

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

24 juin 2019

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

Numéro 620

AFRV	UNI-XR + AFRV = AFXR : AG le 1/07/19
GDR	<i>Inscription à la Journée GTAS 2019 - mardi 9 juillet 2018, à l'X</i>
THESE	<i>Thèse CIFRE : RA pour l'assistance à la maintenance sur des pièces de structure : manuel intelligent de maintenance en RA</i>
POSTE	<i>ATER 27 - Université de Strasbourg</i>
CONF	<i>Agile Laval 2019 : programme détaillé en ligne</i>
FORMATION	<i>Deadline extension: AIMove Post-Master's Degree at MINES ParisTech: Artificial Intelligence and Movement in Industries and Creation</i>
CfP	<i>IEEE LDAH 2019 Call for Papers [UPDATED DEADLINES]</i>
CfP	<i>EuroVR 2019: 2nd Call for Scientific Contributions (Ultimate Deadlines - LAST REMINDER)</i>
CfP	<i>1st CfP: ACHI 2020 March 22 - 26, 2020 - Barcelona, Spain</i>
POSTE	<i>Offre de thèse : réalité virtuelle et augmentée pour l'aide à la rénovation de cabines d'avion</i>

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

UNI-XR + AFRV = AFXR : vous êtes conviés à l'AG le 1/07/19

UNI-XR &  AFRV

**VOUS INVITENT À
L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE CONSTITUANTE
DE LEUR NOUVELLE ASSOCIATION**

Depuis quelques mois, de nombreux rapprochements se sont opérés entre les deux associations. Soucieuse de rester en phase avec les besoins de leurs membres dont certains sont d'ailleurs partagés, UNI-XR et AFRV ont décidé de faire cause commune pour la XR en France, mais aussi dans toute la Francophonie.

Venez nous retrouver le **lundi 1er juillet** prochain pour en apprendre davantage sur cette nouvelle association.

L'après-midi se déroulera **en deux temps** :

- Une assemblée Générale de l'AFRV de **16h à 17h30**
- Une assemblée générale constituante de la nouvelle association AF-XR de **17h30 à 19h**

Confirmez votre présence sur le site de l'événement avant le 21 juin :

[INSCRIVEZ-VOUS](#)

Adresse : [Spring Legal](#) au 250 bis, boulevard Saint-Germain, 75007 Paris

Accès : Métro Solférino, Rer C Musée d'Orsay, Bus 63, 68, 73, 83, 84, 94.

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

Inscription à la Journée GTAS 2019 - mardi 9 juillet 2018, Ecole Polytechnique

La journée du GT Animation et Simulation du GdR IG-RV a lieu cette année :

le mardi 9 juillet 2019

Amphithéâtre Sophie Germain

Campus de l'Ecole Polytechnique, Palaiseau

Nos remerciements à l'équipe STREAM et Marie Paule Cani pour leur accueil chaleureux cette année !

[Inscription] : gratuite mais obligatoire cette année pour l'accès au bâtiment !

Merci de vous inscrire rapidement :

Soit sur <https://framaforms.org/inscription-a-la-journee-gtas-du-mardi-9-juillet-2019-1560340618>

Soit simplement en nous écrivant ; merci de préciser le titre et les coauteurs de votre présentation si vous souhaitez présenter quelque chose

[Présentations] Il est possible d'ouvrir encore **quelques créneaux** dans le planning prévisionnel. Merci de nous transmettre vos intentions de présentation (titre provisoire et coauteurs), par mail ou sur le site d'inscription.

Les présentations par des doctorants sont bienvenues !

Les formats sont libres. Suivant la dynamique des éditions précédentes, il s'agit notamment d'équilibrer prise de recul - pour construire et mettre à jour notre connaissance collective du paysage GTAS - et partage d'accomplissements et perspectives récents avec :

- *des présentations de résultats ou perspectives récents en AS, plus focalisées, par exemple par des doctorants.*
- *des présentations plus « large spectre » (thèmes & accomplissements d'équipes, projets collectifs, STAR, points de vue sur des problématiques en AS, etc.), notamment par des permanents.*

[Soutien aux missions]

Le GTAS/GDR peut encore contribuer à quelques missions, de doctorants par exemple, dans la limite du budget disponible.

