



CPUX-F

Questions Publiques  
d'Examen  
(pour l'entraînement)

Version 2.11 FR, 30 Mars 2016

Éditeur: UXQB e. V.  
Contact: [info@uxqb.org](mailto:info@uxqb.org)

[www.uxqb.org](http://www.uxqb.org)

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Sommaire

<b>1</b>	<b>Objectif</b>	<b>3</b>
1.1	Vue d'ensemble – Documents CPUX-F	3
<b>2</b>	<b>Instructions</b>	<b>4</b>
2.1	Évaluation	4
2.2	Correction des réponses	6
2.3	Réponses aux questions d'examen dans cet exemple	7
<b>3</b>	<b>Trois exemples préliminaires de questions d'examen</b>	<b>8</b>
3.1	Réponses aux trois questions d'examen préliminaires	11
<b>4</b>	<b>Questions d'examen pour l'entraînement</b>	<b>15</b>
<b>5</b>	<b>Réponses aux questions d'examen</b>	<b>48</b>
<b>6</b>	<b>Changements importants par rapport aux versions précédentes</b>	<b>50</b>

Copyright 2016 The International User Experience Qualification Board, [www.uxqb.org](http://www.uxqb.org).  
L'UXQB autorise l'utilisation de tout ou partie du contenu de ce document pour la certification  
ou pour tout autre objectif pertinent, à condition que la source soit clairement indiquée.

Les auteurs remercient Dorit Horst et Julien Roland, Uservalue, Suisse, pour la traduction  
française de ce document.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 1 Objectif

Ce document contient un jeu de 40 questions publiques d'examen de certification pour l'entraînement à l'examen de certification du « *Certified Professional for Usability and User Experience - Foundation Level (CPUX-F)* ». Ces 40 questions d'examen constituent un exemple complet et réaliste d'un jeu de questions que vous allez rencontrer lors de l'examen de certification. Aucune des questions publiques d'examen contenues dans ce document n'est utilisée lors de la certification réelle.

Le jeu de questions est destiné à la préparation à l'examen de certification CPUX-F. Le jeu de questions procure un aperçu de l'ampleur et de la difficulté de l'examen CPUX-F.

La section suivante, Instructions, décrit la manière dont l'examen de certification est mené. Les instructions sont les mêmes pour chaque examen.

Nous vous recommandons d'étudier avec attention le Programme et Glossaire, ainsi que les instructions contenues dans ce document avant de commencer l'examen d'entraînement pour la certification, afin que vous puissiez consacrer la totalité du temps disponible pour répondre aux questions d'examen.

En plus des 40 questions d'examen, nous avons inclus 3 exemples préliminaires de questions d'examen, afin que vous ayiez une idée de ce à quoi ressemblent les questions d'examen avant que vous ne commenciez à travailler sur l'examen complet d'entraînement à la certification.

Les 3 questions d'examen sont disponibles dans la section 3.

Les réponses aux 3 questions d'examen sont disponibles dans la section 3.1

Les 40 questions de l'examen complet d'entraînement à la certification sont disponibles dans la section 4.

Les réponses aux 40 questions sont disponibles dans la section 5.

#### 1.1 Vue d'ensemble – Documents CPUX-F

Les documents CPUX-F suivants sont disponibles pour vous :

- Le Programme et Glossaire  
Décrit le contenu de l'examen. Ce document décrit tous les concepts que l'examen de certification peut traiter.
- Les questions publiques d'examen (ce document)

Ces documents sont disponibles gratuitement sur la page web du User Experience Qualification Board, [www.uxqb.org](http://www.uxqb.org).

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 2 Instructions

Un jeu de questions d'examen, comme celui contenu dans ce document, contient toujours 40 questions d'examen.

Vous disposez de 75 minutes pour répondre aux questions.

Aucune aide telle qu'ordinateur, note ou manuel n'est autorisée pendant l'examen.

Chaque question d'examen est une question à choix multiple avec 6 choix. L'un de ces choix est significativement plus correct que les autres choix. Pour certaines questions, deux ou trois choix sont significativement plus corrects que les autres choix. Le nombre de choix corrects est clairement indiqué pour chaque question.

Merci de cocher le choix ou les choix qui vous semblent être corrects. Nous vous recommandons de placer votre coche immédiatement à gauche du numéro de la réponse correcte comme indiqué sur l'exemple de la page suivante.

À la fin de l'examen de certification, les questions ainsi que vos réponses seront recueillies par l'équipe responsable de l'examen. Vous n'êtes pas autorisé à emporter les questions d'examen avec vous.

#### 2.1 Évaluation

Afin d'obtenir le certificat CPUX-F, vous devez réaliser un score de 28 points sur le nombre de points maximum, qui est de 40 points (soit 70%).

Si une question a une réponse correcte, vous marquez un point si vous avez coché uniquement la réponse correcte.

Si une question a deux réponses correctes, vous marquez  $\frac{1}{2}$  point pour chaque réponse correctement cochée.  $\frac{1}{2}$  point est retiré pour chaque réponse incorrectement cochée.

Si une question a trois réponses correctes, vous marquez  $\frac{1}{3}$  point pour chaque réponse correctement cochée.  $\frac{1}{3}$  point est retiré pour chaque réponse incorrectement cochée.

Le score total pour une question ne peut jamais être négatif.

Exemple:

Une question a deux réponses correctes.

- Vous ne cochez aucune réponse. Vous ne marquez aucun point.
- Vous cochez une réponse. La réponse est fautive. Vous ne marquez aucun point.
- Vous cochez une réponse. La réponse est correcte. Vous marquez  $\frac{1}{2}$  point.
- Vous cochez deux réponses. Les deux réponses sont fautes. Vous ne marquez aucun point.
- Vous cochez deux réponses. L'une est correcte, l'autre est fautive. Vous marquez  $\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 0$  points.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

- Vous cochez deux réponses. Les deux réponses sont correctes. Vous marquez  $\frac{1}{2}$  +  $\frac{1}{2}$  = 1 point.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 2.2 Correction des réponses

Si vous changez d'avis à propos d'une réponse, barrez la mauvaise coche. Ensuite cochez la réponse désirée comme indiqué dans l'exemple suivant.

