



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 597

07 janvier 2019

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

---

<b>POSTE</b>	<b>Proposition de stage M2 ou équivalent « Exploration technique des méthodes de prototypage et de production de dispositifs de formation en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab</b>
<b>POSTE</b>	<b>Proposition de stage M2 ou équivalent « Exploration orientée UX/UI des méthodes de prototypage et de production de dispositifs de formation en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab</b>
<b>POSTE</b>	<b>Ingénieur pédagogique en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab</b>
<b>POSTE</b>	<b>Offre de CDD à l'Université de Bordeaux</b>
<b>POSTE</b>	<b>Stages de M2 - Téléprésence - ExSitu (Inria Saclay) : « AR-Enhanced Collaborative Modeling » Master Internship for 2019</b>

---

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	Multi-user Telepresence Systems for Remote Collaboration across Wall-Sized Displays Master-level internship 2019 chez ExSitu (Inria Saclay)
POSTE	Internship at Inria and EDF Research on progressive analysis and visualization of ensemble simulations
POSTE	MC27 à Strasbourg
POSTE	Stage Assistant(e) Dir. Artistique et Technique Art&VR Gallery
CfP	CFP of CGI 2019
CfP	CFP SAGEO2019
GDR	Rapport de Prospective Conseil Scientifique CNRS-INS2I 2018

---

---

## **POSTE Proposition de stage M2 ou équivalent « Exploration technique des méthodes de prototypage et de production de dispositifs de formation en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab**

### ***À propos de l'Immersive Learning Lab***

Immersive Learning Lab (i2L, [www.i2l.fr](http://www.i2l.fr)) est le premier pôle de compétences et de ressources dédié à l'orientation, la formation professionnelle et la collaboration à distance par les technologies immersives.

Organisation d'intelligence collective non capitalistique fondée par plusieurs organisations d'envergure nationale (grands organismes de formation, grands comptes via leurs services RH ou universités d'entreprises, partenaires socioéconomiques), ce lab sera inauguré avant l'été 2019 dans Paris.

Ce projet est soutenu par la région Ile de France dans le cadre du Plan d'Investissement Compétences (PIC) en partenariat avec le Ministère du Travail, et du Programme Smart Région Initiative 2018-2021.

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

## Missions

- Accompagner les acteurs de l'orientation, de la formation professionnelle et de la collaboration au travail dans la découverte, l'appropriation et la mise en œuvre des technologies immersives
  - Informer, conseiller, former, professionnaliser
  - Mutualiser, coproduire, innover, expérimenter
  - Soutenir les déploiements et les passages à l'échelle
  - Labelliser la qualité pédagogique
  - Articuler avec l'existant (blocs de compétences, Certificat de Qualité Professionnelle, titres et diplômes)
- ☑ Accélérer le développement des sciences, techniques et méthodologies liées à la conception et l'usage des technologies immersives au service du développement des compétences, et du travail collaboratif.
- ☑ Construire des fondations conceptuelles et opérationnelles solides en s'appuyant sur l'état de l'art des recherches scientifiques et en menant des études d'impact

Nous voulons

1. Défricher et maîtriser les futurs usages et outils pédagogiques de la formation professionnelle
2. Participer activement à la transformation des processus d'apprentissage et de transmission des savoirs
3. Contribuer à développer une filière d'excellence française de l'Immersive Learning en mesure de satisfaire aux besoins domestiques et conquérir les marchés francophones et européens en premier lieu.

## Moyens

- Connaître et maîtriser l'existant et l'émergent pour donner à nos fondateurs, parties prenantes et clients la bonne information au bon moment, ainsi leur permettre de prendre la bonne décision
- Construire les solutions d'acculturation, de formation, de mise en œuvre et de déploiement des technologies immersives au service du développement des compétences et de la collaboration au travail
- Soutenir l'évolution des parcours professionnels du fait de la digitalisation des organisations
- Elaborer des méthodologies de conception et de mise en œuvre qui intègrent à la racine la crucialité de l'engagement des formateurs et garantissent le ROI des déploiements
- Piloter
  - Des groupes de travail et de recherche

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

- Des consortiums de réponses aux appels à projets pour cofinancer des projets d'intérêt général ou collectif
- Réaliser l'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMOA) de projets de contenus de formation spécifiques à des métiers ou des domaines
- Interconnecter de nombreux acteurs et organisations pour élargir les connaissances réciproques, développer de l'intelligence collective et des synergies profitables.

### ***Description du poste***

Vous évoluerez au sein d'une équipe horizontale particulièrement motivée et engagée.

Vous serez chargé d'explorer et de maîtriser les outils existants de production AR/VR, qu'il s'agisse de plateformes d'enseignement, de collaboration et d'outils de production (vidéos 360° interactives, environnements et contenus 3D, design et de créativité en 3D...)

Par ailleurs, les solutions de visualisation externes des expériences en mixed reality (type plugin Unity, LIV, ViewR, MixCast) seront un sujet à enjeu.

L'objectif est d'identifier, pour chacun de ces outils, la facilité de prise en main et de mise en œuvre, ainsi que les cas d'usage pour lesquels ils seront pertinents.

Vous contribuerez ensuite à

1. Formaliser les modules de formation à la prise en main de ces outils
2. Utiliser ces outils pour prototyper en immersion des expériences de formation

Vous interviendrez en appui sur l'ensemble des projets et groupes de travail du pôle, ainsi que pour l'organisation et l'animation des événements. Dans le cadre de groupes de travail, vous pourrez être force de proposition quant aux potentialités techniques et capable de les illustrer en direct.

Ce travail sera conduit en collaboration avec un autre stagiaire qui s'attachera à la partie UI/UX des solutions. Le but étant d'apporter une vision complète et objective quant aux capacités de ces outils immersifs.

Une grande partie de votre activité sera donc réalisée en immersion.

