



Commission scolaire de la
BEAUCE-ETCHEMIN
Ensemble *vers l'avenir*

OUTIL D'EXPÉRIMENTATION

Design de mode, confection et stylisme



Stylisme de mode, par skillsbelgium, CC BY-NC 2.0, via Flickr®
[<https://www.flickr.com/photos/skillsbelgium/14095752188/>]

Projet personnel d'orientation (PPO)

Guide des activités

Ce guide des activités a été rédigé en collaboration avec des professionnels des métiers et professions représentés dans ces activités et a été conçu pour être utilisé sous la supervision d'un enseignant. Les informations contenues dans ce document ne sont pas exhaustives et ne sont données qu'à titre indicatif. Ce guide des activités vous propose plusieurs liens extérieurs qui pourraient ne plus être actifs au moment où vous souhaiteriez les utiliser ou qui pourraient vous diriger vers des informations non souhaitées. Veuillez vérifier ces liens avant leur diffusion auprès des élèves puisque nous ne pouvons en garantir l'intégrité. Aussi, la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin n'endosse pas ces liens et ne pourra être tenue responsable de leur contenu, de toute omission, erreur ou lacune pouvant s'y trouver ni des conséquences possibles qui en résulteraient. La Commission scolaire de la Beauce-Etchemin ne pourra, également, être tenue responsable d'une interprétation erronée ou d'une mauvaise utilisation de ces activités.

D'autre part, certaines œuvres contenues dans ce document (création) ne sont pas sous licence *Creative Commons Paternité – Pas d'utilisation commerciale – Partage des conditions initiales à l'identique 2.5 Canada* puisqu'elles sont protégées par un copyright, tous droits réservés. Ainsi, toute utilisation totale ou partielle des œuvres portant la mention ©, à d'autres fins que celles prévues dans ce guide des activités, est interdite. Toutefois, la reproduction de ce document demeure autorisée en conformité avec les termes de la licence *Creative Commons* présentée ci-dessous et à condition que cette utilisation soit également conforme aux exigences mentionnées ci-dessus.

 [\[http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/deed.fr_CA\]](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/deed.fr_CA)



Partage du document – Vous avez l'autorisation de **reproduire, distribuer et communiquer** ce document par tous les moyens et sous tous les formats.



Adaptation du document – Vous avez l'autorisation de **modifier, remixer, transformer, adapter** ce document.



Paternité – Vous devez citer le nom de l'auteur de l'œuvre originale qui a été diffusée, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées au document. Vous pouvez le faire de différentes manières, mais en ne laissant aucunement croire que l'auteur vous approuve ou approuve l'utilisation personnelle que vous en faites.



Utilisation commerciale interdite – Vous n'avez pas l'autorisation de faire un usage commercial, total ou partiel, de ce document.



Partage des conditions initiales à l'identique – Si vous modifiez, transformez ou adaptez ce document, vous n'avez le droit de distribuer l'œuvre qui en résulte que sous une licence identique à celle dans laquelle fut diffusé le document original.

Le masculin est utilisé sans aucune discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

Numéro de document : 1

Version du document : 6.0

Année : 2017

Propriété de la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin

Table des matières

INFORMATIONS GÉNÉRALES	1
INTRODUCTION	5
ACTIVITÉ 1	
INTÉRÊT PERSONNEL POUR LA MODE	6
CORRIGÉ	10
ACTIVITÉ 2	
RECHERCHE DE MODÈLES	13
ACTIVITÉ 3	
CRÉATION D'UN MODÈLE	15
ACTIVITÉ 4	
CHOIX DES ÉTOFFES	17
ACTIVITÉ 5	
POINTS À LA MAIN	19
ACTIVITÉ 6	
INVENTAIRE DE SA GARDE-ROBE	20
ACTIVITÉ 7	
TRANSFORMATION D'UN VÊTEMENT	22
ACTIVITÉ 8	
DANS LA PEAU D'UN STYLISTE VESTIMENTAIRE PERSONNEL	24
ACTIVITÉ 9	
PORTRAITS D'ENTREPRISES	27
CONCLUSION	30

Liste de matériel :

La liste suivante présente tout le matériel nécessaire à l'accomplissement des activités d'une durée totale de six heures pour les domaines de la confection sur mesure et retouche, du design de mode et du stylisme de mode.

- Magazines papier ou numériques (*Clin d'œil, ELLE Québec, InStyle, Women's Wear Daily, etc.*)
- Bottin téléphonique de votre région (Pages Jaunes)
- Ciseaux de tailleur
- Bâton de colle
- Cartons de présentation (environ 24 x 36 po)
- Crayon de feutre noir – format géant
- Crayons-feutres ou crayons de bois (les vôtres)
- Huit craies de cire pour tissu (craies de tailleur), de couleurs variées
- Feuilles de papier calque 8 ½ x 11 po
- Agrafeuse, y compris les agrafes
- Morceaux d'étoffe d'une longueur de 10 cm (la largeur n'a pas d'importance) :
 - denim bleu, 12 onces
 - velours de coton
 - velours côtelé
 - dentelle mécanique de couleur
 - tissu à carreaux contenant un certain pourcentage de laine (pied-de-poule, Prince de Galles, damier, etc.)
 - toile 100 % coton
 - suédine de couleur (Ultra suède)
 - étoffes imprimées en coton et en polyester
 - satin de couleur
 - tricot avec élasthanne (Lycra)
 - autres morceaux d'étoffe, au choix
- Petit fusil à colle chaude
- Morceaux de garniture d'une longueur de 1 m :
 - rubans de différentes couleurs et largeurs
 - cordons
 - dentelle
 - frange de perles
 - autres morceaux de garniture, au choix
- Autres garnitures :
 - perles
 - paillettes
 - écussons autocollants
 - plumes
 - boutons
 - autres, au choix
- Aiguille à coudre n° 8
- Rouleau de fil à coudre (extrafort)
- Morceau de toile mince *broadcloth* de coton de 20 cm sur 20 cm
- Appareil photo de la classe de PPO ou votre propre appareil photo, votre tablette électronique ou votre téléphone intelligent

Liste des sites Web :



Pour accéder aux sites Web proposés dans le présent guide des activités, consultez la page Liens PPO [<http://liensppo.gc.ca>], puis cliquez sur **Design de mode, confection et stylisme**. Si vous utilisez une copie électronique du guide des activités, cliquez sur le logo Liens PPO (voir ci-contre), placé à divers endroits dans le texte. Ainsi, vous pourrez accéder aux liens correspondant aux activités.

Conception :

- M^{me} Réjeanne Gagnon** Enseignante en design de mode
au Campus Notre-Dame-de-Foy
- M^{me} Jocelyne Labbé** Enseignante en confection sur mesure et retouche
au Centre de formation professionnelle Gabriel-Rousseau
- M^{me} Odette Nappert** Enseignante en design de mode
au Campus Notre-Dame-de-Foy

Adaptation :

Comité de validation pédagogique des guides des activités PPO

Information quant aux droits d'auteur et Copyright :

Le logo de la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin, qui figure dans le présent guide, est protégé par le droit d'auteur. Il n'est donc pas visé par la licence Attribution – Utilisation commerciale interdite – Partage à l'identique Canada 2.5 de Creative Commons.

