

IZA MARFISI-SCHOTTMAN

IUT de Laval - Département Informatique
52, rue des docteurs Calmette et Guérin
53020 Laval Cedex 9
France

iza.marfisi@univ-lemans.fr

Date de naissance: 4 avril 1985
Pacsée, 1 enfant



POSTE ACTUEL

- Maître de conférences au LIUM - laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine
- Activité d'enseignement à l'IUT de Laval

FORMATION

- 2008-2012 **Docteur en Informatique** au LIRIS, Lyon, soutenue le 28 novembre 2012
« Méthodologie, modèles et outils pour la conception de Learning Games »
- 2006-2008 **Master Recherche en Informatique**, université Lyon 1 (mention B)
Spécialité Connaissance et raisonnement
- 2003-2006 **Licence Math-Informatique**, université Lyon 1 (mention AB)
- Juin 2003 **Bac S, spécialité Maths**, lycée Jeanne d'Arc, Clermont-Fd (mention AB)

Langues:

- ▶ **Anglais bilingue** (langue maternelle)
- ▶ Bonne compréhension en **Allemand** et **Espagnol**
- ▶ Débutante en **Suédois**

Langages de programmation	C, C++, Java, Pascal, Delphi 7, Andoid, UNITY
Web	FLEX, Action Script 3, HTML, JavaScript, PHP, Apache
Data Management	XML, SQL, PL-SQL avec Oracle
Intelligence Artificielle	Scheme, Prolog
Multimédias	Flash, Illustrator, Photoshop, InDesing, Premier Pro...

ACTIVITÉS DE RECHERCHE

Projets menés en tant que Maître de conférences au LIUM

- 2015 – now **Projet international sur les Aquariums interactifs et pervasifs**
Conception et développement d'un outil auteur pour que les enseignants et les conservateurs de musée puissent créer leurs propres Learning Games sur smartphones.
- 2014 – now **Projet MathGoggles avec l'association Plaisir Maths**
Conception d'outils de réalité augmentés et de mécaniques ludiques pour enrichir des activités liées à l'apprentissage de la géométrie.
- Jan – June 2015 **Projet ANR JEN.Lab**
Méthodologie et modèle pour extraire des patrons de conception à partir de l'analyse de « bons » jeux épistémiques numériques.

Projets précédents

- 2012 – 2013 **Postdoctorat au Swedish Institute of Computer Science, KTH**
Financement sur dossier par ERCIM (bourses Marie Curie)
Conception et développement d'applications artistiques mobiles pour faciliter les interactions dans les foules (www.sics.se/projects/opphos).
- Sept – Nov 2012 **Projet ANR Generic Serious Game au laboratoire LIP6**
*Conception d'un scénario de Learning Game d'étude de cas générique
Spécifications fonctionnelles de l'outil auteur enseignant GenCSG
Projet de R&D précompétitif*
- 2008 – 2012 **Doctorat en Informatique au laboratoire LIRIS**
*Méthodologie globale de création collaborative de Learning Games
Modèles de scénarisation de Learning Games
Conception et développement de l'environnement auteur LEGADEE
(www.liris/legadee)*
- 2009 – 2011 **Projet FEDER Learning Game Factory**
*Proposition du schéma de métadonnées LOMFR-LG pour faciliter la capitalisation et le partage de composants logiciels de Learning Games
(www.learning-games-factory.com)*
- Fév – Juin 2008 **Stage de 5 mois au laboratoire LIESP**
Étude bibliographique et développement d'une plateforme collaborative sur Internet pour qualifier et quantifier l'adaptation d'un système.
- Mars – Avril 2007 **Stage de 2 mois au laboratoire LIRIS**
Conception et développement d'un logiciel d'apprentissage pour jeunes dyslexiques en collaboration avec une orthophoniste et ses patients.

ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT

- 2013 – --- **Maître de conférences à l'IUT de Laval, Université du Maine**
Développement mobile (Android), cours complet (L2, 80h)
Conception Orientée Object, cours complet (L1, 48h)
Conception de Serious Games, CM et projet (L3 Pro, 8h), 2 ans
Base de données avancées, TD et TP (L2, 45h)
Encadrement de projets et stages étudiants (Licence, 35h), 2 ans
- 2011 – 2012 **Poste d'ATER temps plein à l'UPMC, Paris 6**
Intelligence Artificielle, TD et TP (M1, 44h)
Logic and Knowledge Representation, tutorat en anglais (M1, 5h)
C basique, TD et TP (L1, 69h)
Atelier outils numériques à LUTES, CM et TP (L1, 44h)
C2I niveau 1, Certificat informatique et internet (Licence, 20h)
- 2009 – 2010 **Enseignement à l'INSA de Lyon**
Java and UML, cours complet en anglais (M1 IMIS International, 16h)
- 2006 – 2009 **Monitorat à L'INSA de Lyon et à L'université Lyon 1**
IHM, projet (M1, 24h)
JAVA et UML, TD et TP (L1, 24h)
C++, TD et TP (L3, 32h)
Bases de l'informatique, TD et TP (L1, 96h)

