

DETAIL DU PROGRAMME 2022/2023

MODULE	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES & CREATIFS	NOTIONS A ABORDER	COMPETENCES MISES EN ACTION	RESTITUTION	NB D'HEURES
MODULE 1 Identité Créative * Culture Mode et Ethique	Revenir aux origines de la vocation de créatif. Pulser dans sa mémoire et comprendre d'où vient sa singularité. Découvrir et essayer de définir son identité créative par l'image, le vêtement et des références artistiques. Se positionner dans le monde de la mode de l'art, culturellement et éthiquement.	Apprendre à analyser son travail	Qu'est ce qu'une ID créative	Sens de l'analyse	Présenter à l'oral et plastiquement son univers créatif. La forme est libre : moodboard, vidéo, chanson, chorégraphie, 3D etc...  Quelles sont mes influences, mes inspirations, mes valeurs éthiques. Quel est mon impact environnemental, social et sociétal ?	48 HEURES
		Apprendre à parler de soi et de son travail	Comment exprimer son ID créative	Creativité		
		Comprendre comment exprimer sa créativité	Moodboards	Introspection		
		Savoir faire des recherches	Wordings	Curiosité		
		Définir les valeurs qui portent mon ID créative	Expression orale et plastique	Recherches théoriques et pratiques		
		Comprendre en quoi la créativité m'est essentielle	Mode éthique	Engagement social et éthique		
		Comprendre comment s'exprime ma créativité	Culture Mode et artistique	Découverte du collectif		
		Définir les bases de mon univers créatifs				
		Comprendre la différence entre inspiration et référence				
		Sortir de ses automatismes de création de vêtements				
MODULE 2 Expérimentation Volumes * Upcycling	Découvrir son rapport au corps en expérimentant le volume de façon instinctive. Faire du moulage sur corps en mesurant et en stockant avec du papier, du textile etc... Associer un vêtement et comprendre les enjeux de la fonctionnalité. Découvrir les techniques d'upcycling et les appliquer.	Expérimenter le volume sans la contrainte de la durabilité	Création instinctive	Expérimentation volume	Présentation de volumes expérimentaux sur mannequin et de tout le processus de recherche en images. Présentation d'un vêtement abouti, qui peut se plier sur le corps et comprenant au moins deux techniques d'upcycling découvertes pendant le module	51 HEURES
		Appréhender de nouvelles façons de créer par le volume	Rapport entre corps et volume	Sculpture		
		Savoir documenter son travail et l'analyser	Technique d'upcycling	Couture		
		Découvrir les techniques d'upcycling	Structure d'un vêtement			
		Faire transformer l'hyper libéré un concept	Découverte montage d'un vêtement			
		Aboutir un vêtement portable				
		Apprendre à dessiner un corps	Desins libres	Desin (main & digital)		
		Apprendre à illustrer un vêtement	Desins techniques	Collage		
		Comprendre la notion d'intentions dans le dessin	Capacité à définir son univers créatif par le dessin et la couleur	Observation		
		Expérimenter des techniques plastiques pour trouver le médium le plus adapté à son ID créative	Collage	Creativité		
MODULE 3 Speed Styling * Silhouettes de mode * Dessin technique	Dessiner le vêtement sur modèles vivants de façon instinctive et à travers différentes techniques (seulures, crânes, collage etc.). Illustrer de façon plus figurative une silhouette pour que l'on puisse comprendre les vêtements et textiles. Créer une silhouette qui correspond à son univers créatif et aborder le dessin technique.	Apprendre à dessiner techniquement un vêtement	Concentration	Concentration	Sélectionner les silhouettes abstraites les plus fortes ainsi qu'une déconstruction des silhouettes illustrées qui correspondront à l'univers créatif du stagiaire.  Intégrer une silhouette qui inclut dessin ou collage et dessin technique des pièces portées.	18 HEURES
		Apprendre à dessiner un corps	Desins libres	Desin (main & digital)		
		Apprendre à illustrer un vêtement	Desins techniques	Collage		
		Comprendre la notion d'intentions dans le dessin	Capacité à définir son univers créatif par le dessin et la couleur	Observation		
		Expérimenter des techniques plastiques pour trouver le médium le plus adapté à son ID créative	Collage	Creativité		
		Apprendre à dessiner techniquement un vêtement	Concentration	Concentration		
		Connaitre les types de finitions à illustrer	Expérimentation plastique	Approche technique du vêtement		
		Aborder la notion de line-up				
		Aborder la notion de plan de collection				
		Apprendre à dessiner un corps	Desins libres	Desin		
MODULE 4 Education Digitale	Découverte des outils digitaux et numériques permettant la création graphique et la manipulation par collage à travers les logiciels Adobe Illustrator et Photoshop. Apprendre à mettre en page son travail et à le valoriser par du texte et de la typographie. Recherche d'une identité graphique en lien avec son ADN créatif. Savoir préparer un PDF pour une présentation digitale ou un dossier à imprimer.	Apprendre à utiliser la suite Adobe	Desins libres	Desin	Réaliser une présentation digitale de mini portfolio des silhouettes créées et mises en page lors du module.	27 HEURES
		Apprendre à dessiner grâce aux outils numériques	Desins techniques	Collage		
