

Tableau 1

Cycle Découverte							
Chaque module commence par un test de niveaux et constitution binôme	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & CRÉATIFS	NOTIONS À ABORDER	COMPÉTENCES MISES EN ACTION	DÉROULÉ	RESTITUTION	NB D'HEURES
<b>MODULE 1</b> Identité Créative * Culture Mode et Éthique	Revenir aux origines de sa vocation de créatif. Puiser 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 et de l'art, culturellement et ethniquement.	Apprendre à analyser son travail	Qu'est ce qu'une ID créative	Sens de l'analyse	Phase 1 / ma vocation // 2 jours	Une présentation oral et plastique de son univers créatif. La forme est libre : moodboard, video, chanson, chorégraphie, digitale etc. Incluant des réponses aux questions suivantes : pourquoi je suis créatif, d'où vient ma vocation, comment j'exprime plastiquement ma créativité, quelles sont mes inspirations et mes références, quelles sont mes valeurs éthiques. Répondre à la question : quel est mon impact environnemental, social et societal?	Phase 1 / 12
		Apprendre à parler de soi et de son travail	Comment exprimer son ID créative	Créativité			Phase 2 / 12
		Comprendre comment exprimer sa créativité	Moodbaods	Introspection			Phase 3 / 18
		Savoir faire des recherches	Wordings	Curiosité	Phase 2 / exprimer sa créativité // 2 jours		Total 42
		Définir les valeurs qui portent mon ID créative	Expression orale et plastique	Recherches théoriques et plastiques			
		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			Phase 3 / Culture éthique // 2 jours et culturelle // 1 jour		
Comprendre la différence entre inspirations et références							
<b>MODULE 2</b> Expérimentation Volumes * Upcycling	Découvrir son rapport au corps en expérimentant le volume de façon instinctive. Faire du moulage sur corps en mouvement et sur Stockmann avec du papier, du textile etc. Aboutir à un vêtement en comprenant les enjeux de la fonctionnalité. Découvrir les techniques d'upcycling et se les approprier.	Sortir de ses automatismes de création de vêtements	Moulage	Compréhension d'un vêtement	Phase 1 / Expérimentation volume : à partir de différentes matières plastiques ou textiles, créer des volumes sur corps ou stockmann, documenter ses recherches et choisir la plus forte pour la transformer en vêtement / 4 jours	Présentation de volumes expérimentaux sur mannequins et de tout le processus de recherches en images. Présentation d'un vêtement abouti, qui peut se placer sur le corps comprenant au moins deux techniques d'upcycling découvertes pendant le module. Transcription à l'oral devant le groupe.	Phase 1 / 24
		Comprendre les proportions d'un corps	Lâcher prise	Créativité			Phase 2 / 18
		Expérimenter le volume sans la contrainte de la portabilité	Création instinctive	Expérimentation volume			Phase 2 / Découverte upcycling : à partir de 3 vêtements chinés, créer une seule pièce portable qui utilisent les techniques d'upcycling découvertes. Déconstruire les vêtements pour en comprendre leur construction / 3 jours
		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				
		Savoir transformer l'hyper liberté en concept	Découverte montage d'un vêtement				Total 42
		Aboutir un vêtement portable					
<b>MODULE 3</b> Speed Styling * Silhouettes de mode * Dessin technique	Dessiner le vêtement sur modèles vivants de façon instinctive et à travers différentes techniques (peintures, craies, collages 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	Apprendre à dessiner un corps	Dessins libres	Dessin	Phase 1 / Speed Styling : à partir de vêtements apportés par les jeunes, faire des silhouettes sur modèle vivant, dessiner en un temps limité, une intention de la silhouette. Différentes techniques seront expérimentées / 2 jours	Phase 1 / 12	
		Apprendre à illustrer un vêtement	Dessins techniques	Collage		Phase 2 / 12	
		Comprendre la notion d'intentions dans le dessin	Capacité à définir son univers créatif par le dessin et la couleur	Observation	Une sélection des silhouettes abstraites les plus fortes ainsi qu'une déclinaison des silhouettes illustrées qui correspondent à l'univers créatif du stagiaire. Intégrer une silhouette qui inclus, dessins ou collages et dessins techniques des pièces portées.		
		Expérimenter des techniques plastiques pour trouver le médium le plus adapté à son ID créative	Collages	Créativité			
		Apprendre à dessiner techniquement un vêtement	Concentration	Concentration			

