

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
<u>Cycle Découverte</u>					
Identité créative	Epanouissement personnel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et faire le lien avec ses origines, son histoire, son parcours et le choix de sa formation,</li> <li>• Identifier et prioriser des références en fonction de son ADN créatif,</li> <li>• Renforcer la mise en place d'un processus créatif</li> <li>• Respecter un cadre qu'il aura préalablement défini avec ses formateurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Mise à disposition de références,</li> <li>- Lecture commentée,</li> <li>- Projection de visuels commentés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mood-boards de « Archives familiales », « les mois fantasmés, les passeurs », « univers créatifs ».</li> <li>• Présentation orale des moodboards</li> <li>• Présentation orale de l'animal totem</li> </ul>	12h
Couture	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtriser et régler une machine à coudre</li> <li>• Monter 2 types de poches et 2 types de Zip</li> <li>• Monter une manche</li> <li>• Réaliser plusieurs types de plis</li> <li>• Appréhender le moulage sur mannequin</li> <li>• Obtenir une aisance et une assurance face au montage d'un modèle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réalisation et présentation d'un masque</li> <li>• Réalisation de coussins</li> <li>• Réalisation d'un porte-épingle</li> </ul>	39h
Modélisme	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déchiffrer un patronage.</li> <li>- Comprendre le langage technique.</li> <li>- Échanger avec des techniciens du vêtement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>un descriptif technique du vêtement qu'ils ont choisi en début de semaine</li> <li>- un dessin à plat de ce vêtement</li> <li>- quelques sections</li> <li>- une esquisse de patronage</li> </ul>	12h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Teinture & Imprimé	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teindre un tissu en réalisant des motifs.</li> <li>• Reconnaître un motif teint d'un motif imprimé.</li> <li>• Imprimer un motif placé ou all-over en linogravure (sur papier et tissu).</li> <li>• Imprimer un motif en cyanotype (sur papier et tissu).</li> <li>• Sérigraphier un motif sur papier.</li> <li>• Associer plusieurs techniques de création textile pour créer un motif.</li> <li>• Manier les formes et les contre-formes, le positif et le négatif lors de la réalisation d'un motif, selon la technique utilisée. Appréhender le travail en équipe lors de la co-création d'une pièce (communication, organisation, production).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Expérimentations guidées et expérimentations libres</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif, sur chaque travail individuel</li> <li>- Utilisation d'un seul médium puis association de plusieurs médiums entre eux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 propositions textile associant teinture et linogravure</li> <li>- 2 propositions textiles sur le motif associant 2 et 3 techniques de création textile</li> <li>- 1 pièce teint au cyanotype réalisée en collectif</li> <li>- 1 fanzine sérigraphié</li> </ul>	30h
Teinture naturelle (option)	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser toutes les étapes de la teinture naturelle : réaliser le bain de teinture, mordancer le tissu, teindre le tissu.</li> <li>- Savoir quel ingrédient donne quelle teinte et appréhender la réalisation de nuances.</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, sur chaque travail individuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plusieurs échantillons de tissus teints dans différents bains et avec différentes nuances.</li> </ul>	6h
Du fil à retordre	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre les mécanismes du tissage.</li> <li>- Citer différentes armures.</li> <li>- Différencier un tissu tissé d'un tissu tricoté et d'un non-tissé.</li> <li>- Broder au crochet et à l'aiguille.</li> <li>- Effectuer différents points de broderie et choisir quels sont les plus adaptés au résultat choisi.</li> <li>- Reconnaître une broderie main d'une broderie machine.</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, sur chaque travail individuel</li> <li>- Réalisations artisanales puis visite d'ateliers professionnels (inclus dans le module « Métiers de la mode »)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimentations à l'aiguille sur cercle à broder</li> <li>- Expérimentations au crochet sur métier à broder</li> </ul>	3h
Maille	Expérimentation créative	<p>Différencier la "maille" et le "chaîne et trame"</p> <p>Reconnaître et réaliser les différents points existants</p> <p>Créer et de transformer des modèles maille, grâce au tricot et au coupé-cousu</p> <p>Crocheter</p> <p>Tricoter</p> <p>Ajouter des applications sur des pulls et apprendre les différentes techniques de montage</p> <p>Défaire et customiser un modèle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Slides &amp; questionnaires de diagnostic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En binôme, réaliser une pièce en tricot-bras</li> <li>- En groupe, réaliser une pièce en jersey (tissu de la marque Koché / Don)</li> </ul>	15h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Silhouette de mode	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appréhender les proportions du corps humain et les lier à celles du vêtement.</li> <li>- Appréhender les volumes d'une silhouette habillée et les associations de pièces entre elles.</li> <li>- Retranscrire en dessin ses idées de matières, volumes et proportions de couleurs pour une silhouette.</li> <li>- Passer de l'inspiration au produit en traduisant un thème en vêtements.</li> <li>- Communiquer verbalement et à travers le dessin sur les détails techniques et les différentes parties du vêtement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Création intuitive chronométrée</li> <li>- Utilisation de médiums diversifiés (excepté les outils numériques)</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif, sur chaque travail individuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 silhouettes de mode en cohérence avec la planche d'inspiration réalisée lors du module « Image / Inspiration »</li> <li>- 3 dessins de studio en cohérence avec la planche d'inspiration réalisée lors du module « Image / Inspiration »</li> </ul>	30h
Apprivoiser la couleur	Expérimentation créative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déterminer de quoi est composée une couleur et de la reproduire à l'identique.</li> <li>- Créer une gamme de couleurs cohérente avec un thème d'inspiration choisi (gamme créée à partir de la planche d'inspiration réalisée dans le module « Images / Inspiration).</li> <li>- Parler des couleurs et d'une gamme en utilisant des mots précis décrivant les teintes, nuances, valeurs, températures, positionnements chromatiques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Utilisation exclusive de peinture (pas d'outils numériques)</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif, sur chaque travail individuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 gamme de couleurs peinte à la main, chaque couleur portant un nom et sa référence PANTONE.</li> <li>- La même gamme de couleurs en format numérique (HD, CMJN, PNG fond transparent) réalisée en cours « Numérique ».</li> </ul>	21h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Image / Inspiration	Travail de l'image	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploiter la richesse de son potentiel créatif en travaillant avec son instinct et en sortant de sa zone de confort.</li> <li>- Décrypter et associer les images, comprendre ce qu'elles expriment ensemble et non individuellement.</li> <li>- Mettre en page une composition pertinente et claire visuellement, pour exprimer un thème d'inspiration.</li> <li>- Extraire les informations produit (matières, formes, couleurs).</li> <li>- Exprimer un thème d'inspiration avec les bons mots, de manière précise et pertinente par rapport à l'ambiance créée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Utilisation exclusive de supports papier existants (pas de recherches web)</li> <li>- Réflexion et critiques constructives en collectif, sur chaque travail individuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 planche d'inspiration papier contrecollée.</li> <li>- La même planche d'inspiration en format numérique (HD, CMJN, PNG fond transparent) réalisée en cours « Numérique ».</li> </ul>	12h
