



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

17 mai 2016

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 480
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV

L'AFRV dans les médias : "Avec la réalité virtuelle, les réseaux sociaux vont changer de dimension"

POSTE

Thèse au TECFA-FPSE, Université de Genève, sur le thème de la personnalisation du récit interactif

POSTE

Sujet de thèse en informatique - IRT B<>COM, Brest, France

CONF

Colloque International de clôture de l'IDEX « Les apports de la kinesthésie dans les enseignements littéraires et scientifiques » Corps, Cognition et Connaissance, 21-22 juin 2016

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

L'AFRV dans les médias : "Avec la réalité virtuelle, les réseaux sociaux vont changer de dimension"



La Journaliste Lélia de Matharel a consacré un article sur les réseaux sociaux et la réalité virtuelle dans le Journal du Net. Cet article fait le point sur les raisons pour lesquels Facebook et d'autres grands acteurs du digital misent autant sur ces technologies, les évolutions à venir et le potentiel de la réalité virtuelle dans le marketing.

Article complet :

<http://www.journaldunet.com/ebusiness/internet-mobile/1176620-realite-virtuelle-et-reseaux-sociaux/>

L'image a fait le tour du monde. Le patron de [Facebook](#), Mark Zuckerberg, avance d'un pas flegmatique au milieu d'une forêt de casques de réalité virtuelle (VR) lors de la conférence Samsung au Mobile World Congress de Barcelone, début 2016. Le doute n'est plus permis : "alors que cette technologie était réservée depuis 30 ans aux professionnels, 2016 sera l'année de sa démocratisation", affirme Matthieu Lépine, président de l'Association française de [réalité virtuelle](#), augmentée, mixte et d'interaction 3D (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/>



AFRV

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

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

Sujet :

Les avancées en matière de récits interactifs permettent aujourd'hui d'appliquer ces technologies dans des environnements d'apprentissage visant l'acquisition de compétences relationnelles et sociales. Dans le cadre d'un projet financé par le Fonds National Suisse de la Recherche Scientifique (en collaboration avec les Hôpitaux Universitaires de Genève), nous souhaitons aider les personnes vivant avec un patient atteint de la maladie d'Alzheimer à mieux gérer leur relation quotidienne avec ce dernier, et ce en s'appuyant sur des techniques de récit interactif. Il s'agit de générer dynamiquement à la fois les événements se déroulant dans la « simulation narrative » et les possibilités d'actions qui s'offrent à l'utilisateur. Plus particulièrement, nous souhaitons pouvoir personnaliser finement la situation initiale et le déroulement de la simulation en fonction des caractéristiques générales de la situation (lieu, âge des acteurs, professions, handicaps physiques, etc.) et des caractéristiques comportementales du patient.

Durant la thèse, le candidat sera amené à :

- poursuivre la conception et le développement d'un moteur narratif, afin d'offrir la possibilité de personnaliser les simulations narratives ;
- entrer les éléments scénaristiques dans le système ;
- développer, à partir d'une architecture existante, la partie interface de l'application (hors graphisme) ;
- participer à l'évaluation du système ;
- présenter ses recherches dans des colloques scientifiques et publier ses résultats.

Le candidat travaillera en étroite collaboration avec l'équipe du projet, comprenant trois autres chercheurs (dont le(s) directeur(s) de thèse), un autre doctorant sur la composante médicale et psychologique, un auteur qui produira le contenu des scénarios et un sous-traitant pour la production graphique.

Profil souhaité :

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

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

- Connaissances en Intelligence Artificielle : moteurs de règles (notamment Drools), excellentes capacités d'abstraction
- Compétences informatiques : Java, Eclipse, interfaces graphiques, Unity
- Des connaissances sur les théories du récit, les jeux pédagogiques, le graphisme, l'informatique médicale 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 la première année, 48'540 et 50'040 les 2ème et 3ème années respectivement (salaires bruts).

Dossier de candidature :

Les candidats-es enverront d'ici au 15 juin 2016, par courrier électronique, un dossier comprenant :

- Un Curriculum Vitae détaillé
- Une lettre de motivation
- Des références : anciens collègues/responsables que l'on peut contacter

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

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

Pour en savoir plus :

N'hésitez pas à tester le récit interactif issu de notre précédent projet de recherche : <http://nothingfordinner.org>

POSTE Sujet de thèse en informatique - IRT B<>COM, Brest, France

ACOAOC : Architecture **CO**mportementale d'agent autonome pour une interaction naturelle avec des utilisateurs, fondée sur l'**Auto-Organisation** de **Comportements**.

