



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 581

03 septembre 2018

Abonnements, remarques, envoi de textes :
secretaire@af-rv.com

POSTE

Proposition de poste à la FabLab de l'IUT de Haguenau

POSTE

Post-doc position in virtual reality CEDRI

POSTE

2 PhD position in EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne), Switzerland

POSTE

Recherche Alternance, Bureau Méthodes Ingénierie du groupe VINCI Construction
France

CONF

GT IA des Jeux : 1er octobre / Next meeting of the Game AI WG : october 1

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

CfP

HUCAPP 2019 - 3rd Int.I Conf. on Human Computer Interaction Theory and
Applications (Prague/Czech Republic)

POSTE Proposition de poste à la FabLab de l'IUT de Haguenau

FAB-LAB MANAGER / INGENIEUR NUMERIQUE

1. Identification du poste

Corps : ITRF Catégorie : A Grade : Ingénieur d'études QUOTITE ETP : 100 %

Affectation : IUT de Haguenau

Contact(s) pour renseignements sur le poste (identité, qualité, téléphone) : Responsable Administratif

30 rue du maire Traband 67500 Haguenau 03 88 05 34 04

Branche d'activité professionnelle

BAP C : Sciences de l'Ingénieur et instrumentation scientifique (éventuellement BAP E : informatique, statistiques et calcul scientifique)

Emploi type

L'ingénieur d'études numérique/Fab-Lab manager est titulaire d'un diplôme Bac+5 minimum en électronique, informatique, informatique industrielle, mécanique éventuellement (mais avec de solides connaissances en informatique et en programmation)

Fonction exercée

Ingénieur d'études numérique/Fab-Lab manager

Responsabilité éventuelle

La personne responsable des lieux a aussi pour rôle de définir la prévention des risques possibles dans les locaux et dues aux équipements en collaboration avec le Service Logistique Immobilière, Hygiène et Sécurité et le réseau des Fab-Lab de L'Unistra.

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

Situation du poste dans l'organigramme

Agent placé sous l'autorité du Directeur, du Responsable Administratif et du Directeur Adjoint de l'IUT de Haguenau

2. Missions

La personne recrutée remplira le rôle de Fab-Lab manager et aura pour mission d'accompagner l'ouverture du Fab-Lab aux différents publics (étudiants, entrepreneurs, entreprises, associations), et ainsi de participer à la démocratisation des outils de fabrication numérique dans l'Alsace du nord.

Dans ce Fab-Lab, la personne assumera également en autonomie le rôle d'expert/ingénieur numérique pour accompagner tous les projets qui seront réalisés dans ce Fab-Lab.

Enfin, comme ce Fab-Lab s'insère pleinement dans la stratégie Industrie du futur/4.0 de l'institut, la personne pourra être amenée à accompagner les plateformes innovantes de l'IUT sur ces sujets.

3. Activités

Fab-Lab Manager :

- Structurer le Fab-Lab (règlement intérieur, site web, documents qualité, conventions, outils de gestion...) en collaboration avec le responsable du réseau des Fab-Lab de l'Université

- Proposer les investissements pertinents pour la structure

- Mettre en place un site Web détaillant les équipements, les conditions d'utilisation et les formations proposées

- Mettre en place des outils de gestion des inscriptions et réservations, de suivi du matériel et des consommables

- Assurer la maintenance, dresser l'inventaire logistique du matériel dédié à la fabrication et au fonctionnement général de l'espace

- Définir la prévention des risques possibles dans les locaux et dues aux équipements.

- Développer les activités de communication et proposer des animations visant à accroître la visibilité du Fab-Lab

- Faire découvrir à tous et d'organiser le partage des connaissances et des pratiques liées à la fabrication numérique

- Animer le comité de pilotage du Fab-Lab

- Rendre le lieu plus accessible, plus visible, plus explicite pour nos étudiants

- Proposer des interactions entre le Fab-Lab et l'espace de coworking en construction

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

- Diriger et accompagner des étudiants de l'IUT engagés dans une démarche entrepreneuriale
- Former les usagers pour qu'ils puissent avancer dans leur projet
- Faire le lien avec les industriels d'Alsace du Nord dans le cadre de la Task Force Alsace Du Nord Industrie du Futur
- Trouver des nouveaux contrats pour pérenniser le Fab-Lab
- Gérer les conventions d'accueil des entrepreneurs et entreprises avec le réseau Fab-Lab.
- Développer les liens avec les associations adhérentes à notre Fab-Lab (2.20.6, Club Robotique Schaeffler France ...)
- Participer aux réunions de pilotage, aux événements et à l'insertion du Réseau des Fab-Lab de l'Université
- Assurer les liens du Fab-Lab au réseau Fab-Lab de l'Université de Strasbourg

