



RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



KIT PÉDAGOGIQUE

DÉCOUVRIR LES MÉTIERS  
DE LA MODE ET DU LUXE

# Cartographie du secteur de la mode et des industries textiles

Créer son entreprise ou lancer sa marque est le rêve de nombreux intervenants dans le domaine de la mode. Si motivation et compétences sont essentielles pour concrétiser un tel projet, il faut aussi une connaissance approfondie du secteur pour l'ancrer dans la réalité.

## Objectifs

- Faire le lien entre projet et l'esprit d'entreprendre à travers notamment la création d'entreprise.
- Identifier les critères de réussite d'un projet, en tirer parti pour son parcours.

## Consignes de travail

Temps 1 : à partir du document "**Mise en situation**" qui présente la situation de M.Yem qui veut créer son entreprise et lancer sa marque de chaussures de sport, vous devrez analyser les différents documents et repérer les éléments indispensables pour l'aider à obtenir les financements nécessaires. Vous proposerez une présentation argumentée.

Temps 2 : vous pourrez présenter ce projet à travers un jeu de rôle.

## Fiche pédagogique

### Niveaux de classe

2de, 1re et terminale au lycée général, technologique et professionnel.

### Disciplines privilégiées

- Français (argumentation écrite et orale) ;
- Mathématiques (argumentation chiffrée, statistiques, représentation graphique de données).
- Enseignements d'exploration : principes fondamentaux de l'économie et de la gestion (marché économique ; qu'est-ce qu'une entreprise ?) ; sciences économiques et sociales (statut juridique, marché économique).
- Enseignement professionnel : économie-gestion (repérer le positionnement des concurrents et celui de l'entreprise sur les marchés).



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**KIT PÉDAGOGIQUE**

*DÉCOUVRIR LES MÉTIERS  
DE LA MODE ET DU LUXE*

## **Objectifs du parcours Avenir**

### **Objectif 2 : développer chez les élèves le sens de l'engagement et de l'initiative**

- Faire le lien entre projet et l'esprit d'entreprendre à travers notamment la création d'entreprise
- Identifier les principaux facteurs d'innovation : besoin, concurrence, etc.
- Co-évaluer et identifier les critères de réussite d'un projet, en tirant parti pour son parcours.

## **Compétences du socle**

- Analyser différents types de documents et en prélever l'information utile
- Construire une argumentation écrite et orale
- Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés.

## **Déroulement des activités**

### **Temps 1 : comprendre le processus de création d'une entreprise et l'appliquer à une situation concrète (2 à 3h)**

Répartir les élèves en petits groupes. Proposer aux élèves le document support "**Mise en situation**". Ce document présente la situation de M.Yem qui souhaite créer son entreprise afin de lancer sa marque de chaussures de sport. Les élèves y trouvent les éléments suivants :

- Un descriptif de la situation et du projet de M. Yem
- Un mini-CV de M.Yem
- Un extrait du cahier des charges techniques liées à la production de son produit
- Un extrait du cahier des charges usages avec ses prévisions de vente
- Des liens hypertextes et documents sur le secteur professionnel de la mode et des industries textiles et sur la création d'entreprise.

De manière autonome, les élèves analysent les différents documents en repérant les éléments indispensables pour aider M.Yem à obtenir les financements nécessaires de sa banque. Dans cette optique, les élèves réaliseront une présentation argumentée (diaporama, dossier, etc...) du projet que M.Yem pourra proposer à sa banque.

Quelques pistes pour les présentations des élèves :

- Les motivations de M. Yem
- L'étude de marché : concurrence ; tendances et contraintes ; clientèle visée ; positionnement régional,



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**KIT PÉDAGOGIQUE**

*DÉCOUVRIR LES MÉTIERS  
DE LA MODE ET DU LUXE*

national, international ; implantation géographique ; statut de l'entreprise.

- Comment va-t-il produire sa chaussure et quelles sont les conséquences sur son projet d'entreprise ?
- Si les élèves peuvent se baser sur un certain nombre d'informations réelles, une place est laissée à leur imagination pour compléter les éléments dont ils disposent.

## **Temps 2 : restituer son travail dans une argumentation orale (1 à 2h)**

Laisser à chaque groupe le temps d'imaginer les questions auxquelles M.Yem devra se confronter lors de la présentation de son projet. Proposer aux élèves de présenter leur travail à travers un jeu de rôle :

un 1<sup>er</sup> groupe représentera M. Yem, le créateur : ils argumenteront pour obtenir le financement de leur projet

un 2<sup>ème</sup> groupe représentera la banque : ils questionneront le projet proposé et accorderont ou non le financement

## **Prolongement possible**

### **Rencontres**

Lors d'un salon ou forum dédié à la création d'entreprise ou par le biais d'anciens élèves ayant créé leur entreprise, proposer une rencontre avec la classe. Les élèves pourront ainsi confronter ce qu'ils ont appris de leurs recherches avec des témoignages d'expériences réelles.



## **SUPPORTS DE TRAVAIL**

- [Mise en situation](#)
- [Conseils de pro](#)
- [Les débouchés](#)

## **SUR LE WEB**

- [La création d'entreprise de mode \(passecreamode\)](#)
- [La création d'entreprise](#)
- [Mode et industrie textile, peu de créatifs et une qualification à la hausse](#)

## **OUTILS ET CORRECTION**

- [Les 10 étapes de la création d'entreprise](#)