

Master



## Design

### Parcours Produits et Services Multimédia



#### UFR STGI

Département Multimedia

Université de Franche-Comté

4 Place Tharradin

25200 Montbéliard

[stgi.univ-fcomte.fr](http://stgi.univ-fcomte.fr)



#### Niveau de la formation

Bac +5

#### Période stage

Stage d'au moins 16 semaines

(à partir de Février)

Semestre 10

#### Comment s'inscrire ?

Site de l'Université :

[formation.univ-fcomte.fr/](http://formation.univ-fcomte.fr/composantes/ufr-stgi)

[composantes/ufr-stgi](http://composantes/ufr-stgi)

#### Contact

Scolarité Multimédia

[scolaritem2i.stgi@univ-fcomte.fr](mailto:scolaritem2i.stgi@univ-fcomte.fr)

03 81 99 46 30

#### ● Objectif de la formation

Le Master Design « Produits et Services Multimédias » forme les étudiants à la maîtrise des processus d'innovation des services numériques : positionnement stratégique, design, création et rédaction de contenus, maquettage, prototypage, évaluation et développement sur supports plurimédias.

#### ● Profil

- Diplômés des formations Design, Informatique, InfoCom
- Étudiants avec un profil atypique sélectionnés sur dossier
- Formation continue : reprise d'études ou validation des acquis de l'expérience (VAE)

#### ● Débouchés

Les débouchés sont multiples :

- Chef de projet multimédia,
- Responsable/consultant sur la conduite du changement numérique
- Responsable de communication digitale
- Concepteur-Rédacteur multimédia
- Désigner d'expérience multimédia, Designer de l'interaction et d'interface
- Responsable d'intégration multimédia
- Responsable de la chaîne de production numérique

Le Master Design, parcours PSM est une formation ouverte à l'**alternance**, avec la possibilité de suivre ce cursus en **contrat de professionnalisation** ou en **contrat d'apprentissage**.



### Master 1<sup>ère</sup> année

		ECTS	CM	TD	TP
<b>Semestre 07</b>					
S7-1 EC 1	Algorithmique	2	10	0	10
S7-1 EC 2	Technologies Web	4	26	0	24
S7-2	Fondaments du Multimédia	6	26	0	24
S7-3 (NO ALTERNANCE)	Scénarisation TransCrossUbi-média et Narration Sonore	6	26	0	24
S7-4	Design d'interfaces multimédias	6	26	0	24
S7-5 EC 1	Design graphique et interactif. Projet Tuteuré	4	24	0	18
S7-5 EC 2	Langues : anglais	2	0	18	0
		<b>30</b>	<b>138,00</b>	<b>18,00</b>	<b>124,00</b>
<b>Semestre 08</b>					
S8-1	Conception et Usage de Produits et Services InfoCom. Projet tuteuré	6	26	0	24
S8-2 (NO ALTERNANCE)	Innovation et Management d'un projet TransCrossUbi-Média	6	26	0	24
S8-3	Conception et Développement pour le mobile	6	26	0	24
S8-4	Design de l'interactivité et design de l'environnement sonore	6	26	0	24
S8-5 EC 1	Production audio-vidéo et 3D	4	24	0	18
S8-5 EC 2	Langues : anglais	2	0	24	0
		<b>30</b>	<b>128,00</b>	<b>24,00</b>	<b>114,00</b>

### Master 2<sup>e</sup> année

		ECTS	CM	TD	TP
<b>Semestre 09 : Tronc commun</b>					
S9-2	Management, business plan et conception de PSM	6	24	0	24
S9-3	Internet des Objets pour les Services InfoCom	6	24	0	24
S9-4 Projet intégrateur	Produits et Services Multimédia Innovants. Projet tuteuré	6	24	0	24
		<b>18</b>	<b>72,00</b>	<b>0</b>	<b>72,00</b>
<b>Semestre 9 : OPTION Intégration Numérique</b>					
S9-5	Services sémantiques enrichis : Big Data	6	24	0	24
S9-6	Programmation mobile et expérience utilisateur	6	24	0	24
<b>Semestre 9 : OPTION Création Numérique</b>					
S9-5	Design d'expérience utilisateur et des Environnements Numérique Interactifs	6	24	0	24
S9-6	Esthétique, Cognition, Technologie	6	24	0	24
<b>Semestre 9 : OPTION Design Sonore</b>					
S9-5	Création et Interactivité musicale	6	24	0	24
S9-6	Production et Design Sonore	6	24	0	24
		<b>30</b>	<b>120,00</b>	<b>0,00</b>	<b>120,00</b>
<b>Semestre 10</b>					
S10-1 EC1	Langues : anglais	3	0	24	0
S10-1 EC2 (NO ALTERNANCE)	Design et narration de données visuelles	3	24	0	18
S10-3 Stage de fin d'études	STAGE laboratoire ou entreprise minimum 16 semaines	24			

UFR STGI

Département Multimédia

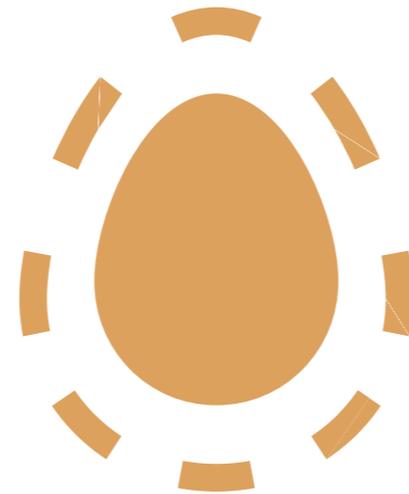
Université de Franche-Comté

4 place Tharradin - 25200 Montbéliard

[stgi.univ-fcomte.fr](http://stgi.univ-fcomte.fr)

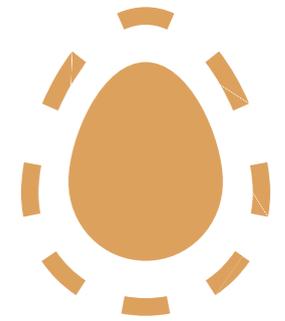
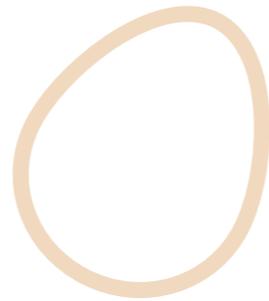


