



Olympiades  
québécoises  
des métiers et des  
technologies

# 56-VENTE-CONSEIL

## Description de concours 2027

Mise à jour le 12 mai 2026

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

## 1. DESCRIPTION DU CONCOURS

### 1.1 But de l'épreuve

Évaluer la compétence des participants dans la maîtrise des outils et des techniques de vente.

### 1.2 Durée du concours

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

### 1.3 Nombre de compétiteurs

La vente-conseil est une compétition d'habileté pour un seul compétiteur.

### 1.4 Compétences et connaissances pouvant être évaluées

- Conseiller et faire une simulation de vente complète devant un client et le jury;
- Cibler les besoins et motifs d'achats du client;
- Analyser le comportement de la clientèle;
- Connaissance des techniques de relations professionnelles;
- Connaissances techniques d'un produit;
- Planifier son temps de travail;
- Connaissance et participation aux étapes d'approvisionnement de marchandise;
- Effectuer des transactions financières;
- Effectuer une présentation orale d'un dossier produit et service devant le jury;
- Appliquer l'ensemble des techniques de service à la clientèle et de service après-vente;
- Recevoir et traiter une plainte;
- Rédiger une correspondance adaptée au client;
- Appliquer les règles de communication téléphonique;
- Établir des liens entre les stratégies marketing et la vente de produits;
- Choix des moyens pour prendre contact avec une clientèle potentielle.

### 1.5 Tâches que les concurrents pourraient avoir à effectuer durant l'épreuve

L'épreuve se déroule en sept (6) phases :

- Application des techniques de service à la clientèle et de service après-vente;
- Rédaction d'une correspondance;
- Prestation de présentation d'une compagnie, d'un produit et de services devant le jury;
- Prestation de vente devant consommateurs et jury;
- Application des techniques de transactions;
- Approvisionnement, administration interne.

**Et pour l'ensemble des phases :**

- Application des techniques de relations professionnelles.

## 2. DOCUMENTS DU CONCOURS

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

DOCUMENT	DATE DE PUBLICATION
Projet d'épreuve	1 <sup>er</sup> mars 2027

## 3. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET TENUE VESTIMENTAIRE

### 3.1 Équipement et matériel fournis par Compétences Québec

- Les fiches des produits et documents pour se préparer;
- L'accès aux produits physique ou virtuel;
- Tout le matériel didactique traitant de chaque étape de vente évaluée (matériel parvenu lors de l'inscription du centre de formation invité);
- Une imprimante;
- Factures utilisées pour finaliser la vente;
- Réquisition, bon de commande, bon de livraison (Excel).

### 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.
- Calculatrice autre que le cellulaire.
- Tout équipement apporté doit être bien identifié au nom du compétiteur.
- Compétences Québec n'est pas responsable de la performance des ordinateurs fournis par les compétiteurs.

<b>MATÉRIEL ET LOGICIEL AUTORISÉS</b>	<b>VERSION</b>	<b>LANGUE</b>
Système d'exploitation	Windows 10	Français
Logiciel(s)	La suite Office Word Excel PowerPoint Antidote Canva	Français
Module(s) complémentaire(s)	—	—
Autre(s) composante(s) et/ou périphérique(s)	Casque protège-oreille coquille de concentration	—
<b>MATÉRIEL ET LOGICIEL INTERDITS</b>	<b>VERSION</b>	<b>LANGUE</b>
Système d'exploitation	—	—
Logiciel(s)	Photoshop et Autocad Prezi	Fr- An
Module(s) complémentaire(s)	—	—
<b>AUTRE INFORMATION</b>		
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	
Accès à Intelligence artificielle	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	

### 3.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents

- Chaque concurrent doit être en tenue professionnelle longue. Prévoir la flexibilité et les mouvements.

## 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 ne sera requis.

## 5. SYSTÈME DE NOTATION ET MÉTHODES D'ÉVALUATION

### 5.1 Composition du jury

Le jury sera composé de spécialistes provenant de l'industrie ainsi que des entraîneurs inscrits qui auront accepté de faire partie du jury.

Compétences Québec contactera directement chacun des entraîneurs inscrits vers la mi-mars pour connaître leur désir de faire partie de ce jury.

### 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 (Compétition 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
Application des techniques de service à la clientèle et de service après-vente	15 pts
Rédaction d'une correspondance	10 pts
Prestation de présentation d'une compagnie, d'un produit et de services devant le jury	20 pts
Prestation de vente devant jury	25 pts
Application des techniques de transactions	10 pts
Approvisionnement et documents liés	10 pts
Application des techniques de relations professionnelles	10 pts
<b>TOTAL</b>	<b>100 points</b>

## 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 « Prestation de vente devant jury » sera déclarée gagnante.

Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la plus haute note pour le module « Prestation de présentation d'une compagnie, d'un produit et de services devant jury » sera déclarée gagnante.

Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Application des techniques de relations professionnelles » 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 5 points. 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 compétitrices 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.
- Pour chaque phase de la compétition, vous devez mettre votre cellulaire dans un casier prévu à cet effet pour la durée complète de la compétition.

## 7. EXPERTE

<b>Nom</b>	Élodie Vaillancourt
<b>Organisme</b>	CF Rimouski-Neigette
<b>Courriel</b>	elodie.vaillancourt@cssphares.gouv.qc.ca