### ***Compétences attendues***

Vouloir participer à inventer le futur des méthodes de créativité, de la formation professionnelle et de la collaboration au travail

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

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

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

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



**AFRV**

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

### ***Compétences techniques***

- Pratique avérée et très fort intérêt pour les technologies immersives et 3D ;
- Maîtrise des environnements et de la modélisation 3D (CAO/DAO/Design) ;
- Utilisation des outils de conception/production d'environnement numérique (Blender, 3DS Max, SketchUp, Solidworks, Catia, Unity, Unreal ...)
- ☑ Connaissances liées aux interfaces utilisateurs (UI)
- ☑ Connaissance des enjeux l'expérience utilisateur (UX design)

### ***Profil***

- Créativité, exigence professionnelle et goût de l'excellence
- Grande appétence et agilité digitale, entre autres pour les outils de travail collaboratifs
- Approche et conceptualisation technique des problèmes
- Rigueur, autonomie, sens de l'initiative et force de proposition
- Disponibilité, forte capacité et volonté d'investissement
- Travail en équipe

### ***Conditions de travail***

Lieu d'exercice : 11 rue d'Anjou, Paris 8e (métro Madeleine ou Concorde)

1. Stage de 6 mois minimum, début souhaité 4 février 2019
2. 35h semaine
3. Rémunération : indemnité légale et paiement des heures supplémentaires
4. Prise en charge de 50 % des frais de transports collectifs, possibilité de tickets restaurant ou de panier-repas

Candidature à [recrutement@i2l.fr](mailto:recrutement@i2l.fr) ; soyez créatif !

---

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 stage M2 ou équivalent « Exploration orientée UX/UI des méthodes de prototypage et de production de dispositifs de formation en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab**

### ***À propos de l'Immersive Learning Lab***

Immersive Learning Lab (i2L, [www.i2l.fr](http://www.i2l.fr)) est le premier pôle de compétences et de ressources dédié à l'orientation, la formation professionnelle et la collaboration à distance par les technologies immersives.

Organisation d'intelligence collective non capitalistique fondée par plusieurs organisations d'envergure nationale (grands organismes de formation, grands comptes via leurs services RH ou universités d'entreprises, partenaires socioéconomiques), ce lab sera inauguré avant l'été 2019 dans Paris.

Ce projet est soutenu par la région Ile de France dans le cadre du Plan d'Investissement Compétences (PIC) en partenariat avec le Ministère du Travail, et du Programme Smart Région Initiative 2018-2021.

### ***Missions***

- Accompagner les acteurs de l'orientation, de la formation professionnelle et de la collaboration au travail dans la découverte, l'appropriation et la mise en œuvre des technologies immersives
  - Informer, conseiller, former, professionnaliser
  - Mutualiser, coproduire, innover, expérimenter
  - Soutenir les déploiements et les passages à l'échelle
  - Labelliser la qualité pédagogique
  - Articuler avec l'existant (blocs de compétences, Certificat de Qualité Professionnelle, titres et diplômes)
- ☑ Accélérer le développement des sciences, techniques et méthodologies liées à la conception et l'usage des technologies immersives au service du développement des compétences, et du travail collaboratif.
- ☑ Construire des fondations conceptuelles et opérationnelles solides en s'appuyant sur l'état de l'art des recherches scientifiques et en menant des études d'impact

Nous voulons

1. Défricher et maîtriser les futurs usages et outils pédagogiques de la formation professionnelle
2. Participer activement à la transformation des processus d'apprentissage et de transmission des savoirs

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

3. Contribuer à développer une filière d'excellence française de l'Immersive Learning en mesure de satisfaire aux besoins domestiques et conquérir les marchés francophones et européens en premier lieu.

### ***Moyens***

- Connaître et maîtriser l'existant et l'émergent pour donner à nos fondateurs, parties prenantes et clients la bonne information au bon moment, ainsi leur permettre de prendre la bonne décision
- Construire les solutions d'acculturation, de formation, de mise en œuvre et de déploiement des technologies immersives au service du développement des compétences et de la collaboration au travail
- Soutenir l'évolution des parcours professionnels du fait de la digitalisation des organisations
- Elaborer des méthodologies de conception et de mise en œuvre qui intègrent à la racine la crucialité de l'engagement des formateurs et garantissent le ROI des déploiements
- Piloter
  - Des groupes de travail et de recherche
  - Des consortiums de réponses aux appels à projets pour cofinancer des projets d'intérêt général ou collectif
  - Réaliser l'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMOA) de projets de contenus de formation spécifiques à des métiers ou des domaines
- Interconnecter de nombreux acteurs et organisations pour élargir les connaissances réciproques, développer de l'intelligence collective et des synergies profitables.

### ***Description du poste***

Vous évoluerez au sein d'une équipe horizontale particulièrement motivée et engagée.

Vous serez chargé d'explorer et de maîtriser les outils existants de production AR/VR, qu'il s'agisse de plateformes d'enseignement, de collaboration et d'outils de production (vidéos 360° interactives, environnements et contenus 3D, design et de créativité en 3D...)

Par ailleurs, les solutions de visualisation externes des expériences en mixed reality (type plugin Unity, LIV, ViewR, MixCast) seront un sujet à enjeu.

L'objectif est d'identifier, pour chacun de ces outils, la facilité de prise en main et de mise en œuvre, ainsi que les cas d'usage pour lesquels ils seront pertinents.

Vous contribuerez ensuite à

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

1. formaliser les modules de formation à la prise en main de ces outils
2. utiliser ces outils pour prototyper en immersion des expériences de formation

Vous interviendrez en appui sur l'ensemble des projets et groupes de travail du pôle, ainsi que pour l'organisation et l'animation des événements. Dans le cadre de groupes de travail, vous pourrez être force de proposition quant à l'expérience "utilisateur" et capable de la prototyper en direct.

Ce travail sera conduit en collaboration avec un autre stagiaire qui s'attachera à la partie technique des solutions. Le but étant d'apporter une vision complète et objective quant aux capacités de ces outils immersifs.

