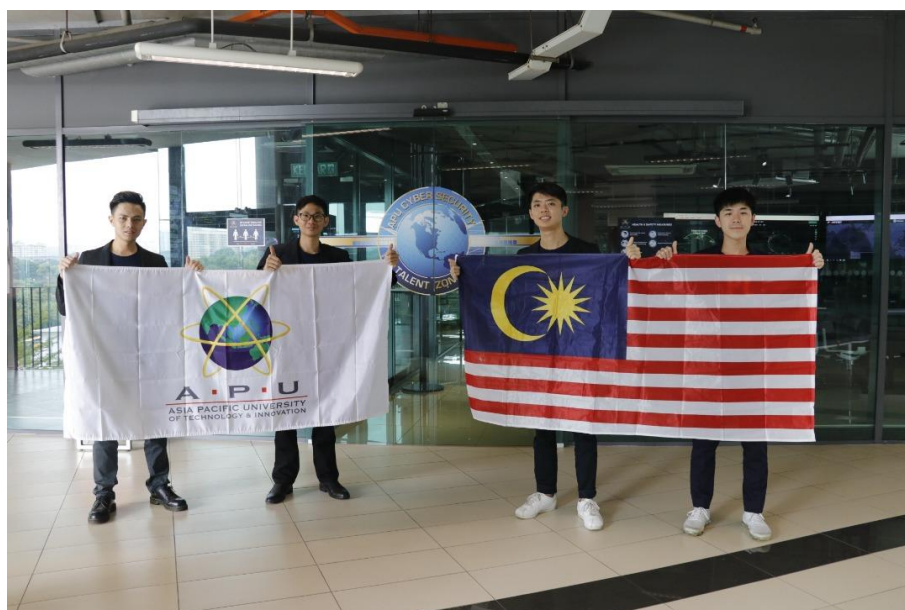




L'université d'Asie-Pacifique remporte l'Atos IT Challenge 2020 avec une application innovante

"PestKillerBot" utilise des drones pour lutter contre les parasites dans les cultures de fleurs

Paris, le 9 juillet 2020 – [Atos](#), leader international de la transformation digitale, annonce aujourd'hui les vainqueurs de son concours international étudiant, [l'Atos IT Challenge](#). Les vainqueurs ont reçu leurs prix hier soir, lors de la cérémonie qui s'est déroulée en ligne durant les [Atos Technology Days](#). Pour sa neuvième édition, la compétition a vu des équipes en provenance de 27 pays du monde entier s'affronter autour de la thématique "[Intelligence Artificielle Coopérative](#)".



Après une première pré-sélection distinguant 16 projets d'applications, le jury de l'Atos IT Challenge, composé d'experts et de dirigeants d'Atos, a retenu trois finalistes, dont voici le classement définitif :

- **1^{er} prix et vainqueur de l'IT Challenge : Université d'Asie-Pacifique (Asia Pacific University), Malaisie**

"**PestKillerBot**" est une application innovante qui vise à éliminer les parasites dans les cultures de fleurs à l'aide de drones qui survolent les parcelles de manière autonome pour y détecter les maladies ou insectes nuisibles et, à terme, les éliminer. L'architecture de la solution est divisée en quatre parties : l'attribution de la zone, le repérage et la planification du parcours, la détection des parasites et la simulation d'activation du drone permettant aux utilisateurs de visualiser la couverture du champ par chaque engin. Les étudiants de l'Université d'Asie Pacifique ont déjà développé un prototype de drone très perfectionné avec une imprimante 3D.

L'équipe remporte 10 000 euros et chaque étudiant se voit offrir la possibilité d'effectuer un stage ou une première collaboration au sein d'Atos.

- **2^e prix : Institut Technologique d'Etudes Supérieures de Monterrey (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores Monterrey), Mexique**

"**Digital Water : Artificial Intelligence at home**" est une application web qui s'adresse aux consommateurs d'eau et aux sociétés de distribution d'eau. En plus de prédire la consommation et le niveau d'eau de trois barrages, l'application fournit des informations détaillées afin que les utilisateurs puissent suivre les niveaux de consommation, de gaspillage et les différents problèmes potentiels dans le but d'améliorer la gestion générale des ressources en eau, de faire des économies d'énergie, d'éviter les fuites dans le réseau, etc. L'équipe dispose déjà de données collectées sur cinq ans. Ils ont développé les fonctionnalités de leur solution pendant quatre ans et l'ont testée pendant un an.