Sollicitez-nous par mail si besoin.

[Accès, logement, informations pratiques]

Voir prochainement sur le site du GTAS : http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Journ%C3%A9es_du_GTAS_-_juillet_2019

[Rappel :] la veille, lundi 8 juillet, même lieu, aura lieu la **Journée inter-GT GTMG/GTAS** 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/>



AFRV

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

le thème *Gestion de la Topologie en Animation, Simulation et Réalité Virtuelle*

Information et inscription : <https://topoanimsimrv.sciencesconf.org/>

Merci à tous pour votre attention,

A bientôt,

Nicolas Castagné et Marc Parenthoen pour le GTAS avec le soutien du GdR IG-RV, de l'INS2i.

Thèse CIFRE : RA pour l'assistance à la maintenance sur des pièces de structure : manuel intelligent de maintenance en RA

Contexte

Ce sujet de thèse de doctorat se situe dans le domaine de la réalité augmentée pour l'assistance à la maintenance sur des pièces de structure. Le projet a pour cadre une collaboration entre les Arts et Métiers et le groupe SAFRAN. Le groupe SAFRAN est engagé dans une stratégie de développement d'outils numériques dans le but d'apporter de nouveaux services aux compagnies aériennes et aux acteurs de la MRO « Maintenance, repair and overhaul ». Ce projet s'inscrit dans cette démarche. L'objectif principal est de proposer une aide aux opérations de maintenance par l'utilisation de technologies de réalité augmentée.

Problématique

Les pièces de structures sur les trains d'atterrissage d'avion nécessitent des opérations de maintenance régulières. Lors de ces opérations, les opérateurs sont amenés à inspecter les pièces (vérification de corrosion par exemple), prendre une décision sur les mesures à prendre en suivant un manuel de maintenance (CMM pour « composants maintenance manual ») et faire la réparation (il peut s'agir d'un enlèvement de matière léger de l'ordre de quelques dizaines de micron).

Ces opérations nécessitent une expertise qu'il n'est pas facile de retranscrire (en plus du CMM) car faisant appel à l'expérience acquise. De plus, les différentes opérations sont souvent réalisées par une équipe d'opérateurs qui doivent échanger au cours de la chaîne d'opérations. Par ailleurs, la pièce à réparer a déjà subi de nombreuses heures d'utilisation et revient souvent avec des dimensions qui peuvent être différentes de celles théoriques. In fine, les recueils d'opérations de maintenance devraient pouvoir aider les bureaux d'études dans la prise de décision sur les pièces en réparation et dans la conception de certaines pièces (capitalisation des informations sur les dommages apparus).

Un système de réalité augmentée adaptatif permettrait d'assister au mieux les opérateurs lors d'opérations de maintenance et de diagnostic de pièces de structure. Le groupe SAFRAN travaille également à améliorer sa connaissance de l'état de santé de ses équipements, en particulier des trains d'atterrissage. La digitalisation du recueil d'information au cours des opérations de maintenance soutiendra cet effort en fournissant au groupe SAFRAN des

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 exploitables pour, à la fois connaître l'état de santé d'une pièce mais aussi celui de l'ensemble des pièces en service.

[Détails et candidatures ici...](#)

ATER 27 - Université de Strasbourg

L'université de Strasbourg recrute un ATER en section 27 (voir <http://www.unistra.fr/index.php?id=19432>).

Le poste est affecté à l'IUT de Haguenau et rattaché au département MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet - <https://iuthaguenau.unistra.fr/dut/mmi-metiers-du-multimedia-etde-linternet/>).

La personne recrutée interviendra dans les enseignements fondamentaux en Informatique (algorithmique et programmation, gestion de projets) mais également dans les enseignements pratiques en développement web (front-end et back-end).

À ce titre le/la candidat-e maîtrise les principaux langages de programmation web (HTML/CSS, Javascript, PHP, SQL). Une connaissance des outils d'aide au développement (NPM, Grunt/Gulp, Webpack) ou de Frameworks Javascript (React, Angular, Vue) ou PHP (Symfony, Laravel) sera un plus.

La personne recrutée a vocation à intégrer l'une des équipes du laboratoire ICube pour y effectuer son activité de recherche (<https://icube.unistra.fr/>).

