



Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

19 juillet 2016

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 488
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV

Stands aux journées de l'AFRV

POSTE

post-doc à l'ensam

POSTE

Post-Doc, Arts et Métiers ParisTech

POSTE

PhD subject proposal, art et métier

Cfp

**Appel à soumission aux Journées Françaises d'Informatique Graphique de l'AFIG,
du GdR IG-RV du CNRS et du Chapitre Français d'Eurographics**

CfP

**Innovation technologique changements organisationnels quels enjeux pour la
prévention ? Appel à communication**

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 Stands aux journées de l'AFRV

Les prochaines journées de l'AFRV auront lieu du 11 au 13 octobre 2016 pendant la « Sea Tech Week » à Brest. Cet ensemble de conférences sur les technologies de la mer regroupe des partenaires internationaux du domaine académique et industriel. La dernière édition a accueilli plus de 1000 participants.

Nous vous proposons d'y présenter votre structure en louant un stand.

Toutes les informations sur www.enib.fr/afrv.

POSTE post-doc à l'ensam

Projet NAVII : NAVigation pilotée par des Indicateurs de mal de simulation en environnement virtuel

Intitulé du poste

Type de poste : post-doctorat

Date d'embauche souhaitée : avant fin 2016

Durée du contrat : 12 mois

Salaire : 2000 euros nets par mois

Etablissement : Arts et Métiers ParisTech

Unité d'affectation : Institut de Chalon-sur-Saône

Localisation : Chalon-sur-Saône

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

Présentation du poste

Présentation de l'institut image :

L'institut image est un service d'Arts et Métiers ParisTech ayant pour objectif de développer des méthodes et outils de l'immersion virtuelle pour l'ingénieur à travers des missions d'enseignement, recherche et valorisation. Les enseignements dispensés se font à travers un master recherche « management des technologies interactives 3D ». Son équipe de recherche est intégrée au sein du laboratoire Le2i – UMR 6306 (Université de Bourgogne, Arts et Métiers, CNRS). L'institut image participe à de nombreux projets de recherche en partenariat avec le milieu socio-économique.

Missions et activités du poste :

La navigation en environnement virtuel reste un défi important en réalité virtuelle car le mouvement induit provoque un mal-être communément appelé mal de simulateur. Un nombre important de travaux ont proposé des techniques de navigation permettant de limiter ce mal, ainsi que des méthodes de caractérisation de ce mal en environnement virtuel. Des travaux de thèse récents ont montré en particulier que l'instabilité posturale est un indicateur fiable de mal de simulateur et qu'il est possible à partir de cet indicateur de définir des paramètres de navigation optimaux.

L'objectif de ce post-doctorat est de proposer des outils permettant la réduction du mal de simulateur et une augmentation du sens de présence lors d'une tâche de navigation en immersion virtuelle. Les questions de recherche que le post-doctorant aura à résoudre sont les suivantes :

- Comment utiliser les indicateurs de mal de simulateur comme paramètre de navigation ?
- En quoi l'ajout de modalités multi-sensorielles peut-il contribuer à la réduction du mal de simulateur et augmenter le sens de présence ?

La démarche proposée suivra les étapes suivantes :

- Etat de l'art
- Développement d'une interface de navigation pilotée par des indicateurs du mal de simulateur
- Etude et développement d'une plateforme dynamique de mouvement multi-sensorielle (haptique/vibratoire)
- Méthodes et outils permettant le réglage dynamique personnalisé de paramètres de navigation
- Développement d'un démonstrateur
- Validation (tests)

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

Le projet de recherche sera appliqué à la thématique de la mobilité numérique. L'application concernera en particulier la navigation dans des grands espaces en environnement virtuel. Ces travaux donneront lieu à des publications scientifiques.

Références :

☒ M.-A. Mirzaei, "Influence of interaction techniques on VIMS in virtual environments: estimation and prediction," PhD thesis, Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, 2014.

