



BAC TECHNOLOGIQUE STD2A

SCIENCES & TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Seconde

CRÉATION & CULTURE DESIGN

ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

6H

Apports théoriques et pratiques : interaction de trois approches des champs du design et des métiers d'art : des pratiques exploratoires, des démarches analytiques et une ouverture culturelle.



Première

3 ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ

DESIGN & MÉTIERS D'ART

14H

OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES

2H

PHYSIQUE-CHIMIE

2H

Terminale

2 ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ

ANALYSE ET MÉTHODES EN DESIGN

9H

CONCEPTION ET CRÉATION EN

DESIGN ET MÉTIERS D'ART

9H



LES ENSEIGNEMENTS (arrêté du 16 juillet 2018)

Enseignements communs

FRANÇAIS	4h	
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE	3h	
LANGUES VIVANTES A ET B	5h30	
SCIENCES ÉCONOMIQUES ET SOCIALES	1h30	
MATHÉMATIQUES	4h	
PHYSIQUE-CHIMIE	3h	
SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE	1h30	
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	2h	
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	18h annuelles	
SCIENCES NUMÉRIQUES ET TECHNOLOGIE	1h30	

Accompagnement personnalisé
Accompagnement au choix de l'orientation
Heures de vie de classe
selon les besoins
des élèves

Enseignements optionnels

2 maximum parmi une liste au choix (1 général + 1 technologique), dont
CRÉATION ET CULTURE DESIGN 6h

2_11

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi
8h10	ANGLAIS LV1 Mme CONRAD [520] B002 (VP)	ANGLAIS LV1 Mme STOTZ [521] C006 (V)	CREATION ET CULTURE DESIGN Mme LEGOUVERNEUR D211 (V),D213	ALLEMAND LV2 Mme FAYON [540] B111 (V)+(TB)	ESPAGNOL LV2 Mme FERRARI [560] B104 (V)	ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISE M. ZUCHETO [2_11 G1] C111 (VP)
9h05	SCIENCES ECONOMIQUES ET SOCIALES Mme BARBILLON B202 (V)+(TB)			ANGLAIS LV1 Mme CONRAD [520] B002 (VP)		CREATION ET CULTURE DESIGN M. JOACHIM,Mme LEGOUVERNEUR D211 (V),D213
10h00	MATHEMATIQUES M. ZUCHETO B203 (VP)	TP SVT Mme LOUYOT [2_11 G2] C203 (VP) (SVT)		TP Physique-chimie Mme HACHEROUF [2_11 G1] C208 (V) (SPC)	HISTOIRE-GEOGRAPHIE M. VAN VLEMMEREN B205 (V)	
10h15						
11h10						
12h05	FRANCAIS Mme RIGO-TOPPAN C004 (VP)		ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISE Mme RIGO-TOPPAN C004 (VP)		EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE Mme FORET,M. MONTOUSSE	
13h05						
14h00	ALLEMAND LV2 Mme FAYON [540] B111 (V)+(TB)	ESPAGNOL LV2 Mme FERRARI [560] B104 (V)	HISTOIRE-GEOGRAPHIE M. VAN VLEMMEREN B205 (V)	ITALIEN LV2 CORRESP. Mme BIOLCHI [581] B106 (VP)		
14h55	HISTOIRE-GEOGRAPHIE M. VAN VLEMMEREN B205 (V)					
15h50						
16h05						
17h00	SCIENCES NUMERIQUES ET TECHNOLOGIE M. ATHIMINI C107 (VP)+(TB)		ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE M. VAN VLEMMEREN [2_11 G2] B205 (V)		ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE M. VAN VLEMMEREN [2_11 G1] B205 (V)	
17h55						

LES ENSEIGNEMENTS OPTIONNELS

CRÉATION ET CULTURE DESIGN

- Les fondements de l'actuel programme ne sont pas bouleversés.
 - Même principes :
 - pratiques exploratoires, démarches analytiques, ouverture culturelle et artistique
 - Mêmes objectifs :
 - Acquérir les bases d'une culture design
 - S'engager dans des pratiques de conception et de création
 - Communiquer ses intentions
- Les modalités de mise en œuvre :
 - Des **situations concrètes observables**
 - Des **micro-projets** qui mettent l'accent sur les intentions et les processus de créativité
 - Des **outils traditionnels et numériques** pour observer, analyser, expérimenter, communiquer...

