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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE l'AFRV

11 janvier 2016

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

Numéro 464

GDR	**Journée GT Rendu du 11 février**
GDR	**Journées du Groupe de Travail Animation et Simulation**
GDR	**Appel à Communications pour la journée scientifique du GdR IG-RV organisée par les GTRV Interaction 1 : Métaphores et interfaces et GTRV Interaction 2 : Perception et usages conjointement avec IndustriLAB le 5 février 2016 à Méaulte (30km Amiens) /9h30-16h45**
GDR	**Eurographics**
LV	**Laval Virtual, événement RV/RA, lance ses compétitions 2016**
POSTE	**Offre CDD ingénieur/étude au LIRIS**
POSTE	**Stage développement d'applications et virtualisation chez IndustriLAB**

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/

CFP	**2016 IEEE Haptics Symposium CfP: Work-in-Progress, Demos, and Student Innovation Challenge**
CONF	**Troisième annonce de l'École Jeunes Chercheurs en Informatique Mathématique 2016**

GDRJournée GT Rendu du 11 février

Bonjour à tous,

La prochaine journée du Groupe de Travail Rendu du GDR IGRV aura lieu à Paris le jeudi 11 février 2016. Attention, le lieu change : cette année, la journée au lieu à l'Ecole des Mines de Paris, 60 boulevard Saint Michel, et est co-organisée avec le laboratoire CAOR. Le lieu exact et l'invité seront spécifiés ultérieurement.

Pour être sûr que ces journées aient lieu, il nous faut des contributions orales ! N'hésitez pas à nous contacter pour présenter vos travaux actuels, qu'ils soient aboutis ou non, publiés ou non. Les tours d'horizons sur les thèmes émergents sont également encouragés. Voici la marche à suivre si vous souhaitez participer à cette nouvelle édition :

* Vous souhaitez faire une présentation : envoyez-nous (David et Jean-Philippe) dès à présent un titre.

* Vous souhaitez être présents et participer aux discussions : prévenez-nous simplement par mail (mettre [GT Rendu] dans le sujet du message svp).

En souhaitant vous voir nombreux lors de ces nouvelles journées, nous vous souhaitons de joyeuses fêtes de fin d'année.

David et Jean-Philippe

GDRJournées du Groupe de Travail Animation et Simulation

Les prochaines journées du GTAS auront lieu les **24 et 25 mars 2016** dans les locaux de Institut Mines-Télécom ParisTech à Paris.

Ces journées visent à réunir les communautés de l'animation et de la simulation au sein du GdR IG-RV. C'est l'occasion pour les chercheurs et les doctorants de se rencontrer, d'échanger et d'initier de nouvelles collaborations.

Ces journées proposeront des présentations orales concernant des travaux aboutis ou en cours de développement, des pistes de recherches ou des méthodologies de travail.

Nous invitons également les doctorants ayant soutenu récemment à venir présenter leurs travaux de thèses à la communauté.

Le programme sera mis en ligne sur le site du GTAS : 18èmes Journées du GTAS

Les thèmes abordés couvrent les grands courants de l'Animation et la Simulation :

- modélisation et visualisation d'animation ;
- analyse et synthèse du mouvement ;
- interaction avec l'image et le temps ;
- modèles physiques, mécaniques ou bio-inspirés ;
- humains et mondes virtuels ;
- modélisation de phénomènes naturels ;
- etc.

Les propositions de présentation doivent être envoyées sous forme d'un **titre** et d'un **résumé** à David Cazier et Marc Parenthoen avant le lundi 14 mars 2016.

Aide à la mobilité des doctorants

Le GTAS soutiendra les missions des doctorants qui le demande venant faire une présentation

aux journées : les billets de train des pourront être pris en charge, dans la limite du budget disponible. Envoyez vos demandes à David Cazier ou Marc Parenthoen avant le mardi 1 mars 2016.

David Cazier et Marc Parenthoen,

Responsables du GT Animation et Simulation

GDRAppel à Communications pour la journée scientifique du GdR IG-RV organisée par les GTRV Interaction 1 : Métaphores et interfaces et GTRV

Interaction 2 : Perception et usages conjointement avec IndustriLAB le 5 février 2016 à Méaulte (30km Amiens) /9h30-16h45

Le GTRV Interaction 1 : Métaphores et interfaces (lien) et le GTRV Interaction 2 : Perception et usages (lien) du GdR IG-RV (lien) (groupe de recherche CNRS) organisent une journée scientifique conjointe avec IndustriLAB (http://www.industrilab.fr/) le 5 février 2016 à Méaulte sur le site d'IndustriLAB (9h30-17h). L'objectif est de réunir chercheurs et industriels autour des problématiques de la **formation en environnement virtuel**.