Pour toute demande d'information, vous pouvez contacter M. Cazier (directeur adjoint de l'IUT de Haguenau - [david dot cazier at unistra dot fr](mailto:david.dot.cazier@unistra.fr)) ou M. Capobianco (chef de département MMI - [a dot capobianco at unistra dot fr](mailto:a.dot.capobianco@unistra.fr)).

Agile Laval 2019 : programme détaillé en ligne

Le programme détaillé est sur le site web (versions pdf, Android & IOS)

<http://www.agilelaval.org/>

AgileLaval 2019 – 7ème édition
Jeudi 27 Juin 2019
IUT de Laval

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

Nous avons le plaisir de vous inviter à la **7ème** édition de la journée AgileLaval qui aura lieu **le jeudi 27 juin 2019** à l'IUT de LAVAL.

Cette journée est organisée en partenariat avec l'Institut Informatique Claude Chappe, le Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine, le Pôle Ressources Numériques, Laval Mayenne Technopole et l'association ADIIL.

Cette journée est dédiée à l'agilité avec des ateliers, des conférences animées par des enseignants, des professionnels et des experts du sujet. Les participants pourront donc apprendre ou approfondir leurs connaissances sur ce sujet. Nous accueillerons aussi **deux Keynoteurs**.

En 2018, 180 participants sont venus à AgileLaval et nous en attendons bien plus encore cette année.

Vous aurez la possibilité de déjeuner sur place.

[Modalités d'inscription](#)

Événement Gratuit. Nombre de places limitées.

Pour participer, vous devez vous [inscrire ici](#).

Le programme de la journée est disponible sur: <http://www.agilelaval.org/>

N'hésitez pas à faire passer l'information autour de vous,

Bien cordialement,

Le comité d'organisation AgileLaval 2019 - Contact : contact@agilelaval.org

Deadline extension: AIMove Post-Master's Degree at MINES ParisTech: Artificial Intelligence and Movement in Industries and Creation

AIMove Post Masters' Degree at [MINES ParisTech - école des Mines de Paris](#) reopens admissions for those who are interested in applying for a unique educational experience in Human-Centred AI.

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

For the academic year 2019-20, applications will now be accepted until July 8, 2019.
Please save the date and circulate the news !

CONFERENCE DES
GRANDES ECOLES

PSL
UNIVERSITE PARIS

MINES ParisTech

Post-Master's Degree

Mastère Spécialisé ®

AIMove

**ARTIFICIAL INTELLIGENCE and MOVEMENT
in Industries and Creation**

An international English taught programme in Paris.

AIMove is a fully-accredited professional

program, created within the Centre for Robotics of MINES ParisTech. It

is getting specialised in human-centred AI and enhances professional development and expertise in the fields of human-machine interaction and collaboration, internet of things, machine learning, pattern recognition, computer vision, VR/AR and intermixed reality, and emergent related fields. This unique international program, taught entirely in English, brings together the leading European professionals in the sector of human-centred artificial intelligence and trains future engineers who are experts in AI with specialised application in human movement.

Modules

AI and societal challenges

Motion capture, modelling and pattern recognition

User Interaction and User Experience

Human, machines and connected objects

Movement and European industrial leadership

Interdisciplinary AI engagement

To access the full list of courses click [here](#) or check the attached Brochure

Structure

6-month courses, GAIIA Think-Tank and Summer School, Interdisciplinary engagement
AND

6-month enterprise internship with a competitive salary

Entry requirements

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 years at University level

OR

4 years at University level + 3 years of professional experience

Partners

IRCAM Pompidou Centre (France) | CERTH The Centre for Research and Technology-Hellas (Greece) | MDP Maxon Motor France | HAAS Lawyers | Neurodatalab Emotion AI hub | Mocaplab Motion Capture Studios
Idiap Research Institute (Switzerland) | INREV Paris8 University (France) | Goldsmiths University of London

Admissions

Deadline extension through
July 8 2019

Throughout the year, wonderful projects took place, events, lectures and round tables were organised which allowed our students, invited guests and other participants to exchange around AI's most topical issues. Please take a peek below or reach out at aimove.eu with questions.

