



Descriptif Technique

**MÉTIER N°31**

**MODE ET CRÉATION**

Soumis par :

Annie Bézier, Adjointe Expert WorldSkills France

Cyril Gabillon, Expert WorldSkills France



## TABLE DES MATIERES

1.	NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER.....	3
2.	CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL.....	4
3.	LE SUJET D'ÉPREUVE .....	5
4.	NOTATION .....	6
5.	EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER .....	7
6.	ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX .....	8

# 1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

Le nom du métier est Concepteur développeur secteur Mode et Création

## Description du métier :

Ce secteur englobe différentes pratiques du métier. Certains professionnels produisent de petites gammes de vêtements pour des boutiques ou des maisons de haute couture, ou créent des vêtements sur mesure pour des clients individuels. À l'inverse, d'autres professionnels peuvent être amenés à travailler dans un environnement industriel, dans lequel ils produisent des prototypes pour la production en série. Les pratiques varient également selon les pays. L'industrie de la mode possède une réelle envergure mondiale. Par exemple, un vêtement peut être conçu et prototypé dans un pays, et sa fabrication sous-traitée dans un autre.

La conception d'un vêtement requiert une analyse du modèle et de ses volumes en tenant compte des contraintes techniques, esthétiques et des matières sélectionnées ou imposées.

Cela nécessite de :

- porter une attention constante à la faisabilité du modèle.
- rechercher proposer, et valider des choix techniques, esthétiques et des solutions d'amélioration, en tenant compte des demandes de l'entreprise ou du client, ainsi que des impératifs économiques de production (qualité, coût, délais)

Les compétences techniques impliquées dans ce métier comprennent la conception, la construction de patrons, la coupe, la fabrication et la finition de vêtements.

## Documents complémentaires

Le descriptif technique ne contient que des informations relatives au métier. Il doit donc être utilisé en association avec le règlement de la compétition Worldskills France : <https://www.worldskills-france.org/la-compétition/documents-compétition>, rubrique « Règlement ».

## 2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

Le Concours est une démonstration et une évaluation des compétences associées avec le métier en question. Le sujet d'épreuve est uniquement composé de travaux pratiques.

### Compétences spécifiques et théoriques\*

*\*Les connaissances théoriques sont requises mais ne seront pas testées à proprement parler. La connaissance des règles et règlements ne sera pas testée.*

#### **Arts appliqués**

- Culture artistique, histoire de la mode vestimentaire et de son environnement.
- L'influence des contextes culturels, stylistiques et sociaux économiques.
- Moyens de traduction et d'expression (Les moyens graphiques, chromatiques et volumiques, les moyens de représentation, les modes de représentation).

#### **Définition technique des produits**

- Les concepts de mode, les types de produit et leurs grades de qualité.
- L'analyse technique (morphologie, mesures, éléments constitutifs du produit).
- Conception des modèles.
  - Obtention des formes (moulage, tracé des bases, transformation des bases).
  - Obtention des patronnages.
- Études des solutions constructives.
  - Relation produit, procédés, matériaux.
  - Choix des accessoires, fournitures, matériels, matériaux, produits et procédés.
- La démarche de recherche et de mise au point
  - Analyse du cahier des charges esthétique, technique et fonctionnel.
  - Recherche de projet.
  - Mise au point du projet.
  - La méthodologie du prototypage.
- La présentation du projet.

#### **Matières et matériaux**

- Typologie et techniques d'obtention.
- Caractéristiques (chimiques, physiques et mécaniques).
- Les procédés d'ennoblissement.
- Veille technologique

#### **Industrialisation des produits**

- Organisation des procédures et modes opératoires.
- La relation conception / industrialisation / production / contrôle.
- Les procédés d'obtention des produits :
  - Les moyens de placement et de coupe.
  - Les moyens et techniques d'assemblage et de montage.
  - Les moyens et techniques de finition.
  - Les moyens et techniques de contrôle.

#### **Qualité et contrôle**

- Participer à l'élaboration d'un système de contrôle et de suivi de la qualité
- Participer à l'organisation d'un contrôle qualité d'un produit fini.

#### **Système de production et maintenance**

- Principes de fonctionnement des matériels et des systèmes de production.
- Maintenance préventive de premier niveau.
- Protection de l'environnement et risques industriels (développement durable et protection de l'environnement).

#### **Représentation technique du produit**

- La représentation technique 2D de définition des produits.

- L'utilisation des technologies de l'information et de la communication.