Image de la page couverture

L'image de la page couverture (*Stylisme de mode*) vient de WorldSkills Belgium. Elle est sous licence Attribution – NonCommercial 2.0 Generic de Creative Commons [<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>], [<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>] et tirée de Flickr® [<https://www.flickr.com/photos/skillsbelgium/14095752188/>].

Images de l'introduction

L'image *Modal Figurine Design* est d'isobelyf. Elle est du domaine public et tirée du site Pixabay [<https://pixabay.com/en/model-figurine-design-garment-849760/>].

L'image *Femme Mode Vintage* est de ractapopulous. Elle est du domaine public et tirée du site Pixabay [<https://pixabay.com/fr/femme-la-mode-art-r%C3%A9sum%C3%A9-vintage-2137643/>].

Images de l'activité 1

L'image *Mannequin [Cropped]* est de 70154. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/mannequin-affichage-v%C3%AAtements-223456/>].

L'image *Articles de couture* est de lorkima. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/coudre-schneider-fil-mercerie-1345477/>].

L'image *Fashion Design Dress Drawing* est d'Alexas_Fotos. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/en/fashion-design-drawing-dress-771573/>].

Image de l'activité 2

L'image *Robes de bal* est d'ivabalk. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/robe-balle-v%C3%AAtements-princesse-1146503/>].

Images de l'activité 3

L'image *Paire Robe de bal* est d'artmtatn. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/paire-mari%C3%A9e-et-le-mari%C3%A9-l-homme-275547/>].

L'image *Model Figurine Design* est d'isobelyf. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/en/model-figurine-design-garment-849756/>].

Images de l'activité 4

L'image *Tissu Teint Naturel* est de jekar1588. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/tissu-teint-naturel-1568967/>].

L'image *Tissus textiles* est de terimakasih0. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/chiffon-tissu-textiles-soie-coton-1237813/>].

Image de l'activité 5

L'image *Aiguille fil* est de domeckopol. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/tissu-aiguille-coudre-fil-denim-1567878/>].

Image de l'activité 6

L'image *Clothes Hangers* est de stevepb. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/cintres-cintre-en-plastique-hang-582212/>].

Images de l'activité 7

L'image *Jeans couture* est de jackmac34. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/pantalon-jean-vieux-us%C3%A9-trou-1637097/>].

L'image *Jeans femme* est de sardenacarlo. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://lc.cx/JXU7>].

Images de l'activité 8

L'image *Cravate m+ode* est de stokpic. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/cravate-la-mode-%C3%A9%C3%A9gant-style-642063/>].

L'image *New Years Ensemble* est de cassandra laval. Elle est sous licence Attribution – NonCommercial 2.0 Generic de Creative Commons [<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>] et tirée de Flickr [<https://www.flickr.com/photos/cocokelley/4231782744/>].

Images de l'activité 9

L'image *Mode accessoires* est de kxanalg. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/la-mode-v%C3%AAtements-accessoires-tissu-1576036/>].

L'image *Fashion Design, WorldSkills Leipzig 2013 – Competition Day 1* vient de WorldSkills UK. Elle est sous licence Attribution 2.0 Generic de Creative Commons [<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>], et tirée de Flickr® [<https://www.flickr.com/photos/worldskillsteamuk/9203668044/>].

Images de la conclusion

L'image *Sewing Machine* est de liccastyle. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/en/sewing-machine-handicraft-housewife-606435/>].

L'image *Ceinture* est de Couleur. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/ceintures-cuir-brun-m%C3%A9tal-costume-1688135/>].

L'image *Cuir* est d'ActiveMedia. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/cuir-machine-%C3%A0-coudre-v%C3%AAtements-768245/>].

L'image *Fourrure* est de 14398. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/vison-fourrure-taxidermie-cheveux-247488/>].

L'image *Boutons* est de Melly95. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/boutons-color%C3%A9-couleur-handarbeiten-628819/>].

L'image *Fashion Show* est de 3112014. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/d%C3%A9fil%C3%A9-de-mode-la-mode-passerelle-1746593/>].

L'image *Patinage danse* vient de Wikimedia Images. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/figure-patinage-championnats-danse-836177/>].

L'image *Boucle mouche* est de Hans. Elle est du domaine public et tirée de Pixabay [<https://pixabay.com/fr/mouche-costume-mari%C3%A9-boucle-693663/>].

Remerciements :

M^{me} Annie Pilote

Nous remercions Annie Pilote, enseignante de dessin au Campus Notre-Dame-de-Foy, pour l'autorisation de reproduction des modèles de silhouettes utilisés à l'activité 3. Ces modèles, propriété de M^{me} Pilote, sont accessibles sur la page Liens PPO, à la section ***Design de mode, confection et stylisme***. Ils sont exclus des licences Creative Commons et protégés par les droits d'auteur. Toute modification ou utilisation de ces modèles à d'autres fins que celles prévues pour le cours Projet personnel d'orientation, en tout ou en partie, sont interdites.

Introduction



Modal Figurine Design, par isobelyf, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/en/model-figurine-design-garment-849760/>]

Chaque jour, tandis que certaines personnes prennent leur temps pour analyser leur garde-robe et choisir minutieusement les vêtements qu'elles porteront, d'autres ramassent simplement les morceaux qui leur tombent sous la main. Vous connaissez peut-être des gens qui ont un sens inné pour l'agencement de vêtements et d'accessoires et la création de styles harmonieux. Vous fréquentez possiblement aussi des personnes qui ne possèdent aucun sens de l'esthétique vestimentaire et sont « attriquées comme la chienne à Jacques¹ ». Par ailleurs, vous ou vos amis adorez peut-être acheter des vêtements et des accessoires, que ce soit dans les centres commerciaux ou sur le Web. Mais vous êtes-vous déjà attardés à la conception de vêtements? Avez-vous déjà pensé concevoir des vêtements ou des accessoires?

Le monde du design de mode et de la confection est vaste. Styliste, designer, couturier, concepteur de costumes, costumier, commis-vendeur, créateur de textile, gérant d'entreprise de mode, gradeur de patrons, mannequin, photographe de mode, tailleur en fourrure, etc., sont des professions à découvrir².

Ce guide d'activités vous initiera au design de mode, à la confection et au stylisme. Il ne tient qu'à vous d'aller au-delà des activités proposées!

Bonnes découvertes!



Femme Mode Vintage, par ractapopulous, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/femme-la-mode-art-r%C3%A9sum%C3%A9-vintage-2137643/>]

1. « Être attriqué comme la chienne à Jacques » signifie être mal habillé ou habillé d'une façon qui ne convient pas ou n'est pas conforme aux conventions sociales ou aux modes imposées. Références : [Wiktionnaire](#), [Impératif français](#) et [Des mots en vedette](#).