Contact: info@aimove.eu

Webpage: aimove.eu

IEEE LDAV 2019 Call for Papers [UPDATED DEADLINES]

UPDATED DEADLINES:

Abstract Deadline (firm): June 24, 2019

Paper Submission (firm): June 24, 2019, 11:59 PM (AOE)

Call for Papers

LDAV 2019 - Large Data Analysis and Visualization

The 9th IEEE Symposium on Large Data Analysis and Visualization
Held in conjunction with IEEE VIS 2019

October 21, 2019, Vancouver, Canada

<http://www.ldav.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/>



AFRV

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

*** Abstracts due June 17 ***
*** Full Papers due June 24 ***

Contact: papers@ldav.org

Data scales are increasing throughout scientific, business, and research contexts. Large-scale scientific simulations, observation technologies, sensor networks, and experiments are generating enormous datasets, with some projects approaching the multiple exabyte range in the near term.

Gaining insight from massive data is critical for disciplines such as climate science, nuclear physics, security, materials design, transportation, urban planning, and so on. Business-critical decisions are made based on massive data in domains like social media, machine learning, software telemetry, and business intelligence. The tools and approaches needed to search, analyze, and visualize data at extreme scales can be fully realized only from end-to-end solutions, and with collective, interdisciplinary efforts.

The 9th IEEE Large Scale Data Analysis and Visualization (LDAV) symposium, to be held in conjunction with IEEE VIS 2019, is specifically targeting methodological innovation, algorithmic foundations, and possible end-to-end solutions. The LDAV symposium will bring together domain experts, data analysts, visualization researchers, and users to foster common ground for solving both near- and long-term problems.

SCOPE:

We are looking for both original research contributions and position papers on a broad-range of topics related to collection, analysis, manipulation, and visualization of large-scale data. We are particularly interested in innovative approaches that combine information visualization, visual analytics, and scientific visualization.

We are interested in methods for data at scale, including:

- * Distributed, parallel, and multi-threaded computation
- * Streaming methods
- * Innovative software solutions
- * Advanced hardware and GPU-based approaches
- * Hierarchical data storage, retrieval, processing, and rendering
- * Sampling, approximate query processing, and progressive computation
- * Collection, management, and curation of massive datasets

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

- * Scalable visualization and exploration methods
- * Ensemble data visualization and analysis
- * In-situ data analysis

We are also interested in understanding state of the art techniques, including:

- * Best practices for large data visualization
- * End-to-end system solutions in a large data context
- * Industry solutions for big data analysis and visualization

We are interested in research on the context of visualization, including:

- * Collaboration or/and co-design of large data analysis with domain experts
- * Topics in cognitive issues specific to manipulating and understanding large data
- * Application case studies
- * New challenges in visualizing experimental, observational, or simulation data

Full Papers

Full papers should have a maximum length of 9 pages with up to two (2) additional pages allowed for only references (maximum total of 11 pages). Full papers may make contributions in techniques, systems, applications, evaluations, or theory. The contributions of full papers are reviewed based on their novelty, contribution, replicability, and evaluation.

Short Papers

Short papers should have a length of 4-5 pages in total. Short papers are a venue to report smaller contributions than full papers. Position papers and showcases of interesting application of visualization are good topics for short papers. Technique, system, application, evaluation, or theory papers that have a smaller contribution than a full paper can also be submitted as a short paper.

SUBMISSION INSTRUCTIONS:

LDAV is accepting both full papers and short papers. The manuscripts should be formatted according to guidelines from IEEE VGTC (<http://www.cs.sfu.ca/~vis/Tasks/camera.html>). Submission of an abstract is required prior to

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

submission of a paper or short paper.

Submission site note: Go to the submission site

(<https://new.precisionconference.com/vgtc>), log in, go to 'Submissions', and select Society 'VGTC', Conference 'LDAV 2019', and Track 'LDAV 2019 Papers'.

PROCEEDINGS:

The proceedings of the symposium will be published together with the VIS proceedings and via the IEEE Xplore Digital Library.

BEST PAPER:

The LDAV Program Committee will present a Best Paper award to the authors whose submission is deemed the strongest according to the reviewing criteria. This award will be announced in conjunction with VIS 2019.

IMPORTANT DATES:

Please note: all deadlines are firm and no extensions will be granted.