# Dossier de presse



**ChickIt**  
Roule ma poule

# Présentation



## Qui suis-je ?



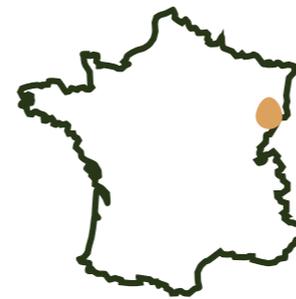
Malo ROBIC

Étudiant en deuxième année de Master **PSM** (Produits et Services Multimédia), je suis passionné par le domaine du web et ses applications. Spécialisé dans le développement front-end et back-end, mes compétences et différentes expériences me permettent de développer ce projet avec sérénité.

**Chickit**, c'est le projet de fin d'étude sur lequel je travaille depuis maintenant 4 mois. Fondé sur une problématique concrète, concevoir et réaliser ce service est une opportunité stimulante et enrichissante.



## PSM, c'est quoi ?

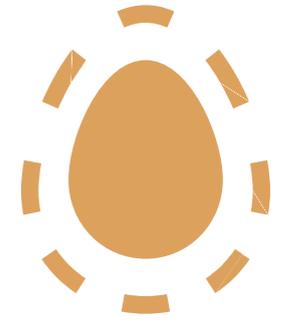
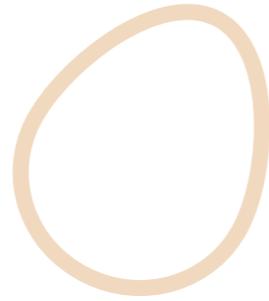


Formation rattachée au département multimédia du campus de Montbéliard, PSM forme des étudiants aux profils très variés. Chef de projet, UX/UI designer, développeur fullstack sont autant de métiers envisageables à la suite de ce master.

Créé il y a plus de 20 ans, le master est basé sur la réalisation de projets innovants, pour développer la créativité et la curiosité des étudiants. Les projets de fin d'études s'inscrivent donc dans cette optique, car chaque étudiant possède 6 mois pour réaliser un service dans son intégralité.



# Le projet



## Présentation de Chickit

Chickit est un service destiné aux propriétaires de poulailler en milieu rural. Son objectif principal est d'augmenter la sécurité des poules face aux prédateurs nocturnes, grâce à plusieurs dispositifs. Lorsque Chickit est mis en place, l'utilisateur pourra à tout moment consulter l'état du poulailler (nombre de poules à l'intérieur, état d'ouverture de la porte...) via son smartphone.

Le principe est le suivant : lorsqu'une poule entre ou sort du poulailler, le système l'enregistre. Si toutes les poules ne sont pas rentrées avant la nuit, ou que la porte du poulailler est restée ouverte, alors une notification est envoyée sur le téléphone de l'utilisateur pour le prévenir du danger.

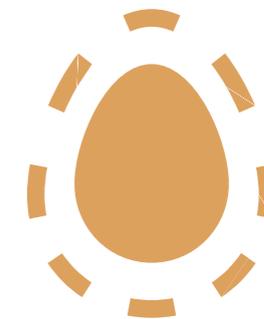
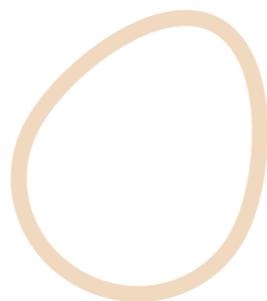
En assurant une liaison continue entre le poulailler et un appareil connecté, Chickit permet aux utilisateurs d'être rassurés à tout instant. Le service possède un avantage économique : avec la forte augmentation du prix des poules depuis quelques années, l'investissement lié à la mise en place de Chickit sera très vite rentabilisé.



En plus de faciliter la vie des usagers, Chickit s'inscrit aussi dans une démarche d'écologie et de développement durable : prolonger la durée de vie d'une poule, c'est en acheter moins souvent, et surtout augmenter considérablement la qualité de vie des animaux.

Chickit répond à un besoin réel, par le biais d'une application mobile simple à utiliser et d'un système entièrement automatique.

# Communication



## Les objectifs

Chickit sera lancé et mis en ligne à la fin du mois de janvier. Le but est donc de faire connaître le service au maximum avant cette data, grâce à différentes actions.

Des affiches au format A1 seront collées dans différents lieux pertinents (fermes, coopératives, espaces animaliers...) pour promouvoir le produit. La première phase de cette campagne de communication est de faire connaître le produit, pour qu'un maximum de prospects en entendent parler.

Le site de lancement du produit permettra aussi de répondre à cet objectif, ainsi que la vidéo teaser. Ces deux supports de communication seront publiés le 09 janvier, pour faire connaître le produit un peu avant la date de lancement finale.

Des publications dans la presse locale et dans la radio sont aussi envisagées, et permettraient de mettre en avant encore plus le produit.

## Dates clefs

**Lundi 09 janvier 2023**

Mise en ligne de la vidéo promotionnelle et du site de lancement du service sur <https://chickit.malorobic.fr>

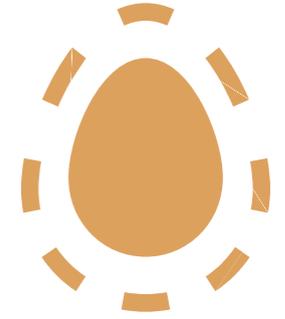
**jeudi 26 janvier 2023  
(matin)**

Soutenance universitaire avec les membres du jury du département PSM

**Jeudi 26 janvier 2023  
(après-midi)**

Présentation publique de Chickit en accès libre et démonstration du produit

# Partenaires et contact



## Supports de communication

### ● Site promotionnel

Site web vitrine, présentant les différentes fonctionnalités de Chickit, ainsi que des informations sur la création et le contexte du projet. Le site sera en ligne très prochainement à l'adresse <https://chickit.malorobic.fr>

### ● Affiches

Affiches au format A1, visibles dans des lieux clefs sélectionnés en fonction de la cible du produit.

