



Olympiades
québécoises
des métiers et des
technologies

40-INFOGRAPHIE

Description de concours 2027

Mise à jour le 13 avril 2026

[www.
olympiades
metiers.
quebec](http://www.olympiadesmetiers.quebec)

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 Nombre de compétiteurs

L'infographie est une compétition d'habileté pour un seul compétiteur.

1.4 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, 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.

1.5 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 DU CONCOURS

2.1 Documents qui seront fournis en lien avec la compétition et les dates de publications

DOCUMENT	DATE DE PUBLICATION
Liste de vérification	1 ^{er} mars 2027
Épreuves	Distribuer lors des compétitions

3. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET TENUE VESTIMENTAIRE

3.1 Équipement et matériel fournis par Compétences Québec

- Ameublement;
- Imprimante;
- Banque d'images;
- Papier pour les esquisses préliminaires;
- Colle en bâton;
- Planches de découpe et carton de montage).

3.2 Équipement et matériel 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 composantes 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.
- Compétences Québec n'est pas responsable de la performance des ordinateurs fournis par les compétiteurs.
- Exacto ou couteau rétractable.
- Crayon de plomb et efface.
- Règle typographique.
- Règle de 18 po.
- Nuanciers de couleur (Pantone à-plat et en CMJN).

Outils facultatifs que peut apporter le candidat

- Loupe, échelle des E, crayons de couleur et feutres;
- Manuels d'utilisation des logiciels;
- Tapis de souris personnalisé, souris, tablette graphique;
- Autres versions que celles des logiciels fournis.

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 type="checkbox"/> Oui	<input checked="" type="checkbox"/> Non
Accès à une imprimante durant la compétition	<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non

3.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents

- Tenue appropriée au métier.

4. SANTÉ ET SÉCURITÉ

4.1 Atelier sur la santé et la sécurité

Durant la séance d'orientation, si nécessaire, les concurrents participeront à un atelier sur la sécurité. Compétences Québec s'attend à ce que les compétiteurs travaillent de manière sécuritaire et à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de tout danger pendant le concours.

4.2 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par Compétences Québec

- Aucun ÉPI ne sera fourni.

4.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par les concurrents

- Aucun ÉPI n'est requis.

5. SYSTÈME DE NOTATION ET MÉTHODES D'ÉVALUATION

5.1 Composition du jury

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

5.2 Système de notation

Les épreuves sont notées sur la base des critères et compétences du métier spécifié dans la description de concours. La grille de notation permet de définir la répartition des points et le résultat final doit être sur 100 points. Le CIS (Competition Information System) est utilisé pour gérer les différents aspects de la notation.

5.3 Méthodes d'évaluation

L'évaluation se divise en deux grandes méthodes : la mesure et le jugement.

Le « jugement » est utilisé pour évaluer la qualité d'un travail et cette évaluation peut varier légèrement selon le point de vue lorsque sont appliqués des critères externes. Ce type d'évaluation doit être fait avec deux ou trois juges simultanément et ils doivent utiliser une échelle de 0 à 3 basée sur les standards de la profession :

- 0 *Inacceptable. N'atteint pas les normes de l'industrie*
- 1 *Acceptable. Atteint les normes de l'industrie*
- 2 *Atteint les normes de l'industrie, les dépasse pour certains aspects*
- 3 *Excellente réalisation par rapport aux normes de l'industrie*

Il ne peut y avoir qu'un point d'écart entre la note la plus haute et la plus basse. En cas d'écart de plus d'un point, une discussion entre jurés est autorisée et une nouvelle notation devra être effectuée.

La « mesure » est utilisée pour obtenir une évaluation précise d'un élément ou d'un rendement qui peut et qui doit être mesuré de façon rigoureuse. On y a recours dans les situations où il ne peut y avoir d'ambiguïté. L'aspect à évaluer doit être mesurable, dénombrable, calculable, binaire, indiscutable.

5.4 Répartition des points

Remarque : La liste suivante pourrait être modifiée.

CRITÈRES	POINTAGE
Éléments techniques	50 pts
Éléments créatifs et esthétiques	50 pts
TOTAL	100 points

5.5 Procédures en cas de bris d'égalité des notes

Étape 1 : La personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Boîte – Éléments techniques » sera déclarée gagnante.

Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la plus haute note pour le module « Livret – Éléments techniques » sera déclarée gagnante.

Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Dépliant – Éléments techniques » sera déclarée gagnante.

5.6 Notation de la santé et sécurité durant le concours

La sécurité sera évaluée d'une façon constante pendant toute la durée du concours. Les normes de l'industrie en matière de santé et de sécurité doivent être respectées lors de la compétition.

Chaque manquement sera signalé dès que constaté. Le candidat devra corriger la situation avant de reprendre le travail et il se verra pénalisé. Un candidat qui persiste dans un comportement dangereux pour lui et/ou les autres pourrait se voir pénalisé de tous les points d'une épreuve ou être disqualifié du concours.

6. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

6.1 Règlement du concours

Les règlements propres au concours ne peuvent contredire le Règlement du concours des Olympiades québécoises des métiers et des technologies ni avoir préséance sur ce dernier. Voir le site Web.

6.2 Modification du projet d'épreuves aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuves a été présenté aux compétiteurs et aux compétiteuses avant le concours, l'expert peut modifier jusqu'à 30% de la teneur du projet.

6.3 Divers

- Il sera possible pour le candidat de dîner avec son entraîneur.
- Tout retard ne sera pas toléré.
- L'utilisation d'internet sera interdite lors des compétitions.

7. EXPERTE

Nom	Caroline Austin
Organisme	CFP Pierre-Dupuy
Courriel	caroline.austin@cssmv.gouv.qc.ca