



40 –INFOGRAPHIE

1. INTRODUCTION

1.1. But de l'épreuve

Évaluer la compétence des candidats¹ à exécuter les tâches reliées au processus de production d'un document en infographie.

1.2. Durée du concours

Douze (12) heures.

1.3. Compétences et connaissances pouvant être évaluées

- ▶ Lire et comprendre un devis technique;
- ▶ Utiliser les composantes structurales du langage graphique (trajet visuel, harmonie, équilibre, etc.);
- ▶ Ajuster, fusionner et retoucher des images;
- ▶ Formater du texte et appliquer les règles typographiques;
- ▶ Utiliser les formats d'exportation (EPS, PS, PSD, PDF, TIF);
- ▶ Gérer les nuanciers de couleurs RVB, CMJN et PMS;
- ▶ Utiliser les pages maquettes et les matrices de découpage (dieline);
- ▶ Utiliser un numériseur ou une caméra digitale;

¹ Le masculin est employé afin d'alléger le texte.

- ▶ Imprimer et corriger des épreuves;
- ▶ Appliquer les règles photolithographiques (fond perdu, chevauchement, résolution, linéature, repères d'impression);
- ▶ Réaliser une imposition simple pour présentation;
- ▶ Imprimer et assembler des épreuves finales pour présentation; archiver le travail.

2. DESCRIPTION DU CONCOURS

2.1. Documents qui seront fournis et date à laquelle les concurrents y auront accès

DOCUMENT	OUI	NON	DATE
Aperçu de l'examen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Examen complet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Projet de l'édition précédente	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 mois avant
Grille d'évaluation	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Liste d'outillage	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Autre (Informations complémentaires)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Version de logiciel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	90 jours avant la compétition

2.2. Tâches que les concurrents pourraient avoir à effectuer durant l'épreuve

- ▶ Concevoir et réaliser un projet de mise en page destiné à l'impression commerciale ou à l'édition (dépliant, affiche, livret, annonce publicitaire, pochette corporative, etc.);

- ▶ Concevoir et réaliser un projet d'emballage (boîte, présentoir, sac, boîtier, etc.);
- ▶ Concevoir et réaliser un projet de mise en page destiné à l'impression sérigraphique ou flexo (T-Shirts, étiquettes, etc.);
- ▶ Concevoir et réaliser le design de nom de marque, de produits ou de slogans;
- ▶ Concevoir et réaliser des visuels pouvant être utilisés pour différents médias (web, écran, impression, photocopie, etc.).

Notes

- Durant les journées de compétition, le candidat ne pourra communiquer qu'avec les juges ou l'expert de la compétition.
- En cas de retard aux compétitions, le candidat ne se verra octroyer aucun temps supplémentaire.
- Les accompagnateurs pourront pénétrer sur le site des compétitions avec leurs candidats lors de la session d'information qui a lieu la veille de la compétition et les aider à l'organisation de leur poste de travail.
- Il est important que tous les candidats participent à la session d'information, la veille de la compétition.

3. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

3.1. Équipement et matériel fournis par l'organisation

- ▶ Poste de travail et chaise;
- ▶ Ordinateur Macintosh sous OS X (la version du système d'exploitation ainsi que le type exact d'ordinateurs et d'écrans seront communiqués environ 90 jours avant la compétition);
- ▶ Nuanciers de couleur (Pantone à plat, process et teintes);

- ▶ Logiciels :
 - Xpress;
 - Illustrator;
 - Photoshop;
 - InDesign;
 - Acrobat Pro;
 - Suitcase.
- ▶ Banque de polices de caractères et banque d'images;
- ▶ Papier pour les esquisses préliminaires;
- ▶ Colle ou ruban adhésif double-face;
- ▶ Planches de découpe et carton de montage.

Note

Les spécifications concernant les versions exactes des logiciels seront communiquées environ 90 jours avant la compétition.

La veille de la compétition, le candidat se verra octroyer un poste de travail et pourra s'y familiariser en y travaillant dans les applications et en lançant des impressions.