<b>Question E2 3 réponses correctes</b> Code UXQB D.6.d	
Question: Parmi les éléments suivants, choisissez les trois qui doivent toujours faire partie de la description d'un persona? Le persona correspond à un produit qui est en cours de développement.	
<input checked="" type="checkbox"/>	1 - Nom
<input checked="" type="checkbox"/>	2 - Age
<input type="checkbox"/>	3 - État civil
<input type="checkbox"/>	4 - Nom des enfants, le cas échéant
<input type="checkbox"/>	5 - Connaissances essentielles par rapport au domaine couvert par le produit
<input checked="" type="checkbox"/>	6 - Connaissances par rapport aux smartphones

Imaginons que vous ayez coché les réponses 1, 2 et 6 (au dessus). Ensuite, vous regrettez votre choix de la réponse 6 et vous le changez pour la réponse 5 (en dessous).

<b>Question E2 3 réponses correctes</b> Code UXQB D.6.d	
Question: Parmi les éléments suivants, choisissez les trois qui doivent toujours faire partie de la description d'un persona? Le persona correspond à un produit qui est en cours de développement.	
<input checked="" type="checkbox"/>	1 - Nom
<input checked="" type="checkbox"/>	2 - Age
<input type="checkbox"/>	3 - État civil
<input type="checkbox"/>	4 - Nom des enfants, le cas échéant
<input checked="" type="checkbox"/>	5 - Connaissances essentielles par rapport au domaine couvert par le produit
<input checked="" type="checkbox"/>	6 - Connaissances par rapport aux smartphones

Il est très important qu'il n'y ait pas de doute possible sur votre choix de réponse.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### **2.3 Réponses aux questions d'examen dans cet exemple**

La section "Réponses aux questions d'examen" à la fin de ce document contient les réponses aux 40 questions d'examen. Merci de ne regarder les réponses qu'après avoir sérieusement essayé de répondre à toutes les questions d'examen en moins de 75 minutes.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 3 Trois exemples préliminaires de questions d'examen

Avant d'essayer de répondre au jeu complet des 40 questions d'examen, nous vous recommandons de vous familiariser avec les trois exemples suivants de questions d'examen.

Les trois questions suivantes ne font PAS partie des 40 questions d'examen.

Vous trouverez les réponses à ces 3 exemples de questions d'examen page 10-12.

#### **Question E1**      **1 réponse correcte**      Code UXQB P.1.f

Question: Qu'est-ce que l'"utilisabilité"?

- 1 - La même chose que l'"expérience utilisateur"
- 2 - La satisfaction qui s'appuie sur l'apparence d'un système interactif et à quel point il est attirant
- 3 - L'impression qu'a un utilisateur d'un système interactif après une première rencontre avec le système
- 4 - Le degré selon lequel un système interactif peut être utilisé par des utilisateurs identifiés pour atteindre des objectifs définis avec efficacité, efficacité et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié
- 5 - Le degré selon lequel un système interactif peut être utilisé par des utilisateurs moyens et handicapés pour atteindre des objectifs définis avec efficacité, efficacité et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié
- 6 - Les perceptions et réactions d'une personne à l'égard un système interactif qui résultent de son utilisation réelle ou anticipée



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question E2 3 réponses correctes** Code UXQB D.6.d

Question: Parmi les éléments suivants, choisissez les trois qui doivent toujours faire partie de la description d'un persona? Le persona correspond à un produit qui est en cours de développement.

- 1 - Nom
- 2 - Age
- 3 - État civil
- 4 - Nom des enfants, le cas échéant
- 5 - Connaissances essentielles par rapport au domaine couvert par le produit
- 6 - Connaissances par rapport aux smartphones

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question E3 1 réponse correcte

Code UXQB E.2.e

Question: On vous a demandé de réaliser un test utilisateur du site web de location de voiture Sixt.com avec des utilisateurs moyens. Parmi les tâches de test utilisateur suivantes, laquelle est appropriée pour ce test utilisateur?

- 1 - Quel est le nom du PDG de Sixt?
- 2 - Qu'est-ce que vous pensez de la page d'accueil de Sixt?
- 3 - Imaginons que vous soyez un client entreprise de Sixt. Comment Sixt peut-elle vous aider à économiser de l'argent?
- 4 - Louez s'il vous plaît une petite voiture depuis l'aéroport de Francfort. Vous planifiez de prendre la voiture le 15 Février à 09:00, et de la rendre au même endroit le 19 Février à 11:00.
- 5 - Quel était le thème du communiqué de presse le plus récent de Sixt?
- 6 - Imaginons que vous vous appeliez Donald Duck et que vous ayiez réservé une voiture à l'aéroport de Duckburg. Merci d'annuler cette réservation. Votre nom d'utilisateur est Goofy et votre mot de passe est Daisy.

**Fin des trois exemples préliminaires.**

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### 3.1 Réponses aux trois questions d'examen préliminaires

**Question E1**      **1 réponse correcte**      Code UXQB P.1.f

Question: Qu'est-ce que l'"utilisabilité"?

1 - La même chose que l'"expérience utilisateur"

*Faux – la définition de l'utilisabilité et celle de l'expérience utilisateur sont différentes*

2 - La satisfaction qui s'appuie sur l'apparence d'un système interactif et à quel point il est attirant.

*Faux – l'utilisabilité est plus que de l'apparence et de l'attractivité*

3 - L'impression qu'a un utilisateur d'un système interactif après une première rencontre avec le système

*Faux – l'utilisabilité est plus que l'expérience d'une première rencontre avec le système*

4 - Le degré selon lequel un système interactif peut être utilisé par des utilisateurs identifiés pour atteindre des objectifs définis avec efficacité, efficacité et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié

*Correct – il s'agit de la définition de l'utilisabilité selon la norme ISO 9241*

5 - Le degré selon lequel un système interactif peut être utilisé par des utilisateurs moyens et handicapés pour atteindre des objectifs définis avec efficacité, efficacité et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié

*Faux – la définition de l'utilisabilité ne se focalise pas explicitement sur les utilisateurs handicapés*

6 - Les perceptions et réactions d'une personne à l'égard un système interactif qui résultent de son utilisation réelle ou anticipée

*Faux – il s'agit de la définition de l'expérience utilisateur*

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question E2 3 réponses correctes** Code UXQB D.6.d

Question: Parmi les éléments suivants, choisissez les trois qui doivent toujours faire partie de la description d'un persona? Le persona correspond à un produit qui est en cours de développement.

