



2018

SCNC

SKILLS CANADA
NATIONAL COMPETITION

OCMT

OLYMPIADES CANADIENNES
DES MÉTIERS ET
DES TECHNOLOGIES



SkillsCompétences
Canada
Edmonton2018

DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

ANIMATION INFORMATISÉE 2D 2D CHARACTER COMPUTER ANIMATION

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	7
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

L'industrie de l'animation, qui est en pleine croissance et dynamique, offre de bonnes perspectives d'emploi. Elle exige des compétences à la fois techniques et artistiques. Il faut aussi savoir gérer son temps, communiquer ses idées et travailler en équipe. L'objectif du concours est de fournir aux concurrents et aux concurrentes l'occasion de se mesurer à d'autres jeunes de partout au Canada en témoignant de leur maîtrise des compétences clés et de leur compréhension du processus d'animation.

Tout au cours des deux jours de l'épreuve, on mettra en relief les concepts fondamentaux de l'animation, qui devront être appliqués. L'accent sera mis sur la capacité des équipes à raconter une histoire par l'entremise de personnages expressifs et d'une trame narrative captivante.

Les équipes présenteront aux juges leur scénarimage, leurs essais de poses, leur animatique et leur animation à des moments précis du concours. Les animations définitives seront présentées au public à la toute fin du concours.

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

<http://skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-information/animation-informatisee-2d-3d/>

2.2 But de l'épreuve

Fournir aux concurrents et aux concurrentes l'occasion de prendre part au processus de la production et de montrer leurs connaissances et compétences en matière d'animation.

2.3 Durée du concours

12 heures (en excluant les présentations et la visualisation des animations)

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Employabilité :

- Travail d'équipe³
- Gestion du temps⁷
- Lecture⁵
- Planification⁷
- Souci du détail

Préproduction⁹ :

- Composition
- Conception des biens
- Scénarimage
- Rédaction
- Poses des personnages - Essais
- Animatique

Production :

- Cinématographie
- Construction des biens
- Rendu
- Animation
- Exportation
- Gestion des fichiers
- Attrait du produit final

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 DE PUBLICATION SUR LE SITE WEB
Critères d'évaluation	Janvier 2018
Gabarit de scénarimage	Janvier 2018
Rotation du personnage	Janvier 2018
Guide du concours <ul style="list-style-type: none"> • Principes de l'animation • Symboles de scénarimage • Chemin critique • Exemple d'animatique • Exemple de scénarimage 	Janvier 2018

3.2 Tâches susceptibles d'être accomplies pendant le concours

- Les concurrents et les concurrentes disposeront de 12 heures pour élaborer les éléments, y compris les scénarimages, les animatiques et les animations. Ils devront faire l'animation selon un lieu et une idée de scénario qui leur seront fournis. Le concours de 2018 sera axé sur le jeu des personnages et la pantomime et comprendra une trame sonore sans dialogues. L'animation durera au minimum 10 secondes et au maximum 15 secondes et sera formatée en 1280 X 720 .mov H.264 @ 24 FPS.
- Activité du scénario (valeur : 30 %) – Durant le concours, les concurrents et les concurrentes recevront un nouveau fichier action et son qu'ils devront entièrement incorporer dans le scénario (animation joker). L'animation durera au minimum 10 secondes et au maximum 20 secondes et sera formatée en 1280 X 720 .mov H.264 @ 24 FPS. Les concurrent et les concurrentes devront soumettre leur travail dans un format MP4 codé avec le codec H.264, dont la résolution sera de 1024 x 720.
- **Idée de scénario** – Utilisez la trame sonore fournie pour créer votre animation initiale. N'oubliez pas que vous recevrez une deuxième trame sonore pendant le concours, qui diffèrera légèrement de la précédente. Vous devrez modifier votre idée initiale afin d'incorporer entièrement la nouvelle trame sonore dans votre scène. Compte tenu de l'absence de dialogues, les concurrents et les concurrentes pourront se concentrer sur le jeu des personnages, les poses et le rythme de l'animation. Ils auront le temps de déterminer les poses clés de l'action, de planifier les prises de vue et de créer des arrière-plans et des accessoires. Votre personnage devra accomplir une action d'une manière active.

