



Université
de Limoges

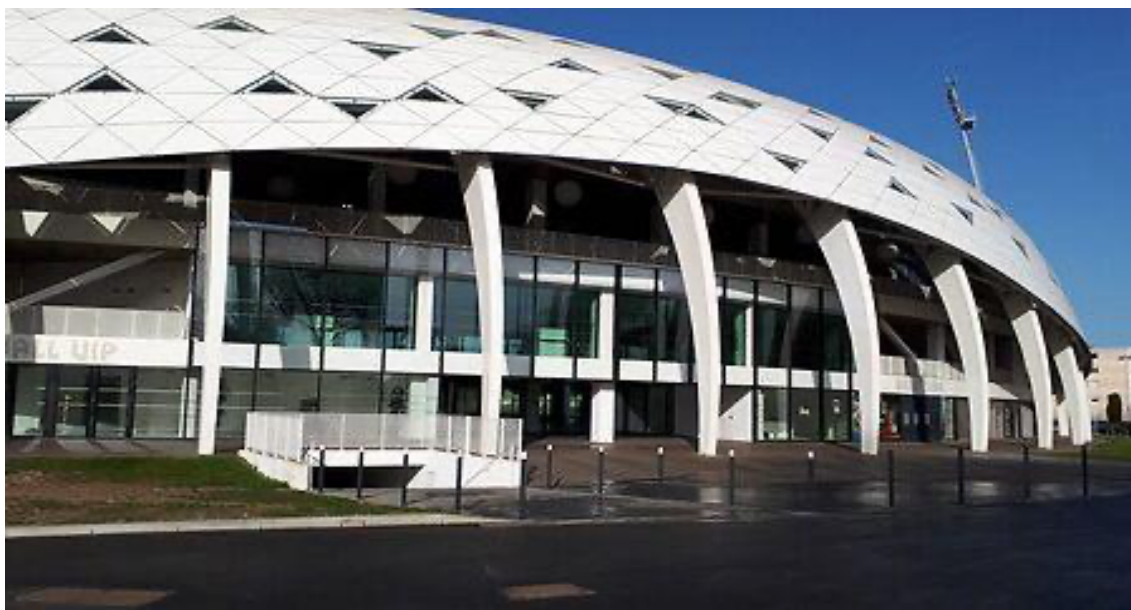


Programme prévisionnel du colloque "La XR en mouvement"



Lieu : Site de Beaublanc, Limoges

Dates : Du mercredi 25 juin 2025 à midi au vendredi 27 juin 2025 à midi



Mercredi 25 juin 2025

12h00-13h30

- **Accueil des participants**
Enregistrement, distribution des badges et du programme scientifique

13h30-14h00

- **Session inaugurale**
 - Discours d'ouverture du colloque

14h00-15h00

- **Session plénière « La réalité mixte comme outil d'évaluation et d'entraînement de tâches locomotrices complexes : perspectives actuelles, défis et orientations futures »**
 - Conférencière invitée : Prof. Anouk Lamontagne, Université de McGill, Canada
 - Modératrice : Anne-Hélène Olivier, Laboratoire Virtus, Université Rennes 2, France

15h00-16h00

- **Symposium « La réalité mixte en rééducation pédiatrique : conception, application et évaluation clinique »**

Modérateur : Anaïck Perrochon, laboratoire HAVAE, Université de Limoges, France

1. Arrow : réalité augmentée et entraînement à la marche pour la rééducation postopératoire en paralysie cérébrale. **Anne Laure Guinet, LabEx CerCoG et LPNC, Université de Grenoble Alpes, France**
2. Projet RV-REEDUC : conception, développement et évaluation d'un dispositif de réalité virtuelle pour la rééducation du membre supérieur d'enfants et d'adolescents atteints de paralysie cérébrale. **Simone Burin-Chu, Laboratoire SHERPAS, Université d'Artois, France**
3. Conception et Évaluation de l'Expérience Utilisateur d'un Exergame de RA pour la Rééducation Cognitivo-Motrice d'Enfants et d'Adolescents Atteints de Paralysie Cérébrale (PC) et de Lésions Cérébrales Acquises (LCA). **Maxime Balloufaud, Laboratoire HAVAE, Université de Limoges, France**