1 - Nom

*Correct d'après la note 2 dans la définition d'un Persona dans le programme CPUX-F*

2 - Age

*Correct d'après la note 2 dans la définition d'un Persona dans le programme CPUX-F*

3 – État civil

*Faux*

4 - Noms des enfants, le cas échéant

*Faux*

5 - Connaissances essentielles par rapport au domaine couvert par le produit

*Correct d'après la note 2 dans la définition d'un Persona dans le programme CPUX-F*

6 - Connaissances par rapport aux smartphones

*Faux*

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question E3 1 réponse correcte

Code UXQB E.2.e

Question : On vous a demandé de réaliser un test utilisateur du site web de location de voiture Sixt.com avec des utilisateurs moyens. Parmi les tâches de test utilisateur suivantes, laquelle est appropriée pour ce test utilisateur?

1 - Quel est le nom du PDG de Sixt?

*Faux – cette tâche n'a que peu d'intérêt pour les utilisateurs ordinaires*

2 - Qu'est-ce que vous pensez de la page d'accueil de Sixt?

*Faux – un test utilisateur se concentre sur la capacité des utilisateurs à réaliser des tâches et non sur leurs opinions*

3 - Imaginons que vous soyez un client entreprise de Sixt. Comment Sixt peut-elle vous aider à économiser de l'argent?

*Faux - cette tâche n'a que peu d'intérêt pour les utilisateurs ordinaires*

4 - Merci de louer une petite voiture depuis l'aéroport de Francfort. Vous planifiez de prendre la voiture le 15 Février à 09 :00, et de la rendre au même endroit le 19 Février à 11 :00.

*Correct*

5 - Quel était le thème du communiqué de presse le plus récent de Sixt?

*Faux - cette tâche n'a que peu d'intérêt pour les utilisateurs ordinaires*

6 - Imaginons que vous vous appeliez Donald Duck et que vous ayez réservé une voiture à l'aéroport de Duckburg. Merci d'annuler cette réservation. Votre nom d'utilisateur est Goofy et votre mot de passe est Daisy.

*Faux – Cette tâche constitue une tentative d'humour. Les noms humoristiques distraient de la tâche réelle. Cette tâche serait correcte si les 4 noms étaient changés pour des noms ordinaires et sans intérêt comme John Smith, Aéroport International de Seattle, JohnSmith et smitzz549j*

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### **Arrêtez-vous!**

Les pages suivantes contiennent un jeu complet de questions d'examen pour le CPUX-F. Le jeu comprend 40 questions à choix multiples.

Merci de ne pas continuer avant d'être prêt à répondre aux 40 questions d'examen.

Les questions d'examen vous sembleront peut-être simples la première fois que vous les lirez – en particulier si vous regardez aussi les réponses. Les questions sont plus compliquées qu'il n'y paraît – en particulier si vous y répondez sous pression temporelle.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 4 Questions d'examen pour l'entraînement

**Jeu complet de 40 questions auxquelles il faut répondre en moins de 75 minutes**

#### **Question 1      1 réponse correcte**

Code UXQB A.1.a (A.1)

Question: L'environnement est une partie importante du contexte d'utilisation. Parmi les résultats d'observation suivants, lequel n'est pas lié à l'environnement d'un distributeur automatique de billets?

- 1 – Le distributeur de billets est souvent placé dans un renforcement dans le mur
- 2 – Le soleil peut rendre difficile la lecture sur l'écran du distributeur de billets
- 3 – Les distributeurs de billets peuvent être placés en plein air, de telle manière que la température affecte l'utilisateur
- 4 - Les personnes âgées préfèrent un service en personne par rapport à un distributeur de billets en ce qui concerne les questions d'argent
- 5 - Certains utilisateurs de distributeurs de billets se sont fait voler leur code confidentiel par des gens qui ont regardé par dessus leurs épaules
- 6 - Parfois les gens font la queue parce que le distributeur de billets est si populaire

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 2 1 réponse correcte

Code UXQB A.1.b (A.2)

Question: Parmi les activités suivantes, laquelle n'est PAS appropriée pour analyser le contexte d'utilisation?

- 1 - Analyse de systèmes manuels existants, similaires
- 2 - Concevoir le dialogue
- 3 - Interviewer des gens qui connaissent bien les utilisateurs
- 4 - Interviewer des utilisateurs représentatifs
- 5 - Observer le comportement des utilisateurs
- 6 - Réaliser un groupe focus avec des utilisateurs de systèmes interactifs similaires, existants

### Question 3 1 réponse correcte

Code UXQB A.1.c (A.3)

Question: Parmi les méthodes suivantes, laquelle n'est PAS adaptée pour déterminer le contexte d'utilisation d'un distributeur automatique de billets?

- 1 - Faire une démonstration du nouveau distributeur de billets à des clients de banque en utilisant une vidéo
- 2 - Interviewer des employés de banque
- 3 - Interviewer des utilisateurs de distributeurs de billets existants
- 4 - Observer des utilisateurs qui utilisent un distributeur de billet existant
- 5 - Réaliser des tests utilisateurs avec des distributeurs de billets de la concurrence
- 6 - Réaliser des tests utilisateurs sur des prototypes basse fidélité d'un nouveau distributeur de billets



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### **Question 4**    **2 réponses correctes**    Code UXQB A.1.d (A.6)

Question: Parmi les aspects suivants, choisissez les deux qui font partie de la description du contexte d'utilisation:

- 1 - Architecture de l'information
- 2 - Descriptions des tâches
- 3 - Profils de groupes d'utilisateurs
- 4 - Solutions de conception
- 5 - Exigences utilisateurs
- 6 - Wireframes (Maquettes conceptuelles)

### **Question 5**    **3 réponses correctes**    Code UXQB A.2.a (A.4)

Question: Parmi les recommandations suivantes, choisissez les trois qui sont importantes pour un entretien réussi:

- 1 - L'entretien doit être contextuel
- 2 - L'entretien ne doit pas être contextuel
- 3 - L'intervieweur est le maître – l'utilisateur l'apprenti
- 4 - L'utilisateur est le maître – l'intervieweur l'apprenti
- 5 - Poser des questions neutres
- 6 - Poser des questions suggestives

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question 6**    **2 réponses correctes**    Code UXQB A.2.b (A.5)

Question: Imaginons qu'un de vos collègues planifie des entretiens avec des utilisateurs d'un système public d'évaluation de restaurants. Parmi d'autres questions, sa check-list d'entretien inclut la question *Comment choisissez-vous un restaurant?*

Parmi les expressions suivantes, choisissez les deux qui caractérisent le mieux cette question d'entretien:

- 1 - Fermée
- 2 - Formative
- 3 - Suggestive
- 4 - Neutre
- 5 - Ouverte
- 6 - Sommative

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 7      1 réponse correcte

Code UXQB A.3.a

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux un groupe d'utilisateur?

