



SCNC
2018

SCNC

SKILLS CANADA
NATIONAL COMPETITION

OCMT

OLYMPIADES CANADIENNES
DES MÉTIERS ET
DES TECHNOLOGIES


SkillsCompétences
Canada
Edmonton2018

DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

PRODUCTION VIDÉO VIDÉO PRODUCTION

NIVEAUX 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	6
6	ÉVALUATION.....	7
7	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS	8
8	RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.....	9
9	MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL.....	9

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 pleinement en vigueur ce volet aux prochaines Olympiades canadiennes.

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 sont indiquées dans les sections 2.3 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-information/production-televisuelle-video/>

2.2 But de l'épreuve

Évaluer les compétences dans le domaine de la production télévisuelle et vidéo.

2.3 Durée du concours

11 heures

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

- Narration
- Planification et conception de la production⁷
- Prises de vue⁹
- Utilisation du son
- Montage numérique⁹
- Travail d'équipe³
- Gestion du temps⁷
- Résolution de problèmes⁷
- Lecture⁵

Compétences essentielles : ³Travail d'équipe, ⁵Lecture, ⁷Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail), ⁹Compétences numériques.

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
Aucun autre document ne sera publié avant le concours.	

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

- Créer deux vidéos distinctes sur le thème qui sera indiqué au début du concours. Le type de vidéo sera choisi parmi les genres suivants : reportage (journalisme électronique), court-métrage, message d'intérêt public, publiereportage, vidéo promotionnelle, vidéo éducative. Le type et le sujet seront choisis par tirage au début de chaque jour du concours.
- **Remarque** : La vidéo 1 sera terminée à la fin du jour 1 et vaudra pour 60 % de la note. La vidéo 2 sera terminée à la fin du jour 2 et vaudra pour 40 % de la note.
- Rédiger un document d'une page précisant l'information suivante :⁷
 - Public cible
 - Buts et objectifs
 - Approche
 - Synopsis
 - Équipement utilisé
 - Solutions novatrices aux problèmes
- Il revient aux concurrents et aux concurrentes d'obtenir les permissions appropriées pour tourner dans d'autres aires des Olympiades. Ils doivent aussi s'informer des consignes de sécurité qui sont en vigueur et les respecter.

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Bureau de travail et barre d'alimentation
- Musicothèque à droits d'auteur affranchis

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

- Un ordinateur équipé d'un logiciel de montage vidéo. Il doit avoir la capacité d'exporter un fichier de 1080p H.264 (mov/m4v/mp4). On peut avoir jusqu'à deux moniteurs.

Les équipes doivent apporter leur propre ordinateur, portable ou de bureau. Les modèles suivants, ou semblables, et les caractéristiques minimales suivantes sont recommandés : MacBook Air, MacBook Pro ou iMac, doté d'un processeur à 2,0 Ghz i5, 8 Go de RAM, d'un SSD de 256 Go. Les équipes doivent apporter les logiciels de leur choix ainsi que les accessoires dont elles auront besoin : adaptateur de courant, clavier, souris, moniteur, etc.

Les équipes qui apportent un ordinateur de leur école (au lieu de leur ordinateur personnel) doivent s'assurer que l'appareil est « déverrouillé » afin que les documents et les logiciels (au besoin) puissent être installés et sauvegardés sur le disque dur, et accessible au personnel de soutien informatique sur place. Il se peut que cela requiert l'accès à la mémoire CMOS.

- Une caméra vidéo (maximum de deux, ou un appareil photo reflex mono-objectif numérique, DSLR, sans miroir, mobile).
- Lentilles (il n'y pas de quantité limite).
- Une carte mémoire libre de tout contenu, et un support pour transférer les enregistrements sur l'ordinateur (lecteur de carte, câble USB, etc.)
- Des piles et un chargeur pour la caméra, les appareils audio, etc.
- Des microphones et des appareils enregistreurs audio externes : microphone canon, lavalière, à main, sans fil, de bureau USB.
- Des casques d'écoute.
- Un trépied stationnaire ou un pied monobranche (pas de chariot, de Steadicams, de rails ou d'autres structures de support, ce qui inclut les stabilisateurs électroniques Osmo et Ronin).
- Une clé USB (pour la sauvegarde, à des fins personnelles, de la version finale des vidéos).
- Les appareils d'éclairage ne sont pas permis.

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

- Les acteurs doivent porter des vêtements appropriés, exempts de logos ou de marques, et aucune mention de la province ou le territoire de l'équipe.