Abstract Deadline (firm): June 24, 2019

Paper Submission (firm): June 24, 2019, 11:59 PM (AOE)

Author Notification: August 12, 2019

Camera-Ready Deadline (firm): August 17, 2019

Kristi Potter, Julien Tierny, and Chaoli Wang
LDAV 2019 Papers Chairs

EuroVR 2019: 2nd Call for Scientific Contributions (Ultimate Deadlines - LAST REMINDER)

EuroVR 2019
16th EuroVR International Conference
2nd Call for Scientific Contributions
Ultimate Deadlines - LAST REMINDER

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

23-25 October, 2019

TalTech Mektory, Tallinn, Estonia

<https://eurovr2019.eu/>

After a number of requests, the GC chairs and IPC chairs are pleased to inform you that deadlines for **Scientific Contributions** at EuroVR 2019 have been extended as follow:

- Scientific Full paper submissions: **June 28, 2019 23:59 CEST**
- Scientific Poster paper submissions: **July 3, 2019 23:59 CEST**
- Notification to authors for all Scientific contributions: **July 19, 2019**
- Camera ready for accepted Scientific contributions: **July 29, 2019 23:59 CEST**

The Scientific proceedings of EuroVR 2019 will be edited by **Springer** as a volume of the **Lecture Notes in Computer Science** (LNCS) series. Therefore, all Scientific contributions, from submission up to camera-ready documents, have to be uploaded, before the related deadlines, thanks to the **Online Conference Service** (OCS) of Springer. Please pay attention that two OCS accesses are available depending of the scientific contribution category, namely:

- For the Scientific Full papers, please use: https://ocs.springer.com/ocs/home/EuroVR2019_Scientific_paper_track
- For the Scientific Poster papers, please use: https://ocs.springer.com/ocs/home/EuroVR2019_Scientific_poster_track

Please find here the submission guidelines for all Scientific contributions: <https://eurovr2019.eu/call-for-papers/submission-guidelines-scientific-track/>

To contact IPC chairs, please use OCS or ipcchairs.eurovr2019@taltech.ee

Regarding **Application track**, deadlines are unchanged.

Further information on EuroVR 2019 are available here: <https://eurovr2019.eu/>

1st CfP: ACHI 2020 || March 22 - 26, 2020 - Barcelona, Spain

INVITATION:

=====

Please consider to contribute to and/or forward to the appropriate groups the following opportunity to submit and publish original scientific results to:

- ACHI 2020, The Thirteenth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions

The submission deadline is November 8, 2019

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

Authors of selected papers will be invited to submit extended article versions to one of the IARIA Journals: <http://www.ariajournals.org>

=====

===== ACHI 2020 | Call for Papers =====

CALL FOR PAPERS, TUTORIALS, PANELS

ACHI 2020, The Thirteenth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions

General page: <http://www.aria.org/conferences2020/ACHI20.html>

Submission page: <http://www.aria.org/conferences2020/SubmitACHI20.html>

Event schedule: March 22 - 26, 2020 - Barcelona, Spain

Contributions:

- regular papers [in the proceedings, digital library]
- short papers (work in progress) [in the proceedings, digital library]
- ideas: two pages [in the proceedings, digital library]
- extended abstracts: two pages [in the proceedings, digital library]
- posters: two pages [in the proceedings, digital library]
- posters: slide only [slide-deck posted at www.aria.org]
- presentations: slide only [slide-deck posted at www.aria.org]
- demos: two pages [posted at www.aria.org]
- doctoral forum submissions: [in the proceedings, digital library]

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

Proposals for:

- mini symposia: see <http://www.iaia.org/symposium.html>
- workshops: see <http://www.iaia.org/workshop.html>
- tutorials: [slide-deck posed on www.iaia.org]
- panels: [slide-deck posed on www.iaia.org]

Submission deadline: November 8, 2019

Sponsored by IARIA, www.iaia.org

Extended versions of selected papers will be published in IARIA Journals: <http://www.iaiajournals.org>

Print proceedings will be available via Curran Associates, Inc.: <http://www.proceedings.com/9769.html>

Articles will be archived in the free access ThinkMind Digital Library: <http://www.thinkmind.org>

The topics suggested by the conference can be discussed in term of concepts, state of the art, research, standards, implementations, running experiments, applications, and industrial case studies. Authors are invited to submit complete unpublished papers, which are not under review in any other conference or journal in the following, but not limited to, topic areas.

