

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

22 décembre 2014

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 417
laureleroyrv@gmail.com - alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV	APPEL à candidature journée de l'AFRV 1016
POSTE	Ingénieur VR chez Optis : DEVELOPPEUR PLATEFORME DE SIMULATION 3D TR H/F
POSTE	Manager Solution VR et Simulation chez Optis : VIRTUAL ASSEMBLY SOLUTION MANAGER H/F
POSTE	Ingénieur Solution VR et Simulation chez Optis H/F
POSTE	Project Manager VR chez Optis H/F
POSTE	Ingénieur Simulation chez Optis : DEVELOPPEUR SIMULATION CAPTEURS / VISION HUMAINE H/F
POSTE	Ingénieur 3D-VR chez Optis : DEVELOPPEUR RENDU 3D TEMPS REEL H/F

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

POSTE	stage en RA sur Melun pour un master M2 ou un élève-ingénieur 3ème année chez Remote Concept
POSTE	STAGE Conception et Evaluation d'une interface de Réalité Virtuelle dédiée au bloc Opératoire en neurochirurgie chez ESIA
CfP	IEEE VR 2015 workshop on Virtual and Augmented Reality dedicated to Molecular Science (VARMS)

AFRV APPEL à candidature journée de l'AFRV 1016

Bonjour,

Nous souhaitons déterminer rapidement le lieu des Journées 2016 afin de permettre aux futurs organisateurs de démarrer au plus tôt leur travail. Afin de vous informer, vous trouverez en pièce jointe la charte précisant les attentes de l'Association et les relations entre Organismes et AFRV. Si vous êtes intéressés ou si vous souhaitez plus d'informations, nous vous invitons à nous contacter par email (ca-afrv - at - googlegroups.com) avant le 15 février 2015.

Charte : <http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2013/02/Charte-des-journ%C3%A9es-de-lAFRV-version-du-16-12-2012.pdf>

POSTE Ingénieur VR chez Optis : DEVELOPPEUR PLATEFORME DE SIMULATION 3D TR H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrie, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

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

Poste et missions :

Dans le cadre de son développement, OPTIS recrute un/une Développeur Plateforme de Simulation 3D Temps Réel

Vous serez intégré au service R&D dans l'équipe RT/VR et participerez au développement de la plateforme de simulation 3D temps réel interne SimplyCube. Vous participerez plus particulièrement au développement de la couche noyau (rendu, scénarisation, graphe de scène) mais également aux couches satellites (WPF, physique, import de formats 3D, Vrpn).

Profil :

Niveau Bac+5

Vous avez de bonnes connaissances en développement logiciel.

Vous avez impérativement des notions d'architecture logicielle et de programmation orientée objet. Des notions en développement d IHM (spécifiquement WPF) ainsi qu en réalité virtuelle sont souhaitables.

Compétences souhaitées : C++/.Net (C#), WPF, OpenGL/DirectX, Réalité Virtuelle, Visual Studio et TFS.

Bon niveau d anglais.

Référence société : ST.OFE.1400395-A

Date de publication : 15/12/2014

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Sophia Antipolis

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la référence ci-dessous : ST.OFE.1400395-A

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/>



Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE Manager Solution VR et Simulation chez Optis : VIRTUAL ASSEMBLY SOLUTION MANAGER H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrie, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

Poste et missions :

Vous serez en charge du management de la solution HIM (« Human Integrated Manufacturing ») dédiée aux applications de virtualisation des processus de montage et de maintenance en environnement immersif de type réalité virtuelle.

Vos responsabilités porteront notamment sur :

- La compréhension de l'écosystème (marchés, besoins des utilisateurs)
- La formalisation de la stratégie produit, de la vision et du positionnement
- Le suivi du processus de développement et de déploiement (au travers d'un comité produit), depuis la spécification jusqu'au livrable, à la mise en service et au support ; en gérant l'aspect intégré logiciel et matériel.
- ' élaboration de la roadmap et le suivi des développements et des mises en œuvre dans un rôle de client interne.
- Le soutien aux activités marketing, promotion et vente d OPTIS worldwide.
- La spécification et le pilotage de la réalisation de démonstrateurs génériques ou spécifiques en soutien aux projets pour des clients pilotes avec les antennes OPTIS locales.

Vous serez intégré au pôle Solution Optis avec la prise en main de management direct et transverse d équipes multidisciplinaires.

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/>



Profil :

Niveau Bac+5

Vous avez l'expérience de management de produit logiciel en simulation et/ou VR et intégration Hardware / Software.

Vous êtes familier en ingénierie mécanique ainsi qu'en maquettage virtuel (outils Catia, Pro-E ou Solidworks).

Vous disposez de solides connaissances en réalité virtuelle et/ou en réalité augmentée (outils Virtools ou 3Dxml).