☒ J.-R. Chardonnet, M.-A. Mirzaei, and F. Merienne, "Visually Induced Motion Sickness Estimation and Prediction in Virtual Reality using Frequency Components Analysis of Postural Sway Signal," in ICAT EGVE, Kyoto, Japan, 2015, pp. 9–16.

☒ J. Plouzeau, D. Paillot, J.-R. Chardonnet, and F. Merienne, "Effect of proprioceptive vibrations on simulator sickness during navigation task in virtual environment," in ICAT EGVE, Kyoto, Japan, 2015.

R. Kennedy, and K. Stanney, "Postural instability induced by virtual reality exposure: development of a certification protocol", International Journal of Human-Computer Interaction, 1996, 8, 25-47

Profil du candidat

Le candidat possède un doctorat en sciences de l'ingénieur (informatique, automatique, réalité virtuelle).

Mots-clés : développement logiciel, C++, interface homme-machine, réalité virtuelle, mécatronique.

Contact

Jean-Rémy Chardonnet (Tel : 0385909873 – jean-remy.chardonnet@ensam.eu)

Frédéric Merienne (Tel : 0385909867 - frederic.merienne@ensam.eu)

POSTE Post-Doc, Arts et Métiers ParisTech

Projet TRAAB : Technologies de Réalité Augmentée pour l'Aide à la gestion de Bâtiment

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

Intitulé du poste

Type de poste : post-doctorat

Date d'embauche souhaitée : avant fin 2016

Durée du contrat : 12 mois

Salaire : 2000 euros nets par mois

Etablissement : Arts et Métiers ParisTech

Unité d'affectation : Institut de Chalon-sur-Saône

Localisation : Chalon-sur-Saône

Présentation du poste

Présentation de l'institut image :

L'institut image est un service d'Arts et Métiers ParisTech ayant pour objectif de développer des méthodes et outils de l'immersion virtuelle pour l'ingénieur à travers des missions d'enseignement, recherche et valorisation. Les enseignements dispensés se font à travers un master recherche « management des technologies interactives 3D ». Son équipe de recherche est intégrée au sein du laboratoire Le2i – UMR 6306 (Université de Bourgogne, Arts et Métiers, CNRS). L'institut image participe à de nombreux projets de recherche en partenariat avec le milieu socio-économique.

Missions et activités du poste :

Ce projet a pour cadre la visualisation avancée au service de la ville du futur. La problématique scientifique est relative à l'interaction avec la maquette numérique en réalité augmentée. Il s'agit de proposer des méthodes et outils de la réalité augmentée. Les questions de recherche que le post-doctorant aura à résoudre sont les suivantes :

- Comment visualiser les données adaptées au métier (métaphores visuelles) ?
- Comment interagir avec les données en RA (pour la navigation dans la base de données en particulier) ?
- Comment permettre une mise en relation entre les données numériques et le monde réel par la réalité augmentée (positionnement, recalage semi-automatique) ?
- Comment annoter la maquette numérique ainsi que les données adaptées au métier en RA par l'utilisateur ?

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

La démarche proposée suivra les étapes suivantes :

- Etat de l'art
- Développement d'une interface de RA (visualisation, interaction)
- Etude et développement d'outils de visualisation adaptés au métier du bâtiment (architecte, décideur, fabrication, maintenance...) en utilisant des métaphores visuelles
- Méthodes et outils permettant l'annotation sur la maquette numérique
- Développement d'un démonstrateur
- Validation (tests)

Le projet de recherche sera appliqué à la thématique de la ville du futur. L'application concernera en particulier la conception et/ou la gestion d'un bâtiment. Ces travaux donneront lieu à des publications scientifiques.

