In addition, Super Lova can provide assistance with energy consumption issues through intelligent management of street lighting. Our solution is based on the principle of motion detection, which will have a direct influence on the brightness of streetlights and therefore on the energy bill.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Un des principaux problèmes en ville est le long temps de trajet pour les services publics. Cela peut parfois être très problématique pour les véhicules en mission d'urgence. Même si des moyens sont déjà mis en place pour faciliter leurs déplacements, nous pensons tout de même que ce temps est améliorable. Chaque seconde est précieuse pour une urgence et peuvent être très bénéfiques à la fois pour les secours et la survie des victimes.

Notre solution facilite le déplacement des véhicules d'urgence via la manipulation coordonnée des feux de signalisation. Le « spectacle lumineux » harmonisé qui en résulte déclenche un système d'alerte pour les conducteurs et permet ainsi de mieux guider les pompiers, etc. lors des missions d'urgence.

De plus, Super Lova peut apporter une assistance à la problématique de consommation d'énergie via la gestion intelligente de l'éclairage public. Notre solution se base sur le principe de la détection de mouvement qui aura une influence directe sur l'intensité de la luminosité des lampadaires et donc sur la facture énergétique.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge


Summary of projects selected for previous editions (1-4)



#2 ZEN Edition

Culture Pic

Gagnant du 1^{er} prix | Winner of the 1st prize

 School: ECE Paris

 Website: [link](#)

 Presentation video: [link](#)

Project summary




Culture Pic is a mobile application for visitors or citizens of a city, making it possible to identify a monument and provide information about it with a simple photo. Our application therefore proposes to help tourists in their visits, in order to provide them with relevant information on what they see. Culture Pic thus provides autonomy to tourists and can be found wherever they go.



Culture Pic est une application mobile à destination des visiteurs ou citoyens d'une ville, permettant d'identifier un monument et de donner des informations dessus au moyen d'une simple photo. Notre application se propose donc d'aider les touristes dans leurs visites, afin de leur fournir des informations pertinentes sur ce qu'ils voient. Culture Pic procure ainsi de l'autonomie aux touristes et s'invite dans tous leurs déplacements.

PaySmart

Gagnant du 2^{ème} prix | Winner of the 2nd prize

 School: ECE Paris

Project summary



The aim of the PaySmart Project is to develop an Android mobile payment application to help manage a budget given by a user to another user. This application allows data to be analyzed through the study of the financial transactions of its users.



PaySmart est un projet de développement d'une application Android de paiement mobile permettant la gestion du budget donne a un utilisateur et qui peut permettre une analyse de données issue d'une étude des flux financiers de ses utilisateurs.


The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Med'n'Go

 **Gagnant du 3^{ème} prix | Winner of the 3rd prize**

 School: ECE Paris

 Presentation video: [link](#)

Project summary




Med'n'go is a platform that supports the dematerialization of medical prescriptions by offering a simple tool in a secure environment. It allows the pre-order of drugs in pharmacies, help with treatment monitoring, and the centralization of patient medical information.



Med'n'go est une plateforme qui accompagne la dématérialisation des ordonnances médicales en proposant un outil simple dans un environnement sécurisé. Elle permet la précommande des médicaments en pharmacie, l'aide au suivi de traitement, et la centralisation des informations médicales patient.

Pic'n Found

 School: ECE Paris

Project summary



Our solution is a web application that simplifies the found objects process as much as possible in order to encourage the spirit of citizenship. Indeed, Pic'n Found provides added value compared to what is currently being done on the found objects market by reducing the number of operations to be carried out for those seeking to find their object.




Notre solution est une application web qui simplifie au maximum la démarche d'objets trouvés afin d'encourager l'esprit citoyen. En effet Pic'n Found apporte une plus-value par rapport à ce qui se fait actuellement sur le marché des objets trouvés en permettant de réduire le nombre d'opérations à effectuer pour celui qui cherche à retrouver son objet.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



I-Com

 School: ECE Paris

Project summary




I-Com is a DOOH (Digital out of Home) solution allowing small businesses to finally gain a foothold in the vast world of advertising. How? By showing their advertisements on LCD screens placed on the roofs of taxis. It is thus an interactive and geolocated solution encouraging small local businesses to make their own advertising without it going unnoticed by passers-by and being buried in those of companies which monopolize the market.



