

Stuart Hallifax

Doctorant en Informatique

38 Rue Dedieu
69100 Villeurbanne
France

+33 6 67 33 97 10

✉ stuart.hallifax@liris.cnrs.fr



Éducation

- 2014 **Licence**, *Université de Caen Normandie, Caen, Mention Très Bien.*
- 2016 **Master Information mention Intelligence Artificielle**, *Université Claude Bernard Lyon 1, Lyon, .*

Stage de Master

- Titre *Conception de scénarios pédagogiques dans un contexte collaboratif a travers des tables interactives*
- Encadrants *Jean-Charles Marty , Benoît Encelle et Karim Sehaba*

Thèse

[Ludification adaptative de ressources pédagogiques numériques.](#)

- depuis mars **LIRIS, SICAL**, Lyon.
- 2017 Sous la direction de Audrey Serna, Jean-Charles Marty & Elise Lavoué.

Expérience passé

Stages de recherche

- Janvier - Avril **Projet de recherche**, Université de Caen.
 - 2014 Conception et évaluations de plusieurs méthodes d'IA pour un jeu de plateau. Sous la direction de G. Bonnet.
- Janvier - **Projet de recherche**, Université Claude Bernard Lyon 1.
- Février 2015 Système réentrant de simulation et d'analyse de données de gamepad. Sous la direction de E. Guillou.
- Février - Juin **Stage de recherche**, *LIRIS équipe SICAL.*
 - 2016 Conception de scénarios pédagogiques dans un contexte collaboratif a travers des tables interactives.
Publication d'un papier de recherche à ECGBL

Divers

- Mai - Juin **Stage**, *Malkyrs Studio, Caen.*
 - 2014 Conception, développement, et implémentation d'une IA dans un jeu de cartes connectés et évolutifs.
- Aout - **CDD**, *Malkyrs Studio, Caen.*
- Octobre 2016 Développement de système de scripting, de matchmaking, et d'IA.

Langues

Anglais **Langue natale**
Français **Bilingue**

Compétences informatique

Programmation Java, C/C++/C#, Python, ReLogo, Bash
IDE Eclipse, Unity 3D, Visual Studio

Enseignements

Septembre 2017 **Gestion de projet et génie logiciel**, *Master 1 Informatique Université Lyon 1*,
Encadrement de TD et TP.
Janvier - Mai 2018 **Protocoles et langages Web**, *Licence 3 IAE Université Jean Moulin Lyon 3*, CM
et TD.

Projets de recherche

2017-2020 **Projet LUDIMOODLE**, *Financé par le volet e-FRAN du Programme
d'investissement d'avenir, opéré par la Caisse des Dépôts.*

Publications

Conférences internationales avec comité de lecture

S. Hallifax, K. Sehaba, B. Encelle, and J.-C. Marty. Creation of gbl scenarios for multi-device environments. In *10th European Conference on Games Based Learning*, 2016

S. Hallifax, A. Serna, J.-C. Marty, and E. Lavoué. A design space for meaningful structural gamification. In *CHI'18 (ACM Conference on Human Factors in Computing Systems)*, 2018

Autres (rencontres doctorales, workshops etc.)

S. Hallifax, A. Serna, J.-C. Marty, and E. Lavoué. Dmsag, une classification structurée pour la ludification adaptative. In *Group de travail IHM pour l'Éducation (GTIHM)*, 2017

S. Hallifax. Dmsag une classification d'éléments ludiques pour la ludification adaptative. In *Rencontre des jeunes chercheurs (RJC) en EIAH*, 2018