Ingénieur numérique :

- Accompagner de manière générale tous les projets développés au sein du Fab-Lab
- Proposer des formations pour utiliser les équipements du Fab-Lab (graveuse électronique, imprimantes 3D ...)
- Animer des ateliers de rentrée pour présenter et faire découvrir le Fab-Lab aux nouveaux étudiants de l'IUT
- Proposer des projets simples et ludiques pour les étudiants venant découvrir le Fab-Lab
- Accompagner les étudiants sur leurs projets numériques et industriels dans notre Fab-Lab
- Proposer des services et un accompagnement aux entreprises pour utiliser les outils et espaces de l'IUT

Activités associées :

- Accompagner les projets industrie du futur/4.0 de l'IUT
- Soutenir les principaux projets numériques innovants et structurants de l'IUT

4. Compétences

a) Savoir sur l'environnement professionnel :

- Connaissance approfondie en électronique numérique et en informatique industrielle et/ou embarquée
- Connaissance approfondie sur les réseaux et les bus informatiques

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

- Avoir de l'intérêt et de la curiosité pour la fabrication numérique (graveuse numérique, fabrication additive, impression 3D, machine de découpe laser ...) -> Une expérience solide et opérationnelle dans ces domaines serait un vrai plus

- Une expérience dans le développement web serait un plus également

b) Savoir-faire opérationnel :

- Maîtriser les outils de test électronique de base (oscilloscope, GBF, alimentation DC ...)

- Savoir programmer dans divers langages de programmation (C, C++, ...)

- Maîtriser les microcontrôleurs (type Arduino ou autres), les Raspberry Pi ...

- Maîtriser les principaux réseaux et bus informatiques pour les différents projets du Fab-Lab

- Maîtriser l'impression 3D et les principaux logiciels pour utiliser ce type d'équipements

c) Savoir-faire comportemental :

- Qualités relationnelles avec des publics variés (étudiants, entreprises, start-up, associations ...)

- Capacités de communication, de gestion et d'organisation, qualités pédagogiques.

- Capacité à fédérer, informer, écouter, prendre l'initiative

- Ouverture d'esprit

- Flexibilité

- Créativité, inventivité

- Intérêt et curiosité pour la fabrication numérique et pour les domaines techniques complémentaires à la formation initiale du candidat

- Passionné au quotidien de technologie et d'innovation

5. Environnement et contexte de travail

Descriptif du service

L'activité du Fab Lab se fait sous la tutelle de direction et en collaboration étroite avec les 3 services techniques de l'IUT (service informatique, service logistique pédagogique et service logistique hygiène et sécurité) et les 3 départements de l'IUT.

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

Il sera également amené à collaborer avec un ingénieur coordonnant la Task Force Industrie du Futur Alsace du Nord qui sera en partie hébergé à l'IUT.

Relation hiérarchique

L'ingénieur est placé sous l'autorité directe du Directeur de l'IUT, du Responsable Administratif et du Directeur Adjoint.

Contraintes particulières

Dans les conditions d'exercice : La personne sera amenée à travailler certaines soirées et éventuellement quelques week-ends. Les horaires de travail pourront donc être adaptés aux besoins du Fab-Lab.

Au vu du niveau de prestation exigée un niveau baccalauréat + 5 est demandé.

Champs des relations

Interne : Les usagers, départements et services des IUT et de l'Unistra.

Externe : Entreprises, associations, entrepreneurs voulant utiliser notre Fab-Lab, collectivités locales (Mairie et communauté d'Agglomération de Haguenau), ADEC, Task Force Alsace du Nord

Contact : *nadia.bahlouli@unistra.fr*

POSTE Post-doc position in virtual reality CEDRIC

Subject : Auditory and multisensory perception for user experience in shared virtual environments

Keywords: Virtual reality, Multisensory substitution, Auditory Feedbacks, Co--presence, Sensory Immersion, User Experience

Job description:

The present post-doctoral project is done in the frame of the 2 years FUI United-VR project whose goal is to develop tools for the design and management of VR video game content, so virtual reality arcades can offer games where the players are spread over several sites.

