

Ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques

CPN 5243

NDLR : Pour ne pas alourdir le texte, nous nous conformons à la règle qui permet d'utiliser le masculin avec valeur de neutre.

Introduction

Les membres de ce groupe de base créent et réalisent des concepts de décors et de costumes pour des productions cinématographiques, télévisées, théâtrales et vidéo, des modèles de vêtements et de tissus, des expositions et des étalages et d'autres objets de création tels que des bijoux et des trophées. Les ensembliers de théâtre travaillent dans les industries des arts de la scène et de la radio télédiffusion ainsi que dans le cadre de festivals. Les dessinateurs de mode travaillent dans les entreprises de vêtements et de tissus, ou ils peuvent être des travailleurs autonomes. Les étalagistes et les concepteurs d'expositions travaillent dans les musées et dans les établissements de commerce de détail. Les autres concepteurs artistiques de ce groupe de base travaillent dans des entreprises de fabrication, ou ils peuvent être des travailleurs autonomes.

Compétences essentielles les plus importantes :

- Communication orale
- Utilisation de documents
- Calcul

Table des matières

- Lecture
- Utilisation de documents
- Rédaction
- Calcul
- Communication orale
- Capacité de raisonnement
 - Résolution de problèmes
 - Prise de décisions
 - Pensée critique
 - Planification et organisation de leur travail
 - Utilisation particulière de la mémoire
 - Recherche de renseignements
- Travail d'équipe
- Compétences numériques
- Formation Continue
- Notes

A. Lecture

Lecture

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	<p>Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :</p>
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">• Lire des courriels de la part de la compagnie, des réalisateurs, des commerçants, de l'équipe chargée de l'image de marque et des vendeurs. Par exemple, les dessinateurs de mode lisent des courriels internes provenant de réalisateurs, de commerçants et de l'équipe chargée de l'image de marque visant à clarifier les détails et offrir une rétroaction. (2)• Lire des livres d'échantillons pour apprendre comment quelque chose est assemblé et pour y puiser des idées. (2)• Lire des sites Web de prévisions de tendances et des blogs de mode pour y puiser des idées et rester au courant des tendances. Par exemple, ils lisent les sites de prévision de mode tels que Stylesight. (3)• Lire pour rechercher un projet. Peut impliquer la lecture d'articles de livres et de magazines, de livres d'échantillons et dossiers techniques (tech pack). Par exemple, les concepteurs de costumes de théâtre et de cinéma vont lire le script et les documents provenant d'autres départements pour obtenir des informations sur l'éclairage et définir les couleurs et les tons de sorte que les costumes s'harmonisent avec le décor. (3)• Lire les règles et les règlements. Par exemple, les concepteurs d'expositions de musée lisent des règlements sur les exigences en matière d'éclairage et de circulation de l'air pour des expositions. (3)

Sommaire : Lecture

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

	Objectifs de la lecture			
Type de texte	Rechercher et repérer des renseignements précis	Feuilleter le texte pour en dégager le sens global, en saisir l'essentiel	Lire le texte en entier pour comprendre ou apprendre	Lire le texte en entier pour le critiquer ou l'évaluer
Formulaires	>>>			
Étiquettes				
Notes, lettres, notes de service	>>>	>>>	>>>	
Manuels, spécifications, règlements	>>	>>	>>	
Rapports, livres, revues spécialisées	>>>	>>	>>	

B. Utilisation de documents

Utilisation de documents

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 4	Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrice de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	4	<ul style="list-style-type: none">• Organiser des rendez-vous à l'aide d'ordinateurs portables et d'agendas. (2)• Lire de courtes notes sur les dessins qui donnent des renseignements sur la confection et la conception. (2)• Localiser et saisir des informations dans des formulaires et des tableaux tels que les listes de matériaux et des tableaux de spécifications de taille. Par exemple, ils entrent des codes de fabricant et de leurs propres codes lors de la création d'une liste de matériaux. (2)• Localiser des informations dans des tableurs et des bases de données pour suivre les stocks et toute autre

