



Association Française de Réalité Virtuelle,  
Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D

# REVERIES

## le bulletin électronique de l'AFRV

16 juin 2014

Abonnements, remarques, envoi de textes :

[laureleroyrv@gmail.com](mailto:laureleroyrv@gmail.com) -

[alexis.paljic@ensmp.fr](mailto:alexis.paljic@ensmp.fr)

numéro 396

|          |   |
|----------|---|
| AFRV-CfP | <a href="#">journée de l'AFRV 2014 - Reims image 2014</a>   |
| AFRV     | <a href="#">Programme de l'Ecole d'été de la Réalité Virtuelle Bidart-Biarritz : du 25 au 29 août 2014</a>            |
| POSTE    | <a href="#">Offre de thèse en RV : apparence des rayons fruits et légumes dans un contexte de supermarché virtuel</a> |
| GDR      | <a href="#">Soutien à la mobilité</a>   |
| POSTE    | <a href="#">Postdoc position in Bordeaux, France - AR, Tangible interaction</a>                                       |
| POSTE    | <a href="#">Proposition d'une thèse financée à LIUM</a>   |
| GDR      | <a href="#">Sur la gravité de la situation de l'emploi scientifique en France</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 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-CfP journée de l'AFRV 2014 - Reims image 2014

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr>

Plusieurs communautés scientifiques françaises s'intéressant à des aspects divers de l'image, du multimédia, de la 3D et de l'interaction se sont récemment regroupées au sein du nouveau « Groupement de Recherche Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation » de l'INS2I du CNRS.

En 2014, les premières journées scientifiques de ce GDR IG-RV seront organisées à Reims, du 25 au 28 novembre, par l'Université de Reims Champagne-Ardenne.

Ces journées symboliseront ce rapprochement récent en intégrant les manifestations annuelles de ces communautés en un évènement unique Reims Image 2014 regroupant notamment :

- la 27e édition des journées de l'Association Française d'Informatique Graphique (AFIG) et du chapitre français d'Eurographics (EGFR) ;
- la 17e édition du Colloque Compression et REprésentation des Signaux Audiovisuels (CORESA) ;
- la 9e édition des journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle (AFRV) ;
- la réunion annuelle du Groupe de Travail de Géométrie Discrète (GéoDis).

### **Thématiques**

Les thèmes abordés concerneront les développements méthodologiques et les applications innovantes des Sciences et Technologies de la Communication en lien avec l'imagerie, le multimédia et la réalité mixte. Les communications peuvent concerner des recherches de toutes natures : travaux méthodologiques, théoriques ou expérimentaux, développements d'algorithmes, d'outils, de systèmes ou d'applications. Seront particulièrement appréciées les communications s'inscrivant notamment dans les thèmes suivants :

- la synthèse et l'analyse d'images, de vidéos et de données 3D ;
- la modélisation et la compression géométrique ;
- les géométries algorithmique et discrète ;
- la visualisation scientifique et de données ;
- l'animation et la simulation ;
- les réalités virtuelle et augmentée et les nouvelles interfaces ;
- ...

*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/>



## ***Plénières et sessions spéciales***

En complément des spécificités thématiques propres à chacune de ces rencontres, Reims Image 2014 intégrera des séances plénières communes susceptibles de favoriser les rapprochements scientifiques à leurs interfaces. La chaîne « capture du réel / modélisation-reconstruction 3D / édition de modèles 3D / rendu », qu'elle soit déclinée pour des applications en visualisation virtuelle ou en réalité mixte, avec ou sans dimension interactive peut être considérée comme représentative des intérêts du GdR IGRV. Elle comporte plusieurs interfaces entre les différentes communautés dont certains thèmes ont été choisis en séances plénières communes :

- capture et reconstruction 3D du réel ;
- traitement de maillages ;
- rendu temps réel.

Reims Image 2014 sera également honoré par les interventions en session plénière de plusieurs personnalités scientifiques de renommée internationale.

Contact : pour toute information, contacter Laurent Lucas ([laurent.lucas@univ-reims.fr](mailto:laurent.lucas@univ-reims.fr)).

## ***Informations générales***

Ces journées communes AFIG, AFRV, CORESA et GéoDis seront organisées cette année à Reims par le CRESTIC et la Maison de la Simulation de Champagne- Ardenne les 25 (Journée Jeunes Chercheurs), 26, 27 et 28 novembre 2014. Ces Journées seront l'occasion de présenter les dernières avancées produites par les laboratoires et les entreprises françaises.

## ***Appel à communications scientifiques***

Nous invitons plus particulièrement les doctorants et les jeunes chercheurs ou enseignants-chercheurs à contribuer à la partie scientifique de ces journées. Les travaux proposés doivent être novateurs et s'inscrire dans l'un des domaines indiqués page 5 de cet appel. Toute proposition de communication comprendra obligatoirement un titre ainsi que le nom des auteurs avec leurs coordonnées (adresses postale et électronique, ...).

