

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

07 avril 2015

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 431
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV Rencontrez-nous à Laval Virtual 2015

CONF Tarif réduit à VRIC Laval Virtual 2015 pour les participants d'IEEE VR et 3DUI

CONF Laval Virtual WorkShop

AFRV Rencontrez-nous à Laval Virtual 2015

L'AFRV et ses membres seront présents à la 17e édition du salon Laval Virtual, le rendez-vous incontournable de la réalité virtuelle, qui se tiendra du 8 au 10 avril 2015 à Laval. Nous serons heureux de vous accueillir sur notre stand pour échanger et vous présenter nos activités.

Plus d'informations : <http://www.laval-virtual.org>

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 Tarif réduit à VRIC Laval Virtual 2015 pour les participants d'IEEE VR et 3DUI

Nous vous offrons 30% de réduction sur la conférence VRIC Laval Virtual en utilisant le code promo **IEEEVR15** !!!!

Allez à la [page d'inscription](#) et entrez ce code sur la page de paiement (3ème page)

Découvrez le [programme de VRIC 2015](#) et ses [conférenciers invités](#) : Skip RIZZO, Stéphane BOUCHARD et Mark MINE.

Rendez-vous la semaine prochaine à Laval !

www.laval-virtual.org

VRIC Conference reduced fees for IEEE VR & 3DUI attendees

We offer you 30% off on VRIC Laval Virtual conference using the promo code **IEEEVR15** !!!!

Go to [registration page](#) and enter that code on payment page (3rd page)

Discover [VRIC 2015 programme](#) and VRIC 2015 [Keynote Speakers](#): Skip RIZZO, Stéphane BOUCHARD and Mark MINE.

See you next week in Laval!

www.laval-virtual.org

CONF Laval Virtual WorkShop

Venez booster votre démarche d'innovation et aiguïser votre compréhension des usages et des technologies. Dans une ambiance conviviale et créative, ces Workshops vous proposent avec l'appui de référents experts, d'identifier des opportunités d'innovation qui vous permettront de répondre avec efficacité aux enjeux de votre secteur.

Des outils de créativité et de design thinking viendront pimenter votre atelier, agiter vos neurones et faciliter vos échanges. Limité à 20 participants par session, cette première édition de Workshops sera pour chacun un moment riche d'opportunités, de rencontres et d'innovation.

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/>



Facilitateurs :

Jacques Lefaucheur : Consultant en Visualisation 3D et Réalité Virtuelle depuis plus de 25 ans. Fondateur de JLX3D, il contribue régulièrement à la réalisation de projets innovants

Jean-François Dubos : Designer de services et formateur en design thinking, Jean-François Dubos accompagne startups, entreprises et organisations dans l'innovation et la conception d'expériences client crosscanal : produits, internet, mobile, supports imprimés et lieux physiques. www.imanens.fr

SANTÉ - Mercredi 8 Avril 10h -12h

Que se soit pour la formation de votre personnel d'intervention, l'intégration de nouvelles technologies dans le traitement des pathologies ou encore la rééducation par l'utilisation de solutions immersives, de nombreuses possibilités innovantes existent dans le domaine de la santé et du Handicap. Mais lesquelles choisir et dans quel contexte ?

Depuis plus de 10 ans, les technologies du virtuel introduisent de nouveaux modes de traitements médicaux et thérapeutiques. Avec leur réalisme saisissant, ces techniques ouvrent des perspectives infinies que se soit pour des soins médicaux, le traitement de phobies ou encore dans le domaine de la chirurgie. Les études récentes montrent que les sociétés des domaines médicaux et paramédicaux s'appuient de plus en plus sur ces technologies en complément des thérapies classiques pour une meilleure réhabilitation des patients. Ces évolutions, couplées aux retours d'expérience et à la diminution des coûts d'acquisition, permettent ainsi le développement de systèmes accessibles au plus grand nombre.

Grâce à l'appui de référents qualifiés, venez étudier les possibilités d'usages, échanger vos expériences, faire part de vos problématiques afin de bâtir des solutions efficaces et pérennes lors d'un workshop de 2 heures consacré à votre domaine. Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Comment faire évoluer une expérimentation vers un produit ?
- Comment mettre en place des applications Serious Games dans la santé ?
- Former rapidement le personnel d'intervention.
- intégrer les nouvelles technologies dans le traitement des pathologies.
- Quelles technologies immersives pour la rééducation ?

Les référents présents pour vous accompagner :

Franck Assaban – Virtualis Kinésithérapeute spécialisé en rééducation vestibulaire. Concepteur du 1er outil de rééducation des vertiges / troubles de l'équilibre en réalité virtuelle avec l'Oculus Rift.