La voie technologique

Cycle terminal STD2A



LES ENSEIGNEMENTS DE LA SÉRIE STD2A (arrêté du 16 juillet 2018)

Enseignements communs

FRANÇAIS	3h en première
PHILOSOPHIE	2h en terminale
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE	1h30
LANGUES VIVANTES A ET B	4h dont 1h ETLV
MATHÉMATIQUES	3h
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	2h
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	18h annuelles

Accompagnement personnalisé
Accompagnement au choix de l'orientation
Heures de vie de classe
selon les besoins
des élèves

Enseignements de spécialité

PHYSIQUE-CHIMIE	2h	
OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES	2h	en première
DESIGN ET MÉTIERS D'ART	14h	
ANALYSE ET MÉTHODES EN DESIGN	9h	en terminale
CONCEPTION ET CRÉATION EN DESIGN ET MÉTIERS D'ART	9h	

Enseignements optionnels

2 enseignements maximum facultatifs, au choix de l'élève

LES ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ STD2A

DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Classe de PREMIÈRE

- Le nouveau programme reprend la structure des pôles d'enseignement et l'essentiel des contenus de l'ancien programme.
- Il accentue la dimension interdisciplinaire avec les autres enseignements de spécialité de la classe de première
- Le programme se prolonge en terminale à travers deux enseignements de spécialité :
 - **ANALYSE ET MÉTHODES EN DESIGN**
 - **CONCEPTION ET CRÉATION EN DESIGN ET MÉTIERS D'ART**
- L'enseignement technologique en langue vivante (ETLV) est maintenu

LES ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ STD2A

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Classe de PREMIÈRE

- Le programme prolonge en première STD2A les acquis de l'enseignement commun **SCIENCES NUMÉRIQUES ET TECHNOLOGIE** de la classe de seconde.
- Les apprentissages liés aux outils et langages numériques sont fondés sur les préoccupations professionnelles du secteur du design et des métiers d'art

La mise en œuvre du programme doit être pensée en articulation étroite avec l'enseignement de spécialité en **DESIGN ET MÉTIERS D'ART** et privilégier des dispositifs de **co-animation** ou de **réflexion partagée en micro-projets**.

Structuré autour de quatre entrées :

- **Langages de programmation**
- **Publication numérique**
- **Modélisation 3D**
- **Interactivité**

Le programme propose pour chacune des pistes visant à développer les connaissances dans le cadre de micro-projets.