## ***Format et actes***

Afin d'homogénéiser les contributions, le format à utiliser pour les soumissions est celui proposé par le comité de la "Revue Électronique Francophone d'Informatique Graphique". Une description complète et les fichiers associés (LaTeX) peuvent être trouvés sur le site Reims Image 2014 à l'adresse suivante :

*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/>



<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/soumissions/consignes-aux-auteurs/>.

Les soumissions doivent se conformer aux modalités spécifiées par chaque appel pour être intégrées dans les actes de Reims Image 2014 (d'un court résumé de 1 page A4 avec de préférence une illustration pour les présentations de laboratoires ou d'entreprises dans le cadre de l'AFRV par exemple jusqu'à 10 ou 12 pages pour un article complet ou un état de l'art).

### Dépôt

Les soumissions seront effectuées de manière électronique, exclusivement en format pdf.

Le site de dépôt est le suivant : <http://reimsimage2014.univ-reims.fr/openconf/openconf.php>.

### Règle de sélection

Bien qu'il n'y ait pas de comité de lecture global, les organisateurs avec les associations partenaires se réservent le droit d'accepter ou de refuser des contributions selon les critères suivants (sans exclusivité) en lien avec les usages des différentes communautés :

- le lien avec les thématiques représentées par l'AFIG, l'AFRV, CORESA ou GéoDis ;
- le nombre de soumissions.

| Dates importantes         | Dates importantes  |                    |                    |               |
|---------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------|
|                           | AFIG               | AFRV               | CORESA             | GéoDis        |
| Ouverture des soumissions | 1 juin 2014        |                    |                    |               |
| Fermeture des soumissions | 19 sept. 2014      | 19 sept. 2014      | 27 juin 2014       | 19 sept. 2014 |
| Notifications             |                    |                    | 19 sept. 2014      | 26 sept. 2014 |
| Envois définitifs         |                    |                    | 6 oct. 2014        |               |
| Journées                  | 26 au 28 nov. 2014 | 26 au 28 nov. 2014 | 26 et 27 nov. 2014 | 26 nov. 2014  |

### Appel à démonstrations

Nous vous proposons de participer à l'espace de démonstration en exposant une application que vous souhaitez mettre en avant. Le coût est modeste (500€ HT) pour un espace d'environ 6 m<sup>2</sup> sur

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/>



lequel vous disposerez pour la durée des journées d'une table et d'une prise électrique pour installer votre équipement.

L'espace réservé au forum industriel s'étend sur plus de 400 m<sup>2</sup>. Il offre à ceux qui le désieront la possibilité de travailler en environnement lumineux contrôlé.

Contact : pour toute proposition ou question, contacter Sylvia Chalençon-Piotin (sylvia.chalencon@univ-reims.fr).

### **Localisation**

Ces journées se dérouleront au Centre des congrès de Reims, à deux pas de la gare centrale et du cœur historique de la ville, des hôtels, magasins et restaurants. Le centre-ville est desservi par un réseau de bus et de tramway reliant notamment le centre de congrès et les deux gares de Reims (centrale et Champagne-Ardenne TGV).

Le Centre des congrès propose, sur 15 000 m<sup>2</sup>, un équipement high-tech dans un cadre exceptionnel. Construit par l'architecte Claude Vasconi, sous la forme d'un bateau amarré sur le canal, il se dresse dans un parc de 5 hectares et met à disposition 2 salles de conférence (720 et 350 places), 13 salles annexes, un espace d'exposition modulaire de 2 500 m<sup>2</sup>, ainsi que 2 restaurants pouvant accueillir 1 000 invités.

Le parking au sous-sol du Centre des congrès qui compte 228 places sera accessible durant ces trois jours pour un forfait unique de 20€ TTC par véhicule. Cette solution est sans doute la moins coûteuse pour ceux d'entre vous qui viendraient à Reims en voiture.

### **Modalités AFRV**

#### **Appel à contributions**

Les 9èmes journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle, de Réalité Augmentée, de Réalité Mixte et d'Interaction 3D (AFRV), se dérouleront en conjonction de Reims Image 2014. Ces journées, qui débuteront le lendemain de la journée jeunes chercheurs seront dédiées à des exposés scientifiques, des ateliers, des présentations industrielles et des présentations de laboratoires.

*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/>



### ***Appel à présentations de laboratoires***

Si vous souhaitez présenter votre équipe de recherche, veuillez contacter François Guillaume (francois.guillaume@airbus.com) avant le vendredi 19 septembre 2014.

Ces présentations sont exclusivement réservées à des nouveaux laboratoires qui n'auraient pas déjà fait une présentation aux précédentes journées de l'AFRV ou bien à des laboratoires présentant des activités résolument nouvelles.

### ***Appel à présentations d'entreprises***

Comme lors des éditions précédentes, nous sommes particulièrement intéressés par des présentations des entreprises qui ont pour objectifs de :

- donner l'occasion à des industriels qui ont franchi l'étape de réflexion et se sont engagés dans l'utilisation des technologies de la réalité virtuelle ou de la réalité augmentée de faire un premier retour d'expérience utile pour leurs confrères et d'exprimer leurs attentes en termes de nouvelles solutions en direction des laboratoires et instituts de recherche.
- définir de nouveaux besoins industriels en réalité virtuelle faisant émerger des pistes d'innovation et de recherche ambitieuses : bâtiment, urbanisme, marketing amont et aval, production, management, etc.