Numérique		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser les logiciels Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator</li> <li>- Maîtriser des formats et des résolutions</li> <li>- Maîtriser des outils de colorimétrie et de chromie</li> <li>- Maîtriser des outils de retouches et de détourage</li> <li>- Maîtriser des outils de vectorisation</li> <li>- Maîtriser des outils de créations d'objets vectoriels</li> <li>- Maîtriser des outils de mises en page</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Exercices en lien avec les autres modules</li> <li>- Travail en binômes</li> </ul>	Travaux faits sur les différents logiciels	39h
Vidéo & Réalisation	Travail de l'image	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les bases de la réalisation, de la production, de l'écriture et du montage vidéo.</li> <li>- Comprendre et analyser une vidéo</li> <li>- Se positionner et revendiquer ses goûts cinématographiques</li> <li>- Développer un sens critique des images</li> <li>- Avoir des idées et commencer à développer des concepts pour une production vidéo dans le cadre de la collection collective.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Visionnage critique d'extraits vidéos</li> </ul>	Une sélection de 1 à 3 vidéos (clip, extrait de film, publicité, etc...) avec une analyse du montage, de la forme et du fond du média.	21h
Anthropologie dans la mode	Culture mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elever sa soif de découvertes culturelles pour aborder les us et les coutumes des artisans du monde au travers du textile.</li> <li>- Mener à bien un projet personnel de développement de savoir-faire.</li> <li>- Appréhender le sourcing des fibres les plus rares et nobles tout en respectant un cahier des charges précis et un budget.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'échanges oraux, discussions</li> <li>- Réflexion en collectif</li> </ul>	Un mémoire, que chacun écrira à sa manière, sur les questions et les réponses que lui auront apportées ces réflexions.	7h
Histoire de la mode occidentale	Culture mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer l'histoire occidentale du sportswear et du streetwear</li> <li>- Reconnaître les marques pionnières et leurs caractéristiques</li> <li>- Comprendre l'écosystème des tendances, du marketing, de l'image de marque et de la publicité appliqué aux marques de mode</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apports théoriques</li> <li>- Visionnage de vidéos / spots publicitaires et discussions</li> </ul>	Faire des recherches sur les publicités vidéos de marques de sportswear et streetwear et en apporter une pour le module.	4h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Mode & Cinéma	Culture mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir l'influence du cinéma classique et contemporain sur la mode</li> <li>- identifier les principales inspirations et leurs conséquences sur les tendances de Mode depuis les années 30</li> <li>- connaître les liens qui fédèrent ces deux univers liés à la représentation des personnalités qui ont fait la mode</li> <li>- comprendre les intérêts communs, économiques des marchés de la mode et du cinéma, leurs influences sur la production et la promotion des marques en 2021</li> </ul>	- Apports théoriques + applications pratiques		7h
Mode non-occidentale	Culture mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les différents savoir-faire textiles d'Afrique</li> <li>- Réfléchir à la création de mode issue du métissage ethnoculturel</li> <li>- Comprendre l'impact de la géopolitique sur la mode et les tendances</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Visites</li> <li>- Discussions collectives</li> </ul>	Contenu pour le média Nothing But The Wax (réalisé en groupes)	33h
Innovation textile	Culture mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les innovations existantes ou en cours de développement</li> <li>- Comprendre les enjeux de l'innovation textile</li> <li>- Décrire une matière existante ou désirée avec des adjectifs techniques et sensoriels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Exercices sensoriels</li> </ul>	Exposé sur les tissus innovants : 4 groupes de 5, choisir un des catégories (technique, biosourcé, smart, santé & environnement) Tissuthèque de la Casa93 à créer en collectif	24h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Mode responsable	Réinventer la mode	<p>Exprimer ses connaissances globales et approfondies de mode éthique et écologique.</p> <p>Intégrer les enjeux environnementaux et sociaux dans ses réflexions créatives et stratégiques</p> <p>Aborder le design et la communication de mode dans une optique de durabilité et de responsabilité sociale et environnementale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Echanges avec des professionnels</li> </ul>	Analyse de marque, lancement de leur marque éco-responsable (présentation orale).	30h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
La Glaneuse	Réinventer la mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionner les idées reçues par le système dans lequel il/elle a grandi</li> <li>- Faire des enjeux sociétaux un jeu de l'esprit et des mains</li> <li>- Trier créativement</li> <li>- Trouver des solutions DIY ( sourcing / techniques d'assemblages... )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Audit de la classe régulier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation seul une expérimentation textile de 15/15cm grâce aux matériaux alternatifs triés et en imaginant un métier à tisser "sauvage"</li> <li>- Présentation orale individuelle de leur expérimentation textile, me justifier au maximum leur choix par rapport à leur "manifeste".</li> </ul>	15h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
Upcycling	Réinventer la mode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regarder un vêtement en prenant en compte sa dimension historique et son potentiel upcycling</li> <li>- Transformer un vêtement</li> <li>- Réaliser une vidéo tutorielle en montrant les étapes de création et le résultat final</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Prise de vidéo du work in progress</li> <li>- Montage vidéo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une pièce upcyclée</li> <li>Une vidéo tuto sur la réalisation de cette pièce</li> </ul>	18h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
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 comp</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>	339h
Projets professionnels	Missions solidaires Projets spéciaux	- Comprendre et découvrir différents métiers, techniques, tendances, milieux		Evaluation des acquis par les marques ou partenaires en fin de module	119h