		Jouer avec les outils numériques pour trouver de nouvelles pistes créatives	Capacité à définir son univers créatif par le dessin et la couleur	Observation		
		Trouver son ID créative graphiquement	Collage	Manipulation digitale		
		Aborder la typographie	Concentration	Concentration		
		Connaitre les contraintes liées à la fabrication d'un PDF	Expérimentation plastique	Technique d'impression		
		Savoir préparer un fichier pour un imprimeur		Layout		
				Organisation		
MODULE 5 Recherche Couture * Base de Conception d'un vêtement	Première approche de la couture à travers la déconstruction d'un vêtement. Découverte du vocabulaire et des bases techniques nécessaires à la conception d'un vêtement.	Découverte de la couture	Couture	Histoire	Créer un vêtement conçu à partir des techniques d'upcycling vues lors du module. Le patron sur modèle vivant ou croquis. Présentation orale du processus de création.	24 HEURES
		Comprendre comment est conçu un vêtement	Prise de mesures	Concentration		
		Avoir une première approche des proportions du corps	Patrons	Observation		
		Savoir lire un patronage	Principe d'upcycling	Appréhension manuelle		
		Savoir piquer droit	Conception d'un vêtement à plat			
		Avoir quelques notions de montage machine et main	Vocabulaire technique de base			
		Découverte du médiane	Médiane			
		Acquérir les bases du patronage	Patronage	Capacité à mettre à plat un volume		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Créer un vêtement à plat	Mode éco responsable	Traité compte du contexte écologique et sociétal du monde de la mode		
MODULE 6 Modélisme upcycling * Ecoresponsabilité	Découverte du modélisme et des techniques de patronage à travers l'upcycling. Apprendre à être créatif en intégrant la contrainte d'un vêtement portable été bien coupé, ourlé.	Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling	Présenter une toile d'un vêtement pensé à plat et de son patronage entièrement réalisé et pensé de façon responsable (économie de matières, réutilisation de matériaux existants)	36 HEURES
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Créer un vêtement à plat	Mode éco responsable	Traité compte du contexte écologique et sociétal du monde de la mode		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer un upcycling		
MODULE 7 Sérialité et innovation textile * Histoire de la mode et du textile	Appréhender la mode autrement, à travers son histoire, occidentale, asiatique et orientale. Et à travers le textile et son impact sur le développement d'un vêtement. Découverte de la sérialité, des techniques d'impression et de la notion de motifs.	Découvrir les modes de chaque continent	Histoire de la mode	Curiosité	Réaliser un fanzine, vêtement, tissu ou autre support utilisant le motif sérialité qui aura été créé à partir des techniques d'impressions découvertes.  Présentation orale du résultat et du processus de création.	45 HEURES
		Apprendre à lire patrimoniale et création	Sérialité	Creativité		
		Découvrir le textile, ses origines, ses symboles et ses innovations	Innovation textile	Sens des couleurs		
		Création de motifs	Textile éco responsable	Capacité de recherches		
		S'exprimer graphiquement	Créations de motifs	Expérimentation textile		
		Sens de l'innovation	Impression	Rigueur		
		Découverte de la maroquinerie	Maroquinerie	Observation		
		Découverte des techniques du cuir	Le cuir et ses alternatives	Curiosité		
		Création d'accessoires de mode	L'accessoire de mode	Capacité manuelle et artisanale		
		Expression de son ID créative à travers un objet	La volume déconnecté du corps	Manipulation de volume		
MODULE 8 Maroquinerie - Souliers * Volume et Sac	Apprendre à sélectionner et organiser ses créations.	Apprendre à sélectionner et organiser ses créations	Mise en page	Capacité d'analyse	Réaliser un portfolio papier ou digital, un film sur une performance, une chanson etc... priorisant tous les travaux créatifs réalisés durant le cycle 1. Présentation de son travail devant un collectif avec un argumentaire étayé sur l'impact de son travail.	51 HEURES
		Appréhender le rôle et le poids d'une image	Video	Curiosité		
		Découvrir la vidéo	Photos	Outils digitaux		
		S'initier à des techniques d'expressions artistiques nouvelles	Layout	Layout		
		Mettre en scène sa production artistique	Identité graphique, plastique, artistique et corporelle	Adaptabilité à de nouveaux médiums		
MISSIONS SOLIDAIRES	Participer à la vie d'une association, contribuer à une œuvre solidaire, soutenir une cause relative aux valeurs de l'association et y participer créativement.	Développer son engagement citoyen	Solidarité	S'adapter à un public différent	Réaliser une pièce, un accessoire, une campagne de communication etc. Le mettre en image et le présenter aux professionnels	2 à 3 projets professionnels par stagiaire soit 60 à 90 heures
		Comprendre le rôle et l'importance des associations dans le paysage socio-professionnel	Engagement	Développer sa confiance en soi		
		Savoir transmettre ses compétences	Citoyenneté	Savoir transmettre un savoir		
			Pacte républicain	Savoir écouter		
<b>Nb d'heures de formation du Cycle 1</b>						<b>417 heures</b>