All tracks are open to both research and industry contributions, in terms of Regular papers, Posters, Work in progress, Technical/marketing/business presentations, Demos, Tutorials, and Panels.

Before submission, please check and comply with the editorial rules: <http://www.iaia.org/editorialrules.html>

ACHI 2020 Topics (for topics and submission details: see CfP on the site)



AFRV

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

Call for Papers: <http://www.iaaria.org/conferences2020/CfPACHI20.html>

INTER: Interfaces

Graphical user interfaces; Intelligent user interfaces; Adaptive user interfaces; Multi-modal user interfaces; Context-based interfaces; Virtual reality and 3D interfaces; Speech and natural language interfaces; Interfaces for collaborative systems; Interfaces for restricted environments; Internationalization and reflections of culture on interface design; Interfaces for disadvantaged users; Interface specification and design; Interface prototyping; Interface testing; Interface evaluation; Interface generators and other tools for developing interfaces; Data visualization; Visualization techniques; Interactive visualization

SUSTAIN-CHI: CHI and sustainability

What is the scope of sustainable HCI research presently? How does sustainable CHI align with global sustainability challenges? How could CHI research and practice support overcoming societal barriers to positive environmental changes? How does CHI relate to circular economies and life cycle thinking? What methods and methodologies support sustainable CHI research? How can CHI challenge unsustainable everyday practices? How can CHI support building sustainable cultures? How can CHI help develop sustainable behaviors among children and youth?

HUM-IND4.0: Human-centered industrial technologies

Human-centered process optimization and systems integration; Human-centered chains; Human-centered risk management and nano-technology; Human-centered automation processes and technologies; Human-in-the-middle for micro and nano technology simulations; Industry chains and human-robot and human-agents interaction; Micro and nano technology-oriented human challenges; Human-oriented manufacturing processes; Human aspects for reliable process chains; Risk management on nano-particles/interaction with human beings; Human-skills and nano-technologies (e.g., additive manufacturing); Industry 4.0 human-oriented challenges

OUI: Organic user interfaces

Interface-oriented materials and devices; Physical and digital representation; Sensing and display technologies; Rollable and foldable displays with tactile properties; Skin-based input; Analog input interaction design; Flexible display technologies; Functional-based display forms; Flexible-computing and curve computer interactions; 3D continuous display 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/>



AFRV

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

HAPTIC: Haptic interfaces

Fundamental of haptic interactions; Tangible user interfaces; Bidirectional information flow ; Haptography; Haptic feedback and control; Bodyware (embedded sensors; flexible structures, associative memories, actuation and power systems); Magnetic levitation haptic interfaces; Kinetic motion-based interaction; Kinetic motion and haptic design; Mindware (learning, adaptation, head-hand coordination, bimanual coordination; discovering affordance, interaction and imitation); Language of motion / Gesture annotation; Interfaces with kinetic properties; Sensor actuator design, development and evaluation; Linear haptic display; Fingertip haptic display; Pen based force display; High bandwidth force display; Quality of experience model for haptic interactions; Haptics rendering;

SYSTEMS: Interactive systems

Highly interactive systems; Intelligent agents and systems; Adaptive systems; Context-aware systems; Multi-user multi-interface systems; Collaborative systems; Computer-supported cooperative work; Distributed information spaces; Communicators and advisory systems; Interaction through wireless communication networks

DEVICES: Interaction devices

General input and output devices; Virtual reality input and output devices; Interaction devices for immersive environments; Shareable devices and services; Mobile devices and services; Pervasive devices and services; Small displays; Very large displays; Tangible user interfaces; Wearable computing; Interaction devices for disadvantaged users; Interaction devices for computer games

DESIGN & EVAL: Interaction & interface design & evaluation

Interface metaphors; Interaction styles; Interaction paradigms; Requirements specification methods and tools; Analysis methods and tools; Design methods and tools; Evaluation paradigms; Evaluation methods and tools; Evaluation frameworks; Scenarios; Task analysis; Conceptual design; Physical design; Information architecture; Information design for websites; Guidelines and heuristics; Experience design; Environmental design; Ethnography; Contextual design; Service design;

MODELS: Principles, theories, and models

Cognitive models; Conceptual models; Mental models; Frameworks for cognition; Model-based design of interactive systems; Formal methods in human-computer interaction