L'impact des environnements virtuels est maintenant reconnu pour la formation, mais les systèmes restent insuffisants pour donner sens aux expériences vécues lors de situations complexes. De nombreux environnements virtuels ont été conçus et évalués et il devient important aujourd'hui d'en faire un bilan tant du point de vue des modèles et des plateformes que du point de vue des usages.

La journée s'articulera autour de présentations scientifiques et de retours d'expérience des industriels.

Appel à présentation 1 page maximum (nom auteur, organisme, titre, résumé) pour le 22 janvier 2016 (extension de deadline) à Jérôme OLIVE : jolive@cr-picardie.fr

Nombre de places limitées et inscription obligatoire avant le 29 janvier 2016 (formulaire d'inscription : http://www.invitations.picardie.fr/spip.php?article17)

Un buffet sera servi au déjeuner. Le GdR IG-RV peut soutenir les missions de participants des laboratoires de ce GdR.

Lieu : IndustriLAB, Méaulte situé à 30km d'Amiens, et à 15mn de la Gare TGV Haute-Picardie

http://www.industrilab.fr/-Plan-d-acces-.html

Programme provisoire :

9h30 : Accueil

9h40 : Contribution de l'ergonomie à la conception d'environnements virtuels pour la formation

Emilie LOUP-ESCANDE

emilie.loup-escande@u-picardie.fr

https://sites.google.com/site/emilieloupescande/

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/

Centre de Recherche en Psychologie : Cognition, Psychisme et Organisations (EA 7273)

Université de Picardie Jules Verne

L'ergonomie a aujourd'hui sa place dans les projets de conception d'environnements virtuels pour la formation avec l'ambition de les rendre toujours plus utiles et utilisables pour les formateurs et les formés. Pour ce faire, deux approches complémentaires coexistent : la première concerne la comparaison expérimentale de périphériques ou de modalités d'interaction, tandis que la seconde vise à intégrer les dimensions de l'activité des formateurs et des formés grâce à des méthodes de conception et d'évaluation centrées sur l'utilisateur. Notre communication vise à montrer comment ces deux approches ont été déployées dans le cadre de deux projets de recherche. La première approche sera illustrée à travers la description d'une expérimentation visant à comparer des métaphores d'échanges d'avatars dans un environnement virtuel multi-utilisateur de formation (Lopez, Bouville-Berthelot, Loup-Escande, Nouviale, Gouranton et Arnaldi, 2014). La seconde approche sera exemplifiée par la mise en œuvre d'une démarche de conception centrée-utilisateur (norme IS0 9241-210) d'un environnement virtuel éducatif (Loup-Escande, Dominjon, Perret, Erhel, Jamet, Michinov, Andriot, Gravez et Ragot, 2013).

10h25 : Présentations courtes (2x20min)

11h 05 : PAUSE

11h25 : Scénarisation d'environnements virtuels pour la formation en environnements sociotechniques complexes

Domitile Lourdeaux

Domitile.lourdeaux@hds.utc.fr ;

http://www.hds.utc.fr/~dlourdea

CNRS Laboratoire Heudiasyc UMR 7253

Sorbonne universités, *Université de Technologie de Compiègne*

Les travaux menés dans le domaine des **environnements virtuels** permettent aujourd'hui d'envisager leur utilisation de manière efficace pour la **formation**. Ces environnements permettent aux apprenants d'expérimenter, de s'entraîner et de **voir l'impact de leurs décisions sur des systèmes** techniques, organisationnels et humains auxquels ils prennent part et dont ils ont pour partie, individuellement et collectivement, la charge. Dans nos travaux, nous nous intéressons plus particulièrement à la formation dans