### ● Vidéo promotionnelle

Courte vidéo présentant la problématique, les enjeux et la solution apportée par Chickit. Cette vidéo permettra de faire connaître très rapidement le projet à de nombreuses personnes. La vidéo sera en ligne très prochainement à l'adresse <https://chickit.malorobic.fr>

## Contact

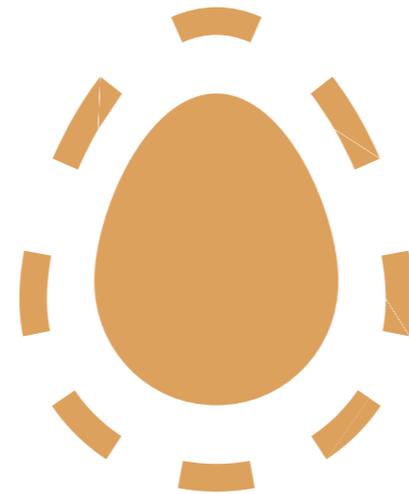
Mon site internet :

<https://malorobic.fr>

Par mail :

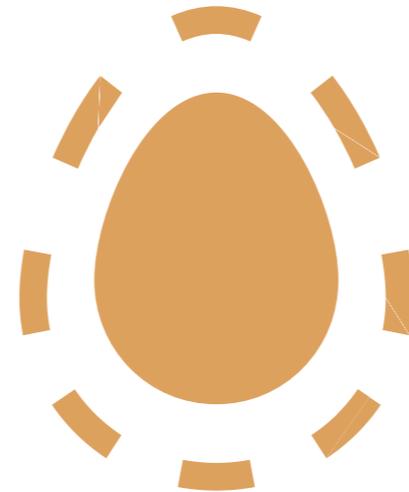
[malo.robic@edu.univ.fr](mailto:malo.robic@edu.univ.fr)

# Dossier de presse



**ChickIt**  
Roule ma poule

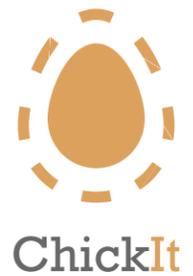
Invitation officielle



**ChickIt**  
26 janvier 2023

L'équipe de **Chickit** vous invite à la présentation publique de lancement du service, le **jeudi 26 janvier 2023**, à 14:00, au bâtiment Numerica, **Cours Louis Leprince-Ringuet, 25200 Montbéliard.**

# Communiqué de presse



## Marre des prédateurs qui attaquent votre poulailler ? Chickit est sur le point d'éclore.

A cause des prédateurs (renards, fouines...), la durée de vie moyenne d'une poule pondeuse est réduite de moitié. Chickit est un service innovant qui vous permettra de protéger vos poules !

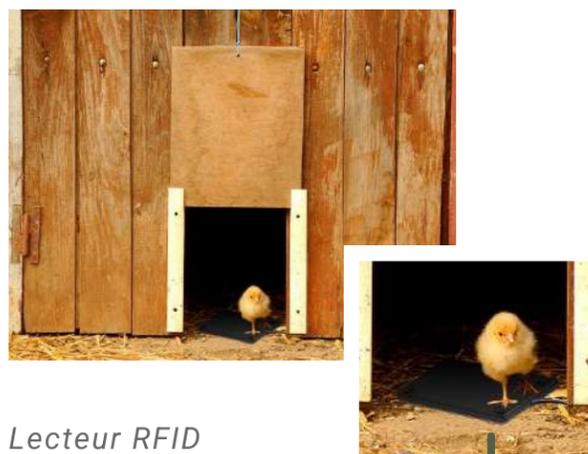
**Montbéliard, France, 26 janvier 2023**

Malo Robic, chef de projet, vous invite à Montbéliard, au bâtiment Numérica, Jeudi 26 janvier 2023 à 14:00 pour le lancement de Chickit.

Chickit exploite des capteurs RFID pour détecter des problèmes et alerter les propriétaires. Par exemple, Chickit vous alertera si vos poules ne sont pas rentrées avant la nuit, ou si la porte de votre poulailler est restée ouverte.



Bague RFID sur chaque poule



Lecteur RFID à l'entrée du poulailler

Si vous voulez en savoir plus sur le fonctionnement du projet, vous êtes conviés à son lancement.

Mon site internet :  
<https://malorobic.fr>

Par mail :  
[malo.robic@edu.univ.fr](mailto:malo.robic@edu.univ.fr)

Le site de la formation :  
<https://psm-montbeliard.fr/>



Dangeroad - Projet de fin d'étude

---

# Dossier de presse

---

Janvier 2023

Rédigé par Romain TURBAN & Johan MALAPERT

# Introduction

---

## Qui sommes-nous ?

Nous sommes 2 étudiants de deuxième année de Master PSM, aux compétences multiples et complémentaires en lien avec le domaine du multimédia.



Dans le cadre de notre formation, nous avons élaboré un projet portant le nom de Dangeroad. Ce projet a débuté au mois de septembre 2022.

## Qu'est-ce que PSM ?

Ce Master forme des spécialistes de haut niveau ayant un profil de chef de projet multimédia et faisant preuve d'une grande polyvalence.

Les diplômés du Master PSM maîtrisent des connaissances et compétences dans des domaines variés et complémentaires (intégration web, design graphique et sonore, marketing, gestion de projet...). Créatifs, ouverts d'esprit et autonomes, ils sont à même de mener à bien des projets étudiants et professionnels.

# Présentation

---

## Qu'est-ce que Dangeroad ?

Dangeroad est un jeu vidéo coopératif pour deux joueurs. Il s'agit d'un jeu de course et de parcours dans lequel un véhicule doit traverser de gigantesques avenues semées d'embûches.

Un joueur incarne le **conducteur** tandis que l'autre incarne l'**élaborateur** chargé de moduler le parcours afin de le rendre praticable pour le véhicule.

Les deux acteurs devront ainsi s'entraider continuellement pour pouvoir progresser au sein du jeu.

