

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

27 octobre 2014

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 409
laureleroyrv@gmail.com - alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV	Reims Image - Inscription à tarif préférentiel avant le 3 novembre
AFRV GDR	Reims Image 2014 : Journée jeunes chercheurs du GDR IG-RV
AFRV	Forum Industriel - REIMS IMAGE 2014 - journée de l'AFRV
AFRV	Reims Image 2014 - AFRV - Informations pratiques
POSTE	STAGE Conception et évaluation des aides adaptatives pour l'apprentissage du geste d'écriture (projet Descript) à l'UTC
POSTE	Chargé de mission plateforme réalité virtuelle h/f
CfP	CALL FOR PAPERS ACM VRIC 2015 - Laval Virtual

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

AFRV Reims Image - Inscription à tarif préférentiel avant le 3 novembre

Bonjour,

Nous vous rappelons que vous pouvez bénéficier d'un tarif préférentiel en vous inscrivant avant le 3 novembre 2014 à l'AFRV - Reims Image 2014 sur la page <http://reimsimage2014.univ-reims.fr/inscriptions/>

A très bientôt à Reims.

Cordialement, l'Équipe Reims Image 2014

AFRV GDR Reims Image 2014 : Journée jeunes chercheurs du GDR IG-RV

Le mardi 25 Novembre aura lieu la journée jeunes chercheurs du GDR IG-RV. Elles seront organisées en association à la conférence Reims Image 2014. Le nombre de place est limité à 80 personnes. Nous vous encourageons à diffuser cette information auprès de vos jeunes chercheurs et doctorants pour effectuer les inscriptions rapidement.

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/inscriptions/>

Le programme est disponible à

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/programme/journee-jeunes-chercheurs/>

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/programme/agenda/>

Cordialement,

L'équipe de Reims Image.

AFRV Forum Industriel - REIMS IMAGE 2014 – journée de l'AFRV

Bonjour,

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



Dans le cadre de la conférence REIMS IMAGE 2014 (<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/>) un forum industriel permettra à un grand nombre de professionnels de présenter leurs solutions. Cette conférence regroupera en novembre prochain :

- la 27e édition des journées de l'Association Française d'Informatique Graphique (AFIG) et du chapitre français d'Eurographics (EGFR) ;
- la 17e édition du Colloque COmpression et REprésentation des Signaux Audiovisuels (CORESA) ;
- la 9e édition des journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle (AFRV) ;
- la réunion annuelle du Groupe de Travail de Géométrie Discrète (GéoDis) ;
- la 1re plénière du Groupement de Recherche Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation (GdR IG-RV) de l'INS2i du CNRS.

L'accès à cet espace de démonstrations est relativement modeste, à savoir 500€ HT, sachant que ce montant vous permettra de disposer d'un stand d'environ 6 m² sur lequel vous disposerez pour la durée des journées d'une table et d'une prise électrique pour installer votre équipement mettant en avant l'application ou la technologie que vous souhaitez.

Dans l'optique d'une réponse positive, nous vous serions reconnaissants de nous faire parvenir votre logo ainsi qu'une description de ce que vous présenterez sur le stand (entreprise + technologie) afin d'alimenter au plus vite le site web des journées (<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/programme/forum-industriel/>).

Nous restons à votre entière disposition pour répondre à vos questions.

Merci d'avance pour votre retour.

Cordialement, l'équipe Reims Image.

AFRV Reims Image 2014 - AFRV - Informations pratiques

Bonjour à toutes et tous,

Dans un peu plus de 60 jours, notre équipe aura le grand privilège de vous accueillir à Reims dans le cadre des 9èmes journées de l'AFRV.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



A cette occasion, nous souhaitons attirer votre attention sur les points suivants :

- pensez à vous inscrire rapidement si vous souhaitez bénéficier des tarifs les plus bas (<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/inscriptions/>). N'hésitez pas à préciser à cette occasion (rubrique "commentaire") toute information (alimentaire, handicap, ...) nous permettant de vous accueillir dans les meilleures conditions possibles. Pensez également à bien indiquer les repas auxquels vous souhaitez participer en cochant les cases correspondantes.
- privilégiez l'inscription en ligne (même quelques jours avant) car les inscriptions sur place ne pourront inclure les repas de midi et le repas de Gala qui auront été "dimensionnés" environ une semaine avant le début des journées.
- pensez également à réserver très rapidement vos chambres d'hôtels. Pour votre information, le marché de Noël de Reims sera déjà ouvert depuis le 21 novembre. C'est l'un des plus grands marchés de l'est de la France, après celui de Strasbourg bien entendu. Par conséquent, il attire dans notre ville un grand nombre de touristes. N'hésitez pas à vous référer à la page <http://reimsimage2014.univ-reims.fr/informations/hebergement/> pour de plus amples informations.
- pour ceux d'entre vous qui souhaitent se rendre à Reims en voiture (<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/informations/acces/>), sachez que vous pourrez utiliser le parking du Centre des Congrès de Reims pour garer votre véhicule durant votre séjour (3 jours) pour un tarif unique de 20€ TTC. Ce parking situé au sous-sol du Centre des Congrès est bien entendu gardé et fermé la nuit.
- Nous souhaitons également vous informer que vous disposerez sur site d'une connexion internet soit via le service eduroam, soit par edusopt.