des **domaines sociotechniques complexes**. Cette complexité provient d'un ensemble de facteurs, dont la diversité des contextes (e.g. pressions temporelles, contexte multiculturel, etc.) ou des acteurs engagés (e.g. équipes hétérogènes, expertises diverses). Dans de tels environnements, les opérateurs doivent être réactifs, s'adapter rapidement et prendre des décisions difficiles dans des situations où il n'y a pas toujours de solutions idéales. L'un des objectifs est donc de former des opérateurs de terrain à gérer ces situations variées, riches sur le plan émotionnel, fortement dynamiques, soumises à des aléas et parfois critiques. L'un des challenges informatiques est alors de pouvoir orienter le scénario de manière dynamique vers des situations potentielles de développement propres à chaque apprenant. Nous visons pour cette scénarisation un ensemble d'objectifs, souvent considérés comme contradictoires : la **liberté d'action** de l'apprenant permettant l'apprentissage par l'erreur, le caractère dynamique et l'efficacité du **contrôle** exercé sur le scénario pour garantir des apprentissages, la **cohérence** des comportements présentés pour permettre la validité écologique et l'explicabilité et enfin l'**adaptabilité** du système, nécessaire pour la variabilité des scénarios.

Nous présenterons la plateforme HUMANS (HUman Models based Artificial eNvironments Software platform) qui vise à **modéliser l'activité humaine et sociale et à proposer une scénarisation adaptative**, c'est-à-dire **orienter dynamiquement** le scénario et le comportement de **personnages virtuels autonomes** dans un environnement virtuel vers des situations d'apprentissage personnalisées et pertinentes sans nuire à la **cohérence** et sans contraindre **l'émergence** de situations.

12h05 : Déjeuner

13h30 : Connaissances et interaction pour la formation en environnement virtuel

Indira Thouvenin

Indira.Thouvenin@hds.utc.fr ;

https://www.hds.utc.fr/~ithouven

CNRS Laboratoire Heudiasyc UMR 7253

Sorbonne universités, Université de Technologie de Compiègne

L'impact des environnements virtuels est maintenant reconnu pour la formation, mais les systèmes restent insuffisants pour donner sens aux expériences vécues lors de situations complexes. La formation en Environnement Virtuel Informé (environnement intégrant des modèles à base de connaissance et basé sur un couplage perception/action) permet de prendre en compte l'activité de l'utilisateur. Plusieurs environnements ont été conçus et évalués afin de guider automatiquement l'apprenant, lui afficher des métaphores de visualisation en fonction de son niveau, de son état ou de la situation. Le module de décision permettant d'afficher les métaphores, se base sur des modèles à base de connaissances, détermine l'aide à apporter en fonction des actions de l'apprenant (erreurs commises, risques pris) et de son état (stress, surcharge cognitive,

etc.). Ces environnements virtuels informés apportent une amélioration des apprentissages tant dans les situations de tâches de navigation que dans les tâches gestuelles.

14h10 : Présentations courtes (2x20min)

15h50 : Pause

16h10 : Visite des installations d'IndustriLAB

16h40 : Fin de la journée

GDR Eurographics

Bonne année et meilleurs voeux à toutes et tous.

le GdR adhère à eurographics en 2016 en tant qu'institution.

Cela permet de bénéficier d'une réduction (~50%) pour les inscriptions individuelles des membres du GdR-IGRV. Il suffit de cocher la case pour en bénéficier.

Bonne continuation

LV Laval Virtual, événement RV/RA, lance ses compétitions 2016

Laval Virtual est aujourd'hui le 1er salon en Europe autour des Technologies et Usages du Virtuel. En 17 ans l'événement a su rassembler fournisseurs de technologies, experts du domaine, scientifiques, étudiants, journalistes, bloggers, utilisateurs grand public et professionnels. Tous issus de secteurs d'activité différents et venus de plus de 40 pays à travers le monde.

Compétions Laval Virtual 2016

Plusieurs axes technologiques sont présentés durant 5 jours : de la Réalité Virtuelle à l'impression 3D en passant par la Réalité Augmentée bien sûr mais également la Robotique, les solutions immersives, la 3D Interactive, les wearables…

Que vous soyez étudiant, chercheur, universitaire, entreprise innovante, porteur de projet… tentez votre chance sur l'un des concours du salon et remportez une notoriété et une visibilité optimale auprès de l'ensemble de la communauté !

