






MATIÈRE ACTIVE

Formation professionnelle | Couture & Modélisme

Programmes des formations

des parcours pour le titre Couturier-retoucheur,
titre entier, certificat de compétences ou module...
à la carte et à votre rythme.

Modules et blocs sont capitalisables pour passer un CCP ou le titre à son rythme.

 <p>CONSEIL/VENTE DE PRESTATION SUR MESURE PARIS -- STRASBOURG</p>	BLOC/CCP 1 - 19 jours*	Jours	 <p>FABRICATION & RETOUCHES DE VÊTEMENTS PARIS -- STRASBOURG</p>	BLOC/CCP 3 - 38 jours*	Jours
	LE CROQUIS DE MODE	5		L'ESSENTIEL DES FINITIONS	6
	STYLISME APPLIQUÉ	12		FABRICATION DE JUPE	4
	RELATION CLIENT	2		FABRICATION DE CHEMISE	4
	* dont 1h d'évaluation			FABRICATION DE ROBE	6
 <p>CONCEPTION SUR MESURE PARIS -- STRASBOURG</p>	BLOC 2/CCP - 32 jours*	Jours	FABRICATION DE PANTALON-	5	
	CRÉATION S/ MESURE: JUPE	4	TECHNIQUES DE RETOUCHE	11	
	CRÉATION S/ MESURE: HAUT & ROBE	11	*dont 2 jrs d'évaluation		
	CRÉATION SUR MESURE: PANTALON	6	Retrouvez ces formations sur www.matiere-active.com		
	SUR MESURE: RÉGLAGE/ESSAYAGES	5	DEVIS SUR DEMANDE via notre formulaire CANDIDAT .		
	GRADATION DE PATRON	4	FINANCEMENT CPF : cliquez sur Paris ou Strasbourg pour accéder directement à l'offre correspondante sur Moncompteformation.gouv.		
* dont 2j d'évaluation					

Des questions? Un devis personnalisé ?

Centre de PARIS laurence@matiere-active.com - tél: **09 52 85 71 60**
Centre de STRASBOURG simon@matiere-active.com - tél: **03 88 52 81 77**

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



MATIÈRE ACTIVE CENTRE COUTURE . PARIS . STRASBOURG
Org. de formation N° 11754929275 enregistré auprès de la préf. d'IDF.
Siret 482 218 930 . www.matiere-active.com . tel. 09 52 85 71 60.

PROGRAMME TP COUTURIER RETOUCHEUR

composé de 3 blocs de compétences: CCP1-CCP2-CCP3

CCP N°1

CONSEIL/VENTE DE PRESTATION en sur mesure ou retouche

Objectif: savoir réaliser une vente-conseil et établir le prix de vente et devis d'une création unitaire ou d'une retouche.

CROQUIS DE MODE 5 JOURS Destinée à qui souhaite devenir styliste de sa propre collection de vêtement, conseiller ses clientes en sur mesure ou retouche, ou dialoguer avec le/la modéliste qui réalisera les modèles. L'objectif est de savoir traduire ses idées en dessin, savoir croquer à main levée/produire des croquis de ses modèles, représenter l'essentiel d'un vêtement.

1 JOUR DESSINER LE CORPS En intégrant les codes de la mode. Schématiser → proportions → représentation du corps, le CANON grec → anatomie de base. Styliser une silhouette → codes de la mode - figurine à 9 têtes - visages/mains/pieds/ Travailler mouvement/attitudes → lignes d'équilibre - axes et points d'articulation - déhanché - pantin articulé. Dessiner ses poses de base → poses de face et de 3/4 -profil/dos.

1 JOUR HABILLER UNE SILHOUETTE Traduire l'essentiel, Exprimer le « tombé » d'un vêtement, les plis/drapés. Dessiner un vêtement porté → pièces du vestiaire → placement du vêtement sur corps en mouvement → formes, volumes, coupe et découpes

1 JOUR REPRÉSENTER LES MATIÈRES Se familiariser avec les matières / Trouver une écriture pour «rendre» un tissu. Traduire/représenter les textures : maille, fourrure, plumes, cuir et tissus brillants, velours, daim, imprimés, lainage, dentelle, transparence.

