## **Bibliographie**

Bouchardon, Serge (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique,* Paris, France : Hermann.

De Haro, Sarah (2011). *Plaidoyer pour une littérature augmentée*. Online : OWNI.<http://owni.fr/2011/02/16/plaidoyer-pour-une-litterature-augmentee/>

Després-Lonnet, Marie, Bolka, Laure ,et Thiault, Florence (2016). Appropriation d’un webdocumentaire par un public de femmes éloignées de l’emploi l’emploi : Enjeux d’une démarche de co-conception., Dans A. Kiyindou, A. et E., Damone, E. (dir.), *Terminaux et environnements numériques mobiles dans l’espace francophone.* Paris, France : L’Harmattan.

Genêt Pascal, Poirier, Patrick (2014). [Chapitre 1. La fonction éditoriale et ses défis](http://books.openedition.org/pum/312), Dans M. Vitali-Rosati et M. E. Sinatra (dir.), *Pratiques de l’édition numérique,* Montréal, Canada : Presses de l’Université de Montréal, p.15-29.

Hello Architekt (2014). *Wuxia le renard*. [www.wuxiathefox.com](http://www.wuxiathefox.com/)

Institut de la statistique du Québec (2017). *État des lieux sur les métadonnées relatives aux contenus culturels.*<http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/etat-lieux-metadonnees.html>

La boîte à pitons (2016). *Fonfon interactif.*[www.laboiteapitons.com/fonfon](http://www.laboiteapitons.com/fonfon)

La boîte à pitons, Yoozoo (2017). *Le Club des créatures mystérieuses*. [www.clubdescreaturesmysterieuses.com](http://www.clubdescreaturesmysterieuses.com/)

La Pastèque (2017). *Tout garni*.<http://toutgarni.telequebec.tv/>

La Souris Grise (2014). *Le temps des années numériques folles.* En ligne. <http://www.souris-grise.fr/2014-le-temps-des-annees-numeriques-folles/>

Laboratoire de recherche sur la découvrabilité et les transformations des industries culturelles à l’ère du commerce électronique (2018). *Wiki du LATTICE.* [En ligne. https://wiki.uqam.ca/display/CEIMLAT/Accueil+LATICCE](https://wiki.uqam.ca/display/CEIMLAT/Accueil+LATICCE)

Laborderie, Arnaud, Jeantet, Claire et Hellégouarc’h, Pascale (2018). Remédiatiser le patrimoine littéraire à travers le livre enrichi : quelles expériences de lecture?, *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 8.

Lieutier, P. (2016). Creating to learn, One Story After Another. *Joan Ganz Cooney Center.*  [En ligne. http://joanganzcooneycenter.org/2016/04/12/creating-to-learn-one-story-after-another/](http://joanganzcooneycenter.org/2016/04/12/creating-to-learn-one-story-after-another/)

Mediavilla, Lucas (2018). Dix ans après sa création, les numéros fous dans l’Appstore, *Newbeezer (initialement Les Échos mais la page a été supprimée par le média).* En ligne. <https://newsbeezer.com/france/dix-ans-apres-sa-creation-les-numeros-fou-dans-lapp-store/>

Paulson, Alexandre (2018). *App Store : le nombre d’apps recule en 2017 (mais pas pour le Play Store).* Clubic. [En ligne. https://www.clubic.com/play-store/actualite-843381-app-store-nombre-apps-recul-2017.html](https://www.clubic.com/play-store/actualite-843381-app-store-nombre-apps-recul-2017.html)

Perrin-Doucey, Agnès, Acerra, Eleonora (2018). Linum : un projet numérique pour interroger l’enseignement de la la lecture littéraire, *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 8.

Statista (2017). *Nombre d'applications disponibles sur les principaux app stores en mars 2017.* [En ligne. https://fr.statista.com/statistiques/571454/nombre-d-applications-disponibles-sur-les-principaux-app-stores/](https://fr.statista.com/statistiques/571454/nombre-d-applications-disponibles-sur-les-principaux-app-stores/)