

William DELAMARE, Ph.D
Français, 31 ans
Né le 17 Janvier 1985, Versailles (78), France

14 Rampart Bay
Winnipeg, MB R3T 0N3, Canada
Téléphone: +1 (209)-990-6573
delamarewilliam@yahoo.fr
<http://iihm.imag.fr/delamare/>

Application CR2 - CNRS

Expériences professionnelles

- 2016 - -- **Postdoc** au:
HCI Lab, Université du Manitoba, Winnipeg, Manitoba, Canada
Superviseur: Pr. Pourang IRANI
Recherche liée à l'interaction à distance et la Réalité Augmentée
- 2011 - 2015 **Assistant de Recherche** au:
Laboratoire LIG , groupe de recherche IIHM, France, Grenoble (38)
Superviseurs: Pr. Laurence NIGAY et Céline COUTRIX
Recherche liée à l'interaction à distance avec des objets physiques augmentés
- 2011 - 2015 **Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (ATER) et Vacataire** à:
Univeristé Pierre Mendès France , France, Grenoble (38)
Grenoble INP Pagora, France, Grenoble (38)
UFRIM²AG, France, Grenoble (38)
Grenoble INP Phelma, France, Grenoble (38)
Total: 319,5h
- 2010 - 2011 **CDD** à
Xerox Research Centre Europe - 6 mois, France, Meylan (38)
Implémentation client/serveur d'une application multitouch pour la Showroom
- 2010 **Stagiaire** à:
Xerox Research Centre Europe - 6 mois, France, Meylan (38)
Conception et implémentation d'une application multitouch pour la Showroom
- 2009 **Stagiaire** à:
Thales Systèmes Aéroportés - 2 mois, France, Pessac (33)
Évolution d'un outil de gestion de compétences

Éducation

- 2011 - 2015 **Doctorat en sciences de l'informatique**
Thèse au Laboratoire d'Informatique de Grenoble (LIG), équipe Ingénierie de l'Interaction
Homme-Machine (IIHM), France, Grenoble (38)
Discipline: Sciences de l'informatique
Spécialité: Interaction Homme-Machine
Titre: Interaction à distance en environnement physique augmenté.
Superviseurs: Laurence NIGAY, Céline COUTRIX
Soutenance: 2 Novembre 2015, France, MJK Saint Martin d'Herès (38)
Composition du jury:
- Michel BEAUDOUIN-LAFON, Professeur, Université Paris-Sud, président
 - Géry CASIEZ, Professeur, Université Lille 1, rapporteur
 - Martin HACHET, Chargé de recherche, Inria Bordeaux, rapporteur
 - Kris LUYTEN, Professeur, Hasselt University, examinateur
 - Radu-Daniel VATAVU, Associate Professor, Université Stefan cel Mare of Suceava, examinateur
 - Laurence NIGAY, Professeur, Université Joseph Fourier, superviseur
 - Céline COUTRIX, Chargé de recherche, CNRS, co-superviseur
- 2006 - 2009 **Diplôme d'Ingénieur ENSIMAG avec équivalence Master**
Diplôme de Bachelor
Ecole d'ingénieur ENSIMAG. Ingénierie Mathématique et Informatique, France, Grenoble (38)
Spécialité: Images et Réalité Virtuelle
- 2003 - 2006 Classes préparatoires scientifiques au Centre Charles de Foucault, France, Angers (49)
- 2000 - 2003 **Diplôme du Baccalauréat Général Scientifique**
Lycée Jean XXIII, série scientifique, France, Les Herbiers (85)

Postdoc (en cours)

Superviseur Pourang IRANI, Professeur à l'Université du Manitoba, responsable du HCI Lab
Mot-clefs Interaction du Regard, Réalité Augmentée, Entrée de Texte, Sélection Tactile, Multimodalité
Résumé J'explore le concept d'interaction à distance à travers divers projets de recherche. Par exemple, je considère l'utilisation du regard pour interagir avec des objets distants, aussi bien physiques (et augmentés) que digitaux. J'explore aussi les possibilités offertes par les nouveaux dispositifs portatifs (e.g., lunettes ou bague augmentées) en tant que dispositif omniprésents indirects.