1 JOUR DÉVELOPPER SON EXPRESSION GRAPHIQUE Travailler le trait / Expérimenter les techniques / Donner du style . Mettre en couleur : les ombres, lumières, dégradés, aplat, hachures... Inscrire dans une ambiance → contreformes, ellipse, décor

1 JOUR CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ → Intégrer les codes de représentation: homme, femme, enfant, bébé → Respect des contraintes de styles: lingerie, robe de mariée, sportswear.

STYLISME APPLIQUÉ: PROCESSUS DE CRÉATION 12 JOURS

Acquérir et ancrer une culture mode, connaître les matières et organiser une tissuthèque, définir une ambiance, créer et monter une petite collection, préparer la réalisation des modèles.

1 JOUR TENDANCES, CULTURE MODE

HISTOIRE DE LA MODE ET DES TENDANCES Se repérer dans la chronologie • les grands courants • situer les vêtements dans leur époque • évolution de la silhouette • les morphologies. Les styles vestimentaires. Décrypter et déceler les tendances • démarche éco-responsable → Décrypter les enjeux écologiques mondiaux → S'informer: évolutions et nouveautés technologiques, les outils → les nouvelles alternatives - récup - recyclage.

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



1 JOUR TECHNOLOGIE DES TISSUS Étudier les tissus et leurs transformations • de la fibre au fil - filature - armures - tissage • teinture - matelassage - feutre et non tissés • traitements spécifiques (ennoblissement...). Créer tissuthèque. Choisir tissus adaptés, étudier les alternatives.

2 JOURS UNIVERS LIÉ À LA DEMANDE CLIENT → LE MOODBOARD

LES SOURCES D'INSPIRATION Rechercher une orientation, un thème • s'inscrire dans l'air du temps - l'actualité. Enrichir et développer une thématique mode • collecter des infos iconographiques, synthétiser, créer une ambiance. **MOOBOARD** : Raconter une histoire : développer un thème • collecter des informations stylistiques • traduire un concept de collection. Concevoir une gamme de couleurs en relation avec un thème: familles de couleurs; harmonie et oppositions, symbolique des couleurs, couleurs et marketing • Sourcer • Les imprimés: orientation thématique / inspiration • rapport et raccord • placement.

1 JOUR DE L'IDÉE AU PROJET Développer une idée à partir d'un savoir-faire, d'un produit... Travailler sa créativité. Définir le projet: pertinence - positionnement - point de différenciation - identité de marque (ADN) • étude de marché - analyse SWOT • process

3 JOURS DES MODÈLES À LA DEMANDE CLIENT PIÈCES DU VESTIAIRE Reconnaître les familles • petites/grosses pièces, formes/styles, coupes/découpes • saisonnalité
ORIENTATION: Robe de mariée, de soirée, homewear, enfant... Produire un ensemble cohérent
CRÉER À LA DEMANDE Habiller une silhouette. Imaginer ses modèles.

1 JOUR DESSIN & FICHE TECHNIQUE Description du modèle - choix des matières...

3 JOURS BOOK ET PLAN DE COLLECTION Mise en page de silhouettes - zooms et détails • Raconter son histoire/son style • Structurer sa collection • axes et éléments fondamentaux • cohérence, déclinaisons • production prévisionnelle - produit phare / d'appel.

RELATION CLIENT/CONTRACTUALISATION

Identifier les besoins d'un client, le conseiller, repérer les singularités de la morphologie, expliquer et mettre en place un devis, conclure une prestation. **2 JOURS**

1 JOUR CRÉER SA FICHE DE TARIFS ET RÉALISER UN DEVIS.

CALCULER UN PRIX DE REVIENT EN TARIFS HORAIRES À l'aide de fiches tarifs, analyser les calculs de tarifs et créer sa fiche de tarifs personnelle en fonction du type de prestations proposées. **ÉTABLIR UN DEVIS** Calculer un prix de revient, les frais annexes.

1 JOUR CRÉER UNE FICHE CLIENT ET CONCLURE LA VENTE

CONSEILLER LE CLIENT Établir un dialogue professionnel et clair, avoir une posture client.. Mettre en avant ses connaissances techniques. Identifier les besoins du client, le conseiller, repérer les singularités de sa morphologie. Décliner matières et couleurs. Apporter des solutions sur les demandes spécifiques. Fiche client, fiche technique de création et/ou de retouche. S'inscrire dans la production. Pour une création, établir une fiche Conseil d'entretien/stockage..

