

Référentiel de Compétition

MÉTIER N° 31

MODE ET CRÉATION

Soumis par :

Élodie MENGUY, Experte WorldSkills France

Cloé LEMARÉCHAL, Experte adjointe WorldSkills France

Cyril GABILLON, Expert monde WorldSkills

Virginie Borel, Equipe métier

Date : 28/02/2024

TABLE DES MATIÈRES

1.	NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER	3
2.	CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL.....	4
3.	LE SUJET D'ÉPREUVE.....	6
4.	NOTATION	8
5.	EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER	11
6.	ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX	12

1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

LE NOM DU MÉTIER EST MODE ET CRÉATION

DESCRIPTION DU MÉTIER

Le secteur Mode et Création englobe différents métiers qui vont du design à la production pour différents marchés tels que le sur-mesure et la haute couture en passant par le prêt-à-porter.

L'industrie de la mode possède une envergure mondiale et les pratiques varient selon les pays.

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 comprennent le design, la création de lignes de produits, la conception, le prototypage, la construction de patrons, l'industrialisation des patronnages, le placement, la coupe, la fabrication et la finition de vêtements.

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES AU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTITION

Le Référentiel de Compétition Métier ne contient que des informations relatives au métier. Il doit donc être utilisé en association avec le règlement de la Compétition Nationale des Métiers et ne peut contredire ce Règlement. En cas de contradiction qui resterait dans le présent document, c'est le Règlement de la Compétition qui prime.

2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

La compétition est une démonstration et évolution de tout ou partie des compétences associées avec le métier en question. Le sujet d'épreuve est uniquement composé de travaux pratiques.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES ET COMPÉTENCES THÉORIQUES

Les connaissances théoriques sont requises mais ne seront pas testées à proprement parler.

Dessin de mode :

- Culture artistique, histoire de la mode vestimentaire et de son environnement ;
- L'influence des contextes culturels, stylistiques et socio-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.

Communication :

- Anglais technique écrit, appliqué à la description ou la nomination des éléments d'un vêtement ;
- Règles de courtoisie et de savoir-être.

La connaissance des règles et règlements de compétition ne sera pas testée.

TRAVAUX PRATIQUES

La maîtrise des connaissances et compétences des travaux pratiques spécifiés dans le sujet de l'épreuve qui sont attendus par le compétiteur sont :

- Réaliser un patron/patronnage, création et/ou modification du patron sur papier et/ou moulage du vêtement, selon des critères définis. Industrialiser le patronnage par tracé manuel selon les normes du métier et compléter les indications utiles à la coupe ;
- Placement efficient : mesurer, tracer, placer. Précision de la coupe du tissu ;
- Concevoir et réaliser un modèle de vêtement et/ou des éléments imposés ;
- S'adapter aux contraintes techniques et/ou éléments donnés le jour J du concours ;
- Utiliser efficacement différents types de machines industrielles pour réaliser les vêtements ;
- Réaliser des finitions à la main ; ornements et/ou finitions du modèle ;
- Dessiner un vêtement à plat et/ou sur figurine à l'encre noire et avec les techniques d'ombrage ;
- Communiquer en langue universelle : décrire un modèle de vêtement en anglais, nommer les éléments de patronnage en anglais ;
- Présenter de manière impeccable le sujet d'épreuve achevé.

3. LE SUJET D'ÉPREUVE

FORMAT / STRUCTURE DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet national d'épreuve est composé de trois à quatre modules évalués. Le temps des modules est variable en fonction du nombre de jours d'épreuves disponibles pour l'organisation. Certains modules peuvent être des épreuves qualificatives et d'autre servir de finale qui regroupe la moitié des compétiteurs ayant cumulé le plus de points.

Le module 1 : Conception et esquisse (minimum 1 heure 30 minutes) ;

Le module 2 : Création de patrons et placement du patronnage (minimum 2 heures) ;

Le module 3 : Construction de vêtement (minimum 7 heures 30 minutes) ;

Le module 4 : Moulage (minimum 2 heures).

- **Possibilité de supprimer un module ;**
- **Possibilité de modifier quel module est en finale.**

Compétition nationale :

- Dessin — exemple de contenu : dessiner des modèles sur figurines sur un thème imposé, reproduire l'effet des échantillons de tissus, décrire les modèles en anglais, tracer les sections d'un modèle selon les plans sécants... **Peut-être sur informatique, le contenu dépendra du temps imparti, peut être sur la création...**
- Patronnage/placement — exemple de contenu : réaliser un patron d'un vêtement, il peut être composé de découpes de différentes orientations/plis. **Peut-être sur informatique, le contenu dépendra du temps imparti, peut être sur la création...**
- Construction de vêtement, pièce créative — exemple de contenu : à partir d'un patron de base, créer tout ou partie d'un modèle pour répondre à la cible, fonctionnalité du modèle et des détails du modèle, finitions en adéquation avec le grade de qualité demandé. Les matières sont imposées.
- Moulage — exemple de contenu : adaptabilité du compétiteur pour analyser les lignes et reproduire un dessin ou une photo de face qui peut être dévoilée au début de l'épreuve. Le vêtement est à réaliser en moulage avec de la toile à patron, reproduire le devant et créer le dos. Symétrique ou asymétrique, découpes de différentes orientations/plis/fronces possible.