2. Ce paragraphe est inspiré d'une recherche faite sur le site Web [Repères](#), avec le mot-clé *mode*.



Mannequin [Cropped], par 70154, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/mannequin-affichage-v%C3%AAtements-223456/>]

Activité
1

**Intérêt personnel
pour la mode**

Cette activité vous permettra de vérifier vos connaissances sur le domaine de la mode et d'évaluer votre intérêt pour les tendances vestimentaires. Vous pouvez faire des recherches sur le Web pour étayer vos réponses.

1. Selon vous, quelles sont les professions qu'il est possible d'exercer dans l'industrie du vêtement?

2. Connaissez-vous des personnes qui travaillent dans le secteur de la mode? Quelles sont leurs tâches?

3. Prenez connaissance des exemples de professions du domaine de la mode indiqués ci-dessous. Puis, associez ces professions à l'une des définitions³ du tableau qui suit. Notez vos réponses dans la colonne « Professions associées ».

Exemples de professions liées à la mode	
Commis-vendeur Concepteur de costumes Couturier Créateur textile Designer de mode Gradeur de patrons	Grand couturier Mannequin Photographe de mode Styliste Styliste vestimentaire personnel Tailleur en fourrure

Définitions	Professions associées
A. Personne qui vend des vêtements, dans une boutique ou un commerce de détail, donne des renseignements utiles à la clientèle et la conseille en vue de répondre et de satisfaire aux besoins de celle-ci.	
B. Personne qui crée et conçoit les différents modèles d'une collection de prêt-à-porter (modèles en série), communément appelée styliste industriel, ou de haute couture (pièces uniques), communément appelée créateur. Souvent, elle est spécialisée dans la mode pour homme, femme ou enfant ou la création de vêtements sport, de chaussures, de lingerie, etc.	
C. Personne qui confectionne, retouche, transforme, rafraîchit et répare des vêtements et des accessoires en fourrure naturelle, tels que des manteaux et des chapeaux, à l'aide de patrons et d'outils spécialisés, en s'inspirant des tendances de la mode, en vue de répondre aux exigences de la clientèle.	
D. Personne qui crée des collections de vêtements à l'aide de croquis ou de moulages sur mannequin et coordonne la confection de prototypes en vue d'assurer une production correspondant à l'image de marque de sa griffe ou de l'entreprise.	
E. Personne qui crée des patrons de différentes tailles à partir d'un patron de base, à l'aide d'instruments informatisés ou manuels, en vue de répondre aux besoins de l'industrie du prêt-à-porter.	

3. Les définitions sont inspirées du site Web Repères [<https://www.reperes.gc.ca>], (mot-clé : *mode*) et de Wikipédia [<https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Mode>].

<p>F. Personne qui photographie des mannequins en vue de la diffusion de photos de ceux-ci dans des magazines de mode ou d'autres types de publications.</p>	
<p>G. Personne qui confectionne des vêtements, à la main ou à la machine, à l'aide de patrons ou conformément aux indications de la clientèle en vue de répondre aux besoins et aux goûts vestimentaires de celle-ci.</p>	
<p>H. Personne qui conçoit, choisit et ajuste les costumes pour les membres d'une distribution cinématographique, publicitaire ou théâtrale, entre autres, dans le but d'habiller les comédiens en respectant l'époque, le décor et le style des personnages interprétés.</p>	
<p>I. Personne qui dirige une maison de couture et crée des modèles de vêtements originaux, voire uniques.</p>	
<p>J. Personne qui crée et conçoit la structure des étoffes ou des objets textiles à vocation utilitaire ou décorative, tels que des tapis, des articles de literie et des accessoires de table, en vue de permettre leur production en série ou de répondre aux besoins particuliers des créateurs de mode et des designers d'intérieur.</p>	
<p>K. Personne qui présente et met en valeur les qualités des modèles de collections de vêtements, d'accessoires et de bijoux à l'occasion de défilés de mode, de présentations privées ou de séances de photographie pour en promouvoir la vente.</p>	
<p>L. Personne qui conseille des clients qui ont du mal à évaluer le style vestimentaire qui leur correspond le mieux.</p>	

4. Nommez trois qualités personnelles nécessaires pour réussir dans le domaine de la mode.

5. Nommez deux compétences nécessaires pour travailler dans le secteur de la mode et du vêtement.

6. Nommez trois magazines de mode.

7. Quelle est la marque de vos jeans préférés? Nommez les autres marques que vous connaissez.

8. Nommez trois designers québécois, deux designers américains et deux designers européens.

Designers québécois	Designers américains	Designers européens

9. Nommez des outils de travail nécessaires à la confection sur mesure.

10. Selon vous, dans quelles étoffes (tissus) sont confectionnés les vêtements que vous portez?

11. Quels mots-clés avez-vous utilisés lors de vos recherches sur le Web pour satisfaire votre curiosité en ce qui a trait à la mode?

12. Lors de vos recherches, quels éléments ont particulièrement suscité votre intérêt?

Consultez le corrigé à la page suivante.



Articles de couture, par lorkima, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/coudre-schneider-fil-mercerie-1345477/>]

Corrigé de l'activité 1

1. Selon vous, quelles sont les professions qu'il est possible d'exercer dans l'industrie du vêtement?
 ✓ *Voir les exemples donnés à la question 3 et dans le tableau de l'activité 9 (page 31).*
2. Connaissez-vous des personnes qui travaillent dans le secteur de la mode? Quelles sont leurs tâches?
 ✓ *Réponses personnelles.*
3. Prenez d'abord connaissance des exemples de professions du domaine de la mode indiqués ci-dessous. Puis, associez ces professions à l'une des définitions⁴ du tableau suivant. Notez vos réponses dans la colonne « Professions associées ».

Exemples de professions liées à la mode	
Commis-vendeur Concepteur de costumes Couturier Créateur de textile Designer de mode Gradeur de patrons	Grand couturier Mannequin Photographe de mode Styliste Styliste vestimentaire personnel Tailleur en fourrure

Définitions	Professions associées
A. Personne qui vend des vêtements, dans une boutique ou un commerce de détail, donne des renseignements utiles à la clientèle et la conseille en vue de répondre et de satisfaire aux besoins de celle-ci.	<i>Commis-vendeur</i>
B. Personne qui crée et conçoit les différents modèles d'une collection de prêt-à-porter (modèles en série), communément appelée styliste industriel, ou de haute couture (pièces uniques), communément appelée créateur. Souvent, elle est spécialisée dans la mode pour homme, femme ou enfant ou la création de vêtements sport, de chaussures, de lingerie, etc.	<i>Styliste</i>
C. Personne qui confectionne, retouche, transforme, rafraîchit et répare des vêtements et des accessoires en fourrure naturelle, tels que des manteaux et des chapeaux, à l'aide de patrons et d'outils spécialisés, en s'inspirant des tendances de la mode, en vue de répondre aux exigences de la clientèle.	<i>Tailleur en fourrure</i>

