

Microsoft®

France⁰⁸
imagine X cup™

Les Championnats du monde du numérique 2008 : la France, pays organisateur

Dossier de presse
Janvier 2008

MAIRIE DE PARIS



GoodPlanet.org



Les Championnats du monde du numérique

Sommaire

Imagine Cup : présentation de la compétition	p. 3
Les disciplines	p. 6
Chiffres clés	p. 8
Annexes	
Témoignages d'anciens lauréats	p. 9
Soutiens et parrainages	p. 10
L'innovation, l'ADN de Microsoft	p. 12
Retour sur les éditions précédentes	p. 13





Les championnats du monde du numérique *Imagine Cup* réunissent **plus de 100 000 étudiants du monde entier** autour d'un nouveau thème fédérateur chaque année. Leur mission : inventer des solutions en réponse à de grands enjeux de société, tels que l'éducation ou l'environnement.

Organisée et soutenue par Microsoft, c'est à ce jour la plus grande compétition du numérique, réunissant les meilleurs talents des 5 continents, futurs créateurs de logiciels sous toutes leurs formes : logiciel traditionnel, logiciel embarqué, jeux vidéo, service Web, photos, vidéos - tous les aspects du numérique.

Objectif de cet évènement : valoriser l'informatique et les filières de l'industrie du numérique en général. Il s'agit de susciter l'engouement pour les sciences et la technologie, mais aussi de nourrir des vocations.

Après l'Espagne, le Brésil, le Japon, l'Inde et la Corée, c'est au tour de la France d'accueillir en 2008 les équipes finalistes, issues des sélections organisées dans plus de 100 pays. Pour cette 6^{ème} édition, elles relèveront à Paris de formidables défis autour du logiciel.

Les étudiants et Imagine Cup

Depuis 5 ans, étudiants et lycéens du monde entier sont amenés à développer leur potentiel au travers des Technologies de l'Information et de la Communication. Exerçant leur passion et leur sens de la créativité, ils imaginent et conçoivent des applications, destinées à agir directement sur notre monde.

En effet, l'énergie des étudiants alliée à la force des nouvelles technologies constitue un terrain fertile pour l'innovation, l'objectif d'Imagine Cup étant de faire réfléchir à des réponses concrètes aux grandes problématiques de ce monde.

Imagine Cup est à la croisée du monde réel et du Web 2.0 : les étudiants communiquent dans le monde entier, partagent leurs idées et expériences non seulement autour de forums et blogs mais aussi au cours de rencontres tout au long du concours. Une vraie communauté Imagine Cup existe d'ailleurs aujourd'hui.

Pour la compétition 2008 à Paris, le thème clé : l'environnement

"Imagine un monde où les nouvelles technologies contribuent à l'amélioration de l'environnement".

Dans les années à venir, les technologies joueront un rôle de plus en plus important, par exemple dans :

- les économies d'énergie, en permettant de mieux piloter les consommations des habitations individuelles, des entreprises ou des villes ;
- les processus numériques de création industrielle (usines numériques), permettant de simuler toutes les étapes de la création d'un produit sans passer par les étapes physiques ;
- les simulations climatiques ;
- ... et bien d'autres domaines encore, qui seront explorés par les participants de la compétition.

Ce thème de l'environnement sera l'occasion pour les étudiants d'inventer de nouvelles solutions innovantes, pouvant contribuer à la préservation de la planète ou à la sensibilisation de son état.

Les grandes étapes d'Imagine Cup

Les inscriptions ont débuté sur Internet en octobre 2007 pour se clore le 1^{er} février 2008).

Plusieurs phases permettent ensuite de sélectionner les meilleures équipes.

Entre avril et mai 2008, dans le monde entier, sont organisées des finales nationales, déterminant les équipes qualifiées pour la finale mondiale. Cette dernière se déroulera cette année à Paris, sur une semaine, du 3 au 8 juillet 2008.

Les épreuves finales varient selon les catégories, avec un même maître mot – l'intensité : il peut, par exemple, s'agir d'une présentation des projets devant un jury international, de marathons technologiques de 24h, ou bien encore de la réalisation d'un court-métrage en 36h.