Contact : pour toute proposition d'intervention ou demande de renseignements, n'hésitez pas à contacter Indira Thouvenin (indira.thouvenin@utc.fr) ou François Guillaume (francois.guillaume@eads.net) et à consulter le site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

### ***Appel à sujets pour les ateliers thématiques***

Depuis plusieurs années, lors des journées de l'AFRV sont organisés des ateliers thématiques (plusieurs ateliers en parallèle). Nous sollicitons la communauté pour des idées de thèmes qui pourraient être abordés pour les journées 2014.

Le format est relativement simple pour chaque atelier (environ 2h). Nous cherchons :

- un animateur connaissant très bien le sujet, capable d'effectuer une introduction avec des transparents balayant le sujet (problématique, état de l'art, évolution du domaine, grandes tendances et questions ouvertes). Ce dernier point doit être particulièrement détaillé pour être capable de susciter intérêts et échanges avec les participants (environ 30 personnes par atelier).

*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/>



- l'animateur peut éventuellement être accompagné de co-animateurs qui abordent des points particuliers ou des visions complémentaires de ceux évoqués par l'animateur principal.

- un membre du CA de l'AFRV accompagne l'animateur pour la partie mise en œuvre et catalyseur d'échanges et de discussions avec les participants (ce membre du CA sera choisi en fonction de sa proximité et de son intérêt par rapport au sujet abordé). Vous pouvez également proposer un thème sans être volontaire pour l'animer.

Contact : pour toute proposition, contacter Alexis Paljic ([alexis.paljic@mines-paristech.fr](mailto:alexis.paljic@mines-paristech.fr)) ou Jean-Louis Vercher ([jean-louis.vercher@univmed.fr](mailto:jean-louis.vercher@univmed.fr)).

### *Thèmes pour l'afrv:*

#### *Interaction*

- interaction 3D, gestuelle et corporelle,
- autres interactions naturelles (activité cérébrale, expressions/regard, ...),
- techniques d'interaction,
- interactions collaboratives,
- interaction en environnement augmenté,
- interaction en mobilité,
- interaction haptique et tactile,
- navigation, sélection, manipulation, contrôle d'applications,
- multimodalité.

#### *Facteurs humains*

- présence, immersion, cognition,
- perception, activité sensori-motrice,
- méthodologie d'évaluation,
- analyse des usages RV, RA,
- ergonomie des applications.

*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/>*





### ***Modélisation et simulation***

- humain virtuel, avatar, compagnon,
- modèle physique temps réel,
- modèles d'action et de tâches,
- recalage réel/virtuel.

### ***Outils logiciels et méthodes***

- modèles de développement et conception d'applications,
- architectures distribuées ou collaboratives,
- simulation temps réel.

### ***Technologies pour la RV, la RA et la RM***

- interfaces haptiques, tactiles, audio, olfactive, ...
- interfaces multimodales et multi-sensorielles,
- interfaces tangibles,
- projection, stéréoscopie, auto-stéréoscopie, HMD, see-through.

### ***Applications et usages***

- conception industrielle,
- prototypage virtuel, revue de projets,
- santé, rééducation,
- patrimoine, archéologie,
- bâtiment, architecture, urbanisme,
- formation,
- jeux vidéo,
- calcul scientifique.

*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/>*





Pour voir le call for paper dans sa totalité, notamment les modalités des autres associations, rendez-vous sur <http://www.af-rv.fr/index.php/2014/05/05/afrv-cfp-journee-de-lafrv-2014-reims-image-2014/>

---

## **AFRV Ecole d'été de la Réalité Virtuelle Bidart-Biarritz : du 25 au 29 août 2014**

### ***Objectifs***

C'est la première école d'été du groupe de recherche du CNRS sur l'informatique graphique et la réalité virtuelle, créé au 1er janvier de cette année, en coordination avec les associations française et européenne de Réalité Virtuelle (AFRV et EuroVR), et aidée par le Conseil régional d'Aquitaine.

L'objectif de l'école d'été est de proposer un moment privilégié pour susciter les discussions et les échanges autour de la Réalité Virtuelle. Les rencontres sont ainsi organisées autour de présentations, d'ateliers et d'événements sociaux. Comme toute école d'été, la parole est donnée aux doctorants, aux chercheurs académiques ou du secteur privé, pour qu'ils puissent venir présenter l'évolution de leurs travaux de recherche, les challenges relevés et les solutions proposées. Nous encourageons également les étudiants en Master à participer.

Avec ces moments privilégiés, nous espérons pouvoir également susciter des collaborations européennes autour de la Réalité Virtuelle et favoriser le montage de projets européens (Horizon 2020).

### ***Aperçu***

Nous constatons plusieurs évolutions des axes de recherche de la communauté scientifique en Réalité Virtuelle.