4. *Loc. cit.*

D. Personne qui crée des collections de vêtements à l'aide de croquis ou de moulages sur mannequin et coordonne la confection de prototypes en vue d'assurer une production correspondant à l'image de marque de sa griffe ou de l'entreprise.	<i>Designer de mode</i>
E. Personne qui crée des patrons de différentes tailles à partir d'un patron de base, à l'aide d'instruments informatisés ou manuels, en vue de répondre aux besoins de l'industrie du prêt-à-porter.	<i>Gradeur de patrons</i>
F. Personne qui photographie des mannequins en vue de la diffusion de photos de ceux-ci dans des magazines de mode ou d'autres types de publications.	<i>Photographe de mode</i>
G. Personne qui confectionne des vêtements, à la main ou à la machine, à l'aide de patrons ou conformément aux indications de la clientèle en vue de répondre aux besoins et aux goûts vestimentaires de celle-ci.	<i>Couturier</i>
H. Personne qui conçoit, choisit et ajuste les costumes pour les membres d'une distribution cinématographique, publicitaire ou théâtrale, entre autres, dans le but d'habiller les comédiens en respectant l'époque, le décor et le style des personnages interprétés.	<i>Concepteur de costumes</i>
I. Personne qui dirige une maison de couture et crée des modèles de vêtements originaux, voire uniques.	<i>Grand couturier</i>
J. Personne qui crée et conçoit la structure des étoffes ou des objets textiles à vocation utilitaire ou décorative, tels que des tapis, des articles de literie et des accessoires de table, en vue de permettre leur production en série ou de répondre aux besoins particuliers des créateurs de mode et des designers d'intérieur.	<i>Créateur de textile</i>
K. Personne qui présente et met en valeur les qualités des modèles de collections de vêtements, d'accessoires et de bijoux à l'occasion de défilés de mode, de présentations privées ou de séances de photographies pour en promouvoir la vente.	<i>Mannequin</i>
L. Personne qui conseille des clients qui ont du mal à évaluer le style vestimentaire qui leur correspond le mieux.	<i>Styliste vestimentaire personnel</i>

4. Nommez trois qualités personnelles nécessaires pour réussir dans le domaine de la mode.

- ✓ *Dynamisme, débrouillardise, respect, facilité à communiquer, curiosité, créativité, etc.*

5. Nommez deux compétences nécessaires pour travailler dans le secteur de la mode et du vêtement.
 - ✓ *Savoir communiquer et travailler en équipe, être diplômé d'une école de mode, travailler avec minutie, connaître l'anglais (atout), etc.*
6. Nommez trois magazines de mode.
 - ✓ *Clin d'œil, ELLE Québec, Fashion, InStyle, Women's Wear Daily, etc.*
7. Quelle est la marque de vos jeans préférés? Nommez les autres marques que vous connaissez.
 - ✓ *Réponses personnelles.*
8. Nommez trois designers québécois, deux designers américains et deux designers européens.

Designers québécois	Designers américains	Designers européens
<i>Luc La Roche Marie Saint Pierre Simon Chang Hélène Genest Christian Chenail Michel Desjardins Denis Gagnon Yves Jean Lacasse Judith Desjardins Philippe Dubuc Mélissa Nepton Renata Morales Valérie Dumaine, etc.</i>	<i>Calvin Klein Anna Sui Donna Karan Tommy Hilfiger Kenneth Cole Marc Jacobs, etc.</i>	<i>Renzo Rosso Donatella Versace Giorgio Armani Karl Lagerfeld Givenchy Stella McCartney Vivienne Westwood Helmut Lang, etc.</i>

9. Nommez des outils de travail nécessaires à la confection sur mesure.
 - ✓ *Galon à mesurer, épingles, aiguilles, machine à points droits, ciseaux de tailleur, découseur, équerre, règle courbe, table de coupe, craie de tailleur, etc.*

10. Selon vous, dans quelles étoffes (tissus) sont confectionnés les vêtements que vous portez?

✓ *Réponses personnelles.*

11. Quels mots-clés avez-vous utilisés lors de vos recherches sur le Web pour satisfaire votre curiosité en ce qui a trait à la mode?

✓ *Mode, confection, design de mode, designers de mode, noms de boutiques de vêtements, noms de collections connues, emploi en mode, etc.*

12. Lors de vos recherches, quels éléments ont particulièrement suscité votre intérêt?

✓ *Réponses personnelles.*



Fashion Design Dress Drawing, par Alexas_Fotos, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/en/fashion-design-drawing-dress-771573/>]



Robes de bal, par ivabalk, CC0, via Pixabay
<https://pixabay.com/fr/robe-balle-v%C3%AAtements-princesse-1146503/>

Activité

2

Recherche de modèles

Au cours de cette activité, vous aurez à sélectionner des modèles de vêtements ou d'agencement de vêtements qui vous attirent ou vous inspirent particulièrement pour une occasion spéciale (fête entre amis, bal, mariage, etc.). Vous pouvez choisir un vêtement ou un agencement de vêtements pour homme ou femme.

Vous devrez présenter les modèles que vous aurez choisis sur un grand carton ou en format électronique au moyen d'un collage de photos trouvées dans des magazines de mode ou sur le Web. Des consignes à cet effet vous seront fournies.

Les éléments suivants pourraient vous être utiles pour accomplir l'activité :

- Magazines de mode
- Différents sites Web, dont ceux répertoriés à l'activité précédente
- Sites Web de patrons, tels que Simplicity®, McCall's®, Vogue® et Butterick®⁵
- Images trouvées sur Pinterest, Instagram, Pixabay, Flickr® ou d'autres médias sociaux
- Carton de présentation
- Bâton de colle
- Ciseaux de tailleur
- Crayon-feutre noir

1^{re} étape

Choisissez une occasion pour laquelle vous sélectionnerez des modèles de vêtements ou d'agencement de vêtements (ex. : fête entre amis, bal, mariage, soirée du temps des Fêtes, spectacle musical, gala méritas, randonnée en forêt, etc.).

Occasion choisie :

5. Simplicity®, McCall's®, Vogue® et Butterick® sont des marques de commerce. Vous ne pouvez d'aucune façon utiliser ou altérer les marques de commerce reproduites dans l'œuvre et devez garder intacts tous les avis de marque de commerce qui s'y trouvent.

2^e étape

Pour cette occasion spéciale, le vêtement ou l'agencement de vêtements sera-t-il porté par une femme ou un homme?

Femme

Homme

3^e étape

Trouvez de 5 à 10 photos qui correspondent au vêtement ou à l'agencement de vêtements que vous imaginez et qui vous inspirent. Utilisez des magazines ou des sites Web.

Vous pouvez copier les photos trouvées sur le Web dans votre espace personnel sur votre ordinateur, votre portfolio ou selon la façon de faire habituelle dans votre classe de PPO. Si vous utilisez des magazines papier qui ne vous appartiennent pas, assurez-vous d'avoir l'autorisation de leurs propriétaires d'y découper quelques pages.

4^e étape

Imprimez et découpez les photos choisies, puis effectuez un montage avec celles-ci en les collant sur un carton de présentation. Vous devez respecter la forme de présentation suivante.

