



DESCRIPTION DE CONCOURS

Électronique

NIVEAU POSTSECONDAIRE

Table des matières

| | |
|---|----|
| 1. TECHNOLOGIE..... | 2 |
| 2. INTRODUCTION | 2 |
| 3. DESCRIPTION DU CONCOURS | 4 |
| 4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE..... | 5 |
| 5. SANTÉ ET SÉCURITÉ..... | 7 |
| 6. ÉVALUATION..... | 8 |
| 7. RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS..... | 8 |
| 8. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES | 9 |
| 9. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL | 10 |

1. LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS SA CARRIÈRE DANS LES MÉTIERS SPÉCIALISÉS ET LES TECHNOLOGIES

En réponse à l'évolution du marché du travail et des besoins en matière de compétences, le Gouvernement du Canada a lancé le nouveau modèle « Compétences pour réussir » (anciennement *Compétences essentielles*), qui définit neuf compétences clés dont les Canadiens et les Canadiennes ont besoin pour travailler, suivre des études et acquérir une formation, et pour participer à la société moderne en général. Skills/Compétences Canada (SCC) travaille de concert avec Emploi et Développement social Canada à un projet de sensibilisation à l'importance de ces compétences qui sont essentielles pour réussir dans les diverses professions dans les métiers et les technologies. Dans le cadre de cette initiative, les *compétences pour réussir* (CR) ont été déterminées et incluses dans les descriptions des concours, les projets à réaliser et les documents connexes. Très importante, une autre étape de notre initiative de sensibilisation est l'établissement d'un *bulletin des compétences* personnalisé pour les concurrents et les concurrentes aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies. Ce bulletin indique leur niveau de maîtrise actuel des neuf compétences pour réussir en fonction de leurs résultats aux Olympiades. Ainsi, les concurrents et les concurrentes connaîtront lesquelles de ces compétences il leur faudrait améliorer. Il est prévu de mettre pleinement en vigueur ce volet aux prochaines Olympiades canadiennes.

Voici les 9 compétences qui sont jugées les plus importantes pour réussir sur le marché du travail :

¹Calcul, ²Communication, ³Collaboration, ⁴Adaptabilité, ⁵Lecture, ⁶Rédaction, ⁷Résolution de problèmes, ⁸Créativité et innovation, ⁹Compétences numériques.

Les compétences pour réussir dans votre domaine sont indiquées dans la section 2.4 de la description du concours et, s'il y a lieu, dans le projet et tous les documents connexes.

2. INTRODUCTION

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

https://www.skillscompetencescanada.com/fr/skill_area/electronique/

2.2 But de l'épreuve

Évaluer les compétences des concurrents et des concurrentes, et déterminer ceux et celles qui se démarquent par leur excellence et leur professionnalisme dans le domaine de l'électronique.

2.3 Durée du concours

La durée du concours pour votre domaine sera de 12 heures.

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Le concours portera sur les aspects théoriques et pratiques des techniques de pointe, selon les normes en vigueur dans l'industrie de l'électronique. L'épreuve pourrait comprendre les éléments suivants :

- Interprétation de schémas de circuits électroniques, de diagrammes, de fiches techniques de fabricants et de sites Web de fournisseurs.⁵
- Identification de composants électriques et électroniques courants.⁷
- Construction, analyse et diagnostic de circuits CC, tels que : résistance en série, résistance en parallèle, combinaison série-parallèle, circuits de commutation.⁷
- Construction, analyse et diagnostic⁷ de circuits CA, tels que : circuits RLC capacitifs, inductifs et complexes.
- Construction, analyse et diagnostic de circuits analogiques, tels que : amplificateurs discrets, amplificateurs opérationnels et circuits comparateurs.⁷
- Construction, analyse et diagnostic⁷ de circuits numériques, tels que : portes TTL/CMOS, circuits temporisateurs et dispositifs optoélectroniques.
- Application des procédures de test appropriées selon les situations données.⁷
- Interprétation des valeurs obtenues au moyen des appareils de mesure (tension CA/CC, courants, formes d'ondes, résistance).¹
- Reconnaissance des systèmes élémentaires de conversion analogique-numérique et numérique-analogique.¹
- Établissement de l'interface pour un microcontrôleur.
- Programmation d'un microcontrôleur.
- Usage de la conception électrique et d'un logiciel de simulation.⁹

3 DESCRIPTION DU CONCOURS

3.1 Documents qui seront fournis et date à laquelle les concurrents et les concurrentes pourront les consulter sur le site Web de Skills/Compétences Canada.

| DOCUMENT | DATE DE DISTRIBUTION |
|---------------------------------|----------------------|
| Liste des principaux composants | Mars 2022 |

