



Campus Mobile

une action innovante du GET

Conception et réalisation d'un environnement pour les usages nomades

Thématiques

- mobilité et ubiquité
- adaptation au contexte
- intergiciels
- interfaces avancées et multimédia
- réalité augmentée, réalité virtuelle
- analyse des usages

Cours/colloque Augmenté

Tableau augmenté

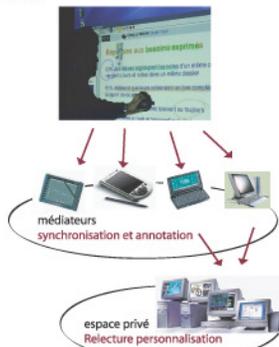
- capture des annotations, encre virtuelle
- contrôle interactif, interaction gestuelle

Réseau ambiant WiFi

- envoi à tous les participants : communication, synchronisation
- bande passante limitée : broadcast

Interfaces, multimédia

- terminaux hétérogènes : adaptation
- annotation, personnalisation, relecture
- scénarios d'usage, utilisabilité



Communication gestuelle et télévirtualité

Travail collaboratif à distance

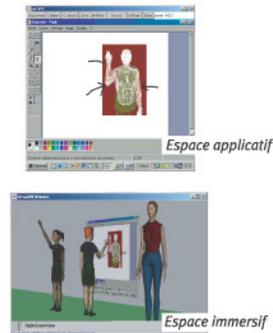
- application 2D partagée
- monde virtuel 3D

Communication gestuelle

- représentation de l'activité des utilisateurs distants par des avatars dans un monde virtuel

Acquisition des gestes

- une seule caméra, pas de marqueurs



Interfaces avancées

Métaphores 3D

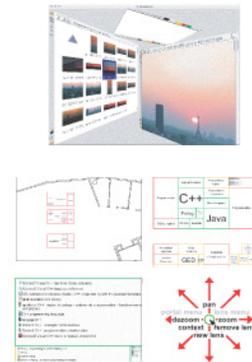
- représenter davantage de données mais avec un niveau de détail variable
- monde virtuel 3D

Interfaces zoomables

- zoom sémantique : le niveau de détail s'adapte au niveau d'intérêt
- technique de navigation focus+contexte

Control menus

- menu contextuel + interaction gestuelle
- sélection + contrôle en un seul geste
- Interaction naturelle



Aide à la navigation - Localisation

Objectifs

- chercher une personne, un service, une salle, une réunion...
- communiquer des messages, des annonces...
- guider interactivement jusqu'à un lieu

Solutions

- avec localisation automatique : répéteurs GPS, BlueTooth
- sans localisation : guidage progressif, instructions multimodales, repères subjectifs



Réunion de Groupe Augmentée

Travail collaboratif en un même lieu

- interactions multi-directionnelles
- support multi-surfaces, multi-utilisateurs

Partage, réplique, contrôle à distance

- d'applications
- d'écrans
- de pointeurs

Découverte de services

- serveurs d'interaction
- interfaces ubiquitaires



Dalle interactive ambiante

Interaction/échange de données avec un panneau d'affichage augmenté

- interaction tactile ou via un PDA

Accès aux données selon le contexte

- identification : «smart tags» RFID

Perspectives

- Intelligence ambiante
- jeux
- rue numérique ...



www.get-telecom.fr

Coordinateur : Eric Lecolinet - eric.lecolinet@enst.fr
www.enst.fr/~elc

