



DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

CONCEPTION ET CREATION DE SITES WEB

WEB DESIGN AND DEVELOPMENT

NIVEAU SECONDAIRE /
SECONDARY

Table des matières

1. L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES.....	3
2. INTRODUCTION.....	3
3. DESCRIPTION DU CONCOURS	4
4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE.....	5
5. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ	5
6. ÉVALUATION.....	5
7. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.....	5
8. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL.....	6

1. L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES

Skills/Compétences Canada (SCC) travaille de concert avec Emploi et Développement social Canada à un projet de sensibilisation à l'importance des neuf compétences essentielles (CE) qui sont déterminantes pour réussir sur le marché du travail. Dans le cadre de cette initiative, les compétences essentielles à chaque métier et à chaque technologie ont été déterminées et incluses dans les descriptions de concours, les projets d'épreuve et les documents sur les projets. La prochaine étape du projet de sensibilisation est l'établissement d'un bulletin des CE pour les concurrents et les concurrentes aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies. Ce bulletin indique leur niveau de maîtrise actuel des CE selon leurs résultats aux Olympiades. Ainsi, les concurrents et les concurrentes sauront lesquelles des compétences essentielles à améliorer. Il est prévu de mettre en vigueur ce nouveau volet aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies 2017.

Voici les 9 compétences essentielles qui sont jugées les plus importantes sur le marché du travail :

¹Calcul, ²Communication orale, ³Travail d'équipe, ⁴Formation continue, ⁵Lecture, ⁶Rédaction, ⁷Capacité de raisonnement, ⁸Utilisation de documents, ⁹Compétences numériques.

Les compétences essentielles à votre domaine de compétition sont indiquées dans les sections 2.4 ou 3.2 de la Description de concours. Les trois principales compétences essentielles de votre domaine de compétition sont indiquées dans votre projet et dans tous les autres documents liés au projet.

2. INTRODUCTION

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

<http://skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-linformation/conception-de-sites-web/>

2.2 But de l'épreuve

Permettre aux concurrents et aux concurrentes de montrer leurs compétences pratiques en conception et création de sites Web côté client et côté serveur.

2.3 Durée du concours

12 heures

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Ce concours modulaire permettra d'évaluer les connaissances et compétences suivantes :

- Éléments graphiques pour le Web
- Principes de conception de pages Web
 - Couleurs, typographie, structure, etc.
- HTML 5
- CSS 1, 2 et 3
- PHP 5
- JavaScript / Ajax

Les postes de travail des concurrents et des concurrentes seront équipés d'un serveur local XAMPP et d'autres logiciels pour la réalisation de leurs solutions. Les juges évalueront les projets sur les postes de travail.

3. DESCRIPTION DU CONCOURS

3.1 Documents qui seront fournis et date à laquelle les concurrents et les concurrentes y auront accès.

DOCUMENT	DATE D'AFFICHAGE SUR LE SITE WEB
Critères d'évaluation	Janvier 2017
Projet d'épreuve	Janvier 2017

3.2 Tâches que les concurrents et les concurrentes pourraient avoir à effectuer durant l'épreuve :

- Concevoir des pages Web accessibles et utilisables au moyen du langage (X)HTML et de CSS⁹
- Créer des conceptions de page Web impliquant une réaction qui sont visualisables dans des navigateurs modernes (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge, Apple Safari) et sur divers appareils (ordinateur de bureau, tablette électronique, téléphone intelligent)⁹
- Créer, manipuler et optimiser des graphiques vectoriels et par quadrillage
- Écrire le code JavaScript et utiliser les bibliothèques pour améliorer l'interactivité des solutions Web
- Rédiger les programmes JavaScript et PHP selon un ensemble d'exigences fonctionnelles
- Créer et utiliser des bases de données relationnelles avec MySQL et rédiger des programmes qui fonctionnent avec des données rémanentes^{7,9}
- Appliquer des modèles connus de conception orientée objet dans le cadre d'une solution Web complète^{5,7}
- Refactoriser et mettre au point le code côté client et côté serveur⁷

Compétences essentielles : ⁵lecture ⁷capacité de raisonnement (pensée critique, résolution de problèmes), ⁹compétences numériques.

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Poste de travail informatisé, comprenant un clavier, une souris et un moniteur
- Bureau et fauteuil ergonomique

4.2 Équipement et matériel que doivent apporter les concurrents et les concurrentes.

- Articles facultatifs : clavier, tablette graphique, souris (sans mémoire)
- Appareil MP3 et casque d'écoute (aucun appareil fonctionnant avec Internet)
- Plumes, crayons, papier

4.3 Tenue vestimentaire (fournie par les concurrents et les concurrentes)

- Tenue de travail décontractée

5. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

5.1 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) que doivent apporter les concurrents(es).

- Aucun ÉPI ne sera requis.

6. ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Conception de l'interface-utilisateur	15
Gabarit (X)HTML/CSS	15
Programmation côté client et côté serveur	35
Qualité et sécurité de la solution	20
Intégration d'une solution complète	15

7. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

7.1 Interprétation consécutive

Si des services d'interprétation consécutive seront nécessaires sur place, les bureaux provinciaux ou territoriaux doivent en aviser le Secrétariat national de Skills/Compétences Canada au moins un mois avant le concours, sinon l'obtention de ces services ne sera pas garantie.

7.2 Logiciels

Si la version française d'un logiciel sera requise, les bureaux provinciaux ou territoriaux doivent en aviser le Secrétariat national de Skills/Compétences Canada au moins un mois avant le concours, sinon l'obtention de cette version ne sera pas garantie.

7.3 Claviers

Des claviers anglais seront fournis. Si un clavier français sera requis, les bureaux provinciaux ou territoriaux doivent en aviser le Secrétariat national de Skills/Compétences Canada au moins un mois avant le concours, sinon l'obtention du clavier ne sera pas garantie.

7.4 Modification du projet d'épreuve aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuve a été distribué aux concurrents et aux concurrentes avant le concours, les modifications ne peuvent dépasser 30 % de la teneur du projet. Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

7.5 Égalité de notes

Dans l'éventualité où des concurrents et des concurrentes obtiendraient des notes égales pour l'ensemble du concours, la personne ayant obtenu la plus haute note dans le volet « Objectif » sera la gagnante. Si une égalité persiste après ce nouveau calcul, la personne ayant obtenu la plus haute note combinée pour les modules B et C (notes objectives) sera déclarée gagnante. Ces volets sont décrits dans le document des Critères d'évaluation.

7.6 Règlement du concours

Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadienne des métiers et des technologies.

8. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisme membre	Nom	Courriel
Ontario - Présidence	Dalibor Dvorski	ddvorski@conestogac.on.ca
Saskatchewan	Jeff Boulton	
Yukon	Roger Gillies	
Manitoba	Sean Taylor	