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

- Soudage à la main de composants traversants ou de composants montés en surface sur une carte de circuit imprimé, selon les normes de l'industrie.
- Dessoudage à la main de composants traversants ou de composants montés en surface sur une carte de circuit imprimé.
- Assemblage d'un circuit au moyen d'un ensemble de composants et d'une carte de circuits imprimés.
- Assemblage d'un circuit au moyen d'un ensemble de composants sur une maquette.
- Installation et utilisation d'instruments de mesure courants, tels que : multimètre, bloc d'alimentation, générateur de fréquences, oscilloscope.
- Diagnostic de circuits électroniques simples comportant des défauts prévus et remise en état de marche.
- Réalisation de l'ingénierie inverse (*rétro-ingénierie*) d'un circuit simple.
- Saisie d'un schéma et d'une configuration donnés d'une carte de circuit imprimé avec trous traversants et d'empreintes de surface, à l'aide d'un programme de conception assistée par ordinateur.
- Conception, montage et mise à l'essai de circuits électroniques qui amplifient et conditionnent les signaux provenant de capteurs communs, commandent des charges de faible puissance, comme des petits moteurs, des DÉL, des haut-parleurs, traitent les entrées et fournissent les sorties voulues, programment et relient un microcontrôleur à des dispositifs courants, comme les commutateurs, les pavés numériques, les DÉL et les dispositifs SPI/I2C.

Compétences pour réussir : ¹Calcul, ⁵Lecture ⁷Résolution de problèmes, ⁹Compétences numériques.

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Oscilloscope et accessoires (minimum de 40 MHz)
- Multimètre numérique avec fils d'essai et sonde de température
- Bloc d'alimentation avec fils et pinces
- Générateur à formant, avec BNC aux pinces de contact
- Brasure tendre fournie (sans plomb). Précisions dans les *Notes additionnelles*.
- Fils pour le projet à réaliser
- Tout appareil nécessaire à la réalisation des projets d'épreuve
- Projets, composants électroniques et documents

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

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

- Fer à souder pour composant traversant ou composant monté en surface, ainsi que pour soudure sans plomb, banc, cure-buse, buses au choix (concurrents et concurrentes des niveaux secondaire et postsecondaire). Les fers à souder au butane ne seront pas permis.
- Tresse à dessouder
- Extracteur de soudure à main
- Trois ensembles de fils d'essai (fiches bananes et pinces de type crocodile)
- Pinces à bec effilé
- Pinces à tranchant latéral
- Pinces à dénuder
- Ensemble de tournevis (dont un jeu de précision)
- Étau troisième main, avec loupe (facultatif)
- Loupe
- Barre d'alimentation à 4 prises ou plus (avec fil de 3 pi/1 m ou plus) approuvée CSA
- Stylos, crayons, gomme à effacer, règle
- Lunettes de sécurité (avec écrans latéraux) ou lunettes étanches
- 2 maquettes de 2 x 6 po, au minimum (le fil électrique sera fourni)
- Lampe de bureau
- Calculatrice autonome non programmable. Exemple : TI-30Xa.

- Les appareils portables d'écoute de musique seront permis durant certains volets du concours, déterminés par les juges.
- Lunettes de sécurité avec écrans latéraux ou lunettes étanches. Les concurrents et les concurrentes doivent les porter pendant les activités de soudure, de dessoudure et de montage de circuit. Toute infraction à cette consigne pourrait résulter en la disqualification, à la discrétion des membres du CTN sur place.
- Logiciel de CAO électronique en mesure de générer des fichiers Gerber. Le logiciel Eagle d'Autodesk sera utilisé. Les concurrents et les concurrentes doivent utiliser une version d'évaluation du logiciel pour le concours. Ils devront la télécharger et l'installer durant le concours. Les concurrents ou les concurrentes qui veulent se servir d'un autre programme de CAO devront obtenir l'approbation du CTN au préalable. Tout autre programme de CAO doit être une version d'essai. Il revient à chaque concurrent et à chaque concurrente d'apporter les outils et le matériel énumérés ci-dessus, sans quoi on pourrait ne pas les autoriser à participer.
- Ordinateur portatif avec droits administratifs capable d'exploiter un logiciel de simulation de conception.

4.2.1 Directives au sujet des coffres à outils

Un des objectifs de SCC est d'assurer la durabilité environnementale aux Olympiades. C'est pourquoi les coffres à outils des concurrents et des concurrentes devront respecter les dimensions maximales suivantes.

