



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 586

8 octobre 2018

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

AFRV

[J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE

AFRV

**[J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités
Virtuelle et Augmentée**

POSTE

Offre de thèse au CReSTIC – URCA

POSTE

Poste MCF à l'université d'Evry-val d'Essonne

POSTE

**PhD Fellowship in Computer Science - Virtual Embodied Assistant for remote and
isolated caregivers**

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

PUBLI**Livre : Réalité virtuelle et réalité augmentée**

CfP**Deadline Extension - Human Computer Interaction Theory and Applications :
October 22nd**

CONF**Journée thématique Computational photography - 13 novembre 2018 à Poitiers**

AFRV [J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE

Les journées de la Réalité Virtuelle 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV), se tiendront à Evry du 29 au 31 octobre 2018 (voir site des journées : <https://jrv2018.sciencesconf.org/>).

Cet évènement regroupera :

- les deux demi-journées des jeunes chercheurs ;
- deux journées de communications scientifiques et industrielles autour des thématiques de la réalité virtuelle, augmentée et de l'interaction 3D. A l'occasion de ces journées, une **exposition industrielle** est prévue pour fournir un espace aux industriels fournisseurs de solution ou utilisateurs de technologie. Cet espace d'exposition sera particulièrement bien visible et co-localisé avec les pauses.

L'évènement devrait accueillir un peu plus de 150 participants (étudiants, académiques et industriels) réunis pour échanger autour des sessions et des évènements sociaux de ces trois journées.

Equipement prévu

- 1 table, 2 chaises,
- alimentation électrique,
- accès wifi,
- panneau d'affichage.

Le coût d'un stand est de 400 € HT. Il comprend une inscription pour les 3 jours (hors diner de gala).

Les inscriptions s'effectuent sur le [site de la conférence](#), à la rubrique *inscriptions*.

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

Notes :

- La formule peut être adaptée à vos besoins. N'hésitez pas à nous contacter directement ;
- Les entreprises du territoire de l'Essonne et de la communauté d'agglomération Grand Paris-Sud doivent contacter directement le coordinateur : Samir OTMANE (samir.otmane@univ-evry.fr) ;
- Pour toute question technique relative à l'installation de vos équipements et/ou démonstrations n'hésitez pas à contacter :
 - frederic.davesne@univ-evry.fr
 - olivier.emery@univ-evry.fr

AFRV [J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités Virtuelle et Augmentée

Bonjour,

Dans le cadre des J•RV 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV) est organisée l'école des Jeunes chercheurs en Réalité Virtuelle et Augmentée.

Vous êtes étudiant(e) de Master2 ou doctorant(e) et vous souhaitez assister à cette formation vous pouvez vous inscrire depuis le site web des J•RV2018 : <https://jrv2018.sciencesconf.org/>

L'inscription est **gratuite mais obligatoire**.

Pour des raisons d'organisation, nous vous recommandons de vous inscrire rapidement (avant le **5 octobre 2018**).

Intervenants et programme de la formation (détails sur le site des J•RV2018)

Demi-journée 1 (29/10/2018 matin) : Evaluation, expérimentation et formation en RV/RA

- Amine Chellali : Enseignant-Chercheur, Laboratoire IBISC, Univ Evry, Université Paris Saclay. Evaluation des systèmes RV/RA : protocoles expérimentaux et comités d'éthique.
- Indira Touvenin : Enseignant-Chercheur HDR UMR CNRS 7253 Heudiasyc, Sorbonne Universités, Université de technologie de Compiègne. Environnements virtuels informés pour la formation.
- Caroline Cao : Professeur, EREL Lab, Wright State University, USA. Using VR to Evaluate Design and Performance.

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***Demi-journée 2 (31/10/2018 après midi) : Interactions numériques en RV/RA***

- Jean-Marie Normand : Enseignant-Chercheur, Ecole Centrale de Nantes, Laboratoire AAU. Incarnation Virtuelle : modifications corporelles (et pas que) grâce à la RV.
- Mehdi Ammi : Enseignant-Chercheur HDR, LIMSI, Univ Paris Sud, Université Paris Saclay. Le toucher social.
- Fakhreddine Ababsa : Professeur, École Nationale d'Arts et Métiers, Institut Image – Laboratoire d'Ingénierie des Systèmes Physiques et Numériques (LISPEN). Méthodes de suivi 3D pour la réalité augmentée.

