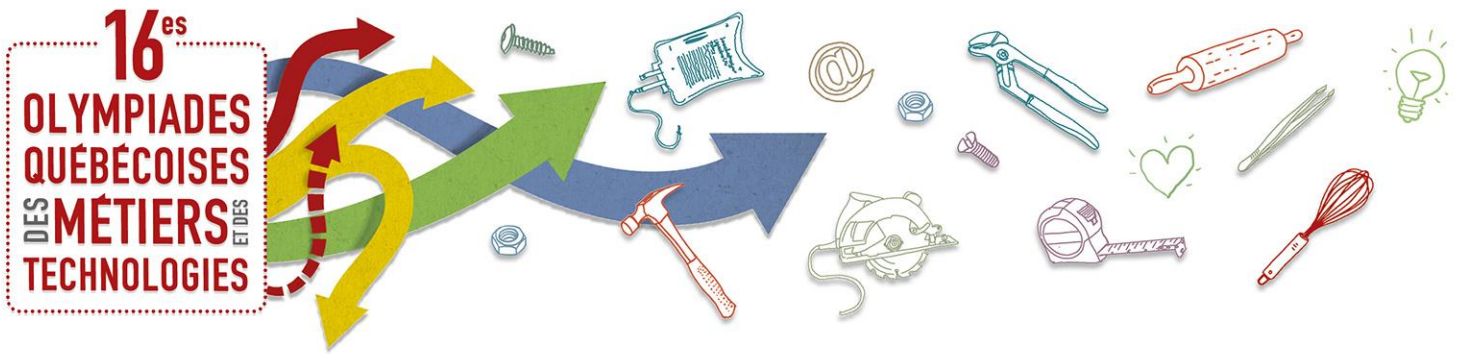


# DESCRIPTION DU CONCOURS QUÉBÉCOIS 2021

S-40  
INFOGRAPHIE



## 1. DESCRIPTION DU CONCOURS

### 1.1 But de l'épreuve

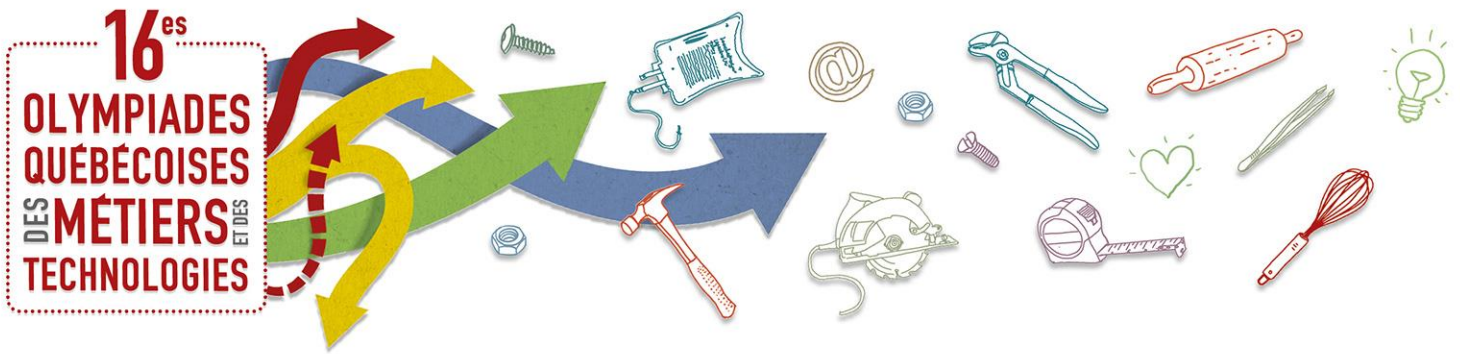
Évaluer la compétence des candidats à exécuter les tâches reliées au processus de production d'un document en infographie.

### 1.2 Durée du concours

Douze (12) heures, réparties sur deux (2) jours.

