



■ Le défi de l'AFIA pour la Nuit de l'Info 2023

IRIT / ADRIA Université de Toulouse	Florence BANNAY florence.bannay@irit.fr
Lab-STICC / COMMEDIA Université de Brest	Liana ERMAKOVA liana.ermakova@univ-brest.fr
/ Indépendant, Paris	Philippe MORIGNOT philippe.morignot@yahoo.fr
Zoetis/ Zoetis, Danemark	Nicolas PÉPIN-HERMANN nicolas.pepinhermann@gmail.com

La Nuit de l'Info 2023 a eu lieu de 16h38 à 08h06 dans la nuit du 7 au 8 décembre sur le thème [Faire face au changement climatique : le vrai du faux](#), il s'agissait de développer une application permettant à ses utilisateurs d'y voir plus clair sur les options qui existent et de réaliser qu'un futur positif est à notre portée!. L'AFIA a proposé pour la 8^e année un défi [Mettez de l'IA dans votre moteur](#).

Le principe de la Nuit de l'Info est très simple : *Le jeudi, au coucher du Soleil, 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, au lever du Soleil, 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 de l'AFIA

Le défi qu'a proposé l'AFIA s'intitulait « Mettez de l'intelligence dans votre moteur », il a été proposé et organisé par le [collège Création d'Événements Collaboratifs, Inclusifs et Ludiques en IA \(CECILIA\)](#), qui dé-

fend l'apprentissage de l'IA grâce à la pratique coopérative et l'expérimentation. Le jury était constitué de : Florence BANNAY, Liana ERMAKOVA, Philippe MORIGNOT et Nicolas PÉPIN-HERMANN. 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 le projet,
- Une explication de l'intégration de l'IA dans votre application :
 - décrivez ce que vous avez réalisé qui relève de l'IA ou de ce qui aurait pu être fait avec des outils d'IA existants ou imaginaires,
 - différenciez les bouts de codes et logiciels existants (citez vos sources), des parties spécifiées et codées en propre pour le défi



Afia

Association française
pour l'Intelligence Artificielle

- donnez un "use-case"/exemple illustratif
- fournissez une Annexe Technique
- Une analyse des avantages et inconvénients de cette intégration.

Cinq notes ont été données : Applicabilité/mise en oeuvre, Innovation, IA (évaluation qualitative et quantitative : richesse de la solution proposée, spectre couvert, éthique de la solution proposée), Qualité des explications.

Résultats

Parmi les 27 équipes inscrites, le jury souhaite féliciter les 12 équipes qui ont réussi à aboutir à la remise d'un projet dans le temps imparti :

- Équipe « Les gagnants »
- Équipe « Cyberpunks_ISITCom »
- Équipe « Smooth criminals_ISITCom »
- Équipe « NexusNights_ISITCom »
- Équipe « Gestionnaire de paf organisé »
- Équipe « Apéro ce soir ? »
- Équipe « Talbot petemoileminikube »
- Équipe « EPI_Pro-Testers »
- Équipe « EPI_Code-minds-master »
- Équipe « codeNightRiders »
- Équipe « 5 buckets + 2 tenders = 5 fat guys »
- Équipe « Les Dodos Insomniaques »

Première place

La première place a été attribuée à l'équipes « Cyberpunks_ISITCom » qui se démarquent des autres soumissions par une proposition avec une application web fonctionnelle afin de répondre à des questions sur le climat.

La solution présentée est un site Web en ligne avec l'affichage d'une page donnant un tableau récapitulatif de données climatiques, des graphiques, une boîte de dialogue permettant de tester si une nouvelle information est vraie ou fausse (en utilisant une api existante

basée sur un classifieur Multinomial Bayésien naïf), de voir l'image qui peut être associée à partir d'une phrase (en utilisant Dall-E). Les candidats évoquaient également la possibilité d'obtenir des éléments de réponses par dialogue (en utilisant Llama et GPT 3.5).

Notons que les explications fournies sont assez succinctes et ne donnent pas les jeux de données sur lesquels les outils ont été entraînés, il n'y a pas de garanti que la prédiction vraie ou fausse associée à une information soit correcte. Il n'y a pas de réflexion des candidats sur la production de contre-argument ou d'explication pour convaincre/avertir l'utilisateur de la qualité de la prédiction.

Le jury a considéré que l'équipe « Cyberpunks_ISITCom » méritait bien un prix, car elle a fourni une solution qui répond bien au défi national avec une bonne applicabilité mais pour laquelle les explications auraient pu être plus détaillées.

Les deuxièmes et troisièmes

L'équipe des « Dodos insomniaques », gagnante ex-aequo l'an dernier, a été classée deuxième cette année, avec une idée de permettre la visualisation d'émissions de gaz à effet de serre au fil des ans, sur un image dont les couleurs évoluent selon le taux d'émission. Le dataset proposé est ESSD-GHG. Malgré de bonnes explications, l'approche n'est pas fonctionnelle.

L'équipe des « Talbot petemoileminikube » avait pour objectif la reconnaissance d'émotions à partir de textes afin d'être capable d'ajouter des smileys qui pourraient aider un modérateur, lors de discussions sur le climat. Le jury a estimé que le lien avec le sujet national de la Nuit de l'info n'était pas très pertinent même s'il était évoqué.



Les 9 autres approches

Nous avons eu beaucoup de propositions sans documentation (alors que c'est l'élément essentiel qui est demandé pour notre défi) ou des propositions hors sujet sur l'analyse de sentiments. Des idées intéressantes ont été évoquées comme la création d'un jeu d'aventure dommage qu'elle n'ait pas abouti.

Bilan

Le jury a décidé d'attribuer la récompense de 400 euros à l'équipe « Cyberpunks_ISITCom » qui sort bien du lot.

Merci à toutes les équipes participantes, félicitations à l'équipe victorieuse, et rendez-vous l'année prochaine !