L'équipe remporte 5 000 euros et chaque étudiant se voit offrir la possibilité d'effectuer un stage ou une première collaboration au sein d'Atos.

- **3^e prix : L'Université Josip Juraj Strossmayer d'Ostijek, Croatie**

"**CTC - Cooperative Traffic Control**" est une solution innovante pour améliorer le trafic. L'application simule le contrôle des feux de circulation en utilisant le Deep Reinforcement Learning. Chaque carrefour agit comme un 'agent' qui effectue une action, en allongeant ou réduisant le temps de passage au vert ou au rouge en fonction des voitures présentes sur la voie et du temps d'attente. L'application obtient également des informations sur les carrefours les plus proches. L'équipe a déjà 'entraîné' le modèle afin d'obtenir la meilleure configuration possible pour le contrôle des feux de circulation.

L'équipe remporte 3 000 euros et chaque étudiant se voit offrir la possibilité d'effectuer un stage ou une première collaboration au sein d'Atos.

Cette année, le jury a également décerné un **prix spécial** à une contribution qui s'est particulièrement distinguée, tant par l'importance du sujet abordé que par l'implication de l'équipe.

- **Prix spécial du Jury : Université de Loughborough, Royaume-Uni**

"**Initial Survey Swarm**" est un simulateur de labyrinthe. Le projet met en œuvre des drones qui collectent de nombreuses informations visuelles et peuvent partager celles-ci pour rechercher des bâtiments détruits en générant une carte en 3D ou une représentation d'un lieu après un tremblement de terre, ou en cas de manque de couverture internet.

À la fin de la cérémonie, **Sophie Proust, Directrice de la Technologie du Groupe Atos**, déclare : *"L'intelligence artificielle révolutionne tous les secteurs de l'économie et de la société. Les étudiants sélectionnés pour l'Atos IT Challenge ont démontré de véritables qualités d'entrepreneurs en proposant des solutions innovantes et concrètes qui répondent aux nouveaux besoins de l'intelligence artificielle coopérative exprimés par les entreprises et les particuliers. Je suis impressionnée par la créativité exceptionnelle et la qualité des contributions de nos finalistes. Félicitations à nos gagnants et à l'ensemble de nos participants"*.

Le thème de l'Atos IT Challenge 2021 a également été annoncé. L'année prochaine, les étudiants auront l'occasion de développer des concepts innovants autour **du thème de "Comment le digital peut aider à décarboner le non-digital"**.

Depuis sa création en 2012, [l'Atos IT Challenge](#) a permis aux étudiants du monde entier de développer des applications liées aux grandes tendances de la révolution digitale, comme la mobilité intelligente, la voiture connectée, les médias interactifs, la vie connectée, le droit à l'oubli, la blockchain et l'intelligence artificielle. Les étudiants sont encadrés par les membres de la Communauté scientifique d'Atos qui leur apportent un soutien technique et pratique, des conseils et encouragements.

Retrouvez l'IT Challenge sur Facebook: [AtosITChallenge](#)
Suivez l'IT Challenge sur Twitter: [@AtosITChallenge](#) et hashtag #AtosITChallenge

A propos d'Atos :

Atos est un leader international de la transformation digitale avec 110 000 collaborateurs dans 73 pays et un chiffre d'affaires annuel de 12 milliards d'euros. Numéro un européen du Cloud, de la cybersécurité et des supercalculateurs, le Groupe fournit des solutions intégrées de Cloud Hybride Orchestré, Big Data, Applications Métiers et Environnement de Travail Connecté. Partenaire informatique mondial des Jeux Olympiques et Paralympiques, le Groupe exerce ses activités sous les marques Atos, Atos|Syntel, et Unify. Atos est une SE (Société Européenne) cotée sur Euronext Paris et fait partie de l'indice CAC 40.

La raison d'être d'Atos est de contribuer à façonner l'espace informationnel. Avec ses compétences et ses services, le Groupe supporte le développement de la connaissance, de l'éducation et de la recherche dans une approche pluriculturelle et contribue au développement de l'excellence scientifique et technologique. Partout dans le monde, Atos permet à ses clients et à ses collaborateurs, et plus généralement au plus grand nombre, de vivre, travailler et progresser durablement et en toute confiance dans l'espace informationnel.

Contacts presse :

Philippe-Edouard Mbarga: philippe-edouard.m bargamengue@atos.net | +33 7 81 00 04 51