

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

23 mars 2015

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 429
laureleroyrv@gmail.com - alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV	Retrouvez l'AFRV à IEEE VR 2015
CfP	Web3D 2015 - Paper Submission Deadline Extended to April 1, 2015
CfP	Workshop GeoVIS'15 (ICA-ISPRS) GeoSpatial Week'15 : 2nd Call for Papers
CONF	16ème Journée d'étude PraTIC "A distance : quelles conditions technologiques"
CONF	Laval Virtual - invitations et rappel
POSTE	Poste MCF (Clermont-Ferrand) -> Géométrie \ Informatique graphique \ ...
POSTE	Offre de Post-doc Télécom-Bretagne / Université de Cranfield
POSTE	Concepteur Développeur Confirmé J2EE - Aix en Provence chez DIGINEXT

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 « CONCEPTEUR J2EE SOA EXPERIMENTE – AIX EN PROVENCE » chez DIGINEXT

POSTE Sujet de thèse : Nouveaux modèles d'interaction 3D sans contact, équipe IGG, laboratoire ICube

POSTE URGENT Laboratoire Paragraphe Université Paris 8, Développeur, CDD

AFRV Retrouvez l'AFRV à IEEE VR 2015

L'AFRV et ses membres seront présents à la conférence IEEEVR qui se tiendra du 23 au 27 mars 2015 à Arles (Camargue, France). Nous serons heureux de vous accueillir sur notre stand pour échanger et vous présenter nos activités.

Cette année, le stand de l'AFRV accueillera un CAVE de la société Realyz, dans lequel seront présentées des démonstrations immersives de partenaires.

Plus d'informations : <http://ieeevr.org/2015>

CfP Web3D 2015 - Paper Submission Deadline Extended to April 1, 2015

Due to overwhelming interest and several requests to extent the paper submission deadline. We are extending the deadline to April 1st, 2015. You have 2 more weeks to submit your papers. Looking forward to innovative Web3D research work! See updated submission details at:

<http://web3d2015.web3d.org/submissions.html>

Web3D 2105 Conference

We welcome the submission of papers presenting original work in Web3D research and applications.

Conference Dates: 18-21 June 2015 – Heraklion, Crete, Greece

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

Web3D 2015 Conference registration is now open.

Early registration ends May10/June 1, 2015. Register early and save.

Join us in celebrating our 20th anniversary & broaden your knowledge in 3D technology. The conference includes:

- Papers and Research topics related to current Web-based 3D Graphics.
- Tutorials and Technical workshops on 3D technology
- Panel Discussions
- Web3D city modeling competition
- Opportunities to meet and network with the 3D graphics experts and leaders.
- and of course the opportunity to experience beautiful island of Crete!

We hope to see you in Crete!

CfP Workshop GeoVIS'15 (ICA-ISPRS) GeoSpatial Week'15 : 2nd Call for Papers

We cordially invite you to participate to The GeoVIS'15 Workshop on "Rendering and Cognition with Images and HybridVisualizations", organized at the ISPRS Geospatial Week 2015.

Important Dates:

Submission system is now open!

15th April 2015: Full paper & Abstract submission deadline

ISPRS Geospatial Week 2015

GeoVIS'15: Joint ICA-ISPRS Geovisualization Workshop on

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

Rendering and Cognition with Images and Hybrid Visualizations

1-2 October 2015, La Grande Motte, Montpellier, France

WebSite : www.isprs-geospatialweek2015.org/workshops/geovis/

We cordially invite you to participate to *The Joint ICA-ISPRS GeoVIS Workshop on "Rendering and Cognition with Images and Hybrid Visualizations"*, organized at the ISPRS Geospatial Week 2015. The main organizer of the Geospatial Week 2015 is the French Mapping Agency (IGN France) and the event will take place in Montpellier, France, from September 28th to October 3rd, 2015 (<http://www.isprs-geospatialweek2015.org/>). The GeoVIS workshop is driven by the members of *ICA Commission on Cognitive Visualization* and *ISPRS Commission on Geovisualization and Virtual Reality*. A joint effort by these two commissions brings together geovisualization experts to discuss cognitive as well as technical aspects of geovisualization design. A particular focus of the workshop is rendering and cognition with images and *hybrid* visualizations. The term hybrid here refers to multiple-linked views, raster/vector overlays, mixed realism displays as in virtual or augmented reality and similar. The program will feature oral presentations and a poster session.

Workshop Topics

With the ubiquity of high resolution sensors, today we face the challenges of dealing with a wide range of heterogeneous data types (e.g., images, 3D models, LIDAR points, raw data, etc.). This data- and information-rich era encourages visual analytics approaches and requires new ideas for visualization design. Currently we witness enthusiasm for images and multiple-linked views in which data can be "co-visualized" for a given purpose (which we call hybrid visualizations). However how effective and efficient images and hybrid visualizations are for decision-making processes is yet to be established. In this framework, we invite you to submit research papers related (but not limited) to the topics listed below:

- hybrid visualizations of heterogeneous geographical data (imagery, LIDAR data, vector data, 3D models, etc.)
- hybrid visualizations of user generated data, geovisualization Web 2.0
- contribution of imagery to efficient visualizations
- handling visual complexity of information-rich visualizations (e.g. imagery, photo-realistic representations)
- imagery based decision making and related perceptual and cognitive mechanisms
- image-based representations, mixed reality representations

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

- uncertainty issues with heterogeneous geographical data
- usability, use and user issues of hybrid visualizations
- interaction and navigation through heterogeneous data and hybrid visualizations

Supported by

- ICA Cognitive Visualization, ICA Geovisualization
- ISPRS WG II/6 Geographical Visualization and Virtual reality

Conference Chairs

Chair: Sidonie Christophe, COGIT Laboratory, IGN-France, Paris-Est University, France.