Des déplacements fréquents en France et à l'étranger nécessitent un bon niveau d'anglais.

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Toulon ou Sophia Antipolis

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la référence ci-dessous : ST.OFE.1400320-B

Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE Ingénieur Solution VR et Simulation chez Optis H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

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/>



Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrique, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

Poste et missions :

En tant qu'ingénieur solution au sein de l'équipe Support Solutions, vous serez en charge du support aux produits de réalité virtuelle d'OPTIS (VR et Simulateurs), ainsi que de leur mise en œuvre dans le cadre d'applications client. Vos principales missions seront :

- Aide à la génération de tests et validations pour l'équipe développement (Méthodologie SCRUM)
- Création de packs de démonstration et vidéos avant-vente,
- Gestion des matériels cibles et de leurs intégrations avec le logiciel,
- Rédaction de tutoriels et supports de formation,
- Formations et support interne aux filiales commerciales locales (7 pays),
- Création d'une base de connaissance technique client.

Le poste s'inscrit dans le cadre d'une activité croissante et des possibilités d'évolution rapides seront offertes.

Profil :

Niveau Bac+5 ; vous avez une formation orientée vers les usages des technologies de la simulation et de la réalité virtuelle.

Compétences confirmées en informatique ; notions de programmation logicielle et d'informatique graphiques (C/C++, CUDA, OpenGL) ; connaissances de logiciels et matériels VR (virtools, unity).

Notions en optique seraient un plus

Compétence linguistique : Anglais courant.

Déplacements ponctuels et réguliers à prévoir en France et à l'étranger.

Qualités relationnelles et organisationnelles impératives.

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Toulon ou Sophia Antipolis

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

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la référence ci-dessous : ST.OFE.1400368-A

Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE Project Manager VR chez Optis H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrie, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

Poste et missions :

Dans le cadre de son développement, OPTIS recrute un/une Project Manager

Vous serez en charge du bon développement du produit H.I.M (« Human Integrated Manufacturing ») dédiée aux applications de virtualisation des processus de montage et de maintenance en environnement immersif de type réalité virtuelle. Vos responsabilités porteront notamment sur la gestion de l'équipe de développement ainsi que sur la gestion des processus de développement (méthodologie Scrum).

Profil :

Niveau Bac+5

Vous avez une formation orientée vers les usages des technologies de la simulation et de la réalité virtuelle ainsi qu'une expérience en management de produits logiciels liés à la simulation. Vous disposez de solides connaissances en réalité virtuelle.

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/>



Compétences confirmées en programmation logicielle et informatique graphiques (C/C++, CUDA, OpenGL). Connaissances de logiciels et matériels VR (virttools, unity) ainsi que plateformes CAD (Catia, NX, ProE).

Compétence linguistique : Anglais courant.

Qualités relationnelles et organisationnelles impératives.

Référence société : ST.OFE.1400398-A

Date de publication : 15/12/2014

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Sophia Antipolis

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veuillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la référence ci-dessous : ST.OFE.1400398-A

Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE Ingénieur Simulation chez Optis : DEVELOPPEUR SIMULATION CAPTEURS / VISION HUMAINE H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrique, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

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 et missions :

Dans le cadre de son développement, OPTIS recrute un/une Développeur Simulation de Capteurs / Vision Humaine

Vous serez intégré au service R&D dans l'équipe RT/VR et participerez au développement et à l'intégration d'algorithmes liés à la vision humaine (tonemapping, maladies liées à la vision, éblouissement) ainsi qu'aux effets liés aux capteurs (aberration chromatique, profondeur de champs). Enfin, l'implémentation de ces algorithmes devra prendre en compte le temps réel dans le but de traiter certains effets dynamiques comme l'adaptation dynamique.

Profil :

Niveau Bac+5

Vous avez de bonnes connaissances en développement logiciel.

Vous avez impérativement des notions en optique et plus particulièrement dans les domaines de la vision et de la photographie. Des notions d'architecture logicielle et de programmation orientée objet sont souhaitables.

Compétences souhaitées : C++/.Net, OpenGL/DirectX, CUDA/OpenCL, Vision, Photographie, Rendu physico-réaliste et photo-réaliste.

Bon niveau d'anglais.

Référence société : ST.OFE.1400396-A

Date de publication : 15/12/2014

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Sophia Antipolis

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la

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

référence ci-dessous : ST.OFE.1400396-A

Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE Ingénieur 3D-VR chez Optis : DEVELOPPEUR RENDU 3D TEMPS REEL H/F

Entreprise :

OPTIS, PME de dimension internationale, présente dans 7 pays à travers le monde, leader mondial dans le développement de logiciels pour la simulation de la lumière et de la vision humaine.