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/>



Arnaud Cosson – HRV

Evelyne Klinger – ESIA : Ingénieur et Docteur de TELECOM ParisTech, Habilitée à Diriger des Recherches par l'Université de Bordeaux Directrice de Recherche « Interactions Numériques Santé Handicap » à l'ESIEA

Inscription :

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=1

SÉCURITÉ - Mercredi 8 Avril 13h30-15h30

Comment améliorer la sécurité grâce aux technologies du virtuel? Quelles sont les applications et limites des objets connectés dans ce domaine ? Comment garantir de façon efficace et fiable la confidentialité des données personnelles ?

Les objets connectés s'installent progressivement dans notre vie courante. Au nombre de 4 milliards actuellement, ils seront, selon certaines estimations, 50 milliards en 2020. Leur utilisation croissante dans le quotidien des individus aura des implications en matière de sécurité et de confidentialité des données échangées. L'actualité autour de vols illégaux de drones en est, par ailleurs, la preuve. Sur le même versant, la démocratisation de la Réalité Augmentée et de ses applications transformeront, de façon certaine, notre manière d'aborder le monde qui nous entoure. Mais aujourd'hui qu'elles en sont les implications dans notre vie professionnelle et comment leur utilisation peut-elle être contrôlée ? Quelles innovations vont naître dans un futur proche dans le domaine de la Sécurité ? Et comment les aborder au mieux ?

Lors de cet atelier des référents qualifiés seront présents pour vous guider et vous aider, autour de ces interrogations, en partageant leurs expériences afin de mieux comprendre et bâtir des solutions innovantes dans votre domaine.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Intégrer de la réalité augmentée dans les actions de terrain.
- Fusion et Interprétation des informations stratégiques et tactiques en temps réel.
- Évolution des objets connectés et leurs rôles dans la sécurité.
- Améliorer la conception du Poste de Commandement grâce aux technologies virtuelles.

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/>



Les référents

Yann Bouju - DCNS :Après une première partie de carrière dans l'ergonomie cognitive, où les outils du virtuel sont fortement utilisés pour des phases de conception et en R&D, Yann Bouju est désormais Responsable Réalité Virtuelle et Augmentée du groupe DCNS

François Beaulieu - Nexter Training : Depuis plus de 20 ans chez Nexter, où il a principalement travaillé sur les Systèmes de Commandement, François Beaulieu est depuis 2 ans Responsable de la R&D de Nexter Training. Cette filiale est spécialisée dans le développement de Formation en Réalité Virtuelle à haute valeur ajoutée grâce à son outil GVT ® qui fête cette année ses 10 ans d'existence.

Inscription :

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=2

TRANSPORT & LOGISTIQUE - Mercredi 8 avril 2015 16h-18h

Le domaine du Transport et de la Logistique est en évolution constante. Comment améliorer les déplacements et les services ? Quelles solutions existe-t-il pour partager efficacement les informations entre usagers et infrastructures ? Comment rendre la ville plus « smart » grâce au transport ?

Depuis plusieurs années, une réelle mutation est en cours par l'utilisation de nouvelles technologies connectées. On parle maintenant de "Route de 5ème génération" où usagers, véhicules et infrastructures communiquent pour une mobilité intelligente. Parallèlement, de nombreuses applications de Réalité Augmentée ont vu le jour et aujourd'hui sont à même de répondre aux besoins existants et naissants. Les déplacements facilités, le stationnement suggéré, l'interaction avec le mobilier urbain, le citoyen n'est plus qu'un usager, il devient acteur.

Grâce à l'appui de référents qualifiés, venez étudier ces innovations, échanger vos expériences, faire part de vos problématiques afin de bâtir des solutions efficaces et pérennes lors d'un workshop de 2 heures consacré à un domaine vous concernant.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Partager les informations entre les usagers et infrastructures.
- Améliorer les déplacements par une gestion multimodale.
- Gérer efficacement sa flotte et suivre son fret.

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/>



- Améliorer la protection de l'environnement.
- Comment augmenter l'expérience de la ville dans les transports publics ?

Les référents

Najoua Ben Jemaa – Kéolis : Après 6 ans chez Voyages-sncf.com, Najoua Ben Jemaa a rejoint Keolis en tant de Directrice Digital Groupe en octobre 2013 et est depuis le 1er mars 2015 Directrice de la Communication Numérique Groupe.