- 1 - Un groupe d'utilisateurs ayant des caractéristiques et des contextes d'utilisation identiques ou proches du système interactif
- 2 - Une collection de personas ayant des caractéristiques et des contextes d'utilisation identiques ou proches du système interactif
- 3 - Un groupe de participants à un test utilisateur ayant des caractéristiques et des contextes d'utilisation identiques ou proches du système interactif
- 4 - Un groupe de participants à un groupe focus ayant des caractéristiques et des contextes d'utilisation identiques ou proches du système interactif
- 5 - Un groupe d'utilisateurs est la même chose qu'un persona
- 6 - Une description d'un groupe d'utilisateurs et ce qu'ils veulent faire lorsqu'ils utilisent le système interactif

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question 8**    **2 réponses correctes**    Code UXQB A.4.a (A.8)

Question: Parmi les énoncés suivants relatifs aux "besoins utilisateurs", choisissez les deux qui sont corrects:

- 1 - Les besoins utilisateurs sont toujours exprimés du point de vue de l'utilisateur
- 2 - Les besoins utilisateurs pour un groupe d'utilisateur peuvent être en contradiction avec les besoins utilisateurs d'un autre groupe d'utilisateurs
- 3 - Les besoins utilisateurs font partie de l'architecture de l'information
- 4 - Les besoins utilisateurs sont quantifiés
- 5 - Les besoins utilisateurs sont identiques aux objectifs utilisateurs
- 6 - Les besoins utilisateurs sont utilisés pour rédiger de bons messages d'erreur

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 9      1 réponse correcte

Code UXQB A.5.a (A.9)

Question: Parmi les expressions suivantes, laquelle décrit le mieux l'énoncé ci-dessous?

"80% des utilisateurs qui ont utilisé le site de location de voiture au moins deux fois auparavant doivent être capables de louer une voiture depuis l'aéroport de Francfort (Allemagne) pendant deux jours à partir de demain à 09:00. Les utilisateurs doivent pouvoir réaliser la tâche en moins de 5 minutes."

- 1 - Exigence de prototype basse fidélité
- 2 - Scénario d'usage
- 3 - Tâche de test
- 4 - Besoin utilisateur
- 5 - Exigence utilisateur quantitative
- 6 - Exigence utilisateur qualitative

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 10 2 réponses correctes Code UXQB A.5.b (A.10)

Question: Parmi les énoncés suivants, choisissez les deux qui constituent des exigences utilisateurs valides pour un site web de location de voiture (par opposition à des exigences organisationnelles et des exigences de marché):

- 1 - Les utilisateurs qui utilisent le site web pour la première fois doivent être capables de louer une voiture en moins de 10 minutes en moyenne
- 2 - Le logo de l'entreprise doit apparaître dans le coin supérieur droit de chaque page web
- 3 - Le site web doit être au moins aussi utilisable que ceux des deux principaux concurrents
- 4 - Le site web doit avoir un système d'aide
- 5 - La charte de couleurs du site web doit refléter les couleurs standards de l'entreprise
- 6 - Les utilisateurs doivent être capables d'annuler une réservation

### Question 11 1 réponse correcte Code UXQB D.1.a (D.1)

Question: Certains utilisateurs d'un système de traitement de texte croient à tort que toutes les modifications depuis la dernière sauvegarde sont perdues si le système crash. Cette croyance révèle un défaut concernant

- 1 - l'affordance du système interactif
- 2 - les capacités de gestion des erreurs du système interactif
- 3 - l'intuitivité du système interactif
- 4 - le modèle mental des utilisateurs du système interactif
- 5 - la description du persona
- 6 - le profil du groupe d'utilisateurs

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### **Question 12**    **3 réponses correctes**    Code UXQB D.2.a (D.2)

Question: Parmi les principes suivants, choisissez les trois qui sont des principes de dialogue:

- 1 - Conformité aux attentes des utilisateurs
- 2 - Facilité d'apprentissage
- 3 - Aptitude à l'utilisabilité
- 4 - Adaptation à la tâche
- 5 - Suit les conventions de la plateforme
- 6 - Fournit un feedback approprié dans un temps raisonnable

### **Question 13**    **1 réponse correcte**    Code UXQB D.2.b (D.3)

Question: Une application destinée à des employés de banque utilise des termes techniques comme "transactions monétaires" et "dépôts à terme et d'épargne". Parmi les principes de dialogue suivants, lequel justifie l'utilisation de ces termes?

- 1 - Conformité aux attentes des utilisateurs
- 2 - Facilité d'apprentissage
- 3 - Aptitude à l'utilisabilité
- 4 - Adaptation à la tâche
- 5 - Suit les conventions de la plateforme
- 6 - Fournit un feedback approprié dans un temps raisonnable

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 14 1 réponse correcte

Code UXQB D.3.a (D.5)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux le terme "design pattern" (patron de conception)?

- 1 - Une collection de boutons de différentes formes et différentes couleurs destinés à être utilisés sur un site web
- 2 - Une collection de personas avec des caractéristiques très similaires
- 3 - Une collection de groupes d'utilisateurs avec des caractéristiques très similaires
- 4 - Une collection de 4 à 8 icônes qui apparaissent dans un ordre fixe sur l'écran
- 5 - Un certain nombre d'approches différentes mais similaires pour réaliser une tâche. Les approches ayant été observées dans le cadre de tests utilisateurs distincts
- 6 - Une solution générale et réutilisable pour un problème fréquent dans un contexte donné en conception logicielle, et qui décrit un problème de conception, une solution, et dans quel contexte cette solution a déjà fonctionné auparavant

### Question 15 2 réponses correctes

Code UXQB D.4.a (D.6)

Question: Parmi les aspects suivants, choisissez les deux qui font partie de l'"architecture de l'information":

- 1 - La charte de couleurs
- 2 - Les règles de conception d'interface utilisateur
- 3 - La spécification de la conception graphique
- 4 - La structure de la navigation
- 5 - Le wireframe (maquette conceptuelle)
- 6 - La structure du contenu



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 16    1 réponse correcte

Code UXQB D.5.a (D.7)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux l'"objet de la tâche"?