À travers ce projet, nous avons la volonté de concevoir un jeu vidéo coopératif qui soit avant tout innovant et ludique.

L'objectif principal est de donner l'envie de s'intéresser à notre jeu, de le tester, et pourquoi pas de se familiariser avec sur le long terme.

Pour nous, Dangeroad n'est pas seulement une distraction servant à passer un agréable moment. C'est aussi une manière de renforcer ses liens avec son entourage, d'apprendre l'esprit d'équipe et l'importance de savoir coopérer, quel que soit le domaine.

C'est pourquoi nous souhaitons inciter un large public à découvrir ce jeu et à l'expérimenter, à sa manière.

# Communication

---

## Quels sont nos objectifs ?

Notre projet sera lancé à la fin du mois de janvier, nous espérons ainsi acquérir suffisamment de visibilité pour pouvoir faire connaître notre jeu vidéo auprès du grand public.

D'une part, nous souhaitons solliciter la presse afin de toucher un maximum de personnes.

Par ailleurs, notre stratégie de communication repose en grande partie sur différents médias sociaux qui ont été sélectionnés au travers de plusieurs critères.

## Quelles sont nos actions ?

Pour mener à bien la stratégie de communication, nous allons effectuer diverses actions :

- Création du site web pour Dangeroad
- Publications régulières sur Instagram, Facebook, TikTok, YouTube
- Création de salons de discussions sur Discord et sur les forums de jeux vidéo
- Soutenance universitaire du projet
- Lancement officiel du jeu

# Partenaires

---

Quels sont nos partenaires ?



# Contact

---

Si vous le souhaitez, vous pouvez nous contacter en utilisant les coordonnées ci-dessous :

## Emails

romain.turban@edu.univ-fcomte.fr  
johan.malapert@edu.univ-fcomte.fr

## Téléphones

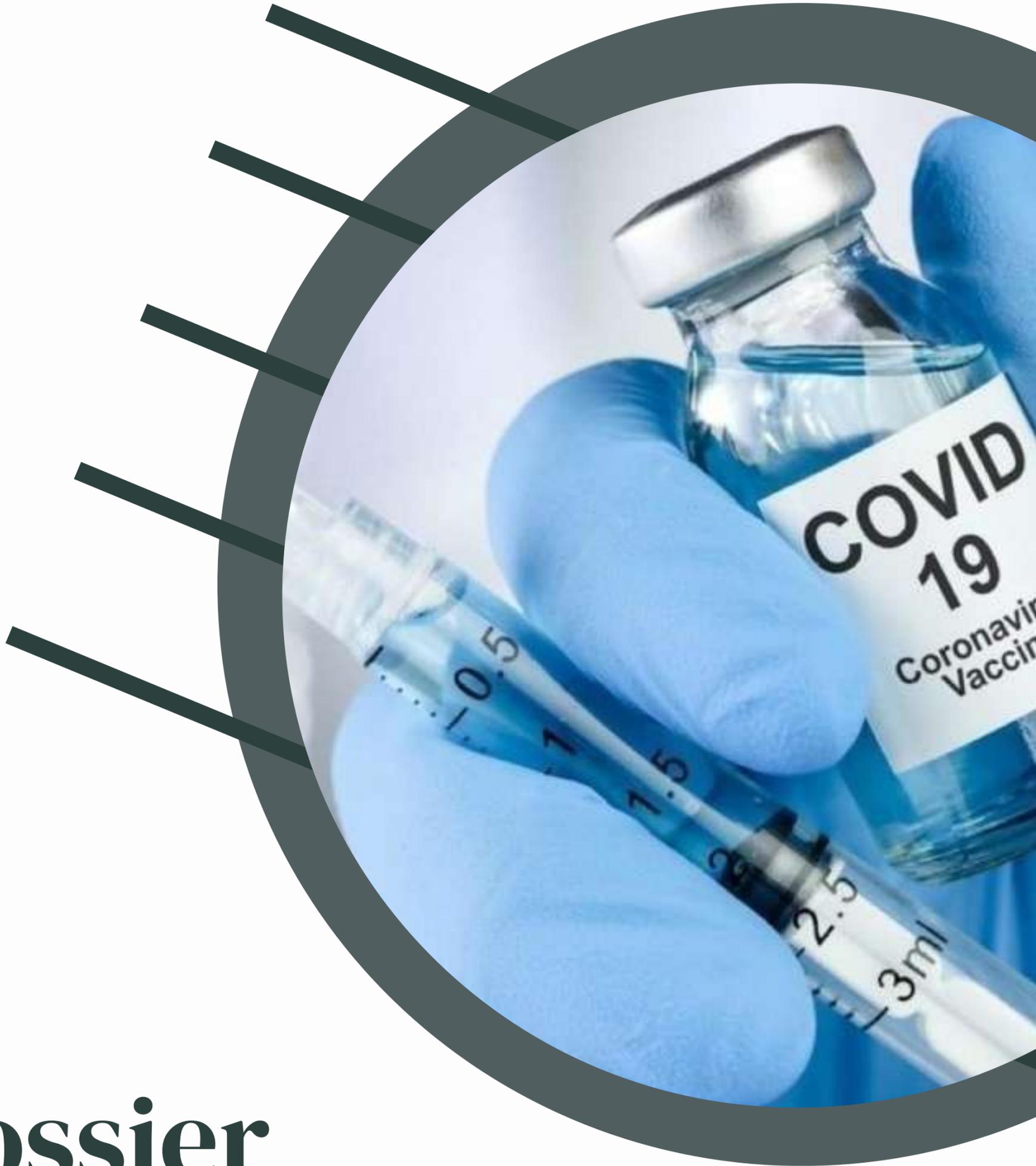
06 55 55 55 55  
06 55 55 55 55

## Site Internet

<https://www.dangeroad.com>

## Courrier

Département Multimédia  
4 place Tharradin  
25200 Montbéliard



# Dossier de Presse

**DASA Tweets**  
**2022 - 2023**

# SOMMAIRE

01- PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE.....	3
02- NOTRE PROJET.....	4
03- L'IDÉE DU PROJET.....	5
04- OBJECTIFS ET CIBLES.....	8
05- OBJECTIF DE LA COMMUNICATION.....	10
06- ÉVÈNEMENTS.....	11
05- ACTION DE COMMUNICATION.....	12
06- PARTENAIRES.....	13
07- NOUS CONTACTER.....	14



# PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

L'équipe responsable de la réalisation de ce projet est constituée de deux étudiantes en deuxième année du master Produits et Services Multimédia - option Intégration numérique. Les deux ayant des compétences en Data Science, raison pour laquelle le choix du projet a été adopté.



