

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 600

28 janvier 2019

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

POSTE	Offre de stage : Développement d'un environnement virtuel pour l'expérimentation animale
POSTE	Poste en Réalité Virtuelle Post-Doc / Chercheur CDD au Centre de Robotique - Janvier 2019
POSTE	Poste de MdC en Réalité Virtuelle et Augmentée - Equipe VENISE - Université Paris-Sud/Paris-Saclay
POSTE	MSc Internship project proposal 2019 : "Virtual reality environment for prosthetic vision study"
POSTE	MSc Internship project proposal 2019: "Augmented reality environment for neurobotic study"
CfP	Conferences: EGSR 2019 Call for Papers

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	CGI 2019 call for paper
CfP	Call for Papers for a Special Issue of the Springer journal *Virtual Reality* on INNOVATIONS IN XR AND IMMERSIVE TECHNOLOGIES FOR LEARNING
CfP	AgileLaval 2019 : Appel à orateurs
CONF	Analyse et représentations de nuages de points 3D, Séminaire de recherche 2019, Jeudi 28 février 2019, 14h-17h, MINES ParisTech

POSTE Offre de stage : Développement d'un environnement virtuel pour l'expérimentation animale

Laboratoire d'accueil : LIUM (Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine)

Lieu : CERIU2 (le **C**Entre de **R**echerche et d'**I**nnovation de l'**U**niversité du **M**aine en **M**ayenne) IUT de LAVAL

Encadrement : Lahcen Oubahssi, MCF en Informatique, LIUM.

Contact : lahcen.oubahssi@univ-lemans.fr

Rémunération mensuelle selon montant légal en vigueur

Durée : 12 semaines

Contexte du stage :

Travaux de l'équipe « Ingénierie des Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain » (EIAH) du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine (IEIAH - LIUM - Laval)

Sujet du stage :

La réalité virtuelle permet d'offrir de nouvelles expériences aux utilisateurs grâce à des possibilités d'interaction et d'immersion toujours plus performantes. Ces possibilités trouvent un grand intérêt dans le domaine de l'apprentissage. Les environnements virtuels permettent de créer des situations d'apprentissage originales et dynamiques, détachées des contraintes qui peuvent exister lors de formations réelles (danger, coût, incertitude) et apportent des avantages spécifiques (enrichissement des situations, rejou, etc.). Ce stage inscrit dans les domaines

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 EIAH et réalité virtuelle. Nous souhaiterions dans le cadre de ce projet proposer aux étudiants et aux enseignants du département Génie Biologique de l'IUT de Laval un environnement basé sur la réalité virtuelle pour : apprendre les gestes corrects tout en respectant les règles d'éthique (Règle des 3R).

L'objectif principal de ce stage est de développer :

- Un environnement 3D (modèle petit mammifère) pour apprendre les gestes corrects, et connaître les différentes techniques d'expérimentation animale.
- Des exemples de modèles de situations pédagogiques virtuelles

Profil

En formation supérieure Bac+2/3 informatique, vous êtes curieux et autonome. Vous maîtrisez C#, Unity. Vous êtes reconnu pour votre organisation, votre rigueur et votre force de proposition.

Candidature : à envoyer à : lahcen.oubahssi@univ-lemans.fr (CV et lettre de motivation).

POSTE Poste en Réalité Virtuelle Post-Doc / Chercheur CDD au Centre de Robotique - Janvier 2019

Sujet : Mise en place d'une caméra Lightfield pour la réalité virtuelle

Dates et période : Mi-Mars à Décembre 2019

Contact : alexis.paljic@mines-paristech.fr

1. Contexte.

Le monde du cinéma et celui du jeu s'emparent de la réalité virtuelle (VR) pour créer de nouvelles expériences. La VR offre un nouvel espace d'expression pour les créatifs, réalisateurs, game designers et de nouvelles perspectives d'expériences immersives pour le grand public. Différents domaines (cinéma, formation, tourisme, patrimoine) ont le besoin de proposer des environnements de réalité virtuelle issues de prises de vue sur des scènes réelles. Les technologies d'acquisition d'environnements réels existent, mais pour certaines offrent peu ou pas d'interaction (vidéos 360°) d'autres sont réservées à des marchés très ciblés, utilisent des appareils coûteux, et des procédures

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/>



d'acquisition complexes (photogrammétrie, lasergrammetrie), enfin pour ces techniques, atteindre un bon niveau de réalisme visuel nécessite un travail important.