Parmi ces évolutions, les univers 3D deviennent de plus en plus réalistes avec de nombreux travaux centrés sur l'interaction 3D, et un intérêt de plus en plus marqué pour les interfaces utilisateur naturelles et les interfaces tangibles.

Interaction et perception étant étroitement liées, les interfaces sensorielles évoluent également pour une perception devenue multi-sensorielle. Les systèmes à leur tour, tels les humains virtuels et les robots, perçoivent, communiquent et interagissent.

D'autre part, avec l'avènement de l'informatique mobile et de l'informatique pervasive, il devient habituel d'augmenter notre perception du monde réel. On peut ainsi observer de plus en

*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/>



plus d'univers mixtes, et on parle désormais de réalité augmentée multi-sensorielle. De nombreuses questions portent alors sur l'ingénierie de ces nouveaux systèmes.

### ***Dates importantes***

30 Juin 2014 :clôture des inscriptions

24 Août 2014 : événement sociaux

25 - 29 Août 2014 : Ecole d'été de la Réalité Virtuelle, Biarritz, France

30 Août 2014 : événement sociaux

### ***Programme***

#### ***Dimanche 24 Août***

Initiation à la pratique du surf

#### ***Lundi 25 Août***

9h-10h15 : Ateliers sur la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée

10h15 : Pause café

10h30-12h : Session conférenciers invités "Expérimentations immersives et semi-immersives" Daniel Mestre (Directeur de Recherche CRVM, Marseille, France), Indira Thouvenin (Heudiasyc, Professeur à l'université de Compiègne, France)

12h-12h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

12h30 : Déjeuner

14h-15h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

15h30 : Pause café

15h45-17h15 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

#### ***Mardi 26 Août***

9h-10h15 : Ateliers sur la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée

10h15 : Pause café

10h30-12h : Session conférenciers invités "Humains Virtuels" Ronan Boulic (Directeur de Recherche EPFL, Lausanne, Suisse), David Oyarzun (Chef de Département, Vicomtech, Espagne)

12h-12h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux 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/>*



12h30 : Déjeuner

14h-15h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

15h30 : Pause café

15h45-17h15 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

### **Mercredi 27 Août**

9h-10h15 : Ateliers sur la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée

10h15 : Pause café

10h30-12h : Session conférenciers invités "Architecture logicielle des applications temps réel de réalité virtuelle et de réalité augmentée" Roland Blach (Directeur de Recherche, Fraunhofer IAO, Stuttgart, Allemagne), Jean-Marc Cieutat (ESTIA Recherche, Professeur à l'ESTIA, Bidart, France)

12h-12h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

12h30 : Déjeuner

14h-15h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

15h30 : Visite des grottes préhistoriques du pays-basque

### **Jedi 28 Août**

9h-10h15 : Ateliers sur la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée

10h15 : Pause café

10h30-12h : Session conférenciers invités "Interfaces utilisateur naturelles et communication multi-modale" Samir Otmane (IBISC, Professeur université d'Evry, France), Alexis Clay (ESTIA Recherche, Maître de Conférence ESTIA, Bidart, France)

12h-12h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

12h30 : Déjeuner

14h-15h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

15h30 : Pause café

15h45-17h15 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

### **Vendredi 29 Août**

9h-10h15 : Ateliers sur la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée

*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/>



10h15 : Pause café

10h30-12h : Session conférenciers invités "Méthodes d'évaluation de technologies émergentes" Julien Nelson (Maître de Conférence Université de Paris Descartes, France), Amine Chellali (Maître de Conférence Université d'Evry, France)

12h-12h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

12h30 : Déjeuner

14h-15h30 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

15h30 : Pause café

15h45-17h15 : Session jeunes chercheurs, présentation de travaux de recherche

### ***Samedi 30 Août***

Initiation à la pratique du surf

### ***Nous contacter***

Téléphone: +33 559 438 400

Adresse: ESTIA - Technopole Izarbel

F64210 BIDART

E-mail: vr-summerschool@estia.fr

### ***Inscription et informations***

Le formulaire d'inscription est disponible :  
[https://docs.google.com/forms/d/1xQA8rwWlkekoFlmmk\\_Ozi2l5UKHXVsgVKReZegzbsgc/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1xQA8rwWlkekoFlmmk_Ozi2l5UKHXVsgVKReZegzbsgc/viewform)

informations : <http://vr-summerschool.estia.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/>*



## POSTE Offre de thèse en RV : apparence des rayons fruits et légumes dans un contexte de supermarché virtuel

### ***Etude de faisabilité d'études marketing en rayon fruits et légumes d'un supermarché virtuel***

#### ***Contexte***

La réalité virtuelle a permis le développement de nombreux outils dans des domaines très techniques comme la conception assistée par ordinateur, la formation, la planification ou la revue de projet, mais aussi dans celui-ci du marketing et plus précisément de l'étude du comportement des consommateurs en magasin. On trouve ainsi aujourd'hui des développements de systèmes de réalité virtuelle qui complètent les dispositifs des magasins laboratoires physiques (reproduction de quelques rayons de supermarchés dans un environnement de laboratoire) en offrant une plus grande facilité et flexibilité d'usage. Ces outils, magasins laboratoires virtuels et physiques, sont régulièrement utilisés par les entreprises (industriels et distributeurs) ou les chercheurs spécialistes du domaine (marketing, distribution).

