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

2022-... **Maître de Conférences**, *Centre de Recherche de l'Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan, pôle Sciences et Technologies de Défense*
Enseignement à l'ESM, Recherche en Pro-Action Sonore, Ingénierie Comportementale et IA pour la Cyber

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

Pro-Action sonore

IA pour la Cyber

General Game Playing

Publications

2024 A. Hufschmitt et P. Parraud, Genetic Meta Cypher, GECCO '24 : Proceedings of the Genetic and Evolutionary Computation Conference, 14-18 Juillet, Melbourne, 9 pages, 2024.

2024 A. Hufschmitt, S. Cardon, J. Borel, F. Wolf et M. Addoum, Adaptive Audio to Player Actions and Gameplay : a New Video Game, IEEE Conference on Games, 5-8 Août 2024, Milan, Italie, 2 pages, 2024.

2023 A. Balcerzak, M. Łączyński, A. Hufschmitt et T. Gackowski, Real-time gameplay data and biometric measurement integration as a data source for game user research, 11th Machine Intelligence and Digital Interaction MIDI Conference, 12–14 Décembre, 8 pages, 2023.

2021 A. Hufschmitt, A.dombrowsky et A.J. Sporka, Soundoku: A sound puzzle game, IEEE Conference on Games, 17-20 Août 2021, Copenhagen, Denmark, 4 pages, 2021.

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.