



DESCRIPTION DE CONCOURS

Production vidéo

NIVEAU SECONDAIRE

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	7
7	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS	8
8	RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES	9
9	MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL	10

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 :

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 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

<http://skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-information/production-televisuelle-video/>

2.2 But de l'épreuve

Évaluer les compétences dans le domaine de la production vidéo.

2.3 Durée du concours

11 heures

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

- Narration
- Planification et conception de la production⁷
- Prises de vue⁹
- Utilisation du son
- Montage⁹
- Travail d'équipe³
- Gestion du temps⁷
- Résolution de problèmes⁷
- Capacité à lire et à comprendre un texte⁵

Compétences essentielles : ³Travail d'équipe, ⁵Lecture, ⁷Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail, résolution de problèmes), ⁹Compétences numériques.

3 DESCRIPTION DU CONOURS

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
Aucun autre document ne sera publié avant le concours.	

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

- Créer deux vidéos distinctes.
 - Jour 1 : Réaliser une vidéo qui explique la façon dont les métiers spécialisés ont bénéficié de la diversité. Durée : de 1,5 h à 1,75 h (90-105 min)
 - Jour 2 : Le type de vidéo et le sujet seront indiqués au début de la journée.
 - Le type de vidéo sera choisi parmi les genres suivants : reportage (journalisme électronique, JE), court-métrage, message d'intérêt public, publiereportage, vidéo promotionnelle, vidéo éducative.
 - **Remarque** : La vidéo 1 sera terminée à la fin du jour 1 et vaudra 60 % de la note. La vidéo 2 sera terminée à la fin du jour 2 et vaudra 40 % de la note.
 - Rédiger un résumé de production, d'une page, précisant l'information suivante⁷ :

- Public cible
- Buts et objectifs
- Étapes de la préproduction déjà accomplies
- Approche
- Synopsis
- Équipement utilisé
- Solutions novatrices aux problèmes

Il revient aux concurrents et aux concurrentes d'obtenir les permissions appropriées pour tourner dans d'autres aires des Olympiades. Ils doivent aussi s'informer des consignes de sécurité qui sont en vigueur et les respecter.

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Bureau de travail et barre d'alimentation
- Moniteur : fourni sur demande (les concurrents et les concurrentes doivent apporter leurs propres adaptateurs).
- Clé USB contenant la description du projet, le sommaire de production, la description du concours, des instructions et une Musicothèque à droits d'auteur affranchis

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

- Système de montage vidéo. Il doit avoir la capacité d'exporter un fichier de 1080p H.264 (mov/m4v/mp4). On peut utiliser jusqu'à deux moniteurs.
- Les équipes doivent apporter leur système de montage. Il peut s'agir d'un ordinateur portable ou de bureau, ou d'une tablette. Les équipes doivent apporter les logiciels de leur choix ainsi que les accessoires dont elles auront besoin : adaptateur de courant, clavier, souris, moniteur, adaptateur pour moniteur, disque dur externe, casque d'écoute, coupleur, tapis de souris, etc. Les logiciels doivent être installés avant l'entrée dans l'aire du concours.
- Les équipes qui apportent un ordinateur de leur école (au lieu de leur ordinateur personnel) doivent s'assurer que l'appareil est « déverrouillé » afin que les projets puissent être sauvegardés sur le disque dur, et qu'un soutien informatique puisse être fourni sur place. Il se peut que cela requiert l'accès à la mémoire CMOS.
- Une caméra vidéo (maximum de deux, ou un appareil photo reflex mono-objectif numérique [DSLR], sans miroir, mobile).

- Lentilles (il n'y a pas de quantité limite).
- Cartes mémoires libres de tout contenu, et un support pour transférer les enregistrements sur l'ordinateur (lecteur de carte, câble USB, etc.)
- Des piles et des chargeurs pour la caméra, les appareils audio, etc.
- Des microphones et des appareils enregistreurs audio externes : microcanon ou monté sur une tige, lavallière, à main, sans fil, de bureau USB, appareils mobiles, etc.
- Des casques d'écoute et un coupleur.
- Un trépied stationnaire ou un pied monobranche, stabilisateur de poing (pas de rails, de coulisseaux [*jibs*] ou d'autres structures de support)
- Une clé USB (pour la sauvegarde, à des fins personnelles, de la version finale des vidéos).
- Caméra montée ou portative, modules d'éclairage à piles.