Enfin et pour terminer en beauté, sachez que la soirée de Gala se déroulera au Domaine Pommery (<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/programme/soiree-de-gala/>). Le départ comme le retour pour cette soirée se feront en bus. La soirée débutera par une visite des caves (20 minutes) suivi d'un apéritif et du repas au Champagne. Elle sera par ailleurs animée par un groupe de jazz version swing.

Cordialement, l'équipe Reims Image.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

POSTE STAGE Conception et évaluation des aides adaptatives pour l'apprentissage du geste d'écriture (projet Descript) à l'UTC

Information

Spécialité / Specialization :	UXD
Encadrant(s) / Supervisor(s) :	Indira.thouvenin@utc.fr, remy.frenoy@utc.fr
Laboratoire/Laboratory :	UMR CNRS 7253 HEUDIASYC
Lieu (si hors UTC)/ place (if it is out of UTC) :	Compiègne
Mots clés/Key words :	Réalité virtuelle, augmentée, interaction 3D, geste, apprentissage
Information sur le financement	(340€ 06/mois) Financement UTC

Descriptif du sujet/ Project description

Contexte

Le stage proposé s'ancre dans un projet plus global concernant l'apprentissage de l'écriture par un environnement virtuel/ augmenté (projet DESCRIPT). L'objectif du stage, lié à la thèse de Rémy Frenoy au laboratoire Heudiasyc, est de proposer un système fortement couplé à l'utilisateur prenant en compte les informations issues d'un système de perception (tracking du geste). Basé sur les actions d'écriture observées, le système doit fournir des aides adaptatives situées et pertinentes, en temps réel.

Objectif

L'objectif du stage est de concevoir et de développer des métaphores en réalité virtuelle/ augmentée (RA) afin de donner des indications à l'utilisateur sur son activité. Ces aides pourront varier suivant différents critères. Elles pourront être visuelles ou sonores, statiques ou dynamiques, et aider plus ou moins l'utilisateur (aide implicite/explicite). Une expérimentation complète sera réalisée à l'aide de la plateforme existante.

Moyens

Plateforme de réalité virtuelle HIPEEE, tablette wacom.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



POSTE Chargé de mission plateforme réalité virtuelle h/f

IndustriLAB, est une plateforme technologique régionale d'innovations à destination des académiques, des centres techniques et des entreprises, qui est basée à Méaulte.

L'objectif d'IndustriLAB est d'accompagner les porteurs de projets innovants afin de développer la recherche pré-compétitive, la recherche collaborative, la compétitivité des entreprises grâce à l'innovation, aux moyens humains et technologiques dont celui de la salle réalité virtuelle que la région Picardie met à leur disposition.

L'équipement de réalité virtuelle comprend une salle immersive ainsi qu'un mur d'image (CADWALL). De plus, la salle de réalité virtuelle sera interconnectée avec d'autres équipements de réalité virtuelle notamment ceux de l'UTC à Compiègne.

Activités principales :

Vous réalisez des développements logiciels et participez à des projets industriels et scientifiques dans le cadre de la plateforme de réalité virtuelle.

Vous organisez des activités collectives (suivi des projets de développement, organisation des séminaires, expertise sur les outils et conseil sur les méthodes de développement pour les utilisateurs...) et vous participez à l'accueil d'utilisateurs extérieurs que ce soit des partenaires industriels, des PME, des lycéens en formation initiale, ou des équipes de recherche.

Vous assurez la maintenance de premier niveau des outils de réalité virtuelle ainsi que des outils informatiques des porteurs de projets et des agents IndustriLAB de la Région Picardie, en lien avec la direction des systèmes d'information.

Vous aurez l'occasion d'encadrer une petite équipe de stagiaires (ingénieurs et masters).

Vous organisez et rédigez les supports aux utilisateurs extérieurs dont des aides à la prise en main logicielle et matérielle de la salle.

Vous participez à l'évaluation d'outils et à l'élaboration de recommandations.

