

**Skills Ontario Competition**  
**Olympiades de Compétences Ontario**



**Contest Scope / Fiche descriptive**

**2023**

**TABLE OF CONTENTS**

1. GENERAL CONTEST INFORMATION.....	2
2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED.....	4
3. JUDGING CRITERIA.....	4
4. EQUIPMENT AND MATERIALS.....	5
5. SAFETY.....	6

This document was last updated in January 2023.

There may be a newer version available: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Please check our website to ensure you have the latest version as indicated in the last updated column.

---

**TABLE DE MATIÈRES**

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS.....	8
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES.....	9
3. CRITÈRES D'ÉVALUATION.....	10
4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL.....	11
5. SÉCURITÉ.....	13

Ce document a été mis à jour en janvier 2023.

Il est possible qu'une version plus récente de la fiche descriptive soit disponible sur le site Web : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Veuillez consulter la version affichée sur notre site Web pour vous assurer que vous avez en main la plus récente version (vérifiez la colonne Plus récente mise à jour).

## 1. GENERAL CONTEST INFORMATION

### 1.1 Purpose of the Contest

The animation industry is presently vibrant throughout all corners of our globe, providing an opportunity for our students to pursue employment in such a vast and constantly growing industry. It requires a combination of technical and artistic skills to perform successfully.

The main purpose of the competition is to provide the competitors with the opportunity to demonstrate key creative and technical skill sets that incorporate the character animation production process.

The competition will focus on the participants' ability to tell a story through the delivery of character performance.

This contest is offered as an **official contest**

This contest is offered at the **Skills Canada National Competition (SCNC)**

For WorldSkills Information, please visit the Skills Ontario website under Competitor Eligibility.

### 1.2 Technical Committee

**Technical Chair :** Alexi Balian, Peel SB and Nicholas Mayburry, Humber College

**Contact:** [competitions@skillsontario.com](mailto:competitions@skillsontario.com)

Any questions regarding this scope must be sent at least two weeks prior to the contest date to be guaranteed a response.

### 1.3 Contest Schedule

<b>Tuesday, May 2, 2023</b>	
7:00am – 7:15am	Sign-in at the contest site*
7:15am – 7:30am	Orientation & Tablet Drivers Install
7:30am – 11:30am	Competition
11:30am – 12:00pm	Lunch
12:00pm – 3:00pm	Competition
3:00pm – 3:30pm	General review and walk around

\*Competitors must be on time for their contest or may be disqualified at the discretion of the Technical Committee.

**Closing Ceremony:** 9am – 12pm, Wednesday May 3, 2023

### 1.4 Contest Description

Teams will deliver their story breakdown and final product/animation to the Technical Chairs at specific times throughout the competition.

Story Breakdown: 3 Panels (template will be provided) in the form of a storyboard to be submitted in the first hour showcasing the three important moments of the animation (story beats).

- First Panel will cover the Story Setup,
- Second Panel will cover Story Conflict, and
- Third Panel will cover Story Resolution.

\*\*Direction from the National Animation Committee (NTC), the set up must include a sit-to-stand OR stand-to-sit

Wild Card: In addition, during the competition, competitors will be given a wild card story element that must be incorporated into their story setup, conflict and/or resolution. The additional element (wild card) must be a necessary part of the story plot and will be revealed to competitors during the orientation. The single wild card will be selected from one of the following: beverage container, bookbag, table lamp, mobile device, book/magazine.

Specifications for the animation:

- The animation must be between 4 and 11 seconds.
- Animation must be formatted at 1280 x 720 in either .mp4 or .mov @24 FPS.

3D Competitors are permitted to bring two Character Rigs. NO animation can be included in the Character Rigs. All supporting assets must be created at the competition event.

The teams will work independently. Instructors and/or observers will give no assistance and are not allowed in the competition area.

IMPORTANT : Files must be assembled into one final player, fully rendered and available for judging by the 3:00pm cut off.