Thèse

Titre "Interaction à distance en environnement physique augmenté"
Superviseurs Laurence NIGAY, Professeur, Université Joseph Fourier, responsable de l'équipe IIHM (Ingénierie de l'Interaction Homme-Machine)
Céline COUTRIX, Chargé de recherche, CNRS, membre permanent de l'équipe IIHM
Mot-clefs Interaction à distance, Environnement Physique Augmenté, Pointage, Désambiguïsation, Guidage, Interaction Gestuelle, Espace de Conception
Contexte Projet FUI Delight. Coordinateur: Schneider Electric
Résumé Pour interagir avec les objets physiques augmentés dans un contexte d'environnement intelligent, j'ai exploré l'interaction gestuelle 3D. Ma démarche a consisté à distinguer deux sous-tâches de l'interaction : la sélection et le contrôle.
La première sous-tâche, la sélection d'un objet physique, traite de gestes déictiques afin de sélectionner un objet via un geste de pointage. Plus précisément, je m'intéresse à la désambiguïsation nécessaire après un geste de pointage non précis utilisant un volume de sélection (comme une télécommande infrarouge).
La seconde sous-tâche, le contrôle, traite des gestes symboliques dynamiques qui permettent de spécifier des commandes. Les gestes symboliques sont des gestes auxquels sont associées des commandes, l'association pouvant être arbitraire ou non. Je m'intéresse au guidage de ce type de gestes qui nécessite d'informer l'utilisateur du vocabulaire gestuel proposé.

Supervision

2016 Projet de Master sur les techniques d'entrée de texte (en cours)
Projet de Master sur les techniques d'interaction sur dispositif mobile portatifs (en cours)
Stage première année ingénieur sur les techniques d'interaction tactiles (2 mois)
2013-2015 Ingénieur sur l'interaction gestuelle (1 an et demi)
2013 Projet de Master sur les interrupteurs augmentés (2 mois)

Récompenses

2013 - 2^{nde} place au .NET Gadgeteer Hackfest à MobileHCI'13 (Allemagne, Munich)
- Lauréat de la Journée des Doctorants du Laboratoire d'Informatique de Grenoble (France, Grenoble)

Engagement dans la Communauté Scientifique et Responsabilités

2015 - Invité pendant une semaine au Center for Human-Engaged Computing (Kochi, Japon)
2014 - Membre du jury de la Journée des Doctorants du Laboratoire d'Informatique de Grenoble (France, Grenoble)
2013 - Participant lors des rencontres doctorales de IHM'13 (France, Bordeaux)
- Validation de compétences durant l'atelier "*Developing Ubiquitous Computing Device*", 4^e édition de l'école d'été UBI Internationale (Finlande, Oulu)

Langages

Français Langue maternelle
Anglais Courant. TOEIC : 905 (2008)
Japonais Débutant (niveau A21)

Conférences Internationales

- [1] William Delamare, Thomas Janssoone, Céline Coutrix and Laurence Nigay. Designing 3D Gesture Guidance: Visual Feedback and Feedforward Design Options, in proceedings of the ACM SIGCHI International Working Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI 2016). Bari, Italy, 2016. pp. 152–159. DOI: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2909132.2909260> (Taux d'acceptation: 27%).
Presenté.
- [2] William Delamare, Céline Coutrix and Laurence Nigay. Designing Guiding Systems for Gesture-Based Interaction, in proceedings of the 7th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems (EICS 2015). Duisburg, Germany, 2015. pp. 44-53. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2774225.2774847> (Taux d'acceptation: 30%).
Presenté.
- [3] William Delamare, Céline Coutrix and Laurence Nigay. Mobile Pointing Task in the Physical World : Balancing Focus and Performance while Disambiguating, in proceedings of the 15th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MobileHCI 2013). Munich, Germany, 2013. pp. 89–98. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2493190.2493232> (Taux d'acceptation: 22%).
Presenté.
- [4] William Delamare, Céline Coutrix and Laurence Nigay. Designing Disambiguation Techniques for Pointing in the Physical World, in proceedings of the 5th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems (EICS 2013). London, UK, 2013. pp. 197–206. DOI: <http://doi.acm.org/10.1145/2480296.2480309> (Taux d'acceptation: 23%).
Presenté.