- 1 - Une tâche pour un participant au test dans un test utilisateur. Les tâches de test utilisateur sont souvent appelées "objets".
- 2 - Une ou plusieurs composantes du contexte d'utilisation. Les autres sont les gens, le contexte et la technologie
- 3 - Un synonyme de "besoin utilisateur"
- 4 - Une unité d'information, ou de données, avec lesquelles les utilisateurs interagissent pour réaliser leurs tâches
- 5 - Une unité de travail objective réalisée par un persona
- 6 - Un objet que les utilisateurs peuvent saisir dans le système interactif, par exemple un mot de passe

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 17 1 réponse correcte

Code UXQB D.5.b (D.8)

Question: Sur un site web particulier les utilisateurs doivent saisir leur numéro de carte de crédit sous forme de 16 chiffres consécutifs, sans espaces. Si l'utilisateur saisit un ou plusieurs espaces, le site web affiche le message "Saisie erronée!". Du point de vue de l'utilisabilité, quelle est la meilleure manière d'améliorer l'interaction entre l'utilisateur et le site web?

- 1 - Empêcher le problème en ignorant n'importe quel espace que l'utilisateur saisi
- 2 - Modifier le site web pour qu'il affiche le numéro de carte de crédit exactement comme l'utilisateur le saisi. Commencer le traitement du numéro de carte de crédit en enlevant les caractères qui ne sont pas des chiffres
- 3 - Modifier "Saisie erronée!" en "Les espaces ne sont pas permis"
- 4 - Modifier "Saisie erronée!" en "Saisir le numéro de carte de crédit au format xxxxxxxxxxxxxxxx"
- 5 - Modifier "Saisie erronée!" en "Malheureusement ce site web ne permet pas les espaces dans les numéros de cartes de crédit. Saisir le numéro de carte de crédit au format xxxxxxxxxxxxxxxx, par exemple 1234567890123456"
- 6 - Il n'y a pas besoin de modifier l'interaction. Étant donné le contexte, le problème sera parfaitement clair pour des utilisateurs expérimentés, ce n'est donc pas la peine de les embêter avec un message.

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 18 1 réponse correcte

Code UXQB D.6.a (A.7)

Question: Parmi les termes suivants, lequel caractérise le mieux l'énoncé ci-dessous?

*Elena Montgomery, Coordinatrice Ressources Humaines, Amino Pharmaceuticals*

*Elena a 35 ans. Elle n'a pas d'enfant et elle est célibataire. Elle a un ami depuis 4 ans. Ses passe-temps favoris sont danser le tango et cuisiner de délicieux tapas. Elle parle un peu d'espagnol.*

*Elena passe la plupart de sa journée à traiter des formulaires qui sont nécessaires à l'embauche, au transfert et au départ des employés du département R&D (Recherche & Développement). Si quelque chose n'est pas complet ou n'est pas clair, elle prend le temps de trouver la réponse. Elle est une experte en ce qui concerne tous les formulaires et procédures nécessaires.*

*Les objectifs d'Elena: Progresser dans les RH, exceller en étant précise; rendre service; ne pas prendre de retard.*

- 1 - Modèle de la tâche
- 2 - Persona
- 3 - Prototype
- 4 - Scénario d'usage
- 5 - Groupe d'utilisateurs
- 6 - Besoin utilisateur

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 19 1 réponse correcte

Code UXQB D.6.b (D.9)

Question: Parmi les termes suivants, lequel décrit le mieux l'objet ci-dessous?

Logo	Bannière	Boîte de recherche
Menu	Contenu principal affiché ici	

- 1 - Design Pattern (Patron de conception)
- 2 - Persona
- 3 - Scénario d'usage
- 4 - Guide de style
- 5 - Storyboard
- 6 - Wireframe (Maquette conceptuelle)

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 20 1 réponse correcte

Code UXQB D.6.c (D.10)

Question: Pour une démonstration en interne, l'un de vos collègues a esquissé un nouveau système de commandes sur quelques feuilles de papier. Chaque feuille représente un écran. Le contenu des écrans est dessiné à la main et est incomplet. Votre collègue change d'écran lorsque quelqu'un clique sur un bouton en le touchant avec un crayon. Parmi les termes suivants, lequel décrit le mieux ce croquis?

- 1 - Règle de conception d'interface utilisateur
- 2 - Prototype basse fidélité
- 3 - Prototype haute fidélité
- 4 - Wireframe (Maquette conceptuelle)
- 5 - Guide de style
- 6 - Storyboard

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 21 1 réponse correcte

Code UXQB E.1.a (E.1)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux un test utilisateur?

- 1 - Une discussion orientée sur les problèmes, modérée, entre des utilisateurs représentatifs
- 2 - Un expert évalue avec attention le système interactif pour identifier des problèmes d'utilisabilité
- 3 - On demande à des utilisateurs représentatifs de donner leur opinion à propos du système interactif
- 4 - Des utilisateurs représentatifs évaluent le système interactif à l'aide d'un questionnaire
- 5 - On observe des utilisateurs représentatifs pendant qu'ils réalisent des tâches définies avec le système interactif
- 6 - Des utilisateurs représentatifs testent le système interactif pour trouver des endroits où il ne fonctionne pas correctement

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 22 1 réponse correcte

Code UXQB E.1.b (E.2)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel caractérise le mieux une évaluation ergonomique sommative?

