



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

---

11 mai 2015

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 435  
laureleroyrv@gmail.com - alexis.paljic@ensmp.fr

---

CONF ICIDS2015 International conference on interactive digital digital storytelling

---

POSTE Thèse au TECFA-FPSE, Université de Genève, sur le thème du récit interactif.

---

POSTE Ingénieur de Recherche (IGR) Université Paris 8

---

POSTE Post doctorant au laboratoire Heudiasyc - UTC (24 mois)

---

---

**CONF ICIDS2015 International conference on interactive digital storytelling**

icids2015.aau.dk

Nov. 30 - Dec. 4, 2015

Aalborg University, Copenhagen, Denmark

**FIRST CALL FOR PAPERS**

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**SUBMISSION DEADLINE: JUNE 19TH, 2015**

This year, the International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS 8) will take place in Denmark at Aalborg University's campus in central Copenhagen.

ICIDS has its origin in a series of related international conferences that ran between 2001 and 2007 (<http://www.icids.org/>). Since 2008, ICIDS became the premier annual venue that gathers researchers, developers, practitioners and theorists to present and share the latest innovations, insights and techniques in the expanding field of interactive storytelling and the technologies that support it. The field re-groups a highly dynamic and interdisciplinary community, in which narrative studies, computer science, interactive and immersive technologies, the arts, and creativity converge to develop new expressive forms in a myriad of domains that include artistic projects, interactive documentaries, cinematic games, serious games, assistive technologies, edutainment, pedagogy, museum science, advertisement and entertainment, to mention a few. The conference has a long-standing tradition of bringing together academia, industry, designers, developers and artists into an interdisciplinary dialogue through a mix of keynote lectures, long and short article presentations, posters, workshops, and very lively demo sessions.

We welcome contributions from a large range of fields and disciplines related to interactive storytelling, including computational narrative, narratology, computer science, human-computer interaction, media studies and media production, game studies, game design and development, semiotics, museum science, edutainment, virtual and augmented reality, cognitive science, digital humanities, interactive arts and transmedia studies. We encourage original contributions in the forms of research papers, position papers, posters and demonstrations, presenting new scientific results, innovative theories, novel technological implementations, case studies and creative artistic projects in the field of Interactive Digital Storytelling and its possible applications in different domains. We particularly welcome research on topics in the following four areas:

***THEORETICAL FOUNDATIONS***

- Theories and aesthetics of interactive storytelling
- Narratology for interactive media
- Cognitive, conative and affective aspects of narrative interactive systems
- Models of narrative logic
- The role of the author/designer in interactive storytelling

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/>



## **TECHNICAL ADVANCES**

- Story/world generation and experience management
- Virtual characters and virtual humans
- Autonomous agents and multi-agent systems
- Synthetic actors
- Semantic knowledge representation and reasoning about stories
- Natural language generation and understanding
- Non-verbal interactive stories
- User modelling and narrative user interfaces
- Authoring modes and tools for interactive digital storytelling
- Media, VR and game technologies for interactive storytelling

## **ANALYSES AND EVALUATION OF SYSTEMS**

- Methods for testing user experience in interactive storytelling
- Evaluation of interactive storytelling applications
- Reviews, critical and normative analysis of creative works
- Case studies, post-mortems and best practices

## **CURRENT AND FUTURE USAGE SCENARIOS AND APPLICATIONS**

- Collaborative storytelling environments and multi-user systems
- Social, ubiquitous and mobile storytelling
- Interactive narratives in digital games
- Interactive cinema and television
- Interactive storyworlds
- Interactive non-fiction and interactive documentaries
- Interactive narratives as tools for learning in teaching, e-learning, training and edutainment
- Interactive narratives used in health, rehabilitation and exercise
- Interactive storytelling in roleplay, larps, theatre and improvisation
- Collaborative authoring
- Interactive narrative in the real world (live installations)
- Interactive narratives in museums
- Future applications

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/>



## **SUBMISSIONS**

The review process for ICIDS will be double blind. Authors should remove all identifying information from their submissions. If you are uncertain as to how to anonymize your submission, the following guidelines are worth looking at: <http://www.chi2005.org/cfp/anonymous.html>.

All submissions must follow the Lecture Notes in Computer Science (LNCS) format, available at: <http://www.springer.com/computer/lncs?SGWID=0-164-6-793341-0>. Papers must be written in English, and only electronic submissions in PDF format will be considered for review. Submissions that receive high ratings in the peer review process will be selected for publication by the program committee as Springer LNCS conference proceedings. For the final print-ready version, the submission of source files (Microsoft Word/LaTeX, TIF/EPS) and a signed copyright form will be required.