		<p>information. Par exemple, les concepteurs d'expositions de musée trouvent de l'information dans les listes d'objets. Les dessinateurs de mode suivent les codes de produit et les numéros de modèle. Ils entrent des informations dans les gammes de fabrication pour les vêtements qui incluent des listes de tissus, de couleurs et de motifs. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver de l'information et créer des dossiers techniques (spécifications techniques) qui contiennent toutes les instructions nécessaires pour créer un design y compris les images et les croquis, les détails de fabrication et de finition, des tissus, des mesures pour les différentes tailles, les détails d'emballage et les coûts cibles. Ils sont utilisés comme documentation de l'accord sur les méthodes de fabrication et sont mis à jour à mesure que les changements ont lieu. (3) • Interpréter les croquis de conception. Par exemple, les assistants des dessinateurs de mode utilisent la vue de face d'un croquis pour interpréter les vues latérales et arrière de la création. (3) • Créer des « murs de création » pour faciliter la réflexion créative au démarrage du projet. Ils utilisent des photos, des croquis, des articles, des échantillons de tissus et de couleurs pour faire surgir des idées et les affiner. (3) • Créer des modèles pour que d'autres personnes les interprètent. Par exemple, les costumiers dessinent des motifs sur papier et les transmettent à un tailleur qui prend les dessins et les traduit en éléments tri dimensionnels qui deviendront des vêtements. (4)
--	--	--

Sommaire : Utilisation de documents

- Lire des affiches, des étiquettes ou des listes.
- Remplir des formulaires en cochant des cases, en y inscrivant des données numériques, des mots, des expressions, des phrases ou des textes d'un paragraphe ou plus. La liste des tâches spécifiques varie en fonction de ce qui a été signalé.
- Lire des formulaires déjà remplis contenant des cases à cocher, des données numériques, des expressions, des adresses, des phrases ou des textes d'un paragraphe ou plus. La liste des tâches spécifiques varie en fonction de ce qui a été signalé.
- Lire des tableaux, des horaires ou d'autres textes présentés sous forme de tableaux (p. ex., lire des calendriers de quarts de travail).
- Créer des tableaux, des horaires ou d'autres textes présentés sous forme de tableaux.
- Entrer des renseignements dans des tableaux, des horaires ou d'autres textes présentés sous forme de tableaux.
- Obtenir des renseignements spécifiques tirés de graphiques ou de tableaux.
- Interpréter les renseignements tirés de graphiques ou de tableaux.

- Reconnaître des angles communs de 15, 30, 45 et 90 degrés.
- Dessiner, esquisser ou créer des formes ou des figures communes telles que cercles, triangles, sphères, rectangles, carrés, etc.
- Interpréter des dessins à l'échelle (p. ex., plans ou cartes).
- Mesurer à partir de dessins à l'échelle.
- Dessiner à l'échelle.
- Dessiner des croquis.
- Extraire des renseignements des esquisses, des images ou des pictogrammes (p. ex., barre d'outils de l'ordinateur).

C. Rédaction

Rédaction

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	1 à 4	<p>Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :</p>
Plus Complexes	5	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger de courtes notes et des explications pour la tenue de dossiers. Par exemple, les costumiers maintiennent un registre où ils consignent des notes concernant l'emplacement, le coût et les types de tissus achetés pour tous les vêtements et les accessoires. Les costumiers qui travaillent dans le cinéma prennent des notes sur l'apparition de caractères à la fin de chaque prise de vue pour assurer la continuité. Ils étiquètent et organisent les costumes devant être expédiés vers un autre lieu de tournage. Les dessinateurs de mode suivent les renseignements sur les clients et écrivent des commentaires derrière les tissus et les modèles choisis pour expliquer aux clients les pièces sélectionnées. (1) • Rédiger des courriels pour correspondre avec les fournisseurs et les usines qui fabriquent des vêtements. Par exemple, les dessinateurs de mode communiquent avec les fournisseurs pour discuter des changements nécessaires, des rétroactions et des mises à jour par courriel et des documents téléchargés sur le Web. (2) • Écrire des détails et des descriptions dans un « look book » utilisé pour piquer la curiosité des clients par rapports aux modèles. On y présente des informations telles que le thème des vêtements, la description des articles, l'ajustement et les prix. (2)

