



DESCRIPTION DE CONCOURS

Production vidéo

NIVEAU SECONDAIRE

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.....	2
4	ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE	4
5	SANTÉ ET SÉCURITÉ.....	5
6	ÉVALUATION	6
7	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS.....	7
8	RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES	8
9	MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL	9

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 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/production-video/

2.2 But de l'épreuve

Évaluer les compétences des concurrents et des concurrentes dans le domaine de la production vidéo.

2.3 Durée du concours

11 heures

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

- Adaptabilité

- Collaboration
- Communication
- Créativité et innovation
- Compétences numériques
- Résolution de problèmes
- Lecture
- Rédaction
- Calcul

3 DESCRIPTION DU CONCOURS

3.1 Liste des 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
Procédure d'évaluation	Décembre 2023
Projet du Jour 1	Décembre 2023

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

- Créer 2 vidéos distinctes sur le sujet donné au début du concours⁹.
- **Jour 1**
Comment la nature pratique des métiers spécialisés contribue-t-elle à un sentiment de satisfaction et d'accomplissement.
 - Le genre DOIT être indiqué dans votre résumé de production.
 - Durée : 60 à 90 secondes
- **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 de style journalistique, court-métrage, message d'intérêt public, publiereportage, vidéo promotionnelle, vidéo éducative.
 - Durée : 45 secondes

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 et vaudra 40 % de la note.

- Rédiger un résumé de production indiquant les renseignements suivants :^{6,8}
 - Public cible
 - Genre de la vidéo : la façon dont vous avez respecté le code et les conventions de ce genre
 - Buts et objectifs

- Étapes de la préproduction déjà accomplies
- Démarche
- Synopsis
- Équipement utilisé
- Liens/documentation sur les droits d'utilisation de tout matériel audio/musique utilisé

Il revient aux concurrents et aux concurrentes d'obtenir les permissions appropriées pour tourner dans d'autres aires de concours. Ils doivent aussi s'informer des consignes de sécurité en vigueur et les respecter⁷.

Compétences pour réussir : ⁶Rédaction, ⁷Résolution de problèmes, ⁸Créativité et innovation, ⁹Compétences numériques

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Espace bureau équipé d'une barre d'alimentation.
- Clé USB qui contient la description du projet, le résumé de production, le champ d'application et les documents d'instruction.

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

- 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 propre système de montage. Le système de montage peut être un ordinateur portable, un ordinateur de bureau ou une tablette. Elles sont responsable de tous les accessoires (adaptateur de courant, clavier, souris, moniteur, adaptateurs pour moniteur, disque dur externe, casque d'écoute, coupleur, tapis de souris, etc.) et des logiciels dont elles ont besoin. Les logiciels doivent être installés avant l'arrivée sur le lieu du concours.
- Les concurrents et concurrentes qui apportent un ordinateur provenant 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 le lieu du concours. Il se peut que cela requière l'accès à la mémoire CMOS.
- Des caméras vidéo (un appareil photo reflex mono-objectif numérique [DSLR], sans miroir, mobile).
- Lentilles (aucune quantité limitée).

- 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, un pied monobranche, un stabilisateur de poing (il est interdit d'utiliser des rails, des coulisseaux [*jibs*] ou des drones).
- Lampes à piles montées sur une caméra ou tenues à la main.

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 sans cesse 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 est prévu pour chaque concours, et ses consignes devront être suivies et respectées par toutes les personnes participantes et les représentants officiels aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

5.1.2 Atelier sur la sécurité

Durant la séance d'orientation, les concurrents et les concurrentes participeront à un atelier sur la sécurité. SCC s'attend à ce que les concurrents et les concurrentes travaillent d'une manière sécuritaire et à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de tout danger pendant le concours. Quiconque enfreindra une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement devra éventuellement 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 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par Skills/Compétences Canada

- Lunettes de sécurité
- Gants de sécurité
- Gilets de sécurité
- Casque
- Protection de l'ouïe

- Embouts de protection homologués CSA

6 ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

Remarque : La liste suivante pourrait être modifiée.

TÂCHES	/100
Résumé de production Public cible Genre identifié/Démonstration de l'utilisation dans la vidéo Buts, objectifs Solutions aux problèmes Liens/documentation sur les droits d'utilisation de tout matériel audio/musique utilisé	5
Prises de vue Exposition et balance des blancs Foyer Stabilité Mouvement de la caméra Composition des plans Enchaînement des plans	20
Son Qualité du son Niveaux de volume Effet de son/Son naturel Musique	20
Montage Flot des séquences Rythme Images et titres Effets et transitions	15
Narration Texte efficace/Utilisation d'une trame narrative Preuve d'une planification Introduction Conclusion Cohérence Créativité	15
Spécifications du projet Respect de la durée Respect du format Nom de fichier approprié	10
Effet global	15

Le genre déclaré est évident. Le message souhaité est transmis. Impact Qualité de l'ensemble de la production	
--	--

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
Précisions sur le projet	<ul style="list-style-type: none"> • Seule de la musique libre de droits doit être utilisée. L'utilisation de musique protégée par des droits d'auteur entraînera la disqualification de la vidéo dans laquelle elle a été utilisée. • Les visuels créés ou les séquences filmées doivent être terminés pendant le concours. • Les documents de pré-production et de planification peuvent être terminés avant l'arrivée sur le lieu du concours. • Les formateurs ou les représentants des provinces/territoires ne doivent pas aider, fournir des accessoires ou apparaître dans la vidéo de leur équipe. • Il n'y a aucune restriction concernant l'utilisation du logiciel de montage, y compris les effets, les générateurs, les titres, la correction des couleurs, les plugiciels, les modèles, etc. Ceux-ci doivent être incorporés dans le système de montage avant d'arriver sur le lieu du concours. • Tous les travaux de montage doivent être réalisés dans l'aire de concours. • Les vidéos terminées doivent être à +/- 4 secondes de la durée indiquée. Si la durée est

	<p>supérieure à +/- 4 secondes, la vidéo ne sera pas évaluée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les vidéos finales doivent être nommées en utilisant la convention de dénomination fournie dans la description du projet. <ul style="list-style-type: none"> ○ ProvinceVidéo1 ou ProvinceVidéo2 (ONVidéo1 OU ONVidéo2) • Les concurrents et les concurrentes doivent soumettre leurs vidéos finales ainsi que le résumé de production dans la clé USB fournie. Si la clé USB n'est pas remise à un membre du CTN avant la fin de la durée du concours prévue chaque jour (16 h pour le Jour 1 et 12 h pour le Jour 2), la vidéo ne sera pas évaluée. • Une fois que le résumé de production et le projet final ont été soumis dans la clé USB fournie, il n'est plus possible d'apporter des modifications à la soumission.
--	---

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente a besoin des services d'un interprète durant le concours, le bureau provincial ou territorial doit 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 : L'équipe ayant la plus haute note combinée pour le critère « Effet global » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenu la plus haute note combinée pour le critère « Narration » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenu la plus haute note pour le critère « Montage » sera déclarée gagnante.

8.3 Modification du projet d'épreuve aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuve a été présenté aux concurrents et aux concurrentes 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 Règlements des 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	Cathy Quinton
Île-du-Prince-Édouard	Dane Cutcliffe
Ontario	Rob Currie – Président adjoint
Manitoba	Noel Smith
Alberta	Stuart Serediuk
Colombie-Britannique	Shannon Hagen – Présidente
Saskatchewan	Robert Wall
Nunavut	Justin Tambogon
Nouveau-Brunswick	Mark Moore

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