I-Com est une solution DOOH (Digital out of Home) permettant aux petits commerces de mettre enfin un pied dans le vaste monde de la publicité. Comment ? En diffusant leurs publicités sur des écrans LCD placé sur le toit des taxis. Il s'agit ainsi d'une solution interactive et géolocalisée incitant les artisans ou commerçants à faire leur propre publicité sans qu'elle passe inaperçue aux yeux des passants et qu'elle ne soit enfouie dans celles des entreprises qui monopolisent le marché.

CourtAdvisor

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



CourtAdvisor is a community mobile app for Street Basketball. Thanks to our solution, users are able to see, find and add events, current or upcoming, near their location, which they can attend. They will have the option to add friends and see if they are currently participating in an activity or planning to go to an upcoming event. Our application has a community aspect where users can create teams or groups, organize private events or challenge other teams. We also want to "gamify" their experience through an experience system, trophies or individual and team ranking.



CourtAdvisor est une application mobile communautaire pour le Street Basketball, ou Basketall de rue. Grace à notre solution, les utilisateurs sont capables de voir, trouver et ajouter des événements, en cours ou à venir, près de leur position, auxquels ils peuvent assister. Ils auront la possibilité d'ajouter des amis et voir s'ils participent actuellement à une activité ou planifient d'aller à un prochain évènement. Notre application a un aspect communautaire où les utilisateurs pourront créer des équipes ou groupes, organiser des évènements privés ou défier d'autres équipes. Nous souhaitons aussi "gamifier" leur expérience via un système d'expérience, de trophées ou un classement individuel et d'équipe.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge


Summary of projects selected for previous editions (1-4)



#3 ZEN Edition

App'Health

 **Gagnant du 1^{er} prix | Winner of the 1st prize**

 School: ECE Paris

Project summary



App'Health was designed to make the work of emergency response services easier by prioritizing the most urgent calls and improving patient care through a personalized application. To achieve these objectives, this project takes the form of two interdependent interfaces: the first, in the form of a mobile application, is intended for general public users (or "patients") while the second is in the form a software package intended for ARMs and medical regulators (more generally for emergency call centers).



App'Health a été conçu dans le but de faciliter le travail des ARM en priorisant les appels les plus urgents et en améliorant la prise en charge du patient au travers d'une application personnalisée. Pour réaliser ces objectifs, ce projet se présente sous la forme de deux interfaces interdépendantes : la première, sous forme d'application mobile, est destinée aux utilisateurs grand public (ou "patients") tandis que la deuxième se présente sous la forme d'un progiciel à destination des ARM et médecins régulateurs (plus largement aux centres de régulation des appels d'urgence du SAMU).

SmartBill

 **Gagnant du 2^{ème} prix | Winner of the 2nd prize**

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



SmartBill is an intelligent application that dematerializes and centralizes your receipts on your smartphone. Thanks to a data analysis of these tickets and therefore a better understanding of the behavior of merchant customers, the objective of SmartBill is to digitize the tools of physical stores in order to make them more competitive against the giants of e-commerce.



SmartBill est une application intelligente qui dématérialise et centralise vos tickets de caisse sur votre smartphone. Grâce à une analyse de données de ces tickets et donc à une meilleure compréhension du comportement de la clientèle des commerçants, l'objectif de SmartBill est de digitaliser les outils des commerces physiques afin de les rendre plus compétitifs face aux géants du E-commerce.


The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Dischoolvery

 **Gagnant du 3^{ème} prix | Winner of the 3rd prize**

 School: ECE Paris

 Presentation video: [link](#)

Project summary



Dischoolvery is a web platform dedicated to helping high school students find the optimal choice in terms of higher education. They can go to the platform where a multitude of university student profiles will be available, who have registered beforehand, in order to answer their questions about their studies, their daily life in their school, etc. Following this exchange, the high school student could go spend a day at the school of the student with whom he exchanged. A kind of "live my life", which would help him to apprehend the higher studies and to know if this school could correspond to him or her.