All submissions will be processed using the EasyChair Online Conference System. Authors are advised to register a new account well in advance of the paper submission deadline:

<https://easychair.org/conferences/?conf=icids2015>

## **THE SUBMISSION CATEGORIES ARE:**

- Full papers (10-12 pages in the main proceedings) describing interesting, novel results or completed work in all areas of interactive digital storytelling and its applications.
- Short papers (6-8 pages in the main proceedings) presenting exciting preliminary work or novel, thought-provoking ideas in their early stages.
- Demonstrations and posters (2-4 pages in the backmatter of the proceedings) describing working, presentable systems or brief explanations of a research project.

## **IMPORTANT DATES**

- Submission deadline - June 19th, 2015 (11:59 pm. Hawaii Standard Time) Authors are strongly advised to upload their submissions well in advance of this deadline.
- August 21st, 2015 - Accept/reject notifications sent to authors.
- September 7th, 2015 - Camera-ready copy due.
- November 30-December 4, 2015 - ICIDS Conference.

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

## **WORKSHOP PROPOSALS**

Workshops can vary in length, from half a day to a full day. Proposals for workshops should be two to four pages in length, and include the following information:

1. A brief technical description of the workshop, explaining its goals, topic and expected outcome. A format and proposed schedule, including audience, and a short draft of the call for participation.
2. The names, affiliations and email addresses of the proposed organizing committee. This committee should consist of two to four people recognized in the area.
3. The primary contact for the organizing committee.
4. If available, a list of tentatively confirmed attendees.

Workshop organizers must submit their proposals to: [icids2015@gmail.com](mailto:icids2015@gmail.com) by July 19, 2015.

## **INTERNATIONAL ART EXHIBITION**

Since 2010, ICIDS has been hosting an international art exhibition open to the general public. A separate call for the International Art Exhibition will be issued shortly.

## **ORGANIZATION**

The conference will be hosted by the Department of Architecture, Design and Media Technology (<http://media.aau.dk/>) in collaboration with the Center for Applied Game Research, the Augmented Cognition Lab, and the ReCreate Center.

### ***Organising committee chairs:***

Luis Emilio Bruni, Aalborg University, Copenhagen

Henrik Schoenau-Fog, Aalborg University, Copenhagen

### ***Programme Committee Chair:***

Sandy Louchart, The Glasgow School of Art (Digital Design Studio)

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/>



## CONTACT

Questions about the conference should be directed to the organizers at: [icids2015@gmail.com](mailto:icids2015@gmail.com)

For further information and for updates please visit the webpage at <http://icids2015.aau.dk/>

---

## POSTE Thèse au TECFA-FPSE, Université de Genève, sur le thème du récit interactif.

L'unité de recherche en technologies éducatives (TECFA-FPSE) de l'Université de Genève propose un poste de doctorant sur 3 ans, sur le thème du récit interactif.

### *Sujet:*

Les recherches entreprises depuis une quinzaine d'années dans le domaine du récit interactif laissent entrevoir une nouvelle manière d'interagir dans des situations sociales virtuelles. Il s'agit moins de simuler la psychologie de chacun des agents que de produire chez l'utilisateur une expérience narrative à la fois engageante et personnelle, puisqu'elle dépend des décisions qu'il est amené à prendre. Les applications du récit interactif s'étendent du jeu vidéo à l'art numérique, en passant par les environnements d'apprentissage.

Si un certain nombre de systèmes ont été développés à travers le monde, leurs évaluations sont plus rares. Elles portent alors sur la perception globale du produit final et permettent difficilement de comprendre quelles composantes produisent quels effets.

Dans le cadre d'un projet de recherche sur le récit interactif financé par le Fonds National de la Recherche Suisse, cette thèse vise à établir une évaluation plus fine du récit interactif. A partir du moteur de récit disponible dans notre laboratoire (« IDtension »), il s'agit de mesurer l'engagement de l'utilisateur pendant l'interaction (méthode d'échantillonnage de l'expérience) et de corrélérer ces mesures avec l'état interne du récit interactif. Notamment, cette thèse vise à établir une typologie des types d'actions narratives selon leur effet sur l'utilisateur et contribuer ainsi à poser les bases d'une « narratologie interactive ».