Concours "Meilleures Startups des Technologies & Usages du Virtuel"
Date limite de réception des candidatures : **29 janvier 2016**
Télécharger l'Appel à participation

Investment Forum Augmented and Virtual Reality
Date limite de réception des candidatures : **1er février 2016**
Télécharger l'Appel à participation

Pour en savoir plus : http://bit.ly/1TCR4dM

POSTE Offre CDD ingénieur/étude au LIRIS

Profil : ingénieur d'étude Durée : CDD 12 mois, à partir de janvier 2016

Titre du poste : Ingénieur en Informatique graphique, développement temps-réel orienté programmation GPU / multi GPU / multi CPU dans le cadre d'outils de simulation de mouvements

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 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

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/

- 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 :

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'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 intègrera 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, ...).

Dans ce cadre, nos travaux portent sur :

- l'acquisition et l'analyse de séquences d'images (2D, 2.5D ou 3D) pour l'extraction d'informations caractéristiques d'objets en mouvement dans une scène réelle ;
- la reconstruction, l'animation et la simulation du comportement de ces objets afin de pouvoir interagir en temps réel avec leur représentation virtuelle ;
- la simulation physiquement réaliste de systèmes complexes regroupant différentes entités ayant des caractéristiques physiques et des mouvements propres.

L'une des particularités de l'équipe est de mener une recherche regroupant toute la chaîne en lien avec le mouvement de l'humain virtuel depuis l'acquisition jusqu'à sa représentation virtuelle en passant par l'analyse, la modélisation et la simulation/animation. Cette complémentarité a permis d'élaborer un projet commun donnant à l'équipe une reconnaissance qui la place comme partenaire important dans des réseaux et projets d'envergure aussi bien au niveau national (LabEx, pôle de compétitivité, FUI, ANR) qu'européens (ENLIGHT : ULICE, ENVISION, ENTERVISION).

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 bais des techniques de parallélisation, de programmation multi CPU ou encore multi GPU.

Salaire : Entre 1700 et 2200€ par mois en fonction de l'expérience

Contacts : les personnes intéressées peuvent contacter Erwan Guillou et Fabrice Jaillet : erwan.guillou@liris.cnrs.fr et fabrice.jaillet@liris.cnrs.fr

---

POSTE Stage développement d'applications et virtualisation chez IndustriLAB

Contexte :

IndustriLAB (Plateforme d'innovation pour l'industrie) situé à Méaulte (80) accueille des industriels dans ses locaux dans le cadre de projets de recherche et développement. Ils ont à leur disposition différents équipements mutualisés pour répondre à leur demande en termes d'innovation. IndustriLAB possède deux salles de Réalité Virtuelle (CAVE 4 faces et CADWALL). Elles sont toutes deux utilisables par les partenaires d'IndustriLAB. IndustriLAB dans le cadre de ses activités de réalité virtuelle cherche un stagiaire en développement d'applications pour faciliter l'accès de ces technologies aux utilisateurs.

Sujet :

Développement d'un logiciel de pilotage des équipements de Réalité Virtuelle et étude/réalisation de la virtualisation du cluster graphique d'IndustriLAB.

Afin de faciliter l'accès aux équipements de réalité virtuelle à tous les partenaires, nous souhaiterions développer une application « télécommande tactile » (le périphérique restant à définir) permettant de piloter les équipements et démonstrations de réalité virtuelle. Ce pilotage se déroulera dans deux modes différents :

- Un mode « novice » qui en de simples actions permettra d'allumer l'ensemble de le mettre dans une certaine pré-configuration jusqu'à démarrer une démonstration complète.
- Un mode « expert » qui donnera des accès beaucoup plus fins (gestion du cluster nœud par nœud, gestion de machines virtuelles, accès aux projecteurs, accès au tracking …)

Le second sujet de ce stage est de réaliser une étude faisabilité de la virtualisation du cluster graphique afin de pouvoir proposer aux partenaires des environnements de travail personnalisés, avec des machines virtuelles spécifiques et optimisées à chaque environnement. De l'issue de cette étude dépendra la configuration du cluster graphique.

Le candidat sera encadré par Jérôme OLIVE, Chargé de mission Réalité Virtuelle à IndustriLAB. Ce stage pourra être suivi d'une thèse CIFRE.