Collage	Collage
Collage	Collage
Collage	Gardez cet espace pour l'activité 4

5^e étape

À l'aide d'un crayon-feutre noir, pointez les éléments qui vous attirent sur chacun des modèles retenus (boutons, plis, col, manches, fermetures éclair, poches, hauteur de l'ourlet, etc.).

6^e étape

Conservez votre collage et vos fichiers pour la poursuite des activités.



Paire Robe de bal, par artmtation, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/paire-mari%C3%A9-et-le-mari%C3%A9-l-homme-275547/\]](https://pixabay.com/fr/paire-mari%C3%A9-et-le-mari%C3%A9-l-homme-275547/)

Activité

3

Création d'un modèle

Dans cette activité, vous devrez dessiner votre modèle personnalisé, c'est-à-dire votre création, en vous inspirant des modèles retenus au cours de l'activité précédente. Entrez dans la peau d'un designer de mode!

Vous aurez besoin du matériel suivant :

- Silhouette féminine ou masculine (le fichier **Modeles_Silhouettes_Activite_3.pdf** est sur la page Liens PPO, outil *Design de mode, confection et stylisme*, Activité 3. les silhouettes sont peut-être déjà imprimées et placées dans le coffret-projet)
- Papier calque
- Crayon à mine
- Vos propres crayons de couleur (crayons-feutres ou crayons de bois)



1^{re} étape

Si une copie papier des silhouettes n'a pas été placée dans le coffret-projet, ouvrez le fichier concerné sur la page Liens PPO, sélectionnez la silhouette qui correspond à votre modèle et imprimez la page.

2^e étape

Placez le papier calque sur la silhouette choisie. Avec un crayon à mine, tracez les contours et dessinez les détails du vêtement ou de l'agencement de vêtements que vous avez imaginé.

3^e étape

Coloriez votre modèle avec vos crayons-feutres ou crayons de bois.

4^e étape

Conservez votre modèle dans votre portfolio pour la prochaine activité. Si vous le souhaitez, numérisez-le pour le conserver dans un portfolio en ligne.

5^e étape

Répondez aux questions suivantes.

Quelles sont les différences et les ressemblances entre votre modèle et ceux des photos que vous avez choisies à l'activité 2?

Quelles difficultés avez-vous rencontrées?



Model Figurine Design, par isobelyf, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/en/model-figurine-design-garment-849756/>]



Tissus Teint Naturel, par jekar1588, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/tissu-teint-naturel-1568967/\]](https://pixabay.com/fr/tissu-teint-naturel-1568967/)

Activité

4

Choix des étoffes

Au cours de cette activité, vous choisirez les étoffes qui conviendront à votre modèle personnalisé.

Pour ce faire, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Carton de présentation effectué à l'activité 2
- Modèle dessiné à l'activité 3
- Bâton de colle
- Agrafeuse, y compris les agrafes
- Morceaux d'étoffe rangés dans le coffret-projet, soit :
 - denim bleu, 12 onces
 - velours de coton
 - velours côtelé
 - dentelle mécanique de couleur
 - tissu à carreaux contenant un certain pourcentage de laine (pied-de-poule, Prince de Galles, damier, etc.)
 - toile 100 % coton
 - suédine de couleur (Ultra suède)
 - étoffes imprimées en coton et en polyester
 - satin de couleur
 - tricot avec élasthanne (Lycra)
 - autres morceaux d'étoffe, au choix

1^{re} étape

Observez et touchez les différentes étoffes pour en évaluer les textures.

2^e étape

Choisissez celles qui conviennent à votre modèle.

3^e étape

Collez votre modèle sur le carton de présentation dans l'espace prévu à cet effet (coin inférieur droit) et agrafez les étoffes choisies à proximité de celui-ci.

4^e étape

Si vous le souhaitez, présentez votre travail à un collègue de classe, à un parent ou à un ami. Expliquez-lui le processus qui vous a mené à la création de votre modèle et au choix des étoffes pour le confectionner.

5^e étape

Répondez aux questions suivantes.

La profession de designer de mode vous paraît-elle intéressante? Pourquoi?

Quelles difficultés avez-vous rencontrées?



Tissus Textiles, par terimakasih0, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/chiffon-tissu-textiles-soie-coton-1237813/>]



Aiguille Fil, par domeckopol, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/tissu-aiguille-coudre-fil-denim-1567878/\]](https://pixabay.com/fr/tissu-aiguille-coudre-fil-denim-1567878/)

Activité

5

Points à la main

Cette activité vous permettra d'évaluer votre dextérité par l'exécution de quelques points à la main. Bien entendu, de nos jours, l'utilisation de machines à coudre sophistiquées est plus courante dans le domaine de la mode. Cependant, dans certaines occasions, le travail à la main est de mise, entre autres pour la couture d'ourlets, le pailletage, le perlage et la réparation d'accrocs.

Pour cette activité, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Étoffe de toile *broadcloth* de 20 cm sur 20 cm
- Fil
- Aiguille
- Dé à coudre

1^{re} étape

Pour exécuter les points, consultez les sites Web proposés sur la page Liens PPO [<http://liensppo.qc.ca>], outil **Design de mode, confection et stylisme**, Activité 5. Ces sites vous informeront sur les types de point suivants :



- Point de faufil ou point devant
- Point de surfil
- Point arrière
- Point de chausson
- Autres

2^e étape

Utilisez l'étoffe de toile *broadcloth* de 20 cm sur 20 cm pour exécuter au moins trois types de point, au choix. Rappelez-vous qu'il s'agit d'une expérience. C'est en faisant des erreurs que l'on apprend!



Clothes Hangers, par stevepb, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/cintres-cintre-en-plastique-hang-582212/>]

Activité

6

Inventaire de sa garde-robe

Au cours de cette activité, vous ferez l'inventaire de votre garde-robe et sélectionnerez un vêtement que vous souhaitez transformer par l'ajout d'éléments décoratifs (ex. : boutons, broderies, rubans, perles ou paillettes), la décoloration, la superposition de tissus, à l'aide de déchirures, etc. Cette activité se déroulera chez vous.

1^{re} étape

Imprimez la grille servant à dresser l'inventaire de sa garde-robe, que vous trouverez à la page suivante, et apportez-la à la maison.

2^e étape

À la maison, dressez l'inventaire de votre garde-robe et de vos tiroirs en utilisant cette grille.

3^e étape

Choisissez un vêtement que vous souhaitez transformer parmi ceux inventoriés.

4^e étape

Apportez ce vêtement à l'école pour accomplir l'activité 7.

Grille servant à dresser l'inventaire de sa garde-robe

Articles	Quantité	Description (long/court, saisons, etc.)	Couleur	Matière ou textile*
Chemisiers				
Jeans				
Pantalons				
Jupes				
Robes				
Vestons				
Shorts				
T-shirts				
Chandails				
Autres				

* Référez-vous à l'étiquette du vêtement.



Jeans Couture, par jackmac34, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/pantalon-jean-vieux-us%C3%A9-trou-1637097/\]](https://pixabay.com/fr/pantalon-jean-vieux-us%C3%A9-trou-1637097/)

Activité

7

Transformation d'un vêtement

Cette activité consiste en la transformation du vêtement choisi au terme de l'activité précédente, à l'aide des ressources matérielles disponibles dans votre milieu. Soyez innovateur et créatif!