### 1.3 Compétences et connaissances pouvant être évaluées

- Lire et comprendre un devis technique;
- Comprendre un public cible;
- Créer un concept original et cohérent;
- Choisir la typographie et les couleurs;
- Utiliser les composantes structurales du langage graphique (trajet visuel, harmonie, équilibre, etc.);
- Ajuster, fusionner et retoucher des images matricielles;
- Gérer les profils ICC;
- Modifier, dessiner ou redessiner des images vectorielles;
- Formater du texte à l'aide de feuilles de style;
- Appliquer les règles typographiques;
- Enregistrer ou exporter des formats de fichier (PS, PSD, PDF, TIF, AI);
- Gérer les nuanciers de couleurs (Pantone à plat et en CMJN);
- Appliquer des vernis sélectifs;
- Utiliser les pages, les planches et les gabarits;
- Créer ou modifier des matrices de découpage (dieline);
- Imprimer et corriger des épreuves;
- Appliquer les règles infographiques (fond perdu, recouvrement, résolution, linéature, repères d'impression, etc.);
- Réaliser une imposition simple pour présentation;



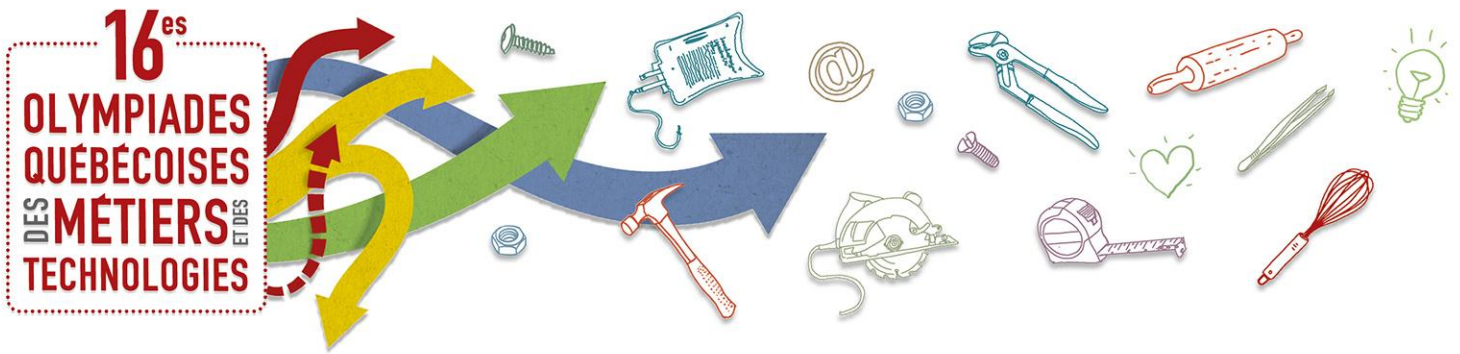
- Imprimer et assembler des épreuves finales pour présentation;
- Assembler et archiver le travail;
- Agir professionnellement.

#### **1.4 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 en sérigraphie ou en flexographie (t-shirts, étiquettes, etc.);
- Concevoir et réaliser la conception d'une image de marque, d'un produit ou d'un slogan;
- Concevoir et réaliser des visuels pouvant être utilisés pour différents médias (Web, écran, impression offset, impression numérique, impression grand format, etc.).

#### **Note**

- 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.



## 2. DOCUMENTS FOURNIS SUR LE WEB

### 2.1 Documents qui seront fournis sur le site et les dates auxquelles 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"/>	
Grille de notation	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15 septembre 2021
Liste d'outillage	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

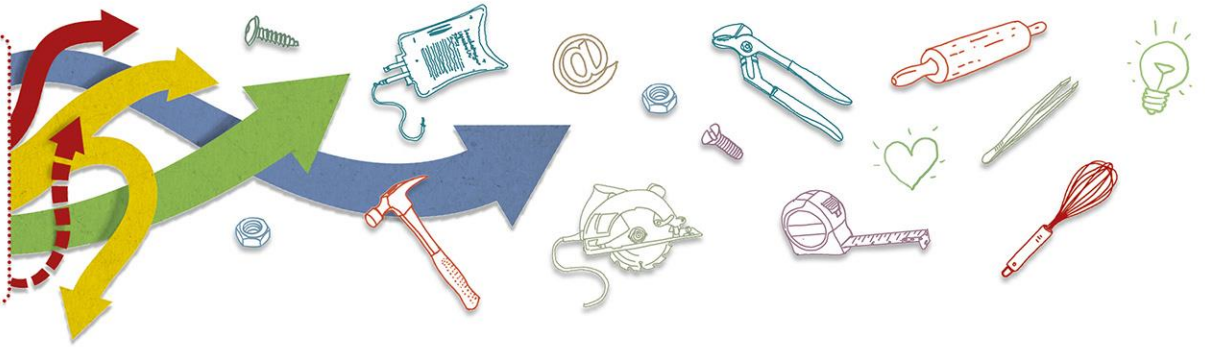
## 3. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET TENUE VESTIMENTAIRE