The objective of the recruited postdoctoral researcher will be to optimize the players' experience. As players will not all share the same physical space, particular attention will be paid to the feeling of co-presence.

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

In addition, players will physically move into large rooms equipped with both real and virtual walls and obstacles. Affordance of virtual obstacle avoidance will therefore be addressed as well.

Specific tasks include:

1. Designing experimental protocols to determine the role of each sensory modality on the user experience, especially the auditory one. Four criteria will be evaluated co-presence, spatial presence, sensory immersion, and self-embodiment. Independent variables will include quality of graphical animation rendering, audio-graphical desynchronization, and quality of tracking systems.

2. Analyzing experimental results to establish recommendations about acceptable technological limits in terms of graphical degradation, motion tracking, and animation rendering.

3. Designing auditory feedbacks that fit the game universe, to counterbalance the technological limits and guide the players to avoid virtual obstacles.

4. Write scientific papers and reports for the industrial partners.

The position lies within the Interactivity to Read and Play research group of the CEDRIC laboratory within the Computer Science Department of the CNAM.

The post-doc will benefit from a close interaction with the industrial partners of the project, including Spirops, G4F, Persistence, Stormancer and SolidAnim. Therefore, the position offers the opportunity to confirm lab results during prototype validation in real context.

Requirements:

The candidate should have a Ph.D. in one or more of the following areas: human-computer interaction, acoustics, perception sciences, cognitive psychology. Knowledge in human factors will be more than appreciated for designing and conducting experiments with human participants. Good programming skills is desired. Prior knowledge of 3D audio or mixed /immersive real world environments is not mandatory but is considered an added value (unity framework or others).

Start: between October and December 2018

Duration: 20 months

Salary: determined on individual basis

Complements: Although it is not a requirement and does not factor into the selection process, the Centre d'Etudes et De Recherche en Informatique et Communications

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

Case 2LAB20 -292, Rue Saint-Martin - F75141 Paris Cedex 03

position also offers the opportunity for interested candidates to participate in the teaching mission of ENJMIN(National School of Game and Digital Media:

<http://www.cnam-enjmin.fr/en/introduction/presentation>), in either Engineering or Master programs.

Location: CNAM-CEDRIC (Paris, 3ème arr.)

Language: English or French

How to apply:

Please submit a CV, a cover letter, the names of two references, and any document describing the quality and adequacy for the profile to:

Tifanie BOUCHARA (tifanie.bouchara@lecnam.net, tel: +33(0)1 40 27 25 98

/ (0)6 25 31 49 75), Guillaume LEVIEUX(guillaume.levieux@lecnam.net) et Axel BUEUNDIA (axel.buendia@spirops.com)

POSTE 2 PhD position in EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne), Switzerland

SNSF Project “Embodied Interaction in Immersive Virtual Environments” Topic: Finger-level control of the hands in embodied interactions.

Starting date: January 1st, 2019

Duration: 4 years

Your background:

- Research-oriented Master in Robotics or Computer Science with solid programming skills (C++, C#, UNITY3D,...), a robust mathematical background in 3D interaction involving articulated structures, and fluency in spoken and written English.
- Some background in Machine Learning is welcome as a secondary criteria.

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

Application procedure:

- if you are interested in joining the team, please first send an email to Dr Ronan Boulic (firstname dot lastname at epfl dot ch) with your CV to express your motivation.
- Complete the full online application for the [September 15th call of the EDRS “Robotics, Control and Intelligent Systems” doctoral program](#) from the EPFL doctoral school. Be aware that the 3 requested letters of reference must be obtained by the EDRS staff by the deadline of September 15th.

Overview of the research direction:

Virtual Reality immerses a person in a plausible simulation of reality. This project extends the possibilities of interaction in virtual environment with a 3D articulated avatar in the direction of introducing finger-level control of the hands while interacting with the user own body and with the virtual world. The position has a strong 3D algorithmic and Robotics flavor with a validation in the context of real-time full-body interactions. Some background in Biomechanics or the modeling of 3D virtual humans can be useful but is not compulsory.

SNSF Synergia Project “Charting Emotion Components and Dynamics in the Human Brain using Virtual Reality and Cinema” Topic: Leveraging on Embodiment in Effective 3D VR Emotion-Inducing

Starting date: January 1st, 2019

Duration: 4 years

Overview of the research direction: our research group is part of a three partners consortium targeting a deeper understanding of the human emotions dynamics. For this we will exploit a MRI device providing a fine analysis of the on-going neural processes in the brain while performing controlled experiments. The other partners are respectively experts in the analysis of human emotions and in MRI signal analysis while the challenge of our research group will be to offer effective immersive VR experience while the subject is lying in the MRI device. For this project, the recruited PhD student will collaborate with a postdoc (for the game-design) and a part-time VR programmer.

