

### **CONTEXTE**

Vestechpro, centre de recherche et d'innovation en habillement, constate l'émergence de besoins de nouvelles compétences au sein de l'industrie du vêtement, ainsi que la difficulté à recruter la main-d'œuvre spécialisée nécessaire pour combler les postes en lien avec de nouveaux métiers de l'habillement, tels que stylistes numériques, modélistes 3D, créateurs de personnages de jeux vidéo, ou concepteurs de vêtements intelligents.

Aussi, la crise sanitaire a exacerbé la nécessité pour les entreprises de prendre le virage numérique.

### **MÉTHODOLOGIE**

Après d'entreprises et organismes utilisant les technologies liées à la mode et au vêtement numérique :

- Sondage pour connaître leurs besoins ;
- Groupes de consultation pour cibler les compétences à développer.

Par la suite :

- Développement d'un plan de cours et de plans de leçons ;
- Offre de formation.

### **RETOMBÉES SUR LA FORMATION**

Les étudiants auront accès à une nouvelle formation pour se perfectionner dans un domaine en expansion et développer un profil de compétences à la fois rare et recherché.

Le développement du projet se fera avec la participation de professeurs de l'École de mode et du département de Techniques informatiques du Cégep Marie-Victorin.

### **PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Une propriété intellectuelle de Vestechpro, centre de recherche et d'innovation en habillement.

### **ÉQUIPE DE RÉALISATION**

**BRUNET Helen**, Directrice développement stratégique et opérations  
**COULOMBE Audrey**, Assistante de recherche  
**KACI Paulette**, Directrice générale  
**PELLETIER Andrée-Anne**, Coordinatrice formation

### **HYPOTHÈSE DE DÉPART ET RISQUE**

#### **Hypothèses :**

- Il y a une pénurie de main-d'œuvre en mode-habillement numérique et un manque de formation pour préparer la relève à de nouveaux métiers d'avenir ;
- Vestechpro possède l'expertise pour offrir une formation innovante en mode et vêtement numériques.

**Risques :** À prime abord, aucun puisque le projet consiste tout d'abord à offrir un cours pilote. Par ailleurs, si les inscriptions au cours pilote ne sont pas assez nombreuses (moins de 15), la phase I du projet sera compromise à court terme et la phase II ne pourra être réalisée.

### **RÉSULTATS**

**Phase I :** Cours du soir de 45 heures portant sur la mode et l'habillement numérique, offerts à la formation continue du Cégep Marie-Victorin.

**Phase II :** Intégration du cours dans un programme d'attestation collégiale (AEC) et / ou d'études collégiales (DEC).

### **IMPACT ENVIRONNEMENTAL**

L'industrie du vêtement est le deuxième plus grand pollueur au monde.

En créant des vêtements numériques, il est possible de :

- Réduire la production de vêtements à usage unique (ex. : pour une photo sur les réseaux sociaux) ;
- Essayer virtuellement les vêtements, pour une production sur demande, limitant les invendus.
- En créant des stratégies de commercialisation numériques, il est possible de :
- Réduire l'empreinte écologique de l'écosystème mode-habillement (semaine de la mode, foire commerciale, lancement de collections...)

### **PARTENAIRES**

Ville de Montréal ; Cégep Marie-Victorin ; La Vie en rose; Perfifty ; Ultracine Studios (...)

### **DANS UN MONDE IDÉAL**

La formation pourrait mener au développement rapide d'un programme d'études collégiales distinct en Mode et habillement numérique.

### **AVANCÉE TECHNIQUE OU TECHNOLOGIQUE**

Les postes à combler requièrent des connaissances, des compétences et des savoir-faire apparentés à des secteurs d'activités distincts (la technologie numérique par exemple), mais devenus complémentaires au secteur de l'habillement avec l'accélération du développement technologique et de son accessibilité. Aucune formation transdisciplinaire portant sur la mode et le vêtement numériques n'est actuellement offerte. Il s'agit de concevoir, produire et commercialiser le vêtement en ayant recours uniquement aux technologies numériques.

### **TRANSFERT TECHNOLOGIQUE**

Un diagnostic pour déterminer les compétences actuelles et anticipées, nécessaires à l'accomplissement des tâches d'une professionnel œuvrant dans la mode et le vêtement numériques sera effectué. Cela permettra de développer un profil unique de main-d'œuvre qualifiée à l'utilisation des outils technologiques liés à cette expertise.

Une formation de plus en plus complète sera offerte, selon l'avancement des phases du projet. Une fois formés, les professionnels pourront transférer leurs compétences à leurs collègues, en milieu de travail.

### **COMPÉTITIVITÉ**

Le projet permettra aux entreprises d'avoir accès à une main-d'œuvre qualifiée dans un domaine qui allie deux secteurs d'expertise clefs pour la reconnaissance de Montréal au niveau international : le vêtement et les technologies numériques.

Il s'agit d'actualiser le secteur de la mode-habillement en ayant recours à des technologies numériques pour concevoir, produire et commercialiser les produits vestimentaires, ce qui permettrait à Montréal de se mesurer à de grandes capitales de la mode ayant déjà pris les devants dans ce domaine.

### **FINANCEMENT**

La Ville de Montréal, grâce à son initiative « Accélérer les talents » du Service du développement économique, a offert une participation financière à hauteur de 80% des dépenses admissibles. Vestechpro, centre de recherche et d'innovation en habillement et ses partenaires contribuent également au financement du projet en nature et en espèces.