

Référentiel de Compétition Métier

MÉTIER N° 31

MODE ET CRÉATION

Soumis par :

Virginie Borel, Experte Nationale WorldSkills France

Nadine Schreiner, Experte Monde WorldSkills France

Cyril GABILLON, Expert Réfèrent Territorial WorldSkills France

Date de publication (par WorldSkills France) : 01/06/2026

1.DESCRPTION DU METIER

Le secteur de la Mode et Création regroupe un ensemble de métiers allant du design à la réalisation de vêtements, destinés à des marchés variés tels que le sur-mesure, la haute couture et le prêt-à-porter. Inscrite dans une industrie à dimension internationale, cette activité intègre des pratiques, des savoir-faire et des exigences qui peuvent varier selon les pays et les contextes de production.

La conception d'un vêtement nécessite une analyse approfondie du modèle, de ses volumes et de sa fonctionnalité, tout en prenant en compte les contraintes techniques, esthétiques et les caractéristiques des matières sélectionnées ou imposées. Elle implique une attention constante portée à la faisabilité du produit, à la pertinence des choix techniques et créatifs, ainsi qu'à l'optimisation des solutions proposées en fonction du cahier des charges, des attentes du client et des impératifs de production tels que la qualité, les coûts et les délais.

Les compétences mobilisées couvrent l'ensemble du processus de développement produit : design de mode, création de lignes de produit, conception technique (patron et/ou moulage), prototypage, construction et industrialisation du patronnage, placement, coupe, montage, fabrication et finitions des vêtements.

Le secteur de la mode, de l'habillement, du textile et de la création regroupe des formations professionnelles, techniques et supérieures couvrant l'ensemble de la chaîne de conception et de fabrication du produit.

Ces formations peuvent notamment relever des domaines suivants :

- Mode et création vestimentaire ;
- Métiers de la couture et du flou ; tailleur
- Modélisme et patronnage ;
- Confection et fabrication textile ;
- Métiers du vêtement sur mesure et du prêt-à-porter ;
- Design de mode et design textile ;
- Industrialisation des produits textiles ;
- Innovation matériaux et textile ;
- Artisanat et métiers d'art liés à l'habillement ;
- Développement produit mode ;
- Production et qualité dans l'industrie textile et habillement.

Les parcours de formation associés peuvent aller :

- Du CAP au baccalauréat professionnel,
- Aux formations de type BMA, BTS et DN MADE,
- Jusqu'aux licences professionnelles, bachelors, masters spécialisés et écoles supérieures de mode, de design ou d'ingénierie textile.

2.COMPÉTENCES ÉVALUÉES EN COMPÉTITION

Les compétences évaluées dans le cadre de la compétition s'appuient notamment sur les compétences professionnelles développées dans les formations des secteurs de la mode, du vêtement et de l'industrialisation des produits textiles.

Dans le cadre des compétitions WorldSkills, les compétences suivantes peuvent être testées et évaluées, dans un ou plusieurs niveaux de compétition, on notera une progression en exigence entre les étapes régional, national et international :

	Régional	National	
		Qualification	Finale
Conception et patronnage			
Décoder un cahier des charges esthétique et fonctionnel	X	X	X
Concevoir les patrons	X	X	X
Exploiter un patronnage industriel	X	X	X
Industrialiser un patronnage	X	X	X
Réaliser les transformations techniques d'un modèle	X	X	
Concevoir des solutions techniques adaptées aux contraintes produit/matière/procédé.	X	X	X
Placement et coupe			
Réaliser un placement optimisé	X	X	
Respecter les contraintes techniques liées au textile	X	X	
Mettre en œuvre les procédés de coupe	X	X	
Fabrication et réalisation			
Réaliser un prototype (toute ou partie)	X	X	X
Mettre en œuvre les techniques d'assemblage et de montage ;	X	X	X
Réaliser les opérations de finition ;	X	X	X
Contrôler la conformité du produit ;	X	X	X
Rectifier un patronnage après essayage			X
Régler et utiliser les matériels de production	X	X	X
Évaluer la conformité esthétique et fonctionnelle du vêtement	X	X	X
Dessin de mode			
Représenter graphiquement un produit de mode		X	
Utiliser les moyens graphiques, chromatiques et volumiques		X	
Réaliser des dessins techniques et d'interprétation		X	
Représenter les matières, volumes et tombés		X	
Mobiliser une culture artistique et mode		X	
Communiquer visuellement un concept produit.		X	
Créativité / Pièce créative			
Développer une proposition créative cohérente			X
Concevoir des solutions esthétiques et techniques	X	X	X
Adapter un modèle à une cible ou à un cahier des charges	X	X	X

