



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.....	3
4	ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE	5
5	SANTÉ ET SÉCURITÉ.....	5
6	ÉVALUATION	6
7	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS.....	7
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

Compte tenu de l'évolution du marché du travail et des exigences en matière de compétences, le gouvernement du Canada a actualisé l'ancien cadre des Compétences essentielles en le remplaçant par le nouveau modèle des Compétences pour réussir. Ce dernier décrit les neuf compétences fondamentales dont les Canadiennes et les Canadiens ont besoin pour réussir dans leur travail, leurs études, leur formation et leur vie quotidienne.

Skills/Compétences Canada tient à souligner l'importance de ces compétences, qui sont indispensables pour réussir dans les carrières des métiers et des technologies. Les concurrentes et les concurrents peuvent noter l'importance des Compétences pour réussir dans la façon dont elles ont été intégrées dans les descriptions de concours, les projets et les documents de projet. En utilisant ces compétences pendant le concours, les concurrentes et les concurrents sont davantage en mesure d'associer les tâches demandées aux compétences particulières nécessaires pour réussir. De plus, ils comprennent comment ces compétences s'appliquent dans leurs programmes des métiers ou des technologies et leur future carrière.

Les neuf Compétences pour réussir, confirmées en tant que facteur de réussite professionnelle, sont les suivantes :

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

Ces Compétences pour réussir sont indiquées dans la section 2.4 et/ou 3.2 (à terminer par SCC) de la description du concours et, s'il y a lieu, dans le projet et 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 2025
Projet du Jour 1	Décembre 2025

3.2 Tâches pouvant être effectuées pendant le concours

Réaliser deux vidéos distinctes sur le sujet indiqué au début du concours.⁹

Jour 1

- Choisissez un genre dans la liste fournie à la section 3.3 de la description du concours et réalisez une vidéo de 60 à 90 secondes sur le sujet indiqué ci-dessous :

Comment l'IA a-t-elle changé les métiers spécialisés?

Aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies, ici-même à Toronto, un système a été infiltré par l'IA.

Jour 2

- Le type de vidéo et le sujet seront fournis au début de la journée du concours. Les types de vidéos potentiels que les concurrents et les concurrentes seront invités à réaliser sont les suivants : reportage d'actualités, court métrage, message d'intérêt public, publicité, message promotionnel, instructions.
- Durée : 45 secondes

Remarque : La vidéo 1, qui sera achevée d'ici la fin du Jour 1, représentera 60 % de la note finale. La vidéo 2, qui sera achevée d'ici la fin du Jour 2, représentera 40 % de la note finale.

- Créez un résumé de production indiquant les renseignements suivants :^{6,8}
 - Public cible
 - Genre de la vidéo : la façon dont vous avez respecté les conventions de ce genre
 - Buts et objectifs
 - Planification de la préproduction déjà accomplie⁷
 - Démarche
 - Équipement utilisé
 - Solutions novatrices pour résoudre des problèmes
 - Liens/documentation sur les droits d'utilisation de tout matériel audio/musique utilisé
 - En cas d'utilisation de l'IA, énumérez et décrivez la manière dont elle a été utilisée

Les concurrents et les concurrentes doivent obtenir l'autorisation pour enregistrer dans d'autres aires de concours. Ils doivent également se renseigner sur les mesures de sécurité à prendre et les appliquer.⁷

Compétences pour réussir – ⁶Rédaction, ⁷Résolution de problèmes, ⁸Créativité et innovation

3.3 Exemples de genres vidéo

Action ou aventure : genre comprenant des scènes ou des voyages très dynamiques et des expéditions dans différents contextes.

Comédie : elle est destinée à provoquer le rire par des situations et des dialogues humoristiques.

Narration dramatique : elle est centrée sur le développement émotionnel et relationnel des personnages.

Fantaisie : genre contenant des éléments de magie, des mythes et des événements surnaturels.

Horreur/Thriller : genre conçu pour effrayer et créer du suspense.

Mystère : il s'agit d'élucider un crime ou de découvrir des secrets.

Romance : genre centré sur l'amour et les relations.

Science-fiction : genre présentant des concepts imaginatifs et futuristes.

Documentaire : il présente des renseignements factuels sur des événements ou des personnes de la vie réelle.

Comédie musicale : elle englobe des chansons et des danses en tant qu'éléments importants de la narration.

Vlogue : blogue vidéo personnel relatant la vie et les expériences quotidiennes.

Tutoriel/vidéo pratique : guide pas à pas décrivant la manière d'accomplir des tâches ou des activités particulières.

Vidéo de déballage : vidéo montrant le déballage de nouveaux produits, souvent accompagnée de premières impressions.

Évaluations de produit : vidéo proposant des évaluations de divers produits, assorties d'avis détaillés.

En coulisses : vidéo révélant le processus et les efforts liés à la création de contenus.
Même/Courte vidéo comique : vidéo brève et humoristique destinée à divertir et à devenir virale.

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.

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	5
Public cible	
Genre identifié/Démonstration de l'utilisation dans la vidéo	
Buts, objectifs	
Solutions innovantes pour résoudre des problèmes	
Liens/documentation sur les droits d'utilisation de tout matériel audio/musique utilisé	
Déclaration d'utilisation de l'IA – Énumérer et décrire la façon dont elle a été utilisée	

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 Chronométrage et phrasé audio Musique	20
Montage Mise en séquence Rythme Images et titres Effets et transitions Style de couleurs cohésif	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 Le genre déclaré est évident. Le message souhaité est transmis. Impact Qualité de l'ensemble de la production Innovations techniques	15

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONOURS

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 CONOURS
Précisions sur le projet	• 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. • L'IA peut être utilisée pour la rédaction et la création d'histoires, mais pas pour la création de médias. • Tout outil d'IA utilisé doit être indiqué dans la description du projet. • 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 supérieure à +/- 4 secondes, la vidéo ne sera pas <u>acceptée pour une 2^e évaluation</u>. • Les vidéos finales doivent être nommées en utilisant la convention de dénomination fournie dans la description du projet.

	○ 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
Ontario	Rob Currie – Président
Manitoba	Sean Reid
Alberta	Skye Ferguson
Colombie-Britannique	Shannon Hagen – Présidente adjointe
Saskatchewan	Robert Wall
Nouveau-Brunswick	Mark Moore

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