- 1 - Une évaluation ergonomique qui a lieu tôt dans le cycle de développement d'un nouveau système interactif. Elle se concentre sur les besoins utilisateurs
- 2 - Une évaluation ergonomique qui a lieu tard dans le cycle de développement d'un nouveau système interactif. Elle se concentre sur l'efficacité
- 3 - Un rapport qui résume les résultats de plusieurs évaluations ergonomiques
- 4 - Un rapport qui résume les résultats d'une évaluation réalisée par un groupe focus
- 5 - Une méthode d'évaluation ergonomique où deux utilisateurs représentatifs réalisent ensemble des tâches d'évaluation ergonomique. Le modérateur résume leur conversation dans un rapport d'évaluation ergonomique sommative
- 6 - Une méthode d'évaluation ergonomique où une bande d'utilisateurs représentatifs (typiquement 3-5) réalisent ensemble des tâches d'évaluation ergonomique. Le modérateur résume leur conversation dans un rapport d'évaluation ergonomique sommative

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 23 1 réponse correcte

Code UXQB E.1.c (E.6)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel caractérise le mieux une inspection ergonomique?

- 1 - Une réunion où des concepteurs brainstorm des idées pour un nouveau système interactif
- 2 - Une évaluation d'un storyboard
- 3 - Une évaluation d'un système interactif où les évaluateurs identifient des problèmes d'utilisabilité potentiels
- 4 - Une inspection ergonomique est la même chose qu'un test utilisateur
- 5 - Une inspection ergonomique est la même chose qu'un groupe focus
- 6 - Une inspection ergonomique est la même chose qu'une évaluation heuristique



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 24 1 réponse correcte

Code UXQB E.2.a (E.10)

Question: Votre équipe est prête à lancer un nouveau site de location de voiture. A cause de contraintes temporelles, vous n'avez pas eu le temps de réaliser un test utilisateur du site web. Votre responsable vous demande maintenant de réaliser un test utilisateur. Les membres de votre équipe sont sceptiques par rapport à l'utilisabilité. Si l'on considère qu'il n'existe pas de contraintes temporelles et budgétaires majeures, parmi les actions suivantes, laquelle est la plus bénéfique pour le projet?

- 1 - Réaliser un test utilisateur avec 20 utilisateurs représentatifs. Inviter les membres de l'équipe à observer les sessions de test
- 2 - Réaliser un test utilisateur avec 6 utilisateurs représentatifs. Inviter les membres de l'équipe à observer les sessions de test
- 3 - Réaliser un groupe focus avec 10 utilisateurs représentatifs pendant lequel le site web est présenté et discuté. Inviter les membres de l'équipe à observer le groupe focus
- 4 - Réaliser un groupe focus avec 4 utilisateurs représentatifs pendant lequel le site web est présenté et discuté. Inviter les membres de l'équipe à observer le groupe focus
- 5 - Demander à chaque membre de votre équipe de réaliser un certain nombre de tâches représentatives sur le site web, de telle manière qu'ils "sentent la douleur des utilisateurs"
- 6 - Réaliser une évaluation heuristique du site web

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 25 2 réponses correctes Code UXQB E.2.b (E.3)

Question: Vous planifiez un test utilisateur pour le site web d'une entreprise qui loue des vans. Votre budget vous permet de réaliser un test avec 10 utilisateurs.



Van

Parmi les groupes d'utilisateurs suivants, choisissez les deux que vous recruteriez pour le test utilisateur:

- 1 - Des employés front-office qui connaissent très bien les clients et le comportement des clients
- 2 - Des investisseurs
- 3 - Des gens qui cherchent un emploi
- 4 - Des gens qui veulent acheter un van d'occasion
- 5 - Des clients de location – Des personnes individuelles qui déménagent
- 6 - Des clients de location de petites entreprises

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 26 1 réponse correcte

Code UXQB E.2.c (E.4)

Question: On vous a demandé de réaliser un test utilisateur du site web de location de voiture Avis pour votre pays. Parmi les tâches suivantes, laquelle n'est PAS appropriée pour le test utilisateur?

- 1 - Trouvez un numéro de téléphone que vous pouvez appeler afin de parler de votre contrat de location à une personne humaine
- 2 - Dites-moi ce que vous pensez de la page d'accueil de Avis
- 3 - Louez une voiture qui correspond à vos besoins, depuis un endroit et pour une durée qui vous va bien et qui correspond à votre budget
- 4 - Louez une petite voiture depuis l'aéroport de Londres Heathrow à partir de 9h00 demain matin. Vous planifiez de rendre la voiture 4 jours plus tard à midi au même endroit
- 5 - Annulez une réservation que vous avez effectué précédemment
- 6 - Quel est le prix de location d'un GPS?

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 27 1 réponse correcte

Code UXQB E.2.d (E.5)

Question: Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux un "entretien post-test" dans un test utilisateur?

- 1 - Les informations que le modérateur communique au participant au test, avant le test utilisateur
- 2 - L'entretien qui a lieu avant le test utilisateur
- 3 - Les questions que le modérateur pose au participant au test pendant le test utilisateur
- 4 - L'entretien qui a lieu immédiatement après le test utilisateur
- 5 - Les questions que le modérateur pose aux participants au test environ une semaine après le test utilisateur pour mesurer leur expérience utilisateur long-terme
- 6 - L'expression "entretiens post-test" n'est utilisée qu'en lien avec les entretiens ethnographiques, et non avec les tests utilisateurs

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 28 1 réponse correcte

Code UXQB E.3.a (E.7)

Question: Vous réalisez une évaluation heuristique pour un nouveau site web de location de voiture. Parmi les commentaires suivants, lequel n'est PAS approprié pour cette évaluation?

- 1 - "Il manque un bouton 'Annuler la réservation' sur la page d'accueil"
- 2 - "La publicité animée sur le côté gauche de la page d'accueil m'a gêné et distrait"
- 3 - "Les prix de location sont trop élevés"
- 4 - "Les termes techniques tels que CDW, Assurance-Collision Sans Franchise (*Collision Damage Waiver* en anglais), sont bien expliqués"
- 5 - "Il m'a été difficile de déterminer le coût total d'une location"
- 6 - "Je n'ai pas été capable de déterminer si je pouvais louer une voiture à Paris et la rendre à Madrid"

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question 29**    **3 réponses correctes**    Code UXQB E.4.a (E.8)

Question: Vous réalisez une enquête utilisateur pour un site web de location de voiture. L'objectif de l'enquête est de déterminer la satisfaction des utilisateurs avec le site web. Les utilisateurs répondent aux questions en utilisant une échelle qui va de "pas du tout d'accord" à "tout à fait d'accord". Parmi les propositions suivantes, choisissez les trois qui sont appropriées pour cette enquête:

- 1 - Le coût de location d'une voiture sur ce site web est raisonnable
- 2 - Ce site web a des couleurs attirantes
- 3 - C'est simple de louer une voiture sur ce site web
- 4 - Ça n'a pas été difficile de trouver mon chemin sur ce site web
- 5 - Les conditions de l'assurance sont acceptables
- 6 - Ce site web n'a pas l'air professionnel

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 30 1 réponse correcte

Code UXQB E.4.b (E.9)

Question: Votre équipe est responsable de la gestion d'un site web de location de voiture. Le *management* vous a demandé de réaliser une enquête utilisateur avec 2000 utilisateurs pour avoir une idée du niveau de satisfaction des utilisateurs avec le site web. Parmi les activités suivantes, laquelle est la plus importante avant de lancer l'enquête?