5 EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

5.1 Atelier sur la sécurité

À leur arrivée dans l'aire du concours, les concurrents et les concurrentes participeront à un atelier sur la sécurité. On s'attend à ce qu'ils travaillent d'une manière sécuritaire et qu'ils gardent l'aire de travail exempte de dangers pendant le concours. On pourrait demander à tout concurrent ou toute concurrente qui enfreindra une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement de participer à un deuxième atelier, ce qui n'aura aucune incidence sur le temps qu'il ou elle aura pour réaliser l'épreuve.

5.2 Pièces d'équipement de protection individuelle obligatoires que fournira Skills/Compétences Canada.

- Lunettes de sécurité
- Gants de sécurité
- Casque de sécurité
- Protection de l'ouïe
- Chaussures de sécurité approuvées CSA

6 ÉVALUATION

6.2 Répartition des points

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Résumé de production <ul style="list-style-type: none"> • Buts, objectifs et solutions aux problèmes 	5
Prises de vue <ul style="list-style-type: none"> • Exposition, foyer, composition et balance des blancs • Stabilité et usage efficace du mouvement de la caméra 	20
Son <ul style="list-style-type: none"> • Clarté et mixage global • Utilisation pertinente 	20
Montage <ul style="list-style-type: none"> • Flot, rythme, transitions • Images, titres, effets 	15
Narration <ul style="list-style-type: none"> • Texte efficace témoignant d'un plan • Introduction et conclusion • Cohérence 	15
Spécifications du projet <ul style="list-style-type: none"> • Respect de la durée • Respect du format • Nom de fichier approprié • Respect des caractéristiques du genre 	15
Effet global <ul style="list-style-type: none"> • Impact, créativité et qualité de l'ensemble de la production 	10

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS

Les règlements propres au concours ne peuvent pas contredire les Règlements des concours des Olympiades canadiennes ni avoir préséance sur ces derniers. Ils peuvent toutefois fournir des précisions et clarifier certains éléments qui peuvent varier selon les concours. Tout règlement supplémentaire sera expliqué durant la séance d'orientation.

SUJET	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS
Précisions au sujet du projet	<ul style="list-style-type: none"> • Seuls la musique et les effets sonores de la musicothèque à droits d'auteur affranchis pourront être utilisés. • Seuls les accessoires trouvés sur place peuvent être utilisés pendant le tournage. • Il est interdit d'utiliser des séquences enregistrées avant le concours. • Il est interdit aux entraîneurs et aux représentants des provinces et des territoires d'aider les équipes, de leur fournir des accessoires ou de figurer dans la vidéo de leur équipe. • Il n'y a aucune restriction pour l'usage de logiciel d'édition, par ex., les effets, les générateurs, les titres, la correction des couleurs, les gabarits et les plugiciels. • La version finale des vidéos doit respecter à +/- 4 secondes la durée précisée. Toute vidéo dont la durée dépasse l'écart de +/- 4 secondes ne sera pas évaluée. • Les vidéos finales doivent être remises sur la clé USB fournie. Exactement à la fin de chaque jour du concours, les vidéos doivent avoir entamé la phase d'exportation. Si la phase d'activation n'a pas été entamée à ce moment, la vidéo ne sera pas évaluée. Si l'exportation a débuté et que le CTN doit la transférer de l'ordinateur à une clé USB, l'équipe perdra la valeur des points associée à ce critère d'évaluation du projet. • Le nom du fichier de la vidéo soumise doit respecter la convention d'appellation indiquée dans le projet d'épreuve. • La totalité du montage doit être effectuée dans l'aire du concours.

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 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.

8.2 Procédure de bris d'égalité de notes

En cas d'égalité, l'équipe ayant la plus haute note pour le critère « Effet global » sera déclarée gagnante. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenu la plus haute note pour le critère « Narration » sera déclarée gagnante. Si l'égalité persiste encore, l'équipe ayant obtenu la plus haute note pour le critère « Montage » sera déclarée gagnante.

8.3 Règlements des concours

Se reporter aux [Règlements des concours](#) des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

9 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisme membre	Nom
Alberta	Stuart Serediuk
Colombie-Britannique	Shannon Hagen
Manitoba	Nicole Bouchard
Nouveau-Brunswick	Evar Simon
Terre-Neuve-et-Labrador	Cathy Downey
Nouvelle-Écosse - Présidence	Matt Corkum
Nunavut	Jade Owen
Ontario - Président adjoint	Rob Currie
Saskatchewan	Robert Wall

Pour toute question au sujet du concours, veuillez faire parvenir un courriel à Marilou Leduc, au Secrétariat national de Skills/Compétences Canada, à mariloul@skillscanada.com.