POSTE Offre de thèse au CReSTIC – URCA**LeHD - Reconstruction d'un lightfield HDR****Projet ANR ReVeRY****Directrice de thèse** : Céline Loscos (URCA, CReSTIC)**Co-encadrants** : Stéphanie Prévost (URCA, CReSTIC) Gilles Valette (URCA, CReSTIC)**Mots clés** : informatique graphique, imagerie 3D, Systèmes multi-caméras, vision 3D, reconstruction de profondeur, imagerie HDR, contenu de réalité virtuelle***Contexte de la thèse :***

Cette thèse s'inscrit dans le projet ANR ReVeRY (*RichEr VidEo for Richer creativitY 2017-2021*) qui vise à définir une nouvelle méthodologie et un prototype de système de caméra-grille pour l'acquisition d'une vidéo multivue /multi-exposition. Ce système va d'une part, capter en une seule acquisition plusieurs points de vue à des expositions différentes, et d'autre part convertir un flux vidéo multi-vues, multi-exposé en un média riche de haute qualité. Une avancée majeure du projet consiste à résoudre conjointement une reconstruction de profondeur en haute gamme dynamique (HDR) et ultra-haute définition (UHD).

Combiner UHD et HDR renforcera le média produit par une précision et qualité colorimétrique et géométrique, surpassant ainsi les formats vidéo existants. Sa nature même permettra de nouveaux usages, tels que le recadrage, la génération de nouveaux points de vue et le ré-éclairage à la fois dans les étapes de post-production et de visualisation.

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

Le doctorant travaillera au sein de l'équipe RVM₁ (*Rich Visual Media*), dirigée par Céline Loscos. Cette équipe a développé une expertise en *visual computing*, informatique graphique et interaction, pour répondre aux demandes d'innovations actuelles, en particulier autour des industries créatives, contexte du projet ReVeRY. Dans l'équipe RVM, la recherche s'appuie sur des équipements de technologie visuelle innovants (caméras multi-vues, écrans auto-stéréoscopiques ou HDR (*High-Dynamic Range*), capteurs de profondeur et de mouvement, technologie de réalité virtuelle). Le doctorant pourra ainsi avoir accès à du matériel de pointe et aussi travailler avec les équipes collaboratrices du projet.

Description du sujet de thèse :

L'objectif de la thèse est de gérer et de traiter des données multi-vidéo spécialement conçues pour fournir un média vidéo innovant de haute qualité (HDR, UHD, profondeur), ces données étant à moyen terme produites par une grille de caméras spécifiquement construite pour le projet ReVeRY. Les objectifs technologiques et scientifiques du projet LeHD sont donc de proposer de nouveaux algorithmes dédiés à la reconstruction de profondeur et HDR à partir de données brutes multivues / multi-exposées, et la conversion de cette sortie de reconstruction en un support vidéo HDR UHD facile à utiliser et auquel s'ajoute une information de profondeur.

La première étape de la thèse sera un travail de bibliographie visant à réaliser un état de l'art. Il inclura une recherche de publications, de logiciels et de jeux de données existants, ainsi qu'une implémentation des méthodes significatives de la littérature. Une classification sera établie et appuyée par une étude comparative.

La deuxième étape consistera en la réalisation d'ensembles synthétiques d'images 4x4 et des reconstructions de vérité terrain, en HD et UHD pour servir de données d'entrée pour les algorithmes à tester alors que des données réelles ne sont pas encore disponibles. Cette étape nécessitera la spécification de l'algorithme de reconstruction et aboutira à la formulation exacte de la structure de données en sortie du système par exemple un ensemble temporel de nuages de points 3D avec valeurs de couleurs HDR.

