Skills Compétences Canada
Vancouver2020

DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

ARTS GRAPHIQUES
GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY

NIVEAUX SECONDAIRE ET POSTSECONDAIRE /
SECONDARY AND POST- SECONDARY

SCNC / OCMT
2020
VANCOUVER

SkillsCompétences Canada
Vancouver2020

Table des matières

1 L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES 3

2 INTRODUCTION 3

3 DESCRIPTION DU CONCOURS 6

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE 8

5 EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ 9

6 ÉVALUATION 10

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS 12

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES 13

9 COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL 13

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

Les compétences essentielles à votre domaine sont indiquées dans la Description de concours et, s'il y a lieu, dans le projet et dans tous les documents liés au projet.

2 INTRODUCTION

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

https://www.skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-information/infographie/

2.2 But de l'épreuve

Évaluer la capacité des concurrents et des concurrentes à exécuter des tâches reliées aux diverses étapes de la conception graphique, de la préparation des fichiers à imprimer, de la présentation et des usages numériques.

2.3 Durée du concours

Deux thèmes, un par jour, à raison de 6 heures chacun, ou un thème d'une durée de 12 heures (à raison de 6 heures par jour)

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

2.4.1 Organisation et gestion du travail

- La concurrente ou le concurrent doit connaître et comprendre :
  - Les contraintes de temps du domaine
  - La terminologie propre à l'infographie
  - La nature précise et les usages des projets des clients
  - Le logiciel approprié à utiliser pour obtenir les résultats voulus
  - Les méthodes de travail selon les limites du concours
- La concurrente ou le concurrent doit être en mesure :
  - D'interpréter des spécifications et des projets
  - De respecter les délais des projets
  - De se comporter de façon professionnelle
  - De gérer la charge de travail sous pression et selon les limites de temps
  - D'interpréter les projets de façon écologique en maintenant au minimum le gaspillage attribuable à l'impression, aux erreurs et à la gestion du temps
  - De compenser les contretemps inattendus
  - De résoudre des problèmes et de s'adapter aux changements
  - D'effectuer plusieurs tâches confiées en même temps

2.4.2 Communication et compétences en relations interpersonnelles

- La concurrente ou le concurrent doit connaître et comprendre :
  - L'importance de l'écoute active
  - Les méthodes d'interprétation d'un projet de conception et la façon de poser des questions au client pour clarifier la demande
  - La façon de visualiser et de traduire les objectifs des clients en tenant compte des exigences conceptuelles

2.4.3 La concurrente ou le concurrent doit :

- Se servir de ses compétences en lecture pour :
  - Suivre les instructions écrites qui accompagnent le projet à réaliser
  - Interpréter les instructions pour le milieu de travail et d'autres documents techniques

- Se servir de ses compétences en communication orale et écrite pour :
  - Communiquer d'une façon logique et facile à comprendre
  - Poser des questions de façon appropriée
  - Expliquer les objectifs de la conception et sa raison d'être ainsi que l'utilisation des éléments de conception graphique

2.4.4 Résolution de problèmes

- La concurrente ou le concurrent doit connaître et comprendre :
  - Les problèmes courants et les contretemps inattendus qui peuvent survenir au cours du processus de travail
  - La façon de résoudre les problèmes mineurs de logiciels et d'impression
- La concurrente ou le concurrent doit :
  - Se servir de ses capacités d'analyse pour déterminer les exigences des spécifications données
  - Utiliser ses compétences en résolution de problèmes pour traduire les résultats requis du projet et pour déterminer la solution appropriée
  - Se servir de ses compétences en gestion du temps
  - Vérifier régulièrement le travail pour éviter les problèmes qui pourraient survenir aux étapes ultérieures

