



Aperçu du guide des Évaluations interactives



Lorsque vous présentez une demande à Procter & Gamble, il se peut qu'on vous demande de remplir une Évaluation interactive. La plupart des candidats estiment qu'il faut environ 30 minutes pour effectuer cette évaluation. Veuillez ajuster votre horaire en conséquence avant de commencer. Si vous décidez de quitter et de poursuivre l'évaluation ultérieurement ou si vous êtes déconnecté pour quelque raison que ce soit, vous pouvez réutiliser le lien qui vous a été fourni précédemment. Le lien vous mènera au début de la prochaine étape d'évaluations, juste après la dernière étape d'évaluations que vous avez terminée.

Les évaluations interactives aideront P&G à en apprendre davantage sur vos capacités de raisonnement. Ces renseignements serviront à évaluer dans quelle mesure vos qualifications et capacités particulières répondent aux critères précis requis pour réussir dans l'emploi pour lequel vous avez postulé.

Avant de commencer les évaluations interactives, veuillez noter:

1. Une fois que vous aurez répondu à une question, vous passerez à la question suivante et vous ne pourrez plus revenir en arrière pour modifier vos réponses aux questions précédentes.
2. Il est important que vous terminiez cette évaluation par vous-même et sans l'aide d'autres personnes. Si vous continuez au-delà de cette étape du processus, nous pouvons vérifier votre capacité à résoudre ce type de problèmes dans des conditions contrôlées.
3. Ces évaluations demandent beaucoup de concentration. Si vous avez besoin de mesures d'adaptation spéciales pour ce processus de test, [veuillez soumettre votre demande ici](#). Si vous pensez avoir besoin d'une mesure d'adaptation pour effectuer les Évaluations Interactives, veuillez ne pas continuer avant d'avoir envoyé votre demande et d'avoir été informé par un représentant de P&G.
4. Au fur et à mesure que vous progressez dans l'évaluation, il est important de n'utiliser que la flèche de navigation fournie sur chaque page. N'utilisez pas les options du navigateur Suivant, Précédent ou Actualiser pour naviguer. Ces options ne sont pas conçues pour fonctionner avec cette évaluation et causeront une erreur si elles sont utilisées.

Les pages suivantes passent en revue quelques exemples de questions de l'évaluation interactive que l'on vous posera ou non au cours de votre processus d'évaluation, selon la place pour laquelle vous postulez.

Exemples d'évaluation interactive

Évaluation 1 : Description

Cette activité vous prendra environ 6 minutes. Il vous faut résoudre diverses équations. N'oubliez pas l'ordre des opérations : la multiplication doit d'abord être calculée, puis l'addition et la soustraction. Le chronomètre démarre automatiquement lorsque la première activité apparaît à l'écran.

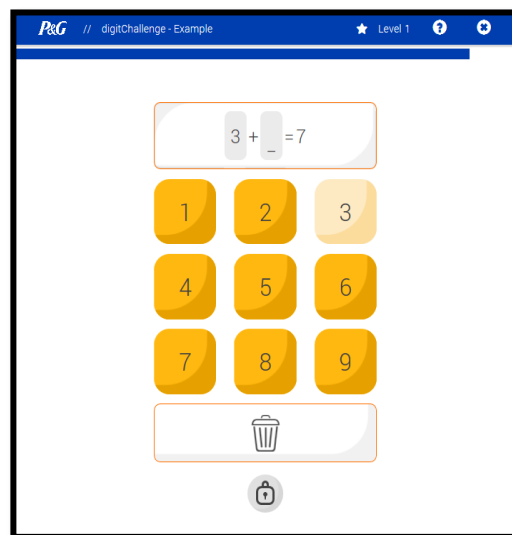
Pour cette évaluation, vous devez remplir tous les espaces vides avant de pouvoir débloquer le niveau suivant. En haut de chaque page, vous verrez une équation avec des espaces vides. Afin de combler les espaces vides, les chiffres de 1 à 9 sont disponibles. Chaque chiffre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Votre tâche sera de combler les espaces vides d'une équation avec des chiffres pour que le résultat donné soit correct. Au fur et à mesure, le nombre d'espaces vides à combler peut augmenter ou diminuer.

La minuterie et la barre de temps indiquent le temps total restant pour l'ensemble de l'activité. Le numéro du niveau indique la progression de votre niveau actuel.

Évaluation 1 : Exemple

À droite, vous pouvez voir une équation incomplète et le pavé numérique avec les chiffres disponibles. Le cadre en surbrillance indique qu'un espace est sélectionné. Vous pouvez sélectionner un espace en cliquant/tapant simplement dessus. Le « 3 » est déjà sélectionné, faisant du « 4 » le seul autre chiffre qui rendra cette équation correcte. Lors de l'évaluation, il est possible qu'il y ait plus d'une bonne réponse. Les autres réponses possibles au problème de l'exemple à droite sont : « 2 » et « 5 », « 1 » et « 6 », « 4 » et « 3 », « 5 » et « 2 », ainsi que « 6 » et « 1 ».