La troisième étape représente l'essentiel du travail de thèse et devra aboutir à la réalisation d'un solveur HDR/profondeur à partir des données, d'abord synthétiques, puis fournies par la grille de caméras. Un premier objectif sera la réalisation d'un démonstrateur de laboratoire prouvant la faisabilité des objectifs de reconstruction profondeur + HDR pour les flux vidéo HD en mode post-production, indépendamment

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

du temps de calcul implicite et de la consommation de mémoire. Dans un second temps, ce prototype de base sera adapté à un flux vidéo UHD (4K) et transféré vers du HPC, pour donner le résultat final : un prototype efficace sur le plan industriel prenant en compte les exigences de mémoire et de calcul impliquées par l'UHD.

Compétences souhaitées du candidat :

Bonnes connaissances en informatique graphique et/ou vision 3D, très bon niveau de programmation en C++.

Maîtrise des shaders OpenGL et connaissance de Cuda souhaitées.

Contacts :

celine.loscos@univ-reims.fr

stephanie.prevost@univ-reims.fr

gilles.valette@univ-reims.fr

Merci d'attacher à votre réponse un CV incluant le cas échéant des références de personnes pouvant faire état de votre potentiel de chercheur (encadrants de stage, enseignants...).

Références :

[1] J. PrévotEAU, S. Chalençon-Piotin, D. Debons, L. Lucas, and Y. Remion, Improve 3D visual experience by controlling the perceived depth distortion. Springer Verlag

[2] C. Niquin, S. Prévost, and Y. Remion, "Depth extraction for auto-stereoscopic sets by means of a mesh reconstruction algorithm," in IS&T/SPIE Electronic Imaging, Conference EI101 : Stereoscopic Displays and Application XXI, San Jose, CA, Jan. 2010.

[3] C Niquin, S Prévost, Y Remion, "An occlusion approach with consistency constraint for multiscopic depth extraction," International Journal of Digital Multimedia Broadcasting (IJDMB), special issue Advances in 3DTV: Theory and Practice, vol. 2010, no. 857160, p. 1.

[4] C. Niquin, "Reconstruction du relief et mixage réel virtuel par caméras relief multipoints de vues," Ph.D. dissertation, Université de Reims Champagne-Ardenne, 2011.

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

[5] C. Loscos and K. Jacobs, High-Dynamic Range Imaging for Dynamic Scenes. CRC Press/ Taylor & Francis, p. 259.

[6] K. Jacobs, C. Loscos, and G. Ward, "Automatic high-dynamic range generation for dynamic scenes," IEEE Computer Graphics and Applications, vol. 28, no. 2, p. 24.

[7] R. Ramirez Orozco, I. Martin, C. Loscos, and P.P. Vasquez, "Full high-dynamic range images for dynamic scenes," in Optics, Photonics, and Digital Technologies for Multimedia Applications II, 843609, Peter Schelkens, Touradj Ebrahimi and P. Saarikko, Ed. Brussels: SPIE, Jun. 2012.

[8] J. Bonnard, C. Loscos, G. Valette, J.-M. Nourrit, and L. Lucas, "High-dynamic range video acquisition with a multiview camera," in Optics, Photonics, and Digital Technologies for Multimedia Applications II, Peter Schelkens, Touradj Ebrahimi and P. Saarikko, Eds. Brussel, Belgium: SPIE, Apr. 2012. [Online].

[9] J. Bonnard, "Génération d'images 3d hdr," Ph.D. dissertation, Université de Reims ChampagneArdenne, 2015.

[10] R. Ramirez Orozco, C. Loscos, I. Martin, and A. Artusi, "Multiscopic hdr image sequence generation," in WinterSchool of Computer Graphics, V. Skala, Ed., Pilsen, Czech Republic, p. 111.

POSTE Poste MCF à l'université d'Evry-val d'Essonne

L'université d'Evry-val d'Essonne ouvre un poste de Maître de Conférences sur un profil "**Réalité augmentée / génie informatique**".

Profil recherche

Le candidat intégrera le laboratoire IBISC et en particulier l'équipe de recherche IRA2 (Interactions, Réalité Augmentée et Robotique Ambiante). Elle conduit des recherches dans les domaines de l'assistance numérique à la personne. Elle s'attache aux problématiques liées à l'utilisation des réalités augmentées et virtuelles, de l'interaction homme-machine et de la robotique mobile.

