



Vers des Ressources Humaines augmentées
Technologies et nouveaux modes de travail
au service de la performance RH

Avec les témoignages de Banque du Canada, BNP Paribas Personal Finance, PepsiCo, Saint-Gobain, Société Générale

juhiet  sterwen
CONSULTING FOR GOOD


EMPLOYERS
INSTITUTE

Pour aller plus loin...

Chapitre 3 : La réalité virtuelle et la réalité augmentée

Nous vous proposons quelques ouvrages pour approfondir vos lectures.

- **Burkhardt, J. M.** (2003/1). Réalité virtuelle et ergonomie : quelques apports réciproques. *Le travail humain*. Presses Universitaires de France
- **Arnaldi B., Guitton P., Moreau G.** (2018). *Réalité virtuelle et réalité augmentée*. ISTE Editions
- **Gobin Mignot E., Wolff B.** (2019). *Former avec la réalité virtuelle : Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage*. Dunod
- **Burdea G., Coiffet P.** (1993). *La réalité virtuelle*. Hermes Science Publications
- **Tisseau J.** (2001). *Réalité virtuelle – autonomie in virtuo*. Université de Rennes 1
- **Fuchs P.** (2003). *Traité de la réalité virtuelle*. Presses des Mines
- **De Sarthe H., Wolff B.** (2019). *La VR est-elle l'avenir de l'apprentissage ?* Podcast #6 « EdTech France Le Podcast »
- **Galois-Faurie I., Lacroux A.** (2014). « *Serious games* » et recrutement : quels enjeux de recherche en gestion des ressources humaines ?. @GRH
- **Madary M., Metzinger T.** (2016). *Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology*. Frontiers in Robotics and AI
- **Bideau B., Lardy J., Kulpa R., Morel M.** (2015). *Advantages and limitations of virtual reality for balance assessment and rehabilitation*. Université de Rennes 2