



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

14 décembre 2015

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 461
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV

**IEEE VR 2016, soutien financier, ne manquez pas
cette opportunité**

GDR

Motion CPCN sur l'ANR

POSTE

Offre CDD ingénieur/étude en Informatique graphique

CfP

LAVAL VIRTUAL 2016 - Participez à la Startup Area du Salon Européen

CfP

Workshop 3DCVE@IEEEVR2016

**AFRV IEEE VR 2016, soutien financier, ne manquez pas cette
opportunité**

Chers membres de l'AFRV,

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

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

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

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



La conférence IEEE VR aura lieu à Greenville, South Carolina, du 19 au 23 mars 2016,

Grâce au GDR IG-RV, un soutien financier sera accordé à de jeunes chercheurs membres de l'AFRV souhaitant se rendre à IEEE VR.

Si vous êtes intéressés, préparez votre candidature (joindre un CV et une lettre de motivation).

Le dépôt de votre candidature doit être fait avant le jeudi 17 décembre minuit par email à l'adresse : webmaster@af-rv.fr

N'hésitez pas diffuser rapidement cette information auprès de vos contacts susceptibles d'être intéressés.

Très cordialement,

Matthieu Lépine, Président de l'AFRV

Et l'ensemble des Membres du Conseil d'Administration de l'AFRV

GDRMotion CPCN sur l'ANR

Bonjour à tous,

le comité national de la recherche scientifique a rédigé cette motion qui concerne notre activité à tous et le financement de la recherche publique.

Certains d'entre vous l'ont peut-être déjà eue, je viens de la recevoir de la présidente de la section 7.

Amitiés,

--

Mathias PAULIN <http://www.irit.fr/~Mathias.Paulin>

IRIT-Université de Toulouse

France

COMITE NATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

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/>



MOTION DE LA CONFERENCE DES PRESIDENTS DU COMITE NATIONAL SUR LES APPELS A PROJETS DE L'AGENCE NATIONALE DE LA RECHERCHE

Les campagnes génériques de l'Agence nationale de la recherche en 2014 et 2015 ont mis en lumière plusieurs dysfonctionnements qui inquiètent fortement la communauté scientifique.

La baisse très significative constatée au cours des dernières années du taux de succès des Projets de Recherche Collaborative (PRC) a provoqué en 2014 et 2015 une augmentation importante du nombre de pré-projets et de projets déposés, au point d'affecter fortement la qualité moyenne des expertises produites lors de ces campagnes. Cette réduction du taux de succès des PRC est liée à un budget ANR devenu nettement insuffisant à la suite des fortes baisses intervenues de 2010 à 2014, qui n'ont pas été compensées par une augmentation de la dotation des EPST. Elle est liée en outre à des consignes fixant un taux de succès minimum obligatoire pour les Projets de Recherche Collaborative – Entreprise (PRCE). Cette consigne, couplée aux termes de l'appel d'offre générique qui privilégie les projets finalisés à court terme au détriment de projets plus fondamentaux, fragilise un pan entier du dispositif de recherche français.

Les jeunes chercheuses et chercheurs sont particulièrement victimes de cette dérive. Le taux de succès de l'appel à projets générique Jeunes Chercheuses et Jeunes Chercheurs (JJC) est encore plus faible que celui des PRC. Liée à celle des crédits récurrents des unités de recherche, cette baisse empêche aujourd'hui de nombreux jeunes de mener la recherche pour laquelle ils ont été recrutés. Elle les condamne à sacrifier leur temps de travail scientifique à la seule rédaction de projets.

La CPCN estime qu'il est urgent de réagir. Une redéfinition des priorités de l'ANR est nécessaire pour mettre fin à la relégation de la recherche fondamentale au rang d'une simple variable d'ajustement. Il est temps d'arrêter une spirale négative qui conduit les équipes de recherche en détresse à soumettre toujours davantage de projets, compromettant ainsi la capacité de l'ANR et de toutes les instances d'évaluation à produire une expertise de qualité.

