

Défi vidéo avec l'intelligence artificielle du Réseau techno ado

Règles et directives du programme

Survol du programme

Le défi vidéo avec l'IA Réseau techno ado (le « défi ») permet aux élèves du secondaire au Canada d'explorer de manière créative l'intelligence artificielle (IA) grâce à la production collaborative de vidéos. Inspiré par l'engagement de Microsoft envers la créativité et l'innovation, le défi encourage l'utilisation responsable des outils d'IA comme Microsoft Copilot, Designer et Clipchamp. Les écoles participent à une série d'ateliers virtuels et soumettent une vidéo originale mettant en valeur une narration artistique et des compétences techniques.

Admissibilité et inscription

Critères d'admissibilité

L'admissibilité prioritaire est accordée aux écoles secondaires publiques du Canada ayant reçu des Bourses techno ado, des bourses Équipe techno ado, ou des Bourses techno pour écoles secondaires depuis 2021.

- Si le nombre maximal de participants n'est pas atteint, l'admissibilité sera étendue aux écoles secondaires publiques canadiennes inscrites à la base de données des éducateurs de Best Buy Canada et à celles qui sont inscrites au programme Microsoft Éducation.

Un seul groupe par école admissible peut participer au défi.

Tous les candidats doivent remplir l'inscription approuvée par la direction de l'école et, le cas échéant, respecter les directives du district scolaire.

Processus d'inscription

- Les écoles doivent soumettre leurs formulaires d'inscription au moyen du formulaire Microsoft désigné avant la date limite indiquée.

L'approbation de la direction de l'école et, si nécessaire, l'aval du district scolaire sont obligatoires pour participer.

Limite de participation

- Le défi acceptera un maximum de 60 écoles, sélectionnées selon les critères d'admissibilité et l'ordre de réception des inscriptions.

Structure du programme, ateliers et échéancier

- Lancement du programme et ouverture des inscriptions : 9 janvier 2026
- Date limite d'inscription au programme : 30 janvier 2026
- Atelier 1 : 4 février 2026 – Rédaction de scénarios vidéo et conception d'histoires
- Atelier 2 : 11 février 2026 – Scénarios améliorés par l'IA
- Atelier 3 : 18 février 2026 – Montage vidéo assisté par l'IA
- Atelier 4 : 25 février 2026 – Parcours guidé de création vidéo
- Date limite de soumission des projets : 13 mars 2026
- L'annonce des gagnants aura lieu au plus tard le 30 avril 2026.

Tous les ateliers seront offerts en direct en français et en anglais. Les écoles inscrites recevront les liens d'accès à l'avance. Les enregistrements de tous les ateliers seront partagés avec les écoles participantes pour ceux qui ne pourront pas assister aux séances en direct.

La participation aux ateliers est encouragée afin de maximiser l'apprentissage des élèves et la qualité des projets.

Les écoles qui ne peuvent pas participer à l'atelier 4 devront fournir une confirmation écrite attestant qu'elles comprennent les exigences de soumission.

Exigences de soumission

- 1) Vidéo finale : 1 à 4,5 minutes, intégrant des images et du contenu audio originaux ou libres de droits (musique, enregistrements vocaux, instrumentaux). Les vidéos soumises doivent être entièrement originales, ne doivent pas montrer d'élèves à l'écran et doivent inclure des visuels générés à l'aide d'outils d'IA. Des directives seront fournies pour l'accès à un contenu audio libre de droits, au besoin.
- 2) Déclaration artistique : brève description du message et de l'intention créative de la vidéo.
- 3) Matériel d'accompagnement :
 - Script vidéo généré à l'aide de Copilot

- Scénario avec des images générées à l'aide de Copilot et de Designer (et possiblement Figma)

Toutes les écoles doivent accorder la permission à Best Buy, à Microsoft et à leurs sociétés affiliées de partager les vidéos terminées dans le cadre du programme et de la promotion du gagnant après le Défi. En leur accordant la permission, les écoles reconnaissent que Best Buy, Microsoft et leurs sociétés affiliées peuvent partager et faire la promotion des vidéos terminées dans le cadre du programme et de toute activité liée aux gagnants. Cela peut inclure la publication de vidéos sur les sites Web, les médias sociaux et d'autres canaux promotionnels pour célébrer la participation et le succès du Défi.