Associer matières, formes et volumes			X
Proposer des solutions innovantes	X	X	X
Justifier des choix créatifs et techniques	X	X	X
Intégrer les contraintes de qualité, de faisabilité et de production.	X	X	X
Moulage			
Développer des volumes	X		X
Modifier une toile			X
Interpréter un modèle en trois dimensions	X		X
Ajuster un vêtement au mannequin	X		X
Respecter les proportions et l'équilibre du modèle	X		X

3. MODALITÉS DES ÉPREUVES

La compétition nationale est organisée en 3 phases : une phase régionale, une phase qualificative et une finale nationale. Elle se déroule toujours en individuelle.

Phase régionale

La phase régionale permet d'identifier le compétiteur qui représentera sa région lors de la phase qualificative de la compétition nationale.

Elle se déroule sous la forme d'une épreuve individuelle d'une **durée totale de 6 heures**. Cette épreuve a pour objectif d'évaluer les compétences techniques, créatives et d'adaptation des compétiteurs, tout en leur permettant de se préparer aux exigences et aux conditions de la compétition nationale.

Cette épreuve comprend un sujet commun à toutes les régions :

- Un module de **moulage**, d'une durée indicative de 1 heure ;
- Un module de **créativité en patronage et montage**, d'une durée indicative de 5 heures.

Les compétiteurs reçoivent le sujet en amont afin de se préparer au mieux aux épreuves.

Certaines régions peuvent choisir d'organiser une compétition sur une durée supérieure à 6 heures. Dans ce cas, les régions auront ensuite la possibilité de concevoir un ou plusieurs modules complémentaires, en concertation avec l'expert référent territorial, afin de répondre aux contraintes et objectifs de leur organisation régionale. Les deux modules obligatoires devront être maintenus sur une durée totale minimale de 6 heures.

Phase qualificative

La phase qualificative se déroule sous la forme d'une épreuve individuelle. Elle permet d'évaluer les compétences fondamentales des compétiteurs à travers plusieurs modules techniques :

Patronnage, transformation, placement et réalisation

Cette épreuve comprend la conception et la modification de patronnages, l'industrialisation, le placement ainsi que la réalisation technique d'un vêtement ou d'éléments imposés.

Durée minimale indicative : 10h.

Selon les modalités d'organisation de la compétition, ce module pourra être réparti en deux épreuves distinctes permettant d'évaluer séparément les compétences liées au patronnage, au placement et à l'industrialisation, ainsi que celles liées à la réalisation et aux techniques de fabrication.

Dessin de mode

Cette épreuve évalue les capacités de représentation graphique, d'analyse et de communication visuelle du compétiteur.

Durée minimale indicative : 1h30.

À l'issue de cette phase, les compétiteurs ayant obtenu les meilleurs résultats sont sélectionnés pour participer à la finale nationale.

Finale nationale

La finale nationale permet d'évaluer des compétences avancées en création, interprétation technique et maîtrise des volumes.

Elle comprend les modules suivants :

Pièce créative

Conception et réalisation d'un vêtement ou d'une silhouette créative intégrant des contraintes techniques, esthétiques et de qualité d'exécution.