		<ul style="list-style-type: none"> • Créer des dossiers techniques présentant des consignes claires et détaillées indiquant comment les modèles doivent être fabriqués. Ils écrivent des notes sur des fiches de spécifications qui accompagnent les dossiers techniques, tels que les détails montrant où les étiquettes doivent être placées, le positionnement des garnitures, les types de coutures et la taille des points de couture, et les couleurs des tissus. Les vendeurs utilisent les dossiers techniques pour réaliser des échantillons de vêtements. (3) • Écrire des fiches de produits, comprenant les dessins et les descriptions des articles en vente, des échantillons de couleurs et de tissus pour les vêtements, et les formulaires de commande. (3) • Créer des documents au cours de la phase de développement et de recherche d'un projet, par exemple, les documents à communiquer au superviseur et au personnel interne comme documentation de la recherche effectuée. (4) • Rédiger de courts rapports sur les tendances dans une région comme le Canada par rapport aux États-Unis, et présenter l'information en utilisant les paragraphes et des points centrés. (4) • Écrire des descriptions de produits. Par exemple, les concepteurs d'expositions de musée écrivent des descriptions informatives et intéressantes sur les expositions. Les dessinateurs de mode écrivent des descriptions de produits pour exciter et connecter les magasins aux produits. Les couturiers écrivent des descriptions qui expliquent pourquoi leur vêtement est spécial par rapport aux autres vêtements similaires sur le marché. Certains dessinateurs de mode écrivent des articles pour les sites Web. (5)
--	--	---

Sommaire : Rédaction

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

	Objectifs de la rédaction						
Longueur	Organiser, retenir	Tenir un dossier, documenter	Informé, obtenir des renseignements	Persuader, justifier une demande	Présenter une analyse ou une comparaison	Évaluer ou critiquer	Divertir

Textes comportant moins d'un nouveau paragraphe	>>>	>>>	>>>				
Textes comportant rarement plus d'un paragraphe		>>>	>>				
Textes plus longs		>>	>>	>>	>	>	

D. Calcul

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Calcul

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
>> Calculs monétaires	1 à 2	<p>Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculer le coût des matériaux. Par exemple, les dessinateurs de mode travaillant à leur propre compte calculent avec précision la quantité nécessaire de matériaux pour fabriquer chaque vêtement afin de déterminer le prix d'achat. (Calculs monétaires) (1) • Calculer les dépenses en matériaux, en main d'œuvre et autres dépenses pour facturer le client. (Calculs monétaires) (2) • Déterminer les coûts au moment de commander les vêtements et de les dessiner. Par exemple, les dessinateurs de mode commandent les matériaux et les fournitures en effectuant des comparaisons afin d'obtenir le nombre voulu de vêtements au meilleur prix, en ligne ou localement. Les dessinateurs de mode qui conçoivent un costume à prix modique y ajoutent peu d'éléments originaux. Les dessinateurs de mode indépendants documentent toutes les dépenses et accomplissent tous les projets selon le budget prévu ou demandent un budget plus important pour accomplir les objectifs du projet.
> Calendriers des budgets et des opérations comptables	2	
>>> Mesures et calculs	2 à 3	
>> Analyses de données numériques	3	
>>>Calculs	2	

approximatifs		<p>(Calendriers des budgets et des opérations comptables) (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convertir entre unités de mesure. Par exemple, les dessinateurs de mode convertissent les mesures de fournisseurs de métrique à impériale. (Mesures et calculs) (2) • Calculer les mesures de formes géométriques. Par exemple, les costumiers prennent des mesures sur des patrons bidimensionnels pour les transformer en créations tridimensionnelles. Les concepteurs d'expositions calculent l'espace de conception et planifient des expositions en vue de maximiser l'utilisation de l'espace. (Mesures et Calculs) (2) • Calculer les mesures et les proportions de la taille du buste, de la taille, etc. à l'aide de règles, de rubans à mesurer et de pistolets. Ils utilisent des rapports et proportions de sorte que les mesures pour une partie du vêtement soient proportionnelles aux autres parties. Par exemple, ils utilisent le triangle d'or pour vérifier que les mesures de l'encolure sont proportionnelles aux mesures des pièces de devant d'une veste. (Mesures et Calculs) (3) • Analyser les chiffres de rendement des magasins. Par exemple, les dessinateurs de mode qui travaillent pour une grande entreprise analysent les données des marchandiseurs pour déterminer le rendement des collections dans diverses succursales d'un magasin. (Analyse de Données Numériques) (3) • Estimer le temps nécessaire pour accomplir différentes tâches afin de respecter les diverses échéances pour plusieurs projets. (Analyse de Données Numériques) (2)
---------------	--	--

Sommaire : Compétences en mathématiques

a. Principes mathématiques utilisés

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Principes mathématiques utilisés

Code	Tâches	Exemples
		Concepts numériques
>>	Nombres entiers	Lire et écrire, compter, arrondir, additionner ou soustraire, multiplier ou diviser des nombres entiers.

