



31-TECHNOLOGIE DE LA MODE

DESCRIPTION DE CONCOURS 2025

Mise à jour le 21 juin 2024

[www.
olympiades
metiers.
quebec](http://www.olympiadesmetiers.quebec)

 **Compétences
Québec**

1. DESCRIPTION DU CONCOURS

1.1 But de l'épreuve

Évaluer la compétence du participant à exécuter certaines tâches reliées au domaine de la création et confection pour dames (manteau unisexe automne/hiver).

1.2 Durée du concours

Douze (12) heures, réparties sur deux (2) jours.

1.3 Nombre de compétiteurs

La technologie de la mode est une compétition d'habileté pour un seul compétiteur.

1.4 Compétences et connaissances pouvant être évaluées

Le projet d'épreuve porte sur un travail pratique. La connaissance théorique se limite aux besoins de la réalisation pratique.

1.5 Tâches que les concurrents pourraient avoir à effectuer durant l'épreuve

- Créer un modèle de manteau unisexe automne/hiver doublé, à partir d'un bloc de manteau de base incluant des éléments imposés (ex. : type de col, type de manches, etc.) et des éléments à modifier tels que : Pince, découpe, éléments de style, etc.;
- Finaliser le géométral, incluant les éléments-surprises¹;
- Faire les modifications et transformations de patron²;
- Coupe des tissus et des accessoires;
- Coudre à l'aide d'une machine industrielle (piqueuse droite);
- Élément surprise 1 : Pourrait être: Ajouter et réaliser un type de poches;
- Élément surprise 2 : Pourrait être: Ajouter et réaliser un type de pli de marche ou de fente;
- Coudre à la main des accessoires, des épaulettes, des boutons etc.;
- Repasser les coutures internes et exécuter un pressage de finition à l'aide de fer semi-industriel.

2. DOCUMENTS DU CONCOURS

2.1 Documents qui seront fournis en lien avec la compétition et les dates de publications

| DOCUMENT | DATE DE PUBLICATION |
|-------------------------|---------------------|
| Projet d'épreuve | 28 février 2025 |
| Bloc de base de manteau | 28 février 2025 |

¹ Éléments-surprises : Le matin de la compétition, il y aura tirage au sort de 2 éléments-surprises. Ceux-ci devront être intégrés dans le modèle final.

² Seulement les parties de patron des éléments surprises seront évaluées.

3. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL ET TENUE VESTIMENTAIRE

3.1 Équipement et matériel fournis par Compétences Québec

- Machine à coudre industrielle;
- Table à repasser domestique;
- Mannequin de moulage (8-10 ans);
- Table de coupe.

3.2 Équipement et matériel que doivent apporter les concurrents

- Instruments de dessin de patrons
- Outils de confection
- Outils de coupe – l'utilisation de coupeurs rotatifs et de tapis de découpe est permise avec un équipement de sécurité approuvé par le représentant de la sécurité du comité technique
- Matériel de pressage – jambon, jeannette, pattemouille, rouleau, etc.
- Fer – de préférence de type semi-industriel à alimentation par gravité avec appui-fer
- Les articles suivants ne sont pas autorisés : manuels, notes écrites, diagrammes, directives, appareils d'écoute, papier, retailles de tissu, matériel d'embellissement, accessoires pour machine à coudre et appareils électroniques, y compris les montres intelligentes

3.3 Tenue vestimentaire obligatoire fournie par les concurrents

- Tenue appropriée au métier

4. SANTÉ ET SÉCURITÉ

4.1 Atelier sur la santé et la sécurité

Durant la séance d'orientation, si nécessaire, les concurrents participeront à un atelier sur la sécurité. Compétences Québec s'attend à ce que les compétiteurs travaillent de manière sécuritaire et à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de tout danger pendant le concours.

4.2 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par Compétences Québec

- Trousse de premiers soins

4.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par les concurrents

- Aucun ÉPI ne sera requis

5. SYSTÈME DE NOTATION ET MÉTHODES D'ÉVALUATION

5.1 Composition du jury

L'enseignant qui accompagne candidat sera invité à composer le jury.

