

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

02 avril 2018

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

Numéro 563

LIVRE	<i>Livre : Virtual Reality and Augmented Reality</i>
POSTE	<i>Offre de Thèse - Nouvelles visualisations 3D collaboratives de graphes pour l'exploration de relations intra et inter communautés</i>
CfP	<i>UTBM Innovation Crunch Time 2018</i>
POSTE	<i>Offre de poste - Ingénieur de recherche Visualisation multi-échelle de grandes masse de données</i>
Expo	<i>Exposition d'Art et Réalité Virtuelle et Mixte - Recto VRso : La nouvelle Art&VR Gallery du Laval Virtual - du 3 au 8 avril à Laval</i>

Livre : Virtual Reality and Augmented Reality

Cher.e.s collègues,

Nous avons le plaisir de de vous annoncer la publication d'un ouvrage consacré aux récentes avancées et aux évolutions attendues dans le domaine de la Réalité Virtuelle et de la Réalité Augmentée. Publié en anglais dans un premier temps grâce aux éditeurs ISTE et Wiley, ce livre est le fruit d'un travail collectif émanant de la communauté française de recherche et de développement en RV et en RA.

Editeurs/Auteurs :

- Bruno Arnaldi
- Pascal Guitton
- Guillaume Moreau
- Préface : Philippe Fuchs

Auteurs :

<ul style="list-style-type: none">• Ferran Argelaguet Sanz• Caroline Baillard• Jean-Marie Burkhardt• Géry Casiez• Stéphane Cotin• Nadine Couture• Jean-Louis Dautin• Stéphane Donikian• Philippe Fuchs• Florian Gosselin• Valérie Gouranton• Xavier Granier• François Gruson• Philippe Guillotel• Martin Hachet	<ul style="list-style-type: none">• Richard Kulpa• Sébastien Kuntz• Patrick Le Callet• Anatole Lécuyer• Vincent Lepetit• Fabien Lotte• Domitile Lourdeaux• Maud Marchal• Nicolas Mollet• Olivier Nannipieri• Jean-Marie Normand• Jérôme Perret• Jérôme Royan• Gaël Seydoux• Toinon Vigier
---	---

L'objectif de cet ouvrage est de faire le point sur la dernière décennie où une très forte évolution des technologies et des usages de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée a profondément transformé le paysage tant pour les professionnels que pour le grand public. Le livre s'adresse, par sa richesse de sujets, à la fois à des experts du domaine, à des étudiants en cours de spécialisation, à des journalistes souhaitant approfondir ces thématiques, mais aussi au grand public soucieux d'en savoir un peu plus sur ce sujet à fort impact sociétal.

Plan du livre

New Applications

The Democratization of VR-AR

Complexity and Scientific Challenges

Towards VE that are More Closely Related to the Real World

Scientific and Technical Prospects

The Challenges and Risks of Democratization of VR-AR

Pour commander :

<https://www.wiley.com/en-fr/>

[Virtual+Reality+and+Augmented+Reality%3A+Myths+and+Realities-p-9781786301055](https://www.wiley.com/en-fr/Virtual+Reality+and+Augmented+Reality%3A+Myths+and+Realities-p-9781786301055)

Offre de Thèse - Nouvelles visualisations 3D collaboratives de graphes pour l'exploration de relations intra et inter communautés

Bonjour,

Nous sommes à la recherche d'un titulaire (ou futur titulaire) d'un M2 informatique ou diplôme d'ingénieur pour effectuer une thèse dans le cadre du Pôle d'Excellence Cyber (PEC) de la région Bretagne, dont le sujet s'intitule :

Nouvelles visualisations 3D collaboratives de graphes pour l'exploration de relations intra et inter communautés

Le dépôt du couple (sujet + candidat) doit se faire au plus tard le 13 avril, l'accord de financement par le PEC sera confirmé (ou pas) le 30 avril.

J'invite les candidats intéressés à m'envoyer rapidement leur CV, lettre de motivation et derniers relevés de notes afin d'organiser un entretien en visio avant la date de dépôt du dossier.

[Les détails à lire ici...](http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/03/SujetThèseVIG3Dv4AvecDéroulement.pdf) (<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/03/SujetThèseVIG3Dv4AvecDéroulement.pdf>)

UTBM Innovation Crunch Time 2018

Fort du succès de sa 1ère édition, dans pile deux mois, l'UTBM renouvelle l'Innovation Crunch Time, expérience unique en son genre et augmente sa durée. L'UTBM Innovation Crunch Time ® passe de 3 à 4 jours. Cet événement demeure le plus important exercice d'innovation à ce jour en France.

Du 22 au 25 mai 2018, plus de 1 800 étudiant-es mettent en commun leurs compétences pour relever les défis les plus variés et apporter des solutions innovantes afin de booster des projets industriels.

Cette année nous accueillons aussi 6 partenaires universitaires de France, de Suisse et du Maroc soit plus de 180 étudiants supplémentaires de :

La HE ARC Neuchatel, l'HEIG VD Canton de Vaud, UniNE Neuchatel, UTT Troyes, UTC Compiègne, ESTA Belfort, Université de Marrackech

Nous avons besoin de votre aide précieuse pour la diffusion dans vos réseaux de la possibilité pour les entreprises de déposer des sujets d'innovation avant le 28 avril 2018 :

Lien sur le site du crunch :

<http://innovation-crunch.utbm.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/>

Lien sur le site de dépôt des sujets :

<http://enquetes.utbm.fr/index.php/516488?lang=fr>

Brochure entreprises :

http://innovation-crunch.utbm.fr/wp-content/uploads/2018/03/UTBM-Innovation-CRUNCH_Partenaire_MAR2018_WEB.pdf

KIT presse :

<http://innovation-crunch.utbm.fr/wp-content/uploads/2018/03/KIT-PRESSE-2018.pdf>

Offre de poste - Ingénieur de recherche Visualisation multi-échelle de grandes masses de données

Bonjour,

Le Laboratoire de Recherche en Informatique du plateau de Saclay recherche un ingénieur de recherche en ingénierie logicielle pour de la visualisation multi-échelle de grandes masses de données en collaboration avec 2 de ses équipes de recherche.

