



Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

25 juillet 2016

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 489
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljc@ensmp.fr

POSTE

Chef de projet expérimenté en réalité virtuelle et simulation interactive, CEA

CfP

« Réalités mixtes, virtuelles et augmentées pour l'apprentissage : perspectives et challenges pour la conception, l'évaluation et le suivi », Appel à participation

POSTE Chef de projet expérimenté en réalité virtuelle et simulation interactive, CEA

Pôle : Pôle Recherche Technologique

Unité : DRT / LIST / DIASI / LSI

Type d'annonce : Recrutement

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

Type de poste : Création

Type de contrat : CDI

Statut du poste : Cadre

Famille professionnelle : C - MATHÉMATIQUES/INFORMATIQUE SCIENTIFIQUE

Spécialité : C207 - CONTRÔLE COMMANDE

Métier : C2 - INFORMATIQUE SCIENTIFIQUE INDUSTRIELLE

Formation initiale / Niveau d'études : Bac +5

Expérience professionnelle : 11 à 15 ans

Langues : Anglais (Courant (Très bon niveau))

Lieu de travail Saclay (France)

Description du poste / Proposition de sujet

Au sein de l'Institut LIST du CEA (Commissariat à l'Énergie Atomique), le Laboratoire de Simulation Interactive (LSI) mène des Recherches et Développement pour la simulation interactive et réaliste de phénomènes physiques, impliquant éventuellement des humains numériques, pour des applications en Réalité Virtuelle (dans le cadre général du manufacturing avancé : conception produit/process, formation, etc.).

Vos missions seront les suivantes :

- Contribuer techniquement aux projets de R&D du laboratoire : modélisation/simulation, développements algorithmiques, mettant en œuvre des technologies logicielles et/ou matérielles de réalité virtuelle,
- Piloter des projets de R&D, de type collaboratif et partenarial industriel direct,

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/>



- Concourir à la stratégie du laboratoire, en étant force de proposition, scientifique, technique, de prospection/montage de projet, en lien avec les besoins de ses partenaires industriels.

- Coordination et encadrement des travaux de plusieurs personnes dans le cadre des projets.

Profil du candidat

- Ingénieur-chercheur, de formation initiale généraliste, ayant une expérience de plusieurs années en simulation numérique et en réalité virtuelle, vous disposez d'excellentes capacités relationnelles et de coordination. Une très bonne maîtrise en modélisation et simulation numérique, dans un contexte d'interactivité, est indispensable.
- Des compétences en développement logiciel, en C++ notamment, et la connaissance des fondamentaux du développement (gestion de versions, chaîne de compilation, ...) sont également un prérequis pour le poste.
- La maîtrise de l'anglais est indispensable.
- Expérimenté en réalité virtuelle, le candidat devra avoir acquis, outre des compétences techniques, un savoir-faire en suivi et en pilotage de projet.
- Capacité à présenter les technologies du laboratoire
- Qualités professionnelles : forte motivation pour la recherche technologique et l'innovation

Envoyer CV et lettre de motivation à candidatures-list@cea.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/>

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



AFRV

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

CfP « Réalités mixtes, virtuelles et augmentées pour l'apprentissage : perspectives et challenges pour la conception, l'évaluation et le suivi », Appel à participation

Le projet ANR ORPHEE (<http://www.orphee-edu.fr/>) organise en Janvier 2017 des ORPHEE-RDV. L'objectif de ces rencontres est d'identifier les grands défis actuels de la recherche en e-education, au niveau national et international, et de créer des liens permettant de constituer des consortiums pour monter des projets, en particulier européens.

Vous trouverez ci-dessous l'appel à soumission de l'atelier "**Réalités mixtes, virtuelles et augmentées pour l'apprentissage : perspectives et challenges pour la conception, l'évaluation et le suivi**".

Toutes les informations relatives à l'atelier se trouve sur le site <https://orphee-rv.hds.utc.fr> et ci-dessous.

Pour toutes informations complémentaires, n'hésitez pas à nous contacter.

Jean-Marie Burkhardt et Domitile Lourdeaux

Thème de l'atelier : Réalités mixtes, virtuelles et augmentées pour l'apprentissage : perspectives et challenges pour la conception, l'évaluation et le suivi.

Les termes de « Réalité virtuelle » (RV) se réfèrent aux recherches nées au début des années 1970 dont l'une des principales préoccupations est l'obtention d'une interaction plus naturelle par l'intermédiaire de périphériques et d'interfaces multimodales de navigation et de manipulation en trois dimensions (casques ou écrans 3D, gants de manipulation, systèmes avec retours d'effort, etc.) et/ou de communications à distance médiées (MOO, MUD etc.). Les termes de « Réalité Augmentée » (RA) ont été introduits plus récemment, au début des années 1990 afin de désigner une forme spécifique d'interaction humain-machine (IHM) fondée sur l'association sémantique et spatiale d'objets réels et d'objets générés par un ordinateur. L'idée d'augmentation renvoie ainsi à l'enrichissement de l'information véhiculée par les objets virtuels. Les technologies de RA, à la différence de celles de réalité virtuelle (RV), ne visent pas une substitution du monde réel par une analogie virtuelle. La dénomination « Réalité Mixte » (RM) représente aujourd'hui cet ensemble de technologies qui induisent de nouvelles formes d'interaction humain-machine et introduisent des évolutions potentielles dans bons nombres d'activités humaines. Les applications de la réalité virtuelle

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

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

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

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

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

et de la réalité augmentée pour l'apprentissage concernent principalement le secteur de la formation professionnelle, le secteur scolaire éducatif et enfin le secteur de la santé. Dans ce dernier secteur, la réalité virtuelle est utilisée à des fins de rééducation motrice ou comportementale pour les populations souffrant de déficits physiques ou mentaux. Depuis plusieurs années, des travaux méthodologiques sur la conception, des évaluations expérimentales en laboratoire ou sur le terrain sont menés, des études descriptives ou centrées sur les usages sont menées en France. Il est crucial de faire le point aujourd'hui sur l'état des recherches aujourd'hui, les nouveaux challenges identifiés pour la conception, l'évaluation et le suivi de ces nouveaux outils pour l'apprentissage.