Compétences:

- Langage : Principalement C#, XAML, C/C++ et SQL

- IDE : Visual Studio
- Notions : Réseau, IHM, Réalité Virtuelle, Virtualisation (Xen, VMWare…)
- Langue : Français et anglais technique

Profil :

- Formation : Ingénieur fin d'étude ou Master fin d'étude
- Branche : génie informatique, génie logiciel, TIC …
- Début : dès que possible
- Durée : 5 à 6 mois

Contact : CV + Lettre de motivation + liste des cours suivi les 2 dernières années à Jérôme OLIVE jolive@cr-picardie.fr

---

CFP 2016 IEEE Haptics Symposium CfP: Work-in-Progress, Demos, and Student Innovation Challenge

Dear Colleagues,

This email is a reminder of the approaching IEEE Haptics Symposium deadlines

- Student Innovation Challenge: deadline: January 8 (just a few days from now!)
- Work-in-Progress Papers: deadline: February 9
- Hands-on Demonstrations: deadline: February 9

Please see the details below.

CALL FOR PARTICIPATION

Student Innovation Challenge

2016 IEEE Haptics Symposium

April 8-11, 2016 | Philadelphia, Pennsylvania, USA

http://2016.hapticssymposium.org/studentinnovationchallenge

Applications due January 8, 2016

About the Challenge

The Student Innovation Challenge invites students to use haptic technology in new, creative ways to solve real-world problems. This year, teams will work with the Vybe haptic gaming pad, a multi-actuator device resembling a sports car seat. The gaming pad is equipped with six voice coils and six DC motors and can be placed on many surfaces, from seats and couches to beds and mats, or even rearranged into wearables like vests.

Teams first submit a proposal for their application for their application using the gaming pad. Applications are varied: entertainment, education, accessibility, environmental technology, or other ideas altogether are all possibilities. Successful teams will receive one gaming pad and the communication protocol to control individual actuators through USB serial communication. Teams will compete for $2,000 in cash prizes, and all teams may keep their gaming pads after the competition. The Student Innovation Challenge is sponsored by Disney Research and the IEEE Technical Committee on Haptics (TCH).

Important Dates

Late November – Applications Open
Jan 8 – Applications Due (8:00 p.m. PST)
Jan 22 – Teams Notified
Jan 25 – Hardware sent to teams.
Feb 8 – Travel grant applications open
Mar 6 – Deadline for Early Conference Registration
Apr 1 –Videos Due (8:00 p.m. PST)
Apr 8 – Conference Begins

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/

How to Participate

To participate, a team must submit a two-page proposal through the challenge website. Eight to ten teams will be chosen and notified. A Vybe haptic gaming pad with the custom API already installed and tested will be shipped to the selected teams, and will be given access to the supporting documents and application notes. All team members must sign the participants agreement made available on the project website before the proposal deadline.

Teams will have eight weeks to write and test their applications before presenting it at the IEEE Haptics Symposium in Philadelphia, PA, USA to conference attendees and a set of judges. At least one presenter will be expected to attend the full conference and will be responsible for applicable registration fees, although some travel assistance is available based on need.

Student Innovation Challenge Co-Chairs

Ali Israr - Disney Research, USA
Dangxiao Wang - Beihang University, China
Oliver Schneider - University of British Columbia, Canada
studentinnovation@hapticssymposium.org

CALL FOR PARTICIPATION

Work-In-Progress Papers and Hands-On Demonstrations
2016 IEEE Haptics Symposium
April 8-11, 2016 | Philadelphia, Pennsylvania, USA
www.hapticssymposium.org
WIP Papers due February 9, 2016
Demonstrations due February 9, 2016

Work-in-progress papers enable authors to share late-breaking results with the research community. The emphasis of WIP papers is on the novelty of the work, not completeness. These short papers will be presented in a single-track poster session that will be not held in parallel with any podium or demo sessions. Accepted WIP papers will be included in the conference proceedings, but they will not be published in IEEE Xplore. Authors retain the full copyright of WIP papers so that they can submit a more mature version of the paper at a later time.

WIP papers should be prepared according to the formatting instructions available on the conference website. Authors should aim for a submission length of two pages; one extra page may added through a

charge of $200, paid during conference registration. We encourage authors to include a video to help readers understand the WIP paper. Videos associated with accepted WIP papers may be used to promote the conference.

To submit a WIP paper or to obtain additional information, please go to http://2016.hapticssymposium.org/workinprogresspapers

Hands-on demonstrations are a crucial and popular component of haptics conferences, and multiple demo sessions will be held at the conference to enable greater sharing of developments in different areas of haptics. We welcome demonstrations that showcase novel developments in haptics-related devices, software or experiments; authors of technical papers and WIP papers are welcome to apply for demonstration space to support their presentation.