Pour cette activité, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Vêtement sélectionné à l'activité 6
- Morceaux de garniture ou éléments décoratifs, soit :
 - Rubans de différentes couleurs et largeurs
 - Cordons
 - Dentelle
 - Frange de perles
 - Perles
 - Paillettes
 - Écussons autocollants
 - Plumes
 - Boutons
 - Autres, au choix
- Fil
- Aiguille
- Petit fusil à colle chaude
- Appareil photo de la classe de PPO ou votre propre appareil, tablette électronique ou téléphone intelligent
- Magazines

1^{re} étape

Trouvez des idées de transformation dans des magazines, des sites Web ou des médias sociaux, comme Pinterest (ex. : déchirures, coloration, décoloration, franges, superposition de tissus, pailletage, perlage, broderies, autocollants, etc.).

Pour faire un choix éclairé, posez-vous ces questions :

- Qui portera ce vêtement transformé? Vous, un ami ou un parent?
- Dans quelles occasions ce vêtement sera-t-il porté? Lors d'une soirée chic, d'une sortie urbaine ou d'une séance d'exercices? Etc.

2^e étape

Photographiez votre vêtement avant de le transformer. Pour ce faire, utilisez l'appareil photo de la classe de PPO ou votre propre appareil photo, tablette électronique ou téléphone intelligent.

3^e étape

Utilisez les fournitures disponibles pour transformer votre vêtement. Celles-ci devront être cousues ou fixées avec de la colle chaude. L'activité 5 vous a permis de vous exercer à faire des points de couture. Au besoin, vous pouvez vous y référer. Rappelez-vous que vous n'avez pas à être un expert en la matière!

4^e étape

Photographiez votre vêtement après sa transformation. Si vous le souhaitez, ajoutez les photos avant-après à votre portfolio.

5^e étape

Présentez votre vêtement modifié à vos amis et recueillez leurs commentaires. L'ont-ils trouvé beau? Quelles modifications ont-ils particulièrement aimées ou moins aimées? Porterait-il ce vêtement eux-mêmes?



Jeans Femme, par sardenacarlo, CC0, via Pixabay
<https://ic.cx/3XU7>



Cravate Mode, par stokpic, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/cravate-la-mode-%C3%A9%C3%A9gant-style-642063/\]](https://pixabay.com/fr/cravate-la-mode-%C3%A9%C3%A9gant-style-642063/)

Activité

8

Dans la peau d'un styliste vestimentaire personnel

Vous avez confiance en vos talents et vos goûts vestimentaires? Pourquoi ne pas en faire profiter un proche ou même un inconnu? Voici l'occasion pour vous de jouer au styliste vestimentaire personnel et, ainsi, de procéder à la transformation d'une personne. Créez-lui de nouveaux *looks*! Devenez l'initiateur de la tendance mode de la prochaine saison!

Avant de commencer l'activité, il importe de différencier la profession de styliste vestimentaire personnel de celle de styliste ou de designer de mode. Le styliste vestimentaire personnel conseille ses clients quant au choix vestimentaire (types de vêtements, coupes, couleurs, etc.) en fonction de leur silhouette, de leur mode de vie et de leur personnalité, tandis que le styliste ou le designer de mode imagine et dessine des modèles destinés au prêt-à-porter.

Pour votre information, sachez que le titre de « grand couturier » est réservé à la personne qui dirige une maison de haute couture (généralement française) et crée des vêtements originaux, voire uniques, et souvent luxueux⁶.

Pour cette activité, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Appareil photo de la classe de PPO ou votre propre appareil photo, tablette électronique ou téléphone intelligent
- Silhouette féminine ou masculine (le fichier « **Modeles_Silhouettes_Activite_3.pdf** » est accessible sur la page Liens PPO, outil **Design de mode, confection et stylisme**, Activité 3. Les silhouettes sont peut-être déjà imprimées et placées dans le coffret-projet)
- Carton de présentation
- Papier calque
- Crayon à mine
- Vos propres crayons de couleur (crayons-feutres ou crayons de bois)



6. Les définitions sont inspirées du site Web Repères [\[https://www.reperes.qc.ca\]](https://www.reperes.qc.ca), mot-clé *mode* et du Portail Mode de Wikipédia [\[https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Mode\]](https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Mode).

1^{re} étape

Demandez à un proche, à un collègue de classe, à un ami, à un membre de votre famille de devenir votre modèle. Expliquez-lui le concept et les objectifs de cette activité. Proposez-lui trois *looks* ou styles, soit pour :

- une sortie au cinéma
- une soirée de gala
- une escapade en plein air

2^e étape

Photographiez votre modèle de la tête aux pieds, ses vêtements, les accessoires qu'il porte (ex. : foulard, chapeau, ceinture ou sac), ses bijoux, ses chaussures, sa coiffure, son visage (maquillage), etc. Variez les angles de prise de vue.

3^e étape

Analysez le physique de votre modèle et les photos que vous avez prises.

Au besoin, notez ci-dessous les éléments dont vous devrez tenir compte au moment de choisir des tenues vestimentaires pour votre modèle.

4^e étape

Faites des recherches dans des magazines, des sites Web et des médias sociaux, comme Pinterest, pour vous inspirer dans votre processus de création des trois *looks* ou styles proposés à votre modèle. Déterminez si les styles vus pourraient convenir à votre modèle en fonction de l'analyse que vous avez faite de son physique.

5^e étape

Imaginez trois tenues vestimentaires qui pourraient convenir à votre modèle et décrivez-les (coupes, couleurs, accessoires, bijoux, chaussures, etc.). Êtes-vous audacieux et innovateur ou conventionnel et classique? Si vous le souhaitez, vous pouvez imaginer une coiffure et un maquillage adaptés à chacun des thèmes. Notez vos réflexions et esquissez quelques idées dans le tableau suivant.

Premier style : sortie au cinéma	Deuxième style : soirée de gala	Troisième style : escapade en plein air
Descriptions		
Esquisses		

6^e étape

Il est possible de prendre les modèles de silhouettes utilisés à l'activité 3 et de dessiner sur un papier calque les styles que vous avez imaginés. Vous pouvez également créer vos propres modèles de silhouettes en fonction du physique de la personne pour laquelle vous concevez ces *looks*.



New Years Ensemble, par cassandra lavalley, CC BY-NC 2.0, via Flickr® [<https://www.flickr.com/photos/cocokelley/4231782744/>]

7^e étape

Sur un carton de présentation, placez les éléments qui constitueront les tenues vestimentaires destinées à votre modèle. Vous pouvez aussi présenter ces tenues en format numérique. Consultez l'image ci-contre à titre d'exemple de présentation.

8^e étape

Présentez à votre modèle les tenues vestimentaires que vous avez imaginées pour lui. Expliquez-lui vos choix et notez ses réactions. Aime-t-il ces tenues? Se reconnaît-il dans les styles créés? Vous trouve-t-il innovateur? Considère-t-il que ces *looks* sont en harmonie avec sa personnalité? Expliquez vos réponses.