ÉVALUATION BLOC **1 heure d'évaluation en fin de formation par le formateur sous forme de QCM et jeux de rôle.**

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



BLOC DE COMPÉTENCES / CCP N°2

CONCEPTION SUR MESURE Objectif: Concevoir des patrons de bases sur mesure, effectuer les transformations, essayage/réglages de la toile.

CRÉATION SUR MESURE DE JUPE 4 JOURS

Créer un patron à plat sur mesure. Modèles réalisés en toile à patron et aux mesures du mannequin fournis à l'atelier. Pour savoir faire les réglages de toile vous-même, vous réaliserez les toiles aux mesures du mannequin et non à vos mesures.

1 jour CRÉATION DU PATRON DE BASE SUR MESURE , à plat de la jupe droite, ceinture et parmenture

1 jour TRANSFORMATION DU PATRON DE BASE: JUPE ÉVASÉE et/ou à panneaux. Patron à plat, toile et essayage/réglage du patron.

1 jour TRANSFORMATION DU PATRON DE BASE: JUPE À PLIS CREUX. Patron à plat, toile et essayage/réglage du patron.

1 jour TRANSFORMATION DU PATRON DE BASE: JUPE PORTEFEUILLE. Patron à plat, toile et essayage/réglage du patron.

CRÉATION SUR MESURE HAUT ET ROBE 11 JOURS

Créer un patron à plat sur mesure. Modèles réalisés en toile à patron et aux mesures du mannequin. Réalisation des toiles aux mesures du mannequin et non à vos mesures.

2 Jours CRÉATION DU PATRON DE BASE sur mesure, à plat du buste sans manches. Tracé, montage dans la toile, essayage/réglage.

2 Jours CRÉATION DU PATRON DE BASE DES MANCHES et transformations. Notions d'élargissement du corsage et créations des manches dans la toile. Manche montée, bouffante ou papillon, raglan, kimono, tailleur

1 Jour CRÉATION DE DÉCOUPES ET PASSAGES DE PINCES
Découpes princesses, bretelles, passages de pincés. Étude sur le patron.

1 Jour CRÉATION DES COLS ET DÉCOLLETÉS
Chemisier, Col avec pied de col, claudine. Études sur toile.

5 Jours CRÉATION DU PATRON DE LA ROBE À DÉCOUPES
Création de la robe en utilisant les bases buste et jupe. Montage en toile.
Création la manche tailleur, col tailleur, poche passepoilée, tracé de la doublure.

CRÉATION SUR MESURE DE PANTALON 6 JOURS

Créer un patron à plat sur mesure. Modèles réalisés en toile à patron et aux mesures du mannequin fournis à l'atelier. Modèles réalisés en toile à patron et aux mesures du mannequin. Réalisation des toiles aux mesures du mannequin et non à vos mesures.

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



. **2 Jours** CRÉATION DU PATRON DE BASE DU PANTALON

Tracé sur mesure, toile et essayage/réglage.

2 Jours CRÉATION DU PATRON DU PANTALON ÉVASÉ EN BAS OU EN HAUT

Tracé sur mesure, toile/essayage/réglage.

2 Jours CRÉATION DES DÉTAILS : Ceinture, taille basse, braguette, réhausse.

SUR MESURE: RÉGLAGES ET ESSAYAGES CLIENT **5 JOURS**

Appréhender les difficultés de réglages/modification/essayages sur mannequin. A travers la réalisation d'un patron de votre collection.

3 Jours TRACÉ DE LA BASE et TRANSFORMATIONS d'une jupe, haut, robe ou pantalon de votre cru: Tracé à plat et modifs. Création des détails. A partir de photo, idée ou modèle existant, réalisez un vêtement (jupe, top, robe ou pantalon) de votre choix.

2 Jours RÉGLAGES ET ESSAYAGES Montage du modèle à vos mesures sur toile puis sur votre tissu (à apporter en fonction du modèle)* -

Étude des étapes de montage/réglage et essayage sur le corps et/ou le mannequin.

* Pas de tissu maille ni de jersey Travail à finir à la maison.

GRADATION DE PATRON **4 JOURS**

Réaliser une planche de gradation d'après une base standard, sans passer par l'étape du montage de toile, afin d'obtenir différentes tailles d'un même modèle.

1 jour ETUDE DE LA GRADATION JUPE DROITE.