		Par exemple, saisir des données dans la liste des matériaux.
>>	Nombres entiers relatifs	Lire et écrire, additionner ou soustraire, multiplier ou diviser des nombres entiers relatifs. Par exemple, calculer le coût des matériaux et des fournitures.
>>>	Fractions	Lire et écrire, additionner ou soustraire des fractions, multiplier ou diviser par une fraction, multiplier ou diviser des fractions. Par exemple, prendre des mesures et les calculer sur le vêtement à l'aide de fractions de pouces.
>>>	Décimales	Lire et écrire, arrondir, additionner ou soustraire des décimales, multiplier ou diviser par une décimale, multiplier ou diviser des décimales. Par exemple, prendre des mesures et les calculer sur le vêtement à l'aide de mesures métriques et déterminer les coûts des matériaux et des fournitures.
>>	Pourcentages	Lire et écrire des pourcentages, établir le rapport de pourcentage entre deux nombres, calculer un nombre en pourcentage. Par exemple, analyser des statistiques concernant le rendement de collections.
		Structures et relations
>>>	Taux, ratios et proportions	Utiliser un taux comparant deux quantités à des unités différentes. Utiliser un ratio comparant deux quantités ayant les mêmes unités. Par exemple, les mesures d'une partie du vêtement doivent être proportionnelles aux mesures d'une autre partie du vêtement.
		Formes et ordre spatial
>>>	Conversion de mesures	Effectuer des conversions de mesures. Par exemple, convertir les pouces en centimètres et les centimètres en pouces.
>	Superficies, périmètres, volumes	Calculer des superficies. Dessiner, faire des croquis et tracer différentes formes et figures. Par exemple, calculer la superficie d'une salle pour une exposition.
		Statistiques et probabilités
>	Calculs sommaires	Calculer des moyennes Utiliser des tableaux, des horaires et d'autres textes présentés sous forme de tableaux. Utiliser des représentations graphiques Par exemple, calculer les ventes moyennes des collections de mode avec différents marchandiseurs.

b. Méthodes de calcul

- Mentalement.
- À la main.
- À l'aide d'une calculatrice.
- À l'aide d'un ordinateur.

c. Instruments de mesure utilisés

- Temps. Par exemple, utiliser les horloges et les montres.
- Distance ou dimension. Par exemple, utiliser des rubans à mesurer.
- Angles. Par exemple, utiliser un triangle à 45 degrés, une équerre de tailleur et un pistolet.

E. Communication orale

Communication orale

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	4	<ul style="list-style-type: none">• Discuter des détails du projet lors de réunions régulières. Par exemple, les dessinateurs de mode juniors se réunissent avec les dessinateurs seniors pour des séances de remue-méninges, des mises à jour ou communiquer des rétroactions. Les concepteurs d'expositions de musée ont des réunions mensuelles avec le conservateur et le directeur de publicité afin de proposer des expositions et trouver des idées. Les costumiers clarifient des détails en demandant que des croquis soient redessinés de sorte qu'ils soient moins artistiques et plus réalistes ou demandent des précisions telles que le nombre de boutons sur un vêtement. (2)• Communiquer avec les fournisseurs et les usines par téléphone ou à l'aide d'applications Internet telles que Skype pour s'assurer que les tâches sont terminées à temps et résoudre les problèmes avec les échantillons que les vendeurs ont faits. Ils peuvent demander des modifications du tissu et de la couleur et demander de nouveaux échantillons. Ils parlent avec des usines afin d'obtenir le meilleur prix sur les coûts de fabrication des vêtements. (2)• communiquer avec un mannequin de cabine pour obtenir des commentaires sur la manière dont le vêtement est coupé, la facilité à le mettre et à l'enlever et à propos des