Néanmoins, comme toute représentation virtuelle, ces supermarchés virtuels présentent un certain nombre de biais par rapport à des magasins réels ou laboratoires. Il existe à ce jour un état de l'art conséquent sur l'étude de ces biais, tant en informatique qu'en marketing. Il est à noter également que tous ces magasins virtuels se consacrent principalement à des produits emballés dont la représentation visuelle est fixée (p. ex. paquets de céréales, café, etc.). Les variables étudiées peuvent être tous les leviers d'action classiques de la distribution : prix, promotions, assortiments (Marques Nationales, Marques De Distributeurs, Produits Premiers Prix, offres responsables (biologiques, écologiques, locaux, ..), merchandising, signalétiques (PLV/ILV), dispositions des rayonnages, etc.

Ce projet de thèse s'intéresse plus particulièrement au rayon frais des fruits et légumes, domaine très peu étudié en informatique comme en marketing. Les produits frais sont susceptibles d'avoir des variations d'apparence, d'implantation en rayon, de démarches environnementales des producteurs / appellations ou labélisations de leurs produits et d'engagements RSE des points de vente et enseignes et, par conséquent, d'informations consommateurs induites sur le lieu de vente (ILV, produits bio, locaux, agriculture raisonnée, produits de saison, ...) intéressantes à étudier. De plus, ce rayon est particulièrement représentatif des « rayons métier » (boucherie, poissonnerie, etc.) des points de vente qui jouent un rôle prépondérant dans la perception des magasins par les clients (dont leurs images prix et de responsabilité sociale).

#### ***Eléments d'état de l'art***

En informatique graphique, peu de travaux s'intéressent à la problématique du vieillissement : Bosch & Patow (2007) ont proposé des pistes sur les tâches et les rayures pour vieillir des bâtiments,

*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/>



Mérillou et coll. (2012) discutent des motifs géométriques engendrés par le vieillissement des bâtiments. Il existe également des travaux récents, cf. Günther et coll. (2012) profitant des capacités des processeurs graphiques récents pour simuler en temps réel le vieillissement de matériaux (corrosion, poussière, etc.).

Du point de vue de la représentation des fruits et légumes ainsi que de leur variabilité interindividuelle, il n'existe à notre connaissance qu'un état de l'art très limité : les travaux de Tokai et coll. (1993) sont trop anciens par rapport aux capacités graphiques des ordinateurs modernes, alors que des travaux récents se concentrent uniquement sur le pourrissement des fruits, cf. Kider et coll. (2011) et Fan et coll. (2013). La croissance et la représentation des plantes sont très étudiées, mais les fruits ne semblent constituer un objet d'intérêt que dans la communauté vision par ordinateur en vue d'automatiser la cueillette.

### ***Projet de recherche***

L'objectif de cette thèse est d'étudier la faisabilité des études marketing dans le rayon fruits et légumes d'un magasin virtuel. La première partie sera consacrée à la problématique de la représentation des fruits et légumes en synthèse d'images temps réel, à la fois du point de vue de la différenciation interindividuelle et du vieillissement. La seconde partie sera consacrée à l'étude du comportement des consommateurs au sein d'un rayon frais d'un magasin virtuel en s'intéressant plus particulièrement aux éléments suivants : le produit en tant que tel, l'assortiment global du rayon, l'implantation et les facteurs d'environnement (ambiance et design) du rayon, les communications sur le lieu de vente (ILV) relatives à la responsabilité sociétale des points de vente / enseignes et des producteurs (produits biologiques, locaux, de saison, ..), les problématiques de mise en rayon et de réassort.

### ***Compétences spécifiques***

Pour cette thèse, nous cherchons un(e) candidat(e) avec de bonnes compétences en informatique graphique, mais surtout extrêmement curieux : outre la réalité virtuelle, il/elle devra s'intéresser à quelques éléments de botanique ainsi qu'aux problématiques marketing actuelles des producteurs et distributeurs concernés. Pour ce faire, il/elle devra prendre contact avec les différents intervenants du secteur des fruits et légumes (producteurs, managers de rayon de différentes enseignes, fournisseurs de mobiliers et équipements) afin de comprendre leurs logiques de commercialisation de leurs productions ou de distribution, valorisation et gestion des leurs rayons fruits et légumes (assortiment, prix, promotion, ILV, implantation, labels, marque, démarches RSE ...).

### ***Encadrement et localisation***

La thèse est co-financée par l'Ecole Centrale de Nantes et Audencia. Elle se déroulera au sein du laboratoire CERMA, membre de l'UMR 1563 Ambiances Architecturales et Urbaines à Nantes.