(<https://sites.google.com/site/sidoniechristophe/home>)

Co-Chair: Arzu Cöltekin, GIScience Center, Zürich University, Switzerland

(<http://www.geo.uzh.ch/~arzu/>)

Program committee

- Gennady Andrienko, Fraunhofer Institute IAIS, Germany.
- Natalia Andrienko, Fraunhofer Institute IAIS, Germany.
- Susanne Bleisch, University of Applied Sciences and Art Northwestern, Switzerland.
- Raechel A. Bianchetti, Michigan State University, USA.
- Mathieu Brédif, IGN, France.
- Sidonie Christophe, IGN, France.
- Arzu Cöltekin, Zürich University, Switzerland.
- Paule-Annick Davoine, Laboratoire d'Informatique de Grenoble, France.
- Sara Fabrikant, Zürich University, Switzerland.
- Amy Griffin, University of New South Wales, Australia.
- Bernhard Jenny, Oregon State University, USA.
- Helen Jenny, Oregon State University, USA.
- Carolin Helbig, Helmholtz Centre for Environmental Research – UFZ, Germany.
- Charlotte Hoarau, IGN, France.
- Tomi Kauppinen, Aalto University School of Science, Finland.
- Christoph Kinkeldey, HafenCity University, Germany.
- Sébastien Mustière, IGN, France.
- Anthony Robinson, PennState University, USA.
- Jochen Schiewe, HafenCity University, Germany.

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

- Amir Semmo, Hasso Plattner Institute, Germany.
- Guillaume Touya, IGN, France.
- Matthias Trapp, Hasso Plattner Institute, Germany.
- Marlène Villanova-Oliver, Laboratoire d'Informatique de Grenoble, France.
- Bo Wu, Hong Kong Polytechnic University, China.

Important Dates

15th April 2015: Full paper & Abstract submission deadline

1st June 2015: Notifications of acceptance

15th June 2015: Early-bird registration deadline

1st July 2015: Camera-ready paper due

Paper Submission

- High-quality papers covering one or more of the conference topics should be submitted electronically using the conference tool on the conference web site.
- Please, consider strictly the deadline for the submission of full papers, see [Important Dates](#).
- Two types of papers can be submitted:
 - **Full papers** of **6-8 pages** in length. The accepted full papers will appear in a volume of the [ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences](#).
 - **Extended Abstracts** should be at least 1 page in length, possibly with images, reporting a brief but complete summary of the (future) paper with latest results of ongoing researches, innovative applications, and case studies. The accepted full papers will appear in a volume of the [ISPRS Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences](#).
- All papers will be submitted to a **double blind** peer review process.
- For notification of acceptance see [Important Dates](#)
- At least one author has to be registered before the deadline of authors to warrant publication of the paper in the proceedings, see [Important Dates](#)
- A limited number of best papers submitted to GeoVis will be selected and the authors will have the possibility to submit an extended version of their articles to the [ISPRS Journal of Photogrammetry, Remote Sensing](#)

Main Conference: <http://www.isprs-geospatialweek2015.org/>

GeoVIS will be a one or two day event in the course of the ISPRS Geospatial Week, which will take place in La Grande Motte between September 28 and October 3, 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

CONF 16ème Journée d'étude PraTIC "A distance : quelles conditions technologiques"

Nous vous invitons à la seconde PraTIC du cycle 2015 qui se tient jeudi prochain à Gobelins, l'école de l'image.

Elle aborde et revisite une thématique transversale, la présence et action à distance, en convoquant des expériences et des points de vue issus de champs complémentaires.

Merci d'avance de rediffuser cette information aux personnes concernées (étudiants, chercheurs, entrepreneurs, artistes, etc.).

Vous pouvez dès maintenant vous inscrire en ligne, pour aider à sa bonne organisation.

Inscription en ligne : <http://ccir.efm.me/itw/answer/s/nbma4g0cwc/k/t9wy9e9lka>

Programme détaillé en ligne : <http://recherche.gobelins.fr/manifestations/journeespratic/pratic2015b>

Evènement Facebook : <https://www.facebook.com/events/629365720529543>

Programme

MATIN

9 h 00 – 9 h 15 Accueil

9 h 15 – 9 h 30 Présentation de la problématique

9 h 30 – 10 h 00 Conférence d'ouverture

Panorama du travail et du management à distance

Par Anca Boboc, sociologue dans le département des sciences sociales (SENSE) d'Orange Labs

10 h 00 – 10 h 30

La production à distance : l'audiovisuel entre dématérialisation et flux tendus

Par Emmanuel Joubard, consultant pour Pôle Média Grand Paris, société 42 Consulting

