

Jeunes talents : Atos recrute par concours

Le recrutement des ingénieurs développeurs relève de la gageure en France (et pas seulement pour des questions administratives d'embauche de profils étrangers comme en [témoigne Additeam](#)). Du coup, chaque entreprise IT élabore une vraie stratégie pour séduire les profils indispensables à la continuité de leur activité.

Dans cet esprit, Atos lance son « Atos IT Challenge », une compétition visant à repérer les futurs talents des technologies de l'information issus de 26 universités en Allemagne, Espagne, France, Inde, Pays-Bas et au Royaume-Uni. Les candidats sont invités à concevoir, programmer et créer des prototypes d'applications mobiles intelligentes. « *Les équipes de deux à cinq personnes seront encadrées par les membres de la Communauté Scientifique d'Atos – réseau international composé des meilleurs ingénieurs d'Atos au nombre d'environ 90* », explique la SSII.

Une compétition bi-annuelle

Les gagnants seront récompensés de « diplômes » maison (avec possibilité de postuler pour un stage), de tablettes tactiles et, pour les premiers, d'une entrée aux Jeux Olympiques de Londres 2012 dont Atos assure [la gestion de l'infrastructure informatique](#). Ce concours sera renouvelé tous les deux ans parallèlement aux éditions d'été et d'hiver de l'événement sportif.

« En qualité d'experts en technologies, nous lançons le défi 'Atos IT Challenge' pour donner à la génération actuelle l'opportunité d'écrire une nouvelle page de l'histoire des technologies de l'information, souligne Gilles Grapinet, directeur général adjoint. Nous sommes convaincus que ce concours sera une expérience des plus enrichissantes pour les étudiants, les universités et nous-mêmes. Nous avons hâte de découvrir comment les étudiants vont utiliser leur savoir et leur expertise pour créer des applications mobiles innovantes et commercialisables. » Règlement, prix, modalités de participation, jury... toutes les informations sur le concours se trouve sur la page de [l'Atos Challenge](#).