9^e étape

Si vous le souhaitez, rendez-vous dans un centre commercial ou consultez le site Web de boutiques qui ont pignon sur rue dans votre localité. Repérez des vêtements, des accessoires, des chaussures et des bijoux, par exemple, en lien avec les styles imaginés pour votre modèle. Prenez en note le nom des boutiques et les articles choisis.

10^e étape

Vous pouvez par la suite inviter votre modèle à une séance de magasinage pour lui faire essayer les vêtements et les accessoires repérés. Prenez des photos. Vous pourrez ainsi comparer les styles avant-après de votre modèle!

11^e étape

Recueillez les commentaires de votre modèle.

12^e étape

La profession de styliste vestimentaire personnel vous paraît-elle intéressante? Pourquoi?

Quelles difficultés avez-vous rencontrées?



Mode accessoires, par kxanalig, CC0, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/fr/la-mode-v%C3%AAtements-accessoires-tissu-1576036/\]](https://pixabay.com/fr/la-mode-v%C3%AAtements-accessoires-tissu-1576036/)

Activité

9

Portraits d'entreprises

Au fil des huit activités précédentes, vous avez peut-être réalisé que le secteur de la mode vous intéresse vraiment. Cette neuvième et dernière activité consiste à dresser le portrait de trois entreprises québécoises liées au design de mode qui ont attiré votre attention et pour lesquelles vous aimeriez créer des vêtements.

Plusieurs choix d'entreprises s'offrent à vous, soit des entreprises de design de vêtements sport, de prêt-à-porter, de vêtements pour enfants ou sur mesure, de création de chapeaux ou de sacs à main, etc.

1^{re} étape



À l'aide des sites Web suggérés sur la page Liens PPO [<http://liensppo.qc.ca>], outil *Design de mode, confection et stylisme*, Activité 9, choisissez trois entreprises québécoises liées au design de mode.

2^e étape

Consultez le site Web des entreprises choisies. Faites d'autres recherches dans Internet concernant celles-ci.

3^e étape

Dans le tableau suivant, rédigez un résumé de vos découvertes sur chacune des entreprises choisies et inscrivez les renseignements demandés. Il est possible que vous ne trouviez pas toute l'information sur les sites consultés. Faites de votre mieux.



Fashion Design, WorldSkills Leipzig 2013 – Competition Day 1, par WorldSkills UK CC BY 2.0, via Flickr® [<https://www.flickr.com/photos/worldskillsteamuk/9203668044>]

Renseignements	Entreprise 1	Entreprise 2	Entreprise 3
Nom de l'entreprise			
Adresse du site Web de l'entreprise			
Nom du principal designer de mode ou du styliste de l'entreprise			
Courte biographie du designer de mode ou du styliste, si disponible (Consultez la rubrique « À propos » sur le site Web de l'entreprise.)			
Brève description du style des vêtements créés par l'entreprise			
Ce qui vous touche ou vous inspire dans le style des vêtements créés par l'entreprise			
Taille de l'entreprise (petite, moyenne ou grande) et répartition des tâches (Référez-vous au tableau des exemples de postes et de tâches du personnel à la page suivante pour vous familiariser avec le type d'entreprise.)			
Ce qui fait que vous aimeriez travailler dans une telle entreprise ou en posséder une comparable			

4^e étape

Si vous le souhaitez, ajoutez à votre portfolio les images des créations que vous avez le plus aimées pour chacune des entreprises.

Exemples de postes et de tâches du personnel d'une entreprise de design de mode	
Moyenne ou grande entreprise	Petite entreprise
<p>Les différents postes sont...</p> <p>... dans le service de design :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ designer ➤ assistant designer ➤ échantillonneur ➤ responsable de la mise en marché ➤ représentant des ventes ➤ responsable de la logistique ➤ autres <p>... dans le service des achats :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ gestionnaire des approvisionnements ➤ acheteur responsable ➤ assistant acheteur ➤ autres <p>... dans le service des patrons :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ patronniste ➤ patronnier ➤ responsable de la gradation ➤ responsable des placements de patrons pour le taillage ➤ autres <p>... dans l'atelier de confection :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ contremaître ➤ gestionnaire de la production ➤ contrôleur de la qualité ➤ autres 	<p>Souvent, le propriétaire-designer effectue toutes les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ recherche de tendances ➤ conception de collections ➤ recherche de clientèle ➤ rencontre avec les clients ➤ confection de modèles sur mesure ➤ supervision de la confection des modèles ➤ élaboration de patrons ➤ ajustement et correction de patrons ➤ gestion ➤ administration ➤ mise en marché ➤ autres <p>Les différents postes sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ chef d'atelier ➤ échantillonneur ➤ couturier ➤ représentant des ventes ➤ autres <p>Tâches des employés ou des sous-traitants :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ couture ➤ gérance ➤ représentation ➤ autres

Conclusion

Cette initiation au domaine du design de mode, de la confection et du stylisme est maintenant terminée. Il ne tient qu'à vous de poursuivre votre exploration et de la diversifier. Une foule de possibilités vous sont offertes!



Sewing Machine, par liccastyle, CC0, via Pixabay
<https://pixabay.com/en/sewing-machine-handcraft-housewife-606435/>

Pourquoi ne pas vous initier à la couture? Pour ce faire, choisissez un patron simple et du tissu et empruntez une machine à coudre. Des instructions accompagnent les patrons commerciaux et des tutoriels en ligne peuvent être consultés. Vous pouvez aussi vous informer pour savoir si des cours de couture destinés au grand public sont offerts dans votre municipalité. De plus, des gens de votre entourage (parents, grands-parents, voisins, amis de la famille, etc.) ont peut-être des

connaissances en couture et pourront vous donner un coup de main. N'hésitez pas à les consulter. Ces personnes seront heureuses de vous transmettre leur savoir.

En travaillant à partir de patrons commerciaux, vous découvrirez peut-être que la profession de patronnier vous intéresse et que vous aimeriez concevoir les patrons des vêtements dessinés par des designers de mode. Pour vous exercer, vous pouvez tenter de créer vos propres patrons à l'aide des modèles que vous avez élaborés dans ce guide d'activités. Par la suite, une fois votre tissu choisi, vous pourrez vous lancer dans la confection d'un vêtement que vous aurez vous-même imaginé.

Avant de jeter ou de mettre au recyclage vos vêtements trop usés pour être donnés à des amis ou à des œuvres de charité, retirez les garnitures, telles que les boutons, les écussons, la dentelle, les franges, les cordons, les fermetures éclair, le cuir et la fourrure, et créez avec celles-ci une banque d'éléments décoratifs qui pourront être ajoutés à vos créations ou aux vêtements fabriqués en industrie que vous vous procurerez. Au fil du temps, cette banque prendra de l'ampleur et fera des envieux! Qui sait, ces éléments finiront peut-être par redevenir une tendance de la mode! Et c'est vous, styliste amateur, qui en aurez donné le ton!