Thierry Penet - Laster Technologies : Depuis 1982 participe activement au développement commercial d'innovation techniques dans de grands groupes industriels tels que TEXAS Instruments , ENERTEC SCHLUMBERGER , HELLERMANN TYTON CORPORATION, ALCATEL MOBILE Communication. Co-fondateur de CYBERTECH IT et de TOPP DECIDE. Rejoint, en 2009, LASTER TECHNOLOGIES pour développer son activité commerciale.

Benoît Chauvin – GART : Après un passage chez HEULIEZBUS, puis dans le groupe TRANSDEV à la direction industrielle, Benoît à rejoint le GART (groupement des autorités responsables du transport) en tant que responsable du pôle Technologies des Transports et Accessibilité.

Inscription :

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=3

FORMATION & EDUCATION - Jeudi 9 avril 2015 10h-12h

Sur quelle plateforme investir ? Quels outils d'aide à l'enseignement ? Comment implanter votre expérience utilisateur interactive sur le terrain ?

Mobile Learning, Serious Game, Réalité Virtuelle et Augmentée, ..., la Formation et l'Éducation sont en pleine mutation grâce aux nouvelles possibilités qu'offrent ces technologies. Initialement proposées en complément aux méthodes traditionnelles, elles tendent à s'y substituer en impliquant fortement l'utilisateur dans une expérience immersive et interactive et en lui permettant d'évoluer à son rythme dans les programmes proposés 'in-situ' ou à distance. Les possibilités sont nombreuses et les interactions en temps-réel avec un autre participant ou un coach, physique ou virtuel améliorent la démarche pédagogique et renforcent l'interactivité sociale. Ces modalités d'apprentissages offrent de multiples avantages, comme par exemple la flexibilité des programmes de formation, une réduction des coûts pour les entreprises ou encore une souplesse pour l'apprenant.

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/>



Cet atelier est destiné à vous accompagner dans votre démarche pour vos projets de formation et d'éducation. Débutants ou expérimentés, venez construire avec des référents qualifiés qui vous guideront dans vos choix pour rendre plus efficace vos cycles de formation.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Serious games et formations traditionnelles sont-elles complémentaires ?
- Implanter la Réalité Augmentée pour la formation professionnelle.
- La classe du futur pour l'enseignement supérieur.

Les référents

Philippe David, SNCF : Chef de projet au sein de la direction de l'Innovation & de la Recherche SNCF ; spécialisé dans les interfaces homme machine appliqué à la mobilité et la robotique au service du client.

Sébastien Kuntz, Middle VR : Expert en réalité virtuelle avec plus de 13 ans d'expérience. Il est le fondateur et président de la société MiddleVR spécialisée en réalité virtuelle.

Thomas Lopez, CLARTE : A défendu sa thèse en Réalité Virtuelle en 2012. Il s'intéresse depuis aux environnements virtuels pour la formation à travers différents projets de recherche (corvette, safaris) et plus récemment en temps que chef de projet chez CLARTE (Virtualiteach)

Jérôme Denis, ON-X : Architecte de formation, est Chef de projet RA/RV dans la société ON-X depuis 2 ans et spécialisé dans le développement d'outils de formation. Ancien Entrepreneur, Consultant 3D depuis 15 ans, et responsable opérationnel du Projet Laval Virtual University, il est aujourd'hui en charge d'accompagner les grands groupes industriels dans le déploiement des outils numériques et virtuels pour la formation technique.

Inscription :

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=4

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/>



MODE & RETAIL - Jeudi 9 avril 2015 13h30-15h30

La dimension technologique devient incontournable, dans les domaines de la Communication et du Marketing apportant de nombreuses possibilités et de nouveaux usages. Les consommateurs veulent, avant tout, vivre des expériences inédites et surprenantes en devenant des consom'acteurs.

Alors, comment mettre en place une expérience utilisateur interactive ? Quelles sont les technologies les plus appropriées à vos besoins ? Et comment mesurer leur impact sur votre clientèle ?

Applications mobiles dédiées, publicités interactives, bornes et tablettes tactiles, hologrammes, offres géo-localisées, Réalité Augmentée, objets connectés, ... De nombreux acteurs participent à l'adaptation des commerces à l'économie numérique pour le plus grand bénéfice du consommateur, qui grâce à une expérience enrichie revient dans les points de vente physique. Une façon efficace de marquer l'esprit du client.

Alors que la tendance initiée en 2010 était au 'web-to-store', 2014 marque le début du magasin connecté. Les outils de cross-canal sont déployés en magasin procurant aux clients une expérience utilisateur interactive.

