

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

17 mars 2018

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

Numéro 562

POSTE	<i>Poste MCF Université Montpellier 3 : Interactivité et nouveaux médias</i>
POSTE	<i>Offre de Thèse - Modélisation et analyse de l'activité en environnement virtuel pour l'apprentissage</i>
CfP	<i>Appel à orateurs 6ème édition de la journée AgileLaval 2018</i>
U&T	<i>Questionnaire ETSI sur les usages industriels de la réalité augmentée</i>

Poste MCF Université Montpellier 3 : Interactivité et nouveaux médias

Enseignement

Lieu d'exercice : Université Paul-Valéry Montpellier 3 Équipe pédagogique : Département Cinéma & Théâtre (filière Cinéma) Directeur : Jean-Philippe Trias, jean-philippe.trias@univ-montp3.fr
Le·la candidat·e devra assurer des cours (CM, TD, TP) théoriques et pratiques sur des champs technologiques innovants venant croiser les pratiques audiovisuelles et cinématographiques, notamment en interactivité et nouveaux médias, réalité virtuelle, réalité augmentée, images numériques, ceci à tous les niveaux de la filière Cinéma : licence, licence pro et master. Le·la candidat·e déjà inscrit·e dans une dynamique de collaboration avec des structures institutionnelles

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 professionnelles du domaine, et disposant d'une bonne connaissance des enjeux économiques du secteur audiovisuel, sera en mesure de tisser localement de nouveaux partenariats favorisant les stages et l'insertion professionnelle des étudiant·e·s.

Recherche

Lieu d'exercice : Centre Saint Charles, Montpellier Équipe de recherche : RIRRA 21 (représenter, inventer la réalité du romantisme à l'aube du 21ème siècle), EA 4209 (45 enseignant·e·s-chercheur·e·s, 85 doctorants). Directrice : Marie-Ève THERENTY, marie-eve.therenty@univ-montp3.fr

Profil

Le·la candidat·e, par son double profil théorique et pratique, sera en mesure d'élaborer des projets de recherche-crédation liés aux formes audiovisuelles émergentes et de s'impliquer dans l'élaboration des propositions faites aux Programmes Investissement Avenir. Il est attendu du·de la candidat·e une vraie capacité à articuler théorie et pratique ; le·la candidat·e disposera ainsi de compétences techniques autant que d'une très bonne connaissance théorique des champs concernés (cinéma, audiovisuel, nouveaux médias) et de son domaine de spécialité. Il·elle participera activement aux développements des projets de recherche du RIRRA21 en cohérence avec la politique scientifique de l'Université Paul-Valéry, sur les applications de l'informatique et des médias numériques, dans les pratiques de la production de la recherche Nature : MCF N° : 298 Section CNU : 18 Composante : Département Cinéma & Théâtre (Filière Cinéma) Date de la vacance : 01/09/2018 Motif de la vacance : retraite contemporaine et interdisciplinaire (interactivité et nouveaux médias, réalité virtuelle et augmentée, images numériques). Compétences particulières requises : Maîtrise des langages informatiques et pratique des logiciels de création audiovisuelle, notamment destinés au web et aux écrans mobiles Le·la candidat·e sera amené·e à prendre des responsabilités administratives et/ou pédagogiques et à participer activement à la vie de la filière Cinéma.

La description de l'offre sur Galaxie :

https://www.galaxie.enseignementsup-recherche.gouv.fr/ensup/ListesPostesPublies/ANTEE/2018_1/0341089Z/FOPC_0341089Z_4214.pdf

Offre de Thèse - Modélisation et analyse de l'activité en environnement virtuel pour l'apprentissage

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'équipe IEIAH du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Mans (LIUM) propose une thèse sur le site de Laval susceptible de démarrer le 1er septembre 2018.

Titre

Modélisation et analyse de l'activité, en environnement virtuel pour l'apprentissage humain, à partir des séries temporelles

Mots-clés

EVAH (Environnement Virtuel pour l'Apprentissage Humain), séries temporelles, réalité virtuelle, apprentissage automatique,

Laboratoire et équipe d'accueil

Laboratoire d'Informatique de l'Université du Mans (LIUM, <https://lium.univ-lemans.fr/>), équipe Ingénierie des Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (IEIAH)

Directeur de thèse

Sébastien George, Professeur à l'Université du Mans (IUT de Laval) Co-encadrant : Ludovic Hamon, Maître de Conférences à l'Université du Mans (IUT de Laval)

Financement

Conditionné par l'obtention d'une allocation doctorale ministérielle, Contrat doctoral à Durée Déterminée (CDD) sur 3 ans, 2 024 euros bruts mensuel (salaire de base + monitorat).

Lieu et date de commencement

Cette thèse commencera le 1er septembre 2018 et aura lieu au sein du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Mans (LIUM), dans le bâtiment CERIU2 (Centre de Recherche et d'Innovation de l'Université du Mans en Mayenne), proche de l'IUT, situé à Laval (53).

Date limite de dépôt de la candidature : 20/04/2018

Modalités de recrutement : Sur dossier et entretien. Merci d'envoyer votre candidature à ludovic.hamon@univ-lemans.fr. Votre candidature devra comporter :

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

- un CV,
- une lettre de motivation,
- le rapport du stage de Master 2 (si disponible)
- les résultats de classement en Master 2 et le(s) bulletin de notes correspondant (si non disponible, ceux du Master 1),
- toute autre pièce jointe que vous jugerez utile.

Plus de détails dans le PDF ci-dessous :

[LIUM 2018 Modélisation et analyse de l'activité humaine, en environnement virtuel](http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/03/LIUM-2018-Modélisation-et-analyse-de-l'activité-humaine-en-environnement-virtuel.pdf) (<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/03/LIUM-2018-Modélisation-et-analyse-de-l'activité-humaine-en-environnement-virtuel.pdf>)

Questionnaire ETSI sur les usages industriels de la réalité augmentée

The ARF Industry Specification Group (ARF ISG) was launched by ETSI in November 2017 to define an interoperability framework for AR applications and services. In this initial phase of work the ARF ISG is interested in hearing from the industry about AR industrial use cases, obstacles encountered when deploying (pilot) AR services and requirements for interoperability.

We would therefore be very grateful if you would take a moment to fill in the questionnaire under the following links, which purpose is to collect feedback from all AR interested parties, including non-ETSI members:

French: <https://www.surveymonkey.com/r/RV37YQZ>

German: <https://www.surveymonkey.com/r/SCD5CLS>

English: <https://www.surveymonkey.com/r/9RM82KB>

The time required is estimated on average at 15 mn.

Augmented Reality (AR) is the ability to mix in real-time spatially registered digital content with the real world. AR technologies and applications will play an essential role in Industry 4.0 and are quickly advancing into a new phase of enabling context -rich user experiences that combine sensors, wearable computing, the Internet of Things and artificial intelligence. That capability is a unique opportunity of value creation.

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

The need for transparent and reliable interworking between different AR components is key to the successful roll-out of such services and this is the driving force behind the creation of the Industry Specification Group ARF.

Appel à orateurs 6ème édition de la journée AgileLaval 2018

Le Jeudi 28 juin 2018

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

La 6ème édition de la journée [AgileLaval 2018](#) 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 2017, nous avons accueilli plus de 110 participants et 18 orateurs venus de la France entière. Pour l'édition 2018, 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.

Pour soumettre une intervention, il vous suffit de remplir le formulaire suivant : [Appel à orateurs](#) avant dimanche 13 mai 2018 minuit.

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

Pour nous aider à sponsoriser cette édition [Appel à sponsors](#)

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@agilelaval.org

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/>