Durant la thèse, le candidat sera amené à :

- re-concevoir une partie du moteur narratif, afin de donner la possibilité à un auteur de définir et paramétrer les actions narratives spécifiques à chaque scénario interactif;
- définir un protocole innovant pour l'évaluation fine des récits;

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/>



- mener les expérimentations sur une série de récits interactifs produits tout au long du projet;
- présenter ses recherches dans des colloques scientifiques et publier ses résultats.

Le candidat travaillera en étroite collaboration avec l'équipe du projet, comprenant un ingénieur (notamment sur les aspects 3D), un auteur qui produira les scénarios et le directeur de thèse. Il interagira aussi avec le partenaire international du projet au Danemark.

### ***Profil souhaité :***

\* Titulaire d'un diplôme de niveau Master (Master, DEA, DESS, Ecole d'ingénieur) dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, des Sciences Cognitives, de l'Interface Homme-Machine, ou d'un titre jugé équivalent

- Connaissances en Intelligence Artificielle
- Connaissances de protocoles d'évaluation de l'expérience utilisateur
- Compétences informatiques: Java, XML, interfaces graphiques (la connaissance de Unity 3D serait un plus)
- Des connaissances sur les théories du récit, les jeux pédagogiques, les environnements 3D seraient un plus
  
- Rigueur dans son travail
  
- Aptitude à travailler dans un contexte interdisciplinaire
- Compétences rédactionnelles
  
- Maîtrise du français et de l'anglais

Conditions : 47'040 francs suisses nets la première année, 48'540 et 50'040 les 2ème et 3ème années respectivement

### ***Dossier de candidature :***

Les candidats-es enverront d'ici au 25 juin 2015, par courrier électronique, un dossier comprenant :

- Un Curriculum Vitae détaillé
- Une lettre de motivation

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/>



- Des références : anciens collègues/responsables que l'on peut contacter

Adresse de contact (demandes de renseignements, envoi du dossier): nicolas.szilas[at]unige.ch

L'examen des candidatures commence tout de suite et continuera jusqu'à ce que le poste soit pourvu.

---

## POSTE Ingénieur de Recherche (IGR) Université Paris 8

Implantation géographique (adresse, ville, code postal) : 2 rue de la Liberté 93526 SAINT-DENIS et/ou au studio 19 – Le Centquatre, 104 rue d'Aubervilliers, 75019 Paris

### ***Fonctions à assurer :***

L'IGR intégrera l'équipe CITU-Paragraphe (EA 349) et participera à des projets de recherche et de développement pluridisciplinaires. Il devra assurer la maintenance de la salle de réalité virtuelle implantée à « Le centquatre »

### ***Environnement de l'emploi :***

L'université Paris 8 est une université de sciences humaines et sociales.

Elle compte 21800 étudiants et 1303 ETP Etat.

Le candidat travaillera dans l'équipe CITU du laboratoire Paragraphe (EA 349)

### ***Dominante de la fonction :***

L'Ingénieur de Recherche devra assurer la mise en œuvre des activités de recherche, de formation, de gestion, de diffusion des connaissances et de valorisation des projets de recherche scientifiques, techniques et artistiques de l'équipe CITU-Paragraphe..

Il devra participer à l'animation et à la coordination des activités techniques.

Il devra également assumer des responsabilités d'encadrement scientifiques et techniques des stagiaires et des contractuels recrutés par des projets de recherche et de développement.

### ***Description de la fonction :***

Recherche et Développement des outils, des interfaces et des applications en réalité augmentée en générale et en culture et patrimoine augmentés en particulier.

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/>





L'IGR sera également chargé de gérer et maintenir la politique de communication (stratégie éditoriale) de l'équipe sur l'espace numérique (réseaux sociaux, web, wiki, ...)

### ***Compétences professionnelles nécessaires :***

#### ***Savoirs généraux, théoriques ou disciplinaires***

- Méthodologies de conception de logiciels et des interfaces
- Veille technologique sur son domaine et être force de proposition en ce sens

#### ***Savoirs sur l'environnement professionnel***

- Expériences de développements en Hypermédia : PHP, Base des Données, JavaScript (D3, JQuery, nodes...), Wiki, Réseaux Sociaux
- Connaissance en C++, Unity (C#), VRPN

Une connaissance en Virtools et en modeleur 3D est un plus

#### ***Savoir-faire opérationnels***

- Connaissance en développement des interfaces
- Conception et développement des applications en réalité augmentée
- Gestion de projets informatique

### ***Qualités requises :***

- Collaboration et travail en équipe.
- Expérience de conception et de développement de logiciels en équipe
- Maîtrise de l'anglais technique et scientifique
- Grande rigueur, autonomie et organisation