Grace à nos référents reconnus dans ces domaines et ayant depuis plusieurs années une expérience de terrain, venez découvrir, partager, enrichir votre expérience, dans ce workshop dédié à votre domaine afin de bâtir des solutions efficaces et adaptées à vos besoins.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Comment stimuler les consommateurs sur le point de vente ?
- Expérience client cross canal : quels dispositifs pour capter et fidéliser les clients ?
- Evaluation de performance du lieu de vente : L'apport du virtuel pour optimiser l'acte d'achat

Les référents

Antoine Luu, TOBii : Evangéliste Eye Tracking – « Dis-moi ce que tu regardes, je te dirais comment tu achètes »

Benjamin Orel, Huntertainment : Co-fondateur de la société Huntertainment, spécialiste des applications des nouvelles technologies de Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle.

Spécialisé dans les usages de la réalité augmentée et réalité virtuelle dans les univers du retail, muséographie et immobilier

Jean-Bernard Debreux, Illegal Factory : Expert en réalité augmentée et marketing digital / CEO Illegal Factory

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/>



Plus de 45 projets internationaux en réalité augmentée à son actif (PSA, Philips, Toyota, Oasis, Embraer, PMU, Seat, Klepierre, UEFA Champions League, McDonalds, ...)

Boris Baghdikian, Kraken Realtime : Expert en réalité virtuelle et augmentée. Il a débuté sa carrière en UK dans le domaine de la réalité virtuelle pour l'immobilier et dans le jeu mobile.

Il est le co-fondateur de la société Kraken Realtime, spécialisée en réalité virtuelle dont l'une des priorités est la conception de solutions interactives pour aider le retail à l'acquisition et la fidélisation de nouveaux consommateurs.

Inscription :

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=5

AGROALIMENTAIRE & NUTRITION - Jeudi 9 avril 2015 16h-18h

Comment les objets connectés vont nous aider à vivre mieux plus longtemps ? Quelles opportunités pour les Technologies du Virtuel dans l'agroalimentaire ? Comment minimiser les impacts sur l'environnement ?

L'alimentation est un levier majeur de notre Santé. Les principales causes de mortalité sont liées à notre alimentation et la gestion de notre poids : maladies cardio-vasculaire et cancers. Mais chaque individu est unique : ses données personnelles (génétique et mode de vie) sont la base de toute stratégie d'amélioration. Un ensemble d'outils peuvent permettre de mieux choisir ses aliments, en fonction de ses besoins et de ses rythmes, et d'en suivre les évolutions dans le temps. Du champ jusqu'à la fourchette, les technologies sont au cœur de l'alimentation connectée pour le bien être de l'individu.

Grâce à l'appui de référents qualifiés, venez étudier les possibilités d'usages, échanger vos expériences, faire part de vos problématiques afin de bâtir des solutions efficaces et pérennes lors d'un workshop de 2 heures consacré au domaine de l'Agroalimentaire et de la Nutrition.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Comment les objets connectés vont nous aider à vivre mieux et plus longtemps ?
- Quelles opportunités pour les Technologies du Virtuel dans l'agroalimentaire ?

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/>



Les référents

Nathalie Hutter – Lardeau : Nutritionniste auteure de La True Food EDM, Mince alors ! O.Jacob, coauteure 101RestosOkilo Hachette-Dvpe Atlantic Santé-Créateur de Message Santé-Partenaire SIAL

Arnaud Legrand – Energiency : 33 ans, est ingénieur Agro Paris et ingénieur des Eaux et Forêts, et créateur de la start-up Energiency. Il dispose de 6 ans d'expérience dans les économies d'énergie et de CO2 pour l'industrie, en tant notamment qu'auditeur et consultant chez Ernst & Young en performance énergétique pour de grands groupes industriels français.

Inscription

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=6

SPORT - Vendredi 10 Avril 10h -12h

Participer en virtuel à une course réelle ? Améliorer les techniques d'entraînement ? Etudier les comportements et les mises en situation ?

Si la technologie a investi le domaine sportif depuis de nombreuses années déjà, le marché mondial des équipements sportifs dépasse désormais la barre des 50 milliards d'euros. Non seulement tous les équipements ont connu une évolution vertigineuse, mais les techniciens et les sportifs disposent aujourd'hui d'un nombre impressionnant de dispositifs de mesure, d'analyse et de restitution de la prestation sportive. Les technologies du virtuel et les objets connectés sont devenus des outils phares dans ce domaine et les applications engendrées ciblent aussi bien les professionnels que les amateurs. Devenu des outils incontournables, leurs champs d'application et leurs capacités sont illimités.

