



DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

DESSIN ET TECHNOLOGIE ARCHITECTURALE ARCHITECTURAL TECHNOLOGY & DESIGN

NIVEAU SECONDAIRE / SECONDARY



SCNC / OCMT

2020

VANCOUVER

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

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 :

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

Les compétences essentielles pour votre domaine sont indiquées dans la section 2.4 et/ou 3.2 de la Description du 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/design-technologie-architecturale/>

2.2 But de l'épreuve

Évaluer les compétences des concurrents et des concurrentes dans l'exécution de tâches liées à la conception et au dessin.

Évaluer leurs compétences dans l'application des principaux thèmes suivants :

- Architecture – Conception de l'enveloppe, planification de l'espace, choix des matériaux
- Connaissance de l'ouvrage *Construction de maisons à ossature de bois – Canada*, de la SCHL
- Ingénierie – Systèmes structuraux et portées
- Construction – Normes réglementaires des codes du bâtiment et de construction, connaissance des assemblages.

2.3 Durée du concours

12 heures

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Avant leur arrivée au concours, chaque concurrent et chaque concurrente devront créer un modèle de 11 po × 17 po comportant un cartouche d'inscriptions incluant l'information fournie dans l'exemple présenté sur le site Web de Skills/Compétences Canada. Ce modèle doit être accessible sur leur ordinateur tout au cours du concours.

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
Exemple de cartouche d'inscriptions	Mars 2020
Normes des dessins pour le concours	Mars 2020

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

- Réalisation des dessins d'exécution, de construction et de présentation⁸
- BIM / CDAO⁹
- Principes de planification et de conception⁷
- Mesure et mise à l'échelle, détaillage et croquis¹
- Exportation de dessins au format PDF⁹
- Évaluation des connaissances sur la construction à ossature en bois
- Test à livres ouverts sur l'ouvrage *Construction de maison à ossature de bois – Canada*, de la SCHL⁷
- Évaluation de la perception spatiale

Remarque : Le projet d'épreuve peut inclure les éléments suivants : plans d'étage, élévations, coupes et détails de construction.

Compétences essentielles :¹Calcul, ⁷Capacité de raisonnement (pensée critique, utilisation particulière de la mémoire), ⁸Utilisation de documents, ⁹Compétences numériques

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Imprimante au laser (feuilles de 11 × 17 po) et/ou traceur
- Table et chaise
- Bloc d'alimentation 120 V CA

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

- Cartouche d'inscriptions réalisé d'avance (voir les exigences à la section 2.4)
- Matériel informatique compatible avec Windows
- Produits AutoDesk (AutoCAD, AutoCAD Architecture, Revit), la version de l'année ou la version plus récente
- Aucun accès à Internet pendant le concours
- À part les logiciels d'exploitation, aucun fichier n'est permis dans l'ordinateur de bureau ou l'ordinateur portable.
- Logiciel de création de PDF (Adobe Acrobat Writer). Les concurrents et les concurrentes doivent s'assurer qu'il est installé et mis à l'essai avant le concours. Voir ci-dessous les règlements propres au concours.
- Les concurrents et les 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.
- L'ouvrage *Construction de maison à ossature de bois* de la SCHL (version numérique ou imprimée)
- Échelles (en unités métriques et impériales)
- Calculatrice
- Crayon
- Papier
- Clé USB vierge
- Les guides de l'utilisateur de logiciels, les manuels scolaires et les données électroniques (sur CD ou disquette) ne seront pas permis durant le concours.

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire, fournie par les concurrents et 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

- Aucun ÉPI ne sera requis

5.3 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
Jour 1 – Dessins d'exécution et de présentation	50
Jour 2 – Dessins d'exécution et de présentation	50

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 CONOURS
Ouvrages de références	Le seul ouvrage qu'il sera permis de consulter est <i>Construction de maison à ossature de bois</i>, de la SCHL. Quiconque enfreint ce règlement sera disqualifié.
Internet	Il n'y aura pas d'accès à Internet durant le concours. Quiconque enfreint ce règlement sera disqualifié.
Téléphones cellulaires et musique	- Il sera permis de se servir de lecteurs MP3 et de cellulaires en mode avion pour écouter de la musique durant le concours, mais l'usage d'écouteurs-boutons ou d'un casque d'écoute sera obligatoire. - Durant le concours, il sera <u>interdit</u> d'utiliser un cellulaire pour appeler, texter ou naviguer sur Internet. <u>Quiconque enfreint ce règlement sera disqualifié.</u>
Matériel informatique	- Les ordinateurs doivent rester dans l'aire du concours depuis la séance d'orientation jusqu'à la clôture. - Il est interdit d'apporter des fichiers numériques de dessins dans l'aire du concours. Les concurrents et les concurrentes doivent s'assurer que leur ordinateur ne contient que les fichiers des logiciels. <u>Quiconque enfreint ce règlement sera disqualifié.</u> - Seules les bibliothèques, les familles, les blocs et les composants de logiciels par défaut peuvent être utilisés durant le concours. - Les membres du CTN vérifieront le respect du règlement à la séance d'orientation. - Tous les logiciels doivent être installés et fonctionnels avant le début du concours. <u>Quiconque enfreint ce règlement sera disqualifié.</u>
Défaillance du matériel informatique ou d'un logiciel	<u>Aucun</u> soutien technique ne sera fourni pour les logiciels durant le concours. On suppose que les concurrents et les concurrentes connaissent bien les logiciels qu'ils ont choisis. Ils doivent posséder une connaissance pratique de leurs capacités. - En cas de défectuosité du matériel informatique ou d'un logiciel, le concurrent ou la concurrente concerné se verra accorder du temps supplémentaire équivalant à la durée de son arrêt de travail, jusqu'à concurrence de 60 minutes par jour, à la discrétion du CTN.

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 : En cas d'égalité, la personne ayant obtenu la note la plus élevée dans le volet « Dessins d'exécution et de construction du plan d'étage des plans de planchers » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée dans le volet « Élévations » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : S'il y a une troisième égalité, la personne ayant obtenu la note la plus élevée dans le volet « Coupe de murs » sera déclarée gagnante.

8.3 Règlement 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
Ontario - Président	Joel Foster
Saskatchewan – Présidente adjointe	Andrea Clayton
Alberta	Peter Kelly
Colombie-Britannique	Wes Macaulay
Manitoba	Scott Fraser
Île-du-Prince-Édouard	Bruceyene M.-Collins
Québec	Sylvie Faber
Nouvelle-Écosse	Jeff Nash
Terre-Neuve-et-Labrador	Mike Foley

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