L'objet de ce projet est de mettre en place une plateforme lightfield. Il s'agit d'un système d'acquisition d'environnements réels basée sur un réseau de caméras (Voir <https://www.blog.google/products/google-ar-vr/experimenting-light-fields/>). L'acquisition d'environnements par caméras lightfield (Figure 1 et 2) est une méthode rapide pour obtenir un point de vue dynamique et de haute qualité sur une scène réelle dans un casque de réalité virtuelle. Le réseau de caméras lightfield réalise l'acquisition de la fonction plénoptique. Celle-ci permet, une fois stockée, de revivre la scène dans un casque de réalité virtuelle, tout en pouvant choisir le point de vue en se déplaçant dans la scène (ce que ne permet pas la vidéo 360°). On peut y intégrer des objets de synthèse et proposer une activité virtuelle dans un environnement de haute qualité visuelle.

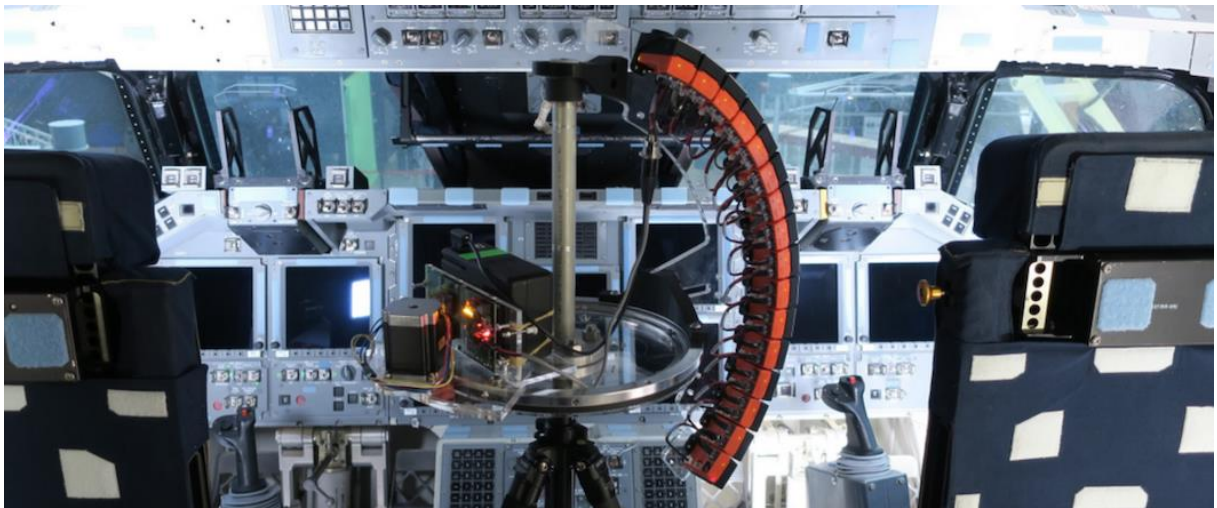


Figure 1 Système de prise de vue plénoptique (ou Lightfield) réseau de caméras qui génère la fonction plénoptique. Illustration © Google

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

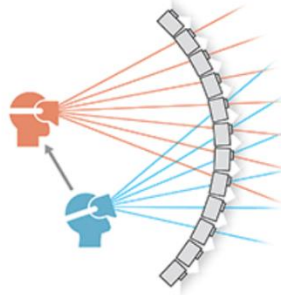


Figure 2 L'avantage de la prise de vue lightfield est de permettre à l'utilisateur de se déplacer dans la scène en ayant un point de vue cohérent sur l'environnement virtuel, c'est-à-dire qui simule la parallaxe de mouvement ainsi que les effets visuels (ombres, réflexions, illumination globale).

Illustration © Google

L'objet du projet est donc de mettre en place une plateforme d'acquisitions lightfield, permettant l'exploration immersive d'une scène réelle.

2. Rôle du candidat :

1. Mettre en place d'un système de capture lightfield. Il s'agit d'un travail de conception de la plateforme matérielle et de sa réalisation.

2. Créer des expériences interactives ultra réalistes en réalité virtuelle sur la base de ces acquisitions sur des scènes réelles. La majeure partie des développements d'informatique graphique ont d'ores et déjà été réalisés dans le moteur de rendu, en particulier la mise en place des structures de données accueillant la fonction plénoptique et les lookup en temps réel dans la fonction plénoptique pour le rendu du bon point de vue. Le système fonctionne actuellement avec des images* basse résolution. Il reste à implémenter une fonctionnalité de chargement dynamique des images (la totalité des images haute résolution du champ plénoptique étant bien supérieure à la mémoire vive et GPU disponible).

3. Participer avec les chercheurs du centre aux évaluations de l'expérience utilisateur dans ces scènes en 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/>

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



AFRV

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

*Les images utilisées actuellement sont des images de synthèse. La mise en place du système permet de passer à des prises de vue réelles.