### 1.5 Additional Information

- Information regarding rules, regulations, and conflict disputes: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Visitor information such as parking, busses, and hotels: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors>
- Information on scholarships, bursaries, or other prizes for this contest: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#Closing>
- Information on the sponsors of this contest: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>

## 2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

### 2.1 Specific Requirements

100% Practical

Competitors will be given 7.5 hours to develop a story breakdown and animation that includes two characters and the following story plot breakdowns; setup, conflict, and resolution.

## 2.2 Competition Breakdown:

[1 hour] starting at 7:30 AM

- Pre-Production - Story Breakdown: Competitors are to submit three storyboard panels. One demonstrating the setup, one demonstrating the conflict and one demonstrating the resolution. Storyboard panels must include captions and timing.

Story breakdown must be submitted no later than the 1-hour cut-off.

[due at 3 PM]

- Animation: Competitors are required to create an animation that demonstrates principles of animation in each section of the plot (setup, conflict, and resolution), has believability, entertainment value, and cinematography.

Final animations must be submitted by 3:00 PM

## 3. JUDGING CRITERIA

Wild Card	/30
Element Plot Integration <ul style="list-style-type: none"> <li>• The wild card element is visible and necessary in each story breakdown. The element has significance and has a creative influence in the characters' sit-to-stand or stand-to-sit.</li> </ul>	<b>10</b>
Appeal <ul style="list-style-type: none"> <li>• The element is engaging and evokes emotion from the audience. The element is visually consistent and has a good silhouette throughout the animation.</li> </ul>	<b>10</b>
Performance of Element <ul style="list-style-type: none"> <li>• The element exhibits use of strong animation principles and must include the use of arcs and slow in and slow out.</li> </ul>	<b>10</b>
Animation	/60
Story Setup Animation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum of 3 principles demonstrated in the story setup. The animation is smooth, believable and readable.</li> </ul>	<b>12</b>
Story Conflict Animation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum of 3 principles demonstrated in the conflict. The action of the characters' sit-to-stand or stand-to-sit is present and creatively implemented. The animation is smooth, believable and readable.</li> </ul>	<b>12</b>
Story Resolution Animation	<b>12</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Minimum of 3 principles demonstrated in the resolution. The animation is smooth, believable and readable.</li> </ul>	
<p>Design Principles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Effective visual depth is used to separate foreground, middle ground and background. The layout strongly supports animation focus and interest. Design/colour harmony is present.</li> </ul>	<b>12</b>
<p>Cinematography</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Camera movement has purpose and does not distract or cause uneasiness. A variety of shots are used. Sets and props are used to establish shots. Visual depth is present. All shots are present in the final animation.</li> </ul>	<b>12</b>
<b>Final Product</b>	<b>/10</b>
<p>Story</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The story plot is clear.</li> </ul>	<b>5</b>
<p>Complete Product:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The final piece elicits an emotional reaction</li> <li>Characters are "brought to life"</li> <li>The piece has an overall appeal</li> </ul>	<b>5</b>
<b>Total, Mark out of 100</b>	

There can be no ties – if the score is even after the contest, the Final Product score will be used as the tie-breaker.

Rule infractions will result in appropriate mark deductions at the discretion of the Technical Committee. Any disqualifications will be reviewed by the Director of Competitions.

#### 4. EQUIPMENT AND MATERIALS

##### Supplied by Competitor:

- Competitors must **bring their own** tablet to the competition. Digital Drawing tools such as Bamboo tablets or equivalent are permitted.
  - Competitors are responsible for the installation and troubleshooting of their devices.
  - If devices brought for peripheral tablets (ie drawing tablet) must bring a driver that is compatible with Windows 10
  - To bring a back-up device if wished. No back up devices will be available/ provided
- Headphones
- Pencils and erasers
- Refillable water bottle, water stations will be on/ near the contest site.
- OPTIONAL** : If teams would like to use an alternative software for this contest they must notify Kate Belair, kbelair@skillsontario **no later than March 24, 2023** and supply the

software **licensing** information **no later than March 24, 2023** in order for Skills Ontario to facilitate the installation.

- Teams choosing to supply and use a different software at the competition must understand that they do so at their own risk.