•Préférence pour une expérience acquise dans le développement des applications en réalité augmentée

Les candidats doivent satisfaire [les critères du Ministère de l'Enseignement de de la Recherche](http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid23194/ingenieur-de-recherche.html):

<http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid23194/ingenieur-de-recherche.html>

Pour plus d'information sur [le statut d'ingénieur de recherche](http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid23194/ingenieur-de-recherche.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/>



<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000337269>

Les dossiers de candidature (CV détaillé + 1 ou 2 publications maximum) devront être envoyés au plus tard le 1er Juin 2015 à 18h:00 à l'attention de : [zreik@univ-paris8.fr](mailto:zreik@univ-paris8.fr) et [imad.saleh@univ-paris8.fr](mailto:imad.saleh@univ-paris8.fr)

---

## **POSTE Post doctorant au laboratoire Heudiasyc – UTC (24 mois)**

### ***Contexte:***

Le sujet concerne la détection de l'intention du participant durant la session de collaboration, et la modélisation de cette intention. Les conditions de collaboration peuvent être contraintes dans l'environnement virtuel, de façon à contrôler les conditions (variabilité modérée de l'environnement, possibilités d'un nombre limité de tâches pour le participant).

Etre capable de détecter et d'explicitier par des métaphores les intentions de l'utilisateur est essentiel pour construire une expérience collaborative surtout dans le cas de collaborations à distance. En résumé, du point de vue des connaissances, les questions posées sont les suivantes :

- comment reconnaître les intentions de l'utilisateur et lui proposer des retours sensoriels adaptés (visuel, son, haptique...) aussitôt que possible ?
- comment représenter ces intentions dans le système pour les transmettre à distance et les ré interpréter localement pour augmenter le sentiment de présence ?

### ***Description du sujet de post doc :***

Ces questions font appel à des modèles de guidage adaptatif en environnement virtuel, basés sur la modélisation de l'activité (cognitive et corporelle) de l'utilisateur réel. De nombreuses possibilités de capture de son état, de ses gestes, du contexte ou encore des erreurs existent afin de proposer des assistances novatrices en environnement virtuel collaboratif.

Le module final sera évalué sur des scénarii afin de mesurer l'influence des techniques actives de collaboration, l'influence des métaphores, l'efficacité des protocoles de communication et d'échanges de données. Une analyse hors ligne et en ligne sera réalisée. Le projet bénéficiera des expériences passées dans le domaine de la conception de systèmes collaboratifs et de l'interaction informée en environnement virtuel.

### ***Profil du Candidat:***

Le candidat devra avoir de solides compétences dans l'interaction 3D en environnement virtuel et dans la représentation des connaissances, ainsi que la capacité de mener à bien des expérimentations.

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

Une expérience des salles immersives est requise. Des notions en machine learning et en sciences cognitives sont un plus.

***Formation et compétences requises***

Diplôme : Doctorat en informatique (interaction en environnement virtuel immersif, interaction gestuelle, systèmes interactifs intelligents)

Connaissances scientifiques et techniques minimales recherchées sont : expérience des salles immersives, systèmes de réalité virtuelle ( 3D tracking ), compétences en programmation 3D (moteurs 3D), maîtrise de la programmation C++, connaissances avancées en génie logiciel et en réseau.

***Lieu:***

Le travail sera mené à l'UTC au laboratoire UMR CNRS 7253 Heudiasyc <http://www.hds.utc.fr> dans le cadre d'une collaboration avec Industrielab plate forme d'innovation avec l'industrie (<http://www.industrilab.fr/>), financé par la région Picardie.

Contact: [indira.thouvenin@utc.fr](mailto:indira.thouvenin@utc.fr) / Web : <http://www.hds.utc.fr/~ithouven>

Durée: 24 mois

Salaire : 2544 € brut mensuel

Le **dossier de candidature**, constitué d'un seul fichier ou d'une archive de fichiers, doit comporter un CV détaillé, une lettre de motivation, et tout document démontrant la qualité du candidat (lettres de recommandation enseignement et/ou recherche, rapport de soutenance de thèse, publications majeures...)

Envoyer, avant **lundi 15 Juin 2015**, le dossier de candidature par mail à [service.RH-recrutement@utc.fr](mailto:service.RH-recrutement@utc.fr) copie Indira.Thouvenin \_AT\_ utc.fr avec le sujet "Recrutement Post Doc Projet COOL".

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/>