LES ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ STD2A

PHYSIQUE-CHIMIE

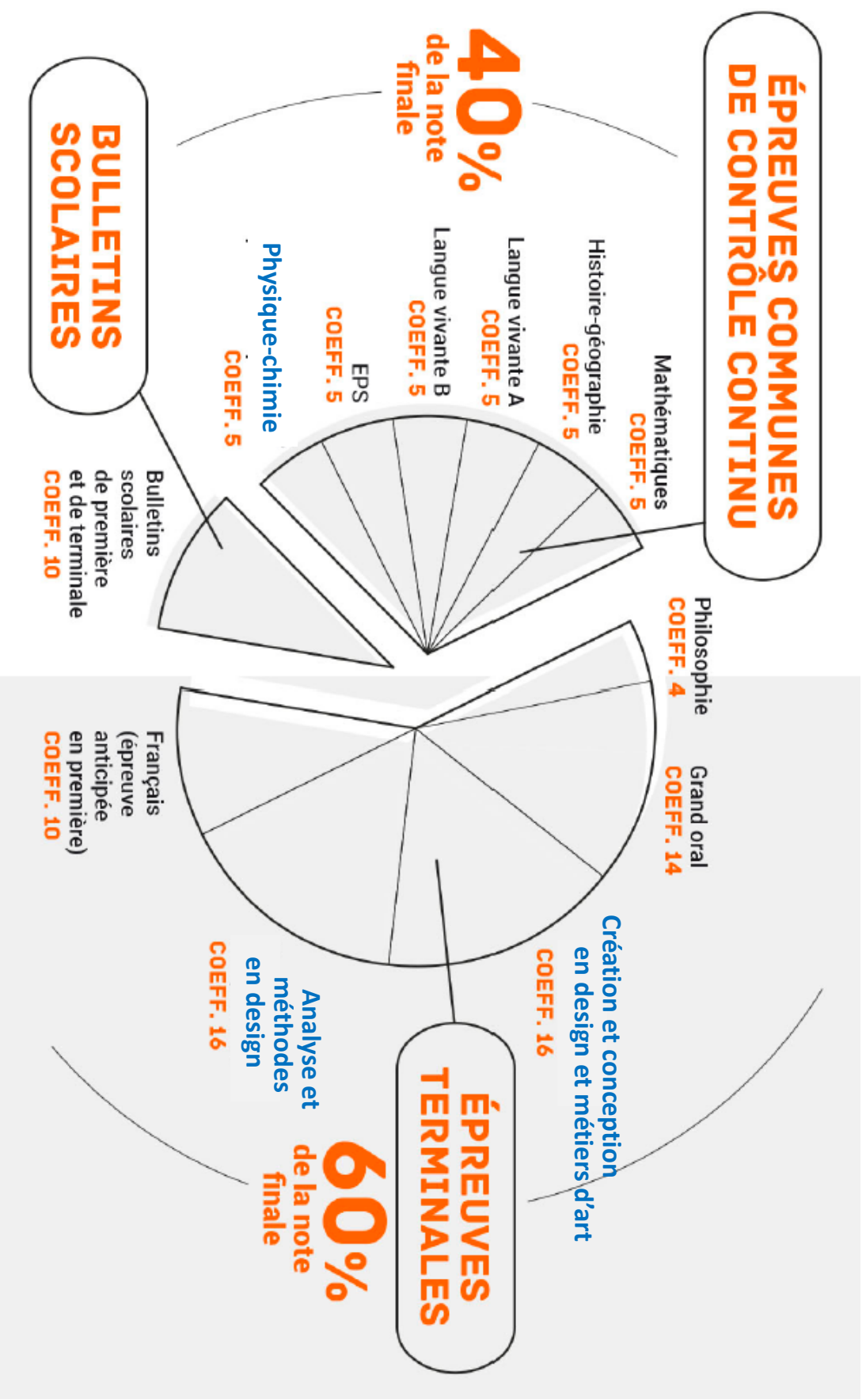
Classe de PREMIÈRE

- Le programme est **spécifique à la série STD2A**, il approfondit la connaissance de lois et de modèles fondamentaux, en faisant une large place aux activités expérimentales et documentaires, en s'appuyant sur des problématiques qui relèvent des domaines du design et des métiers d'art.
- Le programme est structuré autour de deux thématiques :
 - **Connaître et transformer les matériaux**
 - **Voir et faire voir des objets**

Les contenus disciplinaires rassemblés autour de ces deux thématiques permettent d'établir des liens étroits avec les autres enseignements, notamment les enseignements de spécialité **DESIGN ET MÉTIERS D'ART** et **OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES** en classe de première.

Les épreuves du baccalauréat

LES ÉPREUVES DU BAC TECHNO STD2A 2021



ANALYSE ET MÉTHODES EN DESIGN

Epreuve écrite – 4 heures – Coefficient 16

contexte culturel et technologique
corpus articulé autour d'un thème

analyse croisée de la documentation
apport de connaissances personnelles

{ design & métiers d'art
outils & langages numériques
culture élargie

propos raisonné et structuré
note de synthèse écrite et graphique

L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à :

- sélectionner et exploiter des références, des ressources documentaires ;
- identifier, situer les repères passés et contemporains de l'histoire des techniques, des évolutions technologiques, de la création artistique et plus globalement des évolutions sociétales pour les mobiliser ;
- analyser des situations, des contextes, des documents, des artefacts, à des fins de compréhension, d'appropriation et de construction d'un raisonnement ;
- construire les bases d'une culture structurante articulant des savoirs généraux, scientifiques, environnementaux, économiques, artistiques et techniques pour les prendre en compte dans un contexte donné.

Epreuve orale de contrôle – 20 minutes – Préparation 20 minutes

CONCEPTION ET CRÉATION EN DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Epreuve pratique – 4 heures – Coefficient 16

question étayée par des ressources visuelles et/ou textuelles

existence d'un problème initial

idéation [processus d'enchaînement des idées]
sous forme d'hypothèses créatives

pensée divergente (recherche d'idées créatives)