Dischoolvery est une plateforme web qui a pour mission d'aider les lycéens à trouver la formation dans laquelle ils s'épanouiront le plus. Ils peuvent se rendre sur la plateforme où seront disponibles une multitude de profils d'étudiants du supérieur, qui se seraient inscrits au préalable, afin de répondre à leurs questions à propos de leurs études, de leur quotidien dans leur école etc. A la suite de cet échange, le lycéen pourrait aller passer une journée dans l'école de l'étudiant avec qui il a échangé. Une sorte de « vis ma vie », qui l'aiderait à appréhender les études supérieures et à savoir si cette école pourrait lui correspondre.

Recy'Drive

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



Recy'drive sets up a collection system for small recyclable items, as close as possible to the citizen in order to make recycling more accessible. Our smart recycle bins will be installed directly in the apartment buildings of our partners. Like home delivery companies, Recy'Drive picks up your used products to give them a second life.




Recy'drive met en place un système de collecte de petits objets, place au plus proche du citoyen afin de rendre le recyclage plus accessible. Nos poubelles intelligentes vont être installées directement dans les immeubles des copropriétés partenaires. A l'instar des entreprises de livraison à domicile, Recy'Drive vient chercher vos produits usagés pour leur donner une seconde vie.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Tourismaping

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



Tourismaping is an application that optimizes the management of tourist flows via the analysis of waiting times in real time.

In all the big cities we notice that the major centers of interest are much more frequented at certain times. Optimizing tourist flows would reduce this trend and at the same time better distribute tourists, thus providing a better experience and points of interest could see increased the number of daily visits.

The user chooses all the monuments or points of interest he or she wishes to visit as well as the dates, the application then organizes the itineraries for the day or days of travel according to the waiting times recorded in the database.




Tourismaping est une application qui permet d'optimiser la gestion des flux touristiques via l'analyses des temps d'attentes en temps réel.

Dans toutes les grandes villes on remarque que les centres d'intérêts majeurs sont beaucoup plus fréquentés à certaines heures. L'optimisation des flux touristiques permettrait de réduire cette tendance et par la même occasion mieux répartir les touristes, ainsi ils en retireraient une meilleure expérience et les centres d'intérêts pourraient augmenter le nombre de visites quotidiennes.

L'utilisateur choisit tous les monuments ou centres d'intérêts qu'il désire visiter ainsi que les dates auxquelles il souhaite venir, l'application organise ensuite les itinéraires pour le ou les différents jours de voyage en fonction des temps d'attentes relevés dans la base de données.

Hana

 School: ECE Paris

Project summary



Hana is a solution to the memory loss problems of people with Alzheimer's disease in its early stages and therefore victims of forgetfulness and slight loss of bearings. This consists of a connected bracelet for the user and an application for caregivers (relatives, home help, doctor). Our solution is intended to be really easy to use, comfortable and easily adopted by our beneficiaries. Our users would therefore have a real system that will be a sort of personal assistant able to help them when they are alone.



Hana est une solution aux problèmes de pertes de mémoire des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer dans ses premiers stades et donc victimes d'oublis et de pertes de repères légers. Celle-ci se compose d'un bracelet connecté pour l'utilisateur et d'une application destinée aux aidants (proches, aide à domicile, médecin). Notre solution se veut vraiment simple d'utilisation, confortable et facilement adoptable par nos bénéficiaires. Nos utilisateurs auraient donc un vrai système qui sera en quelque sorte un assistant personnel capable de leur venir en aide lorsqu'ils seront seuls.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



MaCity

🏫 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



Faced with increasingly large demographics, how can we improve city life and make it cleaner while empowering citizens? 1. Reduce incivility and damage in the city. 2. To enrich the culture of the citizens about the city. 3. Succeed in raising awareness among city dwellers and creating a collective drive towards a more responsible attitude.

MaCity is a smartphone application that allows you to report a degradation or an incident in a few seconds via the simple transfer of a photo from your smartphone to your town hall. Even more, it encourages citizen movements by allowing residents to organize CleanWalks or other collective events in order to improve the condition of their city and to create links between citizens.

To encourage people to use our app, MaCity gamifies citizen action. By participating in missions, or by reporting degradations, the player accumulates points. These give him or her access to quizzes on the monuments of his or her city and to discounts from downtown merchants, thus bringing a little dynamism to this area increasingly neglected by consumers in favor of shopping centers.