		<p>retouches nécessaires sur des détails tels que la longueur de la manche. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se rencontrer pour discuter de la façon de vendre des produits. Par exemple, les dessinateurs de mode collaborent et partagent des idées sur la façon de commercialiser des conceptions à l'équipe commercialisation. Les concepteurs d'expositions de musée rencontrent les promoteurs afin de développer des thèmes d'exposition, tels que des robes roses pour la campagne de sensibilisation au cancer du sein. Les ensembliers qui travaillent dans les théâtres rencontrent les administrateurs et le département de réalisation. Ils doivent parfois expliquer, par exemple, que le concept de l'administrateur pour les costumes n'est pas faisable dans le cadre du théâtre et de suggérer des changements qui seront plus appropriés. (3) • Organiser des présentations officielles pour vendre leurs créations. Par exemple, les ensembliers font une présentation aux administrateurs, aux régisseurs et à la distribution au début d'un spectacle pour introduire le concept des créations. Les dessinateurs de mode font des présentations aux équipes de mise en marché. Ils doivent être capables de communiquer leur conception et d'exprimer leurs idées. (4) • Répondre à des interviews dans des émissions de radio ou de télévision pour promouvoir leurs conceptions et obtenir la reconnaissance du public. (4)
--	--	--

Modes de communication utilisés

- En personne
- Au téléphone
- En ligne

Facteurs environnementaux ayant une incidence sur la communication

Aucun signalé

Sommaire : de communication orale

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Objectifs de la communication orale (Partie I)						
Type	Accueillir	Prendre des messages	Donner ou recevoir des renseignements, des explications, des directives	Chercher ou obtenir des renseignements	Coordonner son travail avec celui des autres	Rassurer, reconforter
Écouter (peu ou pas d'interaction)						
Parler (peu ou pas d'interaction)						
Interagir avec les collègues			>>>	>>>	>>>	
Interagir avec les subalternes			>>	>>		
Interagir avec les supérieurs			>>>	>>>		
Interagir avec des pairs et collègues d'autres organisations						
Interagir avec les clients ou le grand public			>>	>>	>>	
Interagir avec les fournisseurs de produits et de services			>>	>>	>>	
Participer à des discussions de groupe			>>>	>>>	>>>	

Présenter de l'information à un petit groupe			>>			
Présenter de l'information à un grand groupe						

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Objectifs de la communication orale (Partie II)						
Type	Discuter, échanger des renseignements, des opinions	Persuader	Faciliter, animer	Transmettre des connaissances, susciter la compréhension, le savoir	Négocier, résoudre des conflits	Divertir
Écouter (peu ou pas d'interaction)						
Parler (peu ou pas d'interaction)						
Interagir avec les collègues	>>>	>>>		>>>		
Interagir avec les subalternes	>>			>>		
Interagir avec les supérieurs	>>>	>>>				
Interagir avec des pairs et collègues d'autres organisations						
Interagir avec les clients ou le grand public	>>	>>		>>	>>	
Interagir avec les fournisseurs de produits et de services	>>	>>			>>	
Participer à des discussions de groupe	>>>	>>>		>>>		
Présenter de l'information	>>	>>		>>		

à un petit groupe						
Présenter de l'information à un grand groupe						

F. Capacité de raisonnement

1. Résolution de problèmes

Résolution de problèmes

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">• Effectuer s'il y a lieu, des changements de dernière minute aux vêtements. Par exemple, les costumiers doivent être présents près de la scène au cas où il faudrait faire une retouche rapide ou des réparations à un costume, au besoin. Les vendeurs peuvent décider que le tissu, le motif ou la couleur d'un vêtement n'est pas approprié; les dessinateurs de mode doivent donc prendre des décisions dans l'urgence pour éviter de retarder la production. (2)• Modifier les dessins lorsque l'équipe de production dit que cela dépasse le budget prévu. Par exemple, les dessinateurs de mode peuvent simplifier la conception ou changer les tissus. (2)• Apporter des modifications à des croquis lorsqu'un échantillon de vêtement ne correspond pas aux mesures ou aux attentes. (3)• Corriger des problèmes de dessins en faisant un ou plusieurs essais de production d'une création. Par exemple, les dessinateurs de mode font un patron-toile de la pièce afin de tester le dimensionnement d'un dessin personnalisé pour un client ayant des mensurations atypiques. (3)• Résoudre des problèmes avec les usines, par exemple, lorsque la date de livraison n'est pas respectée ou que la production prend du retard à cause d'un article comme une fermeture éclair qui ne marche pas ou un bouton qui n'arrive pas à temps pour la production. (3)

