

# Connaissances et Interaction



Copyright (c) 2016 - Victeams project & Reviatech SAS - All rights reserved



## VICTEAMS

### Virtual Characters for team Training: Emotional, Adaptive, Motivated and Social

2014 - 2019

#### Responsable scientifique

D. Lourdeaux

#### Coordinateur

Heudiasyc

#### Partenaires

Limsi, IRBA, Reviatech, EVDG, BSPP, CEA List

#### Financement

ANR

Problématique : Proposer des modèles pour la création d'environnements virtuels peuplés de personnages virtuels autonomes (PVA) destinés à former des leaders d'équipes médicales à gérer des situations de crise dans des environnements socio-techniques complexes (attentat, catastrophe naturelle, etc).

Méthode : Les personnages virtuels reproduisent des comportements humains variés (croyances erronées, comportements impactés par le stress, etc). Un moteur de scénarisation adapte le niveau de difficulté à chaque apprenant. => Proposer des situations à fort challenge, potentiellement stressantes sans mettre l'apprenant en situation d'échec.

Applications : Utilisation de l'outil logiciel dans le cadre de la formation continue (pompiers, militaires, protection civile, SAMU, ONG, etc.).

#### Publications (extrait)

- L. Huguet, L. D. Lourdeaux, N. Sabouret, M-H. Ferrer. Perturbed Communication in a Virtual Environment to Train Medical Team Leaders. 22nd Medicine Meets Virtual Reality Conference (MMVR22), Los Angeles, United States, vol. 220, pp. 146-149.
- L. Callebert, D., Lourdeaux, J.-P. Barthès. Trust-Based Decision-Making System for Action Selection by Autonomous Agents. 20th IEEE International Conference on Computer Supported Cooperative Work in Design (CSCWD). pp. 4-9. Nanjing, China, 2016.