Depuis 1989, OPTIS développe des logiciels de calcul optique et photométrique, des solutions de prototypage virtuel, rendu 3D, destinés aux industries utilisant des systèmes lumineux dans des secteurs tels que l'automobile, l'électronique, l'éclairage, l'aéronautique, la défense, l'architecture ...

Poste et missions :

Dans le cadre de son développement, OPTIS recrute un/une Développeur Rendu 3D Temps Réel

Vous serez en charge des développements associés au produit Theia-RT : moteur de rendu physico-réaliste 3D temps réel comprenant un ensemble d'outils « d'Authoring » et de revue de produit en environnement immersif. Vous travaillerez sur le découpage technique du produit dans le but d'adresser les différentes déclinaisons du produit pour différents usages. Enfin, vous serez activement impliqué dans la finalisation et la stabilisation de ces différentes versions.

Profil :

Niveau Bac+5

Vous avez de bonnes connaissances en développement logiciel.

Vous avez impérativement des notions d'architecture logicielle et de programmation orientée objet. Des notions en développement d'IHM (spécifiquement WPF) ainsi qu'en réalité virtuelle sont souhaitables.

Compétences souhaitées : C++/.Net (C#), WPF, OpenGL/DirectX, CUDA/OpenCL, Réalité Virtuelle, Visual Studio et TFS.

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

Bon niveau d'anglais.

Référence société : ST.OFE.1400397-A

Date de publication : 15/12/2014

Société : OPTIS

Type : CDI

Lieu : Sophia Antipolis

Salaire : selon expérience

Expérience : Expérimenté

Veuillez envoyer votre CV ainsi qu'une lettre de motivation en mentionnant la référence ci-dessous :
ST.OFE.1400397-A

Mme Stella SABATINO ssabatino@optis-world.com

POSTE stage en RA sur Melun pour un master M2 ou un élève-ingénieur 3ème année chez Remote Concept

La société Remote Concept, représenté par son gérant José Corral, basée à Melun, recherche un stagiaire pour développer une API en Réalité Augmentée dédiée à l'univers audiovisuel.

La société conçoit et fabrique des machineries qui portent et mouvent des caméras. Le contexte du stage se situe dans le cadre d'une collaboration avec un groupe européen qui assure la réalisation technique de contenus audiovisuels,

L'offre de stage s'adresse à un stagiaire de master M2 ou de 3ème année d'école d'ingénieur. Le lieu du stage est à Melun mais l'encadrement théorique du stage se ferait depuis l'ESTIA. Les indemnités du stage sont à débattre avec le gérant de la société.

Objectifs du stage :

Comme les caméras utilisées sont des caméras hautes résolutions, l'approche pour la reconnaissance et le suivi en réalité augmentée sera une approche essentiellement basée vision. Une bonne connaissance des algorithmes basés vision les plus robustes de la réalité augmentée sera appréciée (SLAM/PTAM tout particulièrement).

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/>



Si les degrés de liberté des caméras sont contraints et connus pour des mouvements volontairement non saccadés, la fonction zoom représente un point de difficulté important à traiter. D'autre part, dans un contexte multi-caméra, la cohérence d'une augmentation vue sous différents points de vue est un point d'innovation.

La chaîne de production et de traitement des augmentations à concevoir pourra s'appuyer sur différents outils logiciels comme Unity 3D, les bibliothèques OpenCV et PLC, mais en fin de chaîne il faudra assurer la compatibilité avec les logiciels propre aux domaines de l'audiovisuel (Orade, Xpress, ...).

Le stage s'adresse à un candidat à fort potentiel en informatique. Merci à vous de diffuser l'offre auprès de vos étudiants de la région parisienne qui seraient intéressés par cette offre de stage.

<mailto:j.cieutat@estia.fr>

POSTE STAGE Conception et Evaluation d'une interface de Réalité Virtuelle dédiée au bloc Opératoire en neurochirurgie chez ESIA

Responsable de stage Evelyne KLINGER evelyne.klinger@esiea.fr tél. 02 43 59 46 00

Etablissement ESIEA - 38 rue des Dr Calmette et Guérin 53000 LAVAL

Thématique de Recherche Interactions Numériques Santé Handicap

Contexte

En neuropsychologie cognitive, les thérapeutes cherchent à évaluer certaines fonctions cognitives et à réhabiliter les fonctions altérées. Des environnements virtuels proposant des activités proches de celles de la vie quotidienne sont propices à cette approche. En 2002, un supermarché virtuel (appelé le VAP-S) a été conçu et développé par Evelyne Klinger et Rose-Marie Marié, neurologue à Caen ; il est utilisé jusqu'à aujourd'hui dans divers contextes cliniques. L'objectif est de réécrire le VAP-S avec un outil actuel de développement d'applications 3D temps réel.

Objectifs

Le stage aura pour objectifs :

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/>



- La réécriture du VAP-S avec un outil actuel de développement d'applications 3D temps réel (Unity3D).
- La mise en place et le test de divers types d'interaction (clavier, souris, manette, kinect).
- La rédaction d'une documentation Utilisateurs et le test auprès de sujets sains.