Compétences Québec contactera directement chacun des enseignants inscrits vers la mi-septembre pour connaître leur désir de faire partie de ce jury.

5.2 Système de notation

Les épreuves sont notées sur la base des critères et compétences du métier spécifié dans la description de concours. La grille de notation permet de définir la répartition des points et le résultat final doit être sur 100 points. Le CIS (Competition Information System) est utilisé pour gérer les différents aspects de la notation.

5.3 Méthodes d'évaluation

L'évaluation se divise en deux grandes méthodes : la mesure et le jugement.

Le « jugement » est utilisé pour évaluer la qualité d'un travail et cette évaluation peut varier légèrement selon le point de vue lorsque sont appliqués des critères externes. Ce type d'évaluation doit être fait avec deux ou trois juges simultanément et ils doivent utiliser une échelle de 0 à 3 basé sur les standards de la profession :

- 0 *Inacceptable. N'atteint pas les normes de l'industrie*
- 1 *Acceptable. Atteint les normes de l'industrie*
- 2 *Atteint les normes de l'industrie, les dépasse pour certains aspects*
- 3 *Excellente réalisation par rapport aux normes de l'industrie*

Il ne peut y avoir qu'un point d'écart entre la note la plus haute et la plus basse. En cas d'écart de plus d'un point, une discussion entre jurés est autorisée et une nouvelle notation devra être effectuée.

La « mesure » est utilisée pour obtenir une évaluation précise d'un élément ou d'un rendement qui peut et qui doit être mesuré de façon rigoureuse. On y a recours dans les situations où il ne peut y avoir d'ambiguïté. L'aspect à évaluer doit être mesurable, dénombrable, calculable, binaire, indiscutable.

5.4 Répartition des points

Remarque : La liste suivante pourrait être modifiée.

| CRITÈRES | POINTAGE |
|--|-------------------|
| « Fit » final et apparence générale | 7 pts |
| Créativité et pertinence du design | 10 pts |
| Confection des coutures internes, pinces et ourlets | 8 pts |
| Col/Revers | 12 pts |
| Manches | 12 pts |
| Boutonnieres françaises et boutons | 12pts |
| Élément surprise (Poches) | 12pts |
| Élément surprise (Pli de marche/fente) | 12 pts |
| Détails de design 1 & 2 /Utilisation des accessoires | 14pts |
| Pratique professionnelle | 1 pts |
| TOTAL | 100 points |

5.5 Procédures en cas de bris d'égalité des notes

Étape 1 : La personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Col/revers et Manche » sera déclarée gagnante.

Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la plus haute note pour le module « Pli de marche/fente » sera déclarée gagnante.

Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Poche » sera déclarée gagnante.

5.6 Notation de la santé et sécurité durant le concours

La sécurité sera évaluée d'une façon constante pendant toute la durée du concours. Les normes de l'industrie en matière de santé et de sécurité doivent être respectées lors de la compétition.

Chaque manquement sera signalé dès que constaté. Le candidat devra corriger la situation avant de reprendre le travail et il se verra pénalisé. Un candidat qui persiste dans un comportement dangereux pour lui et/ou les autres, pourrait se voir pénalisé de tous les points d'une épreuve ou être disqualifié du concours.

6. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

6.1 Règlement du concours

Se rapporter au Règlement du concours des Olympiades québécoises des métiers et des technologies qui est affiché sur le site : www.olympiadesmetiers.quebec

6.2 Modification du projet d'épreuves aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuves a été présenté aux compétiteurs et aux compétiteurs avant le concours, l'expert peut modifier jusqu'à 30% de la teneur du projet.

6.3 Divers

- Il sera possible pour le candidat de dîner avec son entraîneur
- Tout retard ne sera pas toléré

7. EXPERT

| | |
|-----------------|-----------------------|
| Nom | Jozée Dulude |
| Courriel | jdulude64@hotmail.com |