

Designer de mode

Code CNP-R : 53123-01

Modifié le : 2024-05-01

Titre(s) synonyme(s)

Styliste de mode
 Styliste de vêtements
 Dessinateur de mode
 Créateur de mode
 Couturier (haute couture)

Personne qui crée des collections de vêtements à l'aide de croquis ou de moulage sur mannequin et qui coordonne la réalisation de prototypes en vue d'assurer une production correspondant à l'image de marque de sa griffe ou de l'entreprise.

Tâches

- Recherche des tendances, des styles, des matières et des tissus.
- Dessine des modèles de vêtements sous la forme de croquis ou effectue un moulage sur mannequin.
- Transpose son croquis en patron ou collabore avec le patroniste, selon son milieu de travail.
- Note sur les patrons les points de repères et les indications relatives à la confection du vêtement.
- Propose des catalogues de modèles accompagnés d'échantillons de tissus, des gammes de coloris et des annotations techniques.
- Échantillonne les tissus et les couleurs avec lesquels seront réalisés les produits en tenant compte des tendances de la mode, de l'image de marque et des techniques de production.
- Produit un prototype de vêtement ou collabore avec le patroniste, selon son milieu de travail.
- Effectue la gradation des modèles afin de déterminer les différentes grandeurs.
- Coupe les tissus pour la production.
- S'assure du respect du style tout au long du cycle de production en coordonnant la réalisation de la collection.
- Participe à la présentation de la collection, généralement au printemps et à l'automne, et est éventuellement consulté par le service d'industrialisation du produit s'il travaille en entreprise.
- Peut planifier ou superviser la mise en marché de ses collections lorsqu'il travaille à son compte.
- S'occupe des ventes en ligne et promouvoit son image de marque sur Internet (ex. : médias sociaux).
- Visite ou participe à des défilés, des salons, des expositions, etc.
- Peut établir une estimation du coût des produits.

Fonctions liées aux données, personnes et choses

Données	Personnes	Choses
Synthétiser (0)	Parler - Signaler (6)	Travailler avec précision (1)

Champs d'action

Prêt-à-porter en mode féminine, en mode masculine et/ou en mode pour enfants, vêtements de sports, vêtements de soirée, haute couture, accessoires.

Conditions de travail

Salaire

	Minimum moyen	Maximum moyen	En date de
Annuel	31000 \$ - 36999 \$	63000 \$ - 72999 \$	2022

Commentaires

La rémunération peut varier selon la renommée, le milieu de travail et l'employeur.

Organisation du travail

Travail à horaire variable

Travail de jour surtout

Travail nécessitant des déplacements à de faibles ou de grandes distances

Précisions

Déplacements fréquents sur les lieux de fabrication des produits.

Environnement social

Travail d'équipe avec d'autres professionnels du domaine.

Environnement physique

Conditions ambiantes : Endroit où la température est contrôlée

Lieu de travail : Travail à l'intérieur

Caractéristiques personnelles

Champs d'intérêt

- Aimer accomplir des tâches de création artistique.
- Aimer travailler physiquement ou manipuler des instruments.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.
- Aimer travailler en contact avec des personnes ou les aider.

Inventaires spécialisés

Intérêts ICIP

- Aimer manipuler ou utiliser des objets inanimés.
- Aimer interagir ou communiquer avec d'autres personnes.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.
- Aimer manipuler des objets ou des idées dans un but artistique ou dans la formulation ou l'utilisation de concepts.
- Aimer voir concrètement les résultats de son travail.

Intérêts ICIT

- **1^{er} rang** Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- **2^e rang** Aimer travailler selon des procédures établies, sous la supervision des autres.
- **3^e rang** Aimer planifier, diriger, décider, coordonner.

Intérêts MEQ-Kuder

- Aimer accomplir des tâches de création artistique.
- Aimer travailler physiquement ou manipuler des instruments.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.

Personnalité

Types de personnalité (Holland)

1^{re} position	A	Préférer accomplir des tâches de création artistique.
2^e position	E	Préférer décider, superviser, influencer ou persuader des personnes.

3^e position	R	Préférer travailler physiquement ou manipuler des instruments.
-------------------------------	----------	--

Type Éveilleur (Z)

1^{re} position	A	Préférer accomplir des tâches de création artistique.
2^e position	E	Préférer décider, superviser, influencer ou persuader des personnes.
3^e position	Z	Préférer dénoncer les injustices et toutes les erreurs qui menacent l'humanité et sa planète

Indices de tempérament

- Préférer planifier des activités, diriger, contrôler et organiser l'ensemble des tâches.
- Préférer porter son propre jugement pour décider ou résoudre des problèmes.
- Préférer exprimer ses idées, ses goûts, sa personnalité et utiliser sa créativité.
- Préférer travailler de façon méticuleuse, avec le souci du détail et de la précision.

