

**Vrai/Faux (0.5 point chacune)**

Indiquez si l'énoncé est vrai ou faux

- \_\_\_ 1. La conception de produits, de systèmes ou de processus pour bien prendre en compte l'interaction entre eux et les gens qui les utilisent est appelée la gestion scientifique.
- \_\_\_ 2. Les heuristiques d'utilisation de Jakob Nielsen sont basées sur la psychologie et la sociologie.
- \_\_\_ 3. Mémoire : L'habileté d'une personne de se concentrer sélectivement sur un aspect d'information discret.
- \_\_\_ 4. La modélisation est utilisée sur des versions simplifiées de la solution finale réelle.
- \_\_\_ 5. Les simulateurs numériques fonctionnent avec le temps continu.
- \_\_\_ 6. Pour des présentations efficaces, la communication verbale devrait avoir plusieurs mots remplisseurs.

**Réponses multiples (2 points)**

Identifiez une ou plusieurs réponses qui complètent l'énoncé ou répond à la question le mieux

- \_\_\_ 7. Les outils numériques donnent souvent fausse confiance:
- a. Les limites sont bien comprises
  - b. L'existence "d'hypothèses cachées" semblable aux équations classiques
  - c. On prétend souvent que les solutions sont plus exactes qu'ils le sont en réalité
  - d. En sollicitant des idées pour l'amélioration
  - e. En prédisant la demande
  - f. Des solutions sont possibles, peu importe les données erronées

**Choix multiples (1 point)**

Identifiez la meilleure réponse

- \_\_\_ 8. Les défaillances critiques peuvent être traitées avec :
- a. De la détection, de l'observation et de la rétroaction
  - b. L'analyse "pourquoi pas?"
  - c. De la réparation
  - d. De la détection, de la prévention, de la récupération et de la prédiction
  - e. Un coup de marteau
  - f. Un processus d'essai simple

**Réponses courtes (4 points)**

9. Décrivez au moins quatre étapes dans la création d'un personnage utilisateur.

---

---

---

---

## GNG1503B\_Quiz1

### Réponses

#### VRAI FAUX

- |    |         |          |
|----|---------|----------|
| 1. | Rép: F  | PTS: 0.5 |
| 2. | Rép: T  | PTS: 0.5 |
| 3. | Rép : F | PTS: 0.5 |
| 4. | Rép: T  | PTS: 0.5 |
| 5. | Rép: F  | PTS: 0.5 |
| 6. | Rép: F  | PTS: 0.5 |

#### RÉPONSE MULTIPLE

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 7. | Rép: B, C, F | PTS: 2 |
|----|--------------|--------|

#### CHOIX MULTIPLE

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 8. | Rép: D | PTS: 1 |
|----|--------|--------|

#### SHORT ANSWER

PTS: 4

- |    |      |
|----|------|
| 9. | Rép: |
|----|------|

#### RÉPONSE COURTE

Création de Personas Utilisateur: L'un des 4 pour les points complets.

1. Compilez tout ce que vous savez sur vos clients et regroupez vos résultats dans une feuille de calcul ou un tableau
2. Utilisez des en-têtes pertinents pour le problème de conception particulier (par exemple, en fonction de l'industrie, des appareils, du temps ou des objectifs spécifiques)
3. Organisez vos résultats sur des notes post-it <sup>TM</sup> ou quelque chose qui peut être changé relativement facilement
4. Recherchez des modèles (par exemple, les secteurs dans lesquels vos clients travaillent, les périphériques qu'ils utilisent, quand et où ils utilisent les périphériques, etc.)
5. Formez des questions sur les clients et déterminez ce qu'ils ont en commun et en quoi ils diffèrent (donnez-leur des noms comme des poignées pratiques lors de leur examen)
6. Trouvez des personnes qui forment ces clusters - soit dans votre base de données clients existante, soit en les sortant activement et en les recrutant
7. Parlez à ces personnes et interagissez avec elles (idéalement en personne)
8. Étiquetez et analysez vos résultats
9. Si les personnages partagent de nombreuses caractéristiques, combinez-les
10. S'il y a suffisamment de différences, divisez-les en plusieurs personnes
11. Créer des personas est un processus itératif
12. Ce qui semble juste à première vue peut ne pas résister à un examen minutieux
13. Passez-les en revue avec d'autres personnes et tenez-les à jour pendant que vous apprenez de nouvelles choses sur vos clients ou utilisateurs