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

Sous la direction de Pierre Chevaillier, ENIB, Lab-STICC.

Démarrage : **octobre 2016.**

Résumé

L'objectif de ce travail de thèse est le développement d'une architecture d'agent autonome afin de doter des entités artificielles de comportements adaptatifs leur permettant de soutenir une interaction naturelle avec un utilisateur. La solution s'inscrit dans le cadre théorique de la cognition incarnée. L'idée est que le comportement de l'agent résulte de la dynamique de son interaction avec son environnement physique et social, ici essentiellement avec un utilisateur qui interagit avec lui. L'interaction repose sur un couplage sensori-moteur entre l'agent et l'utilisateur qui assure la coordination entre les actions de l'utilisateur et de l'agent.

Objectif

Le cadre applicatif de cette thèse est le développement d'un dispositif qui permettra aux visiteurs d'un aquarium d'interagir de manière spontanée avec des animaux marins virtuels. Le visiteur sera équipé d'un visiocasque doté aussi d'un dispositif audio (micro-casque). Il pourra ainsi interagir en faisant des gestes, des mouvements de la tête, en se déplaçant et par la voix.

La thèse traite de la simulation du comportement des agents contrôlant les animaux marins virtuels. L'objectif est de doter ces agents de comportements, à la fois réactifs et proactifs, qui soient adaptatifs, en adoptant une approche connexionniste. Ce travail entre dans le champ de la simulation comportementale à base d'agents autonomes pour les environnements virtuels. La thèse s'inscrit dans la problématique générale des agents virtuels intelligents et cible la question de l'auto-organisation des comportements en vue d'une auto-adaptation des agents.

L'originalité du contexte est que les agents doivent être conçus pour interagir avec un utilisateur et que l'on souhaite que leur comportement soit, en partie, forgé par cette interaction, ce qui n'est possible que si le comportement est adaptatif (sachant que la durée de l'interaction avec le visiteur est nécessairement très courte). Les résultats de la thèse seront potentiellement applicables à d'autres domaines : les agents conversationnels animés, la robotique sociale, avec des applications dans la formation en réalité virtuelle aux compétences sociales (communication interpersonnelle).

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

Compétences scientifiques et techniques requises

La candidate, ou le candidat, devra être titulaire d'un master recherche en informatique ou d'un diplôme équivalent. Une première expérience, ou de bonnes connaissances, dans un ou plusieurs des domaines suivants est recherchée : systèmes auto-adaptatifs ou auto-organisés, systèmes multi-agents, réseaux de neurones, simulation comportementale en réalité virtuelle. Elle/il devra avoir des compétences en programmation orientée objet et des connaissances dans le développement d'environnements 3D interactifs. La personne recrutée devra avoir une bonne maîtrise des langues françaises et anglaises.

Contexte

Cette thèse sera menée sur le site brestois de l'IRT b<>com. Elle sera dirigée par Pierre Chevaillier, mis à disposition à temps partiel à b<>com. Pierre Chevaillier est professeur des universités en informatique et mène ses travaux de recherche au CERV, Centre Européen de Réalité Virtuelle. Il est rattaché à l'équipe IHSEV du Lab-STICC (UMR CNRS 6285), équipe qui développe depuis de nombreuses années des architectures d'agents capables d'apprendre des comportements, ou de s'adapter à leur environnement.

La doctorante, ou le doctorant sera inscrite dans l'École Doctorale SICMA de l'UBO (Université de Bretagne Occidentale).

Contact

Pierre Chevaillier - pierre.chevaillier@b-com.com - pierre.chevaillier@enib.fr

CONF Colloque International de clôture de l'IDEX « Les apports de la kinesthésie dans les enseignements littéraires et scientifiques » Corps, Cognition et Connaissance, 21-22 juin 2016

Paris, Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris

Organisé par

I. Montersino (Paris-Sorbonne), E. Rollinde (UPMC)

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

Comité scientifique

Stefano Cossara (SND, UFR de Philosophie, Paris Sorbonne), Nédia Kamech (BOREA - MNHN/IRD/CNRS - UFR Biologie, UPMC), Françoise Loakes (SUAPS, Paris Sorbonne), Isabella Montersino (ELCI, UFR d'Études Italiennes, Paris Sorbonne), Emmanuel Rollinde (Institut d'Astrophysique de Paris, CNRS - UFR de Physique, UPMC)

