



DÉVELOPPEUR DE TALENTS

La durée de la formation est de 2 ans.

Un stage de 12 semaines, réparti sur les 2 ans, permet à l'élève de parfaire son apprentissage professionnel.

Le titulaire du CAP Métiers de la Mode Vêtement Flou est amené à exercer un emploi d'opérateur dont les activités principales sont liées à la réalisation de vêtements. (Décodage des données techniques, préparer une phase de travail, mettre en œuvre des postes de fabrication, fabriquer tout ou partie d'un vêtement, vérifier la qualité à tous les stades de fabrication.)

CONDITION D'ACCÈS

Après la classe de 3^{ème}

POURSUITES D'ÉTUDES

Bac Professionnel Métiers de la Mode Vêtements
Diverses mentions complémentaires

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Technicienne de confection
- Couturière retoucheuse
- Ouvrière haute couture
- Assistante prototypiste

Vous avez la possibilité de réaliser un stage découverte en immersion dans la classe (sur rendez-vous)

PRÉPARATION :

1 : Collecte et décodage des informations techniques relatives au vêtement à réaliser.

- Prendre connaissance du travail à réaliser.
- Relever les informations pertinentes relatives au vêtement à réaliser.
- Décoder les informations esthétiques et techniques.

2 : Préparation d'une phase de travail.

- Participer à la construction des éléments du vêtement.
- Préparer les matières d'œuvre et les opérations de coupe.
- Organiser et préparer le poste de travail en tenant compte des consignes de sécurité.
- Régler et maintenir en état les matériels.

RÉALISATION :

3 : Réalisation du vêtement à partir de consignes opératoires et de sécurité.

- Réaliser les opérations de coupe et d'entoilage.
- Réaliser les opérations de préparation à l'essayage de prototype.
- Réaliser des opérations d'assemblage et de montage.
- Réaliser des opérations de repassage à tous les stades de fabrication.
- Réaliser des opérations de finition.
- Réaliser les opérations de contrôle à tous les stades de la fabrication.

COMMUNICATION :

4 : Réception et transmission des informations.

- Rendre compte de son activité.
- Participer au fonctionnement de l'équipe.

HORAIRE HEBDOMADAIRE

Disciplines Générales	1 ^{ère} Année	2 ^{ème} Année
Français – Histoire – Géographie	3 h 30	3 h 30
Mathématiques	2 h	2 h
Sciences physiques	1 h 30	1 h 30
Arts Appliqués	2 h	2 h
Education Physique et Sportive	2 h	2 h
Prévention Santé Environnement	1 h	
Vie Sociale et Professionnelle		1 h 30
Disciplines Professionnelles		
Réalisations - Technologie	15 h	15 h
Projet Pluridisciplinaire	2 h	3 h 50
Horaire Hebdomadaire	29 h	30 h30