2. Prise de décisions

Prise de décisions

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2	<p>Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :</p>
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">• Décider du nombre de vêtements à produire en fonction du budget, de la conception et la qualité des matériaux. Ils décident également d'un prix de vente pour les vêtements basés sur la recherche des prix du marché. (2)• Décider quels patrons et dessins utiliser. Par exemple, les dessinateurs de mode travaillent avec le directeur de la conception afin de choisir le style, le motif et la couleur des vêtements. (2)• Prendre des décisions sur les caractéristiques de conception et la réglementation. Par exemple, les concepteurs d'expositions travaillent avec une équipe pour décider quelle couleur utiliser pour une exposition qui se base sur une période historique particulière. Ils décident si un objet n'est pas en bon état et doit être réparé. Ils considèrent les règles et règlements au moment de décider du type d'éclairage à utiliser pour une exposition. (2)• Décider des couleurs et des styles en fonction de facteurs tels que quelles couleurs et tissus auront une apparence et des ventes optimales en fonction des recherches et des prévisions de tendances. Ils décident de ce qui doit être changé relativement aux couleurs, au style et à la conception lorsqu'ils reçoivent des prototypes de vêtements. (2)• Décider quand approuver les prototypes. Ils vérifient que les prototypes correspondent exactement au dossier technique et apportent les modifications au dossier s'ils trouvent dedans des renseignements manquants ou pas clairs. Ils peuvent décider d'apporter des changements au prototype relatifs au tissu ou aux couleurs. Ils intègrent la rétroaction des autres membres de l'équipe. Les changements de conception ultimes peuvent être la responsabilité du superviseur. (3)

3. Pensée critique

Pensée critique

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	3	Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">Analyser les chiffres de rendement d'une collection de vêtements. Par exemple, les dessinateurs de mode analysent le rendement d'une collection de vêtements en fonction des chiffres de ventes communiqués par les marchandiseurs selon les magasins situés dans différentes régions. Ils déterminent les raisons pour lesquelles une conception s'est bien vendue ou pas dans une région donnée. Ils considèrent la couleur, le style et la forme. (3)Évaluer un dessin de vêtement afin de visualiser un design bidimensionnel comme un modèle tridimensionnel; la façon dont il tombe et les éventuels défauts de conception. (3)Évaluer la recherche des nouvelles tendances pour la saison suivante et estimer de quelle manière les tendances anticipées toucheront les projets futurs. Ils envisagent leurs thèmes et le budget de production et de promotion. (3)

4. Planification et organisation du travail

Planification et organisation du travail

Niveaux de complexité	Description
3	<p>Planification et organisation de leur propre travail :</p> <ul style="list-style-type: none">Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques planifient et organisent leur travail afin de respecter les échéances. Ils travaillent généralement à de multiples projets en même temps; c'est pourquoi ils doivent établir des priorités et organiser leur travail pour maximiser leur efficacité. Ils coordonnent les tâches et les plans de travail avec les autres membres de l'équipe, notamment de dessin, le développement et les équipes de promotion de l'image de marque, les commerçants et les vendeurs. Ils apportent des changements aux priorités chaque fois que c'est nécessaire afin de respecter les échéances.

	<p>Planification et organisation du travail des autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assigner s'il y a lieu les tâches à d'autres personnes. Par exemple, ils peuvent déléguer des tâches à des assistants ou des travailleurs ayant moins d'expérience. Ils peuvent être responsables de la sélection et de l'organisation du travail des entrepreneurs. Par exemple, les concepteurs d'expositions de musée peuvent être responsables des commandes de matériaux et de la gestion de la construction de l'exposition.
--	---

5. Utilisation particulière de la mémoire

Exemples

- Se souvenir de renseignements communiqués par le directeur de la conception et le dessinateur sénior lorsque celui-ci mentionne des idées, par exemple, en retenant où les tissus ont été achetés et à quel prix.
- Se souvenir de chaque numéro de modèle dans les collections de sorte qu'il n'est pas nécessaire de rechercher l'information.
- Se souvenir de détails à propos des costumes tels que ce que les personnages portaient pour assurer la continuité du film ou la pièce d'une scène à l'autre