Motion adoptée à l'unanimité des membres de la CPCN

le 8 décembre 2015

Destinataires :

- Madame Najat VALLAUD-BELKACEM, Ministre de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
- Monsieur Thierry MANDON, Secrétaire d'État chargé de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
- Monsieur Alain FUCHS, Président du CNRS
- Monsieur Michael MATLOSZ, Président directeur général de l'ANR
- Mesdames et Messieurs les directrices et directeurs des Instituts du CNRS

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

- Monsieur Bruno CHAUDRET, Président du Conseil scientifique du CNRS
- Mesdames et Messieurs les Président.e.s des Conseils scientifiques d'Institut du CNRS

POSTE Offre CDD ingénieur/étude en Informatique graphique

Bonjour à tous,

Nous proposons un poste d'ingénieur d'étude (12 mois à partir de janvier 2016) en Informatique graphique, développement temps-réel orienté programmation GPU dans le cadre d'outils d'analyse, de reproduction et de simulation de mouvements.

Le profil est en PJ, et les candidatures se font directement via le site du CNRS en suivant le lien court : <http://bit.ly/1M2x0vP>

N'hésitez pas à contacter les responsables de l'équipe : erwan.guillou@liris.cnrs.fr, ou fabrice.jaillet@liris.cnrs.fr

Et, pour plus d'information sur les activités du LIRIS et de l'équipe SAARA: <https://liris.cnrs.fr/equipes?id=42>

amicalement,

Fabrice

Fabrice JAILLET

Informations générales

Référence : UMR5205-CATHERINE-001

Lieu de travail : VILLEURBANNE

Date de publication : mercredi 9 décembre 2015

Type de contrat : CDD Technique/Administratif

Durée du contrat : 12 mois

Date d'embauche prévue : 1 janvier 2016

Quotité de travail : Temps complet

Rémunération : entre 1 992 euros et 2 862 euros bruts mensuel selon expérience

Niveau d'études souhaité : Ingénieur

Expérience souhaitée : Indifférent

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

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

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

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

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

Missions

L'ingénieur(e) d'études aura pour mission d'assister techniquement les développements de l'équipe SAARA du laboratoire LIRIS (UMR 5205) dans le cadre de la plateforme logicielle de simulation physique et biomécanique du mouvement.

Activités

- Réaliser tout ou partie d'un développement logiciel sur la plateforme de simulation de mouvements
- Assembler les composants logiciels
- Assurer le déploiement de l'application (installation, maintenance, formation, évaluation), et sa valorisation
- Etablir des protocoles expérimentaux, élaborer des jeux d'essais et réaliser des expérimentations afin de valider des hypothèses scientifiques
- Assurer l'assistance technique auprès des doctorants dans le cadre de développements ponctuels
- Rédiger des documentations techniques (utilisateur et exploitation)

Compétences

Compétences requises

- Maîtrise des langages de programmation (notamment C, C++, C#) et des systèmes Unix et Windows
- Connaissance des méthodes de simulation physique et biomécanique
- Maîtrise des techniques de parallélisation et d'implémentation sur carte graphique (CUDA, GLSL)
- Savoir travailler en équipe et faire preuve de qualités relationnelles
- Anglais compréhension écrite et orale niveau II ; expression écrite et orale niveau I

Compétences complémentaires

- Connaissance des langages de script, Vtk, Qt, Python
- Savoir s'adapter à la planification des différents projets menés en parallèle en fonction de l'activité contractuelle selon un planning d'activité établi par sa hiérarchie

Contexte de travail

Le LIRIS, regroupant 320 membres, est une unité mixte de recherche (UMR 5205) dont les tutelles sont le CNRS, l'INSA de Lyon, l'Université Claude Bernard Lyon 1, l'Université Lumière Lyon 2 et l'Ecole Centrale de Lyon. Le champ scientifique de l'unité est l'Informatique et plus généralement les Sciences et Technologies de

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'Information. Les activités scientifiques de ses 14 équipes de recherche sont structurées en 6 pôles de compétences, de 15 à 30 permanents, reconnues au niveau international. La personne recrutée intégrera l'équipe SAARA, située sur le campus Lyon Tech- Doua à Villeurbanne, qui se compose de quinze personnes. Ses travaux de recherche s'articulent autour des mouvements de l'humain virtuel. Ces mouvements peuvent concerner les parties externes du corps (mouvements des différentes articulations, expressions du visage, etc.) ou les organes internes (l'appareil respiratoire, organes pelviens de la femme enceinte en interaction avec le fœtus, ...).