Une grande partie de votre activité sera donc réalisée en immersion

### ***Compétences attendues***

Vouloir participer à inventer le futur des méthodes de créativité, de la formation professionnelle et de la collaboration au travail

#### ***Compétences techniques***

- Pratique existante ou très fort intérêt pour l'innovation, les technologies immersives et 3D ;
- Maîtrise des enjeux et bonnes pratiques de l'expérience utilisateur (UX design)
- Connaissance liée aux interfaces utilisateurs (UI)
- Capacité de design d'interface
- Connaissance des environnements numériques et modélisation 3D (CAO/DAO/Design) et des outils de production (Blender, 3DS Max, SketchUp, Solidworks, Catia, Unity, Unreal ...)

#### ***Profil***

- Créativité, exigence professionnelle et goût de l'excellence
- Grande appétence et agilité digitale, entre autres pour les outils de travail collaboratifs
- Approche et conceptualisation technique des problèmes
- Rigueur, autonomie, sens de l'initiative et force de proposition
- Disponibilité, forte capacité et volonté d'investissement
- Travail en équipe

### ***Conditions de travail***

Lieu d'exercice : 11 rue d'Anjou, Paris 8e (métro Madeleine ou Concorde)

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

1. Stage de 6 mois minimum, début souhaité 4 février 2019
2. 35h semaine
3. Rémunération : indemnité légale et paiement des heures supplémentaires
4. Prise en charge de 50% des frais de transports collectifs, possibilité de tickets restaurant ou de panier-repas

Candidature à [recrutement@i2l.fr](mailto:recrutement@i2l.fr) ; soyez créatif !

---

## **POSTE      Ingénieur pédagogique en réalités virtuelle et augmentée » chez Immersive Learning Lab**

### ***À propos de l'Immersive Learning Lab***

Immersive Learning Lab (i2L, [www.i2l.fr](http://www.i2l.fr)) est le premier pôle de compétences et de ressources dédié à l'orientation, la formation professionnelle et la collaboration à distance par les technologies immersives.

Organisation d'intelligence collective non capitalistique fondée par plusieurs organisations d'envergure nationale (grands organismes de formation, grands comptes via leurs services RH ou universités d'entreprises, partenaires socioéconomiques), ce lab sera inauguré avant l'été 2019 dans Paris.

Ce projet est soutenu par la région Ile de France dans le cadre du Plan d'Investissement Compétences (PIC) en partenariat avec le Ministère du Travail, et du Programme Smart Région Initiative 2018-2021.

### ***Missions***

- Accompagner les acteurs de l'orientation, de la formation professionnelle et de la collaboration au travail dans la découverte, l'appropriation et la mise en œuvre des technologies immersives
  - Informer, conseiller, former, professionnaliser
  - Mutualiser, coproduire, innover, expérimenter
  - Soutenir les déploiements et les passages à l'échelle
  - Labelliser la qualité pédagogique
  - Articuler avec l'existant (blocs de compétences, Certificat de Qualité Professionnelle, titres et diplômes)

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/>



- ☑ Accélérer le développement des sciences, techniques et méthodologies liées à la conception et l'usage des technologies immersives au service du développement des compétences, et du travail collaboratif.
- ☑ Construire des fondations conceptuelles et opérationnelles solides en s'appuyant sur l'état de l'art des recherches scientifiques et en menant des études d'impact

Nous voulons

1. Défricher et maîtriser les futurs usages et outils pédagogiques de la formation professionnelle
2. Participer activement à la transformation des processus d'apprentissage et de transmission des savoirs
3. Contribuer à développer une filière d'excellence française de l'Immersive Learning en mesure de satisfaire aux besoins domestiques et conquérir les marchés francophones et européens en premier lieu.

### ***Moyens***

- Connaître et maîtriser l'existant et l'émergent pour donner à nos fondateurs, parties prenantes et clients la bonne information au bon moment, ainsi leur permettre de prendre la bonne décision
- Construire les solutions d'acculturation, de formation, de mise en œuvre et de déploiement des technologies immersives au service du développement des compétences et de la collaboration au travail
- Soutenir l'évolution des parcours professionnels du fait de la digitalisation des organisations
- Elaborer des méthodologies de conception et de mise en œuvre qui intègrent à la racine la crucialité de l'engagement des formateurs et garantissent le ROI des déploiements
- Piloter
  - Des groupes de travail et de recherche
  - Des consortiums de réponses aux appels à projets pour cofinancer des projets d'intérêt général ou collectif
  - Réaliser l'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMOA) de projets de contenus de formation spécifiques à des métiers ou des domaines
- Interconnecter de nombreux acteurs et organisations pour élargir les connaissances réciproques, développer de l'intelligence collective et des synergies profitables.

### ***Description du poste***

Sous la responsabilité du Président fondateur, au sein d'une équipe horizontale particulièrement motivée et engagée, l'ingénieur pédagogique sera le point d'entrée et le référent des dimensions didactiques de l'ensemble des projets du pôle :

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

- Conception et mise en œuvre de modules de formations d'acculturation et de professionnalisation (contenu des sessions, choix des intervenants extérieurs si nécessaires,
- définition des objectifs et modalités pédagogiques...). Évaluation des résultats et adaptation des processus
- Coordination avec l'assistant(e) de direction des plannings de formation, du suivi administratif d'inscription et de validation des stagiaires.
- Participation
  - au processus de veille, de benchmark des matériels, contenus et outils
  - à l'alimentation de la base de connaissance et de l'observatoire des usages
  - à l'élaboration de la grille et du langage d'évaluation des expériences et contenus de formation immersifs existants ; à la réflexion sur le processus et les outils d'évaluation de la qualité pédagogique, voire de leur labellisation
  - à l'organisation des événements et manifestations du pôle ainsi qu'à leur animation
- Mise en place de groupes de travail et de workshops thématiques pluridisciplinaires sur la base du plan de charge défini par le conseil d'administration, en interaction étroite avec le Conseil Éthique Scientifique et Technique
- Pilotage des projets de développement issus des appels à projets gagnés ou des commandes des organisations fondatrices et de leurs partenaires

Un apprenti est envisagé à partir de la rentrée 2019.