**357 heures**

MODULE	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES & CREATIFS	NOTIONS A ABORDER	COMPETENCES MISES EN ACTION	RESTITUTION	NB D'HEURES
COLLABORATIONS PROFESSIONNELLES	En situation de travail, répondre à un appel de charges précis dans les délais impartis.	Savoir répondre à un brief créatif	Travail en équipe	Creativité	Réaliser une pièce, un accessoire, une campagne de communication etc. Le mettre en image et le présenter aux professionnels	2 à 3 projets professionnels par stagiaire soit 60 à 90 heures
		Répondre dans les délais et sous contraintes des associations dans le paysage socio-professionnel	Recherches créatives	Savoir être professionnel		
COLLECTION COLLECTIVE	Créer collectivement une mini collection de 40 pièces minimum. La mettre en scène en vue d'un défilé	Mettre en œuvre sa créativité		Practicalité	Réalisation d'un fashion film ou d'un défilé, de la conception à la réalisation et la mise en lumière	6 mois à raison de 2 à 5 semaines, selon l'exigence du projet
		Adapter une posture professionnelle		Gestion de projet		
NÈME CYCLE INSERTION PROFESSIONNELLE	Accompagnement individuel à l'insertion professionnelle	Concevoir, créer et promouvoir une collection	Technique/couture/dessin	Creativité	Rapport de stage Bilan des compétences acquises	Max. 6 mois de stage professionnel
		Concevoir, créer et mettre en œuvre/évaluer (fashion film ou défilé)	Coordination de projets	Travail en équipe		
		Mettre en œuvre sa créativité au service du collectif	Travail avec d'autres professionnels	Gestion de projet		
				Practicalité		
				Savoir être professionnel		
<b>Nb d'heures de formation du Cycle 2</b>						<b>483 heures</b>

MODULE	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES & CREATIFS	NOTIONS A ABORDER	COMPETENCES MISES EN ACTION	RESTITUTION	NB D'HEURES
COLLABORATIONS PROFESSIONNELLES	En situation de travail, répondre à un appel de charges précis dans les délais impartis.	Savoir répondre à un brief créatif	Travail en équipe	Creativité	Réaliser une pièce, un accessoire, une campagne de communication etc. Le mettre en image et le présenter aux professionnels	2 à 3 projets professionnels par stagiaire soit 60 à 90 heures
		Répondre dans les délais et sous contraintes des associations dans le paysage socio-professionnel	Recherches créatives	Savoir être professionnel		
COLLECTION COLLECTIVE	Créer collectivement une mini collection de 40 pièces minimum. La mettre en scène en vue d'un défilé	Mettre en œuvre sa créativité		Practicalité	Réalisation d'un fashion film ou d'un défilé, de la conception à la réalisation et la mise en lumière	6 mois à raison de 2 à 5 semaines, selon l'exigence du projet
		Adapter une posture professionnelle		Gestion de projet		
NÈME CYCLE INSERTION PROFESSIONNELLE	Accompagnement individuel à l'insertion professionnelle	Concevoir, créer et promouvoir une collection	Technique/couture/dessin	Creativité	Rapport de stage Bilan des compétences acquises	Max. 6 mois de stage professionnel
		Concevoir, créer et mettre en œuvre/évaluer (fashion film ou défilé)	Coordination de projets	Travail en équipe		
		Mettre en œuvre sa créativité au service du collectif	Travail avec d'autres professionnels	Gestion de projet		
				Practicalité		
				Savoir être professionnel		
<b>Nb d'heures de formation du Cycle 2</b>						<b>483 heures</b>