**Supplied by Skills Ontario Technical Committee:**

- Workstations/Team
- Hardware
- Intel Core
- 8 GB – 16 GB DDR4 RAM
- 256 GB SSD
- Certified AutoDesk video support
- Operating System - Windows 10, 64 bit
- Notice: 2D and 3D will have the same software/apps on all the computers.
- 3D Software: 3D Studio Max, Maya, Blender.
- 2D Software: Adobe CC 2018 Master Collection
- Graphic and Storyboarding Software: AutoDesk SketchBook Pro
- Viewing software will be Quicktime 7, and MS Media Player.
- No external support programs, plug-ins, or documentation (other than those found in the final shipped version of the software) may be used.
- Image input devices (scanner and digital camera) provided for all to access and share.
- Standard storyboard and model sheets will be provided.

Notes, additional materials or assisting devices are not permitted unless listed above.

Prior to attending the Skills Ontario Competition, students should be familiar and competent in the use of the tools and equipment listed above as well as safety precautions that should be observed.

## **5. SAFETY**

Safety is a priority at the Skills Ontario Competition. At the discretion of Technical Committee, any competitor can be removed from the competition site for not having the proper safety equipment and/or not acting in a safe manner.

## **1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS**

### 1.1 But du concours

L'industrie de l'animation est en plein essor partout à travers le monde, et offre aux élèves l'occasion de faire carrière au sein d'une vaste industrie en constante évolution. Pour bien réussir, les jeunes doivent développer des compétences techniques et artistiques.

Le principal objectif du concours est de fournir aux concurrents l'occasion de faire valoir leurs aptitudes créatives et leurs compétences techniques propres au processus de production d'animation de personnages.

Le concours sera axé sur la capacité des concurrents à raconter un récit au moyen de ces personnages.

Il s'agit d'un **concours officiel**.

Ce concours est organisé dans le cadre des **Olympiades canadiennes des métiers et des technologies**.

Pour des renseignements au sujet du Mondial des métiers, veuillez consulter le site Web de Compétences Ontario sous la rubrique Admissibilité des concurrents.

### 1.2 Comité technique

**Président** : Nicholas Mayburry, collègue Humber

**Courriel** : [competitions@skillsontario.com](mailto:competitions@skillsontario.com)

Pour être certains d'obtenir réponse à vos questions concernant cette fiche descriptive, celles-ci doivent être soumises au moins deux semaines avant la date prévue du concours.

### 1.3 Horaire du concours

<b>Mardi 2 mai 2023</b>	
7 h à 7 h 15	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours*
7 h 15 à 7 h 30	Séance d'information et installation des pilotes de la tablette
7 h 30 à 11 h 30	Concours
11 h 30 à 12 h	Dîner
12 h à 15 h	Concours
15 h à 15 h 30	Survol et visite

\* Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur concours sans quoi le comité technique se réserve le droit de les disqualifier.

**Cérémonie de clôture** : mercredi 3 mai 2023, de 9 h à 12 h

### 1.4 Description du concours



Les équipes remettront le résumé de leur histoire et leur produit/animation final(e) au président du comité technique à des heures précises tout au long du concours.

Résumé de l'histoire : 3 panneaux (dont le modèle sera fourni), sous la forme d'un scénarimage illustrant les trois moments importants de l'animation, doivent être remis au cours de la première heure (rythme de l'histoire).

- Premier panneau illustrera la mise en scène,
- Deuxième illustrera le conflit, et
- Troisième illustrera la résolution du conflit.

**\*\*Consigne du Comité technique national du concours d'animation (CTN), \*\*La mise en place doit inclure une transition assis-debout OU debout-assis.**

Élément de surprise : De plus, durant le concours, les concurrents seront informés d'un élément de surprise à inclure dans la mise en scène, le conflit et/ou la résolution. Cet élément doit constituer une composante essentielle du scénario et sera annoncé au début du concours. L'élément de surprise sera choisi parmi les suivants : contenant de boisson, cartable, lampe de table, appareil mobile, livre/revue.