Après avoir rempli tous les espaces vides, tapez/cliquez sur l'icône de verrouillage afin de passer au niveau suivant.



Évaluation 2 : Description

Cette activité vous prendra environ 6 minutes. Elle mesure votre capacité à tirer des conclusions logiques. Veuillez noter que, contrairement à l'évaluation 1 ci-dessus, il n'y aura qu'une seule bonne réponse pour chaque question.

Pour cette évaluation, vous devez sélectionner une branche avant de pouvoir débloquer le niveau suivant. Une « branche » désigne l'une des branches du tube reliant la rangée supérieure des symboles à la rangée inférieure des symboles. Dans chaque tâche, quatre symboles sont affichés au-dessus d'un tube. L'ordre des symboles est modifié à l'intérieur du tube selon une certaine règle logique. C'est pourquoi vous voyez les quatre mêmes symboles dans un ordre différent sous le tube. Votre tâche est d'identifier la branche par laquelle les symboles sont passés au cours de leur passage dans le tube.

Au-dessus du tube, vous pouvez voir les symboles dans leur ordre initial. A l'intérieur du tube, il y a trois branches différentes, chacune avec une série différente de numéros qui lui sont assignés. Chaque branche contient des chiffres qui représentent les symboles au-dessus du tube. L'ordre des chiffres indique la position des symboles sous le tube. La minuterie et la barre de temps indiquent le temps restant pour l'évaluation. Le numéro du niveau indique la progression de votre niveau actuel. Le chronomètre démarre automatiquement lorsque la première activité apparaît à l'écran.

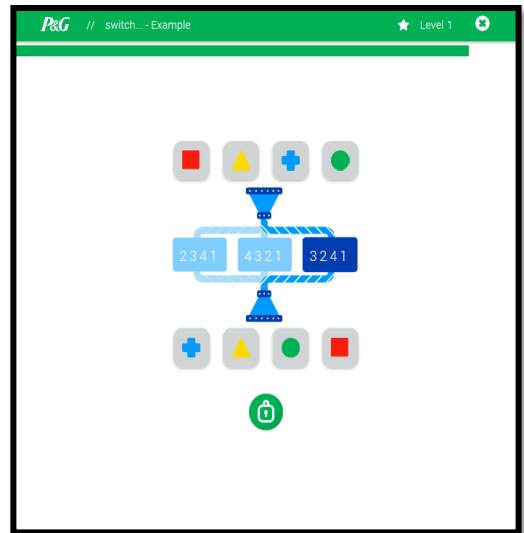
Après avoir sélectionné votre branche, tapez/cliquez sur l'icône de verrouillage afin de passer au niveau suivant.

Évaluation 2 : Exemple

Chaque branche contient des chiffres qui représentent les symboles au-dessus du tube. L'ordre des chiffres indique la position des symboles sous le tube.

Dans l'exemple de droite, la troisième branche (3, 2, 4, 1) est **la bonne réponse**, car elle reflète exactement l'ordre des symboles en bas par rapport aux symboles en haut. Les symboles en bas sont dans l'ordre suivant : troisième symbole en haut (croix), deuxième symbole en haut (triangle), quatrième symbole en haut (cercle), puis premier symbole en haut (carré).

La première branche (2, 3, 4, 1) est **incorrecte** car elle indique que les symboles en bas doivent être dans l'ordre suivant : deuxième symbole en haut (triangle), troisième symbole en haut (croix), quatrième symbole en haut (cercle), et enfin premier symbole en haut (carré).



La deuxième branche (4, 3, 2, 1) est également **incorrecte**, car elle indique que les symboles en bas doivent être dans l'ordre suivant : quatrième symbole en haut (cercle), troisième symbole en haut (croix), deuxième symbole en haut (triangle), et ensuite premier symbole en haut (carré).

Remarque : Dans cet exemple, vous voyez une branche reliant la rangée supérieure des symboles et la rangée inférieure des symboles. Si deux branches sont connectées en série, la sortie de la première branche est l'entrée de la seconde branche.

Évaluation 3 : Description

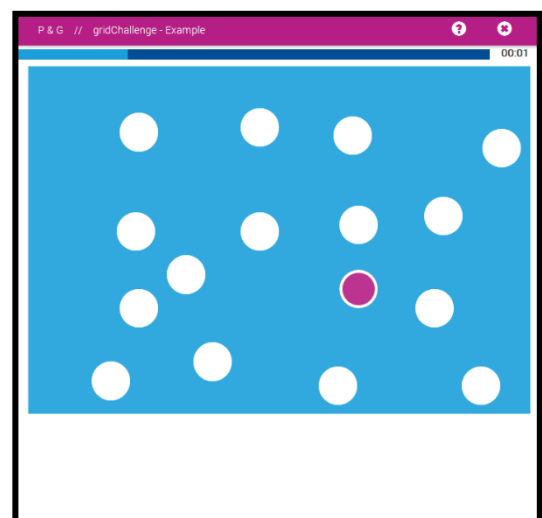
Cette activité est une évaluation rapide qui se déroule en trois étapes. Il vous faudra environ 12 minutes pour la terminer. Chaque étape comporte plusieurs niveaux et dure environ 4 minutes. Le chronomètre démarre automatiquement lorsque la première activité apparaît à l'écran.