Les travaux de recherche de l'équipe sont arrivés à une maturité validée expérimentalement dans des conditions hors ligne de calcul. La personne recrutée sera en liaison directe avec les chercheurs-développeurs de l'équipe, et il s'attachera au portage de ces travaux dans des conditions de fonctionnement temps réel par le biais des techniques de parallélisation, de programmation multi CPU ou encore multi GPU.

Informations complémentaires

Pour plus d'informations :

Erwan Guillou (responsable d'équipe) : 04.26.23.44.57

Fabrice Jaillet (responsable-adjoint de l'équipe) : 04 74 45 50 67

On en parle sur Twitter !

Ingénieur en développement informatique (H/F) (VILLEURBANNE) #Offre #Emploi CDD IT #Recrutement
<http://bit.ly/1M2x0vP>

— EmploiCNRS (@EmploiCNRS) [mercredi, 09 décembre, 15](#)

CfP LAVAL VIRTUAL 2016 - Participez à la Startup Area du Salon Européen

Les Meilleures Startups des Technologies & Usages du Virtuel présentées à Laval Virtual Appel à candidature 2016 pour participer à la Startup Area du Salon Européen Laval Virtual

Vous êtes une jeune entreprise innovante ou vous avez un projet de création d'entreprise dans les Technologies et Usages du Virtuel ? Vous cherchez à communiquer auprès des professionnels du domaine ou

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/>



accroître votre notoriété auprès d'une cible qualifiée ? Venez présenter votre savoir-faire dans la StartUp Area de Laval Virtual !

En participant à Laval Virtual StartUp Contest, tentez de remporter un espace d'exposition offert (seuls seront dus les frais d'inscription à l'événement d'un montant de 390 € HT^[1]) au Salon International Laval Virtual. Et bénéficiez ainsi d'une visibilité accrue, de mises en relation avec des clients, investisseurs et grands comptes, de services exclusifs, tout en tentant de remporter le Laval Virtual Award de la meilleure StartUp !

Dans le cadre de la 18ème édition de Laval Virtual, le plus grand salon européen dédié aux Technologies et Usages du Virtuel, qui se tiendra du 23 au 27 mars 2016, Laval Mayenne Technopole et Laval Virtual s'associent pour proposer à **quatorze StartUps** un espace dédié et une visibilité optimale.

Axes Technologiques

- RÉALITÉ VIRTUELLE
- IMPRESSION 3D
- 3D INTERACTIVE
- OBJECTS CONNECTÉS
- DRONES
- ROBOTIQUE
- SOLUTIONS IMMERSIVES
- CAPTURE 360° & SCAN
- WEARABLES
- MOTION CAPTURE
- GESTURE CAPTURE

Êtes-vous éligible ?

- Vous êtes un jeune créateur d'entreprise (votre entreprise a moins de 3 ans et ne compte pas plus de 5 salariés ou bien vous avez un projet de création d'entreprise)
- Vous proposez un produit ou service innovant dans le domaine des Technologies et Usages du Virtuel (Réalité Virtuelle, Réalité augmentée, Objets Connectés, 3D Interactive, Robotique...)
- Vous n'avez jamais exposé à Laval Virtual

Vous êtes alors éligible pour concourir à cet appel à candidature.

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

Si vous êtes retenu, vous bénéficierez :

- D'un **espace d'exposition offert** (hors frais d'inscription d'un montant de 350 € HT¹) d'environ 6 m² (d'une valeur de 1 950€ HT) dans la StartUps Area, au cœur du salon Laval Virtual, pour exposer votre savoir-faire auprès des professionnels et du grand public **pendant 5 jours**.
- De mises en relations avec des **clients et futurs partenaires**, français et étrangers
- De conseils personnalisés pour le développement de votre entreprise / projet
- De la possibilité de remporter **l'Award de la meilleure StartUp 2016**, et tenter de remporter un espace de 9m² à Laval Virtual 2017

Laval Virtual, c'est :

