



**SCNC**  
**SKILLS CANADA**  
**NATIONAL**  
**COMPETITION**



**OCMT**  
**OLYMPIADES**  
**CANADIENNES**  
**DES MÉTIERS**  
**ET DES**  
**TECHNOLOGIES**

  
**SkillsCompétences**  
**Canada**  
Halifax2019

DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

**ANIMATION**  
**INFORMATISÉE 2D**  
**2D CHARACTER**  
**COMPUTER ANIMATION**

NIVEAU SECONDAIRE / SECONDARY



## Table des matières

<b>1</b>	<b>L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>DESCRIPTION DU CONCOURS.....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE .....</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ .....</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>ÉVALUATION.....</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS .....</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.....</b>	<b>9</b>
<b>9</b>	<b>MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL .....</b>	<b>10</b>

## **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. Très importante, la prochaine étape du projet de sensibilisation est l'établissement d'un bulletin des CE personnalisé 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 :

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

Les compétences essentielles à votre domaine sont indiquées dans la Description du concours, et s'il y a lieu, dans le 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'équipe<sup>3</sup>
- Gestion du temps<sup>7</sup>
- Lecture<sup>5</sup>
- Planification<sup>7</sup>
- Souci du détail

### Préproduction<sup>9</sup> :

- 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 : <sup>3</sup>Travail d'équipe, <sup>5</sup>Lecture, <sup>7</sup>Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail), <sup>9</sup>Compétences 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 2019
Gabarit de scénarimage	Janvier 2019
Gabarit des essais des poses	Janvier 2019
Guide du concours Principes de l'animation Symboles de scénarimage Chemin critique Exemple d'animatique Exemple de scénarimage	Janvier 2019

#### 3.2 Tâches à réaliser pendant le concours

Les concurrents et les concurrentes disposeront de 12 heures pour élaborer la répartition des scènes (le scénario), et réaliser l'essai des poses, l'animatique et l'animation. L'animation doit comprendre deux personnages et suivre le scénario suivant : mise en scène, conflit, résolution. La résolution doit comprendre les deux personnages se serrant dans les bras.

##### **Élément surprise**

À la séance d'orientation, on indiquera la nature d'un élément à inclure dans la mise en scène, le conflit et la résolution de leur récit. Cet élément doit constituer une composante essentielle du scénario.

##### **Volets du concours**

(1 heure)

- Préproduction – Détail du scénario : Soumettre trois planches pour le scénarimage : une pour illustrer la mise en scène, une pour illustrer le conflit, et une pour illustrer la résolution du conflit. Les planches doivent inclure les légendes et le minutage.
- Préproduction – Essai des poses : Il faut réaliser un essai de pose pour chaque personnage. Cette pose doit révéler sa personnalité. Il faut aussi inclure la biographie du personnage.

**Note** : Il est recommandé aux concurrents et concurrentes de préparer les *turnarounds* (pose selon différents angles de vue) des deux personnages qu'ils animeront. Ils pourront apporter ces dessins dans l'aire du concours. Ces dessins ne seront pas évalués.

Le scénario détaillé et les essais des poses doivent être remis après la période d'une heure allouée.

(maximum 3 heures)

- Préproduction – Animatique : Les concurrents et les concurrentes doivent créer l'animatique montrant le minutage et le rythme, la cinématographie et la clarté de l'intrigue, tout en assurant la qualité de la disposition et des personnages dessinés. Au moins trois effets sonores différents doivent être inclus dans l'animatique. Une audiothèque avec effets sonores sera fournie. Aucun autre effet sonore ne peut être utilisé. L'animatique doit être remise après la période de 3 heures allouée

(minimum de 8 heures)

- Animation : Les concurrents et les concurrentes doivent créer une animation qui repose sur l'animatique qu'ils ont soumise, et qui montre les principes de l'animation dans chaque section de l'intrigue (mise en scène, conflit et résolution). L'animation doit être vraisemblable, divertissante et réussie sur le plan cinématographique. La bande sonore doit correspondre à l'animatique. Les animations doivent être remises au plus tard à 14 h, le jour 2.

**Exigences techniques :**

- L'animation doit avoir une durée exacte de 15 secondes.
- L'animatique et l'animation doivent respectées le format suivant : MP4 ou MOV, 24 ips, résolution de 1280 x 720.

## 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

- Les concurrents et les concurrentes doivent apporter leur propre ordinateur et les logiciels de leur choix, ce qui leur permettra de travailler dans un contexte familier. Ils peuvent utiliser au maximum deux ordinateurs en même temps. Les ordinateurs de secours sont permis. L'espace de bureau sera restreint.

- 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 optimal recommandé :
  - 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 x 1080
  - Carte de son
  - Système d'exploitation : Windows 7 ou 10, 64 bits
  - Ordinateur équipé Wi-Fi
- Logiciels suggérés
  - Adobe CC Animate/Flash, 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 (pilote 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 Atelier sur la sécurité

Dès 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 à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de dangers pendant le concours. On pourrait demander à quiconque aura enfreint une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement de participer à un deuxième

atelier sur la sécurité. La présence à cet atelier n’aura aucune incidence sur le temps alloué pour le concours.

**5.2 Pièces d’équipement de protection individuelle (ÉPI) fournies par Skills/Compétences Canada**

- S/O

**5.3 Pièces d’équipement de protection individuelle (ÉPI) que doivent apporter les concurrents et les concurrentes.**

- S/O

**6 ÉVALUATION**

**6.1 Répartition des points**

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Préproduction	25
Élément surprise	30
Animation	35
Produit fini	10

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"> <li>• Si l’exigence relative à la durée exacte de l’animation n’est pas respectée, les concurrents ou les concurrentes seront disqualifiés.</li> <li>• Toutes les animations doivent être terminés et remises dans le format indiqué à 14 h le jour 2 du concours.</li> <li>• 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 version finale du logiciel sont permis).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
--	---

## 8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

### 8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente aura besoin des services d'un interprète aux Olympiades, 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 ce service ne sera pas garantie.

### 8.2 Égalité de notes

- Étape 1 : L'équipe qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Animation » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : L'équipe qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Élément surprise » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : L'équipe ayant obtenu la note globale la plus élevée pour le critère « Animatique » sera déclarée gagnante.

### 8.3 Règlements des concours

Les règlements des concours aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies sont présentés sur le site Web de Skills/Compétences Canada.

## 9 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisme membre	Nom
Île-du-Prince-Édouard	Tiffany Baxter
Nouvelle-Écosse	Suzanne Labrecque
Ontario	Alexi Balian
Terre-Neuve-et-Labrador	Jamie Lewis
Manitoba - Président	Justin McGillivray
Colombie-Britannique – Présidente adjointe	Patty Chomseng

Pour toute question au sujet du concours, veuillez faire parvenir un courriel à Nathalie Maisonneuve ([nathaliem@skillscanada.com](mailto:nathaliem@skillscanada.com)), au Secrétariat national de Skills/Compétences Canada.