Références :

- Cirulis, A., Brigmanis, K.B., 3D Outdoor Augmented Reality for Architecture and Urban Planning, *Int. Conf. on Virtual and Augmented Reality, Procedia Computer Science*, vol. 25, pp. 71–79 (2013)
- Viet T. Phan and Seung Y. Choo, A combination of augmented reality and google earth's facilities for urban planning in idea stage, *Int. J. of Computer Applications*, 4(3):26–34, July (2010)
- Allen M, Regenbrecht H, Abbott M., Smart-phone augmented reality for public participation in urban planning, *Proc. of the 23rd Australian Computer-Human Interaction Conference*, Dunedin, New Zealand, ACM, pp. 11-20, (2011)
- Hirokazu Kato , Keihachiro Tachibana , Masaaki Tanabe , Takeaki Nakajima , Yumiko Fukuda, A City-Planning System Based on Augmented Reality with a Tangible Interface, *Proc. of the 2nd IEEE/ACM Int. Symp.on Mixed and Augmented Reality*, p.340, October 07-10, (2003)

Profil du candidat

Le candidat possède un doctorat en sciences de l'ingénieur (informatique, automatique).

Mots-clés : informatique graphique, développement logiciel, C++, interface homme-machine, réalité augmentée.

Contact

Frédéric Merienne (Tel : 0385909867 - frederic.merienne@ensam.eu)

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 **PhD subject proposal, art et métier**

Project TiVVi : Virtual Immersion for Smart Cities

Introduction

The framework of this PhD project is the advanced visualization for smart cities. The intent of the thesis is to develop methods and tools for interacting with virtual mock-up in virtual immersion for urban planning. The PhD thesis will be done under the framework of a collaboration between the Le2i Laboratory (institut image team in Chalon-sur-Saône, France) at Arts et Métiers ParisTech and the Imagine laboratory at Los Andes University (Bogota, Colombia). The PhD thesis will be done under a co-tutelle agreement between the both Universities and will begin on October, 2016 under the supervision of Pablo Figueroa, Ruding Lou, JoseTiberio Hernandez and Frédéric Merienne.

Scientific issue

The scientific issue is related to the interaction with the digital mock-up in virtual immersion. The research would aim at comparing sense of presence in a CAVE and in a HMD device.

The issue is to determine the different factors which may influence the perception of the experience for each of the both devices (CAVE or HMD). We can easily (in a computer technology issue) transfer the same application from a HMD to a CAVE and vice versa. The question of research is to find the criteria for each device depending on the application (for example, if the application is focused on navigation instead of manipulation). Depending on these criteria, the work would have to propose the best modality in terms of interaction technique adapted to the device. In that way, a transfer function can be proposed between CAVE and HMD for a specific application. Application domain would be on Smart Cities (navigation, interaction in a building and so on...).

Specific problem on motion sickness occur during navigation (and especially with HMD...). Several works show that navigation process is better in a CAVE in terms of motion sickness compared to a HMD. So, a solution might be to reduce the acceleration and/or speed during rotation for example in a HMD. Thus, the acceleration and/or speed has to be limited in the navigation technique implemented in the application with different thresholds between CAVE and HMD.

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/>

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



AFRV

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

The research project will be focused on the study of main factors influencing the perception of a user in a CAVE and in a HMD and enable the proposal of transfer function between CAVE and HMD which guarantee a same perception of the application.

Proposed approach

The proposed approach will be guided by the following steps:

- State of the art
- Definition of illustrative application tasks (for smart city context)
- Measurement of perception in virtual environment (motion sickness, sense of presence)
- Criteria and development of an application with specific tasks (visualization, navigation...)
- Proposal of interaction techniques and scale factors adapted to each device (CAVE and HMD)
- Development of demonstrator
- Validation (evaluation tests)
- Scientific publications

These works will be applied to the context of smart city. Cities of Chalon and Bogota might be used in that purpose.

Expected results

This research project comes within the scope of digital data management for smart cities. Methods and tools of digital engineering for helping city management (urban planning, network management, maintenance) and for helping citizen in the city (inter-connection, assistance of individual, tourism). Information systems with visualization interfaces (virtual reality, mobile systems) enable information sharing and co-designing of the city by its actors.