Débutants ou expérimentés, venez découvrir, construire avec des référents qualifiés, qui vous guideront dans vos choix dans un domaine en pleine mutation où les technologies sont devenues matures.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Améliorer les techniques d'entraînement grâce aux technologies virtuelles.
- Comment utiliser les objets connectés en environnement professionnel ?
- Virtuel ou Réel, comment mettre en œuvre le suivi d'un événement sportif ?

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/>



Les référents

Matthieu Dautricourt - EON Reality : Ingénieur chef de projet dans les domaines de la réalité virtuelle et augmentée depuis 10 ans, il est le responsable technico - commercial de la société EON Reality en France.

Olivier Emery – Trimaran : Fondateur et PDG du studio 3D/VFX Trimaran, spécialisé en habillage et en solution de suivi virtuel en direct pour le sport pour le broadcast et le digital.

Benjamin Poussard – ARTS : Ingénieur de Recherche RA/RV au sein de la cellule de valorisation des Arts et Métiers ParisTech, il a mené la conception et le développement de la plateforme de sports télé-immersifs : 3D-LIVE.

Inscription

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=7

CULTURE & MUSÉES - Vendredi 10 Avril 14h-16h

Comment attirer de nouveaux publics ? Quelles sont les technologies les plus appropriées pour vos projets ? Comment les intégrer pour donner une cohérence globale et pour enrichir l'expérience utilisateur ?

Les initiatives autour de l'utilisation des technologies numériques innovantes dans les lieux culturels se multiplient depuis plusieurs années. Musées, salles de spectacle, centres culturels, nouveaux lieux tiers... testent de nouveaux dispositifs interactifs qui transforment et enrichissent l'expérience utilisateur. Pour les musées, la majorité des projets réalisés sont des applications institutionnelles qui fournissent d'une part un complément de visite (parcours interactifs, visites virtuelles, mini jeux...), d'autre part des informations pratiques (plans, horaires, localisation ...). Le recours à la 3D immersive est ainsi particulièrement efficace pour restituer des sites. La Réalité Augmentée offre, quant à elle, la possibilité de retracer l'histoire d'un espace. Si les technologies numériques innovantes appliquées aux musées permettent d'accroître l'accès à la culture, de la démocratiser, elles permettent également d'élargir le public. Les activités culturelles ne sont pas en reste et de nombreuses manifestations utilisent des médias interactifs pour rendre les spectacles plus participatifs et immersifs. Par le biais des technologies du numérique immersives et multimédias, le visiteur, le spectateur devient acteur.

Cet atelier est destiné à vous accompagner dans votre démarche pour tous vos projets. Débutants ou expérimentés, venez construire et échanger avec des référents expérimentés qui vous guideront dans vos choix, vous permettant, ainsi, de proposer de nouvelles expériences interactives.

Le livrable complet du workshop vous sera transmis suite à votre participation.

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/>



Les enjeux suivants seront abordés en fonction de vos choix

- Gamification des expositions pour attirer les jeunes et les moins jeunes.
- Comment intégrer les technologies du virtuel pour donner une cohérence globale et enrichir l'expérience utilisateur ?
- Comment impliquer les visiteurs dans la conservation du patrimoine ?

Les référents

Nicolas Serikoff : Dassault Systèmes : Producteur 3D, spécialisé dans la Réalité Virtuelle, le patrimoine et la culture. Il a notamment géré des projets ambitieux comme « Paris3D » ou « D-day, ils ont inventé le débarquement » et travaille depuis plus de 6 ans chez Dassault Systèmes.

Xavier Villebrun : Ville de Laval : Directeur du service patrimoine de la ville de Laval, il conduit depuis plus de 10 ans un programme de virtualisation du patrimoine lavallois à destination du public et des chercheurs.

Yves Ubelmann : Iconem : Co-fondateur de la société Iconem, spécialisé dans la documentation 3D du patrimoine en péril et de grand site archéologiques.

Yacine Ait Kacit : Electronics Shadow : Directeur artistique et Réalisateur transmédia (Dvd-Rom du Louvre, 1999...), co-fondateur d'Electronic Shadow (Trophée Laval Virtual ART 2004 et 2005), il a multiplié les expos et spectacles à forte intégration numérique et mis en scène en 2013 la grande exposition consacrée au centenaire de Camus. Il est aussi le créateur d'Elyx, une personnalité virtuelle sur les réseaux sociaux qui propose une nouvelle forme poétique de réalité augmentée.

Inscription

http://www.laval-virtual.org/index.php?option=com_lavalvirtual&view=inscription_workshops&theme=8

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/>