

# Emotif-Collab

**EMOTIONS DANS LES TECHNOLOGIES IMMERSIVES  
POUR LA FORMATION ET LA COLLABORATION**

01/03/2024

# CONTRIBUTEURS

## **Strasbourg – ICube, Equipe IGG**

Antonio Capobianco [a.capobianco@unistra.fr](mailto:a.capobianco@unistra.fr)

Flavien Lecuyer

## **Laval - Arts et métiers, Equipe Présence & Innovation du LAMPA**

Sylvain Fleury [sylvain.fleury@ensam.eu](mailto:sylvain.fleury@ensam.eu)

Solène Neyret [solene.neyret@ensam.eu](mailto:solene.neyret@ensam.eu)

## **Chalon-Sur-Saône – Arts et métiers, Equipe XR du LISPEN**

Jean-Rémy Chardonnet [jean-remy.chardonnet@ensam.eu](mailto:jean-remy.chardonnet@ensam.eu)

# OBJECTIFS

Comprendre et exploiter les informations émotionnelles en RV dans les situations d'apprentissage et de travail collaboratif.

**Constat** : de nombreux indices émotionnels sont manquants en réalité virtuelle, notamment les indicateurs non-verbaux : regards, expressions faciales, postures, gestes, etc.

**Objectif** : améliorer la communication et la collaboration en RV via l'utilisation de modalités non-verbales de communication émotionnelle.

# ETAPES DU PROJET

3 Work Packages identifiés correspondant à chacun des axes du projet.

## **WP1 (Strasbourg) : Conception et évaluation de méthodes de représentation des émotions en RV**

Concevoir différentes modalités de représentation et d'expression des émotions et évaluer leur impact dans une situation de transmission d'information en RV.

Exploiter le regard (contact visuel entre participants) dans une situation de communication en RV.

# ETAPES DU PROJET

3 Work Packages identifiés correspondant à chacun des axes du projet.

## **WP2 (Laval) : Conception et évaluation d'environnements émotionnels pour l'apprentissage**

Définir comment capter et restituer des émotions de manière pertinente dans le contexte éducatif.

Evaluer les impacts de différents types de restitution des émotions sur l'expérience utilisateur et l'apprentissage.

# ETAPES DU PROJET

3 Work Packages identifiés correspondant à chacun des axes du projet.

## **WP3 (Chalon-Sur-Saône) : Conception et évaluation d'environnements adaptatifs pour l'apprentissage**

Développer des modalités de prédiction en temps réel des états émotionnels de chaque participant d'une session immersive collaborative.

Comment adapter les environnements d'apprentissage, les interactions virtuelles et les modes de représentation des informations échangées en temps réel de manière automatisée à partir des prédictions réalisées?