16h00-16h30

- **Pause-café**

Découverte des stands des industriels

16h30-17h15

- **Session de communications orales « Réalité virtuelle et fonctions perceptivo-cognitives : vers une meilleure compréhension de la locomotion »**

Moderatrice : Leslie Decker, Laboratoire COMETE, Université de Caen Normandie, France

1. Evaluation des capacités de double tâche cognitivo- locomotrice lors d'activités représentatives de la vie quotidienne chez les jeunes seniors. **Deblock-Bellamy Anne, Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale, Suisse**
2. Informations visuelles pour la régulation locomotrice dans une tâche d'évitement d'obstacle en réalité virtuelle. **Tristan Balu, Laboratoire PICS-L, Univ Gustave Eiffel, France**
3. Perception of changes in physical bounce model for virtual racket interactions. **Saint-Auret Sony, Institut National des Sciences Appliquées, Rennes, France**
4. S'immerger pour faciliter l'imagerie ? Influence de la simulation virtuelle d'un objet sur la modulation de l'excitabilité corticospinale par l'imagerie motrice. **Clémence Bonnet, Université Côte d'Azur, France**
5. Rôles relatifs de la sémantique et du mouvement biologique dans l'estimation du Time-To-Collision. **Bossard Martin, COSYS-PICS-L, Univ Gustave Eiffel, France**
6. Rôles des oscillations cérébrales thêta dans les capacités d'orientation spatiale lors d'une tâche d'intégration de chemin : une étude combinant réalité virtuelle et EEG mobile. **Stephen Ramanoël, LAMHESS, Université Côte d'Azur, France**

18h00

- **Conférence grand public (Espace Noriac, Limoges)**

- *Conférencier : Anaïck Perrochon, Laboratoire HAVAE, Université de Limoges*
Thème : Environnements Immersifs et Sport : Un Parcours Intergénérationnel

Jeudi 26 juin 2025

08h30-09h30

- **Session plénière « Exergaming – an attractive and effective training approach for body and brain »**
 - *Conférencière invitée : Dr. Anna Lisa Niedecken, Université de Zurich, Suisse*
 - Modérateur : Jean-Jacques Temprado, ISM, Université Aix Marseille, France*

9h30-10h30

- **Symposium « Exergames et santé des seniors : Innovations en réalité virtuelle et enjeux pour un vieillissement actif »**
Modératrices : Pauline MAILLOT, Laboratoire I3SP, Université Paris Cité, France
Alexandra Perrot, Laboratoire CIAMS, Université Paris Saclay, France

1. Bouger en pensant ou penser en bougeant : quelle stratégie d'entraînement combiné pour améliorer les fonctions cognitives et physiques des personnes âgées ? **Néva Beraud-Peigne, CIAMS - Université Paris Saclay et I3SP, Université Paris Cité, France**
2. Un exergame personnalisé pour les capacités cognitivo- motrices des séniors : étude pilote et perspectives. **Elpidio Attoh-Mensah, HAVAE, Université de Limoges, France**
3. Quelles stratégies innovantes pour accroître l'efficacité des exergames destinés aux seniors ? **Jean-Jacques Temprado, ISM, Université Aix Marseille, France**

10h30-11h15

- **Pause café et posters**
Découverte des travaux affichés et échanges.