Qualités personnelles exigées

- Créativité
- Dynamisme
- Esprit critique
- Esprit d'initiative
- Minutie
- Persévérance
- Sens de l'observation
- Sens de l'organisation

Aptitudes BGTA

Description	Cote
G Habileté à comprendre, à apprendre et à raisonner rapidement.	Fort
V Habileté à comprendre et à utiliser les mots pour communiquer.	Moyen
N Habileté à faire des calculs rapidement et avec exactitude.	Moyen
S Habileté à imaginer et visualiser des formes géométriques et des objets dans l'espace.	Fort
P Habileté à remarquer les différences entre les formes, les volumes et les détails.	Fort
Q Habileté à remarquer les détails dans les chiffres et les mots.	Faible
K Habileté à coordonner la vue et le mouvement des mains et des doigts rapidement et avec précision.	Fort
F Habileté à mouvoir les doigts rapidement et avec précision.	Fort
M Habileté à mouvoir les mains habilement et avec facilité.	Moyen

Capacités physiques

Vision :	Être capable de voir de près
Perception sensorielle :	Être capable de distinguer les couleurs Être capable de communiquer verbalement Avoir un sens du toucher développé
Position corporelle :	Être capable de travailler principalement en position assise Être capable de travailler dans des positions inconfortables (ex. : se pencher, s'accroupir, etc.)

Coordination des membres : Être capable de coordonner les mouvements de ses membres supérieurs

Force physique : Être capable de soulever un poids jusqu'à environ 5 kg

Formation / qualification

Voies de formation - Dans le réseau scolaire

Ordre d'ens.	Programme	Langue	Code
Collégial	Design de mode (DEC)	Français	571.A0

Ordre d'ens.	Cycle	Discipline
Universitaire	1er cycle	Gestion et design de la mode

Conditions d'admission au sein de la profession

- Un dossier de présentation démontrant les aptitudes créatrices est habituellement exigé pour travailler en entreprise.
- La connaissance de l'anglais est un atout.

Employeurs

Catégories d'employeurs

- À son compte
- Industrie de la fabrication de vêtements

Perspectives d'emploi

Perspectives professionnelles du gouvernement du Québec (2024-2028)

Diagnostic pour l'ensemble du Québec : Bonnes

Perspectives d'emploi du gouvernement du Canada (2024-2026)

Indicateur pour l'ensemble du Québec : Limitées

Considérations importantes

MISE EN GARDE :

Les perspectives sont des prévisions basées sur l'analyse des tendances que l'on peut observer sur le marché du travail. Ces prévisions doivent être considérées comme des tendances. Pour cette raison, nous vous invitons à les utiliser avec prudence et jugement et à les mettre en relation avec d'autres informations provenant de sources crédibles.

Les prévisions proviennent du gouvernement du Québec et du gouvernement du Canada. Ces deux organismes utilisent des méthodes d'analyse différentes. Les données du gouvernement Canada présentent des prévisions de croissance et de besoins de main-d'œuvre d'ici la fin de 2026 pour l'ensemble du Québec. Les prévisions du gouvernement du Québec présentent les perspectives attendues en moyenne d'ici la fin de 2028 pour l'ensemble du Québec, et ce, pour les dix-sept régions du Québec ainsi que pour les régions métropolitaines de recensement (RMR) de Montréal et de Québec.

Professions apparentées

Principales professions apparentées

Titre	Code CNP-R
-------	------------

Créateur, créatrice textile	53123-04
Patronnier, patronnière	53125-01
Styliste de fourrure	53123-03
Tailleur, tailleuse en fourrure	64200-05

Pour en savoir plus

Organismes et ressources

JeunesExplo

Internet : <https://www.jeunes-explorateurs.org/>

Courriel : info@jeunesexplo.ca

Catégorie: Autres organismes (fondations, associations, etc.)

Mmode

Internet : <https://www.mmode.ca/>

Courriel : info@mmode.ca

Catégorie: Autres organismes (fondations, associations, etc.)

Documents en ligne

JE m'oriente en live! Designer de mode (Jeunes Explo)

Année : 2021

Durée approximative : 31 minutes

Produit par : Jeunes Explo

Site Web : https://www.youtube.com/watch?v=VYx5RH8_Lzg

Le contenu du présent document est sous la responsabilité de l'organisme qui l'a produit et peut, dans certains cas, être différent de celui de REPÈRES.

Polychrome | V-Franz Bernil, designer de chaussures chez Aldo (Academos)

Année : 2016

Durée approximative : 2 minutes

Produit par : Academos

Site Web : <https://www.youtube.com/watch?v=hpfdvj8uOIs&list=PL5fMZDkAPBpQ7u5FXw1yg1IBUlqyIiVPq&index=4>

Le contenu du présent document est sous la responsabilité de l'organisme qui l'a produit et peut, dans certains cas, être différent de celui de REPÈRES.

Codes et classifications

Code CNP-R : 53123-01

Code Cléo : 237.02

Domaines professionnels

Arts : Arts vestimentaires