Le volume du coffre à outils ne doit pas excéder 0,025 mètre³. Il est permis d'apporter plusieurs coffres, mais leur volume total ne doit pas excéder le maximum indiqué. Il n'y aura aucune exception à cette consigne. Si un concurrent ou une concurrente apporte un coffre plus grand que les dimensions permises, il lui faudra en retirer certains articles, avec les conseils du CTN, et ces outils ne pourront être utilisés durant le concours. Tous les outils doivent entrer dans les coffres à outils. Il est interdit d'apporter un outil qui n'entre pas dans un coffre.

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents et les concurrentes

- Une tenue vestimentaire soignée et sécuritaire est exigée (pantalon long et chaussures à bout fermé).
- Le port de bijoux aux doigts et aux poignets est interdit.

5 SANTÉ ET SÉCURITÉ

5.1 Programme de sécurité

SCC a mis en œuvre un programme de sécurité complet, car la santé et la sécurité font partie intégrante de ses concours. Le programme de sécurité de SCC comprend des directives et des procédures visant à améliorer la sécurité du milieu de travail dans chacun des domaines de compétition.

5.1.1 Guide de sécurité

Dans le cadre du programme de SCC, un Guide de sécurité a été créé pour surveiller et documenter la santé et la sécurité dans chacun des domaines de compétition. Il comprend un plan d'action précis pour prévenir les accidents. Le Guide de sécurité sera fourni à chaque domaine, et ses consignes devront être suivies et respectées par toutes les personnes participantes et les représentants officiels aux OCMT.

5.1.2 Atelier sur la sécurité

À la séance d'orientation, les concurrents et les concurrentes assisteront à un atelier sur la sécurité. SCC 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. Quiconque aura enfreint une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement pourrait devoir participer à un deuxième atelier sur la sécurité. La participation à ce deuxième atelier ne réduira pas le temps alloué pour le concours.

5.2 Protocole COVID-19

Les consignes relatives à la COVID-19 seront transmises aux personnes participantes dans les meilleurs délais. Elles seront modifiées au besoin selon les consignes en vigueur en C.-B. durant les Olympiades.

5.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) fournies par Skills/Compétences Canada

- S.O.

5.4 Pièces d'équipement de protection individuelle fournies par les concurrents et les concurrentes.

- Lunettes de sécurité avec écrans latéraux, ou lunettes étanches

Remarque : Les personnes qui n'auront pas les pièces d'équipement de protection individuelle exigées ne seront pas autorisées à participer au concours.

6. ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

Remarque : La liste suivante pourrait être modifiée.

| TÂCHES | /100 |
|--|------|
| Conception et construction de circuit | 25 |
| Saisie de schéma et carte de circuit imprimé | 10 |
| Assemblage et mise à l'essai | 25 |
| Programmation et interfaçage | 25 |
| Mesures | 15 |

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 fournissent des précisions et clarifient des éléments qui peuvent varier selon les concours. Tout règlement supplémentaire sera expliqué durant la séance d'orientation.

| SUJET | RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS |
|-------------------------------------|--|
| Sécurité | Le port de lunettes équipées d'écrans latéraux, ou des lunettes étanches, est obligatoire pendant les activités de soudage, de dessoudage et d'assemblage de circuits. Toute infraction à cette consigne pourrait, à la discrétion des membres du Comité technique national (CTN) sur place, aboutir à la disqualification du concurrent ou de la concurrente. |
| Musique | Les concurrents et les concurrentes peuvent utiliser un casque d'écoute ou des écouteurs-boutons pour écouter de la musique qui ne provient pas d'un réseau cellulaire. Le CTN décidera des volets durant lesquels l'écoute de musique sera permise. |
| Outils et matériel d'infrastructure | Les concurrents et les concurrentes doivent apporter les outils et le matériel mentionnés ci-dessus. Quiconque n'aura pas apporté les outils et le matériel exigés pourrait se voir interdire de participer au concours. |

8. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente aura besoin des services d'un interprète durant le concours, 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 Procédure de bris d'égalité de notes

- **Étape 1** : En cas d'égalité, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Conception » sera la gagnante.
- **Étape 2** : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Assemblage et mise à l'essai » sera la gagnante.
- **Étape 3** : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Programmation » sera la gagnante.

8.3 Modification du projet d'épreuve aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuve a été présenté avant le concours, le CTN peut modifier jusqu'à 30 % de la teneur du projet. Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

8.4 Règlement du concours

Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies, qui sont affichés sur le site Web de Skills/Compétences Canada.

9. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

| ORGANISME MEMBRE | NOM |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Terre-Neuve-et-Labrador | Kelly Spencer — Président adjoint |
| Ontario | Paul Cianflone — Président |
| Manitoba | Ken Nemez |
| Saskatchewan | Shaun Nanan |
| Colombie-Britannique | Adam Drake |

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.