

Curriculum Vitae

Docteur en Informatique

Maitre de Conférences
CNAM / CEDRIC

Guillaume Levieux

70Bis rue de Romainville
75 019 Paris

Tél. : 06 73 35 99 21

E-mail : g.a.levieux@gmail.com

Nationalité française

Né le 7 Juin 1983 à Clermont Ferrand (Puy de Dôme).



Études

- 05/2011** : **Thèse - Conservatoire National des Arts et Métiers**
- 06/2007** : Thèse de doctorat sous la direction de Stéphane Natkin au CEDRIC, sur la mesure de difficulté dans les jeux vidéo.
- 06/2007** : **Master M2 - Conservatoire National des Arts et Métiers**
- 09/2006** : Validation du *Master M2* Conception d'Applications Multimédia (Major). Obtention d'une bourse de thèse MESR.
- 06/2006** : **DEST - Conservatoire National des Arts et Métiers**
- 09/2002** : Validation du *Diplôme d'Etudes Supérieures Techniques* (DEST) en Informatique, Conception et Développement. Obtention de l'ensemble des Unités de Valeur du cycle Ingénieur spécialité CAM.
- 06/2002** : **D.U.T. Informatique**
- 09/2000** : Obtention d'un *Diplôme Universitaire de Technologie* en informatique à l'IUT de Clermont Ferrand spécialité Systèmes Industriels.
- 06/2000** : **Baccalauréat série Scientifique**
Mention AB.

Expériences

- 09/2012** : **Centre de Recherches en Informatique du C.N.A.M. (CEDRIC)**
Recruté comme Maitre de Conférences au CNAM, laboratoire CEDRIC.
- 10/2009** : **Centre de Recherches en Informatique du C.N.A.M. (CEDRIC)**
Post Doctorant sur le projet Terra Dynamica : conception d'un langage de gestion de foules et développement du moteur de simulation. Partenariat avec Thales, LIP6, IFSTAR.
- 09/2006** : **Centre de Recherches en Informatique du C.N.A.M. (CEDRIC)**
- 01/2006** : Ingénieur d'études pour le projet DEEP : Dialogue Fonde sur les Emotions, l'Expérience et la Personnalité. Projet ANR, réalisé en partenariat avec le LIP6, Spir.Ops et Quantic Dream. Conception d'un modèle des éléments narratifs nécessaires à la cohérence et la pertinence des dialogues.
- 09/2006** : **Société Microside**
- 09/2003** : Développement de solutions de contrôle d'accès sur terminaux embarqués entièrement conçus en interne. Développement complet du système temps réel embarqué et de sa pile UDP. Etroite collaboration avec le service de conception des cartes et constitution d'un socle de connaissances en électronique. (Langage C, Microcontrôleur Mitsubishi 16C80)
- 08/2003** : **Institut National de la Recherche Agronomique**
- 07/2003** : Développement d'une application d'analyse d'images pour le laboratoire d'immunochimie de l'INRA de Theix (63), pour faciliter et automatiser la lecture de résultats expérimentaux (tests ELISA).

06/2003 : CIPAM Soft

04/2002 Développement de solutions sur terminaux portables type PDA en tant qu'Analyste Programmeur.
Technologies utilisées : lecture de codes barres, RFID, communication GPRS. OS embarqué :
Windows CE.

Enseignements

2010/2011: CEDRIC - Encadrement Stage M1

Encadrement d'un stagiaire de l'EFREI (M1) pour une période de deux mois. Conception d'une interface pour le moteur de simulation de foules.

2010/2011: CNAM - ED et TD Java

Exercices et Travaux dirigés de JAVA (concepts de base des langages de programmation)

2007/2008: F93 - Cours de Game Design

2008/2009 En collaboration avec Fondation 93, dans deux collèges et un centre associatif du 93. Huit séances

2010/2011 de deux heures : Introduction générale - Game Design - Level Design - Représentation audio visuelle. Conception d'un jeu sous Game Maker.

2007/2008: CNAM - Suivi de projets Web - Java

Suivi et évaluation de projets d'application Web en Java (L2)

2007/2008: Paris 13 - Sup Galilée - Programmation fonctionnelle

Deux ED de programmation fonctionnelle (CAML) (L2)

Publications

- [1] Maria-Virginia Aponte, Guillaume Levieux, and Stephane Natkin. Measuring the level of difficulty in single player video games. *Entertainment Computing*, In Press, Corrected Proof :-, 2011.
 - [2] Maria-Virginia Aponte, Guillaume Levieux, and Stephane Natkin. Difficulty in videogames : An experimental validation of a formal definition. In *8th International Conference on Advances in Computer Entertainment (ACE) - In Press*, 2011.
 - [3] Maria-Virginia Aponte, Guillaume Levieux, and Stephane Natkin. Definition and measurement of difficulty in single player's game. In *Futur Game One (FGO 2010)*, 2010.
 - [4] Maria-Virginia Aponte, Guillaume Levieux, and Stephane Natkin. Scaling the difficulty level of single player video games. In *8th International Conference on Entertainment Computing , Paris, France*, 2009.
 - [5] Anne-Gwenn Bosser, Guillaume Levieux, Karim Sehaba, Axel Buendia, Vincent Corruble, and Guillaume de Fondaumière. Dialogs taking into account experience, emotions and personality. In *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts, DIMEA '07*, pages 9–12, New York, NY, USA, 2007. ACM.
 - [6] Guillaume Levieux. *Mesure de la difficulté des jeux vidéo*. PhD thesis, Conservatoire National des Arts et Métiers, Mai 2011.
 - [7] Guillaume Levieux, Viviane Gal, and Stéphane Natkin. Dialogue fondé sur les émotions, l'expérience et la personnalité. In *Game Developers Conference GDC2007 - Lyon*, 2007.
-

Compétences informatiques

EDI : Visual Studio(+++), Eclipse(+), NetBeansIDE(+)

Moteurs : Unreal Development Kit(+++), Unity(+)

Graphisme: Photoshop(+++), Illustrator(++), Flash(++), 3DS Max(+)

Langages : C++(+++), C(+++), Java(+), C#(+), PHP(++), ActionScript(++), Javascript(++), HTML(+++), XML(+++), UnrealScript(++)

Librairies : OpenGL(+++), Direct X(+++), OpenAL(++), Fmod(++), PhysX(++), Bullet(++), OpenCV(++)

Mobiles : Android(+)

Langues

Anglais : Oral courant (Bulat niveau 3). Ecrit courant (Bulat niveau 3).

Allemand : Oral scolaire. Ecrit scolaire.