11h15-12h30

- **Session de communications orales « Conception d'outils, de contenus et de méthodes en environnements immersifs »**
Modérateur : Stephen Ramanoël, LAMHESS, Université Côte d'Azur, France
1. Une bibliothèque d'animations de mouvement piéton en libre accès pour la XR. **Loïc Chomienne, COSYS-PICS-L, Université Gustave Eiffel, France**
 2. Développement d'une méthodologie basée sur des environnements virtuels de conception pour anticiper le risque de troubles musculosquelettiques en industrie. **Julie Robillard, Laboratoire M2S, Université Rennes 2, France**
 3. L'exergaming en réalité augmentée est appropriée pour l'entraînement aérobie et le plaisir à pratiquer chez l'adulte en bonne santé. **Antony Philippe, APSY-V, Université de Nîmes, France**
 4. Exploration des effets des modes de visualisation 3D-360°VI et 2D sur les comportements visuels, les mouvements de la tête et la charge perçue au cours d'une tâche d'anticipation spécifique à la boxe. **Mildred Loiseau Taupin, CERCA, Université de Poitiers, France**
 5. Vers un dispositif d'apprentissage en réalité étendue pour les gestes de premiers secours : guidage avec expert-modeling et self-modeling. **Diberder Evan, Université de Bretagne Sud, France**
 6. Comment étudier le cerveau en mouvement grâce à la réalité virtuelle et l'EEG mobile. **Clément Naveilhan, LAHMESS, Université Côte d'Azur, France**

12h30-14h00

- **Déjeuner** (*Restauration sur site*)

14h00-15h00

- **Session plénière « Optimisation des performances grâce à la XR dans le sport d'élite »**
 - *Conférencière invitée : Prof. Cathy Craig, Université d'Ulster, Irlande*
 - *Modérateur : Gilles Montagne, ISM, Aix-Marseille Université, France*

15h00-16h00

- **Symposium « La réalité virtuelle au service l'optimisation de la haute performance sportive : l'exemple du projet REVEA »**
Modérateur : Richard Kulpa, laboratoire M2S, Université de Rennes 2, France

1. Application du relais 4*100m. **Gilles Montagnes, ISM, Aix-Marseille Université, France**
2. Application Gymnastique. **Frédéric Puel, Université de Reims, France**
3. Application Boxe. **Richard Kulpa, laboratoire M2S, Université de Rennes 2, France**

16h00-16h45

- **Pause-café et posters**
Découverte des travaux affichés et échanges.

16h45-18h00

- **Session de communications orales « Explorer les usages de la XR à travers l'utilisabilité, l'acceptabilité et la tolérance »**
Modérateur : Stéphane Mandigout, Laboratoire HAVAE, Université de Limoges, France

1. Réalité augmentée et activité physique adaptée pour la prévention des chutes : étude sur l'acceptabilité d'un entraîneur virtuel holographique. **Agathe Bilhaut, Laboratoire HAVAE, Université de Limoges, France**
2. Acceptabilité d'un jeu éducatif en réalité virtuelle pour la sécurité en luge : perceptions des parents, des enseignants et des lugeurs. **Meggy Hayotte, laboratoire LAHMESS, Université Côte d'Azur, France**
3. Réalité virtuelle immersive et rééducation robot-assistée : Etude de tolérance chez des patients post-AVC non déambulant. **Charles Morizio, Laboratoire HAVAE, Université de Limoges, France**
4. Effet du contrôle de la navigation sur les inconforts et la stabilité posturale selon l'âge en réalité virtuelle immersive. **Marie-Philippine Séba, Institut des Sciences du Sport-Santé, France**
5. Améliorer les bénéfices de transfert attentionnel chez les aînés : Un programme d'entraînement cognitif coconstruit utilisant les technologies de réalité virtuelle. **Dagenais Renaud, Université de Montréal, Canada.**
6. Acceptabilité et acceptation par les athlètes de haut-niveau d'une application de relais en réalité virtuelle. **Nicolas Mascret, ISM, Aix Marseille Université, France**

20h00-23h00

- **Soirée de gala – Brasserie Michard**
Dîner réunissant participants, conférenciers et partenaires.

Vendredi 27 juin 2025

08h30-9h30

- **Table ronde sur le thème « Vers un développement collaboratif de la XR »**

Animateur : Jean-Jacques Temprado, ISM, Université Aix Marseille, France

Participants : Pauline Maillot (Université Paris Cité), Odile Mc Keeney (CEO H'Ability), Vincent Blanchart (Silver Geek), Arnaud Boujut (Ecole 3IL Limoges).

Description

A partir des retours d'expérience des chercheurs, industriels, usagers, ingénieurs et cliniciens
Le but de la table ronde est de mieux comprendre comment favoriser les collaborations pour développer des solutions adaptées aux besoins des différentes populations.