2.4.5 Innovation, créativité et conception

- La concurrente ou le concurrent doit connaître et comprendre :
  - Les tendances et les nouveautés dans le domaine de l'infographie
  - La façon appropriée d'utiliser les couleurs, la typographie et la composition
  - Les principes et les techniques d'adaptation des éléments graphiques pour différents usages
  - Les différents marchés cibles et les éléments de conception qui répondent à leurs besoins particuliers
  - Les protocoles pour le maintien d'une image de marque, d'une marque et d'un guide de style
  - La façon d'assurer l'uniformité et d'affiner une conception
  - Les principes d'une conception appropriée et créative
  - Le principe et les éléments de la conception en infographie
  - Les tailles, les formats et les paramètres couramment utilisés en infographie
- La concurrente ou le concurrent doit être en mesure :
  - De créer, d'analyser et de formuler une réponse visuelle à un projet donné, qui témoigne de sa compréhension de la hiérarchie, de la typographie, de l'esthétique et de la composition
  - De créer, de manipuler et d'optimiser les images destinées à l'impression et à la publication en ligne
  - D'analyser le marché cible et le projet à livrer
  - De créer un concept qui convient au marché cible
  - De tenir compte de l'effet de chaque élément qui est ajouté au cours du processus de conception
  - D'utiliser tous les éléments requis pour créer le concept
  - De respecter les lignes directrices actuelles de l'image de marque de l'entreprise et son guide de style
  - De maintenir le concept de design original et d'en accroître l'attrait visuel
  - De traduire une idée en un concept attrayant et créatif pour le client

2.4.6 Aspects techniques et produits

- La concurrente ou le concurrent doit connaître et comprendre :
  - Les tendances technologiques et les nouveautés dans le domaine
  - Les divers supports de sortie — imprimés ou numériques — ainsi que leurs limites et techniques respectives
  - Les normes de présentation aux clients
  - Le montage et la manipulation d'images
  - Les formats de fichiers, la résolution et la compression à choisir
  - La gamme des couleurs, l'harmonisation des couleurs, les couleurs d'accompagnement et les profils ICC
  - Les marques d'impression et le fond perdu
  - Les gabarits de découpe : utiliser, modifier ou créer
  - Les applications logicielles
  - Les différents types de papier et de surfaces (supports)
- La concurrente ou le concurrent doit être en mesure :
  - De créer des maquettes de prototypes à présenter
  - De créer un support pour une présentation standard
  - D'apporter les bonnes modifications au procédé d'impression précisé
  - De modifier et de manipuler les images selon la conception et les spécifications techniques
  - D'appliquer au fichier le modèle de couleurs approprié
  - De sauvegarder les fichiers dans le bon format
  - D'utiliser pleinement et correctement les applications logicielles
  - D'organiser et de mettre à jour des dossiers (pour le produit final et l'archivage)

3 DESCRIPTION DU CONCOURS

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

DOCUMENTS	DATE D'AFFICHAGE SUR LE SITE WEB
Aucun autre document du concours ne sera publié avant les Olympiades.	

3.2 Tâches que les concurrents et les concurrentes pourraient avoir à effectuer durant le concours

- Lire et comprendre les spécifications techniques [8]
- Gérer le temps alloué et planifier le déroulement du travail [7]
- Comprendre et appliquer les principes fondamentaux de la conception graphique [8]
- Installer et gérer des polices de caractères
- Optimiser les images du média imposé en précisant les bonnes valeurs, puis les utiliser en se servant de tous les outils appropriés pour en effectuer le traitement et pour apporter les corrections [9]
- Dessiner et manipuler des éléments graphiques, comme des diagrammes, des graphiques et des cartes [8]
- Convertir des manuscrits numériques en textes typographiés [9]
- Concevoir divers types de documents imprimés : livres et pages de couverture de livres, magazines et pages de couverture de magazines, journaux, logos, éléments de l'image de marque d'entreprises (papier à en-tête, cartes professionnelles), affiches, bannières, publicités, reliures, écriteaux, etc. [7]
- Conception graphique d'objets 3D : emballages, sacs d'épicerie, etc. [9]
- Utiliser des pages maquettes, des feuilles de style (polices de caractères, paragraphes, etc.) et des matrices de découpe
- Se servir de sa connaissance pratique d'applications précises de Creative Cloud d'Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign, Acrobat, Bridge) [9]
- Exporter en format final (AI, EPS, TIF, PSD, PDF, JPG, PNG, GIF, SVG) [9]
- Faire la correction d'épreuves [7]
- Appliquer les normes prépresse et les normes PDF (résolution et linéature, séparation, découpage, inscription, fond perdu, profils ICC, recouvrement des couleurs, etc.)
- Assembler les volets du projet à des fins de présentation [7]
- Exemples de projets à réaliser pendant le concours ¨ :
  - Format du projet d'épreuve : il pourrait y avoir deux projets distincts, soit un par jour, soit un grand projet à réaliser sur deux jours.
  - Chaque projet pourrait comporter de 3 à 6 tâches. Il se peut qu'un de ces éléments doive être réalisé dans un délai précis[7].
  - Volet oral ou écrit, ou combinaison d'un volet oral et écrit (dans la langue chosie par le concurrent ou la concurrente). Il pourrait s'agir de décrire l'objectif global visé par la conception, d'expliquer la raison d'être de la conception, ou encore la façon dont la conception est exprimée au moyen de la police de caractères, la couleur, la mise en page, la cohésion des éléments, ou encore d'expliquer en quoi la conception répond aux besoin du client.[2,6]
  - Voici des exemples de tâches à accomplir :
    - Éléments rédactionnels et concepts publicitaires (couverture de livre-programme et pages de contenu, bannière, affiche, menu, emballage, conception 3D, affichette pour poignée, etc.). À imprimer sur une presse offset à feuilles, une rotative offset, machine de sérigraphie ou