### ***Compétences attendues***

Vouloir participer à l'élaboration du futur de la formation professionnelle et de la collaboration au travail

Expérience : 5 ans minimum

### ***Compétences***

- Bonne connaissance du secteur de l'enseignement professionnel, supérieur et de la formation continue ; fort intérêt pour les enjeux du numérique dans l'orientation et la formation tout au long de la vie
- Maîtrise de la didactique et des processus de construction de séquences d'apprentissage
- Expérience de conception et de mise en œuvre de dispositifs digitaux de formation innovants
- Culture de l'interactivité et de la ludification de contenus pédagogiques (scénarisation de parcours non linéaire)
- Maîtrise des enjeux d'ergonomie des interfaces (UX design)
- Pratique avérée ou très fort intérêt pour les technologies immersives (VR, AR)

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

- Grande appétence et agilité digitale ; capacité technique avérée (outils de travail collaboratifs, notions en développement, modélisation 3D, production de vidéos pédagogiques)
- Idéalement, connaissance des environnements numériques et modélisation 3D (CAO/DAO/Design) et des outils de production (Blender, 3DS Max, SketchUp Solidworks, Catia, Unity, Unreal ...)
- Maîtrise des techniques de gestion de projet
- Maîtrise des méthodologies et techniques de veille et benchmark

### *Profil*

- Pédagogie, excellent relationnel, aisance à l'oral en particulier en situation d'animation et d'enseignement
- Maturité professionnelle, autonomie et sens de l'initiative, force de proposition
- Disponibilité, forte capacité/volonté d'engagement et d'investissement
- Créativité et rigueur, exigence professionnelle et goût de l'excellence, loyauté
- Très bonne capacité rédactionnelle
- Très forte capacité/volonté à travailler en équipe

### *Conditions de travail*

Lieu d'exercice : 11 rue d'Anjou, Paris 8e (métro Madeleine ou Concorde)

☑ CDD de six mois ayant vocation à être transformé en CDI, statut cadre

☑ Rémunération attractive sur profil

☑ Prise en charge de 50% des frais de transports collectifs, possibilité de tickets restaurant

Prise de fonction dès que possible.

Candidature à [recrutement@i2l.fr](mailto:recrutement@i2l.fr) ; soyez créatif !

---

## **POSTE      Offre de CDD à l'Université de Bordeaux**

### *Descriptif du poste*

- Intitulé de la composante, du service ou du laboratoire d'affectation : USR 3413 SANPSY
- Collège, département ou Pôle de rattachement : SVS
- Nom et prénom du responsable de la structure : Pr Pierre PHILIP
- Responsable hiérarchique direct (si différent du responsable de la structure) :

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

- Localisation géographique du poste (adresse complète) : Plateforme de Recherche Neuro-Psychopharmacologique – Hôpital Pellegrin - Tripode - 13ème étage - Place Amélie Raba Léon 33076 Bordeaux cedex
- Personne à contacter pour tout renseignement (nom et fonction) : Pr Pierre PHILIP / Cécile KLOCHENDLER
- Intitulé du poste : Ingénieur spécialisé en Réalité Virtuelle (développement et modélisation 3D)
- BAPi ou spécialité : E
- Emploi type : Ingénieur d'étude ou de Recherche selon diplôme
- Date de début de contrat : 01/11/2018
- Date de fin de contrat : 31/10/2018
- Quotité de temps de travail : 100 % ou nombre d'heures :
- Niveau du recrutement (cat. A, B ou C) : A
- Salaire mensuel brut proposé : selon diplôme et expérience

***Mission(s) principale(s) ou projet à accomplir :***

Dans le cadre du développement de nouveaux projets en réalité virtuelle appliqués au domaine de la santé, l'Unité de Service et de Recherche USR 3413 SANPSY (<http://www.sanpsy.univbordeauxsegalen.fr/>) recherche un(e) ingénieur(e) Réalité Virtuelle polyvalent(e) (développeur/euse et designer/euse 3D). Vous intégrerez une équipe pluridisciplinaire composée d'ingénieurs en réalité virtuelle et informatique, de chercheurs, de médecins et de personnels spécialisé en recherche clinique. Vous serez prioritairement affecté(e) à la modélisation 3D d'environnements virtuels et au développement de scénarii sous Unity 3D destinés à notre salle immersive (CAVE) pour le projet PADA1. Ce projet de recherche hospitalier vise à développer une chambre virtuelle d'enfant permettant d'évaluer des processus cognitifs dans une salle immersive (CAVE), dans le cadre de l'exploration du trouble déficit de l'attention de l'enfant. Vous travaillerez en étroite collaboration avec les chercheurs et les médecins de l'Unité et développerez de nouveaux outils répondant à leurs besoins dans le cadre de projets dans le domaine de la santé.

***Activités essentielles :***

Les principales tâches de l'ingénieur(e) Réalité Virtuelle seront :

- la création de nouveaux scénarii de réalité virtuelle (modélisation 3D et développement informatique)
- le développement de nouvelles fonctionnalités dans le cadre de projets
- le support technique sur les équipements de simulation et réalité virtuelle
- le recueil des besoins des utilisateurs
- la rédaction de documentations techniques
- la réalisation d'une veille technologique

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 candidat sera formé en interne à l'utilisation (matérielle et logicielle) des moyens de simulation et d'immersion.

