



DECISION N°2021-34

Objet : Gratification des participants à l'étude « Collection de cartes de saillance attentionnelles et émotionnelles en Réalité Virtuelle » du laboratoire I3S au titre de l'exercice 2021.

LE PRESIDENT DE L'ETABLISSEMENT EXPERIMENTAL UNIVERSITE COTE D'AZUR

Vu le Code de l'éducation ;
Vu l'ordonnance n°2018-1131 du 12 décembre 2018 relative à l'expérimentation de nouvelles formes de rapprochement, de regroupement ou de fusion des établissements d'enseignement supérieur et de recherche ;
Vu le décret n°2019-785 du 25 juillet 2019 portant création d'Université Côte d'Azur et approbation de ses statuts ;
Vu l'arrêté du 31 janvier 2018 fixant la liste des pièces justificatives des dépenses des organismes soumis au titre III du décret n°2012-1246 du 7 novembre 2012 relatif à la gestion budgétaire et comptable publique ;
Vu le règlement intérieur d'Université Côte d'Azur ;
Vu la délibération n°2020-01 du 9 janvier 2020 portant élection de M. Jeanick BRISSWALTER en qualité de Président d'Université Côte d'Azur ;
Vu la délibération n°2020-138 du 17 décembre 2020 relative à la délégation de pouvoirs du Conseil d'administration au Président d'Université Côte d'Azur ;
Vu l'arrêté n°149-2020 du 3 février 2020, portant délégation de signature du Président d'Université Côte d'Azur à M. Marc DALLOZ, Vice-président du Conseil d'Administration d'Université Côte d'Azur ;

FIXE

Article 1 : La gratification des participants à l'étude « Collection de cartes de saillance attentionnelles et émotionnelles en Réalité Virtuelle » du laboratoire I3S au titre de l'exercice 2021, à 10€ pour 20 minutes et 20€ pour 40 minutes d'expérience. Le protocole de cette étude est annexé à la présente décision.

Article 2 : Le Directeur Général des Services et l'Agent Comptable sont chargés, chacun pour ce qui le concerne, de l'exécution de la présente décision.

Fait à Nice, le 21 juin 2021

Pour le Président d'Université Côte d'Azur
et par délégation,
Le Vice-Président
Conseil d'Administration
Marc DALLOZ

CLASSEE AU REGISTRE DES ACTES SOUS LA REFERENCE : **2021-34**
TRANSMISE AU RECTEUR, CHANCELIER DES UNIVERSITES : 13 OCT 2021
PUBLIEE SUR LE SITE INTERNET D'UNIVERSITE COTE D'AZUR LE :

MODALITES DE RECOURS CONTRE LA PRESENTE DECISION : *En application de l'article R. 421-1 du code de Justice administrative, le Tribunal administratif peut être saisi par voie de recours formé contre la présente décision, et ce dans les deux mois à partir du jour de sa publication et de sa transmission au Recteur, en cas de décision à caractère réglementaire.*

Informations générales

Responsable de l'étude : Lucile Sassatelli, Maîtresse de conférence, Laboratoire I3S

Contact : lucile.sassatelli@univ-cotedazur.fr ; 0489154347

Nom de l'étude : Collection de cartes de saillance attentionnelles et émotionnelles en Réalité Virtuelle

Année de l'étude : 2021

Nombre de participant-es visé : 40

Introduction du Projet

La réalité virtuelle (RV) est un média au grand potentiel sociétal, car elle donne naissance à un nouveau type d'expérience pour les utilisatrices et utilisateurs, plus proche de la réalité et plus attrayant. Pour créer et diffuser des contenus RV adaptés, il est crucial de comprendre l'expérience utilisatrice en RV et, en particulier, de prévoir quelles parties de la sphère à 360° seront importantes. L'état émotionnel provoqué par le contenu joue un grand rôle dans les mouvements liés au regard. L'objectif de ce projet de recherche est donc d'étudier les relations spatiales et temporelles entre l'excitation émotionnelle (indiquée par le rythme cardiaque et la conductivité cutanée), les mouvements de la tête et du regard (mesuré par le casque de réalité virtuelle) et le contenu des vidéos projetées en 360°.

Protocole

1) Préparation du Matériel

L'évaluatrice lance les programmes (Unity Hub, FOVE, Consensus) et branche les outils (casque FOVE, dock Shimmer) nécessaires.

2) Information et Consentement

Lors de l'installation, le ou la participante se verra remettre la notice d'information, le formulaire de consentement éclairé, et l'accord de confidentialité à compléter. Il ou elle pourra ensuite compléter un pré-questionnaire (format papier) qui permettra d'évaluer la diversité de la population (âge, genre, niveau d'étude, et expérience VR). L'évaluatrice rappellera ensuite les étapes de la procédure à l'oral.

3) Vidéo d'Introduction

Plusieurs mesures hygiéniques seront prises à travers la procédure : gel hydroalcoolique, masques, films de protection et désinfection systématique du matériel.

L'évaluatrice équipera le ou la participante des capteurs Shimmer (3 capteurs sur 3 doigts différents plus boîtier attaché au poignet) et du casque de RV. Un dossier de chaise sera mis à disposition pour que le ou la participante puisse s'équilibrer et s'orienter. Une calibration du dispositif de suivi des yeux se fera puis une vidéo d'introduction sera projetée dans le casque. Une fois cette vidéo terminée, le ou la participante se fera enlever son casque et il ou elle complètera un questionnaire rapide pour décrire la valence et l'intensité des émotions ressenties lors du visionnage, d'abord à l'aide de l'échelle standardisée du Self-Assessment Manikin (SAM), puis dans ses propres mots.

4) Vidéos Tests

Ces étapes de visionnage d'un contenu suivi d'une identification de ces émotions seront répétées pour chaque vidéo test. Il y en a 6 et chacune dure entre 1 et 2 minutes. Elles varient dans leur contenu; certaines sont calmes et d'autres actives.

5) Fin et rémunération

Le ou la participante sera remerciée pour sa contribution et se verra remettre un chèque de 20 euros pour sa participation (taux de 10 euros/20min, expérience de 40min).