References

- W. E. Marsh, J.-R. Chardonnet, and F. Merienne. Virtual distance estimation in a CAVE. In C. Freksa, B. Nebel, M. Hegarty, and T. Barkowsky, editors, Spatial Cognition IX, Lecture Notes in Artificial Intelligence 8684, pages 354–369, Switzerland, 2014. Springer.

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

- Bertin J, Berthoz A (2004) Visuo-vestibular interaction in the reconstruction of travelled trajectories. Exp Brain Res 154: 11-21.

- Aykent, B, D Paillot, F Merienne, Z Fang, A Kemeny, Study of the Influence of Different Washout Algorithms on Simulator Sickness for a Driving Simulation Task, ASME 2011 World Conference on Innovative Virtual Reality (2011) pp. 331-341

Profile of the candidate

Academic background (in computer graphics) or Engineer (general, computer science) with a Master of Science.

Key competencies :

- digital mock-up
- Virtual reality

Autonomy, written and spoken expression abilities (English and French or/and Spanish), scientific rigor.

Work conditions

- PhD thesis in co-tutelle between Arts et Métiers ParisTech (France) and Universidad de Los Andes (Colombia)
- Workplace: 18 months at institut image (Chalon-sur-Saône, France) and 18 months at Imagine (Bogota, Colombia)
- Scholarship from Burgundy Council in France
- Position of teaching adjunct in Colombia

Contacts

Frédéric Merienne (frederic.merienne@ensam.eu)

Pablo Figueroa (pfiguero@uniandes.edu.co)

Jean-Rémy Chardonnet (jean-remy.chardonnet@ensam.eu)

JoseTiberio Hernandez (jhernand@uniandes.edu.co)

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 Appel à soumission aux Journées Françaises d'Informatique Graphique de l'AFIG, du GdR IG-RV du CNRS et du Chapitre Français d'Eurographics

Chers toutes et tous,

L'équipe ACROE-ICA est ravie d'organiser cette année les **29ème Journées Françaises d'Informatique Graphique j•FIG** de l'AFIG, du GdR IG-RV du CNRS et du Chapitre Français d'Eurographics.

Les Journées se dérouleront à Grenoble du 29 novembre au 2 décembre 2016 :

- 29 novembre : journée Jeunes Chercheurs, gratuite
- 30 novembre au 2 décembre : conférence j•FIG

Le site Internet de l'évènement est désormais ouvert (<http://ifig2016.acroe-ica.org>) ainsi que le processus de soumission à la conférence.

Nous vous sollicitons aujourd'hui pour soumettre une communication afin d'y présenter vos travaux de recherche.

La conférence n'est pas sélective.

Deux principales modalités de soumission sont possibles :

1. Soumission originale de 4 pages. Date limite Vendredi 21 octobre.
2. Présentations de travaux déjà publiés. Date limite Vendredi 14 octobre.

Les détail de l'appel sont disponibles dans la suite de ce mail et dans le PDF joint, ainsi que sur Internet : <http://ifig2016.acroe-ica.org/soumission>

En vous remerciant de votre attention et dans l'attente d'une manifestation j•FIG riche et sympathique,
Bien à vous,

Annie Luciani,

Nicolas Castagné,

coordinateurs des j•FIG 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

* avec nos excuses pour les envois multiples **

** nous vous remercions de faire circuler cet appel à communication **

1er Appel à communication j•FIG

Comme toutes les précédentes éditions des Journées AFIG, **la conférence n'est pas sélective.** Les doctorants sont, en particulier, bienvenus pour présenter leurs travaux.

Les communications peuvent concerner des travaux de toute nature : travaux méthodologiques, théoriques ou expérimentaux, développements d'algorithmes, d'outils, de systèmes ou d'applications, etc.