***Le cas échéant, activités associées :***

Environnement et contexte de travail, contraintes particulières liées au poste : SANPSY est une unité mixte Université de Bordeaux-CNRS qui étudie les troubles du sommeil, de l'attention et l'addiction. L'Unité SANPSY a développé, dans le cadre d'un financement Investissements d'Avenir, des équipements de réalité virtuelle et de simulation dédiés au phénotypage humain pour la recherche dans le domaine de la santé (EquipEx PHENOVIRT, <http://phenovirt.equipex.u-bordeaux.fr>). L'unité possède deux simulateurs de conduite (OKTAL, CONTINENTAL), un démonstrateur de vol (THALES), une salle immersive type CAVE (IMMERSION), un casque HTC VIVE, de la capture de mouvement corporel (OPTITRACK) et faciale (DYNAMIXYZ).

***Profil recherché:***

***♣ Diplôme(s) exigé(s) et/ou niveau de qualification :***

- Formations de master ou d'ingénieur en informatique/ réalité virtuelle ou équivalent.
- Anglais : Compréhension écrite et orale niveau 2

***♣ Compétences demandées :***

*Savoirs :*

- Expertise en développement et optimisation d'application sous Unity 3D
- Expertise en programmation informatique
- Expertise en modélisation 3D
- Intérêt pour la réalité virtuelle et des interactions homme-machine

*Savoir-faire :*

- Maîtrise d'Unity 3D
- Maîtrise des langages C#, C++ et Python
- Maîtrise des logiciels 3ds MAX et Motion Builder
- Connaissance des outils de réalité virtuelle (logiciels, capteurs, système...)

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

*Savoir-être :*

- Autonomie, motivation et rigueur
- Bonne capacité d'intégration, d'organisation et de communication
- Créatif
- Savoir travailler en équipe

♣ *Le cas échéant, expériences demandées :*

- Expérience en milieu académique appréciée
- Intérêt pour le milieu médical appréciée

Contact : [etienne.de-sevin@u-bordeaux.fr](mailto:etienne.de-sevin@u-bordeaux.fr)

---

## **POSTE      Stages de M2 - Téléprésence - ExSitu (Inria Saclay) : « AR-Enhanced Collaborative Modeling » Master Internship for 2019**

Research team: ExSitu - Inria, Saclay (Paris metropolitan area)

Location: Laboratory of Computer Science (LRI), Bât. 650 Ada Lovelace, University of Paris-Saclay

Duration: 4 - 6 months

Advisors: Theophanis Tsandilas ([fanis@lri.fr](mailto:fanis@lri.fr)) and Cédric Fleury ([cfleury@lri.fr](mailto:cfleury@lri.fr))

### ***Context:***

Digital fabrication has revolutionized the way professional designers and engineers work. We have visited big architectural firms in Paris and have observed that laser cutters and 3D printers have been replacing their traditional modeling techniques. This change has speed up production times, but it has also enabled architects and modelers to experiment with new materials and improve the quality of their models. Nevertheless, current digital fabrication tools still rely on traditional CAD software, where a great part of the creation process takes place in front of a computer screen. Unfortunately, this process does not capture the way design teams work on highly creative projects, where concepts evolve through parallel representations, which include sketches on paper and low-cost

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

physical prototypes [1], before they reach their final detailed form. We have recently developed material-based sensing technologies [2] that allow synchronizing the physical and digital representations of such models.

However, such technologies are currently hard to deploy, while digital editing is still performed in front of a computer screen.

**Internship Goals:** The proposed internship will investigate how to augment a collaborative physical modeling process with an augmented-reality (AR) system. We are especially interested in collaboration scenarios where each participant (e.g., the architect or the modeler) has potentially a different design role and task. This requires virtual views adapted to the expertise and design perspective of each collaborator. In our previous work, we have studied remote collaboration in immersive environments [3] and large wall-size displays [4]. Our challenge is to extend this work to co-located settings, where collaborators interact over the same objects but have access to a different virtual view. Some recent work [5] has studied a range of techniques for sharing views in Virtual-Reality environments.

However, these techniques cannot directly apply to AR environments where collaborators share a common physical space and leveraging natural body cues such gaze and gestures is important.

The implementation will be based on HoloLens1 and/or Meta2 technologies, but we may also consider other alternative technologies.

### ***Requirements:***

We are looking for students who are enthusiastic about AR technology and are interested in research in Human-Computer Interaction. The intern is expected to have solid programming skills, and ideally, previous experience with C# or related programming languages (Java or C++). A background in computer graphics and 3D modeling will be a plus.

The internship could lead to a Ph.D. thesis.

### ***References***

[1] Bousseau, A., Tsandilas, T., Oehlberg, L., and Mackay, W. (2016). How Novices Sketch and Prototype HandFabricated Objects. ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16), pp. 397-408.

[2] Wessely, M., Tsandilas, T., and Mackay, W. (2018). Shape-Aware Material: Interactive Fabrication with ShapeMe. ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST '18), pp. 127-139.

[3] Fleury, C., Duval, T., Gouranton, V., and Steed, A. (2012). Evaluation of Remote Collaborative Manipulation for Scientific Data Analysis. ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST '12), pp. 129-136.

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

[4] Avellino, I., Fleury, C., and Beaudouin-Lafon, M. (2017). CamRay: Camera Arrays Support Remote Collaboration on Wall-Sized Displays. ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17), pp. 2393-2396.

[5] Xia, H., Herscher, S., Perlin, K., and Wigdor, D. (2018). Spacetime: Enabling Fluid Individual and Collaborative Editing in Virtual Reality. In Proceedings of the 31st Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST '18), pp. 853-866.

---

## **POSTE      Multi-user Telepresence Systems for Remote Collaboration across Wall-Sized Displays Master-level internship 2019 chez ExSitu (Inria Saclay)**

Research team: ExSitu - Inria, Saclay.

Lab: Laboratoire de Recherche en Informatique, Bât. 650, campus Université Paris-Sud.

Advisors: Cédric Fleury (cfleury@lri.fr), Michel Beaudouin-Lafon (mbl@lri.fr).

Keywords: telepresence, computer-mediated communication, wall-sized displays.