Objectifs et participants attendus

Cet atelier s'adresse aux acteurs du domaine, qu'ils soient côté technologique ou sciences humaines recherche où utilisateurs, que l'intérêt principal soit sur les usages, la conception, l'évaluation, etc. L'objectif et le format de l'atelier visent à offrir un contexte opportun pour mettre en commun leur expérience et leurs réflexions sur les approches actuelles, sur les challenges et les perspectives de recherche. A l'issue de l'atelier, il est attendu des participants la proposition d'un document de synthèse.

Organisation de l'atelier

Durant la première matinée, les participants présenteront succinctement leur article de positionnement, puis s'organiseront en petits groupes pour travailler sur les pistes de recherche qui auront suscité un intérêt commun. Chaque groupe participera à la co-construction d'un document qui articulera les perspectives de recherche communes et pluridisciplinaires, et qui fera la synthèse sur la thématique.

Suite envisagée

Les papiers de positionnement, les productions de chaque groupe ainsi que le travail de synthèse seront publiés sur un site web. Le cas échéant, l'ensemble de ces contributions pourrait amorcer la rédaction collective d'un projet de publication.

Soumission et contenu attendu en vue de la préparation de l'atelier

Chaque participant est invité à soumettre un article de positionnement (« position paper ») qui comportera a minima trois parties :

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

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

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

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



AFRV

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

(1) Présentation des travaux. Il s'agit d'une brève description des travaux de recherche et des centres d'intérêts s'insérant dans la thématique et les objectifs de l'atelier, et/ou des cas d'usages et contextes d'utilisation des environnements de réalité mixte pour l'apprentissage.

(2) Pistes de recherche ou questions vives. Dans cette partie, le participant décrira les pistes et questions de recherche qu'il souhaite voir traiter dans l'atelier. Il expliquera également comment il peut contribuer à ces questions.

(3) Références. Le participant proposera 5-6 références qui pourront être ses propres recherches mais également des travaux qu'il juge importants et significatifs pour la communauté.

Format de la soumission

texte court (de 2 à 4 pages) selon le modèle Springer LNCS

(<http://www.springer.com/computer/lncs?SGWID=0-164-6-793341-0>).

Adresse de soumission : les propositions doivent être envoyées aux deux adresses :

jean-marie.burkhardt@ifsttar.fr & domitile.lourdeaux@utc.fr

Calendrier

L'organisation proposée est la suivante (les dates sont susceptibles d'évaluer dans une moindre mesure :

Déclaration d'intention : 1er septembre 2016

Date limite de soumission du position paper : 28 septembre 2016

Notification aux auteurs : 1er novembre 2016

Textes définitifs rendus par les auteurs : 1er décembre 2016

Mise en ligne des textes sur le site de l'atelier : 15 décembre 2016

Lieu et déroulement de l'atelier : dernière semaine de janvier 2017, dans les Pyrénées, sur 3 jours consécutifs

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

Comité Scientifique

(en cours de constitution), il compte des représentants des disciplines et des acteurs impliqués dans les projets de conception d'environnements virtuels ou de réalité mixtes ou augmentées dans le comité :

Bruno **Arnaldi** (Hybrid, INSA Rennes)
Bernard **Blandin** (CESI)
Jean-Marie **Burkhardt** (LPC, IFSTTAR Versailles)
Vincent **Boccara** (LIMSI-CNRS, U. Paris Sud)
Jean-Michel **Boucheix** (LEAD-CNRS, Université de Bourgogne Franche-Comté)
Philippe **Cabon** (LATI, Université Paris Descartes)
Amine **Chellali** (IBISC, Université d'Evry Val d'Essonne)
Céline **Clavel** (LIMSI-CNRS, U. Paris Sud)
Catherine **Delgoulet** (LATI, Université Paris Descartes)
Aurélié **Dommes** (LEPSIS, IFSTTAR Versailles)
Catherine **Gabaude** (LESCOT, IFSTTAR Bron)
Franck **Ganier** (LABSTICC, Université de Bretagne Occidentale)
Catherine **Garbay** (Laboratoire d'Informatique de Grenoble)
Sébastien **George** (Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine)
Valérie **Gyselinck** (LPC, IFSTTAR Versailles)
Philippe **Lépinard** (ESIPE, Université de Paris-Est Créteil Val-de-Marne)
Laure **Leroy** (PARAGRAPHÉ, Université Paris 8)
Vanda **Luengo** (LIP6, Université Pierre et Marie Curie Paris 6)
Emilie **Loup-Escande** (CRP-CPO, Université de Picardie Jules Vernes)
Domitile **Lourdeaux** (Heudiasyc, CNRS & Université de Technologie de Compiègne)
Daniel **Mellet d'Huart**
Isabelle **Milleville** (PsychoTech, IrCCyn Institut de Recherche en Communications et Cybernétique de Nantes)
Alexandra **Perrot** (CIAMS, U. Paris Sud)
Ronan **Querrec** (Ecole Nationale d'Ingénieurs de Brest, CERV)
Simon **Richir** (ENSAM)
Julien **Saunier** (LITIS, INSA de Rouen)
Christine **Vidal-Gomel** (CREN, Université de Nantes)
Fabrice **Vienne** (LEPSIS, IFSTTAR Marne la Valle)

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/>