

Stuart Hallifax

Doctorant en Informatique

38 Rue Dedieu
69100 Villeurbanne
France

+33 6 67 33 97 10

✉ stuart.hallifax@liris.cnrs.fr



Education

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

Master thesis

- title *Conception de scénarios pédagogiques dans un contexte collaboratif a travers des tables interactives*
- supervisors Jean-Charles Marty , Benoît Encelle et Karim Sehaba
- description Proposition d'un nouveau modèle de scénarisation d'activités pédao-ludiques, établi pour répondre aux nouvelles problématiques concernant la multiplication des nouveaux dispositifs dans les salles de classe et l'utilisation d'environnements virtuels et physiques durant l'enseignement.

Experience

Travail actuel

- mars 2017 **Thèse en Informatique**, LIRIS, Lyon.
Ludification adaptative de ressources pédagogiques numériques. Sous la direction de Audrey Serna, Jean-Charles Marty, Elise Lavoué.

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.

Languages

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

Computer skills

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

Publications

Conférences internationales avec comité de lecture

- Hallifax Stuart, Karim Sehaba, Benoît Encelle, and Jean-Charles Marty. Creation of gbl scenarios for multi-device environments. In *10th European Conference on Games Based Learning*, 2016