
La perception des utilisateurs finaux, des concepteurs et des professionnels des ressources humaines quant à l'inclusion des Serious Games digitaux dans la stratégie de formation en entreprise

Auteur : Kerkoff, Charlotte

Promoteur(s) : De Winter, Mélanie

Faculté : Faculté des Sciences Sociales

Diplôme : Master en gestion des ressources humaines, à finalité spécialisée en "politique et management RH"

Année académique : 2022-2023

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/17628>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Erratum

Page 6 : lire « ... l'éducation et l'écologie (Alvarez et al., 2012). » au lieu de « ... l'éducation et l'écologie. (Alvarez et al., 2012). »

Page 8 : lire « Par la suite, la technologie informatique a commencé à permettre la création de simulations et de jeux éducatifs plus avancés (Alvarez & Djaouti, 2012). » au lieu de « Par la suite, la technologie informatique a commencé à permettre la création de simulations et de jeux éducatifs plus avancés. (Alvarez & Djaouti, 2012) »

Page 8 : lire « diffuser un message, dispenser un entraînement, permettre l'échange de biens (Alvarez & Djaouti, 2012). » au lieu de « Diffuser un message, Dispenser un entraînement, Permettre l'échange de biens (Alvarez & Djaouti, 2012). »

Page 10 : lire « Alvarez (2007) définit un serious game comme suit » au lieu de « Alvarez (2007) définissent un serious game comme suit »

Page 12 : lire « Ces auteurs ont identifié » au lieu de « Ces auteur ont identifié »

Page 16 : lire « l'enseignement et la formation mais également dans celui de la santé.» au lieu de « l'enseignement et formation (entreprises incluses), la santé.»

Page 20 : lire « le formateur doit être capable » au lieu de « le formateur doit également être capable »

Page 24 : lire « Ensuite, il s'agira d'analyser ces données avant d'en rédiger les résultats. » au lieu de « Ensuite, il s'agira de collecter les données, de les analyser avant d'en rédiger les résultats. »

Page 25 : lire « dans la mesure où une grande majorité des données se répétaient » au lieu de « dans la mesure ou une grande majorité des données se répétaient »

Page 26 : lire « L'ensemble des entretiens s'est déroulé » au lieu de « L'ensemble des entretiens se sont déroulés »

Page 26 : lire « Ce type d'entretien est défini comme suit » au lieu de « Ces type d'entretien est défini comme suit »

Page 28 : lire « Tout d'abord, les entretiens réalisés se sont déroulés avec trois types d'acteurs » au lieu de "Tout d'abord, les entretiens réalisés se sont réalisés avec trois types d'acteurs »

Page 54 : lire « Abt, C.C. (1970). Serious game. New York : Viking Press. » au lieu de « Abt, C.C. (1970), Serious game, New York : Viking Press. »

Page 54: lire « Alvarez, J., Plantec, J-Y., & Vermeulen, M. (2012). Quels accompagnements associer au Serious game? TICE2012 – Actes du colloque. » au lieu de « Alvarez, J. Plantec, J-Y., Vermeulen, M. (2012). Quels accompagnements associer au Serious game?. TICE2012– Actes du colloque. »

Page 54 : lire « Alvarez, J., Djaouti, D., & Jessel, J-P. (2011). Classifying Serious Games: the G/P/S model. In P. Felicia (Ed.), Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches (pp. xxx-xxx). IGI Global. » au lieu de « Alvarez, J., Djaouti, D., Jessel, J-P. (2011). Classifying Serious Games: the G/P/S model. Patrick Felicia (ed), « Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches », IGI Global. IRIT – University of Toulouse, France. »

Page 54: lire: « Crookall, D. (2010). Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. Simulation & Gaming, 41(6), 898–920. » Au lieu de « - Crookall, D. (2010). Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. Simulation & ; Gaming, 41(6), 898–920. »

Page 56: lire « Lejeune, C. (2019). Manuel d'analyse qualitative. Analyser sans compter ni classer. De Boeck Supérieur. » au lieu de « Lejeune, C. (2019). Manuel d'analyse qualitative. Analyser sans compter ni classer, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve. »