- 1 - Interviewer des utilisateurs qui ont utilisé le site web au moins cinq fois pour déterminer les questions qui devraient être incluses dans le questionnaire
- 2 - Demander au *management* de valider le questionnaire
- 3 - Réaliser un groupe focus où 5 utilisateurs représentatifs discutent le questionnaire
- 4 - Interviewer 5 utilisateurs représentatifs du site web de location de voiture. Utiliser les résultats de l'entretien pour créer une liste de besoins utilisateurs pour l'enquête utilisateur
- 5 - Réaliser une inspection heuristique du questionnaire
- 6 - Réaliser un test utilisateur informel du questionnaire avec des utilisateurs représentatifs

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Question 31 3 réponses correctes** Code UXQB P.1.a (P.1)

Question: Parmi les composants suivants, choisissez les trois qui font partie de l'interface utilisateur d'une voiture:

- 1 - L'accélérateur
- 2 - La plaque d'immatriculation
- 3 - Le levier de vitesse
- 4 - Le pare-choc
- 5 - Le crochet d'attelage
- 6 - Le carburateur

**Question 32 3 réponses correctes** Code UXQB P.1.b (P.2)

Question: Parmi les propriétés suivantes, choisissez les trois qui font partie de la définition de l'utilisabilité dans la norme ISO 9241:

- 1 - Accessibilité
- 2 - Complétude
- 3 - Efficience
- 4 - Efficacité
- 5 - Satisfaction
- 6 - Temps de réponse



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 33 1 réponse correcte

Code UXQB P.1.c (P.3)

Question: Un site web de location de voiture ne permet pas aux utilisateurs d'annuler une réservation. Des études utilisateurs montrent que les utilisateurs ont besoin de cette fonction. Parmi les propriétés de l'utilisabilité selon la norme ISO 9241, laquelle est-ce que ce site web enfreint?

- 1 - Accessibilité
- 2 - Complétude
- 3 - Efficience
- 4 - Efficacité
- 5 - Satisfaction
- 6 - Temps de réponse

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 34 1 réponse correcte

Code UXQB P.1.d (P.4)

Question: Que signifie "expérience utilisateur"?

- 1 - Le degré selon lequel un système interactif peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés pour atteindre des objectifs définis avec efficacité, efficacité et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié
- 2 - L'utilisabilité avec un accent particulier sur la satisfaction basée sur l'apparence et l'attractivité du système interactif
- 3 - La première impression d'un système interactif
- 4 - L'impression que les utilisateurs ont à l'égard d'un système interactif après un usage fréquent pendant au moins 6 mois
- 5 - L'utilisabilité et l'obligeance du support du système interactif – c'est à dire de la documentation, de l'aide, du support téléphonique, etc.
- 6 - Les perceptions et réactions d'une personne à l'égard d'un système interactif qui résultent de son utilisation réelle ou anticipée

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 35 3 réponses correctes Code UXQB P.1.e (P.5)

Question: Un site web est utilisé de manière égale par tout le monde. Certains utilisateurs ont des limitations cognitives ou physiques. Parmi les activités suivantes, choisissez les trois qui améliorent principalement l'accessibilité du site web:

- 1 - Réaliser un test utilisateur du site web avec des personnes déficientes visuelles
- 2 - Mesurer le pourcentage de temps où le site web est accessible – c'est à dire où il est disponible et opérationnel
- 3 - Concevoir le site web de telle manière que les utilisateurs puissent facilement changer la taille de la police
- 4 - Proposer des textes clairs et courts
- 5 - Proposer des messages d'erreurs visibles et constructifs
- 6 - Être compatible avec les lecteurs d'écrans. Un lecteur d'écran est un logiciel qui permet de lire à voix haute un texte affiché

### Question 36 3 réponses correctes Code UXQB P.2.a

Question: Parmi les produits suivants, choisissez les trois qui sont créés dans la phase "Comprendre et spécifier le contexte d'utilisation":

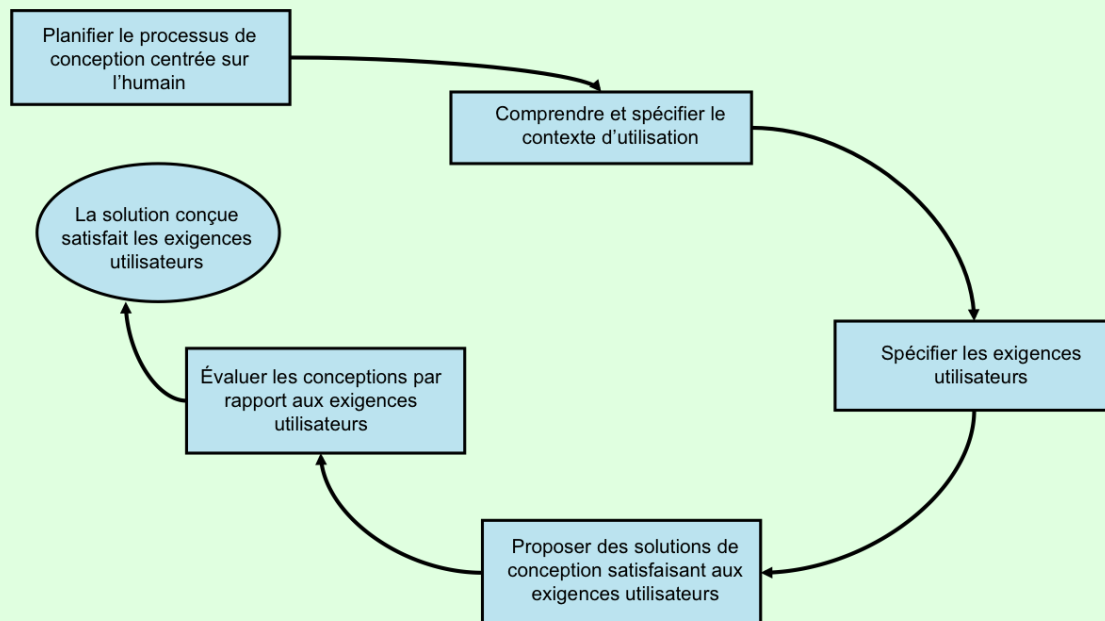
- 1 - Besoins utilisateurs
- 2 - Description du contexte d'utilisation
- 3 - Personas
- 4 - Scénarios
- 5 - Exigences utilisateurs
- 6 - Prototype basse fidélité