Notion d'élargissement pour obtenir différentes tailles d'un même modèle.

Gradation des différentes pièces de la jupe : devant, dos et ceinture/parmenture.

2 Jours ETUDE DE LA GRADATION DU BUSTE, MANCHE ET COL

Notion d'élargissement pour obtenir différentes tailles d'un même modèle.

Gradation de la base buste élargie, de la base manche élargie et d'un col.

1 jour ETUDE DE LA GRADATION DU PANTALON DROIT

Notion d'élargissement pour obtenir différentes tailles d'un même modèle.

Gradation du devant, dos et ceinture du pantalon.

→ **Dans le cas où le stagiaire maîtrise déjà la création de patron de jupe et haut de base, ou a avancé rapidement sur d'autres modules et qui souhaite s'initier à la création par moulage sur mannequin, il est possible de modifier le programme pour suivre le module suivant :**

CRÉATION DE JUPE/TOP PAR MOULAGE **6 JOURS**

Utiliser un mannequin pour créer une base de patron par moulage: mouler directement la toile sur le mannequin, comprendre les tombés, drapés, asymétrie,, faire les réglages, les coutures, les pinces... Créer un patron à partir de la toile. **Toile à patron fournie.**

2 Jours Réalisation de la base de jupe et de buste par moulage.

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



- ❖ Pose de bolducs au mannequin, préparations de la toile, méthodologie compréhension du mannequin.
- ❖ Etude du vêtement avec respect des droits fils, biais, aplomb
- ❖ Moulage sur mannequin, réglage, montage toile, essayage
- ❖ Derniers réglages de la toile en vue d'une copie sur patron

2 Jours Réalisation des détails & variation Col. Manche drapée etc.

2 Jours Création personnelle par moulage.

Réalisation d'un patron par moulage d'une jupe et du buste de base.
Toile volume 3D à partir d'un dessin ou d'une photo.

ÉVALUATION BLOC 2 Jours Mise en situation professionnelle en cours et fin de formation évaluée par le formateur.

BLOC DE COMPÉTENCES / CCP N°3

FABRICATION ET RETOUCHE Objectif : Savoir monter des vêtements à partir de patrons et maîtriser les retouches courantes du vêtement.

L'ESSENTIEL DES FINITIONS Apprendre à réaliser des finitions dans les règles de l'art à travers des exercices techniques sur toile (fournie). **6 JOURS**

1 Jour OURLETS & BIAIS Ourlet simple machine et main - Ourlets double, arrondis, avec coin onglets, avec élastique repiqué, faux ourlets avec du biais. Revers américain, Pose biais en 2 temps sur ligne droite, en 1 temps sur un arrondi, biais rabattu main. Passepoil. Biais caché dans une encolure ronde, en V croisée

1 Jour OUVERTURES Patte polo, patte de boutonnage, fente jupe simple, Ouverture tunisienne avec parmenture, doublure haut en fourreau. Encolure en V avec biais.

1 Jour ATTACHES & GLISSIÈRES Bouton 2/4 trous. Recouvrir un bouton de tissu et le coudre, coudre/poser des pressions.. Coudre des agrafes jupe, créer des brides avec ruban ou cordon. Boutonnière à la machine. Zip classique, zip invisible, braguette (selon niveau).

1 Jour POCHEs plaquée, arrondie doublée, italienne, dans la couture, passepoilée. jean..

1 Jour POIGNETS Etude de montage: bracelet de manche froncée avec fente capucin rabattue en surpique, poignet enforme avec patte de chemisier rabattu en surpique, poignet simple avec patte indéchirable, rabattu dans le sillon.

1 Jour LES COLS Col tailleur chemisier, col avec pied de col, col claudine.

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



FABRICATION DE VÊTEMENTS SUR PATRON **19 JOURS** Travail personnel à fournir en fonction de votre niveau d'avancement. TISSU à fournir.

FABRICATION DE JUPE* Apprendre à monter une jupe en taille standard. Savoir réaliser les étapes de relevé du patron, coupe du tissu et montage du vêtement. Mettre en pratique les techniques de finitions. **4 JOURS**

2 jours LA JUPE PORTEFEUILLE.*

D'après patron existant, études des montages, ceinture, préparations, coupe, assemblages

2 jours LA JUPE À PLIS.* D'après patron existant, montages en toile à patron avec études des montages, pose de zip, empiècement, préparations, coupe, assemblages.