Face à des démographies de plus en plus grandes, comment pouvons-nous améliorer la vie en ville et la rendre plus propre tout en responsabilisant les citoyens ? 1. Diminuer les incivilités et les dommages dans la ville. 2. Enrichir la culture des citoyens à propos de la ville. 3. Réussir à sensibiliser les habitants de ville et à créer un élan collectif vers une attitude plus responsable.

MaCity est une application smartphone qui permet de signaler en quelques secondes une dégradation, photo à l'appui à la mairie. Plus encore, celle-ci encourage les mouvements citoyens en permettant aux habitants d'organiser des CleanWalk ou autres événements collectifs dans le but d'améliorer l'état de leur ville et de créer du lien entre les citoyens.

Afin d'encourager les gens à utiliser notre application, MaCity gamifie l'action citoyenne. En participant à des missions, ou en signalant des dégradations, le joueur accumule des points. Ceux-ci lui donnent accès à des quizz sur les monuments de sa ville et à des réductions auprès des commerçants du centre-ville, permettant ainsi d'apporter un peu de dynamisme dans cette zone de plus en plus délaissée par les consommateurs au profit des centres commerciaux.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



#4 ZEN Edition

Connect

Gagnant du 1^{er} prix | Winner of the 1st prize

 School: EPITECH Barcelona

 Presentation video: [link](#)

Project summary



A centralized digital interface for all IoT devices of the modern metropolitan area. Data is obtained, processed and displayed in real-time. Our platform displays a city's KPI's in a simple, seamless map interface pinpointing the key areas and stakeholders affected. Our algorithms process the data being obtained by current IoT infrastructure and evaluate future needs by extrapolating trends from that data. In short, Connect enables decision makers to solve the complex challenges of modern cities through technology in a both time-effective and cost-effective manner.



Une interface numérique centralisée pour tous les appareils IoT de la zone métropolitaine moderne. Les données sont obtenues, traitées et affichées en temps réel. Notre plate-forme affiche les indicateurs clés de performance d'une ville dans une interface cartographique simple et transparente qui identifie les zones clés et les parties prenantes concernées. Nos algorithmes traitent les données obtenues par l'infrastructure IoT actuelle et évaluent les besoins futurs en extrapolant les tendances à partir de ces données. En bref, Connect permet aux décideurs de résoudre les défis complexes des villes modernes grâce à la technologie de manière à la fois rapide et rentable.

WeCare

Gagnant du 2^{ème} prix | Winner of the 2nd prize

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



WeCare is a (digital) network based on mutual support, which will directly link homeless people to associations, street patrol teams, medical teams, or any partner organization willing to help the cause. This connection will be facilitated via the use of a user-friendly smartphone app, which will use a database. For those who can't afford a smartphone, WeCare will provide simple beepers connected to the app and the database, enabling them to inform/alert other users in case of a need or a problem and to ask for any kind of help (medical, educational, social, etc.).

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge


Summary of projects selected for previous editions (1-4)



WeCare est un réseau (numérique) basé sur l'entraide, qui reliera directement les sans-abris aux associations, aux équipes de patrouilles de rue, aux équipes médicales ou à toute organisation partenaire désireuse de soutenir la cause. Cette connexion sera facilitée via l'utilisation d'une application smartphone conviviale, qui utilisera une base de données. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un smartphone, WeCare fournira de simples bips connectés à l'application et à la base de données, leur permettant d'informer / alerter les autres utilisateurs en cas de besoin ou de problème et de demander tout type d'aide (médicale, éducative, sociale, etc.).

InnovAbeille

 **Gagnant du 3^{ème} prix | Winner of the 3rd prize**

 School: ECE Paris

 Website: [link](#)

 Presentation video: [link](#)

Project summary



Engaged in the urgent fight to protect endangered bee populations, this project's connected beehive uses sensors and AI algorithms to provide accessible and relevant real-time data enabling to beekeepers to provide optimal care for and protection to their colonies. In addition, as a veritable turnkey solution, InnovAbeille aims to render apiculture accessible to everyone and thus to facilitate the growth of beekeeping in urban areas.