Nous envisageons dans le projet de bâtir deux plateformes light field : une aux performances et caractéristiques optimales, une seconde à moindre coût, visant un déploiement sur le marché. La première version est générique et sa qualité permet d'obtenir une expérience optimale, base de comparaison pour les autres méthodes low cost et simplifiées que nous explorerons. La seconde version de la plateforme, capitalisant sur les expériences de la première, est axée sur une réduction du coût matériel. La réduction de coût se fera sur la base des d'expérimentations perceptives permettant de choisir les caractéristiques techniques minimales nécessaires pour une série de cas d'usage.

Cette méthode par lightfield est aussi une base de comparaison à d'autres techniques de reconstruction, que nous mettons en place dans le laboratoire et dont nous souhaitons estimer le confort.

Le projet se coordonne avec un autre projet (PopulateVR) du laboratoire dont l'objet est de peupler des environnements virtuels avec des objets et agents interactifs en utilisant des moyens automatiques de traitement des données issues des captures de scènes réelles, en particulier par machine learning. Le candidat aura vocation à participer au projet Populate VR.

3. Profil souhaité et contexte de Travail

Profil général

- Ingénieur Grande Ecole apprécié ou Master Recherche
- Qualités de rédaction et de présentation à l'oral
- Anglais parlé et écrit (rédaction d'articles scientifiques)

Compétences

- Le candidat devra avoir des connaissances dans au moins un des domaines : perception visuelle, réalité virtuelle, facteurs humains, conception de jeux vidéo.
- Compétences techniques demandées : programmation C++ ou C#, la connaissance d'outils de programmation graphique haut niveau (type Unity3D, UnrealEngine) est appréciée mais pas nécessaire.
- Une expérience de Conception (Modélisation 3D, prototypage rapide via imprimante 3D, mécatronique, expérience avec ordinateurs monocartes type Rasperry Pi) est appréciée.
- Background de machine learning apprécié si participation au projet PopulateVR mentionné ci-dessus.

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 . Informations générales.

Dates et Durée du contrat :

Il s'agit d'un contrat à durée déterminée, démarrant au 1^{er} Février ou au 1^{er} Mars 2019, pour une durée minimale de 4 mois, et maximum de 9 mois (fin 2019).

Le travail s'effectuera à l'école des Mines-ParisTech, et se fera en collaboration avec Alexis Paljic (Chercheur) et Grégoire Dupont de Dinechin (Doctorant).

Rémunération :

à négocier en fonction du profil.

Contacts :

Contactez Alexis paljic par mail alexis.paljic@mines-paristech.fr ou par téléphone au 01 40 51 91 61 pour toute question.

Candidature à envoyer (CV et lettre de motivation) à alexis.paljic@mines-paristech.fr et gregoire.dupont_de_dinechin@mines-paristech.fr

Fiche de Poste CDD en Réalité Virtuelle - Centre de Robotique - 21 Janvier 2019 – Alexis Paljic

POSTE Poste de Mdc en Réalité Virtuelle et Augmentée - Equipe VENISE - Université Paris-Sud/Paris-Saclay

Poste de Mdc en Réalité Virtuelle et Augmentée - Equipe VENISE - Université Paris-Sud/Paris-Saclay

Par cet e-mail, nous souhaitons vous inviter à postuler à un poste de Maître de Conférences en Informatique à l'Université Paris-Sud, dont le profil recherche prioritaire est la Réalité Virtuelle et Augmentée (RV&A), avec pour équipe d'accueil le groupe VENISE au LIMSI / CNRS, campus Paris-Saclay.

Le groupe VENISE (<http://www.limsi.fr/venise/>) est une équipe de 4 permanents, 5 doctorants, et 1 postdoc, dotée d'un grand environnement immersif multi-utilisateur et multi-sensorimoteur (haptic & audio 3D) nommé EVE

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

(<http://www.digiscope.fr/fr/platforms/eve>), mais aussi de nombreux casques immersifs pour des expérimentations en RV et RA.

L'objectif scientifique de ce groupe est de faire progresser les connaissances dans le domaine de la RV&A, et ce suivant 3 axes :

- Étudier les problématiques perceptives et cognitives qui sont propres à la RV&A : Incohérences sensorimotrices, Cybersickness, Immersion, Présence...
- Concevoir de nouveaux paradigmes d'interaction et de collaboration en immersion virtuelle ou augmentée
- Élaborer des modèles de données ou de simulation pour accroître l'utilisabilité de la RV&A

Cette équipe fait également partie du programme Equipex DIGISCOPE, un réseau de plates-formes hautes performances pour la visualisation interactive de grands ensembles de données et de calculs complexes distribués à travers l'Université de Paris-Saclay. Dans ce contexte, le groupe VENISE collabore avec plusieurs équipes du plateau de Saclay sur des problématiques d'interaction collaborative et de simulation immersive.