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 37 1 réponse correcte

Code UXQB P.2.b (P.7)

Question: Le schéma ci-dessous montre les dépendances mutuelles entre les activités du processus de conception centrée sur l'humain d'après la norme ISO 9241-210.



Néanmoins le schéma pourrait contenir une erreur intentionnelle. Qu'est-ce qui ne va pas?

- 1 - Tous les connecteurs doivent avoir des flèches dans les deux directions, par exemple depuis "Évaluer les conceptions par rapport aux exigences utilisateurs" vers "Proposer des solutions de conception satisfaisant aux exigences utilisateurs"
- 2 - La boîte "Vérifier et geler les exigences utilisateurs" manque entre "Spécifier les exigences utilisateurs" et "Proposer des solutions de conception satisfaisant aux exigences utilisateurs"
- 3 - La boîte "Le marketing adapte les exigences utilisateurs aux résultats de leur enquête client" manque entre "Spécifier les exigences utilisateurs" et "Proposer des solutions de conception satisfaisant aux exigences utilisateurs"
- 4 - La boîte "Validation du *management*" manque entre "Évaluer les conceptions par rapport aux exigences utilisateurs" et "La solution conçue satisfait les exigences utilisateurs"
- 5 - La boîte "Évaluer les conceptions par rapport aux exigences utilisateurs" doit avoir des connecteurs avec des flèches qui pointent vers chaque boîte précédente avec le texte "Itérer le cas échéant"
- 6 - Rien – le schéma est essentiellement correct

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### Question 38 1 réponse correcte

Code UXQB P.2.c (P.8)

Question: Parmi les éléments suivants, lequel doit être compris dans un processus de conception centré sur l'humain?

- 1 - Un engagement clair du *management* pour l'utilisabilité et pour la conception centrée sur l'humain
- 2 - Un intérêt de la part du management pour l'innovation
- 3 - Une analyse des produits de la concurrence pour comprendre les pièges potentiels
- 4 - Une feedback efficace dans toutes les phases
- 5 - Des démonstrations régulières du système interactif en évolution auprès des utilisateurs
- 6 - Des délais exacts pour les échéances relatives à l'utilisabilité afin de suivre les progrès

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### Question 39 1 réponse correcte

Code UXQB P.2.d (P.9)

Question: Vous développez avec un de vos collègues un nouveau site web de location de voiture. Vous avez décrit les utilisateurs potentiels du site web et les tâches représentatives que les utilisateurs réaliseront sur le site web. Vous avez également analysé les contextes dans lesquels le site web sera utilisé et l'équipement que les utilisateurs utiliseront pour accéder au site web.

Vos descriptions et analyses ont été revues et validées par les utilisateurs, le *management* et un ingénieur en utilisabilité compétent. Parmi les étapes suivantes, laquelle est la prochaine?

- 1 - Planifier le processus de conception centré sur l'humain
- 2 - Comprendre et spécifier le contexte d'utilisation
- 3 - Spécifier les exigences utilisateurs
- 4 - Créer des prototypes basse fidélité
- 5 - Proposer des solutions de conception satisfaisant aux exigences utilisateurs
- 6 - Évaluer les conceptions par rapport aux exigences

### Question 40 1 réponse correcte

Code UXQB P.3.a (P.10)

Question: Qui est responsable de créer les personas?

- 1 - L'ingénieur en utilisabilité
- 2 - L'ingénieur en exigences utilisateurs
- 3 - Le designer d'interaction
- 4 - L'architecte d'information
- 5 - Le designer d'interface utilisateur
- 6 - L'évaluateur d'utilisabilité

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

**Fin des 40 questions d'examen**

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

### 5 Réponses aux questions d'examen

Question	Réponse	Notes
1	4	
2	2	
3	1	
4	2+3	
5	1+4+5	
6	4+5	
7	1	
8	1+2	
9	5	
10	1+6	
11	4	
12	1+2+4	3 est absurde, 5+6 sont des heuristiques, pas des principes de dialogue
13	1	1 est correct d'après ISO 9241-110, section 4.5.1. 5+6 sont des heuristiques, pas des principes de dialogue
14	6	
15	4+6	
16	4	
17	2	
18	2	
19	6	
20	2	
21	5	
22	2	
23	3	
24	2	La réponse 2 est meilleure que la réponse 1. Si vous avez les ressources pour tester avec 20 utilisateurs, commencez par tester avec 6 utilisateurs, puis corrigez les problèmes les plus critiques et testez de nouveau avec 6 autres utilisateurs.
25	5+6	
26	2	
27	4	
28	3	
29	2+3+6	La réponse 4 n'est pas optimale à cause de la phrase "Ça n'a pas été difficile ...". Si "Ça n'a pas été difficile ..." était remplacé par "Ça a été facile ..." la réponse 4 serait plus acceptable.
30	6	
31	1+3+5	



## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

Question	Réponse	Notes
32	3+4+5	
33	4	
34	6	
35	1+3+6	
36	2+3+4	
37	5	
38	4	
39	3	
40	2	

## CPUX-F Questions publiques d'examen (pour l'entraînement)

---

### 6 Changements importants par rapport aux versions précédentes

Date, version	Changement
30-03-2016 Version 2.11	Première version en Français