*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/>





**Direction :**

- Guillaume Moreau, professeur d'informatique, Ecole Centrale de Nantes, CERMA

**Encadrants :**

- Blandine Labbé, professeur de marketing, Audencia, Centre de Recherche In Situ

- Cindy Lombart, professeur de marketing, Audencia, Centre de Recherche In Situ

- Jean-Marie Normand, maître de conférences en informatique, Ecole Centrale de Nantes, CERMA

Contact : guillaume [point] moreau [at] ec-nantes [point] fr

**Références bibliographiques**

Bosch, C., & Patow, G. (2007). Real Time Scratches and Grooves. In *XVII Congreso Español de Informática Gráfica (CEIG '07), Eurographics Spanish Chapter* (Vol. 31, pp. 61-70).

Desmet P, Bordenave R, Traynor J (2013) : Différence de comportements d'achat entre des magasins laboratoires réels et virtuels. *Recherche et Applications en Marketing*, July 2013, volume 28 - n°2 (pp 71-86)

Fan, D. and Liu, S. and Wei, Y (2013). Fruit Ring Rot Simulation Based on Reaction-Diffusion Model, *Virtual Reality and Visualization (ICVRV), 2013 International Conference on*, vol., no., pp.199,205, 14-15 Sept. 2013

Günther, T. and Rohmer, K. and Grosch, T. (2012). GPU-accelerated Interactive Material Aging, In *VMV 2012: Vision, Modeling and Visualization*, pp. 63-70, 2012.

Kider, J. and Raja, S. & Badler, N. (2011), Fruit senescence and decay simulation. In *Eurographics 2011* 30(2).

Mérillou, N. and Mérillou, S. and Galin, E. & Ghazanfarpour, D. (2012). Simulating how Salt Decay Ages Buildings. *IEEE Computer Graphics and Applications* 32(2) 44-54.

Tokai, S. and Miyagi, M., Yasuda, T. and Yokoi, S. & Toriwaki, J. (1993). A Method for Rendering Citrus Fruits with Computer Graphics. *The transactions of the Institute of Electronics, Information and Communication Engineers* 76(8) 1746-1754 (in Japanese).

---

## **GDR Soutien à la mobilité**

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 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/>





Le GdR Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation propose quelques bourses de mobilité en vue de coopération entre équipes, afin de favoriser le rapprochement des communautés qui ont donné naissance au GdR IG-RV.

Ces bourses sont destinées à couvrir des frais de déplacement et de logement d'un doctorant, d'un chercheur ou enseignant-chercheur pour un séjour de courte durée dans une autre équipe, géographiquement distante (située dans un autre département). Ce séjour doit avoir lieu avant décembre 2014.

Le candidat doit être membre d'une des équipes ou laboratoire d'accueil du GdR IG-RV, c'est-à-dire que l'équipe doit participer à un des groupes de travail du GdR IG-RV. Le montant de la bourse pourra être viré à une unité CNRS qui sera soit le laboratoire du candidat, soit le laboratoire d'accueil.

Ce séjour doit favoriser un projet de collaboration entre les deux équipes, et une attention toute particulière sera portée à un travail s'inscrivant dans une collaboration inter-GT : <http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Organisation>.

A l'issue de sa mobilité, le candidat enverra un bref rapport (environ une page) sur l'action réalisée. Ce rapport pourra être publié sur le site web du GdR IG-RV.

### ***Procédure de candidature et calendrier :***

#### ***Le dossier de candidature comprend :***

- une fiche « Demande de bourse de mobilité IG-RV » selon le modèle ci-joint, signée par le candidat et son directeur de laboratoire,
- un bref curriculum vitae (au plus 2 pages) et la liste d'au plus 5 publications récentes,
- une courte description du projet et de sa motivation (au plus 2 pages),
- une courte description des dépenses pour lesquelles le soutien est demandé et chiffré avec attention,
- une lettre d'invitation du laboratoire d'accueil.

Il doit être soumis en PDF (un seul fichier PDF avec l'ensemble du dossier). Les candidatures seront examinées par la directrice du GdR IG-RV, assistée le cas échéant par les responsables des groupes de travail et les membres du comité de direction.

#### ***Calendrier***

- Soumission des candidatures : 20 juin 2014 ou 5 septembre 2014 (au choix selon les dates du séjour)

*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/>*



- Notification : dans la quinzaine qui suit la soumission
- Rapport sur le séjour au plus tard un mois après le retour du candidat

--

**Dominique BECHMANN**

Professeure des universités en informatique

Université de Strasbourg

Directrice du GdR 3000 du CNRS (INS2i) en [IG-RV](#)

---

## **POSTE Postdoc position in Bordeaux, France - AR, Tangible interaction**

### ***Description of the project:***

The goal of this project is to design a hybrid optical bench that benefits from both the physical and the virtual worlds to enhance prototyping and training in the field of optics and photonics. To this end, we put together specialists in physics/optics, electronics, and computer sciences/augmented reality. Our goal is to build an interactive platform that simulates optical phenomena.