Comité d'organisation

Stefano Cossara, Carole Gaunon (Paris Sorbonne)

Liste des intervenants

E. Ballanfat, UFR de Philosophie, Paris Sorbonne

M. Bailey, Armagh Observatory

A. Glenberg, Arizona State University

J.-L. Gouju, Ministère de l'Éducation Nationale

P. Haag, École des Hautes Études en Sciences Sociales

M. Johnson-Glenberg, Rabdoud University, Nijmegen, The Netherlands

S. Kolb, Chœur et Orchestre Sorbonne-Universités

J.-M. Labat, Laboratoire d'Informatique de P6, UPMC/CNRS

B. Le Lan et A. Everitt, Centre de Linguistique en Sorbonne

F. Loakes-Gouju, Service Universitaire des Activités Physiques et Sportives, PIV

E. de Luca, Équipe Littérature et Culture Italiennes, Paris Sorbonne

D. Mestre, Institut des Sciences du Mouvement, Aix-Marseille Université/CNRS

I. Thouvenin, Heudiasyc, Université Technologique de Compiègne/CNRS

Contact stefanocossara@yahoo.it

Plus d'informations sur les sites internet du [projet kinesthésie](#), et de [l'IDEX SU](#)

[***Inscription obligatoire avant le 14 juin par formulaire***](#)

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

Pogramme

Mardi 21 juin

9 h – 9h30 : Accueil (Café)

9h30 : Ouverture du colloque

Session 1 : Renouveler l'enseignement à travers la recherche translationnelle

9h45 – 10h30 : Pascale Haag (EHES), Des chercheurs engagés dans le renouvellement de l'enseignement

10h30 – 11h15 : Barbara Le Lan et Amanda Everitt (CeLiSo, P4), La langue des signes appliquée à la formation des enseignants

11h15 – 11h45 : Pause-Café

11h45 – 12h30 : Atelier pratique « langue des signes dans les méthodes pédagogiques » - Barbara Le Lan et Amanda Everitt, et deux étudiants en Langue des Signes: Gillie Guidet-Haucolas et Lucie Godement

12h30 – 14h : Déjeuner

Session 2 : L'approche de la cognition incarnée

14h – 14h45 : Arthur Glenberg (ASU), A theoretical introduction to embodied cognition

14h45 – 15h30 : Daniel Mestre (ISM/CRVM), cognition incarnée ou virtuelle ?

15h30 – 15h45 : Pause-Café

16h – 17h30 : Atelier Pratique « Corps et Voix » - Françoise Loakes-Gouju (SUAPS, P4) et Sylvie Kolb (COSU, P4)

Rafraîchissements

Soirée libre (fête de la musique à Paris)

Mercredi 22 juin

9 h – 9h30 : Accueil (Café)

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

Session 3 : Apprendre à travers le corps

9h45 – 10h30 : Jean-Louis Gouju, Corps et Education physique et sportive: histoires d'une confrontation

10h30 – 11h15 : Emanuele De Luca (ELCI, P4), De la Muse au mime. Parcours historico-anthropologique du corps au théâtre entre Platon et Lecoq. Et plus loin.

11h15 – 11h45 : Pause-Café

11h45 – 12h30 : Elsa Ballanfat, la traversée du corps, regard philosophique sur la danse

12 h 30 – 14h : Déjeuner

Session 4 : L'apprentissage scénarisé

14h – 14h45 : Jean-Marc Labat (LIP6), Conception d'un jeu sérieux

14h45 – 15h30: Mark Bailey (Armagh Observatory), The Armagh Human Orrery: Ground based Astronomy for All

15h30 – 16h : Pause-Café

16h – 16h45 : Mina Johnson-Glenberg (Radboud University), Knowledge Acquisition using the Body in VR Environments

16h45 – 17h30 : Indira Thouvenin (UTC), Gesture and Knowledge: Informed Virtual Environments for Learning

17h30 – 18h : Bilan

Dîner de clôture

English version

International Closure Conference of the IDEX

"The contribution of embodiment to literary and scientific teaching environments"

Body, Cognition and Knowledge

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**21st-22nd June 2016****Sorbonne's Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris**