Le groupe VENISE est également très investi dans l'animation scientifique à l'échelle internationale, à travers l'organisation de conférences de RV&A en Europe, notamment par le biais de l'association EuroVR dont nous assurons la vice-présidence, et participe à l'édition de certains ouvrages scientifiques associés (LNCS / Springer, Frontiers in Robotics & AI).

Le profil recherche du candidat à ce poste de Maître de Conférence a été défini comme suit :

Les travaux de la personne recrutée porteront en priorité sur des recherches fondamentales en Réalité Virtuelle ou Augmentée telles que : Navigation ou marche redirigée, Interaction Haptique, Augmentation d'interface tangible, Audio 3d, Supervision de canaux sensorimoteurs (voix, geste, haptique, audio...), Collaboration co-localisée ou distante en immersion virtuelle ou mixte. Deux axes méthodologiques seront privilégiés :

- les approches centrées sur la perception et la cognition de l'espace et du mouvement en milieu immersif, pour étudier les incohérences sensorimotrices, le *cybersickness*, la perception de la métrique et du temps, la conscience de soi et d'autrui, la présence;
- les approches à base d'Intelligence Artificielle (*deep learning*, modélisations sémantiques, inférence), pour les problématiques d'analyse de l'expérience utilisateur et d'adaptabilité de l'interface en situation immersive.

Le support applicatif de ces recherches sera préférentiellement la conception et l'engineering (CAO/PLM ou BIM), les jeux sérieux immersifs pour l'apprentissage et la formation, l'analyse immersive de données scientifiques (biologie

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/>



structurale, mécanique des fluides), ou tout domaine d'application dans lequel le candidat démontrera une expertise reconnue.

Si vous êtes intéressé à nous rejoindre, ou si vous voulez de plus amples informations sur le poste, n'hésitez pas à nous contacter par email à l'adresse venise_mp@limsi.fr.

Très cordialement :

Équipe VENISE.

PS : Fiche complète du poste : [27MCF1892](#).

POSTE MSc Internship project proposal 2019 : “Virtual reality environment for prosthetic vision study”

The [Virtual Reality Facility](#) at Campus Biotech Geneva is part of the Human Neuroscience Platform, and provides researchers with state-of-the-art equipment and expertise in the field of immersive interaction and motion analysis in virtual reality for experimental research and clinical applications (e.g. cognitive and affective assessment, cognitive and behavioral therapy, neurological rehabilitation, gait and upper limb neuro-prostheses).

Description du poste

Project description:

The project is proposed under the scientific supervision of Prof. Diego Ghezzi (LNE/EPFL, <https://lne.epfl.ch/>), who is working on the development of retinal prostheses.

The general design principle behind retinal prostheses follows a very simple assumption: the improvement of visual acuity can be obtained by increasing the electrode density, while a large visual field can be obtained by enlarging the retinal coverage with a larger prosthesis. Besides this assumption, very little is known about the impact of electrode density and field of view on behavioral performances under prosthetic vision. In literature, the effect of limited vision has been tested in different ways. The impact of visual acuity has been assessed with image recognition using pixelated images. For example, in a recent report (Jung et al 2015), authors estimated the numbers of required pixels

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

by presenting images to healthy subjects via a monitor. This is a standard experimental setting in the field to emulate prosthetic vision. In a similar manner, the impact of visual field shrinking can be emulated. In addition, concerning the visual field, mobility skills have been tested on healthy subjects via a prosthetic vision simulator made by a portable monitor. Vision is a complex multi-sensorial experience, which involves multi-sensory integration and motor coordination at the same time. We hypothesize that experiments under emulated prosthetic vision should be improved by using immersive multi-sensorial environments that provide a fully realistic experience to the subjects. This will allow scientists to obtain meaningful information for the design of new retinal prostheses, validate the algorithm for image processing, and proving the functional benefit of the device. To reach this goal, we will build a virtual reality (VR) environment and use it to advance our work on POLYRETINA. Reference: Jung, J.-H. H., Aloni, D., Yitzhaky, Y. & Peli, E. Active confocal imaging for visual prostheses. *Vision Res.* 111, 182–96 (2015)

Project planning:

Development phase.

Several scenarios that are common in daily life can be implemented in a VR ambient, such as the office, the kitchen, a street, and a corridor for obstacle avoidance (other scenarios may be implemented depending on the need). Those scenarios will be used to test the behavioral performance of subjects while emulating prosthetic vision. Prosthetic vision will be emulated by using a tool for graphical rendering of the virtual environment (vertex/pixel shader), and by simulating the specific filters related to the design and validation of POLYRETINA. Particularly relevant in this project is the use of eye-trackers embedded in the VR goggles to dynamically position the filters in the gaze direction of the user.