Profil souhaité

2ème ou 3ème année d'école d'ingénieur généraliste ou informatique, ou équivalent universitaire Master 2.

Compétences souhaitées

- Bon bagage en développement logiciel
- Bonnes compétences en programmation objet et réalité virtuelle
- Des compétences en Unity 3D seraient un plus

- Grande rigueur dans le travail
- Aptitude à se former rapidement à de nouveaux outils
- Sensibilité aux aspects facteurs humains du contexte de travail

Modalités

Durée : 4 à 6 mois Environnement : A Laval : ESIEA – Equipe dirigée par E. Klinger

Gratification : minimum assuré 500 euros nets par mois

Suiveur Technique : Aurélien TEXIER, enseignant-ingénieur

Pour postuler : Envoyer CV et lettre de motivation à Evelyne Klinger.

(Ne pas hésiter à me contacter si le sujet plaît : une discussion permettra de mieux comprendre le sujet et les compétences requises)

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

CfP IEEE VR 2015 workshop on Virtual and Augmented Reality dedicated to Molecular Science (VARMS)

1st International Workshop on Virtual and Augmented Reality dedicated to Molecular Science (VARMS 2015)

At IEEE VR 2015, Arles, France

Monday, March 23, 2015 or Tuesday, March 24, 2015

More info here: <https://sites.google.com/site/varmsieeevr2015/home>

From the 70s up to today, Molecular Science and Virtual Reality have maintained close ties, the needs of the first nourishing the scientific issues of the second. The field of Molecular Science has been a pioneer in the design and use of advanced 3D human/computer interactions and devices such as haptic ones. Before the advent of computers and visualization, Molecular Science researchers used to build physical models in order to achieve a visual representation of theoretical models. These physical representations, which have been used for a while, opened the way to tangible interfaces to couple physical and numerical models using Augmented and Virtual Reality techniques. Today we are witnesses to a revolution in terms of access to Augmented and Virtual Reality methods for all other scientific fields, thanks to new immersion, 3D interaction and rendering devices.

In this context, the international IEEE Virtual Reality 2015 conference, through the VARMS workshop, gives researchers an excellent opportunity to:

- keep up to date with new approaches at the interface between Augmented and Virtual Reality, 3D User Interfaces and Video Games to popularize Molecular Science, both in research and teaching contexts,
- identify efforts to support the deeper integration of Virtual Reality techniques in the processes and practices of research laboratories and companies in the Molecular Science field, promoting the usefulness and usability of Virtual and Augmented Reality in Molecular Science, implying deep ergonomic analyses and user evaluations in the targeted field,
- highlight convincing success stories, thereby catalysing the use of Virtual and Augmented Reality in the targeted community, as actual research achievements that lead to decisive results in Molecular Science are still rare.

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

Call for Papers

Workshop organizers expect participants to submit research papers, technotes, position papers (up to 6 pages for talk) or work-in-progress or preliminary research abstracts (2 pages abstract for poster) about the following topics:

- 1) Usage, Utility and Usability of Virtual Reality in Molecular Science
- 2) 3D user interfaces, including navigation, tangible interfaces, Augmented Reality, collaborative environments dedicated to Molecular Science
- 3) Serious games for research, teaching and outreach in Molecular Science
- 4) Success stories of Virtual Reality applications leading to tangible results in Molecular Science

The workshop proceedings will consist of all accepted papers for poster or talk, included in the numerical proceedings or IEEE-VR 2015 and we will target the inclusion of papers into the IEEE Digital Library. For accepted papers for talk, authors must prepare a 12-15 minute oral presentation to be delivered during the workshop.

Submitted papers will be evaluated through a double blind reviewing process of the submissions by the Program Committee members, thanks to the EasyChair System at <https://easychair.org/conferences/?conf=varmsieevr2015>. Papers must be written in English and follow the IEEE Computer Society format (see <http://www.cs.sfu.ca/~vis/Tasks/camera.html>).

Important Dates

Abstract submission deadline: January 26th, 2015

Paper (talk and poster) submission deadline: February 2nd, 2015

Notification of acceptance : February 20th, 2015

Early bird registration: February 22nd, 2015

Organizers

- Nicolas Férey (nicolas.ferey@limsi.fr), Université Paris-Sud, Laboratoire pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur (CNRS), VENISE team, Orsay, France

- Olivier Delalande (olivier.delalande@univ-rennes1.fr), University of Rennes 1, Structures et Interactions Moléculaires, Rennes, 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

- Marc Baaden (marc.baaden@ibpc.fr), Laboratoire de Biochimie Théorique (CNRS)- Institut de Biologie Physico-Chimique, Paris, 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/>