6. Recherche de renseignements

Recherche de renseignements

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	1 à 3	Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher et assister à des défilés de mode tels que Fashion Week pour y puiser idées. (1) • Interagir avec le marché cible pour obtenir des renseignements sur les besoins de modes dans le marché, notamment en menant des enquêtes et en parlant avec les consommateurs. Ces conversations peuvent aussi se dérouler avec les promoteurs pour en apprendre davantage sur leurs attentes comme résultat d'un projet. (2) • Parler à d'autres concepteurs ou le directeur de la conception pour obtenir des informations sur les problèmes concernant la conception de vêtement. (2) • Accéder à des sites et des blogs tels que Style.com, Stylesight et Pinterest pour découvrir des idées et trouver des informations sur les tendances de la mode et des

		renseignements sur le marché. (3) • Lire des manuels, des revues, des livres de mode et des livres de patrons pour en apprendre davantage sur les techniques de conception et de couture, les meilleures pratiques et les connaissances spécialisées d'usage industriel. (3)
--	--	---

G. Travail d'équipe

Travail d'équipe

Niveaux de complexité	Description
3	<p>Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques travaillent souvent dans le cadre d'une équipe. Ils collaborent les uns avec les autres au cours du processus de développement. Par exemple, les dessinateurs de mode travaillent avec des designers de mode, d'autres modélistes, les fournisseurs, le développement de produits et les équipes de mise en marché. Les dessinateurs de mode coordonnent leur travail avec d'autres pour les défilés de mode et les séances de prise de vue. Ils travaillent avec des maquilleurs, des photographes et des mannequins. Les ensembliers travaillent avec les réalisateurs, les réalisateurs adjoints, les régisseurs, les producteurs, les scénographes, les spécialistes de l'éclairage et la distribution. Le mentorat dans l'industrie est important. Les concepteurs qui ont plus d'expérience serviront de mentors aux concepteurs qui sont nouveaux dans la profession et possèdent moins d'expérience.</p>

Participation aux activités de supervision et de leadership

- Participer à des discussions formelles sur les méthodes de travail ou l'amélioration des produits.
- Formuler des suggestions afin d'améliorer les méthodes de travail.
- Superviser le rendement d'autres employés.
- Renseigner d'autres employés ou leur enseigner certaines tâches.
- Assigner des tâches courantes à d'autres employés.

H. Compétences numériques

Compétences numériques

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
		Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres

Typiques	2 à 3	concepteurs/conceptrices artistiques :
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le courriel pour communiquer avec les concepteurs et les clients. Par exemple, les dessinateurs de mode envoient des courriels à leurs clients et téléversent des documents sur Internet. Ils utilisent Outlook pour envoyer des courriels et des dossiers techniques aux concepteurs. (2) • Utiliser un logiciel de gestion de données de produits tels que Web PDM pour gérer les produits et des spécifications techniques dans le but d'évaluer les coûts en détail. (2) • Utiliser un appareil photo pour prendre des photos. Par exemple, les ensembliers prennent des photos d'acteurs en costume à la fin d'une séance de tournage. Ces photos deviennent des références pour assurer la cohérence d'une scène à l'autre. (2) • Utiliser un logiciel de tableurs et une base de données pour stocker l'information. Par exemple, les dessinateurs de mode utilisent Excel pour suivre des codes de produits et les numéros de modèle. (3) • Utiliser un navigateur de recherche afin de localiser des ressources en ligne. Par exemple, les costumiers recherchent des matériaux en ligne, font des comparaisons de prix et achètent en ligne. (3) • Utiliser des programmes de facturation pour gérer et suivre la facturation et générer des factures. (3) • Utiliser des programmes logiciels pour illustrer les concepts. Par exemple, les dessinateurs de mode utilisent Adobe Illustration et Photoshop pour créer des dessins et des graphiques. (3) • Utiliser un logiciel de traitement de texte pour créer des documents. Par exemple, les dessinateurs de mode utilisent Word pour rédiger de courtes notes et des explications et créent des documents à usage interne tels que des rapports pour la direction. (3) • Utiliser un logiciel de présentations tel que Power Point. Par exemple, ils font des fiches de produits qui présentent des croquis de concepts de vêtements : informations sur les tissus, les styles, les prix, les couleurs et les saisons ainsi que des informations relatives aux commandes de l'entreprise. (3) • Utiliser des programmes logiciels de dessin technique. Par exemple, les couturiers dessinent des patrons à l'aide de logiciels de CAO. Les dessinateurs de mode utilisent un logiciel de CAO de gradation de patrons pour générer des patrons de différentes tailles. (3)

Sommaire : Compétences numériques

- Utiliser un logiciel de traitement de texte.
- Utiliser un logiciel de création graphique.
- Utiliser une base de données.
- Utiliser un logiciel de tableurs.
- Utiliser un logiciel de tenue de livres, de facturation et de comptabilité.
- Utiliser un logiciel de communication.