RESPONSABILITÉS

Encadrement de doctorats et stages

- 2014 – --- **Encadrement de thèse au LIUM - Aous Karoui**
Encadrement avec Sébastien George (LIUM)
Titre de thèse : Environnement de scénarisation et d'exécution de jeux sérieux pour l'apprentissage sur dispositifs mobiles
- 2013 – 2014 **Encadrement de mémoire de master à KTH - Jonas Calendar Guss**
Encadrement avec Gunnar Karlson (KTH)
Titre de mémoire : Designing participative interactive experiences for large crowds
- May – Juin 2014 **Responsable d'une stagiaire de licence - Emna Jemli**
Sujet : Collaboration médiatisée avec des smartphones dans une foule
- Janv – Mars 2009 **Responsable d'une stagiaire de master au LIESP**
Sujet : Quantification du degré d'adaptation de systèmes informatiques

Animation scientifique

- 2013 – --- **Mise en place de session d'écriture d'articles bi-annuelles**
Incitation à écrire des articles, organisation de relecture interne et de discussion entre relecteurs et auteurs, collecte de conseils.
- 2014 – --- **Responsable des séminaires de recherche mensuels de l'équipe IEIAH du LIUM**
Contact des intervenants potentiels, organisation de leurs venues.
- 2014 – 2015 **Responsable du comité communication pour le nouvel Institut Claude Chappe regroupant plusieurs labos, universités et écoles**
Organisation des réunions pour le choix du nom, mise en place du site web, organisation d'un concours pour la création du logo.
- 2010 – 2012 **Graphiste de l'association de doctorants Doc'Up**
Design de BDs, posters, dépliants, logos et dessins en tout genre pour mettre en valeur les nombreux évènements et projets de l'association.
- Juin. 2011 **Membre du comité d'organisation de l'école d'été international Game Based Learning, Autrans**
Conception du logo, de l'affiche et du dépliant d'information. Correspondance avec les intervenants étrangers, accueil des participants et gestion des sessions et des activités.
- Oct. 2009 **Membre du comité d'organisation de la conférence IHM, Grenoble**
Accueil des participants et notamment les participants anglophones, gestion de la session posters démonstration.

Relecteur pour conférences internationales et nationales :

- European Conference on Technology Enhanced Learning (EC-TEL), 2014
- European Conference on Game Based Learning (ECGBL), 2014
- International francophone journal on educational science (TREMA), 2014
- Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), 2014
- Expertise pour financement de thèse CIFRE, 2014
- Virtual Reality International Conference (VRIC), 2013

PUBLICATIONS

Thèse (1) :

Iza Marfisi-Schottman, Méthodologie, modèles et outils pour la conception de Learning Games, Thèse de Doctorat en informatique, INSA de Lyon, 28 novembre 2012, 347 p.

Conférences internationales avec comité de lecture (7) :

Aous Karoui, Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, “Towards an Efficient Mobile Learning Games Design Model”, *Proceedings of the European Conference on Game Based Learning, ECGBL*, 8-9 October 2015, Steinkjer, Norway, in press.

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, Franck Tarpin-Bernard, “Evaluating Learning Games during their Conception”, *Proceedings of the European Conference on Game Based Learning, ECGBL*, 9-10 October 2014, Berlin, Germany, pp.364-371.

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, “Supporting Teachers to Design and Use Mobile Collaborative Learning Games”, *Proceedings of the Mobile Learning International Conference*, 28 Feb-2 March 2014, Madrid, Spain, pp.3-10.

Iza Marfisi-Schottman, Jean-Marc Labat, Thibault Carron, “Building on the Case Teaching Method to Generate Learning Games Relevant to Numerous Educational Fields”, *Proceedings of the International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT*, 15-18 June 2013, Beijing, China, pp. 156-160.

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, Franck Tarpin-Bernard, “Tools and Methods for Efficiently Designing Serious Games”, *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, ECGBL*, Copenhagen, Denmark, 21-22 October 2010, pp. 226-234.

Tran Chi Dung, Sébastien George, Iza Marfisi-Schottman, “EDoS: An authoring environment for serious games design based on three models”, *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, ECGBL*, Copenhagen, Denmark, 21-22 October 2010, pp. 393-402.

Iza Marfisi-Schottman, Aymen Sghaier, Sébastien George, Franck Tarpin-Bernard, Patrick Prévôt, “Towards Industrialized Conception and Production of Serious Games”, *Proceedings of the International Conference on Technology and Education, ICTE*, Paris, France, 25-27 June 2009, pp. 1016-1020.

Conférences nationales avec comité de lecture (5) :

Aous Karoui, Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, “Éléments pour la conception de Jeux Éducatifs sur Mobile”, *Actes de la conférence Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, EIAH*, Agadir, Maroc, 2-5 June 2015, pp. 312-323.