FABRICATION DE CHEMISE* Apprendre à monter une chemise en taille standard. Savoir réaliser les étapes de relevé du patron, coupe du tissu et montage du vêtement. Mettre en pratique les techniques de finitions. **4 JOURS**

1 jour TOP COL CLAUDINE* à manches D'après patron, montage avec études des cols, ouvertures et manches montées.

3 jours CHEMISE* avec manches/poches/col. D'après patron, montage avec études des poches, pattes de boutonnage, col chemise.

FABRICATION DE ROBE* Apprendre à monter une robe en taille standard. Savoir réaliser les étapes de relevé du patron, coupe du tissu et montage du vêtement. Mettre en pratique les techniques de finitions. **6 JOURS**

3 jours ROBE À DÉCOUPES* princesse avec manches

D'après patron, montage avec études des découpes, encolure, col, manches et zip.

3 jours ROBE COUPÉE TAILLE & ETUDE MONTAGE VESTE COL TAILLEUR * à plis et poches. Etude montage de la doublure d'une veste. D'après patron, montage avec études du col, poches passepoilées et doublure.

FABRICATION DE PANTALON* Apprendre à monter un pantalon en taille standard. Savoir réaliser les étapes de relevé du patron, coupe du tissu et montage du vêtement. Mettre en pratique les techniques de finitions. **5 JOURS**

2 jours PANTALON CLASSIQUE à plis D'après patron, montage avec études des finitions, plis, pinces, ceintures, poches, et zip.

3 jours PANTALON CASUAL D'après patron, montage avec études des poches, braguette, ceinture, surpiqûres.

*** Modèles réalisés en toile à patron fournie ou dans votre tissu. Apportez toute la mercerie nécessaire à chaque fabrication.**

Programme et tarifs mis à jour au 08/11/2022



TECHNIQUES DE RETOUCHE Maîtriser la retouche et la couture récup. Définir le style/personnalisations souhaités et proposer les retouches correspondantes: allonger, rétrécir, agrandir, réparer, transformer, changer les accessoires*. **11 JOURS**

2 jours **RETOUCHE DE JUPE** Transformer: raccourcir, changer le zip, ajouter un volant ou 1 poche, ou un pan, fuseler les côtés, changer la doublure, personnaliser avec broderie ou accessoires ou ajout de détails. Observer les détails et finitions existantes.

2 jours **RETOUCHE DE PANTALON** Découdre un pantalon, appréhender volumes et points cruciaux de sa construction. Retouche du pantalon : régler la longueur, définir l'ourlet, raccourcir, poser un biais intérieur, fuseler les côtés à partir du genou ou de la cuisse. Changer le zip, transformer pantalon en short/bermuda. Amener 1 ou 2 pantalons.

2 jours **RETOUCHE DE ROBE** Définir le style voulu: exemple épuré, classique revisité, soir... et étudier la personnalisation et les retouches dans ce sens. Découdre une robe, appréhender volumes et points cruciaux de sa construction. Retouche: créer un pince poitrine sur 1 robe sans manches, diminuer la largeur (enlever le zip et le remettre), créer des pinces de cintrage, fuseler, créer une robe avec un top et une jupe ou du tissu. Amener 1 ou 2 robe.

2 jours **TRANSFORMER UN HAUT / Tee-Shirt** Raccourcir les manches, cintrer, froncer le dos, changer un col et/ou des poignets. Transformer une chemise en robe fillette, customiser un t-shirt. Couper une tunique, ou la rallonger pour faire une robe. Amener plusieurs haut et chemise.

3 jours **TRANSFORMER UNE VESTE** Découdre une veste, raccourcir les manches (tissus et doublure), cintrer, raccourcir, changer les boutons, refaire une doublure. Points importants: le boutonnage, la croisure, le col, les poches, l'emmanchure, la manche, la carrure, la doublure. Définir le style voulu et étudier les retouches dans ce sens. Amener veste doublée.

*** Participation demandée dans les idées et vêtements à fournir. Amener les vêtements à étudier (à trouver dans votre garde-robe personnel ou friperie) et si besoin tissus, boutons, zip, etc...**

ÉVALUATION BLOC **2 Jours** **Mise en situation professionnelle en fin de formation évaluée par le formateur.**