Engagé dans la lutte urgente pour protéger les populations d'abeilles en danger, la ruche connectée de ce projet utilise des capteurs et des algorithmes d'IA pour fournir des données en temps réel accessibles et pertinentes permettant aux apiculteurs de fournir des soins et une protection optimaux à leurs colonies. De plus, en tant que véritable solution clé en main, InnovAbeille a pour objectif de rendre l'apiculture accessible à tous et ainsi de faciliter l'essor de l'apiculture en milieu urbain.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



WISP

 School: ECE Paris

 Website: [link](#)

Project summary




Thanks to our automatic and adaptive algorithm, WISP provides a traffic light management system based on real-time traffic data which can improve the flow of urban traffic in Paris via the optimization of the alternation of traffic lights. The result are reduced response time for emergency services, lower urban pollution levels, reduced levels of heavy traffic, to name just a few.



Grâce à notre algorithme automatique et adaptatif, WISP fournit un système de gestion des feux tricolores basé sur des données de trafic en temps réel qui permet d'améliorer la fluidité du trafic urbain à Paris via l'optimisation de l'alternance des feux tricolores. Il en résulte un temps de réponse réduit pour les services d'urgence, des niveaux de pollution urbaine plus faibles, des niveaux réduits de trafic intense, pour n'en citer que quelques-uns.

FollowMe

 School: ECE Paris

Project summary



The objective of our project is to fluidize passenger traffic inside of airports (especially for the disabled, the elderly and for families with small children). Our solution is an autonomous self-guiding trolley that will carry users' luggage and guide them to their boarding gate. The trolley is activated by the simple and touchless act of scanning a ticket and/or boarding pass. The only action required of the user is to follow the trolley to their destination.

In sum, the FOLLOW ME guiding trolley will enable airports not only to enhance the customer experience but also to improve their efficiency.



L'objectif de notre projet est de fluidifier le trafic de passagers à l'intérieur des aéroports (en particulier pour les personnes handicapées, les personnes âgées et les familles avec de jeunes enfants). Notre solution est un chariot autoguidé autonome qui transportera les bagages des utilisateurs et les guidera jusqu'à leur porte d'embarquement. Le chariot est activé par le simple geste (et sans contact) de scanner un ticket et / ou une carte d'embarquement. La seule action requise de l'utilisateur est de suivre le chariot jusqu'à sa destination.

En somme, le chariot de guidage FOLLOW ME permettra aux aéroports non seulement d'améliorer l'expérience client mais aussi d'améliorer leur efficacité.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Peer-to-Print

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



In the spirit of the sharing economy, our solution is the Airbnb of the 3D printing community. First, our platform will allow consumers to discover, contact and order standard and custom-made products from individual owners of 3D printers, as well as to enable payments and facilitate deliveries. Finally, it will allow 3D printer owners to create groups, share models freely, exchange ideas, tips, information, etc.

In sum, our project aims to enable owners of 3D printers to monetize their printers by connecting them with consumers in their towns or regions; to promote and facilitate local economic activity; and, finally, to reduce the ecological impact caused by the transportation of products via international supply chains.



Dans l'esprit de l'économie du partage, notre solution est l'Airbnb de la communauté de l'impression 3D. Premièrement, notre plate-forme permettra aux consommateurs de découvrir, de contacter et de commander des produits standard et sur mesure auprès de propriétaires individuels d'imprimantes 3D, ainsi que de permettre les paiements et de faciliter les livraisons. Enfin, il permettra aux propriétaires d'imprimantes 3D de créer des groupes, de partager librement des modèles, d'échanger des idées, des astuces, des informations, etc.

En somme, notre projet vise à permettre aux propriétaires d'imprimantes 3D de monétiser leurs imprimantes en les mettant en relation avec les consommateurs de leurs villes ou régions ; promouvoir et faciliter l'activité économique locale ; et, enfin, réduire l'impact écologique causé par le transport des produits via les chaînes d'approvisionnement internationales.

Kinka

 School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



Thanks to our app, users will be able locate their friends and find all activities within a specific, shared geographic zone, determined by the amount of time every member is willing to travel. It will then find the best ways to get to the activity they have chosen, indicating the time of departure and arrival, and, finally, the total amount of travel time.