3.2. Équipement et matériel obligatoire que doivent apporter les concurrents et les concurrentes :

- ▶ Xacto;
- ▶ Crayon de plomb et efface;

- ▶ Règle typographique;

- ▶ Règle de 16".

Outils facultatifs que peut apporter le candidat :

- ▶ Loupe, échelle des E, roulette de proportion, crayons de couleur et feutres;

- ▶ Manuels d'utilisation des logiciels, le Ramat de la typographie;

- ▶ Tapis de souris personnalisé, souris, tablette graphique;

- ▶ Autres versions que celles des logiciels fournis.

Note

Le candidat pourra installer des logiciels personnels la veille de la compétition. Les versions de ces logiciels doivent être les versions standards, sans ajout de *Plug in* particuliers. Leur installation doit être complétée la veille de la compétition et leur fonctionnalité vérifiée à ce moment. Le candidat ne pourra pas réclamer **aucun temps additionnel pour une installation personnelle non fonctionnelle** le jour de la compétition. Les accompagnateurs pourront aider leurs candidats à réaliser ces installations et à ajuster leur poste de travail.

3.3. Tenue vestimentaire obligatoire (fournie par les concurrents)

Nil.

4. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

4.1. Pièces d'équipement de protection individuelle que doivent apporter les concurrents et les concurrentes

Nil.

4.2. Pièces d'équipement de protection individuelle obligatoire que fournira Compétences Québec

Nil

4.3. Notation en SST

Nil.

5. ÉVALUATION

5.1. Composition du jury

Le jury est composé de professionnels des arts graphiques œuvrant dans différents secteurs du domaine, de la conception jusqu'à la production.

5.2. Répartition des points

SECTION	ITEM	PONDÉRATION
A.	Éléments créatifs	A et B 400 points
	Compréhension du public cible	
	Cohérences et pertinence des éléments du projet	
	Originalité et idées	
B.	Conception finale et typographie	
	Esthétisme (équilibre, trajet visuel)	
	Pertinence et qualité des choix typographiques et des couleurs	
	Lisibilité et efficacité de la conception	

SECTION	ITEM	PONDÉRATION
C.	Connaissance et utilisation des applications	C 200
	Redessiner ou modifier des objets dans une application vectorielle	
	Capter et retoucher des images	
	Réaliser un photo montage	
	Ajuster la colorimétrie d'images	
	Utiliser un gestionnaire de polices de caractères	
	Vérifier et éditer du texte	
	Utiliser les profils ICC	
	Choisir l'application appropriée	
	Utiliser les feuilles de styles et les pages maquettes	
D.	Connaissance des procédés d'impression	D 200
	Respecter les données techniques (couleurs, formats, fond perdu, etc.)	
	Gérer les résolutions des images	
	Appliquer le recouvrement des couleurs	
	Imprimer correctement des épreuves et des séparations	
	Utiliser les couleurs CMJN et Pantone	
	Produire une imposition manuelle	

SECTION	ITEM	PONDÉRATION
E.	Enregistrement et formats de fichier	E 150
	Utiliser les formats d'enregistrements appropriés pour service bureau	
	Utiliser les formats de fichiers PDF pour différentes utilisations	
	Assembler et archiver le dossier final et les polices	
	Identifier correctement les fichiers et les dossiers	
F.	Habiletés manuelles	F 30
	Couper, plier et assembler une épreuve	
	Réaliser une présentation sur carton	
G	Comportement et attitude	G 20
	Démontrer un comportement professionnel et approprié au métier	

6. RENSEIGNEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Le site des compétitions est parfois bruyant, les candidats peuvent apporter des bouchons.

Prévoir des vêtements adaptés à des températures pouvant varier du chaud au frais.

7. EXPERT

Michel Maltais

CF des Bâisseurs

Courriel :

m.maltais@competencesquebec.com

ANNEXE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Équipement disponible pour la compétition

- ▶ IMac (écran 20 pouces ou plus si disponible)
- ▶ Système d'exploitation : OS 10.5 ou plus selon le Mac

Logiciels (sur tous les postes) :

- ▶ Adobe CS (version à confirmer)
- ▶ Xpress (version à confirmer)
- ▶ Suitcase Fusion (version à confirmer)