



■ Le défi de l'AFIA pour la Nuit de l'Info 2016

IRIT / équipe ADRIA | **Florence BANNAY**
Université de Toulouse | bannay@irit.fr

La Nuit de l'Info 2016 a eu lieu de 16h40 à 8h00 dans la nuit du 1er au 2 décembre sur le thème de l'aide aux réfugiés. L'AFIA a proposé pour la 2^e année un défi « [Mettez de l'IA dans votre moteur](#) ».

Le principe de la Nuit de l'Info est très simple :

Le jeudi 2, au coucher du Soleil, 16h40, en séance plénière : les organisateurs remettent un sujet (le même pour toute la France) aux participants. Les étudiants s'organisent en groupes (sur un ou plusieurs sites) : ils développent un projet (informatique, marketing, rédactionnel, ...) tout en ciblant un ou plusieurs défis.

Le vendredi 3, au lever du Soleil, 08h00, les développements sont figés.

Le vendredi matin, pendant que les étudiants dorment des jurys se réunissent (un jury par défi) et examinent les travaux réalisés par les différentes équipes durant la nuit.

Le défi « Mettez de l'intelligence dans votre moteur »

Le défi qu'a proposé l'AFIA s'intitulait « Mettez de l'intelligence dans votre moteur », il a été proposé et organisé par Carole Adam, Cindy Even, Thomas Guyet, et Florence Bannay. Voici sa description :

Vous mettez en œuvre une ou plusieurs méthodes d'Intelligence Artificielle (IA) dans votre projet et vous indiquez en quoi ces méthodes rendent votre réalisation plus performante ou pertinente. Vous pouvez faire appel à des techniques classiques, en cours de développement ou futuristes. L'équipe qui aura mis le plus en avant les avantages de l'utilisation de l'IA dans son projet remportera ce défi.

Éléments attendus/critères de notation affichés :

- Une description des problématiques IA rencontrées dans votre projet,
- Une explication de l'intégration de l'IA dans votre application (vous pourrez décrire ce que vous avez réalisé qui relève de l'IA ou ce que vous auriez pu faire avec des outils d'IA existants ou imaginaires),
- Une analyse des avantages et inconvénients de cette intégration

Quatre notes permettront d'évaluer les systèmes : applicabilité / mise en œuvre, innovation, IA (évaluation qualitative et quantitative : richesse de la solution proposée, spectre couvert), qualité des explications.

Résultats

Parmi les 19 équipes inscrites, nous souhaitons d'abord remercier les 4 équipes qui nous ont envoyé des réponses :

- Équipe « `root@pls:~> sudo nano &` »,
- Équipe « ASpico »,
- Équipe « Les fortran chocolat »,
- Équipe « Le Coin C'Net »,

À l'issue du jury, la troisième place est attribuée à l'équipe « Les fortran chocolat » : pour leur application qui contient un jeu vidéo destiné à amuser les réfugiés. Notons que ce jeu vidéo utilise des techniques d'IA mais ne répond pas très bien au challenge de la nuit de l'informatique.

Nous avons classé en deuxième position l'équipe « Le coin c'est net » qui propose l'utilisation d'un robot Nao pour répondre à des questions, mémoriser le visage, le nom et la



Afia

Association française
pour l'Intelligence Artificielle

langue de l'utilisateur pour personnaliser l'interaction avec lui. Nous avons noté également que cette application n'est pas bien adaptée au thème de cette année, un robot Nao paraît trop cher pour des réfugiés. De plus nous ne pouvons pas tester le code proposé sans disposer d'un robot Nao.

La première place et la récompense est attribuée à l'équipe « `root@pls:~> sudo nano &` » dont l'application (nommée Botcher) est bien adaptée au sujet national, car elle fournit un chatbot capable de donner des informations aux réfugiés dans plusieurs langues. Elle fonctionne sur mobile dans plusieurs langues, ex-

ploite des techniques d'IA existantes (mais sans apporter d'innovation). Les explications de cette solution sont bien rédigées et claires.

Bilan

Un chèque de 1000 € a été versé à l'équipe gagnante. Cette récompense est accompagnée d'une invitation à présenter une démonstration lors de la compétition [Intelligence Artificielle et jeux vidéos](#) que l'AFIA organise lors de la plateforme [PFIA'17](#) du 3 au 7 juillet 2017 à Caen. Merci à tous les participants, félicitations à l'équipe victorieuse « `root@pls:~> sudo nano &` » et rendez-vous l'année prochaine !