

# 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)



## Education

- 2014 **Bachelor**, *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  
Description Proposition d'un nouveau modèle de scénarisation d'activités pédago-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.

## ■ Langues

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

## ■ Compétences informatique

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

## ■ Publications

[Conférences internationales avec comité de lecture](#)

[Papiers longs](#)

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

[Papiers courts](#)

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