10 h 30 – 11 h 00 Pause

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/>



11 h 00 – 11 h 30

Wikipédia, ou le paradoxe d'une communauté en ligne de production de connaissance à distance

Par Lionel Barbe, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, laboratoire Dicen-IDF, Université Paris Ouest

11 h 30 – 12 h 00

Les herbiers collaboratifs, au service du télétravail des botanistes

Par Lisa Chupin, doctorante en sciences de l'information et de la communication, Ater au Cnam, laboratoire Dicen-IDF

APRÈS-MIDI

14 h 00 – 14h 30

Piloter un drone militaire : enjeux et réalités à distance

Par Caroline Moricot, maître de conférences à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Cetcopra (Centre d'étude des techniques, des connaissances et des pratiques)

15 h 00 – 15 h 30

L'engagement subjectif dans le jeu vidéo : présence immersive, implication et responsabilité

Par Delphine Soriano, doctorante en informatique au laboratoire Cédric du Cnam de Paris

15 h 30 – 16 h 00 Pause

16 h 00 – 16 h 30

Perception visuelle et effet de présence : les bénéfices de la stéréoscopie en question

Par Laure Leroy, maître de conférence à l'Université Paris 8, laboratoire Paragraphe

16 h 30 – 17 h 00

3D-LIVE, un partage à distance de l'expérience sportive du ski, du golf et du jogging

Par Benjamin Poussard, équipe Présence & innovation, Arts et Métiers ParisTech, Laval

17 h 00 – 17 h 30 Débat et conclusion

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/>



Thématique :

Grâce à l'interconnexion généralisée entre des appareils informatiques fixes et mobiles, il est devenu banal de communiquer en permanence et à tout propos. Selon le point de vue, nous avons le sentiment de nous rapprocher de ce qui nous est lointain, personnes ou objets, ou bien de les amener jusqu'à nous.

Cette journée d'étude PraTIC ambitionne de mettre à jour les mécanismes, fonctions, et modalités qui rendent possibles ces déplacements à la fois cognitifs et corporels, relevant aussi bien du symbolique que du réel.

Les journées d'étude PraTIC :

Depuis 2008, les journées d'étude PraTIC (Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication) questionnent les dispositifs numériques et interactifs, tout en suivant leurs évolutions de fond. Leur originalité est de croiser les regards des acteurs issus de l'entreprise, de l'industrie, de la formation professionnelle, de l'université, de l'art et du design. Ils présentent leurs retours d'expériences, analyses et visions, afin de stimuler le débat et dresser des perspectives autour d'une thématique de pointe. Elles sont organisées par GOBELINS, l'école de l'image (CCI Paris Île-de-France), adossée au laboratoire DICEN-IDF (Dispositif d'Information et de Communication à l'Ère Numérique d'Île-De-France) et avec le soutien de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

CONF Laval Virtual – invitations et rappel

Laval Virtual : Participez aux workshops du salon : <http://www.laval-virtual.org/conferences-scientifiques/workshops/prog-workshop.html>

Laval Virtual : Invitation à éditer votre badge d'accès : <http://www.laval-virtual.org/visiteurs/pros-etudiants/inscription-acces-pro-etudiants-laval-virtual.html>

Laval Virtual : Rappel des conférences VRIC : <http://www.laval-virtual.org/conferences-scientifiques/vric/vric-2015.html>

Laval Virtual : Assistez aux tables rondes : <http://www.laval-virtual.org/conferences-scientifiques/tables-rondes/programme-tables-rondes.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/>



POSTE Poste MCF (Clermont-Ferrand) -> Géométrie \ Informatique graphique \ ...

Chers collègues et jeunes chercheurs,

L'un des poste de maître de conférence ouvert cette année au concours (N° Poste : 0770 N° Galaxie : 4117 - Université d'Auvergne\LIMOS) a une orientation recherche ouverte vers l'un des quatre domaines:

- optimisation combinatoire et continue
- algorithmique, graphes, complexité
- images et apprentissage
- modélisation, intégration, simulation

(il est orienté vers l'axe 1 du LIMOS - Laboratoire d'Informatique, de Modélisation et d'Optimisation des Systèmes).

C'est large, et certains candidats potentiels peuvent s'interroger sur le sens d'un profil aussi ouvert.

-> l'information, c'est que l'axe "images et apprentissage", qui va prochainement s'ouvrir vers la géométrie, l'informatique graphique, est prioritaire sur ce recrutement, ce qui signifie que les candidatures liées aux groupes de travail

- GEOMETRIE DISCRETE
- GEOMETRIE ALGORITHMIQUE
- MODELISATION GEOMETRIQUE
- ou à l'INFORMATIQUE GRAPHIQUE

nous paraissent particulièrement pertinentes (et elles le sont d'autant plus en vue des projets à venir). De plus, il n'y a pas de candidat local, c'est ouvert et nous recherchons bien sûr d'excellents candidats.

N'hésitez pas à prendre les contacts recherche -Farouk Toumani: ftoumani@gmail.com - et enseignement - Pascale Brigoulet: Pascale.BRIGOULET@udamail.fr - voir à candidater ou, si vous souhaitez que l'on en discute au préalable, à me contacter.

