

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 Informatique 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 scriptage, 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.
2018 - 2019 **Algorithmie & Programmation**, *2^e année premier cycle, INSA Lyon*, TD et TP.

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 Extended Abstracts*, 2018

Autres (rencontres doctorales, workshops etc.)

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