Durée minimale indicative : 10 heures.

Module créativité – Speed module

Épreuve courte de créativité et de réactivité technique permettant d'évaluer la capacité du compétiteur à proposer rapidement une solution créative cohérente.

Ce module constitue une partie intégrante de l'épreuve de pièce créative.

Durée indicative : 30 minutes.

Moulage

Réalisation d'un modèle par technique de moulage, à partir d'un visuel ou d'une intention imposée, avec travail des volumes, des proportions et des ajustements.

Durée minimale indicative : 2 heures.

Circulation du sujet d'Épreuve

Phase qualificative

Dans le cadre de la phase qualificative, les compétiteurs participent, la veille de la compétition, à des modules préparatoires en lien avec les compétences mobilisées lors des épreuves.

Ces temps de préparation ne donnent toutefois pas accès au contenu du sujet d'épreuve, qui demeure confidentiel jusqu'au début de la compétition.

Finale nationale

Pour la finale nationale, le sujet d'épreuve est diffusé au minimum 1 mois avant le début de la compétition.

Des ajustements ou modifications mineures pourront être apportés au sujet initial. Ces éventuelles évolutions seront communiquées au plus tard 6 jours avant la compétition nationale via le forum de discussion officiel.

Les modalités de diffusion des différents modules sont définies en concertation avec l'équipe métier et communiquées à l'ensemble des jurés par l'intermédiaire du forum officiel.

Éléments inconnus et adaptation

Afin d'évaluer la capacité d'adaptation, d'analyse et de réactivité des compétiteurs, certains éléments des épreuves demeurent volontairement inconnus jusqu'au jour de la compétition.

Ces éléments peuvent notamment faire l'objet d'un tirage au sort et concerner aussi bien des contraintes techniques, des choix créatifs, des matières, des détails de construction ou des variantes du sujet.

Ces informations ne sont pas communiquées avant le lancement officiel des épreuves.

4.ÉVALUATION

4.1 Répartition des points à + ou – 5%

Intitulés	Régional	Qualification	Finale
Patronnage	20	30	10
Placement / coupe	5	10	
Fabrication	40	30	30
Finition	10	10	10
Dessin de mode		20	
Créativité	5		25
Moulage	20		25
TOTAL	100	100	100

4.2 Description des critères de notation observés, des attendus, et des tolérances applicables

Pour chaque modules un grade de qualité élevé est attendu, il doit prendre en compte le respect du cahier des charges (sujet) et respecter au mieux les règles et attentes du métier.

Dans plusieurs modules (moulage, pièces créative...) les choix fait par le compétiteur doivent trouver un équilibre entre les solutions technologiques, la créativité et le temps imparti, le compétiteur peut donc mettre en avant ses points forts. La prise de risque paye sauf si elle est au détriment de la qualité d'exécution.

Pour information, le « Jugement » est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (exemple : esthétique, finition...) La « Mesure » est une notation objective correspondant 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 est conduite par trois experts qui évalueront chaque aspect à l'aide de 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.

Notation Mesure : 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 est accompagné d'une proposition de barème de notation. La proposition de barème de notation est développée par l'équipe métier en charge du sujet d'épreuve et validée par les jurés. Le barème de notation est encodé dans le CIS avant le concours.

Patronnage :

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

Placement :

- La position des pièces en fonction du DL ;
- Aucune pièce manquante ;
- Optimisation du tissu (métrage utilisé);
- Épinglage nécessaire et suffisant.
- Facilité de coupe des pièces

Pièce créative :

- La complexité du modèle réalisé (déplacement de pincés, création de volumes complexes, nombre de pièces...);
- La complexité du montage (par des opérations longues, des finitions complexes, association de fournitures).
- Le respect des contraintes
- La créativité, l'originalité, l'association de matières, couleurs, le respect des proportions.
- 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.