Bien cordialement,

Yan Gerard

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/>



yan.gerard@udamail.fr

Université d'Auvergne

POSTE Offre de Post-doc Télécom-Bretagne / Université de Cranfield

Offre de Post-doc en visualisation 3D et interaction 3D – Candidatures à déposer avant le 30 avril

Titre : Proposer des modes de visualisation et d'interaction innovants pour aider à la reconnaissance de cibles 3D à partir de drones militaires

Problématique

- Des dispositifs d'attaque autonomes (des drones armés) sont déployés en permanence dans l'espace aérien afin d'être capables d'attaquer rapidement toute menace détectée. Leur fonctionnement est basé sur des algorithmes de reconnaissance de cibles à partir de données acquises par les capteurs du drone, qui scrutent la zone à surveiller à la recherche de cibles potentielles.
- Ces algorithmes sont généralement basés sur une analyse 2D des données acquises et ne sont actuellement pas encore complètement fiables et identifient parfois des cibles à tort. C'est pour cela qu'il y a encore une intervention humaine dans le processus d'identification des cibles afin de valider cette identification.
- Cette intervention humaine est cruciale pour éviter des dégâts collatéraux et reste difficile à réaliser à partir des données 2D à analyser. Les techniques d'imagerie 3D laser réalisées par L'Université de Cranfield permettent d'envisager une représentation de cibles plus appropriée, mais nécessite d'adapter les interactions avec l'opérateur et le processus de reconnaissance lui-même. L'idée est donc de fournir à l'opérateur humain une reconstruction 3D des cibles potentielles à partir des données acquises par des capteurs dynamiques telles que des images obtenues par lasers radars ou par des systèmes d'acquisition stéréoscopiques et de lui offrir des outils de manipulations facilitant son travail de reconnaissance.

Objectifs du post-doc

- Trouver un moyen de présenter efficacement ces données à l'utilisateur, en offrant à la fois la possibilité de voir les données brutes et de voir le résultat de l'interprétation des données par le système de reconnaissance.

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/>



- Lui permettre de les manipuler facilement (en 3D) pour bien les exploiter et améliorer ainsi la reconnaissance des cibles. On pourra pour cela offrir des métaphores de manipulation 3D les plus écologiques possibles, ainsi que des moyens de comparer interactivement les données avec des éléments d'une base de connaissance de cibles potentielles.

Plan de travail envisagé

- Analyse des modes de visualisation susceptibles d'être adaptés à la nature des données 3D issues des capteurs embarqués des drones, ainsi que des représentations des données 3D interprétées par le système automatique de reconnaissance de cibles.
- Proposition et implémentation de nouveaux modes de visualisation et d'interaction 3D avec ces données, en relation avec le système autonome de détection de cibles.
- Validation / expérimentation sur un ou plusieurs scénarios basés sur des simulations ou sur de vraies acquisitions à partir de drones (quadricopters).

Informations complémentaires :

- Financement : par contrat DGA, dossier à déposer avant le 30 avril 2015
- Localisation : Université de Cranfield (16 mois) en collaboration avec le Lab-STICC Brest (2 mois)
- Date de début de post-doc : entre novembre 2015 et avril 2016
- Durée du post-doc : 18 mois (premier mois et dernier mois à passer au Lab-STICC à Brest)
- Profil des candidats : docteurs français de moins de 30 ans dans l'année de dépôt de la candidature qui s'engagent à revenir ensuite sur le territoire français pour exercer leur activité professionnelle, titulaires d'un doctorat en informatique dans le domaine de l'IHM, de la Réalité Virtuelle et/ou du Graphique

Personnes à contacter :

- Thierry Duval : thierry.duval@telecom-bretagne.eu
- Gilles Coppin : gilles.coppin@telecom-bretagne.eu

Sujet en Anglais :

- A loitering munition has the ability to be positioned in the airspace for a long period of time while being able to rapidly attack the target looked after. This asset plays an important role in achieving surgically precise results in operations of complex and high risks targeting environments such as built-up areas of close combat and where conventional missile attacks profiles are problematic causing even further collateral damages. Either for the classical loitering munitions which have fixed wings design while being highly sophisticated or for the newly low cost ones that are released from Unmanned Aerial Vehicles (UAVs), the technique of search and hit the target using interpreted sensory data is the crucial module to develop for

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/>



these advanced systems. Indeed, the on-board seeker scans the area for target and once the latter is successfully identified/recognised the seeker will lock on it and steer the munition towards it for the kill.