In sum, our solution will allow users to make plans faster because it will consider each person's maximum time to travel to create a common area in which it will look for activities before suggesting them to the group. Thus, KINKA will only offer activities/events that respond to every member's criteria concerning travel time and/or distance. Users will just need to choose what to do together, in a group chat made for the occasion.

The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



Grâce à notre application, les utilisateurs pourront localiser leurs amis et trouver toutes les activités dans une zone géographique partagée spécifique, déterminée par le temps que chaque membre est prêt à voyager. Il trouvera ensuite les meilleurs moyens de se rendre à l'activité choisie, en indiquant l'heure de départ et d'arrivée, et enfin le temps total du trajet.

En somme, notre solution permettra aux utilisateurs de planifier plus rapidement car elle prendra en compte le temps maximum de déplacement de chaque personne pour créer un espace commun dans lequel il recherchera des activités avant de les proposer au groupe. Ainsi, KINKA proposera uniquement des activités / événements qui répondent aux critères de chaque membre concernant le temps de trajet et / ou la distance. Les utilisateurs n'auront plus qu'à choisir quoi faire ensemble, dans une discussion de groupe faite pour l'occasion.

SafeWay

 School: School: ESILV, Leonardo de Vinci

Project summary



Combine Trip-Advisor, Waze, urban social life and then re-orient this mix towards assuring women's safety in cities - voilà SafeWay.

SafeWay is a GPS application that will propose various social destinations (bars, restaurants, nightclubs, etc.) and itineraries to our users by focusing on safety rather than rapidity.



Combinez Trip-Advisor, Waze, la vie sociale urbaine, puis réorientez ce mélange vers l'assurance de la sécurité des femmes dans les villes - voilà SafeWay.

SafeWay est une application GPS qui propose différentes destinations sociales (bars, restaurants, discothèques, etc.) et itinéraires à nos utilisateurs en privilégiant la sécurité plutôt que la rapidité.

DataSource

 School: Epitech Barcelona

Project summary



DataSource is a project designed to help internet users to manage and control their data. Our data management platform (web app and mobile app) will enable users to choose how their data are used. In addition, our solution will provide data hosting and data management possibilities to websites in such a way as to enhance data security and ensure GDPR compliance.


The Berger-Levrault City'ZEN Challenge

Summary of projects selected for previous editions (1-4)



DataSource est un projet conçu pour aider les internautes à gérer et contrôler leurs données. Notre plateforme de gestion de données (application web et application mobile) permettra aux utilisateurs de choisir comment leurs données sont utilisées. En outre, notre solution offrira des possibilités d'hébergement et de gestion des données aux sites Web de manière à améliorer la sécurité des données et à garantir la conformité aux GDPR.

Al'airgène

 School: ECE Paris

Project summary




Al'airgène is a solution which enables users to take control of their health via an IoT based platform and interface that provides them with real-time access to air quality data and thus, enables them to reduce risk of exposure and increase health safety.



Al'airgène est une solution qui permet aux utilisateurs de prendre le contrôle de leur santé via une plateforme et une interface IoT qui leur fournissent un accès en temps réel aux données sur la qualité de l'air et leur permettent ainsi de réduire les risques d'exposition et d'améliorer la sécurité sanitaire.

Diab'kids

 School: ECE Paris

Project summary



Diab'kids is an educational platform specially designed for children with type 1 diabetes that includes: games, testimonials, contacts and a QnA. The child will have the opportunity to get to know better his illness, what he or she can or cannot eat, the medical equipment necessary for his or her daily life, and other essential information. The child will be able to read, document and identify him or her-self through various testimonies from health professionals and families affected by diabetes.



La création d'une plateforme éducative spécialement conçue pour les enfants atteints de diabète de type 1 qui comprend : des jeux, des témoignages, des contacts et des questions et réponses. L'enfant aura la possibilité de mieux connaître sa maladie, ce qu'il peut ou ne peut pas manger, le matériel médical nécessaire à sa vie quotidienne et d'autres informations essentielles. L'enfant pourra lire, se documenter et s'identifier à travers différents témoignages de professionnels de santé et de familles touchées par le diabète.