Dans ce contexte, le candidat recruté sera amené à travailler dans la thématique de la réalité augmentée, en particulier sur les aspects localisation, reconstruction, suivi, interprétation et interaction 3D et multimodale avec

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'environnement réel. Il doit notamment contribuer aux recherches permettant de renforcer les aspects temps réel, ubiquité et robustesse d'un système de réalité augmentée.

Contacts :

Malik MALLEM / Samir OTMANE (responsables de l'équipe IRA2)

mail : prenom.nom@univ-evry.fr

tél : 01 69 47 75 15 / 01 69 47 75 92

Profil pédagogique

Le maître de conférence recruté interviendra dans le département Génie Informatique de l'UFR Sciences & Technologies. Il aura en charge des enseignements dans les domaines non exhaustifs de l'informatique, du génie logiciel et de l'ingénierie des systèmes. Il assurera également des enseignements en lien direct avec ses spécialités de recherche en particulier dans les Masters Electronique, Energie Electrique et Automatique (E3A) et Ingénierie des Systèmes Complexes (ISC).

Contacts :

Lamri NEHAOUA (directeur de département)

prenom.nom@univ-evry.fr

tél : 01 69 47 75 49

Modalités de candidature

Les candidatures sont à déposer via une application dédiée :

<https://uevecloud.univ-evry.fr/u/d/54b5c35a48624092b68f/>

La date limite de dépôt est le 29/10/2018 à 16h00, heure de Paris.

Lien vers la fiche galaxie :

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

https://www.galaxie.enseignementsup-recherche.gouv.fr/ensup/ListesPostesPublies/FIDIS/0911975C/FOPC_0911975C_4166.pdf

POSTE PhD Fellowship in Computer Science - Virtual Embodied Assistant for remote and isolated caregivers

French version below

Subject: Modelling a humanoid virtual assistant for remote and isolated caregivers.

Supervisor: Ronan Querrec

Co-supervisors: Elisabetta Bevacqua

ENIB - Brest National School of Engineering Lab-STICC - Laboratory in the field of Information, Communication and Knowledge Science

Keywords: embodied conversational agents, multimodal data analysis and generation, medical procedures and assistance data, system trustworthiness.

The PhD project is part of the ANR VR-MARS Project that aims at implementing an assistance system designed for emergency care support in remote and isolated sites. The system will be based on virtual reality (RV) and embodied conversational agents (ECAs). We hypothesize that these two technologies improve the situation understanding and the coordination of all the stakeholders: a remote caregiver and the referent expert centre. The VR-MARS case study will focus on space medicine and the simulation of emergency care during a manned mission on Mars. The geographic distance will be doubled by the temporal isolation, due to the communication latency between the caregiver (on Mars) and the expert centre (on Earth).

The goal of this PhD is to design, implement and evaluate the virtual assistant. The virtual assistant must be able to support the caregiver to go through a medical procedure and to help them to keep the stress level under control. It must also transmit orders from the expert centre to the remote medical team imposing its authority if necessary.

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

The PhD is organized around 4 main tasks:

1. State of the art: firstly, a thorough study of the state of the art will be fundamental to define, on the one hand, how humans help others to manage their level of stress and, on the other hand, how they give orders.

2. Multimodal data pre-processing: some experimentation are being currently conducted in order to tests ECA's features. We want to evaluate medical emergency situations (such as severe acute appendicitis or leg fracture) involving functionalities considered as dedicated to the ECA, but carried either by caregivers or by elementary cognitive supports. The aim is to collect data that will help us to conceptualize the functionalities of the ECA and that will provide us with examples of the multimodal behaviours that the agent should be able to show.

3. Computational modelling and implementation in an embodied conversational agent: this step will require to integrate the knowledge acquired during the first two steps to propose and implement a model of the virtual assistant.

4. Evaluation: the model will be evaluated through experiments conducted in collaboration with the other partners of the project.

