



Communiqué de presse

Lille, le 23 novembre 2016

Des interactions sociales intuitives et naturelles sont-elles possibles dans la réalité virtuelle ?

Y-a-t-il des émotions réelles dans le monde virtuel ? Dans le monde réel, l'être humain interagit constamment avec son environnement : il le perçoit, le reconnaît et interagit avec. Mais que se passe-t-il dans le monde virtuel ?

L'équipe de Mohamed Daoudi Professeur à Télécom Lille et responsable de l'équipe 3D SAM du laboratoire CRISTAL (UMR CNRS), et Yann Coello, Professeur et directeur du laboratoire SCALAB (UMR CNRS) montrent qu'un algorithme de classification interprétant les gestes humains permet de produire des interactions naturelles entre humains et avatars en réalité virtuelle.

Du 21 au 27 novembre 2016, les acteurs de la recherche et de l'innovation en Hauts-de-France se mobilisent pour valoriser le potentiel du territoire, mais aussi sensibiliser et accompagner les entrepreneurs régionaux (porteurs de projets, chefs d'entreprise, étudiants, salariés) pour développer ou initier des projets innovants. Sept événements aborderont les sujets de la création numérique, l'interaction homme-machine, les objets connectés, la robotique et la cybersécurité.

<http://www.regionhautsdefrance.fr/sri2016/>

En s'appuyant sur des résultats récents, obtenus par l'équipe du Professeur Yann Coello, en sciences cognitives qui montrent que l'intention sociale se traduit dans le geste, l'équipe 3D a mis en place un algorithme d'apprentissage pour discriminer et classifier les mouvements selon l'intention qui y est associée. En d'autres termes, cet algorithme identifie les différences minimales dans un ensemble de trajectoires qui caractérisent un mouvement avec l'intention d'échanger avec une autre personne ou un système artificiel, d'un mouvement sans cette intention.

Dans le cadre d'un projet lancé en 2015 financé par le CNRS, un projet qui associe la psychologie cognitive et l'informatique, dont l'objectif est d'anticiper et de fluidifier les mouvements d'avatars en réalité virtuelle ou des robots notamment pour améliorer l'acceptabilité de la machine par l'homme, le projet s'est concrétisé par une application qui sera présentée lors des rencontres business autour de la réalité virtuelle, organisée jeudi 24 novembre sur le site de la Plaine Images (Tourcoing – 59).

Les applications attendues se déclinent dans de nombreux domaines, postes de travail dans l'industrie, formation à distance, assistance aux personnes handicapées, jeux interactifs...

Contacts Presse :

Télécom Lille

Fatima Semmoudi

Directrice de la Communication

☎ 03 20 33 55 79

fatima.semmoudi@telecom-lille.fr

Green Lemon Communication

Laurence Le Masle

Relations média

☎ 06 13 56 23 98

l.masle@greenlemoncommunication.com

À propos de Télécom Lille www.telecom-lille.fr

Télécom Lille est une grande école d'ingénieurs du numérique placée sous la double tutelle de L'Institut Mines-Télécom et de l'Université de Lille. Habilitée par la Commission des Titres d'Ingénieur, elle accueille 750 étudiants et délivre chaque année 150 Ingénieurs en Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (télécoms, informatique & réseaux, internet & multimédia, communications mobiles, management de projets, systèmes d'information).

Télécom Lille est accessible aux bacheliers S (formation initiale en 5 ans, dont 2 ans de stages et projets en entreprises), aux classes préparatoires scientifiques (cycle ingénieur de 3 ans), aux Bac+2 (formation par apprentissage en 3 ans) et aux professionnels en activité (formation continue de 16 à 30 mois), pour un même diplôme.

Installée sur 9000 m² au cœur du campus de l'université Lille 1, Télécom Lille développe plusieurs axes de recherche dans les domaines de l'informatique, des réseaux et des communications.

Au 1^{er} janvier 2017, Télécom Lille et Mines Douai s'unissent pour créer IMT Lille Douai.