9h30-11h00

- **Session de communications orales « XR et performance : entraîner, simuler, performer »**

Modérateur : Mikaël Ocampo

1. Effets aigus de la combinaison exercice aérobic et exercice cognitif : influence du niveau d'immersion sur l'amélioration des performances cognitives. **Ruffino Célia, Laboratoire C3S, Université de Franche-comté, France**
2. Améliorer les compétences d'anticipation en cyclisme en réalité virtuelle grâce à l'exagération de mouvements. **Valentin Ramel, Laboratoire M2S, Université Rennes 2, France**
3. Réalité Virtuelle et Imagerie Mentale chez les Sapeur-Pompiers : impact sur les variables physiologiques et subjectives du stress en fonction de l'expertise. **Mélina Behava, Laboratoire C3S, Université de Franche-comté, France**
4. La réalité virtuelle comme outil d'entraînement perceptivo-moteur : évaluation de la validité et de la fidélité d'un simulateur de relais 4 x 100 m. **Martin Egiziano, Laboratoire ISM, Aix-Marseille Université, France.**
5. Transfert des compétences perceptivo-motrices en boxe : de la réalité virtuelle vers le combat réel. **Annabelle Limballe, Inria, M2S, Université Rennes 2, France**
6. Plus-value de la réalité virtuelle à l'exercice physique chronique : comparaison des effets de l'entraînement par exergame virtuel et de l'entraînement physique seul sur les capacités cognitives et la motricité du bras. **Sydney Grosprêtre, Laboratoire C3S, Université de Franche-comté, France**
7. Utilisation d'un dispositif de réalité augmentée pour l'apprentissage d'une tâche collaborative avec un cobot. **Kévin Billet, Développement, Adaptation et Handicap. Régulations cardio-respiratoires et de la motricité, Nancy, France**

11h00-11h30

- **Pause-café et posters**
- Découverte des travaux affichés et échanges.

11h30-12h15

- **Session communications orales « Technologies immersives au service du vieillissement actif et de la réadaptation »**

Modérateur : Céline Bonnyaud, Laboratoire ERPHAN, UVSQ, France

8. Isolating the effects of motor-cognitive training of an Interactive Wall Exergames in older adults. **Jean-Jacques Temprado, laboratoire ISM, Aix-Marseille Université, France**
9. Faisabilité de deux types de feedback visuels en réalité augmentée visant à réduire l'asymétrie spatiale à la marche chez des adultes après un accident vasculaire cérébral (AVC). **Théo Maulet, CRIR, Canada**
10. Un jeu sérieux auto-adaptatif en réalité virtuelle immersive pour favoriser l'apprentissage moteur chez les adultes âgées : un essai contrôlé randomisé en double aveugle. **Everard Gauthier, Université Catholique de Louvain, Belgique**
11. Effet d'une intervention psychologique avec exposition en réalité virtuelle associée un entraînement physique sur l'anxiété physique sociale trait et état chez les femmes avec une obésité. **Giulia Corno, Université du Québec en Outaouais, Canada**
12. Etude de la peur de tomber et des réactions posturales suite à l'exposition à deux environnements virtuels. **Hajer Rmadi, Laboratoire I3SP, Université Paris Cité**
13. Complémenter un programme en ligne d'entraînement de la mémoire avec des exercices en réalité virtuelle immersive : développement et évaluation de l'utilisabilité chez les personnes âgées. **Sylvie Belleville, CRIUGM, Université de Montréal, Canada**

12h15-12h30

- **Synthèse et clôture du colloque**

12h30-14h00

- **Déjeuner** (*Restauration sur site*)
 - **Départ des participants**
-



Université
de Limoges

amU
Aix Marseille Université



Remerciements à nos partenaires bienfaiteurs



RÉGION
Nouvelle-
Aquitaine

Limoges
Métropole
Communauté urbaine



Université
de Limoges



FONDATION
UNIVERSITÉ
DE LIMOGES



Remerciements à nos partenaires industriels

