

Mon thésaurus – liste contrôlée de marqueurs uniques pour bibliothèque de références Zotero

	Marqueur unique ^v	Description, synonymes, note d'intention
Marqueurs de méthode	_nettoyé	La référence a été vérifiée et corrigée. Elle est prête à être citée.
	_lu	Parcouru, survolé ou lu dans le détail. Aussi : écouté ou vu pour les podcasts, les conférences, les vidéos, etc.
	_bibliographie analysée	J'ai parcouru la bibliographie et récupéré dans ma bibliothèque toutes les références intéressantes qui n'y étaient pas encore.
	_urgent à lire	Dans le prochain mois. Promis.
	_[nom du projet]	_conférence2021, _TP2, _Thèsechapitre4, _Timeline2020
Marqueurs de description et d'évaluation	_publication majeure	Pour moins de 5% de vos références.
	_pas intéressant	Pour ne pas le réévaluer dans 6 mois ou 1 an.
	_révisé par les pairs	Peer-reviewed, relu par comité de lecture scientifique
Marqueurs thématiques	_jeu	Game, play, ludique, playfulness, attitude ludique
	_enfant	Kids, children, 3-17 ans, élève
	_adulte	Étudiants, 18+
	_ainé	65+. Retraité, personne âgée, elderly, [avec _thérapie : démence, Alzheimer]
	_ÉDUCATION	Apprentissage, formation, pédagogie : utiliser _ludification si jeu+éducation
	_ludification	Gamification. Techniques du jeu pour l'éducation. Badge. Pointification.
	_thérapie	Soin, hypnose, désordre mental, psychodrama, sociodrama, cbt, art therapy
	_mémoire	Rétention
	_simulation	Modélisation, réalisme
	_copyright	Creative Commons, droit d'auteur, plagiat, contrefaçon, domaine public, authorship, licence, trademark, patent, contrat, piratage
	_jouet	Toy, objet, poupée, pion
	_fair play	Attitude ludique, règles sociales, unfairness, dynamique de groupe, contrat social, hospitalité
	_mécanique	Règles du jeu, système de jeu, balance
	_ÉMOTION	En général (ou autres que les 5 ci-dessous) :
	_motivation	Actif : Engagement, grit, perseverance, investissement, concentration, focus
	_immersion	Passif : Absorption, transportation, fascination, cercle magique, ooc comments, metagame, attention, distraction, flow, interruption
	_auto-efficacité	Self-efficacy, empowerment, fierté, compétence
	_bleed	Émotions du personnage débordent sur le joueur et vice versa
	_sécurité	Safe space, sécurité émotionnelle, care, emotion control
	_arbitrage	Maître de jeu, adjudication, referee, organisateur, ruling, autorité.
	_communication	Description, clarté, échange verbaux et non verbaux, flux,
	_incertitude	Informations cachées, incomplètes, hasard.
	_collaboration	Jeu partagé, négociation, coopération, sélection collective des règles, shared worldbuilding.
	30..50 marqueurs uniques	Si possible, ne dépassez pas 100 marqueurs uniques pour 5000 références.

Pour en savoir plus, lire <https://pmartinolli.github.io/QMpRD/chapters/thesaurus.html>