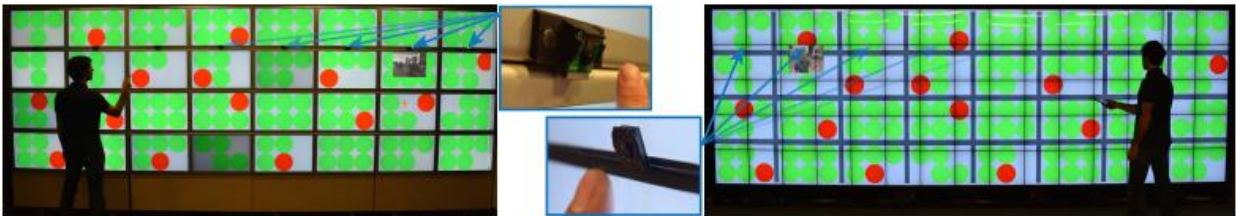


Figure 1: *CamRay* embeds an array of camera in two wall-sized displays for remote collaboration [2].

### **Context:**

With the increase of computer power, large and complex datasets are becoming common in science, industry, business and society. Wall-sized displays [3] are powerful tools to enable users to analyze such data and perform complex manipulation tasks. They allow to display large amounts of data with a high resolution and support multiple users collaborating in front of the display [4]. However, remote collaboration in such environment is still a challenge. This internship will take place in the context of the DIGISCOPE project (<http://www.digiscope.fr/>), which is creating a network of ten interconnected platforms, including virtual reality systems, large 3D displays and wall-sized displays, on the Paris-Saclay campus.

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

### ***Description of the internship:***

To explore remote collaboration across two wall-sized displays, we designed CamRay [2] (Fig. 1), a system that uses an array of cameras embedded in each display to capture live video of the users as they move in front of the display. At the remote side, CamRay overlays the video feed on top of the content and we implemented two methods for positioning this video: Follow-Me and Follow-You. With Follow-Me, the video window follows the horizontal position of the local user, providing constant visual contact with the remote person. With Follow-You, the video window follows the horizontal position of the remote user, conveying his or her position in front of the display. We ran various experiments and observed that each method has advantages: Follow-You works well for conveying pointing gestures [1], while Follow-Me creates a virtual face-to-face that is beneficial for one-to-one communications.

The goal of this internship is to continue this work by studying in which collaborative situations video is useful and in which other situations other forms of representation of the remote partners would be beneficial. In particular, we want to explore which non-verbal cues need to be transmitted between remote co-workers according to the current task and how users could make the transition between different kinds of representations. We are considering solutions based on simplified graphical representations or 3D audio. The proposed solutions would have to scale to more than two users and address collaboration between multiple users (e.i. more than two locations and several users by location). In addition, we want to investigate solutions to enable users to engage in a one-to-one conversation and to leave it easily as they would do in a co-located collaboration.

If successful, the work will be submitted to a top conference in Human-Computer Interaction (ACM CHI, ACM UIST, etc.). This internship can also lead to a Ph.D. in our research group.

### ***Requirements:***

We are looking for students who are interested in research in Human-Computer Interaction, especially in computer-mediated communication and remote collaboration. Solid programming skills are required as the student will have to deal with clusters managing rendering on our wall-sized displays. Experience with video streaming or cameras is appreciated.

### ***References:***

1. Avellino I., Fleury C., and Beaudouin-Lafon M. Accuracy of Deictic Gestures to Support Telepresence on Wall-sized Displays. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '15), 2015.
2. Avellino I., Fleury C., Mackay W., and Beaudouin-Lafon M. CamRay: Camera Arrays Support Remote Collaboration on Wall-Sized Displays. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17), 2017. [video]

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

3. Beaudouin-Lafon, M., Huot, S., Nancel, M., Mackay, W., Pietriga, E., Primet, R., Wagner, J., Chapuis, O., Pillias, C., Eagan, J., Gjerlufsen, T., and Klokmoose, C. 2012. Multisurface interaction in the WILD room. IEEE Computer 45, 4 (2012), 48–56. [video]

4. Liu C., Chapuis O., Beaudouin-Lafon M., and Lecolinet E. Shared Interaction on a WallSized Display in a Data Manipulation Task. In Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '16), 2016. [video]

---

## **POSTE      Internship at Inria and EDF Research on progressive analysis and visualization of ensemble simulations**

Internship at Inria and EDF : Visual Sensitivity Analysis for Ensembles of Curves

Internship advisors:

Jean-Daniel Fekete, Aviz group at Inria, [jean-daniel.fekete@inria.fr](mailto:jean-daniel.fekete@inria.fr)

<http://www.aviz.fr>

Alejandro Ribes, EDF

### **CONTEXT**

EDF needs to forecast the behavior of complex hydraulic systems over time to take into account the evolution of the climate into its production and management of energy (e.g., managing dams and cooling nuclear plants). It uses a probabilistic framework with a parametric model taking  $p$  input parameters and generating  $n$  values for  $n$  time steps. EDF needs to study the behavior of the model around a target set of input parameters. For that, the engineers generate multiple simulations by perturbing the parameters around the target. This produces an ensemble of simulations (thousands to millions) populated with members (i.e., one simulation with  $n$  time steps) to analyze the sensitivity of the simulation around the parameters.

The question we want to address is related to grouping the results into clusters of values varying around a median curve, corresponding to “modes” for the forecast.

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

## **INTERNSHIP GOALS**

To study these modes, the engineers gather M simulations and project them using a multidimensional projection (PCA for start). They then cluster the projections to get a group of curves that will be described through a median curve and a confidence interval. They can visualize each cluster using this median curve and CI as an envelope.

While this process is currently applied, it suffers from performance problems when the number of curves and the number of time-points increase. We want to allow interactive exploration of the parameter space from the envelopes: see which parameter set values produced the different clusters.

Standard PCA is too slow for data exploration at that scale. The internship will implement a progressive system using iterative computations. New algorithms have appeared recently to compute PCA iteratively quickly (see <https://bryan-he.github.io/dawn-site/2017/07/14/accelerated-pca/> ). It should be coupled with visualization and interactions.

