



UFR SEN
Faculté des Sciences
Exactes et Naturelles

ISYEB

Rapport de stage de 3ème année de Licence Informatique

Sujet : Réalisation d'un dispositif de capture vidéo pour l'acquisition de données dans le cadre d'une manipulation en biologie.

Aymerick LAURETTA-PERONNE

Organisme d'accueil : *Université des Antilles Département de Biologie*
Équipe Biologie de la Mangrove

Enseignant référent :
Wilfried SEGRETIER

Tuteur de stage :
Manuel CLERGUE
Co-tuteur :
Olivier GROS

Université des Antilles
Département de Biologie
Équipe Biologie de la Mangrove
Laboratoire de Biologie Marine

21 janvier 2022

Table des matières

1	Introduction	2
2	Environnement	3
2.1	Présentation de l'entreprise	3
2.2	L'équipe projet	3
3	Présentation de la problématique (sujet du stage)	4
3.1	Description, résultats attendus et objectifs	5
3.2	Etude du besoin	5
3.3	Choix des technologies	5
3.4	Projet : Montage du dispositif de capture vidéo	5
3.5	Projet : Réalisation du logiciel de capture vidéo	5
4	Travail réalisé	6
5	Conclusion	7

Chapitre 1

Introduction

Dans le cadre de ma dernière année de licence informatique à l'université des antilles de Guadeloupe, je dois effectuer un stage d'une durée de 24 jours. Ce stage vise à cloturer mon cursus universitaire. Il me permet de mettre en pratique mes acquis en informatique et de me familiariser avec la vie professionnelle.

Dans ce rapport de stage, je vais décrire le contexte de l'entreprise, la problématique, les objectifs, les étapes de réalisation du logiciel de capture vidéo.

Chapitre 2

Environnement

Contents

2.1	Présentation de l'entreprise	3
2.2	L'équipe projet	3

2.1 Présentation de l'entreprise

2.2 L'équipe projet

Chapitre 3

Présentation de la problématique (sujet du stage)

Contents

3.1	Description, résultats attendus et objectifs	5
3.2	Etude du besoin	5
3.2.1	Contexte	5
3.2.2	Analyse du besoin	5
3.2.3	Définition des besoins	5
3.3	Choix des technologies	5
3.3.1	Choix du langage Python	5
3.3.2	Choix l'API PiCamera	5
3.3.3	Choix de la bibliothèque Tkinter	5
3.4	Projet : Montage du dispositif de capture vidéo	5
3.4.1	Objectifs	5
3.5	Projet : Réalisation du logiciel de capture vidéo	5
3.5.1	Objectifs	5

3.1 Description, résultats attendus et objectifs

3.2 Etude du besoin

3.2.1 Contexte

3.2.2 Analyse du besoin

3.2.3 Définition des besoins

3.3 Choix des technologies

3.3.1 Choix du langage Python

3.3.2 Choix l'API PiCamera

3.3.3 Choix de la bibliothèque Tkinter

3.4 Projet : Montage du dispositif de capture vidéo

3.4.1 Objectifs

- Montage du dispositif de capture vidéo
- Acquisition des données
- Traitement des données
- Visualisation des données

3.5 Projet : Réalisation du logiciel de capture vidéo

3.5.1 Objectifs

- Réalisation du logiciel de capture vidéo
- Acquisition des données
- Traitement des données
- Visualisation des données

Chapitre 4

Travail réalisé

Chapitre 5

Conclusion