- Two dimensional automatic target recognition (ATR) algorithms are common on current advanced tracking systems such as missiles and UAVs. However, these algorithms can present false alarm rates that preclude the reliable automatic selection of such targets. Man-in-the-loop designation is thus typically required to guarantee successful impact. Even with the Man in the loop, the type of information provided by the seeker's sensor is still determinant in the combat scene analysis. Thus, the use of 3D data provided by active sensors such as imaging laser radar (or stereoscopic systems) on future loitering munitions (missiles/UAVs) could be a valid option to consider in order to improve the recognition rate. Leveraging the additional 3D structural information that is provided by the sensing devices to give better target discrimination can do this. The availability of such type of data will also open new technical challenges to tackle in order to efficiently exploiting them in an automatic/operator-in-the loop scheme.
- Relying solely on the ATR algorithms in the decision making process is not envisaged in fully complex battlespace scenarios, at least. Leaving this decision making process entirely up to the operator is not optimal, also, as a timely solution. Taking advantage of both possibilities would be the scheme to propose for future aerial weapons developments. To do so, the interaction between efficient 3D ATR algorithms for aided target decision and the human analysis of the complex but informative 3D data would be of crucial importance to achieve a successful targeting mission. A number of human factor experiments and analyses have to be conducted in order to develop a user interface, which provides the optimal display options and configurations of the acquired 3D images. This interface should also include the appropriate operator's modalities of interaction (online manipulation) with the raw 3D data and the refined 3D ATR results data. Analyzing both outcomes will permit to optimize the decision making process of the UAV (loitering munition) system.
- In order to conduct this study scenarios of UAV's (loitering munition) tracking for ground targets will be developed. The generation of the scenario's 3D data would be based on either simulation and/or real data. The later could be acquired by UAV platforms (Quadcopters) available at our premises.

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 Concepteur Développeur Confirmé J2EE - Aix en Provence chez DIGINEXT

Entreprise :

DIGINEXT (<http://www.diginext.fr>) est un fournisseur de systèmes innovants dans les domaines de la simulation et du test, de la formation et l'entraînement ainsi que du support aux opérations critiques. Elle opère dans les domaines de la défense, de la sécurité, de l'aéronautique et des transports.

Société jeune, dynamique, de taille humaine (165 personnes) et en forte croissance, DIGINEXT est implantée en France (Aix en Provence, Toulouse et Paris) et à l'étranger. Stratégie d'investissement produit (20% de son chiffre d'affaire), réactivité et écoute client ainsi que pluridisciplinarité de ses compétences lui permettent de proposer des systèmes fiables et de qualité qui font sa renommée et son succès à l'échelle internationale (30% de son chiffre d'affaire). DIGINEXT est filiale du groupe C-S (<http://www.c-s.fr>).

Poste et mission :

DIGINEXT recherche pour son siège d'AIX EN PROVENCE un ingénieur en informatique qui sera intégré au sein de la BU SYSTEMES D'INFORMATION. A ce poste, vous serez amené à travailler sur un projet innovant, dans le domaine des systèmes d'information pour les transports publics, au sein d'une équipe.

Profil :

- Vous avez au minimum 4 ans d'expérience en développement java dont au moins 2 ans en tant que concepteur «J2EE»
- Vous avez donc un très bon niveau en java/j2EE
- Vous êtes motivé par les nouveautés technologiques
- Vous avez un bon esprit d'analyse
- Vous avez une bonne capacité d'adaptation
- Vous aimez le travail en équipe tout en sachant être autonome
- Vous êtes de préférence ingénieur ou titulaire d'un bac + 5

Compétences impératives :

- Conception et réalisation Java/J2EE (Java EE ou Spring)
- Conception et réalisation UML, Designs Patterns, modélisation objet

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/>



- Capacité d'intégration et aptitude au travail en équipe, bonne communication interne et externe

Compétences préférables :

- Technologies Java : JMS, JAX-RS, JAX-WS, EHCACHE, Oracle, Swing
- Technologies HTML 5 (JS, HTML 5, CSS 3)
- Maven, Intégration continue Jenkins
- Expérience de responsable de conception, référent technique

Type de contrat : CDI – Aix en Provence

Merci d'adresser votre candidature à emploi@diginext.fr en incluant CV et lettre de motivation et en précisant IMPERATIVEMENT vos prétentions salariales ainsi que votre délai de disponibilité et références éventuelles.

POSTE « CONCEPTEUR J2EE SOA EXPERIMENTE – AIX EN PROVENCE » chez DIGINEXT

Entreprise :

DIGINEXT (<http://www.diginext.fr>) est un fournisseur de systèmes innovants dans les domaines de la simulation et du test, de la formation et l'entraînement ainsi que du support aux opérations critiques. Elle opère dans les domaines de la défense, de la sécurité, de l'aéronautique et des transports.

Société jeune, dynamique, de taille humaine (165 personnes) et en forte croissance, DIGINEXT est implantée en France (Aix en Provence, Toulouse et Paris) et à l'étranger. Stratégie d'investissement produit (20% de son chiffre d'affaire), réactivité et écoute client ainsi que pluridisciplinarité de ses compétences lui permettent de proposer des systèmes fiables et de qualité qui font sa renommée et son succès à l'échelle internationale (30% de son chiffre d'affaire). DIGINEXT est filiale du groupe C-S (<http://www.c-s.fr>).

Poste et mission :

DIGINEXT recherche pour son siège d'AIX EN PROVENCE des ingénieurs en informatique qui seront intégrés au sein de la BU SYSTEMES D'INFORMATION. A ce poste, vous serez amené à travailler sur un

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/>



nouveau projet innovant, dans le domaine des systèmes d'information pour les utilisateurs des transports publics.

Ce projet étant en phase de démarrage vous serez amené à participer aux phases d'étude et de spécification du projet et à tout son cycle de vie jusqu'à la mise en service et la garantie.