The research goal is to investigate new progressive methods to explore large amounts of data in interactive time.

## **PRACTICAL DETAILS**

The internship will be located at Inria Saclay, in the Aviz group ([www.aviz.fr](http://www.aviz.fr)) and EDF Saclay (10 min apart). Sometimes at EDF Chatou where the simulations are computed and studied.

Programming language is C++, eventually integrated with KitWare ParaView, but not by the intern.

We want to achieve an interactive applications using OpenGL or WebGL, designed for analysts.

There is a possibility to continue with a PhD on that topic since visualization, clustering, and exploration of ensemble simulations are very important and too limited with existing systems. Progressive algorithms coupled with interactive visualizations should allow addressing much larger problems.

Aviz is a world-class research group in interactive visualization. It collaborates with a large number of research organizations worldwide such as Harvard, Stanford, NYU, and Microsoft Research to name a few, and it offers a very supportive environment for motivated students from any origin.

Contact Jean-Daniel Fekete

---

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      MC27 à Strasbourg

N° du poste : (création ou redéploiement)

Dernier titulaire : -

Motif de la vacance du poste et date d'effet : -

Profil à publier : Performance, modélisation et simulation

Corps : MCF

Section(s) CNU / Discipline second degré : 27ème

Article de référence pour les EC (PR : 46-1 / 46-3 / 46-4 / 51) (MCF : 26-I-1° / 26-I-2° / 33) :

Composante de rattachement : UFR Mathématique Informatique

Localisation :

Date de prise de fonction : 1er septembre 2019

### *Profil enseignement*

Le département informatique de l'UFR de mathématique et d'informatique propose des formations variées préparant aux différents métiers de l'informatique, qu'ils relèvent de la technique, de l'ingénierie ou de la recherche scientifique. La personne recrutée devra s'inscrire dans les priorités générales du département que sont la réussite des étudiants, l'insertion professionnelle des diplômés, ainsi que l'excellence des formations de master.

La personne recrutée devra rejoindre l'équipe pédagogique du département informatique et renforcer l'encadrement dans les différents parcours. Elle s'intégrera dans les enseignements de niveau licence pour lesquels les principaux besoins identifiés comprennent les enseignements d'Architecture et Système, de programmation Web et Programmation avancée. Selon son profil scientifique, elle pourra également apporter son expertise dans les enseignements spécialisés de master, par exemple en compilation, programmation haute performance ou modélisation.

Participant activement à la vie du département, la personne recrutée sera prête à s'impliquer dans la coordination de filières à moyen terme.

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

## ***Profil recherche***

Afin de renforcer la discipline informatique au sein du laboratoire ICube (laboratoire des sciences de l'Ingénieur, de l'Informatique et de l'Imagerie - UMR CNRS 7357) et de l'Université de Strasbourg, nous recherchons un ou une futur(e) collègue pour un poste de Maître de Conférence en informatique, qualifié en 27ème section CNU.

En cohérence avec le profil enseignement, la personne recrutée aura pour vocation à renforcer l'axe transverse du laboratoire ICube "Calcul scientifique" et sera à l'interface entre l'informatique et les mathématiques, par exemple dans le cadre du Labex "IRMIA".

La personne intégrera les équipes "Informatique et Calcul Parallèle Scientifique (ICPS)" et/ou "Informatique Géométrique et Graphique (IGG)" du laboratoire ICube et pourra participer aux équipes projets Inria créées en leurs seins. Sa recherche s'inscrira dans les développements de techniques qui assurent la haute performance en modélisation et simulation à grande échelle.

Au sein de l'équipe ICPS, elle renforcera le développement de techniques automatiques ou semiautomatiques de parallélisation et d'optimisation de programmes, afin d'exploiter efficacement les architectures parallèles, hétérogènes et/ou distribuées. Un intérêt particulier sera donné à l'intégration de réelles applications de bout en bout dans la démarche scientifique.

Au sein de l'équipe IGG, elle contribuera au renforcement de la convergence entre les modèles numériques utilisés pour la conception (génération et/ou édition) et pour la simulation numérique, afin d'obtenir des modèles de haute qualité et des simulations de phénomènes complexes performantes à la fois en temps et en précision. Parmi les domaines concernés figurent la génération de maillage, la simulation physique (temps-réel ou non), la réalité virtuelle, la visualisation, la CAO avec en ligne de mire une représentation unifiée pouvant servir à la fois au design et à la simulation.

Un projet commun à l'intersection de ces thématiques sera particulièrement apprécié.

A défaut de candidat de qualité dans ces thématiques, le candidat retenu pourra renforcer une autre thématique informatique du laboratoire ICube.

La qualité scientifique des recherches en informatique du candidat devra être attestée par des publications de haut niveau.

---

## **POSTE      Stage Assistant(e) Dir. Artistique et Technique Art&VR Gallery**

**Stage sur la période de Janvier à Avril 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/>

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



**AFRV**

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

Merci de transmettre votre candidature à [job@laval-virtual.org](mailto:job@laval-virtual.org)

### **The 21st international Exhibition and Conference on VR/AR & Immersive Techniques**

Au cours de ses 20 années d'existence, Laval Virtual est devenu le facilitateur incontournable pour les organisations du secteur de la VR/AR et des Techniques immersives. Il rassemble et accueille une communauté de plus de 5000 professionnels, pour laquelle il organise des expositions, des programmes de conférences et des expositions d'art en Europe et en Asie et fournit des services d'information. La prochaine édition du salon aura lieu du 20 au 24 mars 2019 et accueillera sur 9000 m<sup>2</sup> plus de 300 exposants venus de plus de 50 pays. Des visiteurs du monde entier viendront découvrir les nouveautés dans la réalité virtuelle, s'inspirer grâce aux cycles de conférences et faire du business. Plus de 20 000 personnes sont attendues.