une presse numérique, en RVB pour la presse numérique, les couleurs de procédé ou les couleurs d'accompagnement. Ce volet pourrait aussi inclure les éléments suivants : en-têtes, sous-titres, textes, images, graphiques, tableaux, modèles, fichiers volumineux, etc.

- Éléments graphiques et information pour une entreprise (carte professionnelle, logo, bannière, affiche, panneau publicitaire, symboles, publicité pleine page, conception de site Web, etc.) à imprimer sur une presse offset à feuilles, une rotative offset, machine de sérigraphie ou une presse numérique, l'affichage numérique, en RVB pour la presse numérique, les couleurs de procédé ou les couleurs d'accompagnement. Ce volet pourrait aussi inclure les éléments suivants : textes, illustrations, création d'un logo, symboles, dessins vectoriels, manipulation d'images, fichiers volumineux, etc.

Compétences essentielles :[2]Communication orale, [6]Rédaction, [7]Capacité de raisonnement (pensée critique, planification et organisation du travail, résolution de problèmes), [8]Utilisation de documents, [9]Compétences numériques

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Toutes les images et les gabarits pour les projets à réaliser
- Clés USB pour le transfert de fichiers
- Typothèque (ensemble de polices) à utiliser durant l'épreuve
- Papier pour les esquisses préliminaires
- Logiciel de pilotes d'imprimante
- Papier pour imprimante
- Imprimante laser couleur
- Tapis de découpe
- Table de travail
- Chaise
- Facultatif : moniteur externe – il faut le demander un mois avant la date du concours

4.2 Équipement et matériel que doivent apporter <u>les concurrents et les concurrentes</u>

- Un ordinateur de bureau ou portatif, un clavier et une souris
  - L'ordinateur tournera sous un système d'exploitation Mac ou Windows.
  - Il est recommandé d'utiliser la plus récente version du logiciel Creative Cloud. On peut aussi se servir de la plus récente version de la Creative Suite d'Adobe qui fonctionne parfaitement sur l'ordinateur du concurrent ou de la concurrente.
  - L'ordinateur devra être équipé de ports USB pour le transfert de fichiers. Si ce n'est pas le cas, le concurrent ou la concurrente devra fournir un appareil permettant le transfert.

- L'ordinateur devra permettre une connexion Ethernet ou sans fil à une imprimante. Il devra aussi permettre l'installation des pilotes d'imprimante appropriés. ***(Droits administratifs sur l'ordinateur)***
- Le concurrent ou la concurrente, ou son conseiller ou sa conseillère, devra installer les pilotes d'imprimante appropriés pendant la séance d'orientation.
- Il est recommandé d'apporter un ordinateur de rechange (équipé des logiciels appropriés).
- Les concurrents et concurrentes qui utiliseront un ordinateur portatif ou de bureau emprunté à l'école (plutôt que le leur) devront 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.

- Un découpoir (Exacto)
- Un crayon à mine ou un stylo
- Une gomme à effacer
- Une règle ou règle à tracer d'au moins 45 cm (18 po)
- Un bâton de colle ou du ruban double face
- Facultatif :
  - Une nouvelle clé USB (min 8 Go) pour la sauvegarde des fichiers à des fins personnelles
  - Une tablette graphique : les pilotes doivent être installés avant le concours
  - Si un moniteur externe est demandé, le concurrent ou la concurrente doit fournir un adaptateur approprié pour ce dispositif
  - Un nuancier de couleurs et un tapis de souris
  - Des appareils pour écouter de la musique, équipés d'écouteurs
  - Un plioir/Un couteau à beurre

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire, fournie par les concurrents et les concurrentes

- S.O.