Cycle Découverte								
Chaque module commence par un test de niveaux et constitution binôme	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & CRÉATIFS	NOTIONS À ABORDER	COMPÉTENCES MISES EN ACTION	DÉROULÉ	RESTITUTION	NB D'HEURES	
	univers créatif et aborder le dessin technique.	Connaître les types de finitions à illustrer	Expérimentation plastique	Approche technique du vêtement	Phase 2 / Dessiner de façon plus réaliste et lisible une silhouette de mode par dessins ou collages. Trouver une silhouette qui correspond à son univers créatif. Découvrir les notions du dessin technique.		Total 24	
		Aborder la notion de line up						
		Aborder la notion de plan de collection						
<b>MODULE 4</b> Education Digitale	Découverte des outils digitaux et numériques permettant la création graphique et la manipulation par collages à travers les logiciels dédiés : 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	Dessins libres	Dessin	Phase 1 / par demi Groupe (10 jeunes), approche d'illustrator et photoshop pour créer une silhouette digitale en phase avec son ID créative.	Une présentation digitale d'un mini portfolio des silhouettes créées et mises en page lors du module. Une analyse de l'ID créative qui se dégage.	Phase 1 / 18	
		Apprendre à dessiner grâce aux outils numériques	Dessins techniques	Collage			Phase 2 / 24	
		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	Collages	Manipulation digitale				
		Aborder la typographie	Concentration	Concentration	Phase 2 / mettre en page ses silhouettes, les associer à de la typographie et à un univers graphique personnel. Via Indesig, préparer un PDF digital et pour le print.	Total 42		
		Connaître les contraintes liées à la réalisation d'un PDF	Expérimentation plastique	Technique d'impression				
		Savoir préparer un fichier pour un imprimeur		Layout				
				Organisation				
<b>MODULE 5</b> Découverte 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	Minutie	Phase 1 / Déconstruire un vêtement pour comprendre comment il a été conçu et monté. Observer la différence entre pièce à plat et en volume.	Un vêtement qui est conçu à partir des techniques d'upcycling vues lors du module. Présentation sur mannequin vivant ou Stockman. Présentation orale du process.	Phase 1 / 24	
		Comprendre comment est conçu un vêtement	Prise de mesures	Concentration			Phase 2 / 12	
		Avoir une première approche des proportions du corps	Patrons	Observation				
		Savoir lire un patronage	Principe d'upcycling	Aptitude manuelle	Phase 2/ Aborder la coupe à plat par l'upcycling. Découvrir les différentes méthodes d'upcycling possibles.	Total 36		
		Savoir piquer droit	Conception d'un vêtement à plat					
		Avoir quelques notions de montage machine et main	Vocabulaire technique de base					
<b>MODULE 6</b> 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, monté.	Découverte du modélisme	Modélisme	Minutie	Phase 1 / A partir de vêtements collectés, imaginer de nouvelles pièces en upcycling. Apprendre à réutiliser les éléments existants et à les transformer créativement.	Présentation d'une toile, d'un vêtement pensé à plat et de son patronage entièrement réalisé et pensé de façon responsable (économie de matières, réutilisation de morceaux existants).	Phase 1 / 24	
		Acquérir les bases du patronage	Patronage	Capacité à mettre un plat un volume			Phase 2 / 12	
		Appréhender les techniques de coupe d'un vêtement	Techniques d'upcycling	Créer en upcycling				
		Créer un vêtement à plat	Mode eco responsable	Tenir compte du contexte écologique et sociétale du monde de la mode	Phase 2 / Prendre conscience des enjeux écologiques et sociaux du monde de la mode à travers des expositions, des visites et des échanges			
		AbordCréer un vêtement à partir d'une pièce existante	Allier conception technique et créativité	Concentration				