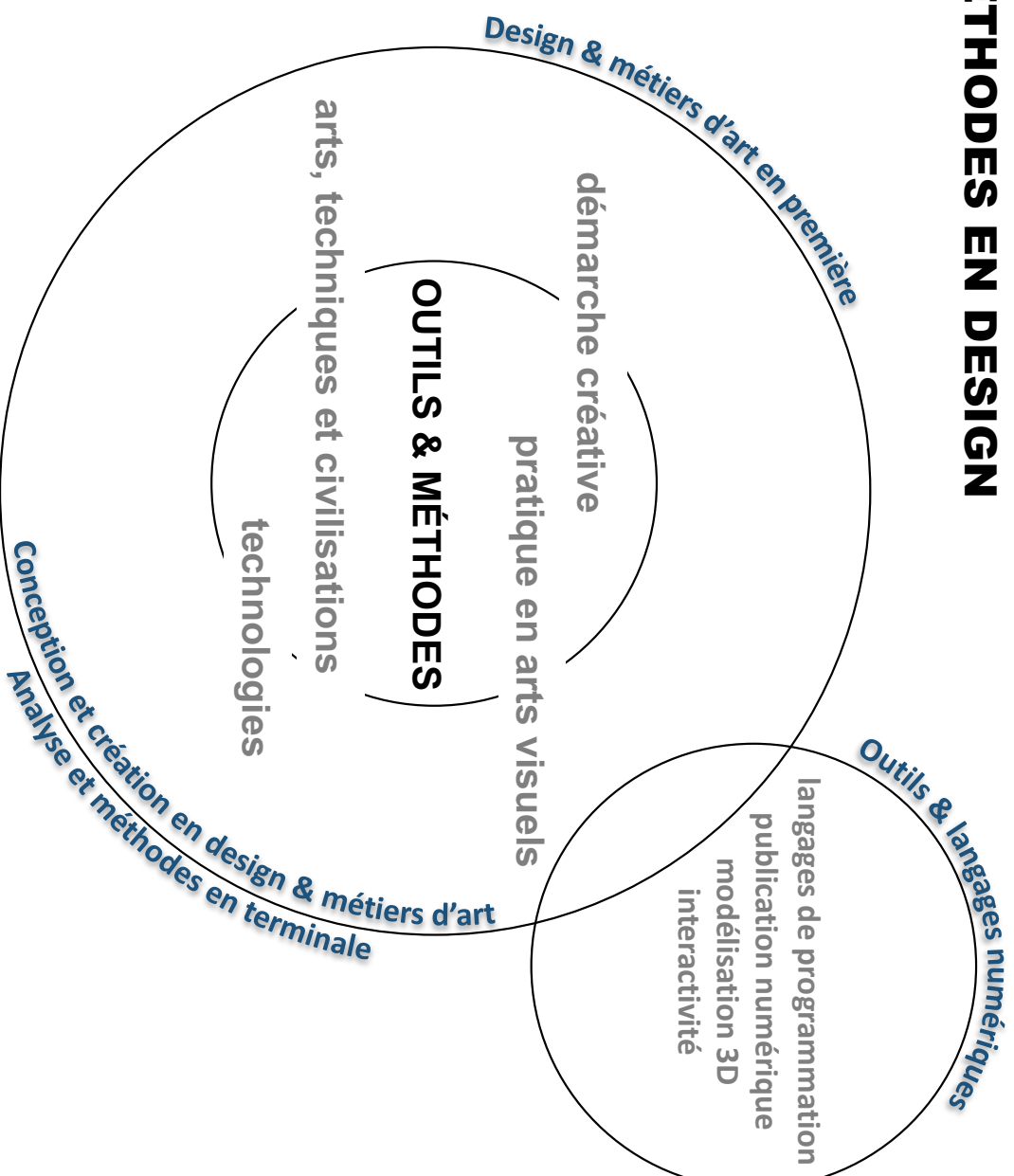
pensée convergente et critique (analyse et sélection d'idées)