Validation phase. After the development of the VR scenarios and the graphical filters, the project will progress with a trial where healthy subjects will be monitored under emulated prosthetic vision. During the trial, we will monitor the success rate and the time needed to recognize common objects in daily common scenarios or to perform obstacle avoidance.

The final goal is to provide a quantitative evaluation of the performances depending on the various configurations of image filtering. This will allow us to determine the future designs of the POLYRETINA device (implant size, number of electrodes, and density) and to predict its functional efficacy.

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

Contact

Contact person: Gilles Reymond

- gilles.reymond@fcbg.ch

Profil requis

We are looking for excellent candidates with a strong engineering background and interest or initial training in neuroscience/bioengineering. Prior experience in computer graphics / virtual reality is recommended. This project will involve software development (C++/C#, Unity3D/Unreal engines, 3D computer graphics) and to conduct a behavioral experiment involving signal processing and analysis.

The internship is for MSc level students performing their 6 months final research project in 2019. The position is full-time at FCBG in Campus Biotech.

<https://www.campusbiotech.ch/fr/node/529>

POSTE MSc Internship project proposal 2019: “Augmented reality environment for neurobotic study”

The [Virtual Reality Facility](#) at Campus Biotech Geneva is part of the Human Neuroscience Platform, and provides researchers with state-of-the-art equipment and expertise in the field of immersive interaction and motion analysis in virtual reality for experimental research and clinical applications (e.g. cognitive and affective assessment, cognitive and behavioral therapy, neurological rehabilitation, gait and upper limb neuro-prostheses).

Description du poste

Project description:

The project is proposed under the scientific supervision of Dr. Ferran Galán (UniGE/Department of Basic Neuroscience, <https://www.unige.ch/medecine/neuf/en/>), who is working on the development of interfaces and robotic prostheses for paralyzed patients.

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

It is estimated that there are about 20 million people worldwide with impaired upper-limb function due to spinal cord injury and stroke alone. Following Hebb's postulate (neurons that fire together wire together), current neurorehabilitation interventions aim to restore sensorimotor upper-limb function by inducing neural plasticity through contingent sensory feedback to repetitive efferent activity. However, in absence of residual motor output, contingent sensory feedback has been only established following exteroceptive brain stimulation or interoceptive brain-computer interface controlled peripheral stimulation, both eliciting a very limited repertoire of efferent activity. There is therefore a clear need for new neurorehabilitation approaches capable of eliciting rich upper-limb sensorimotor activity in absence of residual motor output.

Through evolution, upper-limb and orofacial sensorimotor pathways have closely interacted to coordinate movements with high ethological value; self-feeding first, and combined non-verbal and verbal communication later. Sensorimotor mappings in non-human primates, human children and adults have revealed cortical representations of such orofacial/upper-limb synergies in the precentral gyrus. In addition, transcranial magnetic stimulation (TMS) studies in humans have demonstrated that teeth clenching, non-vocal orofacial movements and speech increase upper-limb motor excitability, providing evidence for cross-sensorimotor interactions between orofacial and upper-limb pathways. Importantly, orofacial sensorimotor pathways are responsible for coordinating highly dexterous behaviors such as expressing emotions, ingestion and producing speech, and they are innervated by cranial nerves which are typically preserved after high cervical spinal cord injury. Altogether, these observations motivate the search for principled interventions interfacing with cross-sensorimotor orofacial/upper-limb pathways, which could promote functional upper-limb recovery after neurological injury.

The proposed approach is an innovative neurotechnological platform, which will translate orofacial sensorimotor activity into upper-limb exoskeleton movements that will enable the performance of 3D pointing and reaching neurorehabilitation tasks in immersive mixed reality (MR) environments. This MixMotion system will integrate the existing xMotion orofacial hands-free interface (UNIGE) and the ALEx upper-limb exoskeleton (EPFL/Wyss) with controlled and naturalistic 3D Augmented Reality environments to convey upper-limb movement agency and sense of embodiment through multimodal cross-sensorimotor integration (see summary slide). The MSc intern will work at the interface between the FCBG Virtual Reality, Robotics, Haptics and Cognetics Facilities, and will develop 3D pointing and reaching tasks in Augmented Reality (AR), supporting MixMotion's integration and performing pilot tests.

Project planning:

Milestone 1: Development of first 3D pointing and reaching AR task.

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

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

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

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



AFRV

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

Milestone 2: Integration of xMotion interface and ALEx robot.

Milestone 3: Iterative pilot tests evaluating 3D pointing performance metrics (e.g. % correct trials, trial completion Time, Fitt's law parameters, throughput).

Milestone 4: Final report.