Cycle Découverte								
Chaque module commence par un test de niveaux et constitution binôme	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & CRÉATIFS	NOTIONS À ABORDER	COMPÉTENCES MISES EN ACTION	DÉROULÉ	RESTITUTION	NB D'HEURES	
					avec des créateurs de mode écoresponsable.		Total 36	
<b>MODULE 7</b> <b>Sérigraphie et innovation textile</b> <b>*Histoire de la mode et du textile</b>	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 sérigraphie, des techniques d'impression et de la notion de motifs. Appréhender le design textile et l'impression. Se familiariser avec les alternatives aux textiles conventionnels, développer son sens de l'innovation.	Découvrir les modes de chaque continent	Histoire de la mode	Curiosité	Passe 1 / Création d'un motif. Découvrir comment se conçoit un motif et quelles sont les techniques d'impression textile. Explorer la sérigraphie sur différents supports et jouer avec le motif pour créer un vocabulaire en lien avec un message ou une identité créative.	Un vêtement, un accessoire ou un support papier (affiche, carnets etc.) utilisant un motif sérigraphié qui aura été créé à partir des techniques d'impression découvertes. Présentation orale devant le groupe du résultat et du process.	Phase 1 / 24	
		Apprendre à lier patrimoine et création	Sérigraphie	Créativité			Phase 2 / 12	
		Découvrir le textile, ses origines, ses symboles et ses innovations	Innovation textile	Sens des couleurs				
		Création de motifs	Textile éco responsable	Capacité de recherches	Phase 2 / Appréhender l'histoire de la mode à travers les continents, comprendre l'influence de l'histoire du costume et du textile sur les créations contemporaines.		Total 36	
		S'exprimer graphiquement	Créations de motifs	Expérimentation textile				
			Impression	Rigueur				
<b>MODULE 8</b> <b>Maroquinerie Souliers</b> <b>*Volume et Sacs</b>	Découverte de la maroquinerie, de son vocabulaire et des techniques utilisés. Aborder la notion d'accessoire de mode et son impact dans une silhouette. A travers le soulier et le sac. Travail expérimental sur les volumes, dessins et rapports d'échelle.	Découverte de la maroquinerie	Maroquinerie	Observation	Phase 1 / A partir de chaussures existantes, comprendre la structure d'un soulier, son équilibre et les exigences techniques que cela impose. Expérimenter ensuite instinctivement la création d'un soulier et son impact sur la silhouette de mode.	Une série de souliers et de sacs créer en upcycling. Une présentation orale et plastique devant le groupe qui intègre également recherches, dessins, process et maquettes.	Phase 1 / 24	
		Découverte des techniques du cuir	Le cuir et ses alternatives	Curiosité			Phase 2 / 12	
		Création d'accessoires de mode	L'accessoire de mode	Capacité manuelle et artisanale				
		Expression de son ID créative à travers un objet	Le volume déconnecté du corps	Manipulation de volume	Phase 2 / Aborder le volume à partir de la déconstruction de sacs. Comprendre la notion de porter et comment se lie l'accessoire au corps. Créer un vocabulaire d'attitudes à travers l'accessoire.		6Total 38	
		Expérimentation volume	Upcycling d'accessoires	Recherche par l'upcycling				
<b>MODULE 9</b> <b>Expression artistique</b> <b>*Mettre en scène graphiquement</b>	Apprendre à organiser et mettre en scène son travail en choisissant le médium le plus adapté à son univers créatif : photo, video, performance, digital etc.	Apprendre à sélectionner et organiser ses créations	Mise en page	Capacité d'analyse	Phase 1 / à travers des expositions photographiques et des ateliers de création video, comprendre le sens d'une image pour pouvoir en créer. Et identifier la singularité de sa propre production.	Un portfolio papier ou digital, ou un film, une performance, une chanson etc. regroupant tous les travaux créatifs réalisés pendant le cycle 1. Mettant en exergue son identité créative. Une présentation orale devant le collectif avec un argumentaire étayé sur l'impact de son travail.	Phase 1 / 12	
		Appréhender le rôle et le poids d'une image	Video	Curiosité			Phase 2 / 24	
		Découvrir la video	Photos	Outils digitaux				
		S'initier à des techniques d'expressions artistiques nouvelles	Layout	Layout	Phase 2 / Mettre en scène et en page sa production artistique en respectant son ID créative et en choisissant le médium le plus adapté à ses qualités et à son sens.		Total 36	
		Mettre en scène sa production artistique	Identité graphique, plastique, artistique et corporelle	Adaptabilité à de nouveaux médiums				

Cycle Découverte							
Chaque module commence par un test de niveaux et constitution binôme	DESCRIPTIF	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & CRÉATIFS	NOTIONS À ABORDER	COMPÉTENCES MISES EN ACTION	DÉROULÉ	RESTITUTION	NB D'HEURES
Cycle Expérience							
Collection Collective		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler en équipe</li> <li>- Communiquer avec son équipe</li> <li>- Concevoir une collection de vêtements et accessoires de A à Z</li> <li>- Appréhender la production d'un événement (défilé, performance...) ou d'un fashion film</li> <li>- Se remettre en question</li> <li>- Identifier ses forces et ses faiblesses en création, production, communication</li> <li>- Identifier ses compétences et ses envies professionnelles futures</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif</li> <li>- Brainstormings créatifs en collectif</li> <li>- Encouragement de l'entraide grâce à la complémentarité des compétences de chacun</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Collection collective à produire</li> <li>- Présentation de la collection à produire (événement, fashion film, lookbook, etc.)</li> </ul>	479
Projets Professionnels - Missions solidaires & projets spéciaux		<ul style="list-style-type: none"> <li>- - Comprendre et découvrir différents métiers, techniques, tendances, milieux</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif</li> <li>- Brainstormings créatifs en collectif</li> <li>- Encouragement de l'entraide grâce à la complémentarité des compétences de chacun</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation des acquis par les marques ou partenaires en fin de</li> </ul>	119
							Total d'heure : 1030
							Document créé le 29 septembre 2022