### 3.1 Équipement et matériel fournis par l'organisation

- Ameublement;
- Nuanciers de couleur (Pantone à-plat et en CMJN);
- Imprimante;
- Banque d'images;
- Papier pour les esquisses préliminaires;
- Colle en bâton ou ruban adhésif double-face;
- Planches de découpe et carton de montage.

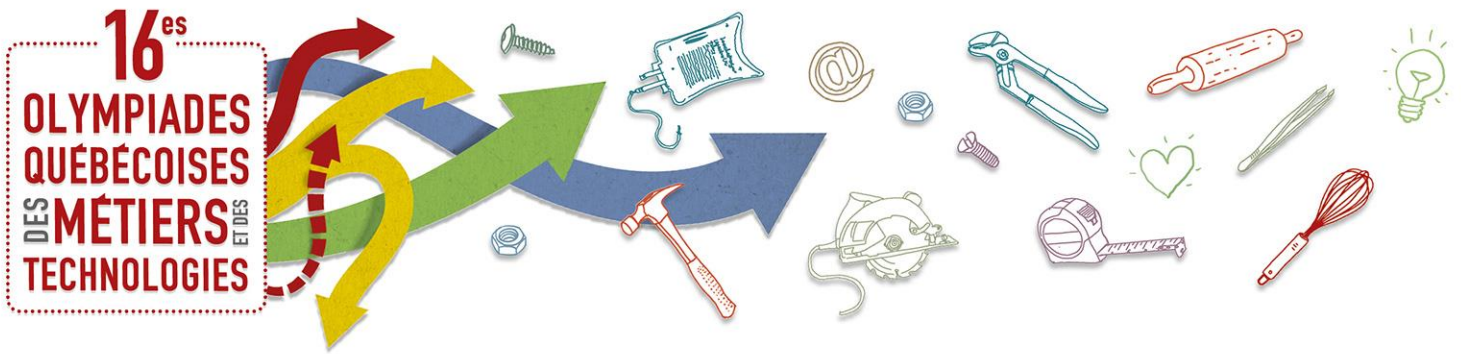
### 3.2 Équipement et matériel obligatoire que doivent apporter les concurrents

- Micro-ordinateur (portable ou de table) possédant une carte réseau Ethernet, ainsi qu'un ou deux moniteurs au besoin, clavier, souris, câbles d'alimentation et/ou bloc(s) d'alimentation, un port USB fonctionnel et libre une fois tous les périphériques connectés et, au besoin, les câbles servant à effectuer la connexion entre le micro-ordinateur et le ou les moniteurs. Sur le micro-ordinateur, les compétiteurs doivent posséder un compte avec les droits d'administrateur et sont responsables du bon fonctionnement de leur équipement. D'autres composants ou périphériques pourraient être demandés. La liste se trouve aussi dans le présent document.



- Le propriétaire du micro-ordinateur doit détenir légalement tous les droits d'utilisation du système d'exploitation et de tout logiciel utilisé dans le cadre de la compétition;
- Les compétiteurs doivent aussi veiller à ce que l'appareil soit « déverrouillé » afin que des documents puissent y être sauvegardés ou que des logiciels puissent y être installés sur le disque dur et qu'une assistance technologique puisse être fournie sur place. Cela pourrait nécessiter un accès aux paramètres du BIOS;
- L'équipement apporté ainsi que les logiciels doivent pouvoir démarrer et fonctionner normalement sans un accès à Internet à moins qu'il soit mentionné que l'accès à Internet sera autorisé pendant la compétition;
- Tout équipement apporté doit être bien identifié au nom du compétiteur;
- Le code d'utilisateur avec droits d'administrateur et le mot de passe qui seront utilisés lors de la compétition doivent être transmis par courriel à Compétences Québec au moins sept (7) jours avant le début de la compétition à l'adresse suivante : [olympiades@competencesquebec.com](mailto:olympiades@competencesquebec.com);
- Compétences Québec n'est pas responsable de la performance des ordinateurs fournis par les compétiteurs.

