Skills Compétences Canada











DESCRIPTION DE CONCOURS

Technologies du Web

NIVEAUX SECONDAIRE ET 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 **4**

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE **4**

5 SANTÉ ET SÉCURITÉ **5**

6 ÉVALUATION **6**

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS **6**

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES **7**

9 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL **8**

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

Le domaine de la conception et de la création de sites Web est en évolution perpétuelle. Il peut aller de la maintenance de sites Web élémentaires à l'aide du langage HTML, du programme CSS et JavaScript au développement d'interfaces de

programmation d'applications pour permettre à différents systèmes de communiquer et à tous les éléments intermédiaires d'utiliser un grand nombre de langages et de cadres.

Les compétences d'un technologue du Web peuvent comprendre la conception graphique, le développement de logiciels, la cybersécurité, l'administration de bases de données, le transport de données, les principes d'interface utilisateur, la conception réactive et les considérations d'accessibilité.

La sécurité et l'accessibilité sont des éléments essentiels des sites Web. Étant donné que toutes les applications Web sont vulnérables aux cyberattaques, elles doivent en être protégées dans la mesure du possible. L'accès à l'information est également un élément important, car les personnes utiliseront divers appareils pour accéder à votre application Web, notamment des appareils mobiles, des lecteurs d'écran et d'autres types d'équipements destinés aux personnes ayant des incapacités.

La conception et la création de sites Web exigent également un apprentissage continu de la part des technologues du Web. Étant donné que le Web est devenu un espace très important pour les affaires, l'éducation et les interactions sociales, on a assisté à une révolution technologique sur le plan des appareils permettant de fournir ces services. De nouvelles structures et approches sont publiées en permanence, quiconque travaille dans le domaine doit se tenir informé de ces avancées afin de les évaluer et de les incorporer selon les besoins.

2.2 But de l'épreuve

Permettre aux concurrents et aux concurrentes de montrer leurs compétences pratiques en technologies Web côté client et côté serveur.

2.3 Durée du concours

Le concours durera deux jours, à raison de six heures de compétition par jour (total : 12 heures), Il sera divisé en quatre modules à réaliser et à soumettre toutes les trois heures. Une fois que la période de trois heures pour un module est terminée, le concurrent ou la concurrente ne peut plus apporter de modifications

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

- Éléments graphiques pour le Web[9]
- Principes de conception de pages Web[9]
- HTML[9]
- CSS[9]
- Programmation avec JavaScript, jQuery[9]
- Programmation côté serveur (ex. : PHP) dans un environnement de serveur Web[7,9]
- Utilisation de JSON et des RESTful API[9]
- Gestion de sites et d'applications Web sur un serveur à distance[7,9]

Compétences pour réussir – [7]Résolution de problèmes, [9]Compétences numériques

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
Version préliminaire du projet d'épreuve	Janvier 2027
Détails sur le serveur du concours	Janvier 2027
Projet d'épreuve	Jour 1 du concours

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

- Concevoir des pages Web accessibles et utilisables au moyen du langage HTML et de CSS*[7,9]*
- Faire la conception de pages Web réactives qui sont visualisables dans des navigateurs modernes (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge, Apple Safari) et sur divers appareils (ordinateur de bureau, tablette électronique, téléphone intelligent)*[7,9]*
- Créer, manipuler et optimiser des graphiques vectoriels et à trames*[7,8,9]*
- Écrire le code JavaScript et utiliser des bibliothèques pour améliorer l'interactivité des solutions Web*[6,7]*
- Rédiger le code côté serveur en utilisant des langages, tels que PHP, selon un ensemble d'exigences fonctionnelles dans un environnement de serveur Web*[6,7]*
- Utiliser MariaDB (bases de données relationnelles) pour rédiger des programmes qui fonctionnent avec des données rémanentes*[7, 9]*
- Transférer des fichiers vers un serveur Web à distance à l'aide du SFTP*[9]*
- Tester des solutions fonctionnelles sur un serveur Web à distance*[7,9]*
- Gérer un serveur Web à distance à l'aide d'un panneau de configuration tel que cPanel*[7,9]*
- Refactoriser et mettre au point le code côté client et code côté serveur aux fins d'efficacité et de fonctionalité*[7]*

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

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Table de travail et siège ergonomique
- Moniteur externe équipé d'un port HDMI

- Accès à un environnement de serveur Web pour tester et soumettre les fichiers et les bases de données du projet
- Trois mois avant la compétition et jusqu'à la date de l'événement, envoyez un courriel à Jeff Boulton à l'adresse [contact@reactivedesigns.net] pour demander un compte de serveur à des fins de test. Cela vous permettra de vérifier l'environnement du serveur avant le concours

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

- Casque d'écoute, baladeur MP3 ou téléphone intelligent (le téléphone doit être en mode Avion et la Wi-Fi doit être éteinte.)
- Ordinateur portatif avec adaptateur électrique – le concurrent ou la concurrente doit posséder les privilèges d'administration de l'ordinateur portatif
- Adaptateur HDMI (si vous souhaitez utiliser un moniteur externe fourni)
- Adaptateur Ethernet RJ45 (s'il n'est pas intégré dans l'ordinateur portatif)

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents et les concurrentes

- Tenue de ville décontractée

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

- Aucun ÉPI n'est requis.

5.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par les concurrents et les concurrentes

- Aucun ÉPI n'est requis.

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	40
Développement/programmation	60

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
Réalisation des modules	Les modules seront distribués au début de la journée du concours. Conformément aux exigences du concours, certains modules devront être remis à la fin de chaque bloc de 3 heures.
Accès et utilisation du serveur	Pendant la séance d'orientation, vous devez remplir une liste de contrôle d'accès au serveur Web. Cette liste doit être remplie avant le début du concours. Le serveur fourni est utilisé pour toutes les évaluations. Par conséquent, vous devez téléverser votre travail dans le serveur avant la fin de chaque module.
Utilisation de l'intelligence artificielle (IA)	Vous ne pouvez pas utiliser l'IA pour élaborer/accomplir les travaux que vous soumettez dans n'importe quel volet du concours, sauf indication contraire mentionnée dans le projet d'épreuve.
Utilisation du clavardage ou de forums en ligne	Vous ne pouvez pas utiliser une messagerie ou des communications instantanées ou des forums en ligne pour poser des questions dans n'importe quel volet du concours. Vous pouvez utiliser des réponses existantes à des questions connexes en ligne, mais vous ne pouvez pas poser vos propres questions pendant le concours.

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente aura 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 : La personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le volet « Mesures » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour la tâche la plus complexe du projet d'épreuve sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour la deuxième tâche la plus complexe du projet d'épreuve 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	David Cantwell – Président
Nouveau-Brunswick	
Ontario	Dalibor Dvorski
Manitoba	Sean Taylor
Saskatchewan	Jeff Boulton – Président adjoint
Alberta	Matt Waggoner
Colombie-Britannique	Steve Lang

Pour toute question, veuillez envoyer un courriel à Olga Malvine Rwemera (olgamr@skillscanada.com) au secrétariat national de Skills/Compétences Canada.