projet

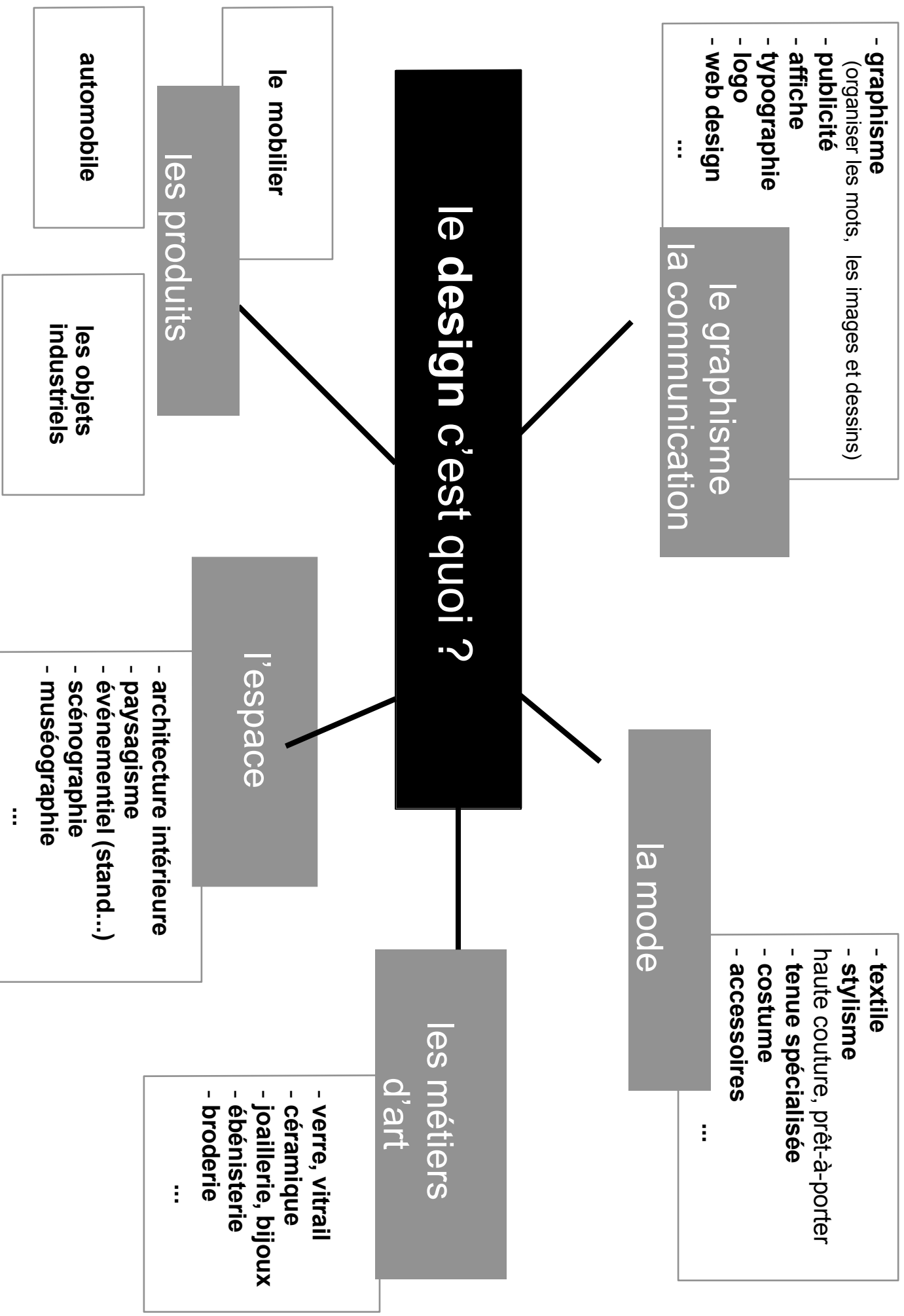
L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à :

- interroger des situations et des contextes dans le cadre d'une démarche de conception et de création ;
- identifier et s'approprier des terrains de conception contemporains : situer un besoin, repérer des enjeux, analyser une demande, synthétiser des informations de différentes natures, explorer des modes d'intervention ;
- proposer des hypothèses de réponses divergentes apportant des solutions ouvertes au problème posé ;
- communiquer ses intentions en exploitant des moyens graphiques adaptés.

ANALYSE ET MÉTHODES EN DESIGN



CONCEPTION ET CRÉATION EN DESIGN ET MÉTIERS D'ART





Le designer conçoit des objets, souvent fabriqués en série : voiture, sèche-cheveux ou pâtes alimentaires...

Il est au carrefour des contraintes techniques, commerciales et culturelles.

Selon la dominante de son métier, on parlera de :

- **product designer** = conçoit des objets
- **designer industriel** = conçoit et développe tout produit industriel
- **graphic designer** = s'attache à la perception graphique de documents
- **packaging designer** = conçoit des emballages
- **styliste** = conçoit des vêtements



le design c'est quoi ?

**de la petite cuillère à la voiture
en passant par les baskets,**



le design c'est quoi ?

et l'art c'est pareil ?

le rôle du designer se distingue de celui de l'artiste.

Le designer est soumis à un faisceau complexe de contraintes.

Il est soumis au verdict des usagers.

Il est au service des autres.

Le designer travaille en équipe

après établissement d'un cahier

des charges, respectant une

demande ou commande,

en fonction d'un mode

de production et d'une

clientèle ciblée.

L'artiste jouit d'une liberté sans limite et n'a de compte à rendre à personne.

L'artiste conçoit seul un projet.