Contact

Gilles Reymond

- gilles.reymond@fcbg.ch

Profil requis

We are looking for excellent candidates with a strong engineering background and interest or initial training in neuroscience/bioengineering. Prior experience in computer graphics / virtual reality / robotics is recommended. This project will involve software development (C++/C#, Unity3D/Unreal engines, 3D computer graphics) and to conduct a behavioral experiment involving signal processing and analysis.

The internship is for MSc level students performing their 6 months final research project in 2019. The position is full-time at FCBG in Campus Biotech.

<https://www.campusbiotech.ch/fr/node/530>

POSTE STAGES de Masters ou École d'ingénieurs, en filière informatique, interactivité, Réalité Virtuelle, Game Design...

Stage de 4 mois à temps complet (ou davantage à temps partiel), rémunéré en soutien à la recherche par l'Université Paris Est Marne-la-Vallée au tarif réglementaire. **Période** : à définir en fonction des contraintes de l'étudiant et de l'encadrant.

Profil souhaité avec les compétences suivantes :

- Bonne maîtrise de Unity 3D (Worlds, Character, Control, Camera)

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

- Capacité de reprise d'un projet Unity 3D existant
- Développement C-Sharp
- Gestion des plugin et interfaces RV et capteurs physiologiques
- Compétences infographiques et intégration graphique 3D (rigging, skinning) seraient un plus
- Intérêt pour les phases de tests UX et pour la méthodologie
- Curiosité ou goût pour la recherche

Objectif :

il s'agit de contribuer aux développements du système de réalité virtuelle mixte DEVENEZ AVATAR, en lien avec sa mise en résidence scientifique hébergée par l'espace permanent Jeu vidéo de la Cité des Sciences et de l'Industrie, dont la thématique annuelle 2019 est l'interactivité. Pour en savoir plus, regarder les vidéos de conférences : <https://www.youtube.com/channel/UC20B-HxwYRgJcaAsjRaCdEw>

Sujet :

« Devenez avatar » propose à son utilisateur de se retrouver enfin pour « de vrai » là-bas, dans un monde numérique » grâce à son image saisie « telle quelle », et réintroduite directement dans une réalité virtuelle onirique où il agira autrement qu'ici. Le Projet « Devenez Avatar » est conçu par Etienne Perény, Étienne Armand Amato et Alain Berthoz. Fidèles à une longue tradition de l'enseignement par la recherche, nous continuons d'ouvrir notre projet à des contributions conséquentes dans le cadre d'un stage de niveau bac +5.

Stage supervisé par Etienne Armand AMATO et une petite équipe de chercheurs en communication et en psychologie cognitive, notamment en lien avec le laboratoire DICEN-IDF, le LUTIN USER LAB, le Collège de France, l'Université Paris 8.

CV et LM (joindre réalisation ou références, book si possible) sont à adresser à partir du 1^{er} février à : etienne-armand.amato@u-pem.fr Entretien téléphonique possible après candidature

CfP Conferences: EGSR 2019 Call for Papers

EGSR 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

30th Eurographics Symposium on Rendering

Strasbourg, France | July 10-12, 2019 <http://egsr2019.icube.unistra.fr>

Call for Papers

The [Eurographics Symposium on Rendering 2019](#) will take place in Strasbourg, France from July 10th to 12th, 2019. This 30th (anniversary!) event continues the series of highly successful Eurographics Symposia and Workshops on Rendering. New this year, a single submission track is proposed: all accepted research papers will be presented at EGSR 2019 and archived as publications in the [Eurographics digital library](#) (exact publication modalities pending). Furthermore, a selection of them will be published in an issue of the [Computer Graphics Forum](#) (CGF) journal, based on both the recommendations of the reviewers and the outcome of a second cycle of review.

We are looking for work that shapes the future of rendering in computer graphics and related fields. In particular, we would like to emphasize that the conference is not exclusively about rendering, and encourage submissions in the related topics such as **virtual/augmented reality**, **deep learning**, **3D fabrication**, and **computational photography**.

There is no fixed minimum or maximum paper length. However, submissions over 12 pages in length will be treated as exceptional cases, and length must be proportional to contribution.

For each submitted paper, a minimum of 3 reviews will be provided to the authors, who will then be able to enter a rebuttal to clarify misunderstandings and answer the reviewers questions. The reviewers will then discuss and decide on the acceptance of the paper to the EGSR 2019 program. In this case, the authors will submit a revised version of their manuscript prior to the conference.

Core conference topics include (but are not limited to):

- Physically-based rendering (PBR)
- Real-time rendering
- Machine learning for rendering
- Rendering for machine learning

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

- Rendering for augmented/virtual reality
- Offline/high-end rendering
- Image-Based Rendering (IBR)
- Realistic or expressive image manipulation & synthesis
- Computational photography, optics & displays
- Expressive rendering (NPR)
- Acquisition, modeling, and manipulation of light transport & appearance
- Digital materials
- Global illumination
- 3D Printing
- Volume rendering
- Human perception of rendered images
- GPU Algorithms
- Specialized rendering hardware
- Web and mobile graphics
- Scientific Visualization
- Audio/sound rendering

How to Submit Your Work

Please submit your work using the [SRM online submission system](#). The submission should use the CGF LaTeX template provided in the Cfp.