Déterminant les vainqueurs lors de la finale, le jury est composé de membres indépendants. C'est à l'UNESCO, Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, dont le siège est à Paris que se déroulera, le 8 juillet 2008, la cérémonie de clôture et de remise des prix. L'UNESCO est le soutien mondial et historique d'Imagine Cup.



Une semaine de compétition mondiale à Paris en 2008

« L'expérience parisienne » sera unique !

C'est le défi que s'est donné Microsoft France lorsqu'elle s'est vue confier l'organisation d'Imagine Cup 2008. Chaque finale mondiale possède son identité propre, combinant compétition, découvertes culturelles, vitrine locale et échanges internationaux.

Avec l'environnement comme toile de fond, cette finale mondiale ne pouvait s'envisager sans être un évènement éco-efficace. En effet, grâce à la collaboration du programme Action Carbone de l'association GoodPlanet, l'évènement sera, en amont, conçu pour réduire son empreinte environnementale. L'impact final sera ensuite évalué grâce à la réalisation d'un bilan des émissions de CO2 et compensé par le financement de projets de réduction des gaz à effet de serre.

La finale d'Imagine Cup 2008 se déroulera au cœur de Paris permettant aux étudiants finalistes de découvrir la capitale tout en limitant les déplacements.

Ces championnats de l'innovation ont lieu chaque année dans un hôtel pour permettre aux participants un repos de quelques heures pendant leur marathon technologique de 24 heures consécutives. C'est le Novotel Paris Tour Eiffel, hôtel 4 étoiles de 764 chambres, doublement récompensé cette année par les lecteurs du magazine professionnel américain « Meeting and Conventions » pour la qualité de son service et pour sa restauration et idéalement situé face à la Seine, à quelques pas de la Tour Eiffel, qui a été retenu par Microsoft. Les fondamentaux du réseau Novotel correspondent effectivement aux valeurs de la compétition : modernité, innovation, effort quant à l'environnement.

Les établissements engagés dans la compétition

En France, plus de 180 établissements participent à l'Imagine Cup, avec à ce jour 8500 étudiants inscrits. Plus de 10.000 sont attendus.

En région parisienne, plus de 35 écoles et universités ont des étudiants inscrits :

AFFPA Paris, ARTS ET METIERS, Centrale Paris, Ecole Centrale D'Electronique, Ecole Nationale des Ponts et Chaussées, Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, Ecole Spéciale Architecture Paris, EFREI, EISTI, ENSTA, EPITA, EPITECH, ESI, ESGI, ESIEA, IFIPS, ISEP, IUT de Vélizy, IUT d'Orsay, IUT Paris 5, IUT Paris 13 Villetaneuse, Strate collège , SUPINFO, Université Paris 1, Université Paris 4 Sorbonne, Université Paris 5, Université Paris 8 Saint Denis, Université Paris Dauphine, Université Paris 2 Panthéon Assas, Université Paris Marne la vallée, Université PARIS SUD 11, Université Paris 12, Université Paris 6 Pierre et Marie Curie, Université Paris 7 Denis Diderot, Université Paris 13 Villetaneuse,...

LES DISCIPLINES

À l'image des Jeux Olympiques, Imagine Cup propose plusieurs disciplines permettant aux étudiants de s'illustrer dans les différents domaines du monde numérique. Elles sont au nombre de neuf.

Conception de Logiciel (Software Design)

La catégorie Conception de Logiciel (Software Design) met au défi les étudiants de combiner imagination, innovation et compétence, afin de créer une solution applicative, un prototype de logiciel, pour répondre de manière originale au thème de la compétition, l'environnement. C'est la catégorie reine du concours avec près de 60 pays représentés en finale

Développement Embarqué (Embedded Development)

Les appareils deviennent plus petits, plus mobiles, avec toujours plus d'impact sur nos vies quotidiennes. Proposant de développer son propre appareil, cette catégorie invite les étudiants à libérer leur créativité : aller au delà de l'ordinateur de bureau, pour construire un système embarqué (une solution matérielle et logicielle complète).

Développement de Jeux Vidéo (Game Development)

Aujourd'hui, les jeux vidéo font partie intégrante de l'univers du divertissement. L'occasion est venue d'utiliser ce média ludique pour favoriser la sensibilisation aux problématiques du monde actuel. Ce défi fait appel à la fois à la créativité et aux compétences techniques dans le but de créer un jeu, qui, en plus d'être divertissant, fait passer un message fort sur l'environnement.