Compétition régionale :

Le temps peut varier d'une région à l'autre suivant l'accès au public ou non. Le temps minimum est une journée de compétition soit 6 h.

Un sujet de 6 h est proposé à l'échelon national pour toutes les régions, il comporte des sujets annexes pour les régions qui organisent une sélection sur plusieurs jours pour obtenir jusqu'à 18 h de compétition.

Certaines régions peuvent aussi organiser des présélections, là aussi un sujet est proposé.

Ces différents sujets s'inspirent des modules des épreuves nationales.

DISTRIBUTION / CIRCULATION DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet est distribué en amont du concours. Quelques modifications peuvent être apportées au sujet de LA Compétition Nationale par rapport au sujet en circulation 6 jours avant la compétition nationale via le forum de discussion officiel.

Le format de la compétition peut être en un seul groupe de compétiteurs ou en deux groupes de compétiteurs. Si le format est en deux groupes de compétiteurs, les groupes vont alterner les épreuves, ils seront informés au minimum 6 jours avant la compétition.

3 temps pour diffuser tout ou partie des sujets :

- Au moment du séminaire de préparation aux finales nationales, soit 3 mois avant la compétition nationale ;
- 6 jours avant la compétition nationale ;
- Le jour de la compétition du module.

Les modalités de diffusion des différents modules seront définies lors du séminaire de préparation.

4. NOTATION

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Répartition des points par critères.

Le tableau est toujours sur 100.

SECTION	CRITÈRES	NOTE
		Total
A	Moulage	10
B	Patronnage	14,25
C	Placement	3,75
D	Apparence et montage	62
E	Conception et esquisse	10
	Total =	100

Le tableau ci-dessous permet de présenter la répartition des points par domaines.

SECTION	Domaines de compétences	NOTE		
		Judgement	Measurement	Total
1	Organisation et gestion du travail	1	4,5	5,5
2	Compétences en communication et en relations interpersonnelles	0	5	5
3	Résolution de problèmes, innovation et créativité	8.5	0	8,5
4	Dessin de mode	12.5	1	13.5
5	Dessin technique	5.75	1.25	7
6	Construction du patron et drapage	7.25	14	21,25
7	Technique de coupe, de couture et de finition	35.25	4	39,25
	Total =	70,25	29,75	100

SPÉCIFICATION D'ÉVALUATION DU MÉTIER

Pour information, le « Judgement » est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (exemple : esthétique, finition...) Le « Measurement » est une notation objective correspondant à des critères mesurables (exemple : dimensions, tâche réalisée ou non...)

Les procédures de notation des différents critères impliquent quatre jurés dont chaque juré ne note pas son compétiteur, il est alors remplacé par un juré suppléant (ou trois jurés si l'ensemble des jurés l'accordent en amont sur le forum), les notations peuvent être saisies sur document papier ou sur tablette préprogrammée.

Notation Judgement : 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 Measurement : 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 découpes, par le volume...) ;
- La complexité du modèle réalisé (déplacement de pinces, création de volumes 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

- Porter une tenue professionnelle irréprochable :
 - Cheveux attachés ;
 - Aucun vêtement ample ;
 - Chaussures plates.
- Absence de tout geste ou pratique susceptible de créer un danger potentiel pour le compétiteur et son environnement.

6.ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX

LISTE D'INFRASTRUCTURES

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

- Poubelle ;
- Chaise ;
- Chaise haute ;
- Table de coupe ;
- Piqueuse plate ;
- Surjeteuse ;
- Poste de repassage ;
- Réglet 1 mètre ;
- Mannequin ;
- Feuilles de brouillon ;
- Papier de coupe ;
- Toile à patron ;
- Tissus.

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.

MATÉRIAUX, ÉQUIPEMENTS ET OUTILS QUE LES COMPÉTITEURS APPORTERONT DANS LEUR CAISSE À OUTILS

Caisse à outils : la mallette à couture ne doit pas faire plus de 45 x 55 x 22 cm (pas de sens imposé des mesures)

Exemples de caisse à outils :



- Une trousse ;
- Porte mine 0.5 et 0.7 ;
- Mines 0.5 et 0.7 ;
- Crayon HB ;
- Gomme ;
- Stylos ;

- Feutre noir ;
- Réglet 10 cm / 15 cm / 20 cm ;
- Règle courbe ;
- Règle japonaise ;
- Équerre ;
- Mètre ruban ;
- Épingles ;
- Aiguilles à coudre ;
- Craie tailleur ;
- Poids.

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve et/ou sur le forum.

MATÉRIAUX ET ÉQUIPEMENTS INTERDITS SUR L'ESPACE DE COMPÉTITION

- Téléphone portable ;
- Montre ;
- Couteau ;
- Guides et attachements pour piqueuse plate non autorisés en amont sur le forum ;
- Gabarit déjà préparé ;
- Note écrite, document explicatif ;
- Tout ce qui n'est pas contrôlé et validé par les jurés.

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve et/ou sur le forum.