Animation pantomime

Référence : <http://www.animationtipsandtricks.com/2011/01/can-you-provide-some-tips-for-good.html>

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Table et chaise

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

- Pour le concours de 2018, les concurrents et les concurrentes doivent apporter leur propre ordinateur et un logiciel de leur choix, ce qui leur permettra de travailler dans un contexte familier.
- Les concurrents et concurrentes qui utiliseront un ordinateur portable ou de bureau emprunté à l'école (plutôt que le leur) doivent veiller à ce que l'appareil soit « déverrouillé » afin que des documents et éventuellement des logiciels puissent être sauvegardés ou installés sur le disque dur et qu'une assistance technologique puisse être fournie sur place. Cela pourrait nécessiter un accès aux paramètres CMOS.
- Matériel informatique exigé
 - Poste de travail Intel Graphics, quadri-processeurs Quad Core i7
 - HD 1 To
 - RAM de 16 Go
 - Carte vidéo dédiée (suggestion de 2 Go), approuvée par Autodesk
 - Écran plat 1920 × 1080
 - Carte de son
 - Système d'exploitation : Windows 7 ou 10, 64 bits
 - Ordinateur équipé Wi-Fi
- Logiciels suggérés
 - Adobe CC Animate, ToonBoom Harmony, ToonBoom Storyboard Pro
- Logiciels graphiques et de vidéo
 - Adobe Photoshop, Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro
- Logiciel de visualisation
 - VLC
- Équipement supplémentaire et matériel suggéré
 - Tablette et pilote (le pilote est compatible avec votre système)
 - Casque d'écoute
 - Crayons et gommes à effacer

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

- Aucune exigence particulière

5. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

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

- Aucun ÉPI ne sera requis

6. ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Préproduction	25
Animation	25
Animation joker	30
Produit fini	20

Se reporter au document *Critères d'évaluation* pour des précisions sur la répartition des points.

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
Détails relatifs au projet	<ul style="list-style-type: none"> • Si la durée de l'animation ne respecte pas les durées maximale et minimale demandées, les concurrents et les concurrentes seront disqualifiés. • Tous les rendus de l'animation devront être terminés et entièrement remis dans le format indiqué à 13 h le jour 2 du concours. • Il est interdit d'apporter des fichiers pour le concours et d'utiliser des modules d'extension (<i>plugins</i>) et des scripts supplémentaires (seuls ceux qui sont inclus dans la dernière version du logiciel fourni sont permis). • L'utilisation d'Internet est permise pour trouver des bandes de référence, des vidéos d'aide ou des tutoriels. Cependant, il est interdit d'installer des modules d'extension (<i>plugins</i>) et des scripts supplémentaires (seuls ceux qui sont inclus dans la dernière version du logiciel fourni sont permis). Les concurrents et les concurrentes doivent connaître le règlement sur le plagiat, qui s'appliquera en cas de copie du travail d'autres personnes. • Les outils à dessin numériques, telles les tablettes, sont permis. Si vous comptez utiliser votre propre tablette au concours, veuillez à apporter les pilotes appropriés. Les concurrents et les concurrentes devront installer leurs appareils et réparer les éventuelles pannes.

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

Si deux équipes terminent *ex æquo*, l'équipe qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Animation » sera déclarée gagnante. Si une égalité persiste, la personne qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Animation joker » sera déclarée gagnante. S'il y a une troisième égalité, la personne ayant obtenu la note globale la plus élevée pour le critère « Préproduction » 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
Nouvelle-Écosse – Président adjoint	Robert Gibson
Ontario	Alexi Balian
Île-du-Prince-Édouard – Présidence	Chris Sharpley
Terre-Neuve-et-Labrador	Jason Aue
Manitoba	Justin McGillivray

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.