LES CONCURRENTS ET LES CONCURRENTES DEVRONT UTILISER LE MATÉRIEL ET L'ÉQUIPEMENT FOURNIS PAR SCC. TOUT AUTRE MATÉRIEL OU ÉQUIPEMENT SERA RETIRÉ DE L'AIRE DU CONCOURS.

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.

- Lunettes de sécurité
- Gants de sécurité
- Gilet de sécurité
- Casque de sécurité
- Protection de l'ouïe
- Chaussures de sécurité approuvées CSA

6 ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Résumé de production • Buts, objectifs et solutions aux problèmes	5
Prises de vue • Exposition, foyer, composition et balance des blancs • Stabilité et usage efficace du mouvement de la caméra	20
Son • Clarté et mixage global • Utilisation pertinente	20
Montage • Flot, rythme, transitions • Images, titres, effets	15
Narration • Texte efficace témoignant d'un plan • Introduction et conclusion • Cohérence	15
Spécifications du projet • Respect de la durée • Respect du format • Nom de fichier approprié • Respect des caractéristiques du genre	15
Effet global • Impact, créativité et qualité de l'ensemble de la production	10

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
Précisions au sujet du projet	• Seuls la musique de la musicothèque à droits d'auteur affranchis peut être utilisée. • Seuls les accessoires trouvés sur place peuvent être utilisés pendant le tournage. • Toutes les séquences visuelles et les images utilisées doivent être enregistrées durant le concours. • Il est permis de terminer les documents de préproduction et de planification avant d'arriver dans l'aire du concours. • Il est interdit aux entraîneurs et aux représentants des provinces et des territoires d'aider les équipes, de leur fournir des accessoires ou de figurer dans la vidéo de leur équipe. • Il n'y a aucune restriction pour l'usage de logiciels d'édition, par ex., les effets, les générateurs, les titres, la correction des couleurs, les gabarits et les plugiciels. Toutefois, ces logiciels doivent être installés dans le système de montage avant d'entrer dans l'aire du concours. • La totalité du montage doit être effectuée dans l'aire du concours. • La version finale des vidéos doit respecter à +/- 4 secondes la durée précisée. Toute vidéo dont la durée dépasse l'écart de +/- 4 secondes ne sera pas évaluée.

	• Le nom du fichier de la vidéo soumise doit respecter la convention d'appellation indiquée dans le projet d'épreuve : ÉquipexVidéo1 <i>ou</i> ÉquipexVidéo2 • Les vidéos finales doivent être remises sur la clé USB fournie. Exactement à la fin de chaque jour du concours, les vidéos doivent avoir entamé la phase d'exportation : 16 h le jour 1; 12 h le jour 2. Si la phase d'exportation n'a pas été entamée à ce moment, la vidéo ne sera pas évaluée. Si l'exportation a débuté et que le CTN doit la transférer de l'ordinateur à une clé USB, l'équipe perdra tous les points associés à ce critère d'évaluation du projet : 9 points le jour 1; 6 points le jour 2. • Une fois que la liste de contrôle et que le projet final sur la clé USB auront été remis, il n'y aura aucune possibilité d'apporter des changements au projet.
--	--

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 ayant la plus haute note combinée pour le critère « Effet global » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : L'équipe ayant obtenu la plus haute note combinée pour le critère « Narration » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : L'équipe ayant obtenu la plus haute note pour le critère « Montage » 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
Alberta	Stuart Serediuk
Colombie-Britannique - Présidente	Shannon Hagen
Manitoba	Noel Smith
Nouveau-Brunswick	David Carson
Terre-Neuve-et-Labrador	Cathy Downey
Nouvelle-Écosse	Matt Corkum
Ontario - Président adjoint	Rob Currie
Saskatchewan	Robert Wall

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.