MHAMDI Hadil  
Data Scientiste  
Université Franche-Comté de Montbéliard  
22 ans



FARIAT Maroua  
Data Scientiste  
Université Franche-Comté de Montbéliard  
22 ans

# NOTRE PROJET

Le présent projet visant l'analyse des émotions à partir de Tweets rend en premier lieu un grand service aux médecins chercheurs et aux autorités, car ceci leur permet de bien cadrer leurs recherches pour la vaccination, ça leur permettra soit d'avancer de grands pas ou de reculer pour bien savoir cibler les gens et les convaincre de faire ce qui est meilleur pour eux. L'objectif trivial derrière le résultat de cette analyse est la connaissance des avis concernant la vaccination COVID-19 en considérant le décalage de temps entre le premier cas de vaccination jusqu'au moment présent, ainsi que les résultats obtenus notamment la diminution du taux de cas contaminés depuis un certain moment. Le fait de ne pas avoir une vue globale de l'opinion publique, ni du le pourcentage des gens pour et contres la vaccination depuis son apparition et malgré le temps passé après la disparition de l'hypothèse du vaccin et de son imposition dans le monde en entier, cette étude est faite pour cela, elle se présente comme la solution optimale afin d'avoir le contrôle sur l'avis des populations et ça permet de savoir comment gérer les points de vue et parfois quand c'est nécessaire, de les orienter en faveur l'intérêt du grand publique.

# L'IDÉE DU PROJET

L'émergence de la technologie Web 2.0 a généré une énorme quantité de données brutes en permettant aux internautes de publier leurs avis, critiques et commentaires sur les réseaux sociaux. Le processus de traitement de ces données brutes pour extraire des informations utiles peuvent être une tâche difficile. Un exemple d'informations importantes qui peuvent être automatiquement extraites des messages et commentaires des utilisateurs est leur opinion sur différents sujets, tel que le coronavirus.

L'épidémie du COVID-19 a fait que les autorités prennent des décisions bien strictes par rapport à l'instauration du couvre-feu dans presque 220 pays et territoires, ainsi que d'autres instructions de sécurité, pour le bien de la société, mais tout cela a provoqué chez toute personne un sentiment d'inconfort vu que la liberté qui a été plus ou moins limité. Les professeurs et chercheurs ont alors fourni un effort énorme pour trouver le vaccin idéal dans très peu de temps, ce dernier en s'approchant de plus en plus de devenir réalité frustrait la majorité des gens même si le pourcentage de guérison était bien plus élevé, une majorité ont préféré rester confinés chez eux et attendre recevoir des nouvelles que de foncer et se faire vacciner sans en être vraiment conscients du résultat.

# L'IDÉE DU PROJET

Alors, vient ce projet portant sur l'analyse des émotions sur les réseaux sociaux, afin d'en extraire une synthèse concernant les opinions sur la vaccination contre le COVID-19.

L'idée du projet a été étudiée en 2021, en tenant compte du délai d'un mois suivant la première annonce du vaccin, jusqu'à ce que la première vaccination ait eu lieu au Royaume-Uni, une période très riche en termes de retours et manifestations pour le processus de la vaccination. L'analyse a été portée sur environ 2 millions de Tweets collectés, pour aboutir à un résultat indiquant que la majorité des tweets sont neutre, alors que le nombre de tweets positifs dépasse le nombre de tweets négatifs.

Il est également indispensable de spécifier que le travail a été fait sur des tweets en anglais, de ce fait, la présente étude se focalisera sur les tweets en français, et ainsi, les tweets seront collectés et analysés à l'aide d'algorithmes d'apprentissage automatique pour au final observer le résultat obtenu et réaliser une comparaison, surtout en mettant l'aiguille sur la marge de temps passé depuis l'apparition du vaccin.

L'épidémie du COVID-19 a fait que les autorités prennent des décisions bien strictes par rapport à l'instauration du couvre-feu dans presque 220 pays et territoires, ainsi que

# L'IDÉE DU PROJET

d'autres instructions de sécurité, pour le bien de la société, mais tout cela a provoqué chez toute personne un sentiment d'inconfort vu que la liberté qui a été plus ou moins limitée. Les professeurs et chercheurs ont alors fourni un effort énorme pour trouver le vaccin idéal dans très peu de temps, ce dernier en s'approchant de plus en plus de devenir réalité frustrait la majorité des gens même si le pourcentage de guérison était bien plus élevé, une majorité ont préféré rester confinés chez eux et attendre recevoir des nouvelles que de foncer et se faire vacciner sans en être vraiment conscients du résultat.

# OBJECTIFS ET CIBLES

L'objectif trivial derrière le résultat de cette analyse est la connaissance des avis concernant la vaccination COVID-19 en considérant le décalage de temps entre le premier cas de vaccination jusqu'au moment présent, ainsi que les résultats obtenus notamment la diminution du taux de cas contaminés depuis un certain moment.

Il apparaît ainsi bien évident que la base solide pour réussir ce projet c'est la communauté de Twitter, la plateforme dans laquelle les utilisateurs s'expriment facilement et librement à propos de leurs opinions sur tout sujet d'actualité, or la collection des tweets en français pourra également contenir des informations indiquant l'emplacement de l'utilisateur, des hashtags, des émoticônes ... etc.

Les statistiques obtenues comme résultats cibleront les autorités en principe et les preneurs de décisions, ainsi l'étude fera bien un outil d'aide aux recherches pour les élèves dans leurs travaux ou les étudiants chercheurs par la suite, puis cela restera bénéfique en y jetant un coup d'œil en tant que culture générale pour la population à voir les intellectuels.

