



Olympiades
québécoises
des métiers et des
technologies

31-TECHNOLOGIE DE LA MODE

Description de concours 2027

Mise à jour le 8 juin 2026

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

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 (gilet doublé et pantalon saison printemps/été).

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

- Confectionner un gilet doublé (Pré-entoilé et pré-coupé), comprenant un col/revers, une poche poitrine et des fentes aux latérales;
- Créer un modèle de pantalon pour le printemps/été, à partir d'un bloc de pantalon de base incluant des éléments imposés (ex. : type de braguette, type de bande de taille, type de poches etc.), et des éléments à modifier tels que : Pince, découpe, éléments de style etc.
- Finaliser le géométral, incluant des éléments-surprises¹;
- Utilisation d'accessoires de type différents;
- Faire les modifications et transformations de patron²;
- Coupe des tissus et des accessoires;
- Coudre à l'aide d'une machine industrielle (piqueuse droite) et d'une surjeteuse.
- Élément surprise 1 : Pourrait être: Ajouter et réaliser un type de poches; type de fente/pli de marche;
- 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	1 ^{er} mars 2027

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 avec aiguilles, pied presseur régulier et « kit » de pieds pour fermeture à glissière;
- Surjeteuse industrielle, ou semi-industrielle;
- Pôle de 2,4 m (8 pieds) pour suspendre les fers à repasser semi-industriels alimentés par gravité;
- Table à repasser domestique;
- Mannequin de moulage (6-8 ans) ou mannequin avec jambe (4 ans) selon disponibilité;
- 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 chef d'atelier;
- 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'entraîneur qui accompagne le candidat sera invité à composer le jury.

Compétences Québec contactera directement chacun des entraîneurs inscrits vers la mi-mars 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 basée 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 (gilet et pantalon)	9.25 pts
Créativité et pertinence du design (pantalon)	7.75 pts
Confection des coutures internes, pinces et ourlets (gilet et pantalon)	8.75 pts
Col/Revers (gilet)	9 pts
Emmanchure (gilet)	6.5 pts
Poche poitrine (gilet)	8.25 pts
Fermeture (gilet)	7.25 pts
Fentes (gilet)	3.50 pts
Boutonnieres, boutons et crochet (pantalon)	3.75 pts
Élément surprise (poches) (pantalon)	10 pts
Bande de taille (pantalon)	6 pts
Braguette (pantalon)	5 pts
Détails de design 1 & 2 (pantalon)	9 pts
Utilisation des accessoires (pantalon)	5 pts
Pratique professionnelle (gilet et pantalon)	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 « Pantalon » sera déclarée gagnante.

Étape 2 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la plus haute note pour le module « Col/revers du gilet » sera déclarée gagnante.

Étape 3 : Si l'égalité persiste, la personne ayant obtenu la note la plus élevée pour le module « Poche poitrine du gilet » 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

Les règlements propres au concours ne peuvent contredire le Règlement du concours des Olympiades québécoises des métiers et des technologies ni avoir préséance sur ce dernier. Voir le site Web.

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. EXPERTE

Nom	Jozée Dulude
Courriel	jdulude64@hotmail.com