

## SYNTHÈSE DU PROFIL

---

Age : 33 ans

E-mail : justine.saint-aubert@cnrs.fr

Affectation actuelle : **Chargée de recherche CNRS**, IRISA (UMR 6074), Rennes

Thématique de recherche : **Interactions haptiques** pour la **Réalité Virtuelle** (RV)

## FORMATION

---

**Doctorat en Robotique**, retours haptiques pour la manipulation en RV 10/15 - 09/19 (4 ans)  
Financé par une bourse du Labex SMART dont 1 an ATER  
Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique (ISIR)  
Sorbonne Université, Paris, France

**Double Master**, spécialité systèmes mécatroniques  
Université Pierre et Marie Curie, Paris, France  
Università degli Studi di Brescia, Brescia, Italie 09/13 - 07/15 (2 ans)

Licence, spécialité ingénierie mécanique  
Université Pierre et Marie Curie, Paris, France 09/11 - 07/13 (2 ans)

## EXPÉRIENCES DE RECHERCHE

---

**Chargée de recherche CNRS**, interactions haptiques en RV 12/23 - Aujourd'hui  
Equipe Seamless, IRISA, Rennes, France

**Post-Doctorat**, projet européen Guest XR 01/22 - 10/23 (18 mois)  
Retours haptiques pour les interactions sociales en RV  
Inria Bretagne Atlantique, Rennes, France

**Post-Doctorat**, projet VERARE en collaboration avec le CHU de Rennes 04/20 - 12/21 (18 mois)  
Retours haptiques pour la rééducation à la marche en RV  
Inria Bretagne Atlantique, Rennes, France

## ENCADREMENTS

---

### Co-encadrement de 4 thèses :

- Depuis 2023 - Julien Manson (ENS Rennes, 75%) sur la conception d'interfaces haptiques pour améliorer les interactions 3D en Réalité Virtuelle.
- Depuis 2023 - Sabrina Toofany (Inria Rennes, 33%) sur la simulation haptique pour améliorer les interactions sociales en Réalité Virtuelle.
- Depuis 2022 - Jeanne Hecquard (INSA Rennes, 25%) sur la simulation de l'empathie avec des dispositifs haptiques.
- 2021 - 2024 : Yann Moullec (INSA Rennes, 40%) sur l'augmentation de la sensation de marche en Réalité Virtuelle.

Encadrement de 12 stages de master (dont 5 poursuites en thèse).

## EXPÉRIENCES D'ENSEIGNEMENT

---

Vacations, spécialité informatique  
INSA, Rennes, France

2020 - 2021

**ATER**, spécialité mécanique  
Sorbonne Université, Paris, France

2018 - 2019

CME, spécialité mécanique  
Sorbonne Université, Paris, France

2015 - 2018

## IMPLICATIONS DANS LA COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE

---

### Membre du comité d'organisation :

- 2026 - Poster chair, IEEE Virtual Reality conference, Corée du sud
- 2025 - Poster chair, IEEE Virtual Reality conference, France

### Membre du comité de programme :

- Depuis 2022 - IEEE Virtual Reality conference

### Relectures pour des journaux et conférences internationaux :

- Depuis 2020 - IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics
- Depuis 2020 - EuroHaptics et World Haptics conférences
- Depuis 2021 - Frontiers in Virtual Reality
- Depuis 2022 - International Symposium on Mixed and Augmented Reality

## PRODUCTIONS SCIENTIFIQUES

---

### Publications :

- 9 articles parus dans des **journaux internationaux** d'haptique et de Réalité Virtuelle avec comité de lecture (IEEE TOH, TVCG)
- 7 articles parus dans les conférences internationales d'haptique et de Réalité Virtuelle avec comité de lecture (IEEE VR, ISMAR, World Haptics)

### Exemples de publications récentes :

- 2025 - **Saint-Aubert**, J.. The Snail : A Wearable Actuated Prop to Simulate Grasp of Rigid and Soft Objects in Virtual Reality. IEEE Transactions on Haptics.
- 2025 - Moullec, Y., **Saint-Aubert**, J., Cogné, M., and Lécuyer, A. . Effects of Viewpoint Oscillations and Gaze-based Stabilization on Walking Sensation, Embodiment and Cybersickness in Immersive VR. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics.
- 2024 - Hecquard, J., **Saint-Aubert**, J., Argelaguet, F., Pacchierotti, C., Lécuyer, A., and Macé, M. J. (2024, October). Warm regards : Influence of thermal haptic feedback during social interactions in VR. In 2024 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR) (pp. 1216-1225). IEEE.
- 2023 - **Saint-Aubert**, J., Argelaguet, F., Macé, M., Pacchierotti, C., Amedi, A. and Lécuyer, A. Persuasive Vibrations : Effects of Speech-Based Vibrations on Persuasion, Leadership, and Co-Presence During Verbal Communication in VR. In 2023 IEEE Conference Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR) (pp. 552-560). IEEE.