I. Formation continue

Formation continue

Niveaux de complexité	Description
4	Les ensembliers/ensemblères de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques doivent se tenir au courant de l'industrie et des tendances de la mode et de la technologie. En fait, les dessinateurs de mode conçoivent plusieurs saisons en avance. Ils apprennent par la lecture d'articles de mode et de magazines sur les sites Web et les blogs. Ils observent constamment les gens et identifient les tendances. Ils lisent des livres pour apprendre de nouvelles méthodes de confection de vêtements et de nouvelles techniques comme la sérigraphie sur tissu. Ils apprennent de leurs collaborateurs et de leurs collègues et les contacts en réseau avec l'autre face à face ou par l'intermédiaire des médias sociaux est important. Les nouveaux concepteurs ont souvent des mentors qui leur enseignent comment naviguer dans l'industrie et constituer un réseau.

Acquisition des connaissances

Les connaissances peuvent être acquises :

- Dans le cadre des activités habituelles de travail.
- Auprès de collègues.
- Par une formation offerte en cours d'emploi.
- Par la lecture ou par d'autres formes d'apprentissage autodidactique.
 - Au travail.
 - En dehors des heures de travail.
 - À l'aide de matériel fourni au travail.
 - À l'aide de matériel fourni par une association professionnelle ou un syndicat.
 - À l'aide de matériel que l'employé a trouvé de sa propre initiative.
- Par une formation externe.
 - Durant les heures de travail, sans frais pour l'employé.
 - Partiellement subventionnée.

J. Renseignements supplémentaires

Les entrevues menées auprès des titulaires de poste ont permis de recueillir les renseignements qui ont servi à élaborer le présent profil des compétences essentielles et de leur poser des questions sur les sujets suivants:

Aspects physiques

Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques se tiennent debout ou assis pendant de longues périodes. Ils doivent avoir une excellente coordination oculo-manuelle et des membres supérieurs. Ils doivent pouvoir percevoir des différences subtiles de couleurs et de tons.

Attitudes

Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques doivent savoir utiliser leur imagination pour créer et avoir une intuition artistique. Ils doivent être innovants, motivés, adaptables et faire preuve d'auto critique pour rester concurrents dans l'industrie. Ils doivent avoir la motivation d'acquérir de nouvelles compétences et de nouvelles techniques.

Tendances affectant les compétences essentielles

Toutes les compétences essentielles sont touchées par l'introduction de la technologie dans les lieux de travail. La capacité d'adaptation des ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques aux nouvelles technologies est fortement liée à leur niveau de compétences essentielles, notamment en lecture, en rédaction, en raisonnement et en communication. Les technologies transforment les manières dont les travailleurs obtiennent, traitent et communiquent l'information et les types de compétences nécessaires pour exécuter leur travail. Les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques en particulier doivent utiliser des logiciels informatiques pour créer des dessins. Ils doivent savoir communiquer verbalement et par écrit pour vendre leurs dessins à des vendeurs et des clients dans le monde entier grâce à la technologie de communication et de partage des fichiers.

La technologie au travail a aussi des répercussions sur la complexité des tâches liées aux compétences essentielles demandées pour ce métier. Par exemple, les ensembliers/ensemblières de théâtre, dessinateurs/dessinatrices de mode, concepteurs/conceptrices d'expositions et autres concepteurs/conceptrices artistiques ont besoins des compétences pour utiliser des logiciels complexes et spécialisés. Les nouvelles évolutions de la technologie exigent que ces travailleurs se tiennent au courant des progrès en informatique et en logiciels de fabrication. D'autre part, l'utilisation de la technologie a un fort impact sur le secteur, car il sera plus rapide de transférer un dessin effectué sur un logiciel de CAO vers la machine qui le fabriquera. La disponibilité immédiate de tendances de la mode sur les sites Web accroîtra la pression sur les dessinateurs de mode de créer des vêtements qui devancent les tendances.

K. Notes

Ce profil d'emploi table sur les entrevues avec des titulaires et a été validé par l'entremise de consultations avec les spécialistes du secteur à l'échelle du pays.

Pour plus d'information sur la recherche, les définitions et les processus de mise à l'échelle des profils des compétences essentielles, s'il vous plaît consulter le Guide d'interprétation des profils de compétences essentielles.