Profil :

- Vous avez au minimum 5 ans d'expérience en développement dont au moins 3 ans en tant que concepteur «J2EE»
- Vous avez donc un très bon niveau en java/j2EE/WS/SOA
- Vous êtes motivé par le fait de participer à un projet de bout en bout et à vous investir dans le fonctionnel métier transport
- Vous avez un bon esprit d'analyse
- Vous êtes à l'affut des nouveautés technologiques
- Vous avez une bonne capacité d'adaptation
- Vous aimez le travail en équipe tout en sachant être autonome
- Vous êtes de préférence ingénieur ou titulaire d'un bac + 5

Compétences impératives :

- Conception et réalisation Java/J2EE (Java EE ou Spring)
- Rédaction de spécifications
- Conception et réalisation UML, Designs Patterns, modélisation objet
- Capacité d'intégration et aptitude au travail en équipe, bonne communication interne et externe

Compétences préférables :

- Technologies Java : JMS, JAX-RS, JAX-WS, EHCache, Oracle, Swing
- Technologies HTML 5 (JS, HTML 5, CSS 3)
- Maven, Intégration continue Jenkins
- Expérience de responsable de conception, référent technique

Poste :

Au sein du projet, vous serez en charge de participer à :

- la spécification, la conception et le développement d'un produit d'information aux voyageurs aux phases de tests et d'intégration de ce produit,

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 rédaction de la documentation (DTV, manuels, supports de formation)

Nos projets sont réalisés dans un environnement technique Java pointu. Les environnements sont modernes : Java 7, Java EE 6 (EJB 3.1, JPA, JAX-RS, JAX-WS), JBOSS 7.2, ActiveMq, SWING, HTML 5 (Backbone), Jenkins etc...

Si vous êtes intéressé, merci de nous envoyer CV + lettre de motivation décrivant vos expériences en relation avec cette fiche de poste, et préciser IMPÉRATIVEMENT vos prétentions salariales ainsi que votre délai de disponibilité.

Type de contrat : CDI - Lieu de travail : AIX EN PROVENCE

Merci d'adresser votre candidature à : emploi@diginext.fr

POSTE Sujet de thèse : Nouveaux modèles d'interaction 3D sans contact, équipe IGG, laboratoire ICube

Directeur de Thèse: Dominique Bechmann, Professeure

Co-encadrants: Antonio Capobianco, MCF

Email: bechmann@unistra.fr, a.capobianco@unistra.fr

Unité(s) d'Accueil(s) : équipe IGG, laboratoire ICube

Établissement de rattachement: Université de Strasbourg

Rattachement à un programme (s'il y a lieu): Projet 3D-Surg (Banque Publique d'Investissement): (5 ans) 2015 à 2019.

Salaire mensuel net: env. 1500€ / mois sur 3 ans

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/>



Projet de thèse

Problématique

Ce projet de thèse s'inscrit dans le projet 3D-Surg, soutenu par la Banque Publique d'Investissement, dont l'objectif est la conception et l'industrialisation du bloc opératoire de demain. L'objectif de ce projet est d'offrir au praticien, dans le bloc opératoire, des outils de visualisation des nombreuses informations ou données médicales à sa disposition : images médicales, visualisation des organes reconstruits, outils de planification de l'opération, etc. Dans cet environnement stérile cependant, le praticien porte des gants stérilisés. C'est la raison pour laquelle nous souhaiterions qu'il puisse accéder aux données numériques à sa disposition via une interaction sans contact.

Ce travail de thèse a pour objectif la définition d'un langage gestuel répondant au mieux aux besoins d'interaction inhérents à cette situation d'usage spécifique. Ces besoins devront être identifiés auprès des praticiens pour qu'ils puissent utiliser les différents logiciels d'imagerie au cours de leur pratique opératoire. Il faudrait pouvoir démarrer l'interaction, modifier en continue certains jeux de paramètres, sélectionner et manipuler les informations numériques à disposition.

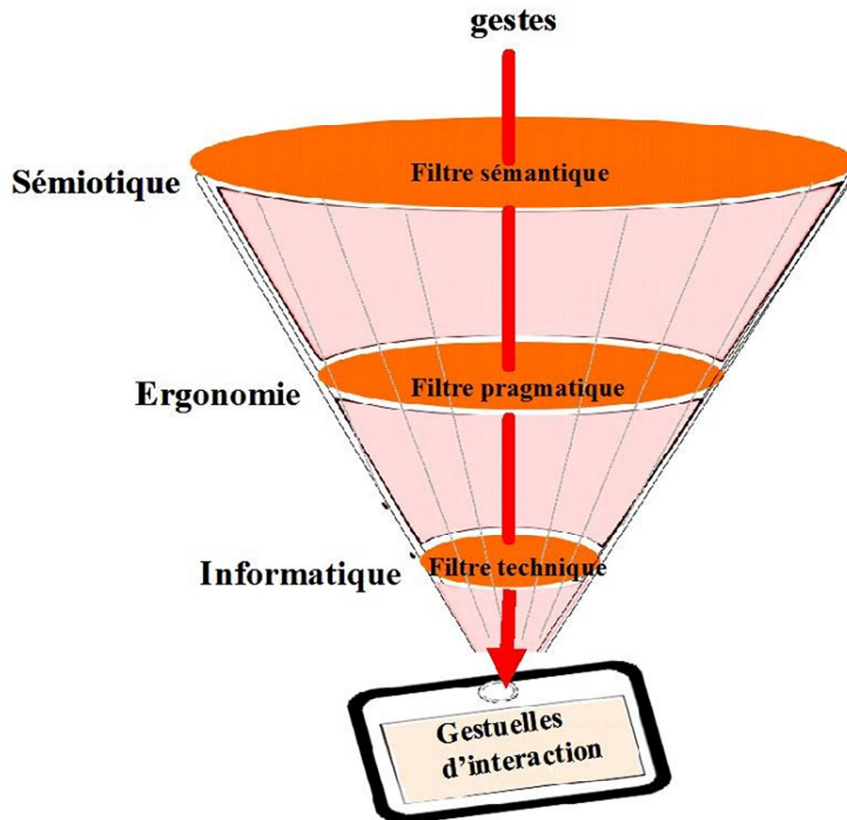
L'enjeu de ce travail se situe dans la qualité de la définition d'un langage d'interaction robuste qui puisse couvrir la triade hétérogène utilisateurs - contextes - données d'interaction et permettre un usage adapté aux activités "métier" des praticiens. Cette visée impose de travailler sur trois aspects imbriqués de l'interface qui constitueront autant de filtres pour la définition des gestes d'interaction (voir figure ci-dessous).

