

4/24/2025

Université de Technologie d'Haïti

UNITECH

DESS

EQUIPE 10

- Guytompous J. DESMOULIN
- Willy EXANTUS
- John-Eder EXUME
- Marc-Sene HORNE
- Lamare JOSEPH
- Egzael LABADY
- Stanley LOUIS
- Lubens LUMA
- Renel SIDRENICE
- Wideline TAVIL

Gestion de Projet Informatique

Professeur: **Levika Hervé Nankap**

Réponses

QCM #1 : Pour chaque question, sélectionnez la réponse exacte.

1. B)
2. C)
3. B)
4. B)
5. B)
6. C)
7. B)
8. C)
9. C)
10. A)

QCM #2 : Pour chaque question, sélectionnez la réponse exacte.

1. B - 9
2. B - 3
3. A - Vrai
4. B - La transparence – L'adaptation – L'inspection
5. C - Le Product OWNER
6. B, C, F
7. B - Faux
8. B - Faux
9. A - Vrai
10. D - Un rituel dans lequel l'équipe inspecte ses pratiques et méthodes de travail dans le but de les améliorer.

QCM #3 : Pour chaque question, sélectionnez la réponse exacte.

1. B – Soit un utilisateur, soit l'acheteur d'un système ou d'un logiciel
2. B – Faux
3. B – Prioriser et gérer le Product Backlog
4. A – Vrai
5. B – Faux
6. A – Valeur
7. B – A l'équipe Scrum et à quiconque est concerné par le travail du Sprint
8. B – Faux
9. A – vrai
10. A – 2

QCM #4 : Pour chaque question, sélectionnez la réponse exacte.

1. C) ART Backlog

2. A) Vrai
3. A) Vrai
4. A) Vrai
5. A) Vrai
6. B) Le niveau de programme regroupe des équipes dans un ART, tandis que le niveau de grande solution regroupe plusieurs ARTS
7. B) Permettre aux membres partageant des compétences similaires de collaborer
8. C) Faciliter la coordination entre les équipes
9. B) L'Objectif de Sprint de chaque équipe s'aligne avec l'Objectif de Sprint Nexus
10. C) Les équipes