



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 5943

03 décembre 2018

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

POSTE

Stage font end chez Middle VR

POSTE

Stage chez Middle VR

POSTE

**Clap35 recherche des indépendants ou petites entreprises en réalité
augmentée sur tablette**

POSTE

**Proposition de sujet de Thèse CIFRE e.l.m leblanc / Lab-STICC à Drancy et
Brest**

CfP

Call for Papers – CASA 2019 in Paris, France

CfP

Call for Workshops - IVA 2019 (Intelligent Virtual Agents) - Paris, France

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

Etude concernant notre utilisation des outils intelligents au quotidien

POSTE **Stage front end chez Middle VR**

MiddleVR

5 rue d'Arsonval

75015 Paris

contact@middlevr.com

tél : 07 89 65 78 59

MiddleVR - The Virtual Reality Company

<http://www.middlevr.com>

Infos:

- Stage.
- Expérience : fin d'études.
- Poste à pourvoir dès que possible et localisé sur Paris (M° Kremlin Bicêtre).
- Vous pouvez adresser votre candidature (CV et lettre de motivation) à : jobs@middlevr.com.

Le poste:

Vous allez participer au développement d'Improv chez MiddleVR, et tout particulièrement son interface utilisateur :

- Participation au développement front-end du produit.
- Participation à la conception du design produit sur des interfaces desktop et immersives.
- Potentiellement participer à des salons et événements avec l'équipe.

Connaissances requises:

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

- Développement HTML/CSS, Javascript et Git.
- Une connaissance de NodeJS ou de VueJS serait un plus.
- Une connaissance de Unity3D et du C# serait un plus.

Pourquoi MiddleVR ?

La réalité virtuelle change le monde, venez changer la réalité virtuelle !

POSTE Stage chez Middle VR

MiddleVR

5 rue d'Arsonval
75015 Paris

contact@middlevr.com

tél : 07 89 65 78 59

MiddleVR - The Virtual Reality Company

<http://www.middlevr.com>

Infos:

- Stage.
- Expérience : fin d'études ingénieur.
- Poste à pourvoir dès que possible et localisé sur Paris (M° Kremlin Bicêtre).
- Vous pouvez adresser votre candidature (CV et lettre de motivation) à : jobs@middlevr.com

Le poste:

Vous allez participer au développement d'Improv chez MiddleVR :

- Participer à la conception et au développement d'applications de réalité virtuelle sous Unity 3D.
- Travailler sur des sujets de recherche sur des interactions 3D et composants logiciels utiles à la réalité virtuelle.

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

- Potentiellement participer à des salons et événements avec l'équipe.

Connaissances requises:

- Développement C#, Unity3D et Git.
- Algorithmie, mathématiques 3D et autres bases du développement d'applications 3D.
- Un esprit scientifique et une première approche de la réalité virtuelle et des interactions 3D seraient un plus.

Pourquoi MiddleVR ?

La réalité virtuelle change le monde, venez changer la réalité virtuelle !

POSTE Clap35 recherche des indépendants ou petites entreprises en réalité augmentée sur tablette

La société Clap35 Production vient de gagner un projet basé sur de la réalité augmentée sur tablette, en extérieur.

Le principe est de superposer à la réalité de 6 lieux existants, des scènes de batailles (guerre de 1870) en animation 2D.

Clap35 recherche des indépendants ou petites entreprises capables développer ce type d'application.

Pour info, le projet doit-être livré en mars 2019. Le client est un musée.

Contact : Laurent Lacombe

0670571912

laurent@lacombe.pro

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 Proposition de sujet de Thèse CIFRE e.l.m leblanc / Lab-STICC à Drancy et Brest

Subject:

3D authoring tool of the assembly line and supervision of the activities of operators
This PhD subject will cover the need for Collaborative Design of Industrial Workstations making it possible to manage industrial installations in Industry 4.0. It will be part of the IRON-MEN BPI project led by e.l.m.-leblanc. Indeed, VR is a wonderful and promising tool to enhance the design process of workstations and manufacturing processes. Virtual reality simulation has been shown to be transferable or applicable to the real world [1]. So the idea would be to design an efficient tool making it possible to make a fast design of a workstation and then to test the efficiency of this workstation.

Such a tool should allow the designers of the workstations and of the factory process to simulate evolutions of the global installation, including the process, and also offer them a way to edit parts of the factory through a 3D editor with natural user interaction, and to have a virtual look at it through an immersive 3D visualization, using both VR and AR technologies.

