



2eme édition du challenge *WinGineer*

www.wingineer.fr

Inscription en quelques clics!

COMMUNIQUE DE PRESSE

5 ans de frais de scolarité offerts pour faciliter l'accès aux études supérieures

(100.000 euros de bourses à partager entre vainqueurs)

L'ESIEA élargie son challenge WinGineer aux étudiants Bac+2

Paris, le 8 décembre - Après le succès de **WinGineer** 2009, l'ESIEA lance le 10 décembre la seconde édition de son concours de programmation. Nouveauté cette année, le challenge s'ouvre également aux étudiants de niveau bac+2. Avec les futurs bacheliers 2010, ils formeront une deuxième **catégorie de joueurs susceptibles de remporter la gratuité de l'ensemble de leur scolarité dans l'une des écoles du groupe ESIEA** respectivement à partir de la 1ere année et de la 3eme année.

Accessible à tous

La première phase de la compétition verra s'affronter plusieurs centaines de candidats « en live » sur internet. Les 20 candidats de chaque catégorie obtenant les meilleurs scores seront conviés à une finale à Paris le samedi 13 mars 2010 dans les locaux de l'ESIEA.

« *Pour participer, quelque soit le niveau d'étude, il n'est pas nécessaire d'avoir des compétences particulières en programmation* », précise Hubert Wassner, enseignant chercheur à l'Ecole Supérieure d'Informatique Electronique et Automatique (ESIEA) et concepteur du jeu. « *Nous voulons amener de nombreux jeunes à se lancer dans la programmation et pourquoi pas se découvrir une passion pour l'informatique.* »

Contact presse : Philippe Hériard & Pierre de Balincourt

Agence Droit Devant ☎ 01 45 77 02 45 heriard@droitdevant.fr - balincourt@droitdevant.fr

Une chance à saisir

Etudiant en première année à l'ESIEA, Nicolas Louis est l'un des gagnants de la 1^{ère} édition du challenge **WinGineer** (prix : gratuité de la scolarité dans l'une des écoles du Groupe ESIEA pour une durée de 5 ans) : « *Lycéen en terminale STI-électronique, je pensais que les Grandes Ecoles d'ingénieurs étaient uniquement réservées au Bac S. C'est en lisant un article sur Wingineer que j'ai connu l'ESIEA et ensuite décidé de présenter l'épreuve d'admission en 1ere année* », se rappelle Nicolas. « *Je réalise maintenant la chance que j'ai de pouvoir développer mes compétences au sein de cette école. J'apprécie particulièrement la vraie solidarité entre élèves et l'attention constante que nous accordent les professeurs.* ».

« *Nous voulons montrer aux futurs bacheliers et aux étudiants que leurs ambitions ne doivent pas rencontrer de barrières, surtout dans une période où les métiers auxquels conduisent nos formations sont particulièrement recherchés* », déclare Gérard Sanpité, Directeur Général du Groupe ESIEA. « *Pour cela nous avons créé WinGineer et ses prix attractifs pour les meilleurs compétiteurs qui auront également satisfaits aux modalités d'admission dans l'une des deux écoles. Le financement des études est d'ailleurs notre souci permanent. Depuis plusieurs années déjà, nos bourses de mérite permettent d'intégrer des étudiants de toutes origines sociales.* »

L'intelligence artificielle au cœur de l'épreuve

Ouvert le 10 décembre 2009, le concours **WinGineer** est destiné aux futurs bacheliers 2010 et aux étudiants de l'enseignement supérieur (bac+2) inscrits aux concours d'une des écoles du groupe ESIEA. Les candidats se mesureront les uns aux autres sur leur capacité à programmer un code en langage Netlogo permettant d'agir sur les éléments d'un jeu vidéo. « *Ce langage présente le double avantage d'être simple pour ceux qui n'ont jamais programmé et peu connu pour les initiés* » souligne Hubert Wassner. « *C'est une garantie d'égalité des chances : les candidats devront avant tout faire preuve d'analyse, de logique et de sens tactique.... Et pour les plus néophytes d'entre eux, le site et son forum fourmillent de documentation, d'astuces et de conseils.* »

Contact presse : Philippe Hériard & Pierre de Balincourt

Agence Droit Devant ☎ 01 45 77 02 45 heriard@droitdevant.fr - balincourt@droitdevant.fr

Le scénario choisi est une bataille de tanks. **Objectif pour chaque candidat, programmer l'intelligence artificielle d'un char pour collecter un maximum d'étoiles qui apparaissent dans l'arène. Les candidats peuvent programmer les actions du robot, ainsi que le comportement des missiles qu'ils peuvent tirer pour attaquer ou se défendre.** Le score, traduction de la programmation la plus optimale, détermine le classement des candidats. Celui-ci est mis à jour instantanément et affiché en temps réel sur le site.

Pour Nicolas Louis « *La difficulté du challenge de cette année est que les programmes créés par les candidats vont s'affronter entre eux dans des arènes* ». « *Cette fois le niveau de difficulté évoluera au cours du temps car il dépendra directement de ce que font les autres candidats* » observe le gagnant 2009.

Les "simples" joueurs peuvent également prendre part à **WinGineer** en prenant le contrôle d'un tank... L'objectif reste le même : collecter le plus d'étoiles dans l'arène.