Votre profil :

De formation supérieure de type ingénieur, une expérience dans le domaine de la réalité virtuelle, des environnements 3D et de l'interaction (développement d'application et/ou exploitation d'une configuration matérielle de visualisation immersive et d'interaction 3D) est indispensable. De même, une expérience en R&D industrielle, en développement, et sur les usages et la validation des outils de réalité

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



virtuelle serait très appréciée. Ce poste implique des qualités relationnelles nécessaires au travail en équipe. Outre ces éléments déterminants, les compétences recherchées sont :

- La parfaite connaissance de logiciels de CAO (Catia par exemple) et de réalité virtuelle (Techviz, Improov, etc..) ainsi que des langages de programmation (C, C++, Java...)
- La maîtrise des cycles de développement, débogage, configuration, déploiement de systèmes complexes et des outils associés
- Une expérience de conception et de développement de logiciels en équipe
- La connaissance de la conduite de projet
- La maîtrise de l'anglais technique et scientifique
- L'adaptabilité, le public de la réalité virtuelle étant très diversifié
- Une grande rigueur, de l'autonomie et de l'organisation

Recrutement statutaire ou à défaut par voie contractuelle (CDD de 3 ans) sur le grade d'ingénieur territorial.

Date limite de réception des candidatures : 30/11/2014

Pour postuler : http://www.picardie.fr/spip.php?page=recrutement_offre_partenaire&idoffre=175

CfP CALL FOR PAPERS ACM VRIC 2015 – Laval Virtual

Everything you ever wanted to tell about Virtual or Augmented Reality! Come and share your research, your experiences, your discoveries, your astonishment. VRIC Laval Virtual is the place to be to participate in the tremendous growth of Virtual and Augmented Reality technologies.

Submit a paper (long, short, poster) and come to present it in Laval (France) on April 8 - 10, 2015!

The annual VRIC - Laval Virtual conference is a global forum for researchers and engineers from industry, academia and research institutes to discuss and exchange ideas, methods and results on VR and AR uses and technologies. The scope of the conference covers a variety of topics ranging from theoretical developments to industrial applications and case studies.

17th ACM Virtual Reality International Conference – Laval Virtual 2015

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

VRIC Laval Virtual website: <http://www.laval-virtual.org/>

Submission page: <https://easychair.org/conferences/?conf=vric2015>

Partnership with international journals for special issues: IJVR, IJODIR & JVRB

April 8 – 10, 2015

Laval, France

Sponsored by ACM

Logistics Partner: Laval Virtual

IMPORTANT DATES

>>> Submission Deadline: November 12, 2014

Authors Notification: January 12, 2015

Final Paper Submission and Registration: February 24, 2015

All papers will be published on ACM Digital Library <http://dl.acm.org/>

CONFERENCE CHAIR

Pr Simon Richir, Arts et Metiers ParisTech, France.

CONFERENCE AREAS

Area 1: Natural User Collaboration (NUC)

Co-chairs: Samir Otmame, Evry University, France; Amine Chellali, Evry University, France

Keywords and Topics: CSCW (Computer Supported Collaborative Work), New Groupware for AR/VR Environments – Collaboration in Augmented/Virtual Reality – Augmented collaboration, Collaboration using NUIs (Natural User Interfaces) - Multi-user interactions in AR/VR – Collaboration using mobile AR

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de *rêverie* : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

interfaces – Multi-user tangible interactions, Intuitive Multi-user interfaces – Collaboration using natural interaction modalities (Gestural, Voice, Gaze, Body, Lip movement, Facial expressions...) - Multimodal collaboration (audio, visual and haptic) – Real-time collaboration – New sensors for multi-user detection - Methods and tools for multi-user tracking/recognition - Methods and tools for intuitive communication, coordination and cooperation – Systems and Software Architectures for Design NUC systems - Methods and tools for Evaluation of NUC systems, New types of collaborative experiences - User experiences and applications based on collaborative VR/AR systems...

Area 2: Fighting Pain and Suffering with Clinical Virtual Reality and Virtual Humans

Co-chairs: Skip Rizzo, USC-ICT, USA; Stephane Bouchard, Université du Québec en Outaouais, Canada

We invite submissions to this session that illustrate the development, implementation and evaluation of Virtual Reality and Virtual Human applications that are designed to reduce human pain and suffering

Sample Keywords and Topics: PTSD, Phobias, acute pain distraction, stress related disorders, anxiety disorders, depression, chronic pain, autism, ADHD, stroke, TBI, cerebral palsy, multiple sclerosis, amputation, Alzheimer's disease, Motor Rehabilitation, Clinical Assessment, Cognitive Rehabilitation, Communication and Language, Physical Rehabilitation Tools, Remote/Telecare, Sensory Impairment, Medical Systems, Input Devices, Sensors and Actuators, Multi-user Systems for User Interaction, Computer Access, Virtual Humans, Balance, Posture and Mobility, Robotics and Sensors, Wearable Devices, Communications Aids, Tools for Architectural/CAD Design, Product Design, Testing and Prototyping, Training Tools for Rehabilitation, Augmented Reality Applications, Human Factors, Rehabilitation Robotics, Human-Computer Interfaces, Mobile Health Applications...