The postdoc will concentrate on the augmented reality and tangible interaction part. True optical systems (e.g. lenses and laser sources) will be replaced by physical replicas, namely by mechanical holder, but without any optical component mounted on them. These replicas or props will contain rotation and translation transducers through which users will be able to interact with the numerical simulation. We will explore several display strategies. This includes the embedding of small screens, or the projection of digital information onto the bench. We will also explore immersive technologies where stereoscopic technologies are coupled with head tracking to insure relevant visualizations.

Underkoffler and Hishii [2] have already conducted pioneer investigations to highlight the potential of a hybrid setup for the purpose of understanding optical phenomena. This work had a great impact in the Human-Computer Interaction and Augmented Reality research communities. Such tangible approaches favor learning processes [1]. Compared to their work, we target a more close-to-real simulation based on immersive technologies, following our first investigations with the Toucheo project [3].

In addition to the research part, this project will include an experimental and programming part. The back and forth interconnection between the props and the computer, as well as the visual feedback that will be provided, should be based on the development of a user-friendly dedicated

*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/>



platform. This platform should insure the link between the input and the output described above on the one hand, and the optical simulation on the other hand. This platform needs to be open, and scalable.

### **References:**

[1] Sara Price, Yvonne Rogers. Let's get physical: the learning benefits of interacting in digitally augmented physical spaces. *Journal of Computer and Education* 43:1-2, p137-151. 2004.

[2] John Underkoffler and Hiroshi Ishii. Illuminating light: an optical design tool with a luminous-tangible interface. In *Proceedings of CHI '98*, ACM Press. p 542-549. 1998.

[3] M. Hachet, B. Bossavit, A. Cohé, J-B. de la Rivière. Toucheo: Multitouch and Stereo Combined in a Seamless Workspace. *ACM UIST* 2011.

### **Profile of applicant**

The candidate should be an expert in 3D programming, and she or he should have experiences with AR / VR setups. A background in optics will be appreciated. In addition the candidate should have a strong interest in Human-Computer Interaction, and education.

Description of the Cluster of excellence CPU The Cluster of excellence CPU brings together teams belonging to 6 research laboratories in Bordeaux. This cluster is expected to have a long-term structuring role in both the academic and economic spheres through the production and transfer of cutting-edge knowledge in numerical and digital technologies.

Numerical and digital technologies are omnipresent in our everyday life and their use in the scientific and industrial worlds are constantly evolving. Numerical computations were first used as a tool to explain complex phenomena for which explicit computations or direct experiments were not possible. The next stage was the use of scientific computing as a dimensioning and designing tool in some industrial sectors.

CPU researchers will focus their energy on three main research areas heading to important breakthroughs in several high reliability demanding application domains (Health, Fluids, Aeronautics and telecom, Land transportation and Energy). The aim of this project is easy to state: we want to develop numerical sciences at such a level that it can be used as a certification tool.

For more information: <http://cpu.labex-univ-bordeaux.fr/en/>

### **Duration**

16 Months

*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/>



### **Salary**

2900€/month gross

### **Job statuts**

The candidate will be recruited by Université de Bordeaux - LaBRI, and she or he will be member of the Potioc project-team. The postdoc will take place at the Inria Bordeaux research center.

The postdoc should start between September and November 2014.

### **Supervisors**

Martin Hachet, Inria

<http://www.labri.fr/~hachet>

### **Application**

Please contact [Martin.Hachet@inria.fr](mailto:Martin.Hachet@inria.fr) as soon as possible with a CV and a motivation letter.

---

## **POSTE proposition d'une thèse financée à LIUM**

Titre : Modèle et outils pour des jeux pervasifs pour l'apprentissage

### **Contexte :**

La thèse se situe dans le cadre du projet ANR JEN.lab qui s'intéresse aux jeux épistémiques numériques (JEN). Un jeu épistémique vise à développer la capacité d'un apprenant à mobiliser des connaissances et compétences dans différentes disciplines pour résoudre des problèmes complexes et non déterministes. En particulier, les JEN s'appuient sur des interactions en réalité mixte et alternée pour mettre en place des situations d'apprentissage authentiques.

Le projet est pluridisciplinaire, la thèse abordant les questions sous l'angle informatique en interaction avec des collègues en sciences de l'éducation, en sciences du langage et en psychologie.

### **Sujet :**

Le travail consiste à définir des modèles et des outils pour faciliter la conception et la mise en place de situations d'apprentissage ludiques favorisant des interactions épistémiques et multimodales médiatisées par les technologies numériques. La flexibilité des espaces et des temps

*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'apprentissage est un objectif recherché, les jeux seront donc pervasifs, persistants, collaboratifs et combineront objets réels et virtuels. Une autre volonté est d'être proche du terrain et des enseignants, notamment en prenant en compte leurs besoins (dans une démarche de conception participative) et les équipements présents dans les salles de classe et centres de formation : ordinateurs, tableaux blancs interactifs, tablettes numériques, ... Un résultat attendu est une architecture de JEN s'appuyant sur des briques génériques réutilisables. Plusieurs phases peuvent être identifiées pour ce travail de thèse (1) réalisation d'un état de l'art sur les JEN, (2) participation à la conception de JEN et au prototypage d'interactions pour 2 terrains (lycées et formation professionnelle) et (3) recherche des invariants (facteurs génériques) et élaboration d'un modèle de JEN et de briques associées.