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/>



La définition du langage gestuel repose sur 4 étapes itératives de conception, centrées utilisateur, qui composeront la tâche :

- **Filtre sémantique : Identification parmi les gestes ceux préférentiellement en usage dans un cadre de communication.** Le doctorant devra recueillir un corpus de gestes génériques sur un panel ouvert de personnes. Pour ce faire, il s'appuiera sur un ensemble d'actions habituellement référencées dans les interfaces de type tactile et sur un état de l'art des vocabulaires d'interaction gestuelle (cf. 3, 4, 5). Pour chacune des actions retenues (sélection, zoom, etc.), il interrogera les utilisateurs potentiels pour identifier quelle gestuelle « à distance » leur paraît la plus adéquate. Ce travail devra permettre de définir un corpus de gestes médians qui servira de base aux futures métaphores d'interaction.
- **Filtre pragmatique : Définition de l'ensemble des gestes utilisables afin de garantir la facilité/rapidité d'utilisation et d'apprentissage, liés au profil des utilisateurs.** Parmi les gestes d'action possibles, le doctorant devra identifier quels sont ceux qui sont susceptibles

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/>



d'être compris, assimilés et facilement réalisables compte tenu des circonstances de l'activité en cours. Quant aux actions possibles, elles peuvent porter sur le choix de la technique d'interaction (sélection, manipulation, etc.), l'extraction d'éléments (résection simulée par exemple) ou encore l'ajout d'éléments (guides ou marqueurs sur une zone d'intérêt) : la typologie des actions sera affinée et étendue au fur et à mesure que les besoins et les usages seront définis. Par ailleurs, les gestuelles peuvent utiliser une main ou être bi-manuelles. Dans le second cas, les signes non verbaux, plus complexes du point de vue de l'utilisateur comme de celui du système (en reconnaissance), ouvrent un plus grand champ des possibles pour la mise en œuvre des métaphores d'interaction. Le doctorant devra définir quelles sont les actions souhaitées sur les images 3D, comment elles s'organisent temporellement et quelle gestuelle de commande sera la plus appropriée à chacune des actions. D'autres variables ergonomiques liées au contrôle à distance seront certainement à prendre en compte comme la fatigabilité (pas de surface d'appui) ou la difficulté de précision (absence de repères spatiaux tactiles).

- **Filtre technique** : Définition des gestuelles suffisamment différenciées pour ne pas rencontrer des problèmes de confusion dans leur interprétation côté machine ; par exemple en accentuant fortement les différences entre gestes. L'une des difficultés de ce travail consiste à définir un vocabulaire d'interaction assez riche pour permettre à l'utilisateur d'avoir un champ d'expression suffisant, tout en différenciant ces gestes de façon à pouvoir en assurer une reconnaissance robuste. Les dispositifs existant de reconnaissance de geste (Leapmotion, Kinect) sont en effet encore relativement imprécis. En s'appuyant sur les travaux existant, le doctorant devra donc s'assurer que les gestes d'interaction retenus permettront un taux de reconnaissance suffisant pour ne nuire à l'utilisabilité du système (cf. 6, 7, 8).
- **Validation** : Le doctorant s'attachera à valider expérimentalement ses propositions via l'évaluation des interfaces auprès des utilisateurs finaux. Ces tests prendront la forme de scénarios contraints sur la base de procédures de planification prédéterminées ou de scénarios libres. Via ces tests, il s'agira de réduire les contraintes de visualisation de l'utilisateur en minimisant les séquences prédéfinies d'actions ou encore repérer et corriger des modes gestuels imprécis ou polysémiques.

Ces étapes seront itérées N fois afin de concevoir le langage d'interaction le plus adapté à l'application et maximisant l'utilisabilité du système (efficacité, efficacité et satisfaction utilisateur).

Programme initial de travail

En premier lieu, des enquêtes devront être menées auprès des praticiens pour identifier les besoins d'interaction lors des opérations. Il faudra comprendre les objectifs des praticiens et leurs besoins en

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/>



informations au cours d'une opération. A quel moment souhaitent-ils interroger les logiciels ? Quelles sont les données observées ? Quelles manipulations sont à prévoir ?