Les soumissions sont attendues dans **tous les thèmes relevant de l'informatique graphique**, dont :

- Tous types de procédés ou d'algorithmes de synthèse, d'analyse ou de traitement d'images
- Tous types de modélisation : géométrique, physique, topologique, déclarative, optique, etc.
- Tous types d'images : fixes, animées
- Animation - Simulation ; Rendu ; Effets spéciaux ...
- Géométrie computationnelle, géométrie discrète ...
- Visualisation
- Architectures matérielles et/ou logiciels
- Interfaces et systèmes pour la création de contenus
- Interaction, réalité augmentée, réalité virtuelle
- Tout domaine proche de l'Informatique Graphique : CAO, visualisation scientifique, imagerie médicale 3D, analyse d'images, communication homme-machine, robotique, etc.
- Perception et cognition
- etc.

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

Conformément à la couleur voulue pour cette édition, des **communications en lien avec les problématiques artistiques** consubstantielles au domaine de l'informatique graphique sont également attendues.

Deux modalités de soumission d'article et deux autres modalités de participation sont proposées.

1. Soumission originale de 4 pages

Il s'agit d'un article original de 4 pages (ou d'un article en cours de soumission à une autre conférence, mais non encore accepté pour publication), en français ou en anglais au choix des auteurs.

Tous les articles soumis donneront lieu à présentation durant les Journées, sans sélection.

Chaque auteur peut, s'il le souhaite, recevoir des retours d'évaluation constructifs sur sa soumission. Ces retours, optionnels, peuvent être entendus comme une aide vers l'écriture d'un article plus conséquent. La soumission peut être anonyme ou non, au choix des auteurs. Le processus de lecture s'effectue sous l'égide du Chapitre Français d'Eurographics.

Les actes de la conférence seront remis aux participants, mais ils ne seront pas publiés avant une année révolue, afin de permettre une soumission à une autre conférence ou un journal.

Toutes les soumissions dont le premier auteur est étudiant (ou a soutenu sa thèse après mai 2016) sera proposé pour le prix du meilleur papier j•FIG 2016.

Dates importantes :

- Vendredi 21 octobre : date limite de soumission d'un article original
- Lundi 14 novembre : envoi des retours (si demandé)
- Lundi 21 novembre : date limite pour les versions finales

Pour soumettre, rendez-vous sur le site <http://jfig2016.acroe-ica.org/soumission>.

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

2. Présentations de travaux déjà publiés

La conférence peut accueillir également des présentations de travaux déjà publiés, en particulier dans des journaux et conférences internationales du domaine, sans nécessité de papier original, afin que ces travaux puissent être partagés avec la communauté française d'Informatique Graphique.

Il peut s'agir de présentations à SIGGRAPH, Transactions On Graphics, EUROGRAPHICS, IEEE TVCG, sans que cette liste soit limitative. Il peut s'agir également de travaux qui auraient été présentés sous forme de posters.

Les propositions seront sélectionnées en fonction des créneaux disponibles.

Dates importantes :

- Vendredi 14 octobre : date limite pour l'envoi d'une intention de présentation de travaux déjà publiés
- Lundi 1er novembre : confirmation aux auteurs

Pour soumettre, rendez-vous sur le site <http://jfig2016.acroe-ica.org/soumission>.

3. Démonstrations et stands scientifiques/technologiques/artistiques

Un espace pourra accueillir des démonstrations et des stands de nature scientifique, technologique et artistique. Si vous souhaitez soumettre une proposition, contactez les organisateurs : jfig2016@acroe-ica.org

4. Autres contributions

Les organisateurs seront heureux d'étudier la faisabilité de toute autre modalité de partage de résultats, ainsi que toute proposition en lien avec la coloration artistique voulue pour cette édition.

Pour toute proposition ou tout renseignement, contactez les organisateurs : jfig2016@acroe-ica.org.

A propos de j•FIG 2016

Les journées françaises d'informatique graphique 2016, 29ème édition, se dérouleront à Grenoble du 29 novembre au 2 décembre 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

Elles sont organisées cette année par le laboratoire ICA de Grenoble INP et l'ACROE.