Les verrous scientifiques concernent la modélisation du système du point de vue des technologies pervasives, collaboratives et en réalité mixte.

### ***Pour candidater :***

Envoyer CV et lettre de motivation avant le 27 juin 2014, aux adresses suivantes : [sebastien.george@univ-lemans.fr](mailto:sebastien.george@univ-lemans.fr) et [audrey.serna@insa-lyon.fr](mailto:audrey.serna@insa-lyon.fr)

### ***Formation souhaitée :***

M2 en informatique avec spécialité en technologies éducatives (EIAH) et/ou IHM, un M2 avec un parcours recherche serait un plus

### ***Compétences attendues :***

prototypage et développement d'applications en réalité augmentée/réalité mixte, programmation web (javascript, nodeJS, etc.), bonne capacité de modélisation

### ***Laboratoires :***

Laboratoire d'accueil : LIUM (Laval) en collaboration avec le laboratoire LIRIS (Lyon).

### ***Encadrants :***

Sébastien George (LIUM) et Audrey Serna (LIRIS)

*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/>



### **Début de la thèse :**

1er septembre 2014, financement ANR pour 3 ans (Projet JEN.lab)

### **Références**

George S., Serna A., Introducing Mobility in Serious Games: Enhancing Situated and Collaborative Learning, 14th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI 2011), Part IV, LNCS 6764, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, Orlando, Florida, USA, 9-14 July, 2011, p. 12-20

Georges, S, & Sanchez, E. (2009) (Eds). Serious Games : conception et usages, EIAH 2009, Le Mans, France.

Loiseau M., Lavoué E., Marty J-C, George S., Raising awareness on Archaeology: A Multiplayer Game-Based Approach with Mixed Reality, 7th European Conference on Games Based Learning, Porto, Portugal, 2013, p. 336-343

Lien vers le site du projet JEN.lab : <http://eductice.ens-lyon.fr/EducTice/recherche/jeux/jen-lab/>

---

## **GDR Sur la gravité de la situation de l'emploi scientifique en France**

Bonjour,

Mardi a eu lieu une session plénière du comité national de la recherche scientifique.

La convocation de cette session plénière par le président du CNRS à la suite d'une demande des présidents de section et de conseils scientifiques est un évènement tout a fait exceptionnel (qui s'est produit 5 fois en 70 ans). Elle fait suite à un appel du Conseil Scientifique du Cnrs, en mars dernier qui s'alarmait devant la crise de l'emploi scientifique en France.

Le comité national a produit plusieurs propositions:

[http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/Propositions\\_emploi\\_scientifique\\_CN\\_a\\_doptees.pdf](http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/Propositions_emploi_scientifique_CN_a_doptees.pdf)

Il a été particulièrement discuté du CIR (crédit impôt recherche): "Chaque pourcent du CIR

*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/>



représente la création de 1000 nouveaux postes de chercheurs, enseignants-chercheurs, ingénieurs et techniciens." et de son évaluation.

Ci-dessous le message du comité d'organisation de la plénière avec un lien vers un intéressant diaporama sur l'emploi scientifique:

[http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/diaporama\\_pleniere\\_final2.pdf](http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/diaporama_pleniere_final2.pdf)

Cordialement

Frédérique Bassino,

Présidente de la section 6 du comité national.

\*\*\*\*\*

Chères et chers collègues,

Le Comité national de la recherche scientifique, réuni en session plénière extraordinaire mercredi 1 juin, a constaté la gravité de la situation de l'emploi scientifique dans notre pays, qui met en danger notre système de recherche tout entier. Il a formulé et adopté des propositions pour y remédier de toute urgence.

Le texte de ces propositions, à diffuser très largement, est en ligne à :

[http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/Propositions\\_emploi\\_scientifique\\_CN\\_a\\_d\\_optees.pdf](http://www.cnrs.fr/comitenational/doc/odj/autres/2014/Propositions_emploi_scientifique_CN_a_d_optees.pdf)

Il faut que tous ensemble, dans les labos et les services, entre collègues, nous cherchions activement les moyens de convaincre l'opinion et les parlementaires de la gravité de la situation, afin d'obtenir du gouvernement un plan pluriannuel ambitieux d'emploi scientifique statutaire. Pour résorber la précarité et redonner aux jeunes l'envie de faire de la recherche, ce sont des milliers de postes d'enseignants-chercheurs, de chercheurs, d'ingénieurs et de techniciens dont nous avons besoin, dès demain. Il est de la responsabilité collective des personnels statutaires, donc de chacun d'entre vous, de porter ce message jusqu'à ce qu'il soit entendu.

Le comité d'organisation de la plénière

Philippe Büttgen, Bruno Chaudret, Sophie Duchesne, Frédérique Bassino, François Bonnarel, Marie-José Casanove, François Hammer, Claire Mouradian, Alain Trautmann, Matias Velazquez, et Renée Ventura.

---

*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/>