Spécifications pour l'animation :

- Animation doit avoir une durée de 4 à 11 secondes.
- Animation doit être en format .mp4 ou .mov (résolution de 1280 x 720, 24 ips).

Les équipes du concours 3D peuvent apporter deux rigs de personnages. AUCUNE animation peut être incluse dans les rigs de personnages. Tous les éléments de soutien doivent être créés sur les lieux du concours.

Les équipes travailleront de façon indépendante. Ni les instructeurs, ni les observateurs n'auront le droit de venir en aide aux équipes ou d'accéder à l'aire du concours.

**IMPORTANT** : Les fichiers doivent être assemblés en un seul dossier numérique, et prêts pour l'évaluation avant 15 h.

### 1.5 Renseignements additionnels

- Pour plus d'information au sujet des règles, des règlements et de la résolution des conflits : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Pour plus d'information s'adressant aux visiteurs (stationnement, transport et hôtels) : <https://www.skillsontario.com/competition-visitors>
- Pour savoir si des bourses d'études, bourses ou d'autres prix sont décernés dans le cadre de ce concours : <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#Closing>
- Pour en savoir plus sur les commanditaires de ce concours : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>

## 2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

### 2.1 Test de connaissances générales

PRATIQUE 100 %

Une période de 7,5 heures sera allouée aux concurrents pour développer un résumé de l’histoire, et réaliser une animation qui comprend deux personnages. Les concurrents doivent respecter le scénario conformément aux éléments suivants : mise en scène, conflit, et résolution.

### 2.2 Description du concours

[1 heure] débutant à 7 h 30

- Préproduction – Résumé de l’histoire : Concurrents doivent soumettre trois panneaux. Un pour illustrer la mise en scène, un pour illustrer le conflit et un autre pour illustrer la résolution au conflit. Les panneaux doivent inclure les légendes et le chronométrage.

Le résumé de l’histoire doit être remis dans un délai d’une heure.

[à remettre à 15 h]

- Animation : Concurrents doivent créer une animation qui démontre les principes d’animation dans chaque partie de l’intrigue (mise en scène, conflit, et résolution du conflit). L’animation doit être vraisemblable, divertissante et réussie sur le plan cinématographique.

Les animations finales doivent être remises au plus tard à **15 h**.

## 3. CRITÈRES D’ÉVALUATION

RÉPARTITION DES POINTS	
<b>Élément de surprise</b>	<b>/30</b>
Intégration de l’élément d’intrigue <ul style="list-style-type: none"> <li>• Élément de surprise est visible et requis dans chaque histoire. Élément a de l’importance et une influence créative dans la transition assis-debout ou debout-assis du personnage.</li> </ul>	<b>10</b>
Attrait <ul style="list-style-type: none"> <li>• Élément est engageant et suscite les émotions du public. Élément est visuellement uniforme et a une bonne silhouette tout au long de l’animation.</li> </ul>	<b>10</b>
Performance de l’élément	<b>10</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Élément démontre l'utilisation de solides principes d'animation, et doit inclure l'utilisation d'arcs et de mouvements d'accélération et décélération (<i>slow in &amp; slow out</i>).</li> </ul>	
<b>Animation</b>	<b>/60</b>
Animation de la mise en scène <ul style="list-style-type: none"> <li>Au moins trois (3) principes sont démontrés dans la mise en scène du récit. Animation est fluide, crédible et compréhensible.</li> </ul>	<b>12</b>
Animation du conflit <ul style="list-style-type: none"> <li>Au moins trois (3) principes sont démontrés dans le conflit. Action du personnage dans la transition assis-debout ou debout-assis est présente et intégrée de manière créative. Animation est fluide, crédible et compréhensible.</li> </ul>	<b>12</b>
Animation de la résolution <ul style="list-style-type: none"> <li>Au moins trois (3) principes sont démontrés dans la résolution. Animation est fluide, crédible et compréhensible.</li> </ul>	<b>12</b>
Principes de conception <ul style="list-style-type: none"> <li>Profondeur visuelle efficace est utilisée pour distinguer l'avant-plan, le deuxième plan et l'arrière-plan. Disposition appuie solidement le point central et l'intérêt de l'animation. Harmonie du concept ou de la couleur est présente.</li> </ul>	<b>12</b>
Cinématographie <ul style="list-style-type: none"> <li>Mouvements de caméra ont un sens et ne constituent ni une distraction, ni un malaise. Différentes prises sont utilisées. Décors et les accessoires sont utilisés pour créer les prises. La profondeur visuelle est présente. Toutes les prises sont présentes dans l'animation finale.</li> </ul>	<b>12</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Animation finale</b></li> </ul>	<b>/10</b>
Récit Le récit est clair	<b>5</b>
Produit final : <ul style="list-style-type: none"> <li>Produit final suscite une réaction émotive</li> <li>Personnages prennent vie</li> <li>Produit final à un attrait général</li> </ul>	<b>5</b>
<b>Pointage sur 100</b>	