### Sécurité et ergonomie

- Identification des risques.
- La conduite à tenir en cas d'accident.
- L'organisation du poste de travail.

## Travaux pratiques

Les travaux pratiques qui doivent être assumés par le compétiteur incluront :

- Réaliser un patronnage, création du patron sur papier et/ou moulage du vêtement, comme spécifié dans le sujet d'épreuve.
- Mesurer, poser et couper du tissu, comme spécifié dans le sujet d'épreuve.
- Réaliser des vêtements et/ou des éléments imposés qui sont établis dans le sujet d'épreuve.
- S'adapter aux contraintes techniques et/ou éléments données le jour J du concours.
- Utiliser efficacement diverses machines industrielles pour réaliser les vêtements spécifiés dans le sujet d'épreuve.
- Réaliser des finitions à la main ; ornementation et/ou finitions du modèle
- Dessiner un vêtement
- Présenter de manière impeccable le sujet d'épreuve achevé.

## 3. LE SUJET D'ÉPREUVE

### Format / structure du sujet d'épreuve

Le sujet d'épreuve est divisé en plusieurs modules évalués séparément.

Le sujet d'épreuve nationale contient 3 modules :

- Le 1er module sera un moulage, selon une photo (ou dessin) sélectionnée le matin de l'épreuve.
- Le 2ème module sera une création, réalisée, à partir d'un même thème, de contraintes techniques imposées et certaines tirées au sort le jour de l'épreuve (~~2 maximum~~).
- Le 3ème module sera un patronnage à concevoir selon une photo (ou dessin) sélectionnée le matin de l'épreuve et son placement
- Un 4<sup>ème</sup> module, pourra être ajouté si l'organisation des jours d'épreuve le nécessite. Il portera alors sur la traduction graphique (figurine) d'une silhouette habillée selon des contraintes/cahier des charges remis accompagnée d'indications techniques écrites en français et anglais

Ce sujet requiert de très bonnes connaissances techniques, d'avoir de bonnes capacités d'adaptation et un sens qualitatif et esthétique avéré. Le vocabulaire technique en anglais pour décrire l'apparence d'un modèle doit être connu.

### Distribution/circulation du sujet d'épreuve

Le sujet sera distribué lors du Module 1 (réunion de préparation entre les compétiteurs et les experts qui aura lieu courant mai au moins 3 mois avant l'épreuve). Les informations sur les matières d'œuvres pourront être données 6 semaines après le Module 1.

Le sujet ne sera pas modifié, les tirages au sort des différents éléments des modules auront lieu le matin des épreuves.

## 4. NOTATION

### Critères d'évaluation

Ce tableau est donné à titre indicatif, il est susceptible d'être actualisé en fonction du sujet national. Par exemple si nécessité d'ajouter un module, tel que le dessin avec annotations techniques bilingues

SECTION	CRITÈRE	NOTE		
		Jugement (si applicable)	Objectif	Total
A	Qualité du moulage	8	3	11
B	Qualité du patronnage	6	5	11
C	Justesse du placement	0	4	4
D	Apparence & montage	9	45	54
E	Niveau de difficulté	13	0	13
F	Créativité	7	0	7
	<b>Total =</b>	<b>43</b>	<b>57</b>	<b>100</b>

### Spécification d'évaluation du métier

Pour information, le « Jugement » est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (exemple : esthétique, finition ...). Les notes « Objectives » correspondent à des critères mesurables (exemple : dimensions, tâche réalisée ou non ...).

**Notation Jugement** : Ces notes utilisent une échelle de 0 à 3. Afin d'appliquer cette échelle avec rigueur et cohérence, l'évaluation par appréciation doit être conduite à l'aide de :

- Référentiels (points de référence) offrant des directives détaillées pour chaque aspect
- L'échelle de 0 à 3 établie comme suit :
  - 0 : performances inférieures aux normes du secteur
  - 1 : performances correspondant aux normes du secteur
  - 2 : performances correspondant aux normes du secteur, et à certains égards, supérieures à ces normes
  - 3 : performances globalement supérieures aux normes du secteur et jugées comme étant excellentes

Trois experts évalueront chaque aspect. Un quatrième sera amené à participer à la décision lorsque cela sera nécessaire pour éviter d'avantager un compétiteur issu d'une même région.

**Notation Objective** : la notation se fait en équipe de 3, le critère n'est pas discutable (ex : fait / pas fait, mesure respectée / non respectée).

Chaque sujet d'épreuve doit être accompagné d'une proposition de barème de notation.

