



2018

SCNC

SKILLS CANADA
NATIONAL COMPETITION

OCMT

OLYMPIADES CANADIENNES
DES MÉTIERS ET
DES TECHNOLOGIES



SkillsCompétences
Canada
Edmonton2018

DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

3D DIGITAL GAME ART CONCEPTION NUMÉRIQUE DE JEUX 3D

NIVEAU POSTSECONDAIRE /
POST-SECONDARY LEVEL



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.

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 But de l'épreuve

Donner l'occasion aux concurrents et aux concurrentes de montrer leurs connaissances en matière de conception de jeux vidéo 3D. Ce concours simule le véritable processus de production, du concept au produit livrable.

2.2 Durée du concours

12 heures

2.3 Compétences et connaissances à évaluer

- Organisation et gestion du temps⁷
- Esquisses⁸
- Modélisation 3D
- Mappage de textures (texturage)⁹
- Dépliage UV
- Exportation d'éléments graphiques⁹

Compétences essentielles : ⁷Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail),
⁸Utilisation de documents, 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 |
|----------|-------------------------------------|
| Projet | avril 2018 |

3.2 Tâches susceptibles d'être accomplies pendant le concours

- Tâches d'organisation et de planification⁷
- Création d'esquisses 2D
- Respect et réalisation de l'énoncé de conception
- Création de modèles de polygones 3D
- Réalisation de mappage de textures 2D
- Création et application de matériaux
- Application et dépliage UV
- Exportation de modèles et préparation de la visualisation⁹

Compétences essentielles : ⁷Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail),
⁹Compétences numériques.

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 familial.**
- **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.**
- Voici la configuration recommandée :
 - Processeur Intel Graphics Workstation i7Quad Core
 - 1 To HD
 - 16 Go RAM
 - Carte vidéo dédiée (2 Go suggérés), approuvée par Autodesk
 - Écran plan 1920 X 1080
 - Carte audio

- Système d'exploitation : Windows 10 ou Mac OSX
- Ordinateur adapté au Wi-Fi
- Logiciel
 - On recommande aux concurrents et les concurrentes d'utiliser un logiciel 3D qu'ils possèdent déjà, comme Maya, Blender et 3DS Max. Certains sont gratuits. Les concurrents et les concurrentes doivent aussi apporter un logiciel 2D, comme Adobe Photoshop ou Krita. Puisqu'ils doivent résoudre eux-mêmes leurs problèmes informatiques, on leur recommande de vérifier avant le concours que tout fonctionne.
- Tablette et pilote (compatible avec le système)
- Casque d'écoute
- Crayons et gommes à effacer

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

- Aucune exigence particulière

5 EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

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

- Aucun ÉPI ne sera requis

6 ÉVALUATION

1.2 Répartition des points

| RÉPARTITION DES POINTS | /100 |
|---|------|
| Organisation et gestion du travail | /5 |
| Conformité des esquisses par rapport à la description du dessin imposé | /10 |
| Esquisse de l'élément mystère, modélisation 3D, textures et plaquage de cartes UV (<i>UV mapping</i>) | /30 |
| Modélisation 3D | /15 |
| Mappage de textures (texturage) | /15 |
| Dépliage UV | /15 |
| Test de stabilité de la scène et exportation vers Sketchfab | /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 |
|-------|--------------------------------|
| S/O | S/O |

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 obtenu la note la plus élevée pour le critère « modélisation 3D » sera déclarée gagnante. Si l'égalité est maintenue, l'équipe ayant obtenu la note la plus élevée pour le critère « Conformité des esquisses » 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 | Terry Posthumus |
| Île-du-Prince-Édouard – Présidence | Chris Sharpley |
| Terre-Neuve-et-Labrador | Janice Hertel |
| Manitoba | Derek Ford |
| Québec | Étienne Carpentier-Mathieu |
| Saskatchewan | Dave Clampitt |

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