Project Hoshimi

Conjuguant stratégie et jeux vidéos, concepts et programmation, la catégorie Projet Hoshimi met les étudiants à la tête d'une équipe de robots. Il s'agit d'imaginer et déployer une stratégie d'équipe pour réussir une mission donnée. Une fois la stratégie mise en place, il ne reste plus qu'à en admirer le résultat dans un moteur 3D. Proposant plusieurs modes, cette catégorie permet aussi bien aux programmeurs qu'aux non-programmeurs de participer.

Système et Réseaux (IT Challenge)

La catégorie Système & Réseaux met en avant l'art et la science du développement, du déploiement et de la maintenance de systèmes informatiques performants, robustes et sécurisés. Avec l'ensemble des outils et techniques de base mis à leur disposition, les participants doivent élaborer une configuration personnalisée, tenant compte des besoins du client. Outre les processus d'analyse et de prise de décision, cette catégorie permet de démontrer sa connaissance des réseaux, des bases de données et des serveurs ainsi que du processus de prise de décision lors de la mise en place d'un système informatique.

Algorithmes (Algorithm)

La catégorie Algorithmes met en évidence l'aptitude à résoudre un problème. Dans un univers limité par les processeurs et les capacités de stockage, la maîtrise de cet art est essentielle. Grâce à la découverte, l'application et la mise en œuvre d'algorithmes appropriés, il est possible de réaliser de nombreux tours

de forces. Le décodage du génome humain, l'acheminement de millions de paquets de données sur des réseaux, ou encore la recherche dans l'intégralité d'Internet en une nanoseconde, en sont quelques exemples.

Photographie (Photography)

Le principe est de raconter une histoire sans utiliser de mots. Sous format photo uniquement, les participants doivent créer un récit sur le thème de l'environnement. Les candidats doivent raconter une histoire, transmettre une émotion et provoquer le débat au travers d'une série d'instantanés. En informant et créant un lien émotionnel avec le public, l'objectif est de susciter le débat et même des passages à l'action. C'est ce lien émotionnel, capable de démontrer à l'audience que la technologie peut améliorer l'environnement, qu'il faut instaurer pour remporter la compétition.

Court métrage (Short Film)

Dans cette catégorie, les étudiants sont invités à partager leur point de vue sur le thème d'Imagine Cup sous l'un des formats les plus difficiles de l'art audiovisuel : le court métrage. Du concept au montage en passant par le scénario et l'enregistrement, le défi est de transmettre un message et émouvoir le public. Une vision innovante et une forte créativité sont indispensables à cet exercice, nécessitant également d'utiliser les technologies numériques les plus récentes, afin de transmettre un message riche en significations.

Design d'Interface (Interface Design)

Créativité, innovation, et fonctionnalité – lorsque ces 3 éléments sont réunis, l'utilisation d'un logiciel ou d'une application devient un vrai moment de magie. L'expérience d'une interface utilisateur bien conçue peut élever ou détruire l'application qui y est liée. Le défi est ici de créer une interface utilisateur fonctionnelle, innovante et captivante, en s'affranchissant de toutes les approches traditionnelles. Le but est de renouveler la manière dont l'utilisateur se comporte devant son moniteur.

IMAGINE CUP - LES CHIFFRES CLES

5 éditions

9 catégories pour concourir

65 000 étudiants en 2006

100 000 étudiants en 2007

12 000 Français en 2007

100 pays en 2007

3 médailles (or et bronze) pour des Français en 2006 (Administration Système et Réseaux et Project Hoshimi)

2 médailles (or et argent) pour des Français en 2005 (Administration Système et Réseaux et Project Hoshimi)

2 médailles (or et argent) pour des Français en 2004 (Conception Logicielle et Algorithme)

1 médaille d'or, **2** médailles d'argent et **1** de bronze - beau score pour la France en 2007 à Séoul

Un total d'environ 140 000 €, répartis entre les différentes catégories, est à gagner lors de la finale

Imagine Cup 2007

En savoir plus :

en se connectant au site consacré à la compétition : www.imaginecup.fr

Contacts presse

Microsoft France :

Christine Kéchichian : christine.kechichian@microsoft.com

i&e :

i&e pour Microsoft France :

Ghislain Garesse : 01 56 03 12 22

Pely Mendy : 01 56 03 12 29

microsoft@i-e.fr

TEMOIGNAGES D'ANCIENS LAUREATS

Imagine Cup : un véritable tremplin pour demain !

