

« Un programme thématique diversifié et ambitieux »

Toutes les dimensions liées à l'utilisation de la XR seront abordées : de la recherche fondamentale aux applications pratiques dans les domaines de la santé -- évaluation, entraînement multisensoriel et réhabilitation de différentes populations en prévention primaire ou secondaire -- et du sport (du fitness à la haute performance), y compris à travers les solutions industrielles disponibles sur les différents marchés (fitness, sport, réhabilitation, forme-bien être...). Il s'agira donc d'échanger sur les intérêts et des limites de la XR pour les populations concernées : population générale (incluant les enfants et les adolescents), personnes âgées, patients (ALD, AVC, TMS...) et sportifs (de différentes disciplines), couvrant ainsi un large spectre allant de la prévention à la performance en passant par le loisir récréationnel. Finalement, les nouvelles perspectives offertes par la XR dans les activités artistiques et/ou de loisirs seront explorées.

Sur le plan scientifique, nous aborderons la question de l'apport de la XR dans la compréhension des déterminants et des mécanismes de contrôle du mouvement (posture, marche, course coordination intersegmentaires...) et des relations entre cognition, émotion et motricité.

Sur le plan des outils et des méthodologies, nous traiterons de l'intégration des techniques d'analyse du comportement et/ou de neuroimagerie fonctionnelle, permettant de recueillir des données complexes interprétables par l'intelligence artificielle (IA).

Enfin, nous aborderons les défis et les opportunités liés à l'intégration des technologies immersives à travers la thématique du cyber-malaise, l'utilisabilité (ergonomie), de l'acceptabilité et finalement de l'efficacité des technologies de XR chez les différents publics usagers.

#RéalitéÉtendue #TechnologiesXR #RéalitéVirtuelle #RéalitéAugmentée
#RééducationXR #SportXR #Neuroimagerie #IntelligenceArtificielle #InterventionsXR
#SimulationsImmersives #TechnoInnovantes #MobilitéXR