L'annonce (pdf en pj) est également publiée sur le portail emploi du CNRS:

<http://bit.ly/2GFFK4k>

Exposition d'Art et Réalité Virtuelle et Mixte - Recto VRso : La nouvelle Art&VR Gallery du Laval Virtual - du 3 au 8 avril à Laval

J'ai le plaisir de vous informer de l'exposition internationale d'Art et Réalité Virtuelle et Mixte - Recto VRso : La nouvelle Art&VR Gallery du Laval Virtual qui se tiendra du 3 au 8 avril 2018 à Laval (FR). (Vernissage 3 avril 19h) :

Le salon international de réalité virtuelle et augmentée LAVAL VIRTUAL célèbre son 20e anniversaire en 2018. Dans un espace de 9000m2, les 20 000 visiteurs attendus pourront découvrir les 300 exposants avec des grands noms du secteur tels que DELL, Microsoft, HP, UNITY etc.

À cette occasion historique, Laval Virtual soutient l'effervescence artistique du domaine de la réalité virtuelle et mixte en mettant en valeur les liens intrinsèques qui unissent l'art et l'innovation numérique, et en créant un pôle dédié au domaine : l'Art & VR Factory, fondée par l'artiste-chercheuse Judith Guez.

C'est de cette ambition qu'est née Recto VRso - l'Art & VR Gallery au sein du Laval Virtual : une exposition internationale d'artistes qui utilisent la réalité virtuelle et mixte comme médium artistique.

Nous voulons interroger aussi bien l'objet technologique lui-même que l'hybridation entre le réel et le virtuel. Par des installations d'art et de réalité virtuelle ou mixte, l'artiste peut décortiquer le médium, questionner l'interaction temps-réel, l'immersion dans un monde virtuel et la notion d'espace, la présence comme vecteur narratif ou conceptuel, l'esthétique relationnelle qui se crée entre le spectateur et l'œuvre et/ou le continuum réel-virtuel comme moteur de création.

Cette première édition du Festival Recto VRso, avec la thématique Matière Réelle / Matière Virtuelle, veut permettre l'exploration de ces axes de créations au regard de l'aspect historique du domaine de la réalité virtuelle et mixte.

Recto VRso est constitué de deux volets complémentaires :

Le Recto VRso IN est l'Art&VR Gallery officielle du Laval Virtual ; il se tiendra en plein cœur de la ville, sur l'Esplanade du Château-Neuf et présentera quatorze œuvres d'artistes numériques connus ou émergents (dont J. Le Parc, C. Ikam, J-P Favand, Saint Machine, G. Bachini, P. MYrvoLD, etc.). Elles ont été sélectionnées lors d'un appel à projets par un jury international issu du monde de l'art et des technologies.

Le Recto VRso OFF quant à lui sera un parcours d'expositions artistiques gratuit dans des lieux emblématiques de la ville de Laval (Mayenne). En parallèle du Recto VRso IN, il permettra l'exposition de la diversité artistique du domaine en proposant d'inviter des artistes reconnus, des étudiants, des chercheurs et des collectifs à s'emparer de ces différents lieux.

Pour plus d'informations :

-Notre dossier de Presse et notre dépliant résumé ICI.

Description du Recto VRso. Art & VR Gallery du Laval Virtual — du 3 au 8 Avril 2018

Description de l'exposition officielle Recto VRso IN, et du parcours artistique gratuit dans la ville de Laval : Recto VRso OFF

<https://www.laval-virtual.org/fr/programme/recto-vrso-art-vr>

Les 14 artistes du Recto VRso IN : l'Art & VR Gallery Officielle du Laval Virtual du 3 au 8 avril

Esplanade du Château-Neuf de la Place de la Trémoille de Laval (Fr)

<https://www.laval-virtual.org/fr/challenge/evenement/recto-vrso-in>

Infos Pratiques //Recto VRso IN

Horaire Recto VRSo IN :

- Mardi 3 avril : de 15h à 19h, Vernissage officiel à partir de 19h00

- Du mercredi 4 avril au vendredi 6 avril : de 11h30 à 21h30

- Du samedi 7 avril au dimanche 8 avril : de 10h à 19h

Tarifs Recto VRso IN : 13€ la semaine, 8€ la journée. Compris dans le Pass Pro Laval Virtual.

Infos Pratiques //Recto VRso OFF

Parcours d'exposition Gratuit dans la ville de Laval du 3 au 8 Avril (horaire sur le site pour chaque lieu)

Billetterie :

<https://www.laval-virtual.org/fr/inscription-acces/billetterie>

Code promotionnel 30% : EysZDe167p

<https://yurplan.com/event/Laval-Virtual-2018/19974/tickets?code=EysZDe167p>

N'hésitez pas à me contacter pour toutes informations :
jguez@laval-virtual.org

Bien à vous,
Judith Guez
Ph.D. VR Artist - Researcher - Engineer
Directrice Art&VR Factory - Laval Virtual
Fondatrice - Dir. Artistique Recto VRso - Art&VR Gallery du Laval Virtual
Recto VRso - Art&VR Gallery - Laval Virtual (3 au 8 Avril 2018)
<https://www.laval-virtual.org/fr/programme/recto-vrso-art-vr>