VINCENT BELLET



« L'aventure Imagine Cup a commencé il y a maintenant un an et demi, et depuis beaucoup de choses ont changé pour moi ! Nous avons commencé par gagner la finale française en mai 2006, ce qui nous a permis de représenter fièrement notre pays en Inde pour la finale mondiale. Notre projet Dribble a intéressé des investisseurs, nous avons eu beaucoup d'interviews et de contacts avec les media, on a même eu la chance de participer à des forums et conférences sur les innovations technologiques.

Cette aventure offre de nombreuses possibilités et opportunités professionnelles. C'est un excellent moyen de se différencier ! J'ai reçu plusieurs dizaines de propositions d'embauches. J'ai fait également partie du programme MACH de Microsoft France mais mon choix s'est porté sur la banque d'investissement de la Société Générale à Londres. J'occupe maintenant la place de leader technique sur les solutions Microsoft .NET. C'est vraiment une bonne opportunité car ils embauchent rarement des jeunes diplômés surtout directement à l'étranger ! Pour être honnête, je reçois toujours des offres d'embauche de différentes entreprises... Mon seul regret est de ne pas pouvoir participer de nouveau à Imagine Cup. Cependant j'ai la chance d'être organisateur mondial avec Guillaume Belmas sur la catégorie conception logicielle qui se déroulera en Corée cette année. »

GUILLAUME BELMAS



« J'ai fait partie de l'équipe championne du monde qui a remporté l'Imagine Cup en 2004. À l'époque en dernière année de cycle ingénieur à l'école EPITA, l'équipe française a réussi à se hisser sur la première place du podium parmi 40 équipes venant du monde entier lors de la grande finale qui s'est déroulée au Brésil.

Diplômé juste après ma victoire, je décris cette expérience comme "unique et intense" et affirme que l'Imagine Cup m'a ouvert certaines portes. La crédibilité technique que m'a apporté ma victoire m'a permis de pouvoir prétendre à des postes en général réservés aux ingénieurs possédant plusieurs années d'expérience.

Aujourd'hui âgé de 25 ans, j'occupe un poste d'Architecte Logiciel au sein de la société Exakis, spécialisée sur les technologies Microsoft, et je travaille sur des projets d'envergure pour des grands comptes français.

Toutefois, je n'ai pas complètement abandonné la compétition pour autant. Depuis fin 2005, je travaille avec l'équipe d'Imagine Cup en tant que leader des juges de la catégorie que j'avais remportée : Software Design. J'apporte mes idées, organise et anime la compétition jusqu'à la finale mondiale qui cette année se déroulera cet été en Corée. »

SOUTIENS ET PARRAINAGES

La manifestation est parrainée par les **Ministères de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, de l'Écologie, du Développement et de l'Aménagement durable et de la Santé, de la Jeunesse et des Sports.**



Roselyne Bachelot, Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports :

En soutenant une génération de futurs « créateurs » du monde numérique de demain, le Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports affiche son ambition de promouvoir la diversité culturelle.

Avec Imagine Cup, 100 000 étudiants participeront au championnat du monde du numérique. En juillet, Paris accueillera les 500 meilleurs projets de jeunes talents, de cultures différentes, venus des quatre coins de la Planète.

Le multiculturalisme sera à l'honneur, tous ces jeunes bouillonnant d'idées vont se retrouver sur un thème essentiel au-delà des clivages et des frontières. Ils sont notre avenir.

Pour **Valérie Pécresse, Ministre de l'Enseignement supérieur et de la Recherche** « *la science ne se conçoit pas à l'écart du monde. Elle est au service de la société* ». Face aux grandes problématiques environnementales, il apparaît fondamental de renforcer le lien entre science et société en attirant les jeunes vers les métiers de la recherche et en encourageant les femmes à s'investir dans les carrières scientifiques ; face aux enjeux écologiques, il est indispensable d'accompagner la compétitivité de l'économie française en soutenant les projets d'entreprises innovantes.



Avec Imagine Cup, ce sont plus de 100 000 jeunes dans le monde qui, grâce à l'apport des nouvelles technologies, contribueront à faire émerger des projets qui demain participeront peut être à réinventer la planète.



