

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

---

1 avril 2019

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

Numéro 609

---

<b>POSTE</b>	<b>Appel à candidature : thèse en informatique à l'INSA Rouen Normandie</b>
<b>CfP</b>	<b>[sif-associations] questionnaire individuel concernant la loi de programmation</b>
<b>CfP</b>	<b>[Eurographics 2019] Early Bird deadline 31 Mars 2019</b>
<b>P&amp;S</b>	<b>TechViz est compatible avec DirectX</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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://p/ressources/reveries/)

## POSTE Appel à candidature : thèse en informatique à l'INSA Rouen Normandie

Bonjour,

Nous recherchons actuellement un candidat pour une thèse en informatique à l'INSA Rouen Normandie et au laboratoire LITIS (voir description ci-dessous).

Si vous êtes intéressé(e), n'hésitez pas à me faire parvenir ([alexandre.pauchet@insa-rouen.fr](mailto:alexandre.pauchet@insa-rouen.fr)) : CV, lettre de motivation, lettres de recommandation et relevés de notes, en vue d'une éventuelle audition.

Bien cordialement,

Alexandre Pauchet

Titre : Interactions multimodales multi-parties en communautés mixtes

Encadrement : Alexandre Pauchet et Julien Saunier

### **Résumé :**

L'explosion du nombre d'objets connectés, de l'informatique ubiquitaire, des robots assistants et des interfaces homme-machines intuitives et naturelles permet une démocratisation croissante des systèmes cyber-physiques et socio-techniques. Il s'agit de systèmes intégrant à la fois des utilisateurs humains, des robots et des agents artificiels, unis dans des interactions sociales.

Si les interactions avec un seul utilisateur disposent d'une littérature abondante -même si tous les verrous ne sont pas encore levés, notamment pour les interactions dialogiques-, la mise en place de systèmes coopératifs intégrant plusieurs utilisateurs et plusieurs systèmes logiciels et robots reste difficile. En particulier, l'avènement de l'informatique affective (Picard, 1997), des agents conversationnels animés (Cassel, 2000), et des robots sociaux (Gockley et al., 2005), qui mettent en œuvre des systèmes prenant en compte les émotions des utilisateurs et pouvant en "jouer", n'est pas traitée dans un contexte multi-partie.

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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)

La thèse se focalisera tout d'abord sur la modélisation de la composante émotionnelle pour l'étude de la contagion émotionnelle (Barsade, 2002) dans le contexte d'une tâche de travail collaboratif. Le verrou principal consiste à apprendre et à intégrer un mécanisme permettant la prise en compte de tous les membres de communautés mixtes agents-humains, dans lesquels les effectifs (nombre d'agents, nombre d'humains) et les représentations (agents virtuels ou robots d'une part, humain en personne ou avatar d'autre part) peuvent varier. Ces mécanismes se trouvent à la fois au niveau des agents que du système (environnement, plateforme) (Weyns et al, 2015 ; Rincon et al, 2016).

L'objectif est ainsi de rendre les agents, qu'il s'agisse d'agents virtuels ou de robots, autonomes dans leurs choix des actions dialogiques, notamment à composante émotionnelle. Leurs comportements dépendent alors à la fois du dialogue et de l'état inféré des autres participants de l'interaction (humains ou agents).

L'intégration des émotions au sein d'agents virtuels et de robots est un sujet brûlant et se trouve au cœur de multiples conférences (AAMAS, RSS – conférences A\* ; IROS, ISR, ISSR – conférence A ; IVA, ICRA, Robocup – conférence B ; ACII – conférence C...), journaux (Transactions on Affective Computing, numéro spécial de computational intelligence, Soft Computing, Transactions on Robotics...) ainsi qu'une association internationale (AAAC – Association for the Advancement of Affective Computing).

### **Références bibliographiques :**

1. Barsade, S. G. (2002). The ripple effect: Emotional contagion and its influence on group behavior. *Administrative Science Quarterly*, 47(4), 644-675.
2. J. Cassell, Nudge nudge wink wink: Elements of face-to-face conversation for embodied conversational agents, *Embodied conversational agents* (2000) 1-27.
3. R. Gockley, A. Bruce, J. Forlizzi, M. Michalowski, A. Mundell, S. Rosenthal, B. Sellner, R. Simmons, K. Snipes, A.C. Schultz, Jue Wang : "Designing robots for long-term social interaction," *2005 IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems, Edmonton, Alta., 2005*, pp. 1338-1343.
4. Picard, R. W. (1997). *Affective computing* (Vol. 252). Cambridge: MIT press.
5. Rincon, J. A., Julian, V., & Carrascosa, C. (2016). Developing an emotional-based application for human-agent societies. *Soft Computing*, 20(11), 4217-4228.
6. D. Weyns, F. Michel, H. Van Dyke Parunak, O. Boissier, M. Schumacher, A. Ricci, A. Brandao, C. Carrascosa, O. Dikenelli, S. Galland, A. Pijoan, P. Simo Kanmeugne, J. A.