- 5 jours d'exposition
- 5 000 visiteurs professionnels de + de 40 nationalités différentes
- 5 200 m² de salon
- 300 conférenciers
- 9 100 visiteurs grand public

Pour candidater :

Téléchargez le dossier de candidature sur le lien suivant :

<http://www.laval-virtual.org/prix-competitions/startup-contest/startupcontest.html>

Date limite de réception des candidatures : **29 Janvier 2016**

Annonce des résultats : **12 Février 2016**

Pour plus d'informations sur cet appel à candidatures,

contactez Audrey.Lecomte@laval-technopole.fr // 02 43 49 75 07

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

THE MOST INNOVATIVE SOLUTIONS FOR YOUR BUSINESSES

◆ WWW.LAVAL-VIRTUAL.ORG ◆

#LAVALVIRTUAL

CfP Workshop 3DCVE@IEEEVR2016

<https://sites.google.com/site/3dcveieevr2016/>

Submission deadline: January 24, 2015 (Abstract submission deadline: January 17, 2015)

Third IEEE VR International Workshop on Collaborative Virtual Environments

At IEEE Virtual Reality 2016, Greenville, South Carolina, USA

Saturday March 19 or Sunday March 20, 2016

We need to improve interaction and collaboration in immersive virtual environments. Indeed, frameworks for the design of immersive and collaborative virtual environments are now mature enough to allow researchers to focus on higher-level description of immersion and collaboration rather than on low-level system features.

However, we still have to improve both the immersion of the users and the ability of distant users to collaborate efficiently when they are sharing a virtual environment, by proposing new metaphors for immersive 3D collaborative interactions.

To meet these requirements, we need to be able to adapt VR software to various kinds of immersive hardware devices while we need also to embed a symbolic representation of these devices into the virtual environment in order to make users aware of the limitations of these devices at run-time. For example, embedding in the VE a 3D model of the bounds of the displays devices may prevent users to collide with these devices, if the VR system can rely on an adequate metaphor to make the user aware of the danger. In the same way, when distant users are collaborating in a shared virtual environment, they need interaction metaphors that are adapted to collaboration and also able to make them aware of the actions of the distant users as well as of their limitations.

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

3DUI contests in 2012 (3DUI for collaborative navigation) and 2016 (3DUI for collaborative manipulation) are typical examples showing that 3D Collaborative Virtual Environments are more in evidence than ever. So, these new trends of immersive and collaborative interaction techniques are raising new issues for design, implementation and evaluation of Immersive Collaborative Virtual Environments, especially regarding interaction and coordination for achieving collaborative tasks.

We invite submissions that address theoretical, technical, and practical topics that are related to immersive and/or collaborative VR applications, including but not limited to:

- Immersive Virtual Reality
- 3D Interaction
- Metaphors for Collaborative 3D Interactions
- Awareness of Collaboration
- Frameworks supporting 3D CVE development

This year we recommend 3DUI contest participants to submit an extended version of their 2-page description as a research paper or as a technote.

Submissions

We solicit research papers, technotes, state of the art and position papers within the scope of 3D CVEs.

- Research Papers (up to 8 pages) should describe original research results or original collaborative systems or frameworks
- Technotes (up to 4 pages) should contain unpublished preliminary results of research, application, design or system work
- State of the art reports (up to 8 pages) should provide surveys on one of the topics of this workshop
- Position Papers (up to 6 pages) should present interesting and possibly controversial points of view on one of the topics of this workshop
- Short Position Papers / Research extended abstract (up to 2 pages) should present points of view or ongoing research (work in progress) on one of the topics of this workshop

Submitted papers will be evaluated through a double blind reviewing process of the submissions by the PC committee members and external reviewers.

The symposium proceedings will consist of all accepted papers and will be submitted to the IEEE Digital Library.

Blind submissions should be made through the EasyChair system:

- <https://easychair.org/conferences/?conf=3dcve2016>

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

If you have any question about this workshop, you can send an email to thierry.duval "at" telecombretagne.eu

Important dates

- Abstract submission deadline: January 17, 2016
- Paper submission deadline: January 24, 2016
- Notification of acceptance: February 15, 2016
- Camera-ready: March 1, 201
- Date of the event: Monday March 19, 2015, or Tuesday March 20, 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/>