# OBJECTIFS ET CIBLES

Notre stratégie pour une bonne communication repose sur l'identification des cibles, les nôtres sont définis comme suit:

- **Cible principale** : les chercheurs regroupant les médecins ainsi que les scientifiques, et les et les preneurs de décisions à savoir le ministère de la santé en France.
- **Cible secondaire** : toute personne désirant savoir les statistiques sur la vaccination contre le covid-19, à savoir les chercheurs de l'information ou le grand public intellectuel.

Par ailleurs, le projet visera toute personne engagée ou curieuse pour savoir les statistiques sur la vaccination contre le covid-19.

# PARTENAIRES



Master Produits et Services Multimédia



Université de Franche-Comté de Montbéliard



# CONTACT

Pour nous soutenir et pour plus d'informations, vous pouvez nous contacter sur :

**Téléphone :**

0033 7 67 05 08 51

0033 7 49 08 34 61

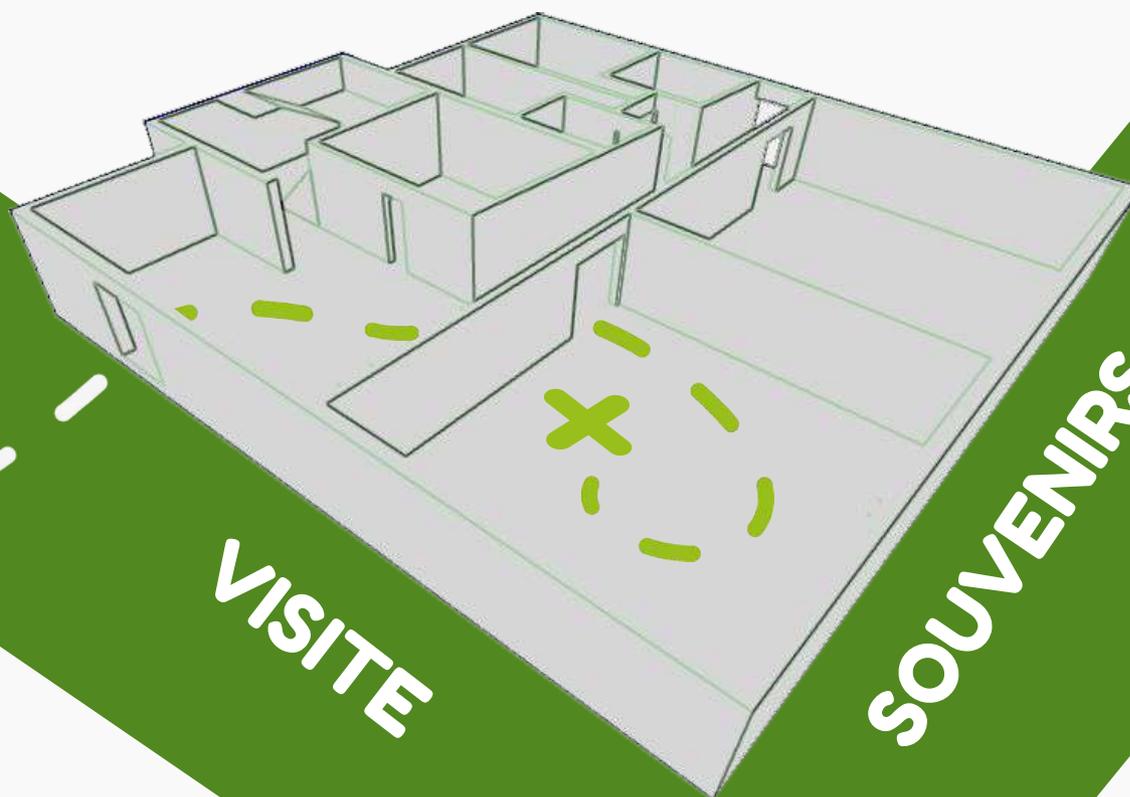
**Email :**

[m.hadil2000@gmail.com](mailto:m.hadil2000@gmail.com)

[marouafariat@gmail.com](mailto:marouafariat@gmail.com)

# Exp-Lorepsm

## Dossier de presse





● **EXPLORATION**

virtuelle du siège de la formation  
PSM à Montbéliard

● **EXPRESSION**

de souvenirs entre les anciens  
et actuels étudiants

● **EXPLICATION**

des connaissances et des  
compétences mobilisées dans  
les formations

# ● MOT DES FONDATEURS

---

*Exp-lorePSM* est la continuité de *Loremmi*, un de nos précédents projets universitaires.



*Benjamin Truchi*

“Les deux concepts partagent les mêmes objectifs : proposer une **visite virtuelle** des bâtiments du campus, tout en permettant aux anciens et actuels étudiants de partager leurs **souvenirs**, à la manière d’un réseau social construisant une **mémoire collective** autour de ces formations.”

“Mais là où *Exp-lorePSM* va plus loin, c’est dans le niveau d’**immersion** de la visite. En effet, nous avons pu effectuer des **scans 3D** de l’intérieur du bâtiment : les utilisateurs pourront alors mieux se représenter l’espace, mais aussi partager des souvenirs placés en **3 dimensions !**”



*Fabien Casperot*

# ● CONTACT

---



benjamin.truchi@edu.univ-fcomte.fr  
fabien.casperot@edu.univ-fcomte.fr



<https://www.linkedin.com/company/ufrstgi>

# Communiqué de presse

**Montbéliard, le 17 janvier 2023** - Le lancement du projet étudiant Exp-lorePSM aura lieu le 26 janvier aux alentours de 14h, à la SEM Numerica de Montbéliard.

Projet de Master 2 Produits et Services Multimédia, Exp-lorePSM propose une visite virtuelle en 3D du département de la formation, ainsi que le partage de souvenirs de moments vécus par les étudiants.

L'objectif est de donner plus de visibilité à la formation PSM, mais aussi de retracer son histoire à travers la construction d'une mémoire commune.

La formation Produits et Services Multimédia (qui a récemment fêté son 20<sup>ème</sup> anniversaire !) offre un parcours pluridisciplinaire visant à former les étudiants à tous les domaines du multimédia. L'objectif est qu'ils puissent aussi bien devenir spécialistes dans un domaine qu'être chefs de projet, voire lancer leur propre entreprise !