Organised by

I. Montersino (Paris-Sorbonne), E. Rollinde (UPMC)

Scientific Comitee

Stefano Cossara (SND, UFR de Philosophie, Paris Sorbonne), Nédia Kamech (BOREA - MNHN/IRD/CNRS - UFR Biologie, UPMC), Françoise Loakes (SUAPS, Paris Sorbonne), Isabella Montersino (ELCI, UFR d'Études Italiennes, Paris Sorbonne), Emmanuel Rollinde (Institut d'Astrophysique de Paris, CNRS - UFR de Physique, UPMC)

Organising Comittee

Stefano Cossara, Carole Gaunon (Paris Sorbonne)

List of participants

E. Ballanfat, UFR de Philosophie, Paris Sorbonne

M. Bailey, Armagh Observatory

A. Glenberg, Arizona State University

J.-L. Gouju, Ministère de l'Éducation

P. Haag, École des Hautes Études en Sciences Sociales

M. Johnson-Glenber, Rabdoud University, Nijmegen, The Netherlands

S. Kolb, Chœur et Orchestre Sorbonne-Universités

J.-M. Laba, Laboratoire d'Informatique de P6, UPMC/CNRS

B. Le Lan et A. Everitt, Centre de Linguistique en Sorbonne

F. Loakes-Gouju, Service Universitaire des Activités Physiques et Sportives, Paris

E. de Luca, Équipe Littérature et Culture Italiennes, Paris Sorbonne

D. Mestre, Institut des Sciences du Mouvement, Aix-Marseille Université/CNRS Sorbonne

I. Thouvenin, Heudiasyc, Université Technologique de Compiègne/CNRS.

Contact stefanocossara@yahoo.it

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

See our web site (in French): [projet kinesthésie](#), and [l'IDEX SU](#)

Registration form (before 14th of June): [formulaire en français](#)

Program

Tuesday, 21st June

9:00 - 9:30 *Welcome and Coffee*

9:30 *Opening*

Session 1 - Renewing teaching Methods with the translational Approach

9:45 - 10:30 Pascale HAAG (EHES), Des chercheurs engagés dans le renouvellement de l'enseignement

10:30 - 11:15 Barbara Le Lan and Amanda Everitt (CELISO), La langue des signes appliquée à la formation des enseignants

11:15 - 11:45 Coffee Break

11:45 - 12:30 **Hands-On Workshop « Langue des signes dans les méthodes pédagogiques »**, Barbara Le Lan, Amanda Everitt and two British Sign Language Students, Gillie Guidet-Haucolas and Lucie Godement

12h30 - 14h Lunch

Session 2 - The “Embodied Cognition” Perspective

14:00 - 14:45 Arthur Glenberg (ASU), A theoretical Introduction to embodied Cognition

14:45 - 15:30 Daniel Mestre (ISM/CRVM), Cognition incarnée ou virtuelle ?

15:30 -15:45 Coffee Break

16:00 - 17:30 **Hands-On Workshop « Corps et Voix »**, Françoise Loakes-Gouju (SUAPS, P4) and Sylvie Kolb (COSU, P4)

Drinks

Free Time (“Fête de la Musique” in Paris)

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

Wednesday, 22nd June

9am - 9h30 Welcome and Coffee

Session 3 - Body Learning

9:45 - 10:30 Jean-Louis Gouju, Corps et éducation physique et sportive : histoires d'une confrontation

10:30 - 11:15 Emanuele De Luca (ELCI, P4), De la Muse au mime. Parcours historico-anthropologique du corps au théâtre entre Platon et Lecoq. Et plus loin.

11:15 - 11:45 Coffee Break

11:45 - 12h30 Elsa Ballanfat (P4), *La traversée du corps, regard philosophique sur la danse.*

12:30 - 14:00 Lunch

Session 4 - The Script Learning

14:00 - 14:45 Jean-Marc Labat (LIP6), Conception d'un jeu sérieux

14:45 - 15:30 Mark Bailey (Armagh Observatory), The Armagh Human Orrery: Ground based Astronomy for All

15:30 - 16:00 Coffee Break

16:00 - 16:45 Mina Johnson-Glenberg (Radboud University), Knowledge Acquisition using the Body in VR Environments

16:45 - 17:30 Indira Thouvenin (UTC), Gesture and Knowledge: Informed Virtual Environments for Learning

17:30 - 18:00 Concluding Remarks

Conference Dinner

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

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/>