

# IZA MARFISI

Maître de Conférences en Informatique  
Le Mans Université

Née le 4 avril 1985  
Pacsée, 2 enfants  
Franco-Américaine  
iza.marfisi@univ-lemans.fr  
+ 33 2 44 02 21 31  
<https://lium.univ-lemans.fr/team/iza-marfisi/>

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

*J'ai rejoint l'université du Mans, en tant que Maître de conférences, en 2013. Mes travaux de recherche portent sur les EIAH (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain) et notamment les techniques innovantes telles que :*

- *Les jeux pédagogiques (Serious Games pour l'éducation)*
- *L'apprentissage situé avec dispositifs mobiles*
- *Les Interactions Homme Machine pour l'apprentissage*
- *Réalité Mixte et Virtuelle*

## CARRIÈRE

---

- Depuis 2013 **Maître de conférences en informatique**  
Le Mans Université, LIUM, IUT de Laval, France
- 2012 – 13 **Chercheur post-doctorat** ★ *Bourse d'excellence Marie Curie*  
Swedish Institute of Computer Science, KTH, Stockholm, Suede
- 2011 – 13 **ATER**, LIP6, UPMC, Paris, France
- 2008 – 11 **Allocataire de recherche**, LIRIS, INSA, Lyon, France

## TITRES UNIVERSITAIRES

---

- 2012 **Doctorat en Informatique** au LIRIS, INSA de Lyon  
★ *Allocation de thèse ministérielle*  
« Méthodologie, modèles et outils pour la conception de Learning Games »
- 2008 **Master Recherche en Informatique**, université Lyon 1  
Spécialité Connaissance et raisonnement ★ *2<sup>nd</sup> de la promo*
- 2006 **Licence Math-Informatique**, université Lyon 1 (mention AB)

## ACTIVITÉS DE RECHERCHE

---

- Depuis 2016 **Projet ANR REVERIES** (budget total 3300 k€)  
« Reconnaissance de Végétaux Récréative, Interactive et Educative sur Smartphone »
- Depuis 2016 **Porteur du projet TGRIS** ➡ *Financement Atlanstic 2020 de 12k€*  
« Teacher-Guided Realistic Interview Simulator »
- Depuis 2014 **Porteur du projet TurtleTable** ➡ *Financement recherche IUT de 4k€*  
Serious Games sur table interactive avec des objets tangibles pour l'apprentissage de la programmation

- 2014 – 18    **Projet ANR JEN.lab**  
« Apprentissage avec les Jeux Épistémiques Numériques »
- 2012 – 13    **Porteur du projet Opphos** ➡ *Financement université KTH de 5k€*  
« Application artistique mobile pour faciliter les interactions dans les foules »
- 2011 – 12    **Projet ANR Generic Serious Game**  
Modèle de Serious Games et outils de conception pour les enseignants

## RESPONSABILITÉS

---

### Encadrement de doctorats et de stages

- Depuis 2017    **Encadrement de thèse** en cotutelle Tunisie – Wilfried MORIE  
*Sujet : Méthodes et outils d'indexation de jeux éducatifs*
- 2014 – 18    **Encadrement de thèse** avec Sébastien George (LIUM) - Aous Karoui  
*Sujet : JEM-Inventor : Environnement de scénarisation et d'exécution de jeux Éducatifs Mobiles* ➡ *Allocation de thèse ministérielle*
- 2013 – 14    **Encadrement stage de Master** avec Gunnar Karlson - Jonas Calendar Guss  
*Sujet : Conception d'expériences interactives et participatives pour les foules*
- 2014 – 16    Encadrement de trois stages de Licence et d'un stage de Master

### Animation scientifique

- Depuis 2013    **Mise en place de sandwich ludique** tout le vendredi pour tester des jeux  
➡ *Initiative personnelle pour améliorer la cohésion d'équipe et pour trouver de l'inspiration pour nos projets de recherches*
- Depuis 2013    **Mise en place de session de relecture d'articles internes**  
➡ *Initiative personnelle pour augmenter les publications de l'équipe*
- Depuis 2014    **Responsable des séminaires de recherche** mensuels du LIUM
- 2014 – 15    Responsable communication pour le nouvel Institut Claude Chappe
- 2012    Création d'un court-métrage pour expliquer mon sujet de thèse aux lycéens  
★ *1<sup>er</sup> prix du festival "Les chercheurs font leur cinéma" 2010*
- Depuis 2013    Participation à plusieurs évènements par an pour donner envie aux jeunes femmes de faire des sciences (expo. Femmes du numérique, table ronde...)
- Depuis 2009    Animation d'un stand à la fête de la science

### Comité d'organisation et de relecture

- **Organisation de la Game & Learning Alliance European conference** (GALA 2019)
- Accueil de participants de la Game-Based Learning européen Summer School 2011 et de la conférence nationale Interaction Homme Machine (IHM 2009)
- Relectures pour 11 conférences internationales et nationales (CSEDU, EC-TEL, ECGBL, GALA, VRIC...), 2 revues (TREMA, IJVR) et 2 expertises CIFFRE
- Participation à 2 comités de recrutement de Maître de conférences

### Responsabilités à Le Mans université

- Elu au Comité de recherche de l'université en 2016 ★
- Elu au Conseil d'institut de l'IUT de Laval en 2016

## ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT

---

- Depuis 2019 ➡ **Co-cr ation du parcours Droit Ethique et Num rique** en partenariat avec la fac de Droit de Laval.
- Depuis 2017 **Cr ation et animation de la formation qualifiante Ludifik'action**  
Accompagnement de formateurs, d'enseignants et d'ing nieurs p dagogiques, pendant un semestre, dans la conception d'un jeu p dagogique sur mesure et la mise en place de celui-ci dans leur formation.  
★ *Prix national PEPS 2018, cat gorie soutien   la p dagogie*
- Depuis 2013 Ma tre de conf rences   l'IUT de Laval, Le Mans Universit   
D veloppement mobile (L2, 80h), Bases de la Conception Orient e Object (L1, 54h) ➡ *cours ludifi  et en anglais (langue maternelle)*
- 2011 – 2012 Poste d'ATER   l'UPMC, Paris 6  
Intelligence Artificielle, C, Atelier outils num riques, C2I, tutorat en anglais
- 2006 – 2010 Enseignement   L'INSA de Lyon et   L'universit  Lyon 1  
Java and UML en anglais, IHM, JAVA et UML, Bases de l'informatique

## PUBLICATIONS

---

Liste compl te des publications sur HAL

<https://cv.archives-ouvertes.fr/imarfisi>

*Publications : 37*  
*Citations : 295*  
*H-index : 9*  
*Source : Google Scholar*

Chapitres de livre	1
Articles de revues avec comit� de lecture	1
Articles longs dans des conf�rences internationales avec comit� de lecture	20
Articles longs dans des conf�rences nationales avec comit� de lecture	7
Articles courts et workshop avec comit� de lecture	8
Total	37