This tool would be a kind of 3D CAD editor dedicated to e.l.m.-leblanc stuff, offering the possibility:

- to insert workstation elements and gas boilers parts into a simplified 3D model of the factory,
- to insert new 3D models when new workstations of gas boilers parts are inserted in the realfactory,
- to reconfigure the assembly line when the assembly process needs to evolve,
- to test the new system in order to check if the instructions given to the operators through Augmented Reality techniques are consistent and usable to achieve the new operators' tasks. In the scope of this PhD subject, this editor could also benefit from previous research about using collaborative VR including operators, design engineers and ergonomists in the design phase of such workstations [2, 3, 5]. This tool could also embed information about the constraints of the virtual environment that could help designers to manage these constraints such as in [4].

Moreover, this tool should also make it possible to monitor users' activity, by visualizing their moves and the information that the AR system will show them.

- As for some of the other PhD subjects of the IRON-MEN project, all the information about the monitoring of the operator and about the parts of the gas boilers will be considered as an input for the simulation system for the global monitoring to visualize them. Anyway, maybe it will be necessary to propose an automatic process to simplify some

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/>



parts of the CAD data of the gas boilers so that it will be possible to use them with AR systems such as the Microsoft HoloLens.

- Then the outputs of the scenario engine (developed by another PhD student in the context of the IRON-MEN project) would be used by the AR system to provide information to the operator, and would be used also by the monitoring tool to visualize them in views dedicated to the designers of the assembly process, to the operators, and to ergonomists for assessing good ergonomics for workstations [7, 8, 9].

This tool should make possible multi-user simulation in order to be able to manage complex multi-user assembly lines, as well as the real monitoring will have to monitor several users in the global system. This tool would also be a contribution to the “digital twin factory” thematic. The first typical use-case for this research would be a live modification of a workstation, using an AR device in the “shopfloor” of the factory (that is to say with engineers who would be operating directly on a previous version of the real workstation, at the real place it will be used in the factory). While the engineers would be moving the real parts of the workstation, the system would update dynamically the numerical model of the workstation, and the engineers could check with the operators if the AR feedback given to the operators would be OK.

The second typical use-case for this research would be a VR simulation of the modification of the numerical model of a workstation, in a different (empty) space, to address workstation modifications that cannot be done directly on the real workstation, because of too important modifications, or because the physical parts of the workstation do not exist yet, or because the current workstation is busy or must be reused as is very soon so that it would not be efficient to make modifications that should be undone very soon. In this case, a first simulation could be done in VR (using the same AR device than in the first case) with the engineers and the operators, then the engineers could go later on the real “shopfloor”, the AR system would help to place the real parts of the system to fit with the numerical model, and then they could go on as in the first use case.

Scheduling

The PhD student will be incorporated to the software development team of the IRON-MEN project, and will participate, with the support of a software development engineer, to the agile software development of the whole IRON-MEN system.

The PhD Student will have to share his/her time between the e.l.m.-leblanc factory in Drancy (93) and IMT Atlantique in Brest (29). The proposed schedule is roughly:

- 2 weeks in Drancy for a kick-off with all the people (engineers, operators, PhD students, researchers) involved in the IRON-MEN project

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

- #12 months in Brest (state of the art, practice of 3D software, first steps of the prototype)
- #18 months in Drancy (software development, first research results, first deployments)
- #6 months in Brest (writing of the PhD manuscript, final developments, preparing the PhD defense)

Contacts

- Thierry Duval : thierry.duval@imt-atlantique.fr
- Sébastien Kubicki : sebastien.kubicki@enib.fr
- Emmanuel Bricard : emmanuel.bricard@fr.bosch.com

Salary

- 30326 € / year brut (around 2020 € / month net)

References

[1] C. Pontonnier, G. Dumont, A. Samani, P. Madeleine, M. Badawi. "Designing and evaluating a workstation in real and virtual environment: toward virtual reality based ergonomic design sessions. Journal on Multimodal User Interfaces, vol. (2), .. 199-200, 2014

[2] C. Pontonnier, T. Duval, G. Dumont. "Sharing and bridging information in a collaborative virtual environment : application to ergonomics". in Proceedings of CognitiveCom 2013 24th IEEE International Conference on Cognitive Communications, IEEE, .. 11-16, Budapest, Hungary, 2013

[3] C. Pontonnier, T. Duval, G. Dumont. "Collaborative Virtual Environments for Ergonomics: Embedding the Design Engineer Role in the Loop". in Proceedings of 3DCVE 2014 2nd IEEE VR 2014 International Workshop on 3D Collaborative Virtual Environments, .. 1-5, IEEE, Minneapolis, USA, 2014