Important dates:

- Abstract deadline: **9 April 2019**
- Papers deadline: **16 April 2019**
- Reviews due: **17 May 2019**
- Rebuttals due: **24 May 2019**
- Author notification: **3 June 2019**
- Final papers due: **17 June 2019**

All times are 23:59 (midnight) UTC

Program Chairs

[Tamy Boubekeur](#), LTCI, Telecom ParisTech, Paris-Saclay University

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

[Pradeep Sen](#), UCSB MIRAGE Lab, University of California, Santa Barbara

Local Chairs

[Rémi Allègre](#), ICube, Université de Strasbourg, CNRS, France

[Jean-Michel Dischler](#), ICube, Université de Strasbourg, France

[Basile Sauvage](#), ICube, Université de Strasbourg, CNRS, France

CfP CGI 2019 call for paper

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 and EUROGRAPHICS

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 full papers) will be included in the conference proceedings published by LNCS, Springer.

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
- Biometric Image and Signal Processing
- Medical Imaging
- Computation Geometry
- Image Based Rendering

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

- 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

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, and NTU, Singapore

Jian Chang, Bournemouth University, UK

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/>



AFRV

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

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 Call for Papers for a Special Issue of the Springer journal **Virtual Reality on INNOVATIONS IN XR AND IMMERSIVE TECHNOLOGIES FOR LEARNING**

Guest Editors: Mark J. W. Lee, Minjuan Wang, and Dennis E. Beck

for the Immersive Learning Research Network

ISSN: 1359-4338 (Print), 1434-9957 (Online)

<http://link.springer.com/journal/10055>

SCI Impact Factor: 1.375 (2017)

[A PDF version of this Call is available at <https://bit.ly/2vdyKEL>]

XR refers to technology-mediated experiences that combine digital and biological realities. Technologies supporting the creation of XR encompasses a wide range of hardware and software, including sensory interfaces, applications, and infrastructures, that enable content creation for virtual reality (VR), mixed reality (MR), augmented reality (AR), cinematic reality (CR), 360-degree video, and more. With these tools, users generate new forms of reality by bringing digital objects into the physical world and/or bringing physical world objects into the digital world. XR

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

technologies have applications in all sectors of education and training, from early schooling through to higher education, workforce development, and lifelong learning.

This special issue of the Springer journal *Virtual Reality* focuses on the use of XR for creating environments and experiences that excite, inspire, and engage learners in immersive ways. Of interest are reports of both research studies and applications covering the entire spectrum of immersive platform types, including desktop, mobile, wearable and room-based (e.g., CAVE). Interdisciplinary contributions are especially welcome, and authors are encouraged to think creatively in terms of how they might frame their work to accommodate different conceptions of and perspectives on immersion.

Most importantly, in order to be considered for publication in the special issue, papers must demonstrate a potential to help advance research and/or practice in the field of XR from a technical, theoretical/conceptual, empirical, and/or methodological perspective. Papers that engage deeply with the implications for the broader XR field arising from the work will be given higher priority, while papers focusing largely on reporting applications of the technology within educational/learning contexts are also welcome but will receive lower priority.

POTENTIAL TOPIC AREAS

1. Pedagogy and learning design for XR and immersive environments
2. Technical infrastructure and standards for supporting XR and immersive learning
3. XR and immersive technologies in early childhood and K-12 education
4. XR and immersive technologies in higher education
5. XR and immersive technologies in vocational/workplace training
6. XR and immersive technologies in informal and lifelong learning
7. Collaborative learning (co-located or distributed) with XR and immersive technologies
8. Simulation-based learning with XR and immersive technologies
9. Intelligent, adaptive, and personalized learning in XR and immersive environments
10. Serious games for learning based on XR and immersive technologies
11. Promoting access and equity in education through XR and immersive technologies

PAPER TYPES

- Original research paper*

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

- Theoretical/conceptual paper
- Position paper

*Submission of data with manuscripts is encouraged, but not required. Also, links to online locations from which the XR-based immersive environments may be accessed and/or downloaded is strongly encouraged.

MANUSCRIPT PREPARATION AND SUBMISSION

For author guidelines and submission instructions, please see the journal's web site at <https://www.springer.com/computer/image+processing/journal/10055> . Manuscripts will not be accepted via email.

