

Aline Hufschmitt

✉ alinehuf@gmail.com

🌐 www.alinehuf.fr

Née le 26 octobre 1977

Nationalité française

épouse Hourcade



Parcours académique

- 2014–2018 **Doctorat**, *Informatique (intelligence artificielle)*, LIASD (EA4383) - Université Paris 8.
Titre : *Décomposition des jeux dans le domaine du General Game Playing*.
Directeurs : Nicolas Jouandeau et Jean-Noël Vittaut
Thèse soutenue le 4 octobre 2018.
- 2012–2014 **Master**, *Informatique (intelligence artificielle)*, Mention très bien, Université Paris 8.
Master1 : *Recherche automatique d'heuristiques pour le General Game Playing*.
Master2 : *Parallélisation d'un General Game Player sur une architecture MPPA*.
Directeur : Jean Méhat
- 2002–2003 **DESS**, *Hypermédia*, Université Paris 8, Mention très bien.
Projets : scénarisation, programmation, sonorisation et intégration du site Bastringue pour « La Compagnie » (<http://bastringue.subts.free.fr>) et composition de musiques, enregistrement de bruitages et dialogues pour le jeu vidéo d'aventure Ivanéa
- 2000–2002 **DEA**, *Musique et Musicologie*, Université Paris Sorbonne, (non soutenu).
Mémoire : *Le compositeur face à la synthèse sonore en temps différé*.
Directeur : Marc Battier
- 1998–2000 **Maîtrise**, *Musique et Musicologie*, Université Paris Sorbonne, Mention très bien.
Mémoire : *La synthèse sonore par modèles physiques*.
Directeur : Marc Battier

Parcours professionnel

- 2019-2021 **Enseignant-chercheur contractuel**, *Centre de Recherche des Écoles Saint-Cyr Coëtquidan, pôle MACCLIA*.
Enseignement à École Spéciale Militaire en Intelligence Artificielle (M1), Moteur de jeux (Unreal Engine) (M1), Conception Algorithmique et Programmation (C# & Unity) (L3).
- Fin 2018 **Enseignant contractuel**, *UFR Mathématiques, Informatique, Technologies, Science de l'Information et de la Communication, Université Paris 8*.
Système d'exploitation et programmation système (L2), programmation temps réel (M1).
- 2016–2018 **ATER**, *UFR Mathématiques, Informatique, Technologies, Science de l'Information et de la Communication, Université Paris 8*.
Architecture des ordinateurs (L1), Pratique des machines (L1 + L1-IED), Soutien en Programmation (L1), Algorithmique (L2), Système d'exploitation et programmation système (L2), Programmation temps réel (M1).
- 2015–2016 **Chargé d'enseignement vacataire**, *Institut d'Enseignement à Distance de Paris 8*.
Pratique des machines : système Linux et programmation Shell (L1). Réalisation d'un **support de cours**.
- 2004–2012 **Webdesign en freelance**, *AlineHUF Multimédias, Oloron Sainte Marie (64)*.
Sous l'enseigne AlineHUF Multimédias : création de sites internet, formation en bureautique et infographie, et maintenance informatique

Domaines de recherche

Intelligence Artificielle

Proaction sonore

General Game Playing

Publications

- 2021 A. Hufschmitt, S. Cardon, et E. Jacopin, Dynamic Manipulation of Player Performance with Music Tempo in Tetris, *In College Station'21 : 26th International Conference on Intelligent User Interfaces*, TX. ACM, New York, April 13–17, 11 pages, 2021.

- 2020 A. Hufschmitt, S. Cardon, et E. Jacopin, [Manipulating Player Performance via Music Tempo in Tetris](#), ACM CHI Play, 2-4 Novembre 2020, Ottawa (Canada), 7 pages, 2020.
- 2020 A. Hufschmitt, S. Cardon, et E. Jacopin, [Can Musical Tempo Makes Tetris Game Harder?](#), IEEE Conference on Games, 24-27 Août 2020, Osaka (Japan), 4 pages, 2020.
- 2020 A. Hufschmitt, S. Cardon, et E. Jacopin, [Sonotris: testing the influence of musical tempo on Tetris players performance](#), IEEE Conference on Games, 24-27 Août 2020, Osaka (Japan), 2 pages, 2020.
- 2019 A. Hufschmitt, J.-N. Vittaut et N. Jouandeau, [Exploiting Game Decompositions in Monte Carlo Tree Search](#). In *Proceedings of the 16th Advances in Computer Games Conference (ACG 2019)*, pages 1–12, 2019.
- 2019 A. Hufschmitt, J.-N. Vittaut et N. Jouandeau, [Recherche Monte Carlo multi-arbres pour l'exploitation des jeux décomposés..](#) In *13èmes Journées de l'Intelligence Artificielle Fondamentale (JIAF'19)*, pages 118-126, 2019.
- 2018 A. Hufschmitt, J.-N. Vittaut et N. Jouandeau, [Statistical GGP Games Decomposition](#). In *Proceedings of the IJCAI-18 Workshop on Computer Games (CGW 2018)*, pages 1–19, 2018.
- 2018 A. Hufschmitt, J.-N. Vittaut et N. Jouandeau, [Décomposition des jeux pour le General Game Playing](#). In *12èmes Journées de l'Intelligence Artificielle Fondamentale (JIAF'18)*, pages 1–10, 2018.
- 2016 A. Hufschmitt, J.-N. Vittaut et J. Méhat, [A General Approach of Game Description Decomposition for General Game Playing](#), In *Proceedings of the IJCAI-16 Workshop on General Game Playing (GIGA'16)*, pages 23–29, 2016.
- 2015 A. Hufschmitt, J. Méhat et J.-N. Vittaut, [Using the MPPA Architecture for UCT Parallelization](#). *IADIS 2015, International Conference on Gaming and Entertainment Technologies.*, pages 109–115, 2015.
- 2015 A. Hufschmitt, J. Méhat et J.-N. Vittaut, [MCTS Playouts Parallelization with a MPPA Architecture](#). In *Proceedings of the IJCAI-15 Workshop on General Game Playing (GIGA'15)*, pages 63–69, 2015.

Loisirs

Jeux vidéo, piano, cornet à bouquin, maquettisme, bricolage et jardinage.