40 candidats finalistes

La finale du concours se tiendra dans les locaux parisiens de la Grande Ecole d'Ingénieurs le samedi 13 mars 2010. Pour les 2 groupes de 20 finalistes sélectionnés à l'issue de la première étape, l'épreuve sera une variante du problème posé lors de la première phase. Les candidats ne bénéficieront d'aucune aide extérieure et ne disposeront que d'une demi-journée pour s'affronter sur une variante de l'épreuve proposée en première phase.

LES 3 PREMIERS PRIX CATEGORIE BACHELIERS 2010 (*) (Intégration d'une des écoles du Groupe ESIEA en 1^{ère} année)

- 1er Prix « Lauréat *WinGineer* 2010 » : **Gratuité totale** de la scolarité à l'ESIEA ou IN'TECH INFO pour une durée de **5 ans maximum, soit 36.000 euros de bourse de scolarité.**
- 2ème Prix : **50% des frais annuels de scolarité**, à l'ESIEA ou IN'TECH INFO pour une durée de **5 ans soit 18.000 euros de bourse de scolarité.**
- 3ème Prix : **25% des frais annuels de scolarité**, à l'ESIEA ou IN'TECH INFO pour une durée de **5 ans soit 9.000 euros de bourse de scolarité.**



LES 3 PREMIERS PRIX CATEGORIE ETUDIANTS BAC+2 (*)
(Intégration d'une des écoles du Groupe ESIEA en 3^{ème} année)

- 1er Prix : « Lauréat *WinGineer* 2010 » : **Gratuité totale** de la scolarité dans l'une des écoles du Groupe ESIEA pour **3 ans maximum, soit 21.600 euros de bourse de scolarité.**

- 2ème Prix : **50% des frais annuels de scolarité**, dans l'une des écoles du Groupe ESIEA pour une durée de **3 ans, soit 10.800 euros de bourse de scolarité.**

- 3ème Prix : **25% des frais annuels de scolarité**, dans l'une des écoles du Groupe ESIEA pour une durée de **3 ans, soit 5.400 euros de bourse de scolarité.**

(*) Sous réserve d'avoir satisfait les épreuves d'admission et de s'inscrire dans l'une des écoles. Par exemple, pour entrer à l'ESIEA après le bac il faut suivre la procédure sur www.admission-postbac.fr et passer le concours d'entrée. La procédure est différente pour un étudiant souhaitant entrer en 3^{ème} année mais la démarche est la même. Le Challenge WinGineer ne se substitue pas au concours d'entrée et/ou aux modalités d'inscription.

Retrouver l'**interview complète de Nicolas Louis**, gagnant de la 1^{ère} édition de *WinGineer* et tous les détails du jeu sur www.wingineer.fr

▪ **A propos du Groupe ESIEA**

Le Groupe ESIEA est composé d'une Grande Ecole d'Ingénieurs en informatique électronique et automatique « **ESIEA** », de quatre pôles et laboratoires regroupés sous la dénomination « **ESIEA recherche** », de l'Ecole Supérieure d'ingénierie informatique « **IN'TECH INFO** », d'un centre de formation continue « **Institut ESIEA** » et du Centre de Formation et d'Apprentissage Informatique Télécom et Électronique « **CFA-ITE** ».

▪ **A propos de l'ESIEA** www.esiea.fr

Grande Ecole d'ingénieurs reconnue par l'État, l'Ecole Supérieure d'Informatique Electronique Automatique a été fondée à Paris en 1958. L'ESIEA est membre de la CGE (Conférence des Grandes Écoles) et délivre un diplôme d'ingénieur (grade Master) habilité par la CTI (Commission des Titres d'Ingénieur).

En interaction permanente avec le monde de l'entreprise, l'ESIEA est une école généraliste liée aux nouvelles technologies et basée sur un haut niveau technico-scientifique avec des enseignements en formation humaine et management. L'école compte plus de 1000 étudiants sur deux sites (Paris et Laval). Elle est gérée par l'association de ses 6.000 anciens élèves qui investissent la totalité des ressources du groupe dans les enseignements et la recherche.

Dès la première année, la recherche est au cœur de la pédagogie de l'ESIEA. Elle se structure autour de 5 laboratoires qui sont autant de pôles d'expertise reconnus dans des domaines de pointe : Réalité Virtuelle et Système Embarqués ; Sécurité de l'Information et des Systèmes ; Acquisition et Traitement des Images et du Signal ; Cryptologie et Virologie Opérationnelle ; Art et Recherche Numérique.

▪ **A propos d'IN'TECH INFO** www.intechinfo.fr

IN'TECH INFO est une **Ecole Supérieure d'Ingénierie Informatique** à la pédagogie innovante. Grâce à un parcours de formation personnalisé et par le biais d'une pédagogie pragmatique fondée sur la réalisation de projets, l'école forme des professionnels des métiers de l'informatique, et des experts des nouvelles technologies de l'information en 3 ou 5 ans après le baccalauréat.

Contact presse : Philippe Hériard & Pierre de Balincourt

Agence Droit Devant ☎ 01 45 77 02 45 heriard@droitdevant.fr - balincourt@droitdevant.fr