Pour **Nathalie Kosciusko-Morizet, Secrétaire d'Etat à l'Écologie** « *Le défi écologique s'impose aujourd'hui à tous comme le grand enjeu du 21ème siècle. Il appelle un changement de civilisation, qui passe notamment par la mutation de nos modes de production et de consommation. Or, l'innovation technologique est un des leviers indispensables à la réussite de cette transformation en profondeur de nos sociétés. A cet égard, la contribution d'une industrie des logiciels résolument tournée vers le développement durable s'avère essentielle. C'est pourquoi, je suivrai avec une attention toute particulière l'édition 2008 d'Imagine Cup. Je gage que la perspective pour les jeunes concurrents de développer des solutions visant à minimiser notre impact sur l'environnement ne pourra que stimuler leur matière grise.* »

MAIRIE DE PARIS



La Ville de Paris est très heureuse d'accueillir la finale mondiale de l'édition 2008 de l'Imagine Cup, placée cette année sous le signe de l'environnement et véritable éco-événement. Paris, première destination mondiale pour le tourisme et les congrès, a pris, avec volontarisme et résolution, le cap de la révolution numérique et du développement durable. La tenue de l'Imagine Cup à Paris en 2008 donnera plus de force encore à cette dynamique. Plus qu'une compétition, l'Imagine Cup 2008 sera une fête conviviale pour des jeunes venus du monde entier, désireux de montrer leurs capacités de performance et d'imagination, et de faire naître des idées et des projets essentiels pour le développement durable et les nouvelles technologies. C'est pourquoi la Ville de Paris permettra aux futurs lauréats de la finale française d'Imagine Cup 2008 de bénéficier du parcours d'aide à la création d'entreprises innovantes développé et soutenu par la Ville de Paris. Les 3 meilleurs projets auront ainsi la possibilité d'être accompagnés par Paris Développement, l'Agence de développement économique de Paris. Les jeunes porteurs de projets seront assistés par une équipe

d'experts des incubateurs et pépinières pour passer du stade de l'idée au projet concret de création d'entreprise innovante.



L'ADEME (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie) développe parmi ses nombreuses modalités d'action deux missions essentielles : le soutien au progrès technique et technologique, et la sensibilisation des publics. En soutenant Imagine Cup, dont le thème est « Imagine un monde où les nouvelles technologies contribuent à l'amélioration de l'environnement », l'ADEME répond à ces besoins. L'ADEME propose des pistes d'études concrètes aux étudiants pour de nombreuses disciplines en lice, et en accompagne l'organisation dans sa volonté de sensibiliser les étudiants à la préservation de notre environnement.



GoodPlanet, l'association de Yann Arthus-Bertrand, agit pour la promotion du développement durable. Elle encourage les étudiants d'Imagine Cup à être créatifs pour leur avenir, et ralentir la dégradation constatée de notre planète. Son programme Action Carbone, de lutte contre le réchauffement de la planète, accompagne Microsoft et ses partenaires dans la réalisation d'un événement éco-efficace en suivant l'impact écologique de l'événement lui-même.

Les parrains d'Imagine Cup

Yann Artus-Bertrand, photographe : *« On a tellement besoin de nouvelles choses, d'inventions, de nouvelles idées, on a besoin que ça bouillonne...! Il faut inventer quelque chose parce que l'homme ne survivra pas si on continue comme ça, on va directement dans le mur. Et je pense qu'aujourd'hui, notre instinct de survie fera qu'on va trouver quelque chose.... mais quoi ? »*

Ora Ito, designer : *« Imaginer notre vie, comme si l'on avait enfin trouvé l'entrée du sas de téléportation vers l'avenir. Des lendemains radieux, dépourvus du moindre tracas, où tout est simple, fluide. La technologie devenue immatérielle a peu à peu effacé les objets encombrants dans notre cadre de vie au profit de leur rôle qui demeure accessible à tout instant. Permettre aux étudiants de toute culture d'imaginer aujourd'hui les interfaces de demain, dans le respect de l'environnement, est pour moi l'occasion de découvrir de nouvelles manières de protéger notre planète. Pour moi qui crée des objets, cette initiative est tout simplement vital si l'on souhaite prendre soin de notre avenir commun. »*