Iza Marfisi-Schottman, Jean-Marc Labat, Thibault Carron, “Approche basée sur la méthode pédagogique des cas pour créer des Learning Game pertinents dans de nombreux domaines d'enseignement”, *Actes de la conférence Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, EIAH*, Toulouse, France, 29-31 May 2013, pp. 156-160.

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, Franck Tarpin-Bernard, Patrick Prévôt “Comment évaluer la qualité d'un Learning Game pendant sa conception ?”, *Actes de la conférence Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement, TICE*, Lyon, France, 11-12 December 2012, pp. 80-90

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, Franck Tarpin-Bernard, “Un profil d’application de LOM pour les Serious Games”, *Actes de la conférence Environnements Informatiques pour l’Apprentissage Humain, EIAH*, Mons, Belgique, 25-27 May 2011, pp. 81-94.

Iza Marfisi-Schottman “Environnement informatique pour la conception, la production et le suivi de Serious Games”, *Actes de la rencontre Jeune chercheurs, Environnement informatique pour l’apprentissage Humain, RJC-EIAH*, Lyon, France, 6-7 May 2010, pp. 53-58.

Articles courts, Workshops et démos (6) :

Iza Marfisi-Schottman, Claudine Piau-Toffolon “Extraire et réutiliser des patrons de conception à partir de Learning Games existants”, *Atelier méthodologies de conception collaboratives des EIAH, de la Conférence Environnements Informatiques pour l’Apprentissage Humain*, Agadir, Maroc, 2-5 June 2015.

Iza Marfisi-Schottman, Sébastien George, “Modèles de jeux sérieux collaboratifs et mobiles”, *Actes de la conférence Environnements Informatiques pour l’Apprentissage Humain, EIAH*, Agadir, Maroc, 2-5 June 2015, pp. 306-311.

Iza Marfisi-Schottman, Gunnar Karlsson, Jonas Celander Guss, “Opphos – a participative light and sound show using mobile phones in crowds”, *Proceedings of the ExtremeCom international conference*, 24-30 August 2013, Thórsmörk, Iceland, pp.47-48.

Bertrand Marne, Thibault Carron, Jean-Marc Labat et Iza Marfisi-Schottman, “MoPPLiq: A Model For Pedagogical Adaptation of Serious Game Scenarios”, *Proceedings of the International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT*, 15-18 June 2013, Beijing, China, pp. 291-293.

Franck Tarpin-Bernard, Iza Marfisi-Schottman, Halima Habieb-Mammar, “AnAmetr: The First Steps to Evaluating Adaptation”, *Proceedings of the User-Centred Design and Evaluation of Adaptive Systems Workshop, UMAP*, Trento, Italy, 26 June 2009, pp. 11-20.

Iza Marfisi-Schottman, Aymen Sghaier, Sébastien George, Patrick Prévôt, Franck Tarpin-Bernard, “Vers une industrialisation de la conception et de la production de Serious Game”, *Actes du Workshop Jeux Sérieux : conception et usages Conférence EIAH*, Le Mans, France, 23 June 2009, pp. 75-84.

Colloques industriels et journées scientifiques (13):

“Serious Game for Education” followed by a workshop to test a selection of Serious Games, Journées e-pédagogie, Le Mans, France, June 18-19, 2014.

“Learning Game Design Methodology”, seminar of INS HEA, Paris, France, December 5, 2013.

“Opphos – a Participative Light and Sound Show using Mobile Phones in Crowds”, seminar of the Institute for Informatics and Telematics, CNR, Pisa, Italy, May 20, 2013.

“Participative Crowdsourcing and Effective Learning Games using Mobile Phones”, seminar of the Department of Computer Science, University of Cyprus, Nicosia, Cyprus, April 23, 2013.

“Two Projects for Designing Effective Learning Games”, seminar of Mobile Life Lab, Stockholm, Sweden, March 27, 2013.

“LEGADEE, Learning Game Design Environment”, seminar of LIUM lab, Laval, France, June 4, 2012.

- “LEGADEE, Learning Game Design Environment”, seminar of LIP6 lab, Paris, France, March 30, 2012.
- “Modeling the Fun and Education Aspects of Learning Games”, research session of the international conference E-Virtuose, Valenciennes, France, May 30-31, 2011.
- “Serious Game Design: a team game!”, international conference E-Virtuose, Valenciennes, France, May 30-31, 2011.
- “Environnement de conception de Learning Games”, seminar on Serious Game design
Journée de travail sur la conception des jeux sérieux, Octobre 5, 2011, Paris
- “Multi-actor Web Environment for Designing Serious Games”, seminar on 3.0 ICT, Amiens, France, July 2, 2010.
- “Serious Games”, scientific seminar GDR I3, Strasbourg, France, June 30 - July 2, 2010.
- “Pedagogical Scenarios Classification for Serious Games”, seminar of INRP, Lyon, France, March 6, 2009.