Ceinture par Couleur, CC0, via Pixabay <https://pixabay.com/fr/ceintures-cuir-brun-m%C3%A9tal-costume-1688135/>
 Cuir par Activedia, CC0, via Pixabay <https://pixabay.com/fr/cuir-machine-%C3%A0-coudre-v%C3%AAtements-768245/>
 Fourrure par 14398, CC0, via Pixabay <https://pixabay.com/fr/vison-fourrure-taxidermie-cheveux-247488/>
 Boutons par Melly95, CC0, via Pixabay <https://pixabay.com/fr/boutons-color%C3%A9-couleur-handarbeiten-628819/>

L'organisation d'un défilé dans votre école pourrait également être une activité stimulante pour poursuivre votre exploration du domaine de la mode. Pour ce faire, communiquez avec des propriétaires de boutiques de vêtements de votre municipalité et entourez-vous de personnes de confiance qui sauront vous accompagner dans la réalisation de ce projet.

Vous pouvez également vous procurer différents jeux sérieux et applications pour tablette, téléphone intelligent ou ordinateur reproduisant les tâches d'un styliste vestimentaire personnel : vous aurez à faire l'achat virtuel de vêtements et accessoires dans le but de vêtir un mannequin pour une occasion spécifique. Faites une recherche sur votre appareil pour trouver ce type de jeux ou d'applications!



Fashion Show, par 3112014, CC0, via Pixabay [<https://pixabay.com/fr/d%C3%A9fil%C3%A9-de-mode-la-mode-passerelle-1746593/>]

Si possible, vous pouvez aussi aller rencontrer des travailleurs du secteur de la confection et du design de mode à leur atelier ou entreprise. Cherchez un mentor ou un cybermentor qui pourra répondre à vos questions ou encore inscrivez-vous aux journées portes ouvertes de centres de formation qui offrent un programme en lien avec vos aspirations. Vous pouvez également demander, pour votre anniversaire, une rencontre avec un styliste vestimentaire professionnel qui fera la tournée des boutiques avec vous. Tant de possibilités d'exploration s'offrent à vous!

Il se peut que vous soyez plus attirés par des professions connexes, telles que la gérance d'une entreprise de mode, la photographie de mode, le mannequinat, la confection de costumes, la vente, la création de textile, la gradation de patrons ou l'inspection de vêtements. Faites des recherches dans Internet et consultez les sites Web de Repères et de l'Inforoute FTP pour en apprendre davantage et poursuivre votre exploration.

Saviez-vous que certaines personnes formées en design de mode et en création sur mesure se spécialisent dans un seul champ d'expertise? Cette spécialisation peut être, par exemple, la création personnalisée de tenues de patinage artistique, de costumes de scène, de vêtements d'époque, de sacs à main ou de vêtements haute performance pour des athlètes.



Patinage Danse, par Wikimedia Images, CC0, via Pixabay [<https://pixabay.com/fr/figure-patinage-championnats-danse-836177/>]

Dans le domaine de la mode, toutes les ambitions sont permises. Certaines personnes rêvent que l'une de leurs créations soit portée par une célébrité à l'occasion de la soirée des Oscars, une chanteuse populaire ou encore le champion du monde de planche à neige. D'autres aspirent à créer leurs propres collections de vêtements et à ouvrir une boutique dans un centre-ville. D'autres encore se voient vendre leurs confections en ligne par l'intermédiaire de leur entreprise virtuelle.

Le marché de l'emploi pour les diplômés en design de mode n'est cependant pas facile à percer. Plusieurs se dirigeront vers la fabrication industrielle, la conception pour les grandes chaînes de copie de vêtements ou d'accessoires à la mode ou des postes de patronnier, de styliste vestimentaire personnel, de commis-vendeur, d'inspecteur de vêtements ou d'acheteur pour des maisons de stylistes de mode, par exemple, espérant un jour voir leurs propres collections reconnues par les grands de la mode. Certains travailleurs du secteur de la mode sont à l'emploi d'une entreprise et développent en parallèle leur propre commerce de design et de confection sur mesure⁷.

La créativité, le dynamisme, l'esprit critique et d'initiative, la minutie, la persévérance, le sens de l'observation et de l'organisation constituent des qualités essentielles à l'exercice d'une profession dans le domaine de la mode. D'autres qualités sont nécessaires selon la spécialité choisie⁸.

Enfin, il importe de savoir qu'il est de plus en plus requis d'avoir des habiletés informatiques pour travailler dans le domaine du design de mode. En effet, en plus de la table à dessin, des règles, des équerres, des ciseaux, de la craie de tailleur, des épingles, de la roulette à patron, des patrons, entre autres, les designers de mode utilisent divers logiciels, dont ceux de conception assistée par ordinateur (CAO), de dessin assisté par ordinateur (DAO), et de projet assisté par ordinateur (PAO)⁹.

À vous maintenant de « confectionner » votre avenir!



Boucle mouche, par Hans, CC0, via Pixabay
[<https://pixabay.com/fr/mouche-costume-mari%C3%A9-boucle-693663/>]

7. Ce paragraphe est inspiré de textes du [Guichet emploi, du gouvernement du Canada](#).

8. Ce paragraphe est inspiré d'une recherche faite sur le site Web [Repères](#) avec le mot-clé *mode*.

9. *Loc. cit.*

Inventaire

- Magazines papier ou numériques (*Clin d'œil, ELLE Québec, InStyle, Women's Wear Daily*, etc.)
- Bottin téléphonique de sa région (Pages Jaunes)
- Ciseaux de tailleur
- Bâton de colle
- Cartons de présentation (environ 24 x 36 po)
- Marqueur noir
- Crayons-feutres ou crayons de bois (les vôtres)
- Huit craies de tailleur de couleurs variées
- Feuilles de papier calque 8 ½ x 11 po
- Agrafeuse, y compris les agrafes
- Morceaux d'étoffe d'une longueur de 10 cm (la largeur n'a pas d'importance) :
 - denim bleu, 12 onces
 - velours de coton
 - velours côtelé
 - dentelle mécanique de couleur
 - tissu à carreaux contenant un certain pourcentage de laine (pied-de-poule, Prince de Galles, damier, etc.)
 - toile 100 % coton
 - suédine de couleur (Ultra suède)
 - étoffes imprimées en coton et en polyester
 - satin de couleur
 - tricot avec élasthanne (Lycra)
 - autres morceaux d'étoffe, au choix
- Petit fusil à colle chaude
- Morceaux de garniture d'une longueur de 1 m :
 - rubans de différentes couleurs et largeurs
 - cordons
 - dentelle
 - frange de perles
 - autres morceaux de garniture, au choix
- Autres garnitures :
 - perles
 - paillettes
 - écussons autocollants
 - plumes
 - boutons
 - autres, au choix
- Aiguille à coudre n° 8
- Rouleau de fil à coudre (extrafort)
- Morceau de toile mince *broadcloth* de coton de 20 cm sur 20 cm
- Appareil photo de la classe de PPO ou son propre appareil photo, sa tablette électronique ou son téléphone intelligent