Those interested in presenting a demo must submit a 100-word proposal no later than February 9, 2016. Each proposal must include an image that can be used in the conference digest. It also highly recommended to submit a supplemental video that may be used in the review process. In addition, videos will be used for promotional purposes at the conference and on social media sites.

To submit a hands-on demonstration request or to obtain additional information, please go to http://2016.hapticssymposium.org/demos

Key Dates

January 1, 2016 - Demo submissions open
January 9, 2016 - WIP paper submissions open
February 9, 2016 - WIP paper submission deadline
February 9, 2016 - Demo submission deadline
February 19, 2016 - Demo acceptance notification
February 24, 2016 - WIP paper acceptance notification

Conference Details

The 2016 IEEE Haptics Symposium will be held April 8-11, 2016, in Philadelphia, Pennsylvania, USA. Conference details and program highlights can be found at http://2016.hapticssymposium.org.

HAPTICS is a premier forum for innovations in technology and applications related to the human sense of touch, and to advances in our understanding of haptic (touch) perception. Sponsored by IEEE's Robotics and Automation Society and its Technical Committee on Haptics, HAPTICS brings together psychophysicists, engineers and designers, crossing boundaries between the disciplines of robotic control and device design, psychology, human-computer interaction and the emerging areas of touch and mobile computing. Its format and comfortable but vibrant community make this symposium an ideal opportunity to network and learn.

Any questions about WIP papers can be addressed to the conference co-chairs at chairs@hapticssymposium.org
Katherine J. Kuchenbecker and Seungmoon Choi
General Co-Chairs

Any questions about hands-on demonstrations can be addressed to the DPE co-chairs at dpe@hapticssymposium.org
Mark Colton and Manuel Cruz
Demos, Posters & Exhibits Co-Chairs

CONF Troisième annonce de l'École Jeunes Chercheurs en Informatique Mathématique 2016

B onjour à tous,

Pensez à vous pré-inscrire ou à pré-inscrire vos doctorants, M2 ... ici pour qu'on puisse réserver l'hébergement.

L'École Jeunes Chercheurs du GdR IM aura lieu à Strasbourg du
**** lundi 4 avril au vendredi 8 avril 2016 **.**

Elle est organisée cette année par l'équipe Modèle Image, Vision du laboratoire ICube.

L'une des vocations de l'école est de promouvoir l'ouverture des jeunes chercheurs aux thématiques du GdR IM et de renforcer la cohésion scientifique de notre communauté. En outre, cette année l'école reçoit l'appui du GdR IG-RV dont deux groupes de travail sont partagés avec le GdR IM.

Nous vous sollicitons pour faire localement la promotion de l'école auprès des jeunes chercheurs de votre laboratoire, qu'ils soient ou non affiliés au GdR.

Cette année, les cours sont

- Modèles topologiques (Dominique BECHMANN, ICube, U. Strasbourg),
- Géométrie digitale (Yan GÉRARD, ISIT, U. de Clermont-Ferrand et Isabelle SIVIGNON, GIPSA-Lab, CNRS),
- Algèbres de relations, calculs de séquents et procédures de décision associés (Damien POUS, LIP, CNRS) ,
- Modèles de Calcul Quantique (Simon PERDRIX, LORIA, CNRS et Pablo Arrighi, LIF, U. Aix-Marseille),
- Codes circulaires, complexité algorithmique, structures d'indexation (Christian MICHEL, Icube, U. de Strasbourg) et Guillaume BLIN (Labri, Bordeaux),

Les cours auront lieu le matin et comptent pour 20h de formation pour la plupart des écoles doctorales. Les après-midi seront consacrés à des TP et des séances d'exposés courts par les participants qui auront ainsi l'occasion de présenter leurs travaux à la communauté.

Les frais d'hébergement du dimanche soir au vendredi midi et la demi-pension (matin et midi) sont pris en charge par l'organisation. Les frais de transport sont à la charge des participants, ainsi que les frais d'inscription de 80 euros.

La date limite d'inscription (prochainement sur le site) est le 28 février. Nous invitons les participants potentiels à se **pré-inscrire** dès maintenant ici avant le 31 janvier 2016.

Les inscriptions seront ouvertes début février