L'œuvre d'art n'a pas de fonction usuelle

apparente, même quand il fait directement

référence à un objet qui en avait une

« Quel est ton sens ? demande l'artiste au designer

Quelle est ta fonction ? demande le designer à l'artiste »

Art(s)

«Ensemble de moyens, de procédés conscients par lesquels l'homme tend à une certaine fin, cherche à atteindre un certain résultat.»

Art de faire quelque chose

Expression dans les œuvres humaines d'un idéal de beauté

Ouvrage d'art

Plastiques

aussi appelés "Arts visuels"

pièces uniques : **œuvres**
sculptures, dessins, peintures,
installations, vidéos, photographies,
performances, ...

EXPÉRIMENTATIONS plastiques
(formes, couleurs, volumes, etc ...)

EXPRESSION d'un message

dimension **ESTHÉTIQUE**

Appliqués

à un domaine industriel

productions en série : produits,
architectures, graphisme, packaging,
accessoires, vêtements ...

CRÉATION conditionnée par des
CONTRAINTES (économiques,
sociales, fonctionnelles, ...)

répond à un **BESOIN** et se
met au service d'**USAGERS**

dimension **FONCTIONNELLE**

où ?

ateliers
in-situ
espace public
nature

plasticiens
sculpteurs
dessinateurs

peintres
photographes
vidéastes

performeurs

qui ?

ARTISTES

DESIGNERS

ARTISANS D'ART

où ?

studio de
création
bureaux
d'études

designers
graphiques
illustrateurs
graphistes
typographes

designers
produits
packaging
objets

designers
d'espace
scénographes
designers d'espace
architectes

designers
de mode
stylistes
accessoiristes
designers de chaussures

le design c'est quoi ?

le design ça s'apprend
apprendre à être créatif
en répondant à des contraintes



le design c'est quoi ?

trouver l'idée

le designer est un créatif.

Il se distingue par certaines qualités : **curiosité, intuition, imagination, capacité d'écoute, aptitude à la remise en question, esprit d'analyse et de synthèse.**

Par sa nature et son métier, il s'emploie toujours à considérer les projets tels qu'ils sont formulés et à imaginer des solutions innovantes afin d'améliorer notre vie de tous les jours.

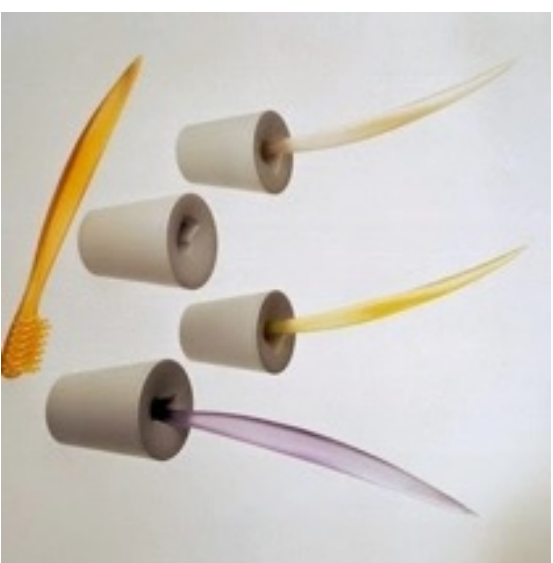
Anticiper, c'est être capable de contrôler son présent.



le design c'est quoi ?



trouver l'idée



le design c'est quoi ?

un univers créatif et technique

**objet d'art
artisanal**



objet usuel industriel



le design c'est quoi ?

des mains et des machines De l'artisanat au design.

Avec la révolution industrielle (XIX^e s),
les machines ont remplacé peu à peu la main de l'homme.

Un potier fabrique des pots en terre,
il n'y en aura pas deux exactement identiques.

La chaîne de production de la Coccinelle de Volkswagen,
qui en a produit un très grand nombre.



Le design associe 2 éléments : l'idée et sa représentation

Dessein indique le propre de l'objet qui est que tout se décide au départ (cahier des charges, contraintes), au moment du projet.

Dessin précise que, dans le projet, le designer s'occupe de déterminer les formes des objets produits.

le design c'est quoi ?

design = dessein (idée / but) + dessin (forme)





des formes - des fonctions

Le design est une activité créatrice dont le but est de déterminer les qualités formelles des objets adaptées à leur fonction.

Au début du xx^e siècle, l'architecte Sullivan résume ce principe en une phrase
« *form follows function* » = **la forme suit la fonction**