Area 3: Designing Augmented Experiences

Co-chairs: Marc Pallot, Olivier Christmann & Nicolas Boyard, Arts et Metiers ParisTech, France; Petros Daras & Dimitris Zappas, CERTH-ITI, Greece; Michael Boniface, IT Innovation, UK

How to design a compelling VR or AR experience? You developed a VR or AR system, come to share your knowledge!

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de *rêverie* : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Keywords and Topics: Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Design methodology, innovation process, user centred design, design for UX, ergonomic approach, QoS (Quality of Service), QoE (Quality of Experience), emotional design, design & human factors, agile methods, new uses, use cases, Real-Time, Activity Data Capture (connected active/passive sensors), Technology Adoption Factors, Tele-Presence, Social Interactions in Tele-Immersive Environments, 3D Data Processing, 3D Rendering, 3D Body reconstruction, Physiological Response Rendering, 3D Tele-Immersion, Augmented Reality (e.g. AR glasses, mobile & tablet apps), Mixed Reality, Augmented Virtuality, Environment Reconstruction & Rendering, Gesture Reconstruction (e.g. skeleton & avatars apps), Audio Reconstruction (GPS & Sound Spatialisation Rendering), 3D Data Compression, Cultural Content, Sport Content...

Area 4: AR & VR for Art, Show & Entertainment

Co-chairs: Alain Lioret, Paris 8 University, France; Mark Mine, Walt Disney Imagineering, USA (Keynote Speaker)

The use of Virtual Reality and/or Augmented Reality for the development of artistic and entertainment systems is an exciting and significant area of research. There is a growing interest in the application of these techniques in fields such as: Interactive Art - Interactive Cinema - Theme Parks - Interactive Theatre - Augmented Reality and Art - Virtual Reality and Art - Software Art with AR/VR - Generative Art with AR/VR - Artificial Life Art with AR/VR - Game Art with AR/VR - Enaction...

The main goal of this session is to bring together researchers who are using AR/VR computer techniques for artistic shows and entertainment systems (Dance, Theater, Opera, Interactive Cinema, Performances, Theme Parks etc.), providing the opportunity to promote, present and discuss ongoing work in the area.

Area 5: Advanced Humanoid Robotics & Artificial General Intelligence: Controversies, Violence, Admiration

Co-chairs: Colin Schmidt, Le Mans Univ. & Arts et Metiers ParisTech, France; Stéphane Blocquaux, UCO & Arts et Metiers ParisTech, France;

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Keywords and Topics: Enhanced human performance, Humanoid robotics, Cyborgisation processes, Androids, Exoskeletons, Hybrid engineering, Virtual property and personhood, Computational theories of mind and Alternative perspectives on mind, the Self and Otherhood, Revision of the definition of Relationships, Freedom and rights of machines, Human resemblance and the Uncanny valley problem, Artificial Identities, Related philosophical and ethical enquiry, All augmentation technologies as well as any systems of thought, typologies or categorisations related to these latter. Controversial issues and those of a political character are welcome.

Area 6: New uses of VR, AR, MR (NU) & ReVolution: Kiddy Dream in Virtual Reality

Co-chairs: Akihiko Shirai, KAIT, Japan; Simon Richir, Arts et Metiers ParisTech, France

Keywords and Topics: Examples of VR AR MR innovative uses in all areas of application (Industry, Simulation, Training, Health, Entertainment, Trade...) - Relationships between uses, users, design - Services and design practices - The generative goods - Generative property uses - Compatibility of uses - Foundations of use interactions - Collective & Collaborative uses - Associated uses - Uses and properties - Modelling of the user - The role of the user, the client - Axiomatic uses - Design rationale users - Diversion of use by users - control diversion - Skills of users - Spaces and generative platforms use - Use value - Theory of the user - Uses and business models - The economic potential uses - Wearables - Wearable user interfaces - Mobile health...

Direct link to VRIC homepage:

<http://www.laval-virtual.org/en/scientific-conferences/vric-2015.html>

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>