Les j•FIG (anciennement « Journées AFIG ») sont, depuis 1988, la principale conférence française et francophone dans le domaine de l'informatique graphique, et la plus ancienne.

Il s'agit d'un événement groupé :

- de l'Association Française d'Informatique Graphique AFIG ;
- du Groupement de Recherche en Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation du CNRS (GdR IG-RV), avec le soutien de trois de ses groupes de travail : GTMG (Modélisation Géométrique), GTAS (Animation et Simulation) et GTR (Rendu)
- du Chapitre Français d'Eurographics EG-fr.

29 /11/2016 : la **Journée Jeune Chercheur en Informatique Graphique**, soutenue par le GdR IG-RV du CNRS, offrira une formation de haut niveau, destinée notamment aux doctorants et étudiants en Master dans le domaine de l'informatique graphique. L'accès à cette journée est gratuite, y compris le repas du midi.

30/11/16 au 02/12/16 : La **conférence j•FIG** sera l'occasion d'un partage des connaissances sur le front de l'état de l'art en informatique graphique, entre chercheurs confirmés et jeunes chercheurs de la communauté française d'informatique graphique et au-delà. La conférence n'est pas sélective et toute présentation scientifique est bienvenue, faisant des Journées un moment de partage scientifique ouvert et convivial.

Pour cette édition, outre les activités traditionnellement organisées durant les Journées, les organisateurs proposent d'ouvrir la manifestation à des problématiques artistiques consubstantielles au domaine de l'informatique graphique, au moyen de présentations artistiques en partenariat avec la Cinémathèque de Grenoble et le European Art-Science-Technology Network.

CfP Innovation technologique changements organisationnels quels enjeux pour la prévention ? Appel à communication

Date limite de soumission des résumés : 15 septembre 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

www.inrs-innovorg2017.fr

Contact : innovorg2017@inrs.fr

Lieu : Centre de Congrès Prouvé, Nancy – France

Objectifs de la conférence

L'objet de la conférence sera de décrypter les enjeux pour la santé-sécurité au travail de l'innovation technologique et des changements organisationnels associés dans un contexte d'intensification du travail, d'allongement de la vie active et de vieillissement de la population. Au regard de la prévention, seront abordés les changements organisationnels liés aux trois principaux types émergents d'innovations technologiques :

- Les technologies de la communication permettant le transfert d'informations au niveau individuel et collectif (messagerie électronique, réseaux sociaux, plateformes partagées...) dans les contextes de travail ;
- Les nouveaux outils d'aide à la production (robots d'assistance physique, outils numériques d'assistance technique, réalité augmentée, drones...);
- Les dispositifs informatiques de gestion de la production et des flux d'information (ERP/PGI –Enterprise Resource Planning ou Progiciel de Gestion Intégré) et de gestion de la santé-sécurité (objets connectés...).

En effet, tous ces outils induisent d'ores et déjà des changements profonds dans les dimensions productives, organisationnelles, managériales et relationnelles du travail et préfigurent les services et industries du futur. Ils forgent des structures d'entreprises plus complexes, génératrices de nouvelles modalités d'organisation, et introduisent une flexibilité plus grande dans les modes de travail. Ils facilitent la mise en place de formes de virtualisation du monde du travail (télétravail, travail nomade, bureau virtuel...), atténuent les distances hiérarchiques et géographiques, modifient le rapport au temps et à l'espace en relativisant la frontière entre sphère professionnelle et privée. L'émergence de bases de données intégratives, de systèmes intelligents, d'objets connectés et d'une robotique de plus en plus sophistiquée redessine par ailleurs l'organisation de la production et les modalités d'interactions homme-système technique. Ces changements s'opèrent dans un contexte de concurrence mondialisée, imposant une adaptation permanente aux besoins du marché.