Pour la 2<sup>e</sup> édition, en parallèle du salon, aura lieu des expositions artistiques : une Art&VR Gallery, et un parcours artistique dans des lieux emblématiques de la ville de Laval (Les Bains Douches, Le Bateau Lavoir, Le théâtre de Laval, etc).

Présentation du salon : <https://www.youtube.com/watch?v=OJGct7UPCLO&t=4s>

Save the date : <https://www.youtube.com/watch?v=jiXzCynJhRE>

Le site officiel (en cours de construction) : [www.laval-virtual.org](http://www.laval-virtual.org)

### ***Description et missions du poste***

Dans le cadre de l'Art & VR Gallery, vous serez en charge de :

- L'aide à la logistique générale de la galerie et de son parcours artistique
- Assistant création des expositions au niveau artistique et technique
- Coordination des besoins des artistes et du suivi du montage / démontage des expositions
- Coordination technique pour fonctionnement des œuvres
- Référent matériel

Une aide à la logistique au sein du Pôle Artistique de Laval Virtual pourra vous être demandée (recherche de financement, résidence, event, 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

## ***Profil***

D'un minimum niveau Bac à Bac +2, vous êtes autonome et vous savez faire preuve d'initiative. Vous avez l'esprit d'équipe. Vous êtes parfaitement à l'aise avec l'outil informatique. Vous avez des connaissances dans le domaine artistique et technique autour du numérique. Une première expérience dans le domaine du montage d'exposition serait un plus, ainsi qu'une première approche technique en réalité virtuelle et mixte.

---

## **CfP CFP of CGI 2019**

COMPUTER GRAPHICS INTERNATIONAL CGI 2019

University of Calgary, Alberta, Canada, 17-20 June, 2019

CGI 2019 website: <http://www.cgs-network.org/cgi19>

Organized by the Computer Graphics Society (CGS)

In cooperation with ACM SIGGRAPH

Computer Graphics International -is one of the oldest international annual conferences in Computer Graphics and one of the most important ones worldwide, founded by the Computer Graphics Society (CGS). It is a yearly meeting where academics present their latest algorithms, and explore new ideas on various computer graphics topics. Since 1983 it was held in different countries in Europe, Asia, Australia and North & South America. CGI 2019, the 36th annual conference will take place on June 17th – June 20th in Calgary, Alberta, Canada at the foothills of majestic Canadian Rockies. CGI 2019 is organized in cooperation with ACM SIGGRAPH and EUROGRAPHICS.

## ***IMPORTANT DATES***

Conference, Tutorials and Workshops June 17 – 20, 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/>

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





**AFRV**

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

***Visual Computer papers submission***

Submission deadline: February 12, 2019

Paper notification: March 24, 2019

Camera-ready April 7, 2019

***CGI proceedings submission***

Submission deadline: March 25, 2019

Paper notification April 21, 2019

Camera-ready May 03, 2019

The scientific program of the conference will include full papers and short papers. 35 accepted full papers will be included in the Visual Computer journal published by Springer. Other accepted papers (short and long papers) will be included in the conference proceedings.

***KEYWORDS***

We invite original contributions that advance the state-of-the-art in topics related to:

Rendering Techniques, Volume Rendering

Geometric Computing

Virtual and Augmented Reality

Shape and Surface Modelling

Physically Based Modelling

Computer Vision for Computer Graphics

Scientific Visualization

Data Compression for Graphics

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

Biometric Image and Signal Processing

Medical Imaging

Computation Geometry

Image Based Rendering

Computational Photography

Computer Animation

Visual Analytics

Shape Analysis and Image Retrieval

Geometric Modelling

Computational Fabrication

Image Processing

3D Reconstruction & 3D Printing

Solid Modelling

Global Illumination

Graphical Human-Computer Interaction

Human Modelling

Image Analysis

Saliency Methods

Shape Matching

Sketch-based Modelling

Robotics and Vision

Stylized Rendering

Textures Pattern Recognition

Machine Learning for Graphics

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

### ***Conference Co-Chairs***

Marina L. Gavrilova, University of Calgary, Canada

Hiroshi Ishikawa, Waseda University, Japan

### ***Program Co-Chairs***

Nadia Magnenat-Thalmann, University of Geneva, Switzerland

Jian Chang, Bournemouth University, UK

### ***Local Organizing Chair***

Marina L. Gavrilova, University of Calgary, Canada

### ***Local Organizing Committee***

Usman Alim, University of Calgary

Ehud Sharlin, University of Calgary

Tony Tang, University of Calgary

---

## **CfP CFP SAGEO2019**

SAGEO 2019 à CLERMONT-FERRAND

du 13 au 15 Novembre 2019

NEWS!

1. le site web [www.sageo2019.fr](http://www.sageo2019.fr) sera ouvert dans les prochains jours
2. Bienvenu au "comité des relations internationales"
3. L'exposition "Carnets de voyages" sera prévue pour le WE de la conférence (du 15-17 novembre) à Clermont Ferrand

(<https://www.rendezvous-carnetdevoyage.com/>)

\*\*Comité des relations internationales (En cours de finalisation)

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

Roland Billen, Département de Géographie de l'Université de Liège, Belgique

Khaled Rezeg, Laboratoire d'INFormatique Intelligente (LINFI), Université de  
BISKRA, Algérie

Ali Frihida, Department TIC, Tunis National School of Engineering, Tunisie

Azedine Boulmakoul, Université Hassan II, Maroc

Chrispin Pettang, Ecole Polytechnique de Yaoundé, Cameroun

Dr. Sandro Bimonte

---

## **GDR Rapport de Prospective Conseil Scientifique CNRS-INS2I 2018**

Veillez trouver ci-joint le rapport de prospective du conseil scientifique de l'INS2I, Je vous remercie par avance de bien vouloir la communiquer aux différents membres de votre structure CNRS, rattachée à l'INS2I.

Il est également disponible sur le site web du CSI (<https://csins2i.irisa.fr/documents/documents-publics/>).

---

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/>