Conférences Nationales

- [5] Céline Coutrix, William Delamare, Maxime Guillon, Takeshi Kurata, François Leitner, Laurence Nigay and Thomas Vincent. Techniques de Pointage à Distance : Cibles Numériques et Cibles Physique, in proceedings of the 10è journées francophones Mobilité et Ubiquité (UbiMob2014). Nice, France, 2014. 5 pages.

Autres

- [6] William Delamare. Interaction à Distance en Environnement Augmenté, Université Grenoble Alpes, 2015. 210 pages.
(Thèse de doctorat).
Presenté.
- [7] William Delamare, Céline Coutrix and Laurence Nigay. A Tool for Optimizing the Use of a Large Design Space for Gesture Guiding Systems, in proceedings of the 7th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems (EICS 2015). Duisburg, Germany, 2015. 4 pages. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2774225.2775440>
(Démonstration)
Presenté.
- [8] William Delamare. Sélection et Contrôle à Distance d'Objets Physiques Augmentés, 25ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, IHM'13, Nov 2013, Bordeaux, France. 4 pages.
(Rencontres Doctorales).
Presenté.
- [9] William Delamare, Céline Coutrix and Laurence Nigay. Pointing in the Physical World for Light Source Selection, in proceedings of Designing Interactive Lighting workshop at DIS 2012. Newcastle, UK, 2012. 4 pages.
(Workshop).
Presenté.

Expériences d'Enseignement

Total: 319,5h

Intitulé de cours souligné: responsable

2014 - 2015	<u>IHM avancée</u> JAVA <i>Conception du cours, des projets et de l'examen</i>	Cours et TPs, 28h 2 ^e année, DUT Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
	Développement d'application HTML, CSS, Javascript	TP, 30h 2 ^e année, DUT Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
	Développement web HTML, CSS, Javascript	Cours et TPs, 28h 1 ^{ère} année, Licence Professionnelle Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
	Programmation web côté serveur PHP <i>Conception du projet et d'une partie de l'examen</i>	TP, 28h 2 ^e année, DUT Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
	Introduction à l'IHM JAVA	TP, 38h 1 ^{ère} année, DUT Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
	Introduction à la programmation web HTML, CSS <i>Conception d'une partie de l'examen</i>	TP, 28h 1 ^{ère} année, DUT Institut Universitaire Technologique 2, Grenoble
2013 - 2014	Techniques de logiciels interactifs JAVA	TP, 18h + 15h 2 ^e année master informatique UFRIM ² AG
	Documents dynamiques HTML, CSS, PHP	Apprentissage Par Problème (APP), 15.5h 2 ^e année ingénieur en papeterie Grenoble INP Pagora
2012-2013	<u>Documents dynamiques</u> HTML, CSS, PHP <i>Conception du cours et de l'examen</i>	Cours, 12h 3 ^e année ingénieur en papeterie Grenoble INP Pagora
	<u>Documents dynamiques</u> HTML, CSS, PHP <i>Conception des supports pédagogiques pour l'Apprentissage Par Problème (APP)</i>	APP, 27h 2 ^e année ingénieur en papeterie Grenoble INP Pagora
2011-2012	Programmation orientée objet JAVA	Cours et TP, 22h 2 ^e année ingénieur en physique/électronique Grenoble INP Phelma
	Techniques de logiciels interactifs JAVA	TP, 15h + 15h 2 ^e année master informatique UFRIM ² AG

Formations Liées à l'Enseignement

Bénévole lors d'un Apprentissage Par Problème (APP) sur un thème algorithmique

Formation: "Découvrir l'Apprentissage Par Problème"

Formation: "Encadrer un Apprentissage Par Problème"

Formation: "Comment bien communiquer son cours"