



DESCRIPTION DE CONCOURS

Infographie

NIVEAU POSTSECONDAIRE

Table des matières

1. LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS SA CARRIÈRE DANS LES MÉTIERS SPÉCIALISÉS ET LES TECHNOLOGIES.....	2
2. INTRODUCTION.....	2
3. DESCRIPTION DU CONCOURS.....	5
4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE.....	7
5. SANTÉ ET SÉCURITÉ.....	8
6. ÉVALUATION.....	9
7. RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS.....	10
8. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.....	12
9. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL.....	12

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 et/ou 3.2 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/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.

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 à réaliser 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 interpréter 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

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
Aucun autre document du concours ne sera publié avant les Olympiades.	

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

- Lire et comprendre les spécifications techniques⁵
- Gérer le temps alloué et planifier le déroulement du travail¹
- Comprendre et appliquer les principes fondamentaux de la conception graphique
- 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
- Dessiner et manipuler des éléments graphiques, comme des diagrammes, des graphiques et des cartes⁸
- Convertir des manuscrits numériques en textes typographiés⁹
- 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.⁸
- 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'épreuves⁷
- 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 présentation⁷
- 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 choisie 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 besoins du client.^{2,8}
 - 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 pour réussir – ¹Calcul, ²Communication, ⁵Lecture, ⁶Rédaction, ⁷Résolution de problèmes, ⁸Créativité et innovation

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 fournir les concurrents et les concurrentes.

- Un ordinateur de bureau ou portable, 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 portable 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
- Un bloc à dessin
- 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
 - Un tapis de souris
 - Des appareils pour écouter de la musique, équipés d'écouteurs
 - Un plioir ou un couteau à beurre

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents et les concurrentes

- S.O.

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.

- S.O.

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
Mesures	50
<u>Images informatiques</u> 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	
<u>Mise en page informatisée</u> Mesures exactes	

Présence de tous les éléments exigés Valeur du fond perdu exacte Utilisation correcte des matrices de coupe, des gabarits, des normes de la marque Utilisation correcte des pages maquettes, des feuilles de style Utilisation correcte de la zone de collage Utilisation correcte de la surimpression des encres	
<u>Sauvegarde et format de fichier</u> La taille du PDF pour la presse est correcte. Le PDF pour la presse comprend les marques de découpe et d'inscription, 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.	
Jugement	50
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 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
Téléphones cellulaires et musique	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'est pas permis d'utiliser ces suites de logiciels en tant que logiciels d'infographie pour le concours.
Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'y aura aucun accès à Internet durant le concours.
Outils et matériel d'infrastructure	<ul style="list-style-type: none"> • La colle en aérosol n'est pas permise. • Une typothèque sera fournie, mais les concurrents et les concurrentes pourront utiliser les polices de caractères qui ont été installées dans leur ordinateur. • Aucun gabarit n'est permis, à part ceux qui sont fournis. • Les logiciels externes 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 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 : 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 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
Île-du-Prince-Édouard	Michael C. Thomas
Nouvelle-Écosse	Tracey DeWolfe – présidente adjointe
Québec	Caroline Austin
Ontario	Sydney Taylor
Manitoba	James Rogowy
Saskatchewan	Cody Peterson
Alberta	Lyle Cruise – président
Colombie-Britannique	Paul Pahal
Terre-Neuve et Labrador	Allison Chrislett

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.