

## **Microsoft Imagine Cup 2011 : la compétition est lancée !**

### **Microsoft**

Posté par : JerryG

Publié le : 1/12/2010 14:30:00

Et c'est parti pour la neuvième **édition de l'Imagine Cup de Microsoft**, véritable championnat du monde étudiant de l'innovation numérique. La compétition, ouverte dans 124 pays, vise à répondre aux « Objectifs du Millénaire pour le Développement », fixés par les Nations-Unies.

**Organisée par Microsoft**, c'est est ce jour, la plus grande compétition du numérique au monde, réunissant les meilleurs talents des 5 continents, futurs créateurs de logiciel sous toutes ses formes : logiciel traditionnel, logiciel embarqué, jeux vidéo, service Web, photos et vidéos. L'objectif de cet événement : valoriser l'informatique et les filières de l'industrie du numérique en général et susciter l'enthousiasme pour les sciences et la technologie en particulier.

Tout porte à croire que cet objectif sera une nouvelle fois atteint lors de cette édition tant l'engouement pour ce championnat du numérique ne se dément pas d'année en année, comme en témoigne la participation record de l'an dernier, avec plus de 325 000 étudiants dont 10 000 en France qui avaient mis à contribution leur imagination et leur passion pour les technologies au service de la compétition.



### **Imagine Cup c'est :**

LE rendez-vous incontournable des étudiants et lycéens passionnés par les sciences et la technologie. Depuis 2003, Imagine Cup permet en effet aux meilleurs talents de l'informatique et du design du monde entier d'exercer leur passion et leur créativité, en imaginant, concevant et développant des solutions technologiques au service des grands enjeux de notre société.

Dans une ambiance festive mais un rythme intense, cette compétition a vocation à sensibiliser les étudiants, et indirectement le grand public aux problématiques majeures de la planète.

## Les nouveaut s 2011

 «Seulement cinq ann es nous s parent d sormais de la date butoir visant   r aliser les huit grands d fis que l Humanit  s est lanc e   travers les Objectifs du mill naire pour le d veloppement. C est l une des principales raisons pour laquelle la Campagne du mill naire des Nations Unies a souhait  s associer   l initiative   Imagine Cup   et mobiliser la communaut  des g nies de l informatique afin qu elle nous aide   relever ce d fi d une soci t  plus juste et plus  galitaire.  » explique **Fabrice Ferrier**, Coordinateur en France de la Campagne du Mill naire des Nations Unies.

Si Imagine Cup s inscrit une nouvelle fois dans le cadre des   8 Objectifs du Mill naire pour le D veloppement , des Nations-Unies, les  tudiants sont invit s cette ann e   concevoir leur projet autour de la probl matique suivante :

  Imaginez un monde o  la technologie nous aide   r pondre aux enjeux les plus cruciaux de notre soci t   .

Cette th matique leur offre la possibilit  de s exprimer, en fonction de leurs centres d int r t, sur le commerce  quitable, la pr servation de la biodiversit , la r duction de l effet de serre, l acc s   l  ducation pour les populations d favoris es (handicap, pauvret ) ou encore la promotion de l  galit  des chances entre les hommes et les femmes .

Face   ces grands enjeux de soci t , la Campagne du mill naire des Nations Unies et l association Emma s parrainent cette ann e la comp tition en France.

Les  tudiants peuvent concourir dans cinq grandes cat gories : conception de logiciels, d veloppement embarqu , digital media, conception de jeux vid o, application pour Windows Phone 7.

**Direction New-York, du 8 au 14 juillet 2011, pour la finale mondiale**

# Microsoft

Apr s Varsovie en 2010, la finale mondiale d Imagine Cup aura lieu cette ann e   New-York, du 8 au 14 juillet prochains. Les  quipes s lectionn es dans 124 pays se rencontreront dans la m galopole am ricaine. Mais avant d acc der   cette ultime  tape de la comp tition, les  tudiants devront faire la preuve de leur talent face   des jur s nationaux exigeants. La

finale française aura lieu le 5 mai 2011 au Campus de Microsoft France, à Issy-les-Moulineaux.

La compétition est ouverte à tous les profils (informaticiens, ingénieurs, designers, etc.) à condition de faire preuve de créativité et d'innovation !

Les professeurs écoles et universités peuvent également participer à l'aventure en parrainant une équipe. Il est courant à l'échelle internationale de voir des équipes constituées dans le cadre de projets scolaires, à l'initiative des enseignants. C'est aussi pour les établissements, l'occasion de bénéficier d'une visibilité internationale : l'école d'ingénieurs 3IL de Rodez par exemple, dont les étudiants ont participé à l'Imagine Cup 2010 dans la catégorie « conception de jeux vidéo », a terminé sur la 3<sup>e</sup> marche du podium mondial à Varsovie.

## Imagine Cup : l'école de l'entrepreneuriat

Imagine Cup s'est imposée au fil des années comme un événement majeur valorisant les filières scientifiques et informatiques du monde entier. Les étudiants candidats, et a fortiori les équipes lauréates, bénéficient d'un véritable tremplin professionnel permettant à leurs projets de prendre vie, voire de devenir de jeunes pousses prometteuses.

Environ un quart des équipes présentes en finale mondiale d'Imagine Cup créent une start-up à l'issue de cette expérience fondatrice. En 2010, 43 des 119 équipes participant à la finale mondiale ont accepté l'invitation qui leur a été faite de rejoindre le programme de soutien des start-ups de Microsoft. Parmi celles-ci, 29 ont rempli les conditions pour bénéficier effectivement du programme.

La dernière édition a ainsi vu naître la structure GraphicStream (développement de jeux vidéo), lancée par le coach et mentor de la catégorie « conception de jeux vidéo » Valentin Billotte, vite rejoint par Luc Aubert et Alexandre Bardelot, médaillés de bronze à la finale mondiale d'Imagine Cup 2010. « Nous sommes vraiment des passionnés de jeux vidéo. L'envie de travailler dans ce secteur nous trottait dans la tête depuis un moment, et la compétition Imagine Cup nous a permis de nous rendre compte que nous étions capables de gérer un projet de A à Z », analyse **Alexandre Bardelot**. Le jeu Arcane's Tower Defense, développé par GraphicStream a d'ailleurs remporté le concours Pitch Your App sur Windows Phone 7, le 7 octobre dernier.

Cette année, le renouvellement du partenariat avec la SSII Avanade et le parrainage de Gilles Babinet, entrepreneur et business angel reconnu (fondateur de Musiwave), apporteront les atouts professionnels pour permettre aux étudiants de se préparer à l'aventure start-up.

[Les inscriptions](#) pour les championnats du monde du numérique sont ouvertes.

## [Plus d'informations](#)