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

Given the specificity of the MRI signal acquisition, the first challenge will be to assess motion sickness and reduce such side effect for effectively inducing the planned emotions (in collaboration the expert partner in human emotion analysis). The second challenge will be to investigate whether and how the emotion-inducing experiment can take advantage of the subject embodiment (i.e. the fact that the subject has an avatar body).

Your background:

- Research-oriented Master in Virtual-Reality, Computer-Human Interaction or Computer Science with solid programming skills (C++, C#, UNITY3D,...), a robust mathematical background in statistical analysis of experimental data and 3D interaction, and fluency in spoken and written English.
- Some background in Cognitive Neuroscience is welcome as a secondary criteria.

Application procedure:

- if you are interested in joining the team, please first send an email to Dr Ronan Boulic (firstname dot lastname at epfl dot ch) with your CV to express your motivation.
- Complete the full online application for the [September 15th call of the EDRS "Robotics, Control and Intelligent Systems" doctoral program](#) from the EPFL doctoral school. Be aware that the 3 requested letters of reference must be obtained by the EDRS staff by the deadline of September 15th.

POSTE Recherche Alternance, Bureau Méthodes Ingénierie du groupe VINCI Construction France

Contexte :

Pour notre Bureau d'étude situé à Vitrolles, nous proposons un poste d'alternant, avec une spécialisation en réalité virtuelle (niveau. bac +4, +5).

Le Bureau Méthodes Ingénierie du groupe VINCI Construction France, intervient sur des projets de construction complexes « multi-acteurs ».

Une des particularités du BMI est de proposer des techniques de fabrication audacieuses et innovantes aux différents acteurs d'un projet.

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/>



Depuis son existence le BMI à toujours utilisé la 3D, pour clarifier une idée, réduire les interprétations et démontrer la pertinence d'un procédé.

Nos expériences avec les technologies Réalité virtuelle et réalité augmentée sont pleinement adaptées pour continuer notre développement.

Nous identifions trois principales applications : démonstrations commerciales, démonstrations techniques et formations par simulation.

Dans ce contexte nous souhaitons continuer à structurer notre développement et nos investissements.

Descriptif du projet:

Le poste a un double objectif, participer au développement de plusieurs applications et structurer notre organisation « VR ».

Pour le premier objectif, il s'agira de la mise en application de démonstrations techniques, développées avec 3DS Interactive et une application exploitant la technologie du casque HTC VIVE.

Nous cherchons à simuler en immersion virtuelle, des supports de formation liés aux outils spécifiques d'un chantier, afin d'immerger les futurs opérateurs.

Pour le deuxième objectif, il s'agira de structurer la gestion informatique (répertoires et fichiers) et produire les fiches procédures internes. Il s'agit de notices d'instruction internes que l'on formalise pour une fonction précise, après auto-apprentissage.

Avec l'aide d'un ingénieur méthodes, vous récupèrerez les modèles CAO (format type Inventor ou Solidworks) afin d'en faire des objets 3D texturés utilisables pour recréer un univers de chantier.

Vous développerez interface, scripts et fonctions nécessaires aux interactions dans la simulation (ex. boîte à bouton qui déclenche des fonctions ou animations sur les machines (levages, reculs des engins, mouvements des pièces etc).

Des autres applications porteront vraisemblablement vers l'utilisation de la Réalité Augmentée.

Contact :

Raphaël AVENIER <raphael.avenier@vinci-construction.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/>



AFRV

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

Directeur BMI

CONF GT IA des Jeux : 1er octobre / Next meeting of the Game AI WG : october 1

English version below French one

Chers collègues,

comme vous le savez sans doute, j'ai le plaisir de reprendre la suite de Florian Richoux en tant que co-organisateur avec Tristan Cazenave du GT IA des Jeux (Groupe de Travail en Intelligence Artificielle des jeux) du GDR IA du CNRS . Je vous rappelle donc que la prochaine réunion de notre groupe de travail aura lieu le lundi 1er octobre 2018 de 14h à 18h à l'université Paris Dauphine (je vous recontacterai pour vous donner le numéro de la salle). Le programme est le suivant :

