
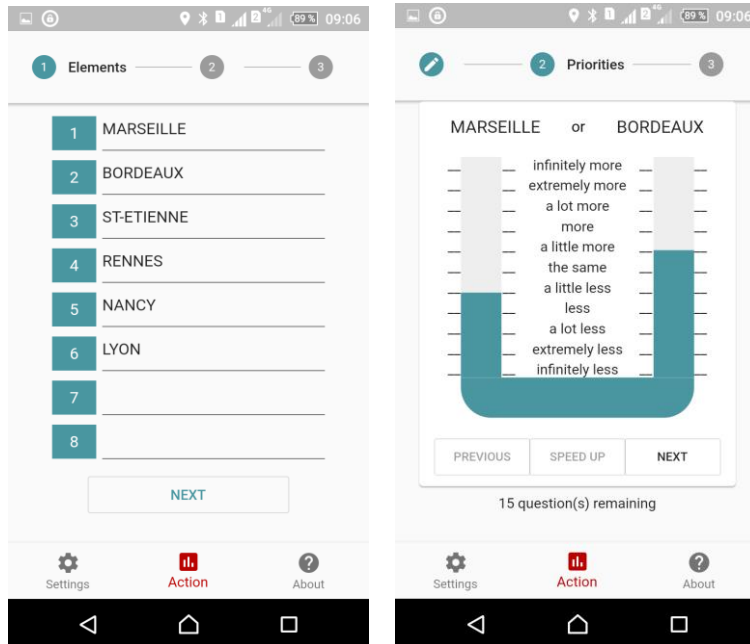
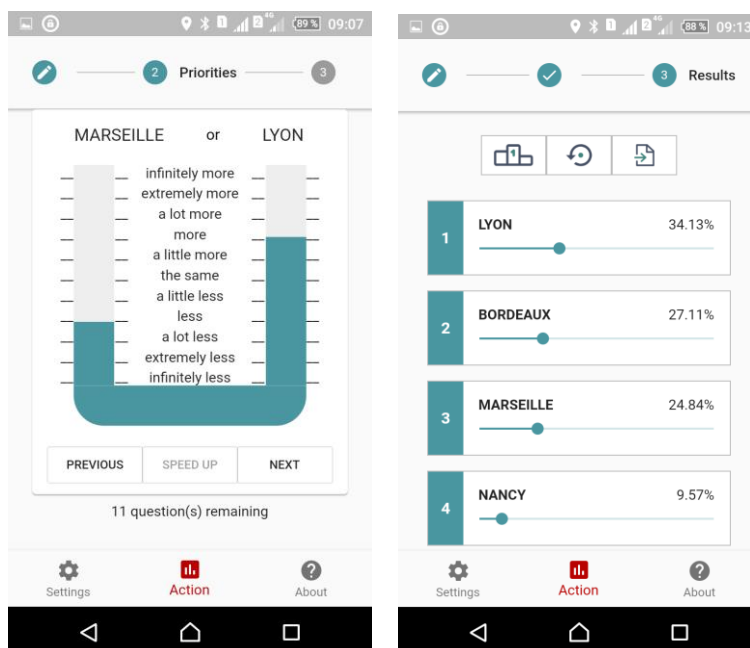




Les équipes en jeu (8 au plus, effectuer idéalement une « short list »...) sont indiquées puis évaluées 2 à 2 par le répondant à l'aide d'une échelle littérale et graphique neutre (voir ) prenant en compte l'intensité. Toutes ses facultés intellectuelles sont ainsi inconsciemment et simplement mobilisées pour le raisonnement et, ce, sans aucun effort particulier : connaissances, expérience et intuition. Y contribuent notamment ses lectures, les avis recueillis, le lieu du match, etc.



Ici, MARSEILLE opposée à BORDEAUX... est considérée comme la gagnante la PLUS probable. Ce mode d'évaluation force le raisonnement à se concentrer sur ces deux seuls éléments, à l'exclusion de tout autre.



Si le répondant n'a aucune idée sur la question posée, les réponses seront aléatoires et pourront conduire à une incohérence de raisonnement, laquelle sera immédiatement détectée par **Priorizer** qui refusera dès lors de restituer des résultats et invitera à un nouveau cycle d'évaluations.

Les évaluations suivantes opposent chaque équipe 2 à 2 jusqu'à épuisement du cycle. Le nombre de questions restantes est indiqué sous le comparateur en U. **Priorizer** agrège chaque évaluation pour effectuer une synthèse et restituer les résultats. Le classement peut ensuite être ordonné  et des simulations effectuées (de type WHAT IF en modifiant la position d'un curseur...) : celles-ci conservent l'expertise communiquée. Au besoin, les résultats peuvent être sauvegardés par envoi d'email .

Ce cas d'application ne relève pas des lois du hasard et sa résolution nécessite l'identification et l'interprétation d'un nombre important d'informations disparates, tant subjectives qu'objectives pouvant être synthétisées par le cerveau humain. Pour le solutionner au mieux nous n'avons pas besoin de systèmes complexes mais d'une approche d'agrégation aussi correcte que possible des multiples informations, connues ou inconnues, qui le caractérise. Pour en savoir plus consulter le site web.

Priorizer est un logiciel d'Intelligence Assistée (IAs) basé sur les travaux du Pr Thomas L. Saaty, mathématicien US mondialement réputé et reconnu, dont les théories font autorité dans le domaine de l'aide à la décision et des systèmes associés.