[4] T. Duval, T.T.H. Nguyen, C. Fleury, A. Chaufaut, G. Dumont, V. Gouranton. "Improving Awareness for 3D Virtual Collaboration by Embedding the Features of Users' Physical Environments and by Augmenting Interaction Tools with Cognitive Feedback Cues". in JMUI 2014 Journal on Multimodal User Interfaces, Volume (2), Issue (1), .. 17-19, 2014

[5] C. Pontonnier, G. Dumont, T. Duval. "Ergonomics and Virtual Reality: VnSnONAnR Project examples". in Proceedings of EuroVR 2014, .. 25-30, Bremen, Germany, 2014

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 revue : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/revues/>

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

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

[6] T. T. H. Nguyen, C. Pontonnier, S. Hilt, T. Duval, G. Dumont. "VR-based Operating Modes and Meta-hors for Collaborative Ergonomic Design of Industrial Workstations". *JMUn 2 Journal on Multimodal User Interfaces*, to appear, 2016

[7] G. Chryssolouris, D. Mavrikios, D. Fragos, V. Karabatsou. "A virtual reality-based experimentation environment for the verification of human-related factors in assembly processes". *Robotics and Computer Integrated Manufacturing* 1624,, .. 267–276, 2000

[8] A. Cimino, F. Longo, G. Mirabelli. "A multimeasure-based methodology for the ergonomic effective design of manufacturing system workstations". *International Journal of Industrial Ergonomics* 392,, .. 447-455, 2009

[9] H. Couclelis, A. Gets. "Conceptualizing and measuring accessibility within physical and virtual spaces". *Information, Space, and Cyberspace*, .. 15–20. Springer, 2000

Cfp Call for Papers – CASA 2019 in Paris, France

The 32th International Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2019) will be held on July 1-3, 2019 in Paris, France. The conference is organized by Sorbonne University (France), in cooperation with ACM-SIGGRAPH, under guidance of the Computer Graphics Society (CGS).

CASA was founded in 1988 in Geneva, Switzerland, and it is the oldest international conference in computer animation and social agents in the world. In the last ten years, CASA was held in Korea (2008), Netherlands (2009), France (2010), China (2011), Singapore (2012), Turkey (2013), United States (2014), Singapore (2015), Switzerland (2016), Korea (2017), China (2018).

WARNING: There is a conference called ICCASA 2019 that claims to be the 21st International Conference on Computer Animation and Social Agents in Bali in January 2019.

This conference is not the official CASA and is launched by an organization World Academy of Science, Engineering and Technology that is unfortunately very famous for its predatory publishing practices.

Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/World_Academy_of_Science,_Engineering_and_Technology

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

Please note that no paper submitted to ICCASA 2019 in Bali will be published in the journal Computer Animation and Virtual Worlds. Only accepted papers submitted to CASA 2019 in Paris will be published in the journal.

PAPER SUBMISSION

We invite submissions of research full papers, short papers, and posters on a broad range of topics, including but not limited to Computer Animation, Embodied Agents, Social Agents, Virtual and Augmented Reality, and Visualization (see below for a detailed list).

For more information, please visit the CASA 2019 website:

<https://casa2019.sciencesconf.org>

28 accepted full papers will be recommended to publish in a special issue of the Computer Animation and Virtual Worlds Journal published by Wiley (CAVW). The short papers and posters will be published in the ACM digital library. All submissions will be reviewed via a double-blind review process.

IMPORTANT DATES (23h59 UTC/GMT)

Full papers (10 pages)

Submission Deadline: March 1, 2019

Notification of Acceptance: April 8, 2019

Camera Ready: April 22, 2019

Short papers (4~6 pages) and Posters (1 page)

Submission Deadline: April 15, 2019

Notification of Acceptance: May 5, 2019

Camera Ready: May 15, 2019

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

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

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

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



COMMITTEE

Conference Chairs

Catherine Pelachaud (CNRS-Sorbonne University, France)

Michael Neff (University of California, Davis, USA)

Program co-chairs

Soraia Musse (PUCRS, Bresil)

Daniel Thalmann (EPFL, Switzerland)

Zerrin Yumak (University of Utrecht, Netherlands)

SCOPE AND LIST OF TOPICS

CASA invites submissions on a broad range of topics, including but not limited to:

Computer Animation

Motion Control

Motion Capture & Retargeting

Path Planning

Physics-based Animation

Vision-based Techniques

Behavioral Animation

Artificial Life

Deformation

Facial Animation

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

Image-based Animation

Multi-Scale Models

Knowledge-based Animation

Social Agents

Social Agents and Avatars

Emotion and Personality

Virtual Humans

Autonomous Actors

AI-based Animation

Social and Conversational Agents

Inter-Agent Communication

Social Behavior

Crowd Simulation

Machine learning

Other Related Topics

Animation Compression and Transmission

Semantics and Ontologies

Anthropometric Virtual Human Models

Acquisition and Reconstruction from Big Data

Cultural Heritage Applications

3D Physiological Humans

3D Telepresence

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

Augmented Reality and Virtual Reality

Social Robots

Deep Learning methods

CfP Call for Workshops - IVA 2019 (Intelligent Virtual Agents) - Paris, France

Dear IVA enthusiasts,

The IVA 2019 organizing committee solicits proposals for full-day and half-day workshops to be held in conjunction with the main conference (<https://iva2019.sciencesconf.org/>).

The purpose of a workshop is to provide an opportunity for participants from academia, industry, government and other related parties to present and discuss novel ideas on current and emerging topics relevant to intelligent virtual agents, their applications and emergent technologies.

Workshops are scheduled for July the 1st, 2nd (morning) and 5th (afternoon) 2019.

Each workshop should be organized under a well-defined theme focusing on emerging research areas, challenging problems and industrial/governmental applications. Organizers have free control on the format, style as well as the building blocks of the workshop.

Possible contents of a workshop include but are not limited to invited talks, regular papers/posters, panels, and other pragmatic alternatives.

In case workshop proposers need extra time to prepare their workshop, early decisions may be considered if justified.

We would like to encourage organizers to avoid a mini-conference format by (i) encouraging the submission of position papers and extended abstracts, (ii) allowing plenty of time for discussions and debates, and (iii) organizing workshop panels.

Organizers of accepted workshops are expected to announce the workshop and disseminate their call for papers, maintain the workshop website, gather submissions, conduct the reviewing process and decide upon the final workshop program. They are also required to prepare an informal set of workshop proceedings to be distributed

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

with the registration materials at the main conference, with a proceedings format template provided by IVA 2019. Workshop organizers may choose to form organizing or program committees aiming to accomplish these tasks successfully.

Workshop proposals should be sent to the IVA 2019 Workshops chairs and should contain the following information:

The NAMES, AFFILIATIONS, and SHORT BIOS of all the organizers

The MAIN CONTACT organizer's e-mail and telephone number

The TITLE of the workshop

A maximum of three paragraphs that describe the TOPIC of the workshop,
its target AUDIENCE, and its RELEVANCE to IVA

One paragraph MOTIVATING the workshop (why we should organize it NOW in conjunction with IVA 2019)

Tentative names of invited speakers, reviewers, and panelists (if a panel will be organized)

The desired LENGTH of the workshop: full-day (~8 hours) or half-day (~4 hours)

Tentative PROGRAM SKETCH

For workshops previously held at IVA or other conferences, details on venue, attendance and number of submissions/accepted papers from past editions

For new workshops, a list of possible attendees/submissions and/or a justification of the expected attendees/submissions Tentative descriptions of all other workshop components (panels, discussion sessions, poster sessions, invited talks, etc.)

Submission Deadline: Workshop proposals must be submitted by January 20, 2019 at 11:59 PM CET.

Best regards,

IVA 2019 Workshops chairs

Brian Ravenet brian.ravenet@limsi.fr

Céline Clavel celine.clavel@limsi.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

CfP Etude concernant notre utilisation des outils intelligents au quotidien

Bonjour,

Je suis Sandrine, étudiante en Sciences Cognitives et mène en collaboration avec l'Université Lyon 2, une étude d'envergure nationale concernant notre utilisation des outils intelligents au quotidien. Notre but est d'évaluer, de la manière la plus précise possible, notre comportement face à ces outils afin d'adapter leur utilisation dans un futur proche. Je pense qu'il serait intéressant de recruter des personnes avec des affinités en VR, afin de rendre compte des comportements et des attentes à ce sujet.

Le questionnaire ne dure que 5 minutes et nous aiderait beaucoup dans notre recherche.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjHm7isxDQ8m17NkViEgTW2ghxDw_KIPD2wWDAUI-tKw5wGQ/viewform?fbclid=IwAR09LAEUp5Ofxh9jccY0l1Nirr7ICG9bn1H2U58A4uEtzNM8J4KFZj9aogI

Les données sont bien évidemment anonymes et vous pourrez même recevoir les résultats globaux de notre étude, une fois qu'ils seront traités.

Merci beaucoup pour votre attention,

Sandrine HA.

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/>