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

Plus d'informations

Retrouvez les ancies

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)

Rodriguez-Aguilar, J. Saunier, V. Urovi and Franco Zambonelli (2015) : Agent Environments for Multi-Agent Systems -- A Research Roadmap. In *Agent Environments for Multi-Agent Systems IV* (pp. 3-21). Springer International Publishing.

---

## CfP [sif-associations] questionnaire individuel concernant la loi de programmation

Cher.e.s collègues,

Une loi de programmation pluriannuelle de la recherche a été annoncée par le Premier Ministre le 1er février. Une telle loi est demandée par la communauté académique depuis de nombreuses années et les attentes sont donc fortes.

Un collectif de 6 sociétés savantes (liste ci-dessous) vous propose de répondre, **du lundi 25 mars au lundi 8 avril**, à un sondage en ligne sur vos attentes, vos craintes et sur les thèmes à considérer de façon prioritaire lors de la préparation de cette loi. Une synthèse des réponses à ce questionnaire sera rendue publique début avril. Chacun des thèmes identifié comme particulièrement prioritaire sur la base de vos réponses fera l'objet d'un second questionnaire spécifique qui permettra de faire à la fois un état des lieux actuel de ce thème et de faire des propositions pour la loi.

Il vous est proposé dans le questionnaire de renseigner votre unité et l'email de votre DU. Cela nous permettra de lui envoyer à la clôture du sondage une synthèse anonymisée des réponses issues de l'unité qui pourra servir à structurer une discussion interne.

Le questionnaire en ligne est ici:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe9ZTITV0xnGyfYKZLaVDiYBJAqtG845HLDvGf-EbUrT7pQGg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe9ZTITV0xnGyfYKZLaVDiYBJAqtG845HLDvGf-EbUrT7pQGg/viewform?usp=sf_link)

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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)

Le sondage sera clos le 8 avril, mais nous vous encourageons à ne pas répondre au dernier moment. La seconde série de sondages sera a priori ouverte du 15 avril au 1er mai.

Les résultats du sondage seront d'autant plus représentatifs de notre communauté que les taux de participation des femmes et des hommes, des titulaires, contractuels ou vacataires et des différentes disciplines sont similaires.

Nous vous remercions pour votre participation.

Liste des sociétés organisatrices: *Société Française de Biologie du Développement, Société Mathématique de France, Société Française d'Ecologie et d'Evolution, Société Française d'Astronomie et d'Astrophysique, Association Française de Science Politique, Société des Neurosciences, Société Informatique de France, Association Française de Mécanique, Société des Professeurs d'Histoire Ancienne de l'Université, Société de Mathématiques Appliquées et Industrielles, Société des Historiens Médiévistes de l'Enseignement Supérieur Public, Société Française de Biochimie et Biologie Moléculaire, Société Française d'Optique*

PS Ce questionnaire est indépendant et complémentaire de celui proposé par le Ministère (<https://gouvernement-et-citoyens.consultation.etalab.gouv.fr/project/consultation-du-mesri/questionnaire/donnez-votre-avis-questionnaire>).

## CfP [Eurographics 2019] Early Bird deadline 31 Mars 2019

Bonjour à tous,

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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)

Juste un petit rappel : si vous souhaitez vous rendre à Eurographics 2019 à Gênes (pour bénéficier du programme et de l'environnement de premier rang scientifique mondial qu'elle offre), si vous envisagez d'envoyer vos étudiants ou/et si vous hésitez encore, inscrivez-vous vite (<https://www.eurographics2019.it/>) !!!!! La deadline pour les inscriptions en Early Bird (tarif préférentiel) est le 31 Mars, soit dimanche.

En vous souhaitant une excellente journée,

Bien cordialement,

Loïc Barthe  
Président du Chapitre Français d'Eurographics

---

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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)

## P&S TechViz est compatible avec DirectX



TechViz, éditeur de logiciel de réalité virtuelle, a annoncé sa compatibilité avec DirectX lors du salon Laval Virtual 2019. Leader dans la visualisation de données 3D en temps réel, TechViz rend alors possible la visualisation de données issues des logiciels Navisworks ou Inventor d'Autodesk. Cette avancée technologique permet notamment aux professionnels des secteurs de l'architecture, de la construction ou de l'industrie, de visualiser instantanément leurs projets en réalité virtuelle. Ils peuvent faire la revue d'un bâtiment ou

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

Plus d'informations

Retrouvez les ancie

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://p/ressources/reveries/)

d'une usine virtuelle à plusieurs, corriger de potentielles erreurs en amont de la phase de conception, faire des modifications, des validations ou présenter leurs futurs projets à leurs clients.

Découvrez plus de cas d'usages de la VR dans les secteurs de l'architecture et de la construction : <https://www.techviz.net/architecture-construction>

---

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

Plus d'informations

Retrouvez les anciens

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



**AFRV**

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

[p/ressources/reveries/](http://www.afrv.fr/ressources/reveries/)