This special issue is being created in conjunction with a special track on "XR and Immersive Learning Environments" at the IEEE TALE 2018 Conference (<http://www.tale2018.org/xr>), co-organized with the Immersive Learning Research Network (iLRN at <http://www.immersivelrn.org/>). Though not mandatory, prospective authors for the special issue may wish to submit shorter, preliminary versions of their papers for presentation at TALE 2018, with a view to further developing and expanding those papers for consideration for the special issue (subject to additional peer review in accordance with the journal's policies). Note that attendance and presentation at TALE are not prerequisites for submitting manuscripts for consideration for the special issue.

IMPORTANT DATES

- Full manuscripts due: February 22, 2019 (EXTENDED)
- Notification of review outcomes: May 3, 2019
- Revised manuscripts due: June 28, 2019
- Anticipated publication of special issue: Late 2019

GUEST EDITORS

- Mark J. W. Lee – Adjunct Senior Lecturer, School of Education, Charles Sturt University, Australia; Visiting Faculty, Entertainment Technology Center, Carnegie Mellon University, USA
- Minjuan Wang – Professor of Learning Design & Technology, School of Journalism & Media Studies, San Diego State University, USA
- Dennis E. Beck – Associate Professor, Curriculum & Instruction, University of Arkansas, USA

The guest editors are directors of the Immersive Learning Research Network (iLRN), an international organization of developers, educators, and research professionals collaborating to develop the scientific, technical, and applied potential of immersive learning.

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/>



AFRV

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

Inquiries about the special issue should be directed to ilrn.specialissues@gmail.com .

CfP AgileLaval 2019 : Appel à orateurs

Appel à orateurs

7ème édition de la journée AgileLaval 2019

Jeudi 27 juin 2019

IUT de LAVAL (52 rue des docteurs Calmette et Guérin 53020 Laval)

Bonjour,

La 7ème édition de la journée AgileLaval 2019 sera encore cette année l'évènement agile incontournable de la région.

C'est le rendez-vous pour tous les professionnels, les enseignants et les étudiants qui souhaiteraient savoir comment s'y prendre, découvrir, échanger, apprendre, expérimenter, tester, approfondir leurs connaissances, ou simplement discuter autour de l'agilité.

Vous êtes expert de l'agilité ? Vous avez utilisé les méthodes agiles dans un contexte spécifique ? Vous participez à un projet libre lié à l'agilité ? Alors n'hésitez pas à proposer une présentation, un atelier, un retour d'expérience ou un jeu !

En 2018, nous avons accueilli plus de 180 participants et 24 orateurs venus de la France entière.

Pour l'édition 2019, les thèmes particulièrement mis en lumière sont :

- Les bases de l'agilité
- Les nouvelles méthodes pédagogiques et l'agilité (EduScrum, classe inversée, education positive, enseignant-coach...)
- le Management Agile, la programmation agile, le Lean IT, Lean Startup, Scrum, Kanban, eXtreme Programming...

Cette liste n'est pas exhaustive. Il est possible de proposer d'autres sujets liés au domaine de l'agilité.

Nous souhaitons accueillir à la fois un public novice et des acteurs plus avancés. Ainsi, n'hésitez pas à la fois à proposer des focus sur les fondamentaux agiles mais aussi des sessions destinées à un public plus expérimenté.

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

Pour soumettre une intervention, il vous suffit de remplir le formulaire suivant : Appel à orateurs avant dimanche 12 mai 2019 minuit.

Vous serez avertis si votre intervention est retenue le mercredi 22 mai 2019 au plus tard.

Contact : contact@agilelaval.org

N'hésitez pas à faire passer l'information autour de vous

À bientôt

Bien cordialement,

Le comité d'organisation de la journée AgileLaval 2019

CONF Analyse et représentations de nuages de points 3D, Séminaire de recherche 2019, Jeudi 28 février 2019, 14h-17h, MINES ParisTech

Cours "Nuages de Points et Modélisation 3D" – Master MVA

Jeudi 28 février 2019, 14h-17h, MINES ParisTech

60 bd. Saint Michel, Paris 6e - RER Luxembourg Salle : L108

Programme :

https://perso.telecom-paristech.fr/boubek/ens/master/mva/npm/Seminar_MVA_NPM3D_2019.pdf

Inscription gratuite (mais obligatoire) :

https://docs.google.com/forms/d/1y7jBkzqOZHPTzYOZIKjKU2URGehmK4MUzqQsv_XQdk/prefill

Ce séminaire est organisé depuis 2015 en lien avec le cours de 2e semestre « Nuages de Points et Modélisation 3D » (NPM3D) du parcours « Mathématiques, Vision et Apprentissage » (MVA) du Master Mathématiques Appliquées de l'ENS Paris-Saclay.

Pour tout renseignement : francois.goulette@mines-paristech.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

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/>