The PhD is fully funded during 3 years as part of the ANR VR-MARS Project. The work will be realized at the European Centre for Virtual Reality (CERV), a very well-known laboratory, specialized in autonomous behaviour modelling and human/system interaction. More precisely, the thesis will be developed within the Lab-STICC.

****The Candidate****

The PhD candidate should have a master's degree completed in Computer Science, Applied Mathematics.

Knowledge of multimodal data processing and multimodal behaviour generation are considered as a major asset.

French language is not required but very appreciated.

****Application****

The application files should contain the following documents:

- a detailed curriculum,
- a description of the academic background and a copy of academic records
and most recent diploma,

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

- A cover letter describing why the applicant wishes to participate in this project and his/her research's adequacy with the proposed topics – 2 recommendation letters (including one from the master or equivalent diploma supervisor)

The application files (or any question) should be sent to:

Elisabetta Bevacqua: bevacqua@enib.fr

and

Ronan Querrec: querrec@enib.fr

**** Further information ****

****The European Centre for Virtual Reality****

The CERV technology platform is part of the Engineering National School of Brest which is attached to the UMR-CNRS (French National Research Centre) Lab-STICC. It consists of about 30 researchers with backgrounds in Computer Science, Mathematics, Cognitive Science and Psychology. Main topics are virtual reality, artificial autonomous behaviour, natural interaction, cognitive sciences and embodied conversational agents. CERV will provide a rich and dynamic intellectual environment for a young PhD student.

****Brest****

Brest is a mid-sized town of 150,000 residents nestled in the natural Brest roadstead, at the west end of Brittany. Important harbour and second French military port, Brest possesses also several Educational Institutes, like "Grandes Ecoles" and top-level Universities, museums and "Le Quartz", a very well known National Theatre.

In addition to its scientific, scholarly and cultural strengths, Brest boasts outstanding recreational activities. Its residents may have an easy access to climbing, sailing, fishing, biking and swimming. Even a simple walk along the seaside becomes a unique experience thanks to the breathtaking landscape.

More information can be found here: www.brest.fr and www.brest-metropole-tourisme.fr

Version française

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

****Bourse de Doctorat****

Sujet : Un modèle d'assistant virtuel humanoïde pour une équipe médicale en milieu isolé et éloigné.

Directeur : Ronan Querrec

Encadrante : Elisabetta Bevacqua

ENIB - École Nationale d'Ingénieurs de Brest Lab-STICC - Laboratoire des Sciences et Techniques de l'Information, de la Communication et de la Connaissance

Mots clefs : agents conversationnels animée, analyse et génération de données multimodales, procédures médicales et assistance médicale, fiabilité et confiance dans le système informatique.

La bourse de doctorat fait partie du projet ANR VR-MARS qui vise à créer un système d'assistance conçu pour le soin d'urgence en milieu isolé, basé sur la réalité virtuelle et les agents conversationnels animés (ACAs).

Notre hypothèse est que ces deux technologies permettent d'améliorer la conscience de la situation et la coordination du soin pour les intervenants : un soignant isolé, et un centre expert de référence. Le cas d'étude de VR-MARS concernera la médecine spatiale, avec une simulation de soin d'urgence lors d'une mission habitée sur Mars. L'éloignement géographique sera doublé d'un isolement temporel, dû à la latence dans les communications entre le soignant (sur Mars) et le centre expert (sur Terre).

L'objectif de ce doctorat est de modéliser, implémenter et évaluer un assistant virtuel. Cet assistant doit être capable de soutenir le soignant pendant la réalisation d'une procédure médicale et de l'aider à garder son niveau de stress sous contrôle. Il doit aussi transmettre les ordres provenant du centre expert à l'équipe médicale éloignée en imposant son autorité si nécessaire.

Le travail du doctorant sera organisé autour de quatre tâches principales :

1. État de l'art : initialement, une étude approfondie de l'état de l'art sera fondamentale pour définir le comportement montré par les humains lorsqu'ils visent à garder le niveau de stress sous contrôle et lorsqu'ils doivent donner un ordre.

