

# Stuart Hallifax

*Doctorant en Informatique*

38 Rue Dedieu  
69100 Villeurbanne  
France

+33 6 67 33 97 10  
✉ [stuart.hallifax@liris.cnrs.fr](mailto: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.

## Experience 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.

## 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