Mathieu Crépel, champion du monde de snowboard : *« En tant que sportif de haut niveau, mon terrain de jeux... c'est la nature ! Je suis de la même génération que ces fans de technologie qui participent à Imagine Cup et je sens comme eux que c'est de notre futur qu'il s'agit. Qu'ils puissent contribuer à préserver les richesses de notre planète, je ne peux que les encourager ! »*

L'INNOVATION, L'ADN DE MICROSOFT

La passion de l'innovation est inscrite au cœur de l'ADN de Microsoft. Depuis ses origines, une même volonté anime son investissement en matière de Recherche & Développement (R&D) : simplifier toujours plus l'usage des technologies pour en faire le meilleur allié de tous les potentiels.

Plus spécifiquement, en France, la collaboration avec l'INRIA dans le cadre du Centre de Recherche Commun INRIA - Microsoft Research (MSR), a pour objectif de développer la recherche fondamentale au carrefour de la science et de l'informatique. Elle s'inscrit dans la perspective du soutien continu apporté par Microsoft aux progrès scientifiques en Europe, et permet la mise en œuvre de nouveaux types de partenariats public-privé avec la communauté scientifique, les universités et les gouvernements européens. Elle confirme enfin l'ancrage local souhaité par Microsoft en France et fait de Microsoft un partenaire actif et pérenne de la société numérique française.

Au-delà de la recherche fondamentale en informatique, Microsoft investit également en France dans des partenariats à valeur ajoutée avec de très grands acteurs français du numérique, comme par exemple Dassault Systèmes ou France Telecom, ainsi qu'avec beaucoup de sociétés plus petites mais très innovantes. Ainsi, depuis deux années, l'initiative IDEES (Initiative pour le Développement Economique des Editeurs de logiciels et des Start-up) encourage le développement et la croissance de 50 start-up innovantes de l'industrie française du logiciel.

Forte de ses compétences en mathématique, en recherche informatique, et grâce aux potentiels de ses jeunes entrepreneurs et d'acteurs de taille mondiale, la France a de quoi développer son attractivité et développer des emplois à haute valeur ajoutée. L'organisation de la finale mondiale d'Imagine Cup à Paris en 2008 sera l'occasion de le rappeler et de valoriser toute une filière stratégique pour la vitalité de l'économie numérique nationale

Microsoft et l'environnement

Imagine Cup 2008 est également l'occasion pour Microsoft de renforcer son engagement pour l'amélioration de l'environnement qui est mené aujourd'hui via deux axes principaux :

- Mettre son expertise technologique pour résoudre les grands problèmes environnementaux

Microsoft croit fermement que les nouvelles technologies peuvent contribuer positivement à la préservation de l'environnement et collabore déjà avec plusieurs organismes au niveau mondial, notamment la Fondation Clinton avec laquelle un partenariat a été récemment annoncé.

- Réduire l'impact des déchets informatiques sur l'environnement

Le « packaging » des produits Microsoft utilise de plus en plus de matériaux naturels et recyclables et Microsoft participe activement à de nombreuses initiatives visant à recycler et à reconditionner les ordinateurs des entreprises.

En France, Microsoft, en tant qu'acteur local et leader responsable, inscrit au cœur de la vie de l'entreprise les problématiques de citoyenneté. Ainsi, dans le cadre de son futur déménagement à Issy les Moulineaux, Microsoft France intègre un bâtiment sous la norme HQE (Haute Qualité Environnementale).

La finale mondiale 2008 ayant pour toile de fond l'environnement ne pouvait s'envisager sans être un événement éco-efficace. En effet, grâce à la collaboration du programme Action Carbone de l'association GoodPlanet, l'évènement sera, en amont, conçu pour réduire son empreinte environnementale. L'impact final sera ensuite évalué grâce à la réalisation d'un bilan des émissions de CO2 et compensé par le financement de projets de réduction des gaz à effet de serre.



Imagine Cup 2007 – COREE

Sur le thème de l'Education, la France a obtenu à Séoul d'excellents résultats, se plaçant au 1er rang, à égalité avec la Chine, en nombre de médailles mais la dépassant en termes de « couleur » de médailles.

Précisément, dans la catégorie Développement Web, la médaille d'or a été remportée par l'équipe française (école EFREI – Villejuif - 94) composée de Benjamin Talmard, Thomas Albisser, Pierrick Blons et Sébastien Lam.