2. Traitement des données multimodales : des expérimentations sur simulateur sont actuellement menées afin de pré-tester les fonctionnalités de l'ACA. Il s'agit d'évaluer des situations d'urgence médicale (telles qu'une appendicite aiguë grave ou une fracture de jambe) impliquant des fonctionnalités envisagées comme dédiées à l'ACA, mais portées soit par des soignants, soit par des aides cognitives élémentaires. L'objectif est de disposer de premiers résultats permettant de conceptualiser les fonctionnalités de l'ACA et d'en extraire les comportements multimodaux que l'ACA devrait être capable de montrer.

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

3. Définition d'un modèle et son implémentation pour un agent conversationnel animé : pendant cette étape les connaissances recueillies lors des deux étapes précédentes seront utilisées pour créer un modèle d'assistant virtuel.

4. Évaluation : enfin, le modèle sera évalué à travers plusieurs études qui seront menées en collaboration avec les autres partenaires du projet.

Le doctorat est entièrement financé pour trois ans par le projet ANR VR-MARS.

Le travail sera mené au Centre Européen de Réalité Virtuelle (CERV), un laboratoire reconnu et spécialisé dans la modélisation du comportement autonome et l'interaction humain/système. Plus précisément, la thèse sera menée au sein du Lab-STICC.

Candidat(e)

Le/La candidat/e doit avoir un master 2 en Informatique, Mathématique appliqué.

Des connaissances de traitement de données multimodales et de génération de comportements multimodaux seront considérées un atout majeur.

La connaissance de la langue française n'est pas obligatoire mais très appréciée.

Candidature

Tout candidature doit contenir les documents suivants :

- un curriculum vitae détaillé,
- une copie de résultats scolaires à partir de deux dernières années de l'école supérieure,
- une lettre de motivation expliquant pourquoi le(la) candidat(e) serait fait(e) pour le poste proposé.
- au moins 2 lettres de recommandation, dont une de la part de l'encadrant de master 2 (ou équivalent).

La candidature (ainsi que tout question) doit être envoyée à :

Elisabetta Bevacqua: bevacqua@enib.fr

et

Ronan Querrec: querrec@enib.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/>



AFRV

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

**** Informations ultérieures ****

Le Centre Européen de Réalité Virtuelle

Le CERV est une plate-forme technologique appartenant à l'ENIB qui est tutelle du Lab-STICC (un UMR-CNRS). Environ 30 chercheurs avec différentes formations (telles que Informatique, Mathématique, Science Cognitive et Psychologie) travaillent au CERV. Les thématiques principales sont la réalité virtuelle, le comportement artificiel autonome, l'interaction naturelle entre l'humain et le système informatique, les agents conversationnels animés. Le CERV constituera un environnement intellectuel riche et dynamique pour un jeune doctorant.

Brest

Brest est une ville de taille moyenne de 150 000 habitants nichée dans la Rade de Brest, à l'extrémité ouest de la Bretagne. Port important et deuxième port militaire français, Brest possède également plusieurs instituts tels que des grandes écoles et des universités de haut niveau, les musées et "Le Quartz", un théâtre national très connu.

En plus de ses atouts scientifiques, universitaires et culturels, Brest possède des activités récréatives exceptionnelles. Ses résidents peuvent avoir facilement accès à l'escalade, la voile, la pêche, le vélo et la natation. Même une simple promenade au bord de la mer devient une expérience unique grâce à la beauté des paysages.

Pour plus d'informations voir : www.brest.fr et

www.brest-metropole-tourisme.fr

PUBLI Livre : Réalité virtuelle et réalité augmentée

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 français grâce aux éditeurs ISTE, ce livre est le fruit d'un travail collectif émanant de la communauté française de recherche et de développement en RV et en RA.