Le concours ne se terminera pas par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du concours, la note du volet Animation finale servira à briser l'égalité.

Toute dérogation à la fiche descriptive, aux grandes lignes du projet ou aux règles, etc. se soldera par une déduction de points à la discrétion du président du comité technique et des juges. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec le président du comité technique et la directrice des concours.

#### 4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

**Fournis par les concurrents :**

- Concurrents doivent **apporter leur propre** tablette au concours. Les outils à dessins numériques telles les tablettes Bamboo ou l'équivalent sont permis.
  - Concurrents seront responsables de l'installation sur leurs appareils et de corriger tout problème pouvant survenir.
  - Si vous apportez des périphériques pour tablettes (p. ex., tablettes graphiques) ou ordinateurs périphériques, vous devez apporter les pilotes compatibles à Windows 10.
  - Vous pouvez apporter un dispositif de sauvegarde. Aucun dispositif de sauvegarde ne sera fourni sur place.
- Casque d'écoute
- Crayons et gommes à effacer
- Bouteille d'eau réutilisable, des postes d'eau seront situés dans ou à proximité des aires de concours.
- **OPTIONNEL** : Si les équipes qui souhaitent utiliser un logiciel différent pour ce concours doivent en aviser Kate Belair, [kbelair@skillsontario.com](mailto:kbelair@skillsontario.com) **au plus tard le 24 mars 2023**. Les renseignements concernant l'octroi de licences doivent être reçus **au plus tard le 24 mars 2023** afin que Compétences Ontario puisse prévoir l'installation.
  - Les équipes qui choisissent de fournir et d'utiliser un logiciel différent doivent comprendre qu'elles le font à leurs risques.

**Fournis par Compétences Ontario :**

- 2 postes de travail par équipe
- Matériel informatique
  - Intel Core
  - RAM DDR4 de 8 Go à 16 Go
  - SSD de 256 Go
  - Soutien vidéo AutoDesk certifié
- Système d'exploitation - Windows 10, 64 bits
- Remarque : Applications installées sur les ordinateurs seront les mêmes pour les concours 2D et 3D.
  - Logiciels 3D : 3D Studio Max, Maya, Blender.
  - Logiciel 2D : Adobe CC 2018 Master Collection
  - Logiciel de graphisme et de scénarimage : AutoDesk, SketchBook Pro
  - Logiciels de visualisation : Quicktime 7, et MS Media Player.
- Il est interdit d'utiliser des programmes de soutien, des plugiciels et de la documentation autre que ce qui est compris avec la version du logiciel reçu.
- Dispositifs de capteur d'images (numérisateur et appareil photo numérique) seront fournis et pourront être utilisés par tous et partagés.
- Feuilles standards de scénarimage et de modèles de personnages seront fournies.

Livres, matériel et dispositifs d'assistance ne sont pas permis à moins qu'ils ne fassent partie de la liste ci-dessus.

Avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario, les élèves doivent connaître et savoir utiliser les outils et l'équipement énumérés ci-dessus et bien connaître les mesures de sécurité à observer.

## 5. SÉCURITÉ

La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Le comité technique se réserve le droit d'empêcher un concurrent de prendre part au concours s'il ne respecte pas les règles de sécurité.