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

USER: User modeling and user focus

Usability and user experience goals; User testing; User modeling; User profiling; Predictive models (e.g., for user delay prediction); Human perceptible thresholds; User support systems; Psychological foundations for designing interactive system; Human information processing; Digital human modeling; Engineering psychology; Ergonomics; Hearing and haptics; Affective computing

CHILDREN: Children-computer interaction

Using interface-oriented technology toys; Psychological basis for children interfaces; Children interfacing thinking; Smart interfaces for autistic children; Interactive application for Children with Mixed Abilities; Mining children behaviors; Interaction with children with visual impairments; Kids haptic, wearable, tangible learning; Kids vocal interfaces; Immersive gameplay interfaces; Speech loudness interfaces; Children cognitive interfacing skills; Conveying children emotions; Deformable interfaces for children; Incentivizing children crowdsourcing activities; Children and destructive games; Children and interacting fictions; Children and biotic game; Children participatory design; Children and visual design; Children emotional perception; Object-oriented drawing at young age; Children-powered access paradigms and technologies; Children social interaction experiences; Children online gaming behavior; Children and wearable devices; Children-oriented design interaction shortcuts; Teens health self-care; Self-care technologies

ELDERLY: Designing for an aging population

Smart environments for elders; Rethinking mobile interfaces for older users; Motion-based video games in care home settings; Interacting assistive approaches for elders; Detecting elderly emotion; Human-machine interaction for disabled users; Adult opportunistic device interactions; Elderly social interaction; Degrading skills adaptation for elderly interfaces; Robots collaboration for elderly emergency; Unmanned systems for elderly: Applications of ecological interface design

PARADIGMS: Traditional and emerging paradigms

Interaction paradigms; Mobile computing; Wearable computing; Location-aware computing; Context-aware computing; Ubiquitous computing; Pervasive computing; Transparent computing; Attentive environments; Virtual reality; Augmented reality and tangible bits; Immersive environments; Human-based computation; Visual languages and environments; End-user programming; Hypermedia advances and applications; New visions of human-computer interaction

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

ACCESS: Usability and universal accessibility

Interaction and interface design for people with disabilities; Interaction and interface design for the young and the elderly; Universal access and usability; Usability engineering; Usability testing and evaluation; Usability and internationalization

HUMANWEB: Human-Web Interaction

Natural language interfaces; Keyword-based query interfaces; Hybrid query interfaces; Emotional behavior; Adaptive Web interfaces; Learning User Profiles; Personalized Interfaces; Remembrance Agents; Interaction visualization; Social and psychological challenges

HUM-ROBOTS: Human-robot interaction

Fundamentals of human-robot cooperation; Cognitive models of human-robot interaction; Adaptable autonomy and knowledge exchange; Autonomy and trust; Awareness and monitoring of humans; Task allocation and coordination; Human guided robot learning; User evaluations of robot performance; Metrics for human-robot interaction; Long-term interaction robotics; Health and personal care robotics; Social Robotics; Multi-modal human-robot communication; Robot intermediaries; Experiments and applications

HUM- AGENTS: Agents and human interaction

Principles of agent-to-human interaction; Models for human-agent interaction; Social persuasion in human-agent interaction; Designing for human-agent interaction; Socially intelligent agents and the human in the loop; Agents for human-human interaction; Agent-based human-computer-interaction; Human cooperation and agent-based interaction; Human interaction with autonomous agents Agent-based human-robot interaction; Human and artificial agents emotional interaction

SOCIAL: Social aspects of human-computer interaction

Societal implications of human-computer interactions; Social computing and software Online communities Weblogs and other community building tools Online support for discovery and creativity; Tool support for discovery and innovation Expressive and attentive interfaces and environments Affective aspects of human-computer interaction Emotional design

GAMES: Computer games and gaming

Computer game technology; Computer game engineering; Foundations of computer game design and development; Development processes and supporting tools; Management aspects of computer game development; Architectures and frameworks for computer games; Game-based

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

training and simulation; Serious games; Multi-user games; Online games; Online gaming; Game theories; Audio, video and text in digital games; New computer games and case studies; Performance improvements in computer games; Social impact of games and gaming