La proposition de barème de notation est développée par la (les) personne(s) en charge du sujet d'épreuve. Le système de notation détaillé et définitif sera développé et accepté par tous les jurés présents au concours. Les échelles de notation devront être encodées dans le CIS avant le concours.

### Procédures d'évaluation du métier

**Section A – Qualité du moulage :**

Les jurés évalueront subjectivement et objectivement :

- Respect des proportionnalités / volume
- Précision de l'interprétation du dessin / photo
- Bien aller / aplomb
- Les finitions / application des épingles
- La fonctionnalité du modèle

#### Section B – Qualité du patronnage :

Les jurés évalueront subjectivement et objectivement :

- L'industrialisation du patronnage (crans, repères, valeurs de coutures...)
- Les informations du patronnage (DL, nom, taille...)
- Qualité du patronnage (propreté, raccord couture, valeurs de coutures, découpe...)
- Respect des proportionnalités / volume
- Précision de l'interprétation du dessin / photo

#### Section C – Justesse du placement :

Les jurés évalueront subjectivement et objectivement :

- La position des pièces en fonction du DL
- Aucune pièce manquante
- Optimisation du tissu
- Épinglage logique et suffisant

#### Section D – Apparence et montage :

Les jurés évalueront subjectivement et objectivement :

- L'exécution et la qualité de tous les assemblages
- Le bon choix sur chaque finition en fonction du thème et du grade de qualité
- L'ajustement au mannequin / l'aplomb du vêtement
- Le repassage général

#### Section E – Niveau de difficulté :

Les jurés évalueront subjectivement :

- La complexité du moulage (prise de risque par le nombre de découpe, par le volume...)
- La complexité du modèle réalisé (déplacement de pinces, création de volume complexes, nombre de pièces...)
- La complexité du montage (par des opérations longues, des finitions complexes, association de fournitures)

#### Section F – Créativité :

Les jurés évalueront subjectivement :

- Pour le moulage ; la créativité et l'originalité du dos, le raccord avec la photo / dessin, et le lien entre le dos et le devant.
- Pour le modèle réalisé la créativité, l'originalité, l'association de matières, couleurs, le respect des proportions.

## 5. EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER

Une tenue sécuritaire est obligatoire, cheveux attachés, jambes protégées, pas de long collier / foulard... susceptible de se prendre dans la machine, et des chaussures à plat aux machines.

## 6. ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX

### Liste d'infrastructures

La liste des infrastructures reprend tous les équipements, matériaux et installations mis à disposition des compétiteurs sur les espaces de concours.

### Matériaux, équipements et outils que les compétiteurs apporteront dans leur caisse à outils

- Ciseaux manuel (pour papier, tissus, lingère...).
- « Découd vite ».
- Réglets. (de 10 cm à 1m)
- Mètre ruban
- Pelote ou autres et épingles
- Dé à coudre, jeu d'aiguilles de couture (à la main).
- Matériel de tracé : équerre, rapporteur, compas, règles courbes, pistolet, perroquet, règle japonaise
- Poinçons, pince à cranter
- Gomme, crayon à papier, feutres, crayons de couleur, scotch, etc
- Crayon à tissu, craie tailleur
- Roulette et papier-calque
- Poids
- Calculatrice
- Pince pour enfilage surjeteuse, tournevis
- Guide margeur aimanté
- Guide biais (sans démontage de la plaque à aiguille
- Équipement de repassage (pattemouille, coussins, appareil à biais.)
- Bouchons d'oreille ou casque
- Horloge/minuteur/montre

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du Module 1 et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve. Cette liste est une suggestion d'outils que les compétiteurs doivent apporter, mais n'est pas exhaustive. L'utilisation de l'équipement utile pour créer des fabrications suivant le modèle d'un compétiteur doit être proposée et discutée sur le forum et pendant la période de familiarisation, par les jurés. La boîte à outils sera vérifiée tous les jours par les jurés.

### Matériaux et équipements interdits sur l'espace de concours

Aucun compétiteur n'est autorisé à apporter les équipements suivants : tissu, ruban, fil, pièces de patron, livres, notes ou échantillons.

Si l'un de ces items est découvert, il sera retiré avant le début ou pendant la compétition. Si un élément est découvert pendant la compétition, des points de pénalité peuvent être donnés sur la validation de l'équipe de Jury.

Les portables et le port d'écouteurs sont interdits sur l'espace métier.

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du Module 1 et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.