Que vous soyez un ancien PSM désireux de partager son expérience, un futur étudiant à la recherche d'une poursuite d'études ou si vous êtes simplement curieux d'en savoir plus à propos du projet Exp-lorePSM, vous serez les bienvenus le 26 janvier !

---

Fabien Casperot - [fabien.casperot@edu.univ-fcomte.fr](mailto:fabien.casperot@edu.univ-fcomte.fr)

Benjamin Truchi - [benjamin.truchi@edu.univ-fcomte.fr](mailto:benjamin.truchi@edu.univ-fcomte.fr)



# DOSSIER DE PRESSE

Laissez votre créativité s'exprimer avec [MYCAKES](#)



Master 2 Produits et Services Multimédia



## **Mycakes : la nouvelle application de personnalisation de pâtisserie en 3D**

**Mycakes** est une application innovante qui permet aux utilisateurs de créer leur propre pâtisserie en 3D en quelques minutes. Avec une interface intuitive et des options de personnalisation ciblées, **Mycakes** est le choix parfait pour les amateurs de pâtisserie et les professionnels.

Choisissez parmi une variété de formes, composants, couleurs et garnitures pour créer un gâteau unique qui reflète votre style et vos préférences. L'application dispose également d'une fonction de visualisation en 3D pour vous permettre de voir votre création sous tous les angles avant de passer commande.



**Mycakes** est idéal pour les amateurs de pâtisserie qui souhaitent exprimer leur créativité, ainsi que pour les professionnels de la pâtisserie qui cherchent à offrir des designs uniques à leurs clients. Essayez-le dès maintenant en visitant notre site web [www.mycakes.shop](http://www.mycakes.shop)

Rejoignez-nous pour découvrir **Mycakes**, la nouvelle façon de créer des pâtisseries uniques et personnalisées.

**Félix-Telly DJEMBI-DJEMBI**

**Membre de l'équipe projet**

**team@mycakes.shop**

# SOMMAIRE

01

Bienvenue

02

Mot du fondateur

03

Qui sommes nous ?

04

Chiffres clés

05

Contact

# BIENVENU



Bienvenue dans le dossier de presse de notre application de personnalisation de pâtisserie en 3D. Nous sommes ravis que vous ayez choisi de vous intéresser à notre projet innovant qui répond à un besoin grandissant en termes de personnalisation de pâtisseries.

Notre application se propose de faciliter la vie des professionnels en digitalisant le processus de personnalisation de pâtisseries et simplifiant le procédé de commande.

Notre équipe a travaillé dur pour offrir une expérience de personnalisation de pâtisseries fluide et agréable pour les professionnels de la pâtisserie.

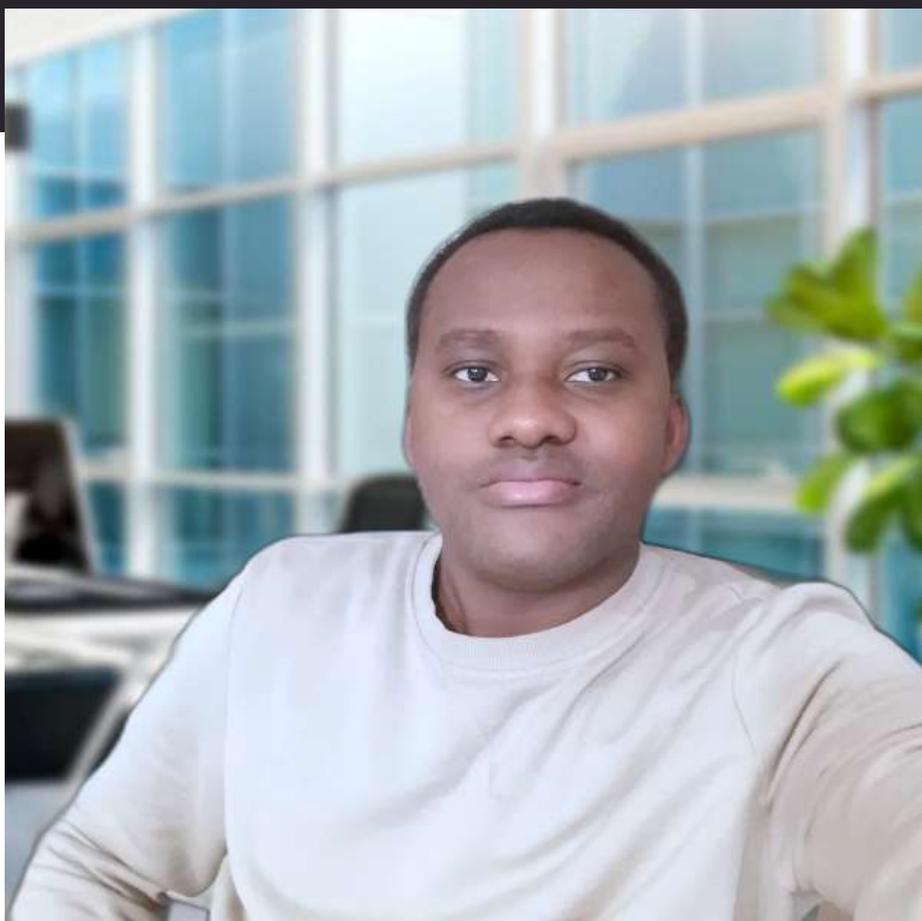
Nous avons inclus dans ce dossier toutes les informations nécessaires pour comprendre notre application, ses fonctionnalités, son impact sur le marché et son parcours de développement. Nous vous invitons à lire attentivement chaque partie et à contacter notre équipe pour tout renseignement complémentaire ou pour organiser une démo de l'application.

Nous sommes à votre disposition pour répondre à toutes vos questions et nous espérons que vous trouverez ces informations utiles pour votre travail.

# MOT DU FONDATEUR



Notre application **Mycakes**, se propose de révolutionner l'expérience de personnalisation de pâtisseries en digitalisant le processus de commande et de personnalisation. En alliant une interface intuitive, une fonctionnalité de visualisation en 3D et une variété d'options de personnalisation, nous avons voulu simplifier la commande de pâtisseries personnalisées pour rendre cette expérience plus aisée pour chacun.