Toutes les candidatures pour le défi doivent être reçues au plus tard à 23 h 59 HP le jeudi 12 mars 2026 (2 h 59 HE le vendredi 13 mars 2026) afin d'être admissibles.

Chaque école participante ne peut soumettre qu'une seule participation au défi. Si plusieurs candidatures d'élèves sont reçues, l'école est responsable de sélectionner une seule participation pour les représenter et de s'assurer que seule la candidature choisie est officiellement inscrite.

Prix et récompenses

Aucun achat n'est requis pour participer au défi. La participation au défi est entièrement volontaire. Les écoles sélectionnées recevront une bourse d'une valeur pouvant aller jusqu'à 10 000 \$. Tout équipement acheté avec la bourse en argent reçue devient la propriété de l'école sélectionnée.

- Grand prix : une (1) bourse de 10 000 \$ et six (6) portables IdeaPad Slim 3x Copilot + PC de Lenovo remis à l'école gagnante pour soutenir l'apprentissage technologique et créatif.
- Deuxième prix : une (1) bourse de 5000 \$ et cinq (5) portables IdeaPad Slim 3x Copilot + PC de Lenovo.
- Troisième prix : une (1) bourse de 5000 \$ et cinq (5) portables IdeaPad Slim 3x Copilot + PC de Lenovo.
- Prix du finaliste : cinq (5) portables donnés.

Tout équipement acheté avec la bourse en argent reçue devient la propriété de(s) l'école(s) sélectionnée(s).

Critères et processus d'évaluation

- Les candidatures seront évaluées par un panel composé de représentants de Microsoft et de Best Buy.
- Critères d'évaluation :
 - Créativité et originalité
 - Utilisation efficace des outils d'IA
 - Impact global et qualité de la narration
 - Exécution technique et respect des directives de candidatures

Les décisions prises par le jury concernant la sélection, les prix et tout aspect du défi sont finales et exécutoires.

Les participants dont la candidature aura été sélectionnée dans le cadre du programme seront contactés par téléphone ou par courriel au plus tard le 30 avril 2026. Les participants sélectionnés pour le défi seront également annoncés publiquement au printemps 2026. En soumettant une candidature au défi, les participants acceptent l'annonce publique de leur sélection.

Directives juridiques et procédures

Tous les participants doivent s'assurer d'obtenir les licences de propriété intellectuelle appropriées et les autorisations de diffusion d'images photographiques pour leurs candidatures. Les écoles acceptent d'indemniser et de dégager de toute responsabilité Best Buy Canada et ses sociétés affiliées à l'égard de toute réclamation liée à des violations de droits de propriété intellectuelle de tiers.

Le défi est assujéti à toutes les lois fédérales, provinciales et locales applicables et est nul là où la loi l'interdit.

Toute tentative d'endommager des sites Web ou d'interférer avec le défi peut entraîner une disqualification et des poursuites judiciaires.

Best Buy Canada et ses sociétés affiliées ne sont pas responsables des candidatures perdues, en retard, mal acheminées ou incomplètes, ni des erreurs techniques ou des dommages liés à la participation.

Tout l'équipement acheté avec les fonds de la bourse doit bénéficier aux élèves et à l'école, comme indiqué dans la demande.

Participation et entente

La participation au défi constitue l'acceptation du présent règlement et des directives du programme mentionnées.

En participant, les candidats acceptent l'annonce publique de leur sélection et de se joindre au Réseau techno ado de Best Buy, favorisant ainsi des occasions de collaboration et d'engagement futur.

Contact et soutien

Pour toute question ou clarification :

- Soutien du programme du Réseau techno ado de Best Buy Canada : Karen Arsenault, karsenault@bestbuycanada.ca
- Personne-ressource de Microsoft Éducation : Valerie Blanchard, valerie.blanchard@microsoft.com