- 14h Exposé 1 : Cameron Browne (Digital Ludeme Project, <http://ludeme.eu/>, exposé en Anglais)
- 15h Exposé 2 : Aline Hufschmitt (Statistical ggp games decomposition, <http://alinehuf.fr/>, exposé en Anglais)
- 15h30 Pause café
- 15h45 Exposé 3 : David Louapre et Juliette Lemaître (Ubisoft : Game AI chez Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/>, exposé en Français)
- 16h30 Exposé 4 : Sébastien Broussaud (Amplitude Studios : la prise de décision dans le jeu Endless Space 2, <https://www.amplitude-studios.com/>, exposé en Français)
- 17h15 Discussions :
 - problématiques abordées dans les exposés
 - vie du GT : passage de témoin, les outils, les buts, les collaborations, le montage de projets, les conf 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/>



AFRV

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

17h45

Fin

Comme vous pouvez le voir nous aurons la chance d'avoir 5 oratrices et orateurs, représentant équitablement le monde académique et le monde industriel. J'espère que cela pourra susciter quelques collaborations dans le futur !

Si vous pensez venir, n'hésitez pas à m'envoyer un petit mail (juste avec "Intéressé" en titre, rien d'autre) pour que je sache à peu près combien on sera.

A bientôt, donc ! Bien cordialement

Christophe

Dear colleagues,

as you may know, I have the pleasure to replace Florian Richoux as co-organizer with Tristan Cazenave of the "GT IA des Jeux du GDR IA du CNRS" (i.e. the working group on game AI inside the research group about AI of the CNRS). I recall that the next meeting will take place on october 1, 2018, from 2 to 6 pm at université Paris Dauphine (I'll contact you soon for the precise room). The program is the following:

- 2pm Talk 1 : Cameron Browne (Digital Ludeme Project, <http://ludeme.eu/>, in English)
- 3 Talk 2 : Aline Hufschmitt (Statistical ggp games decomposition, <http://alinehuf.fr/>, in English)
- 3.30 Coffee break
- 3.45 Talk 3 : David Louapre and Juliette Lemaître (Ubisoft : Game AI chez Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/>, in French)
- 4.30 Talk 4 : Sébastien Broussaud (Amplitude Studios : la prise de décision dans le jeu Endless Space 2, <https://www.amplitude-studios.com/>, in French)
- 5.15 Informal talks about :
 - issues developped in previous talks
 - the running of the working group : responsibilities, tools, goals, collaborations, possible projects in game AI, ongoing conferences, ...
- 5.45 End

As you see, we will be lucky to listen 5 speakers, representing both the academic and the industrial world. I hope this will help initiating collaborations between us.

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

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

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

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



AFRV

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

If you plan to come, please send me a short email (just with "Interested" as title, nothing else) so I can evaluate how many we will be.

See you soon ! Best regards

Christophe

CFP HUCAPP 2019 - 3rd Int.l Conf. on Human Computer Interaction Theory and Applications (Prague/Czech Republic)

SUBMISSION DEADLINE

3rd International Conference on Human Computer Interaction Theory and Applications

Submission Deadline: October 1, 2018

<http://www.hucapp.visigrapp.org/>

February 25 - 27, 2019

Prague, Czech Republic.

HUCAPP is organized in 4 major tracks:

- Agents and Human Interaction
- Haptic and Multimodal Interaction
- Theories, Models and User Evaluation
- Interaction Techniques and Devices

Proceedings will be submitted for indexation by: DBLP, Thomson Reuters, EI, SCOPUS and Semantic Scholar.

With the presence of internationally distinguished keynote speakers:

- Daniel McDuff, Microsoft, United States

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

- Diego Gutierrez, Universidad de Zaragoza, Spain
- Jiri Matas, Czech Technical University in Prague, Faculty of Electrical Engineering, Czech Republic
- Dima Damen, University of Bristol, United Kingdom
- Stefano Baldassi, Meta Company, United States

A short list of presented papers will be selected so that revised and extended versions of these papers will be published by Springer.

All papers presented at the congress venue will also be available at the SCITEPRESS Digital Library (<http://www.scitepress.org/DigitalLibrary/>).

Should you have any question please don't hesitate contacting me.

Kind regards,

HUCAPP Secretariat

Address: Av. D. Manuel I, 27A, 2º esq.

2910-595 Setubal, Portugal

Tel: +351 265 100 033

Fax: +351 265 520 186

Web: <http://www.hucapp.visigrapp.org/>

e-mail: hucapp.secretariat@insticc.org

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/>