Félix-Telly DJEMBI-DJEMBI

Chef de projet

# QUI SOMMES NOUS ?

Je suis un étudiant de 2ème année de master Produits et Services Multimédia possédant des compétences diverses qu'il a mobilisé et mettre en œuvre pour l'exécution de ce projet.

J'ai occupé en temps que membre projet les différentes tâches liées à ce projet :

- Chef de projet ;
- Concepteur 3D ;
- Développeur web front - Intégrateur;
- Développeur web back-end .



Mycakes est un projet qui a germé dans mon esprit durant l'été de master 1. J'ai ainsi, décidé de le concrétisé et de lui donnez forme et vie pour mon projet de fin d'étude de master 2.

# CHIFFRES CLÉS

0

Nombre d'application ayant opté pour ce positionnement.

1

Pionnier dans le secteur de l'association de la 3D web et pâtisserie traditionnelle.

+2,5 %

Taux de croissance moyen de la consommation enregistré pour le secteur de la pâtisserie en 2022.

# CONTACT



Par mail :

**[team@mycakes.shop](mailto:team@mycakes.shop)**

Site du projet :

**[www.mycakes.shop](http://www.mycakes.shop)**

DOSSIER DE  
PRESSE

UFR STGI

psm



UCF CENTER FOR RESEARCH  
IN COMPUTER VISION

# SaferWay

Master 2ème année  
Produits et Services  
Multimedia



# Sommaire

03 Qui sommes nous?

04 Q'est ce que PSM?

05 Le projet Safer Way

06 Communication

07 Espace partenaires

08 Nous contacter

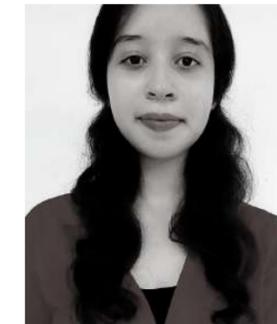


# Présentation

## Qui sommes-nous ?

Nous sommes **3** étudiantes de 2ème année Master Produits et Services Multimédia avec de diverses compétences dans les domaine du Multimédia et de la Data Science. Et on a choisi de développer SaferWay dans le cadre de notre projet de fin d'études.

HAMMOUTI Doha  
LAAOUINA Maha  
ZERROUKI Chaima



# Qu'est-ce que PSM ?

Le Master Design de Produits et Services Multimédia est une formation de haut niveau enseignée à l'UFR STGI Montbéliard et qui a pour objectif principal la formation de profils de chefs de projets polyvalents et dotés de compétences diverses allant de la création et conception de contenus multimédia aux management et stratégie d'entreprise.

The logo consists of the lowercase letters 'p', 's', and 'm' in a bold, rounded, green font. The 'p' is the tallest, followed by the 's', and the 'm' is the shortest.

# Le Projet SaferWay

Notre projet SaferWay consiste à construire un système de détection et classification des crimes basé sur le traitement des enregistrements des caméras de surveillance. SaferWay sera en mesure de détecter l'existence ou non d'un crime et puis le classifiera. En cas de détection d'un crime, le système enverra une alerte aux responsables des caméras de vidéosurveillance qui peuvent s'assurer de la véracité de cette alerte en vérifiant l'enregistrement de la caméra, et intervenir sur le champ.



# Communication

## Notre objectif

Notre projet sera présenté et lancé la fin du mois de janvier et notre objectif de communication est de garantir une bonne introduction et visibilité de SaferWay au public ainsi que d'informer les journalistes et la presse locale sur le projet que nous avons développé et de susciter l'intérêt pour ce dernier. Nous voulons donc présenter le principe du projet, ses objectifs et ses bénéfices. De plus, nous allons aussi avoir recours aux réseaux sociaux et Internet pour garantir une meilleure visibilité de SaferWay auprès du public visé.

## Nos évènements

Le 26 Janvier 2023

- Soutenance universitaire du projet SaferWay
- Présentation du projet SaferWay au public

## Actions de communication

### Internet et réseaux sociaux

- Utilisation d'un site Internet
- Utilisation des réseaux sociaux (Facebook – LinkedIn – Instagram)

### Print

- Flyers à distribuer dans le campus universitaire et lors de la présentation publique.
- Posters A3 à afficher dans le campus et les cafés/restaurants.

## Nos partenaires





**SaferWay**

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

## SAFERWAY: INTRODUCING THE REVOLUTIONARY REAL-TIME CRIME DETECTION SERVICE.

Nous sommes ravis de vous annoncer le lancement de notre toute dernière innovation en matière de sécurité le 26 Janvier 2023 au pôle universitaire de Montbéliard : SaferWay. C'est un service qu'on peut intégrer à une caméra de surveillance et lui permettre de détecter et classer les postures criminelles dans un temps réduit.

Ce service est capable de détecter et classer automatiquement les crimes tels que les vols, les agressions et les actes de vandalisme et de les signaler immédiatement au responsable de sécurité par une alerte en temps réel. SaferWay utilise donc des algorithmes d'Intelligence Artificielle de pointe pour détecter les mouvements suspects et reconnaître les comportements anormaux.

En plus de détecter les crimes, il est également capable de surveiller l'environnement en continu pour garantir la sécurité des personnes et des biens. Elle peut même être utilisée pour détecter les incendies et envoyer des alertes en cas d'urgence.

Alors n'hésitez surtout pas à venir découvrir SaferWay lors de son lancement officiel et contactez-nous pour tout complément d'informations.



Email: [safer.way.cam@gmail.com](mailto:safer.way.cam@gmail.com)

# Nous contacter

Pour plus d'informations concernant le projet SaferWay, veuillez nous contacter :

**Par email:**

[safer.way.cam@gmail.com](mailto:safer.way.cam@gmail.com)

**Sur Internet:** Site du projet

[www.saferway.com](http://www.saferway.com)

**Par courrier:**

Département Multimédia

Projet SaferWay

4 Place Tharradin, 25200

Montbéliard