Dans la catégorie Project Hoshimi – Programming Battle, la médaille d'argent a été décernée à l'équipe française Team Arenium de Laure Portet (Université de Montpellier) et Régis Hanol (Université de Montpellier). Les deux étudiants ont élaboré avec succès un programme représentant le comportement d'une équipe de robots microscopiques – les nanorobots – qui se promènent à l'intérieur du corps humain dans le but de détruire un ennemi. Les étudiants devaient accomplir de nombreuses missions comme collecter des molécules, construire des petites seringues, etc... afin de gagner des points et se qualifier pour les étapes suivantes.

Dans la catégorie IT, c'est le jeune Romain Larmet (INSA Lyon) qui remporte la seconde place et, donc, la médaille d'argent.

Enfin, dans la catégorie Interface Design, la médaille de bronze a été remportée par l'équipe Team Atomnium de Manon Gaucher (ENSERG) et Flavien Charlon (Centrale Lyon).

Imagine Cup 2006 – INDE

Plus de 65 000 étudiants du monde entier ont participé au concours dans 6 catégories différentes : Project Hoshimi, Conception logicielle, Système et Réseaux, Algorithmes, Court métrage, Interface designer.

La finale s'est déroulée à Dehli, en Inde, du 5 au 12 août 2006, avec 181 étudiants représentant 72 équipes provenant de 42 pays différents.

Le thème cette année là était : « Imagine un monde où les nouvelles technologies permettraient de vivre une vie meilleure. »

La France a remporté le premier et le troisième prix de la catégorie « Project Hoshimi » et le troisième prix de la catégorie « Système et Réseaux ».



Les finalistes d'Imagine Cup 2006



Manon Gaucher et Flavien Charlon,
vainqueurs de la catégorie « Project Hoshimi »

Imagine Cup 2005 - JAPON

Plus de 16 000 participants ont développé et créé des applications autour d'un thème unique :
« Imagine un monde où la technologie efface les frontières qui nous séparent. »

9 catégories : Conception logicielle, Project Hoshimi, Court métrage, Rendu 3D, Algorithme, Système et Réseaux, Business plan technologique, Développement Web et Développement Office.

Microsoft France s'est vu attribuer la gestion de la catégorie « Project Hoshimi ».

Un total d'environ 140 000 € a été gagné lors de la finale qui a eu lieu au Japon.

Pour la deuxième année consécutive, la France est revenue médaillée.

Une Médaille d'Or dans la catégorie « Système et Réseaux » pour Stefan Plizga de l'INSA de Lyon.

Une Médaille d'Argent dans la catégorie « Project Hoshimi » pour Patrick Nolain et Yoann Chaudet du Lycée Sévigné de Rennes.

Imagine Cup 2004 - BRÉSIL

10 000 étudiants, venus de plus de 90 pays, se sont affrontés dans 4 catégories différentes : Conception logicielle, Court métrage, Rendu 3D et Algorithmes.

Le thème de l'année était : « Imagine un monde où les nouvelles technologies rendent la vie plus simple à vivre ! »

La finale s'est déroulée à Sao Paulo, au Brésil, le 6 juillet 2004.

Parmi 150 finalistes représentant 40 pays, les Français ont remporté le premier prix de la catégorie « Conception logicielle » et le second prix de la catégorie « Algorithmes ».

Aymeric Gaurat Apelli, François Beaussier, Guillaume Belmas et Vincent Vergonjeanne de l'EPITA ont créé SmartCenter.NET, une plate-forme domotique intelligente et économique, basée sur Microsoft .NET Framework.

Vincent Lascaux de l'Ecole Centrale de Paris a reçu le second prix dans la catégorie « Algorithmes ».

Le total des récompenses cette année là a atteint 87 000 \$.



L'équipe de l'EPITA, vainqueur de la catégorie « Conception Logicielle »

Imagine Cup 2003 - ESPAGNE

Plus de 5 000 participants se sont affrontés dans la catégorie « Conception logicielle », seule catégorie du concours.

La finale a eu lieu lors du TechEd à Barcelone, en Espagne.

Une équipe de Supinfo est arrivée en finale, mais la première marche du podium a été atteinte par un Américain.