MATÉRIEL ET LOGICIEL AUTORISÉS	VERSION	LANGUE
Système d'exploitation	Au choix du compétiteur	Au choix
Logiciel(s)	Suite Adobe CC ou inférieur	Au choix
Module(s) complémentaire(s)	—	—
Autre(s) composante(s) et/ou périphérique(s)	Adaptateur avec prise internet	—
MATÉRIEL ET LOGICIEL INTERDITS	VERSION	LANGUE
Système d'exploitation	Aucun	—
Logiciel(s)	Aucun	—
Module(s) complémentaire(s)	Aucun	—
AUTRE INFORMATION		
Accès internet durant la compétition	<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
Accès à une imprimante durant la compétition	<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non



- X-Acto ou couteau rétractable;
- Crayon de plomb et efface;
- Règle typographique;
- Règle de 16 po.

Outils facultatifs que peut apporter le candidat

- Loupe, échelle des E, 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.

### **3.3 Tenue vestimentaire obligatoire (fournie par les concurrents)**

Pas de besoin particulier.

## **4. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ**

### **4.1 Pièces d'équipement de protection individuelle que doivent apporter les concurrents**

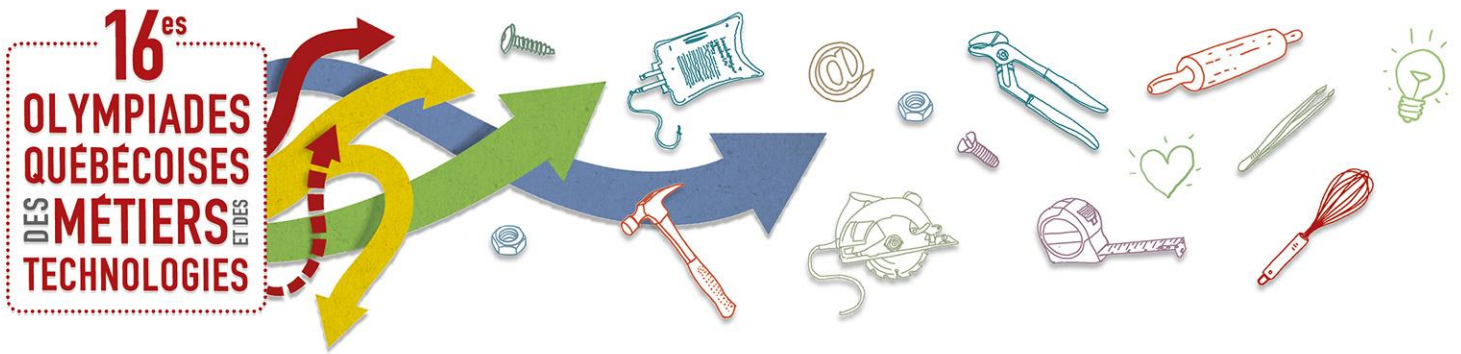
Aucun ÉPI n'est requis.

### **4.2 Pièces d'équipement de protection individuelle obligatoire que fournira Compétences Québec (ÉPI)**

Aucun ÉPI ne sera fourni.

### **4.3 Notation en SST**

Ne s'applique pas.



## 5. ÉVALUATION

### 5.1 Composition du jury

Le jury est composé de spécialistes provenant de l'industrie.

### 5.2 Répartition des points

La grille de notation du concours est disponible au : [www.compétencesquebec.com](http://www.compétencesquebec.com).

## 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.
- Dans ce concours, il est interdit au candidat de dîner avec son entraîneur.

## 7. EXPERT

Caroline Austin, Centre de formation professionnelle Pierre-Dupuy

Courriel : [c.austin@competencesquebec.com](mailto:c.austin@competencesquebec.com)