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 ce deuxième 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 — Postsecondaire	/100 — Secondaire
Mesures	50	40
Images informatiques Mode couleur correct dans toutes les images Profil ICC couleur correct dans toutes les images utilisées Résolution correcte dans toutes les images utilisées Formats de sauvegarde corrects pour toutes les images Images vectorielles seulement		
Mise en page informatisée Mesures exactes Présence de tous les éléments exigés Valeur du fond perdu exacte Utilisation correcte des matrices de coupe/gabarits et normes de surimpression Utilisation correcte des pages maquettes, des feuilles de style Utilisation correcte de la zone de collage Utilisation correcte de la surimpression des encres		

Sauvegarde et format de fichier La taille du PDF pour la presse est correcte Le PDF pour la presse comprend les marques de découpe et les croix de registre, le fond perdu, les lignes de pli, les matrices de découpe et l'information du document Les couleurs du PDF pour la presse sont correctes Le PDF est sauvegardé selon la norme ISO adéquate Le dossier final est correctement assemblé et comprend les fichiers de travail, les polices de caractères, les images liées, les fichiers de la mise en page, le PDF et les fichiers de l'impression finale.		
Présentation finale Un composé de couleurs non découpé : sauvegardé ou découpé Les fichiers de la mise en page sont imprimés, découpés et assemblés Premiers croquis, document écrit		
Jugement	50	60
Compréhension du marché cible Qualité de la manipulation d'images — retouche, masquage, clonage, mélange, ajustement des couleurs, etc. Typographie — choix, taille, couleur, lisibilité, impact, formatage Concept – originalité, idée Qualité de la composition visuelle — attrait esthétique, équilibre, forme, espace Unité et rapports entre toutes les tâches Qualité des couleurs Impact de la conception réalisée		

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS

Les règlements propres au concours ne peuvent pas contredire les Règlements des concours aux 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
Téléphones cellulaires et musique	• Les concurrents et les concurrentes peuvent utiliser leur téléphone cellulaire uniquement pour écouter de la musique. Les appels téléphoniques, l'envoi de textos et l'usage d'Internet sont interdits durant le concours.
Microsoft Office, Corel Draw	• Ces suites de logiciels sont interdites en tant que logiciels d'infographie pour le concours.
Internet	• Il n'y aura aucun accès à Internet durant le concours.
Outils et matériel d'infrastructure	• La colle en aérosol n'est pas permise. • Une bibliothèque de polices sera fournie, mais les concurrents pourront utiliser toutes les polices installées sur leur ordinateur. • Aucun gabarit n'est permis, à part ceux qui sont fournis. • Les modules d'extensions (plugins) sont interdits. Exemples : ON1, Macphun. • Toute documentation de référence liée à l'ordinateur ou au logiciel utilisé est interdite. • Les concurrents et les concurrentes qui souhaitent apporter un logiciel autre que ceux qui sont indiqués dans le présent document devront obtenir la permission d'un membre du Comité technique national. Veuillez communiquer avec le Secrétariat national de Skills/Compétences Canada un mois avant les Olympiades afin d'obtenir l'approbation. S'il est approuvé par le CTN, le logiciel devra être installé dans l'ordinateur avant le concours. Les concurrents et les concurrentes seront responsables de la qualité du logiciel supplémentaire et devront résoudre eux-mêmes tout problème technique connexe.

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si les services d'un ou d'une interprète sont 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 Égalité de notes

- Étape 1 : La personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Jugement » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Mise en page informatisée » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Images informatiques » sera déclarée gagnante**.**

8.3 Règlements du concours

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

9 COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisation membre	Nom
Alberta	Lyle Cruise
Saskatchewan — Président adjoint	Jim Hoffman
Québec	Caroline Austin
Île-du-Prince-Édouard — Présidente	April Condon
Terre-Neuve-et-Labrador	Jessie Meyer
Manitoba	James Rogowy
Nouvelle-Écosse	Crystal McManus
Colombie-Britannique	Chloe Stark
Ontario	Sydney Taylor
Territoires du Nord-Ouest	Andrea Nilson

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