Ainsi, les évolutions technologiques peuvent-elles contribuer à améliorer la santé et la sécurité au travail et favoriser le maintien dans l'emploi et le retour au travail. Non maîtrisées, elles sont tout autant susceptibles d'être à l'origine d'effets délétères pour la santé des travailleurs. Il convient de placer l'homme au centre du processus de changement dont les effets doivent être anticipés pour que la santé des travailleurs reste un élément structurant des évolutions présentes et à venir.

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/>



Public concerné

Les chercheurs, experts et praticiens en sciences humaines et sociales, sciences de l'ingénieur, santé au travail, biomécanique, physiologie et plus largement l'ensemble des acteurs de la prévention des risques professionnels devraient être intéressés par cette conférence scientifique pluridisciplinaire.

Structure de la conférence

Deux jours et demi sans session parallèle. Sessions avec des conférenciers invités et des conférenciers sélectionnés pour des présentations orales ou affichées. Les langues officielles de la conférence sont le français et l'anglais. Une traduction simultanée sera assurée pendant les présentations orales.

Présidence de la conférence

Agnès Aublet-Cuvelier, Chef du département Homme au Travail, INRS

Didier Baptiste, Directeur Scientifique de l'INRS

Comité d'organisation

Pascale Gaul

Florence Hella

Dominique Mur

Chantal Rolin

Comité scientifique INRS

Agnès Aublet-Cuvelier

Didier Baptiste

Stéphanie Boini

Laurent Claudon

Bertrand Delecroix

Eric Drais

Virginie Govaere

Vincent Grosjean

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

Sandrine Guyot

Florence Hella

Jacques Marsot

Adriana Savescu

Bernard Siano

Christian Trontin

Comité scientifique international

Marc-Eric BOBILLIER CHAUMON

Université Lyon 2, Institut de Psychologie, 5 avenue P. Mendès-France, 69656 BRON, FR

Tim BOSCH

TNO, Location Leiden - Schipholweg, P.O. Box 3005, NL-2301 DA LEIDEN, NL

Stefana BROADBENT

University College London SLASH – UCL Anthropology, Faculty of social & Historical Sciences, 14 Toviton Street, WC1H 0BW, LONDRES, UK.

Aurélie DUDEZERT

Institut d'Administration des Entreprises de Poitiers, Laboratoire CEREGE, 20 rue Guillaume VII le Troubadour, TSA 61116,86073 POITIERS CEDEX 9, FR

Christian DU TERTRE

Université Paris-Diderot Paris 7, Directeur scientifique d'ATEMIS, 2 rue Fontarabie 75020PARIS, FR

Yrjö ENGSTRÖM

University of Helsinki, Center for activity theory and developmental work research, P.O.BOX 26, FIN-00014, HELSINKI, FI

Kaj HELIN

VTT Technical Research Centre of Finland Ltd, Humans factors in complex systems and virtual engineering, P.O. Box 1300, FIN-33101 TAMPERE, FI

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

Chucri A. KARDOUS

National Institute for Occupational Safety and Health, Engineering and Physical Hazards Branch Division of Applied Research and Technology, 1090 Tusculum Ave, 45226

Cincinnati, OH, USA.

Taoufik KHALFALLAH

Faculté de Médecine de Monastir, Laboratoire médecine de travail et d'ergonomie, Rue Avicenne, 5019 MONASTIR, TS

Vladimir MURASHOV

National Institute for Occupational Safety and Health, 395 E Street, SW, Suite 9200, Washington, DC 20201, USA

François PICHault

LENTIC, B51 - 19 bd du Rectorat, 4000 Université de Liège au Sart Tilman, LIEGE, BE

Yves ROQUELAURE

CHU, Service de Pathologie Professionnelle et Médecine du Travail, Laboratoire d'Ergonomie et d'Epidémiologie en Santé et Travail, EA 4336 Unité associée IVS, Faculté de Médecine, 49045 ANGERS CEDEX, FR



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/>