À chaque étape, un point apparaîtra dans l'un des trous à l'écran. Une tâche vous sera alors présentée. Vous alternerez entre l'affichage des points et l'exécution de tâches 2 à 5 fois, puis il vous sera demandé de vous rappeler où se trouvaient les 2 à 5 points.

Évaluation 3 : Exemple

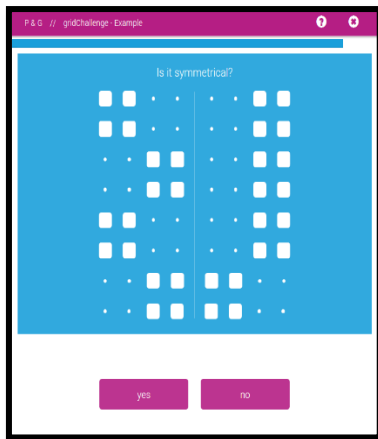
Dans l'exemple de droite, le premier point apparaît dans le quadrant inférieur droit de l'écran. Votre travail consiste à vous souvenir de l'emplacement de ce point. Après avoir brièvement visionné le point, vous aurez une deuxième tâche à accomplir. Ce schéma se répétera 2 à 5 fois avec une deuxième tâche après que chaque point soit affiché.

La deuxième tâche après chaque point varie d'une étape à l'autre. Un exemple de chacune de ces trois tâches est présenté ci-dessous. Dans la première étape (les trois premières minutes), votre tâche consiste à déterminer rapidement si le côté droit de l'image est l'image en miroir du côté gauche. La réponse à la tâche de la première étape ci-dessous est « non », car le côté droit ne reflète pas le côté gauche. Dans la deuxième étape, votre tâche consiste à déterminer rapidement si le motif de

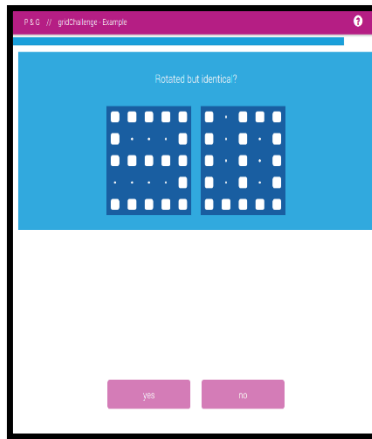


droite est tourné mais identique à celui de gauche, ou s'il est tourné et en miroir. La réponse à la tâche de la deuxième étape ci-dessous est « oui », car le côté droit représente le côté gauche, tourné. Dans la troisième étape, votre tâche consiste à déterminer si la combinaison de l'élément montré dans la case supérieure gauche 4 | P a g e en plus de l'élément dans la case supérieure de droite crée l'image montrée dans la case inférieure. Notez que certaines tâches vous demanderont également de supprimer (-) l'élément dans la case supérieure droite de l'élément dans la case supérieure gauche, par opposition à ajouter (+). La réponse à la tâche de la troisième étape ci-dessous est « oui », car la case inférieure représente les cases supérieures gauche et droite additionnées. Quel que soit l'étape, assurez-vous de surveiller la barre de minuterie en haut de chaque écran, car elle compte plus rapidement à rebours image après image.

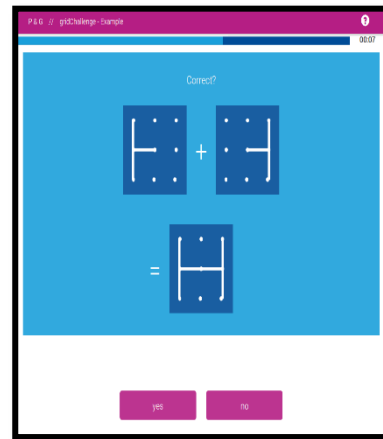
Après avoir terminé les 2 à 5 itérations d'apparition des points et répondu à la deuxième tâche, on vous demandera d'indiquer l'emplacement et l'ordre des 2 à 5 points qui vous ont été montrés. Assurez-vous de répondre rapidement, car vos réponses seront soumises lorsque vous toucherez/clicquerez sur « Soumettre » ou lorsque la minuterie en haut de l'écran s'épuisera.



La première tâche



La deuxième tâche



La troisième tâche