A l'issue de ces enquêtes les besoins d'interaction devront être identifiés. Il faudra également identifier les contraintes liées au contexte, au moment où l'interaction doit se faire. Le praticien pourra-t-il se déplacer devant un écran ? Aura-t-il ses deux mains disponibles ? Y aura-t-il d'autres personnes autour de lui ? Plusieurs praticiens voudront-ils interagir ?

En second lieu, les besoins exprimés par les praticiens, devront être traduits par des métaphores d'interaction adaptées aux tâches et au contexte d'usage. Le spectre des métaphores d'interaction envisagées entre le logiciel et son utilisateur est vaste, depuis l'emploi de techniques classiques adaptées spécifiquement aux cas d'utilisation, jusqu'à l'inclusion de nouveaux scénarios. Les choix de conception devront être clairement explicités. Il faudra trouver un équilibre entre la richesse des gestes proposés et la capacité d'apprentissage de ces gestes et également la possibilité d'une distinction fiable de ces gestes au niveau technique. Il faudra également s'interroger sur le type de gestes retenus : prise en compte des doigts ? Une main ? Deux mains ? Est-ce que d'autres modalités peuvent être envisagées (la voix, par exemple) ?

En troisième lieu, ces métaphores d'interaction seront développées dans le cadre des dispositifs disponibles et évaluées au travers de protocoles de tests mesurant leur pertinence et leur adéquation à leur tâche de destination.

Disponibilité des moyens nécessaires

Les dispositifs existants de capture du mouvement (leap motion, kinect, etc.) devront être testés en terme de fiabilité de reconnaissance des postures et des gestes. Un budget spécifique permettra d'acheter ces dispositifs pour pouvoir les tester.

1. Johnson, R., O'Hara, K., Sellen, A., Cousins, C., and Criminisi, A. Exploring the potential for touchless interaction in image-guided interventional radiology. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Vancouver, Canada, May 7–12). ACM Press, New York, 2011.
2. O'Hara, K., Gonzalez, G., Sellen, A., Penney, G., Varnavas, A., Mentis, H., ... & Carrell, T. Touchless interaction in surgery. Communications of the ACM, 57(1), 70-77, 2014.
3. Stern, H., Wachs, J., and Edan. Y. Optimal consensus intuitive hand-gesture vocabulary design. In Proceedings of the IEEE International Conference on Semantic Computing(Santa Clara, CA, Aug.. 4–7), IEEE Computer Society Press, 96–103, 2008.
4. Silva, É. S., & Rodrigues, M. A. F. Design and Evaluation of a Gesture-Controlled System for Interactive Manipulation of Medical Images and 3D Models. SBC Journal on Interactive Systems, 5(3), 53-65, 2014.
5. Hsieh, D. Touchless gesture recognition system for imaging controls in sterile environment. Ph.D. thesis. Applied Science. University of British Columbia, 2011.

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/>



6. Manolova, A. System for touchless interaction with medical images in surgery using Leap Motion. CEMA'14 conference, Sofia.
7. Nguyen, V. T. Enhancing Touchless Interaction with the Leap Motion using a Haptic Glove. Master thesis. Computer Science. University of Eastern Finland, 2014.
8. Shen, J., Luo, Y., Wang, X., Wu, Z., & Zhou, M. GPU-Based Realtime Hand Gesture Interaction and Rendering for Volume Datasets using Leap Motion. International Conference on Cyberworlds, 2014.

POSTE Urgent Laboratoire Paragraphe Université Paris 8, Développeur, CDD

Contexte

L'équipe CITU du laboratoire Paragraphe travaille sur une application "permis piéton" (immerger des enfants dans une ville virtuelle pour éviter les dangers de la ville tout en les protégeant par des amis virtuels). Lors des premières expérimentations, l'application « permis piétons » intégrée dans une salle immersive (LeSas du CITU/PARAGRAPHE installé au Centquatre suite à un partenariat) a suscité l'intérêt des professionnels de l'éducation et d'animation ainsi que des chercheurs en sciences cognitives chez les enfants.

Lors de nos expérimentations au Centquatre avec des groupes scolaires nous avons été sollicités sur la possibilité de mener ces expérimentations au sein des écoles (rythmes scolaires), notre projet consiste à développer et optimiser l'application Permis Piéton avec une interface immersive low-cost transportable.

Connaissances requises

programmation :

- C++
- Unity (C#)
- VRPN

Réalité virtuelle

- Bonne connaissance générale du domaine
- connaissance des interfaces
- connaissance sur la façon de les connecter

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

- connaissance en interaction gestuelles

Capacité humaine

- Collaboration en équipe à l'avancée collective des projets.
- Une grande rigueur, de l'autonomie et de l'organisation
- Une expérience de conception et de développement de logiciels en équipe
- La maîtrise de l'anglais technique et scientifique
- Veille technologique sur son domaine et être force de proposition en ce sens

Administratif

Durée : du 1^{er} avril au 10 juin

Contrat type : ingénieur de recherche

Contact : laure.leroy02@univ-paris8.fr

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/>