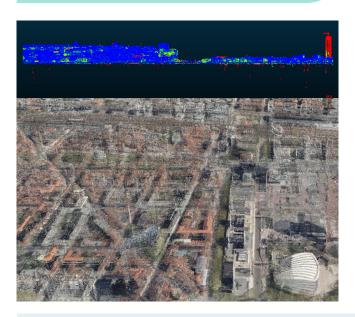
Assurer une reproductibilité des recherches

Les développements produits dans le cadre d'UD-SV sont documentés, reproductibles avec la mise en place de mécanismes d'intégration continue.

- https://github.com/VCityTeam/UD-Reproducibility: proposer des éléments rendant reproductibles les composants développés (dockers, ...)
- UD-Viz, UD-Serv, UD-geodecision...: documenter les composants afin de les rendre réutilisables
- Mobiliser des ressources comme https://archive.softwareheritage.org/ (code) ou https://zenodo.org/ (données) afin de rendre les résultats présentés dans nos articles de recherche et expérimentations réplicables.

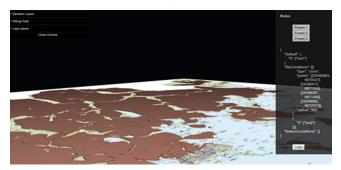


UD-SV, plateforme du projet VCity

Vcity est un projet de recherche du LIRIS au service d'une ville numérique complexe et en constante évolution. Il s'agit de pouvoir envisager / projeter, conserver, comprendre les territoires afin de « mieux vivre la ville » en interrogeant/interagissant avec le «jumeau numérique» de la ville.

La Ville est complexe et ne peut être appréhendée qu'avec une approche en pluralité radicale :

- Interaction entre disciplines scientifiques
- Interaction avec des experts du territoire



Liens

Site institutionnel du LIRIS:

https://liris.cnrs.fr/

Site du projet VCity:

https://projet.liris.cnrs.fr/vcity/

Plateforme de démonstration :

http://rict.liris.cnrs.fr/

Plateforme de documentation (publique) des développements UD-SV :

https://github.com/VCityTeam/UD-SV/

Contact

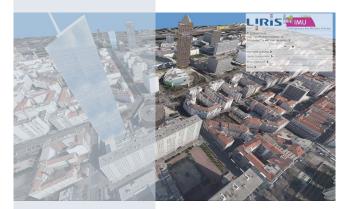
Gilles Gesquière

LIRIS, UMR 5205,
Bâtiment Nautibus,
43 bd du 11 novembre 1918
69622 VILLEURBANNE CEDEX, France
gilles.gesquiere@liris.cnrs.fr



Urban Data Services and Visualization

Plateforme modulaire de traitement et de visualisation de données urbaines





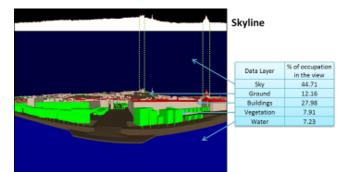
Une plateforme, des composants ...

Créer des composants mobilisant des données urbaines permettant leur traitement et leur visualisation

MESURER LA VILLE

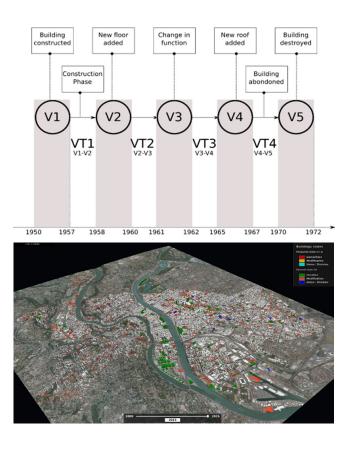
Ces composants permettent de mesurer l'impact de l'évolution de la ville (végétation, bâtiments, routes, terrain...), mais aussi de faire des calculs d'intervisibilité, d'ensoleillement ou d'ombres portées sur de très grand territoires.





EVOLUTION DE LA VILLE

La présence de données 3D permet de capter, par comparaison de données 3D spatio-temporelles, le cycle de vie d'une ville (création, destruction, modification de bâtiments) dans un ensemble de données hétérogènes puis de naviguer dans la ville et son évolution



MODES DE REPRÉSENTATIONS

En fonction des utilisations, les modes de représentations de la ville pourront être différents. Il s'agit ici de mobiliser des données et calculer les représentations nécessaires, pour leur compréhension, ou pour leur utilisation dans des simulations ou visualisations. Il peut aussi s'agir de mettre en cohérence corpus documentaires et maquette 4D (3D + temps).