Moulage :

- L'aspect et la propreté du moulage.
- Respect des proportionnalités / volume ;
- Précision de l'interprétation de la photo ;
- Bien aller / aplomb ;
- Les finitions / application des épingles ;
- La fonctionnalité du modèle.
- La complexité du dos (prise de risque par le nombre de découpes, par le volume...);
- La créativité et l'originalité du dos, le raccord avec la photo, et le lien entre le dos et le devant ;

Conception et esquisse :

- La qualité graphique des planches et des croquis.
- La créativité et la portabilité du modèle.
- Le respect des contraintes
- La pertinence des informations nécessaires pour le patronnier (texte, schémas...)
- La représentation des matières (tombé, fluidité...)
- L'adéquation des modèles avec les tissus et la cible imposé

L'équipe métier a réalisé un « guide de notation » qui permet de comprendre les attentes avec des exemples pour chaque critère de notation. Il sera transmis sur demande.

5.MATÉRIELS & OUTILLAGES

Infrastructure habituellement fournie sur l'espace de compétition (sous réserve de disponibilité et de pertinence en fonction des épreuves)

Désignation	Matériel Collectif	Outillage Individuel
Chaise		X
Chaise haute		X
Table de coupe		X
Piqueuse plate		X
Surjeteuse	X	
Poste de repassage	X	
Réglet 1 mètre		X
Mannequin		X
Feuilles de brouillon		X
Papier de coupe	X	
Toile à patron	X	
Poubelle	X	X
Matière d'œuvre		X
...		

Outillage/Matériel habituellement à fournir par le compétiteur*.

	Obligatoire	Optionnel / Autorisé	Interdit
Réglets 50 cm		X	
Réglet de 20, 15 ou 10 cm	X		
Pistolet et ou perroquet plastique	X		
Équerre	X		
Règle japonaise		X	
Mètre ruban	X		
Porte-mines 0,5 et 0,7mm + Recharge	X		
Jeu de règle courbe		X	
Compas		X	
Calculatrice	X		
Taille crayons		X	
Colle papier / ruban adhésif	X		

Crayon papier	X		
Roulette à patron		X	
Feutre ou stylo bleu, rouge et noir	X		
Cranteuse	X		
Poids	X		
Crayons pour tissu	X		
Craies tailleur		X	
Boîte d'épingles	X		
Cutter / cutter rotatif		X	
Ciseaux tissu (manuel)	X		
Ciseaux de coupe (électriques)		X	
Poinçon	X		
Agrafeuse	X		
Pince de coupe		X	
Ciseaux de lingère et ou de broderie		X	
Coupe-fil / découd vite	X		
Aiguilles main (différentes tailles)	X		
Dés à coudre		X	
Guide margeur aimanté	X		
Pelote d'épingles		X	
Épingles à nourrice		X	
Pattemouille (tissu fin)		X	
Tige, fine ou aiguille à tricoter fine		X	
Aimants		X	
Cintres		X	
Chronomètre / horloge de table	X		
Trace cercles		X	
Pince à épiler/ pince précelles		X	
Coussin de repassage		X	
Bananes / sacoche		X	
Gabarit déjà préparé			X
Note écrite, document explicatif ;			X
Montre connectée			X

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 :



6. RÈGLES SPÉCIFIQUES AU MÉTIER (optionnel)

La sécurité des personnes manipulant les machines à coudre industrielles est prioritaire. Les cheveux doivent être maintenus de manière à ce qu'aucun ne dépasse vers l'espace de travail, même si les cheveux sont attachés. De plus, il est impératif de maintenir les doigts à distance de l'aiguille pour éviter tout risque d'accident. Il est également impératif de porter des chaussures fermées, des jambes couvertes, et d'adopter des postures sécurisées. La presse, quant à elle, génère une surface chaude, ce qui impose de garder une vigilance accrue sur les mains afin d'éviter les brûlures. Le respect de ces consignes, conformément aux directives de la médecine du travail, est indispensable pour prévenir les accidents.

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.