

Application BASTRI

Fiches Equipes

MINT2 (SR0783ER)

Méthodes et outils pour l'interaction à gestes
MINT (SR0514MR) □ MINT2

Statut: Terminée

Responsable : Laurent Grisoni

Mots-clés de "A - Thèmes de recherche en Sciences du numérique - 2023" : *Aucun mot-clé.*

Mots-clés de "B - Autres sciences et domaines d'application - 2023" :
Aucun mot-clé.

Domaine : Perception, Cognition, Interaction
Thème : Interaction et visualisation

Période : 01/01/2017 -> 31/12/2017
Dates d'évaluation :

Etablissement(s) de rattachement : <sans>
Laboratoire(s) partenaire(s) : <sans UMR>

CRI : Centre Inria de l'Université de Lille
Localisation : Centre Inria de l'Université de Lille
Code structure Inria : 101031-2

Numéro RNSR : 201722491C
N° de structure Inria: SR0783ER

Présentation

Le projet étudie l'interaction à geste, l'utilisation du geste pour l'interaction homme-machine. Il existe de nombreuses méthodes pour récupérer le geste utilisateur: périphériques standard (souris), gants de données, écran tactiles, méthodes basées vision. Bill Buxton soulignait déjà en 1983 un décalage important entre le potentiel apparent de cette méthode d'interaction, et son utilisation effective dans les applications. Malgré le temps, et les avancées, cela reste vrai. Les applications à geste restent basiques: le "flick" utilisé pour scroller dans un navigateur (type Opera ou Firefox), les gestes élémentaires rendus populaires par l'iPhone, tels le "swipe" (balayage pour passer d'une page à l'autre), "pinch" (pour agrandir/réduire) et la rotation sont les exemples les plus significatifs de l'état courant de l'interaction à geste. Notre but est de participer à l'avancée de ces fonctionnalités, en allant au delà de simples applications ad-hoc, ou de geste de commandes simples.

Axes de recherche

Nous étudions le problème de l'interaction à geste à partir de trois vues du problème: cognitif, numérique/algorithme, et hardware. Plus spécifiquement:

- Tout d'abord, du point de vue des usages: il s'agit pour nous de déterminer sur quels cas d'usage l'interaction à geste peut améliorer l'existant. Ceci implique de dégager des tâches pour lesquelles utiliser le geste permet de faciliter ou d'accélérer la réalisation de la tâche, ainsi que de proposer de nouvelles méthodes d'interaction.
- Ensuite, les questions numériques: nous souhaitons proposer des outils permettant à l'application de comprendre le geste d'interaction. Quelles sont les implications numériques d'un tel enjeu? Comment intégrer l'analyse du geste dans une application, de manière aussi souple que possible?
- Enfin, la question du matériel d'interaction, sur lequel beaucoup peut encore être fait. Alors que beaucoup de systèmes permettent de récupérer le geste utilisateur, la question du feedback utilisateur n'est pas encore totalement couverte. Sur cette question, nous concentrons nos efforts sur les interfaces tactiles.

Relations industrielles et internationales

startups GotoTouchVR, Holusion, Foligraph, Hap2U. Réseau médical du projet européen NOE VR4REHAB.

Contact

- **Responsable :** Laurent Grisoni
- **Tél :** (+3.3/.0). 3.62. 5.31. 5.72
- **Secrétariat Tél :** (+3.3/.0). 3.59. 5.77. 8.30

En savoir plus

- Site de l'équipe
- Site sur inria.fr
- Site du [responsable](#)
- Derniers Rapports d'Activité : [2017](#)

Documents sur la structure

- [Intranet](#)
- [Privés](#)

Décisions

- [12002](#) (16/12/2016) : création
- [12251](#) (09/06/2017) : prolongation
- [12575](#) (19/12/2017) : fermeture

Localisation

- **Adresse postale :** Centre Inria de l'Université de Lille Parc Scientifique de la Haute Borne 40, avenue Halley Bât.A, Park Plaza 59650 Villeneuve d'Ascq France
- **Coordonnées GPS :** 50.606, 3.149