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>

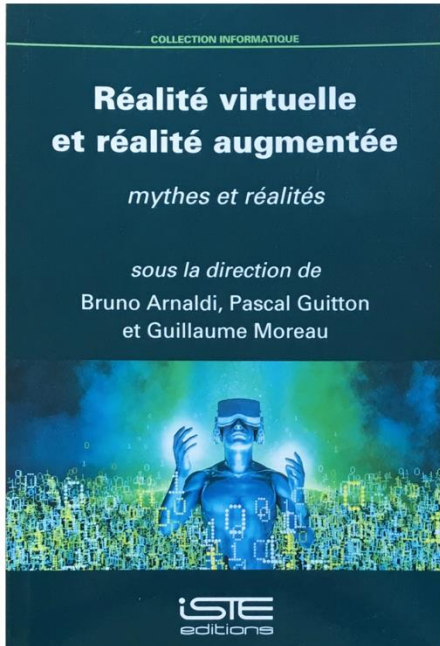
Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

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



AFRV

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



ISBN : 9781784054670

SOMMAIRE

1. Nouvelles applications
2. Vers une démocratisation de la RV-RA
3. La RV-RA : complexité et défis scientifiques
4. Vers des EV plus liés au monde réel
5. Perspectives scientifiques et techniques
6. Les enjeux et les risques de la démocratisation de la RV-RA

336 pages Ouvrage papier : **84.00 €**

eBook: **9.90 €**
(Offre réservée aux partict1liers)

Les coordonnateurs

Bruno Araldi est professeur d'informatique à l'INSA Rennes et membre fondateur de l'Association française de réalité virtuelle et de réalité augmentée (AFRV).

Pascal Guitton est professeur d'informatique à l'Université de Bordeaux et membre fondateur de l'Association française de réalité virtuelle et de réalité augmentée (AFRV).

Guillaume Moreau est professeur d'informatique à Centrale Nantes et membre fondateur de l'Association française de réalité virtuelle et de réalité augmentée (AFRV).

Préface : Philippe Fuchs

Auteurs :

- Ferran Argelaguet Sanz

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

- 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
- 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

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

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.

Pour commander :

- Ouvrage publié en français par ISTE :

Réalité virtuelle et réalité augmentée

- Ouvrage publié en anglais par ISTE – Wiley :

Virtual Reality and Augmented Reality

**CfP Deadline Extension - Human Computer Interaction Theory and Applications
: October 22nd**

SUBMISSION DEADLINE

3rd International Conference on Human Computer Interaction Theory and Applications

Submission Deadline: October 22, 2018

<http://www.hucapp.visigrapp.org/>

February 25 - 27, 2019

Prague, Czech Republic.

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

HUCAPP is organized in 4 major tracks:

- Agents and Human Interaction
- Haptic and Multimodal Interaction
- Theories, Models and User Evaluation
- Interaction Techniques and Devices

Proceedings will be submitted for indexation by: DBLP, Thomson Reuters, EI, SCOPUS and Semantic Scholar.

With the presence of internationally distinguished keynote speakers:

- Daniel McDuff, Microsoft, United States
- Diego Gutierrez, Universidad de Zaragoza, Spain
- Jiri Matas, Czech Technical University in Prague, Faculty of Electrical Engineering, Czech Republic
- Dima Damen, University of Bristol, United Kingdom
- Stefano Baldassi, Meta Company, United States

A short list of presented papers will be selected so that revised and extended versions of these papers will be published by Springer.

All papers presented at the congress venue will also be available at the SCITEPRESS Digital Library (<http://www.scitepress.org/DigitalLibrary/>).

Should you have any question please don't hesitate contacting me.

Kind regards,

HUCAPP Secretariat

Address: Av. D. Manuel I, 27A, 2^o esq.

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

2910-595 Setubal, Portugal

Tel: +351 265 100 033

Fax: +351 265 520 186

Web: <http://www.hucapp.visigrapp.org/>

e-mail: hucapp.secretariat@insticc.org

CONF Journée thématique Computational photography - 13 novembre 2018 à Poitiers

Bonjour,

Le site d'inscription pour la journée thématique en computational photographie soutenue par le GDR IG-RV est maintenant ouvert.

<https://compphoto.sciencesconf.org/>

Je vous rappelle que l'inscription est gratuite mais limitée par la capacité de la salle.

Nous aurons le plaisir d'accueillir, en présentations invitées, Kenneth Vanhoey et Henri Maître.

N'hésitez pas à répondre à l'appel à contribution directement sur le site ou en nous envoyant directement par email un titre et un résumé.

Bien cordialement,

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/>