Module	Pôle	Objectifs pédagogiques	Moyens et Méthodes Pédagogiques	Evaluation	Nombre d'heure
<b>Cycle Orientation</b>					
Poursuites d'études		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondir les compétences après la formation (technique, identité visuelle, image, style, textile, couleur...)</li> <li>- Reconnecter les stagiaires déçus par des échecs successifs avec des écoles,</li> <li>- Adapter les recherches en fonction des disponibilités des stagiaires (formations courtes, alternance)</li> <li>- Accompagner chaque stagiaire individuellement pour optimiser ses chances d'être admis dans l'école choisie (lettre de motivation C.V, portfolio, préparation à l'oral)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternance d'apports théoriques et d'applications pratiques</li> <li>- Mises en situation</li> <li>- Visite</li> <li>- Rencontres avec des professionnels</li> </ul>	Pas d'évaluation, aide à la constitution des dossiers d'inscription ou toute démarche administrative	34h30
Métiers de la mode		<p>"Découvrir les métiers de la mode et leurs activités périphériques (création, production, distribution, marketing, communication...)</p> <p>Comprendre toutes les étapes du processus créatif dans différentes structures et typologies (groupe, marques de prêt-à-porter, petite marque, agence de création, studio, free lance).</p> <p>Connaitre les passerelles qui existent entre tous les postes en interne (ou externalisés) dans une entreprise pour bien assimiler l'importance du collectif.</p> <p>Savoir décrypter une fiche de poste pour anticiper sa candidature et optimiser ses chances d'être recruté. "</p>		Pas d'évaluation, aide à la constitution des dossiers d'inscription ou toute démarche administrative	15h
Insertion professionnelle (nouveau 2021)		<p>"Accompagner la constitution des dossiers administratifs (Ursaff, Pôle Emploi etc.)</p> <p>Aide au démarrage en incubateur</p> <p>Suivi individuel des alumni avec un référent dédié"</p>			14h30

Total d'heure: 900h

Document créé le  
29/02/2021

Mis à jour le 22/06/2021