EDUCATION: Human-computer interaction in education and training

Interactive systems for education and training; Online and communications support for education and training; Interfaces, interactions and systems for distance education; Software tools for courseware development and delivery; Collaborative systems for teaching, studying and learning; Handheld mobile devices for education and training; Advisory and recommendation systems
Techniques and tools for information localization, retrieval & storage; Web annotation systems; Case studies and applications

MED APPS: Applications in medicine

Interactive systems for medical applications; Interactive systems for telemedicine; Interactive systems for telehealth; Interactive systems for telepathology; Interactive systems for telecardiology; Interactive systems for telesurgery; Interactive personal medical devices; Digital imagery and visualization frameworks; Role of colors and color imaging in medicine; Multidimensional projections with application to medicine; Data mining and image retrieval techniques for medical applications; Imaging interfaces and navigation; Internet imaging localization, retrieval and archiving; Video techniques for medical images; Internet support for remote medicine; Computer-controlled communications for medical applications; Medical informatics; Software and devices for patient monitoring; Interactive software for therapy and recovery

TELECONF: Teleconferencing

Fundamentals for teleconferencing; Platforms for teleconferencing; Devices for teleconferencing; Videoconferencing, Web Conferencing; Performance in teleconference applications; Real-time aspects in teleconferencing; Privacy and security in teleconference applications; QoS/SLA for teleconferencing applications; Teleconferencing services; Business models for teleconferencing

APPLICATIONS: Other domain applications

Interactive interfaces and systems for scientific applications; Interactive interfaces and systems for engineering applications; Interactive interfaces and systems for business applications; Interactive interfaces and systems for activities in arts & humanities; Interactive interfaces and systems for scientific research; Other applications of interactive interfaces and systems

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

ACH1 2020 Committee: <http://www.iaaria.org/conferences2020/ComACHI20.html>

Offre de thèse : réalité virtuelle et augmentée pour l'aide à la rénovation de cabines d'avion

1 - Contexte

Ce sujet de thèse de doctorat se situe dans le domaine de la réalité virtuelle et augmentée pour l'assistance à la maintenance des cabines chez Safran Seats (Cabin Refresh) avec des enjeux de développement de nouveaux services de la personnalisation de la maintenance. Le projet a pour cadre une collaboration entre les Arts et Métiers et le groupe SAFRAN. Le groupe SAFRAN est engagé dans une stratégie de développement d'outils numériques dans le but d'apporter de nouveaux services aux compagnies aériennes et aux acteurs de la MRO « Maintenance, repair and overhaul ».

Ce projet s'inscrit dans cette démarche. L'objectif principal est de proposer une aide aux opérations de « Cabin Refresh » par l'utilisation de technologies de réalité virtuelle et augmentée utilisant une maquette numérique interactive, via une interface intuitive. Au final, l'étude devra estimer la valeur que peut apporter un système de réalité virtuelle et augmentée dans l'usage des besoins du « Cabin Refresh » pour tous les acteurs de la maintenance aéronautique (fabricant d'équipement d'origine OEM, MRO et exploitants).

2 - Problématique

Le suivi individualisé de la maintenance cabine des avions implique des procédures de maintenance complexe et spécifique à chaque cabine/siège décrite par des documents de type PDF ou S1000D qui manquent d'interactivité avec les opérateurs. Il est également constaté que :

- Les maquettes numériques créées par les OEM ne sont pas directement exploitées.
- Le format actuel des notices de maintenance est peu adapté aux activités de cabine pour :
- Identifier les PN des pièces customisées, la formation du personnel de maintenance pour détecter les défauts/usures des pièces des sièges/cabine, les nombreuses configurations des sièges d'une même cabine multiplient les risques/besoins d'avoir les bons documents de maintenance.
- L'arrivée sur le marché de jeunes techniciens non formés fait que les techniciens expérimentés sont de moins en moins nombreux, la documentation disponible peut être difficile à comprendre.
- La disponibilité de la cabine pour l'inspection est coûteuse pour l'exploitant (avion immobilisé), donc réduire le temps d'immobilisation est stratégique
- La solution proposée (remettre à neuf la cabine/sièges) n'est pas visible lors de l'inspection et de l'engagement de l'exploitant, donc risques de confusion sur le niveau de mise à jour attendue.

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

[Détails ici...](#)

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/>