



Ce document a été mis en ligne par l'organisme [FormaV®](#)

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :

www.formav.co/explorer

Corrigé du sujet d'examen - Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2015

Proposition de correction - BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE STD2A

| Analyse Méthodique en Design et Arts Appliqués

Date : Lundi 22 juin 2015

Durée : 4 heures

Coefficient : 6

| Correction

Ce sujet est centré sur l'analyse de la part laissée à l'utilisateur dans différents projets de design, illustré par quatre documents. Il est impératif d'apporter une réponse structurée, basée à la fois sur l'analyse des documents fournis et sur des références personnelles enrichissantes.

Introductif

La réponse doit se structurer autour de la question clé : "Comment la part active laissée à l'utilisateur guide-t-elle les démarches de conception ?". Il est essentiel de cerner cette question en examinant chaque document individuellement puis en créant des liens entre eux.

Document 1 : Ingo MAURER, Zettel'z 5 (1997)

Énoncé : Analyse de la suspension Zettel'z 5, qui permet à l'utilisateur d'interagir en personnalisant son produit avec des feuilles de papier.

- **Démarche :** L'analyse doit porter sur la manière dont cette lampe invite l'utilisateur à participer activement à sa composition. L'utilisateur est impliqué dans le choix des feuilles, leur disposition et l'assemblage final, ce qui rend chaque lampe unique.
- **Points à développer :** Possibilité d'expérimenter, création de lien affectif avec l'objet et mise en avant de la créativité de l'utilisateur. Cela reflète un design centré sur l'expérience utilisateur.

Document 2 : Marijn VAN DER POLL, Do hit Chair (2000)

Énoncé : Analyse de la chaise Do hit Chair, un mobilier qui combine un cube et un marteau pour encourager l'usage manuel.

- **Démarche :** Cet objet interroge l'interaction physique avec le mobilier et comment cette interaction peut donner lieu à un acte ludique. L'utilisateur prend le contrôle d'un meuble qui devient un outil de jeu.
- **Points à développer :** IDE design réactive et engagée, la participation active transforme l'usage et relance la réflexion sur la fonction traditionnelle d'une chaise.

Document 3 : Interactives Walkways (2006)

Énoncé : Analyse du tapis interactif qui réagit aux mouvements des usagers pour créer une expérience lumineuse.

- **Démarche :** Mettre en lumière la connexion entre l'environnement et l'individu, et comment l'interaction immédiate conduit à des réponses visuelles, créant ainsi une immersion ludique.

- **Points à développer** : Le design d'espace devient une plateforme d'interaction, faisant de chaque piéton un participant actif et transformant le hall en un lieu dynamique et esthétique.

Document 4 : Baby Boom in the City (2011)

Énoncé : Analyse de la campagne interactive qui invite les passants à repositionner des adhésifs s'éloignant de la communication passive.

- **Démarche** : Expliquer comment l'autorégulation dans la création du visuel par les usagers marque un changement dans la publicité traditionnelle. Chaque interaction ne fait pas seulement appel à l'usage du produit, mais engage également les participants dans un processus de création collective.
- **Points à développer** : Cette manière d'impliquer les usagers leur donne un rôle actif et souligne l'importance de l'adaptabilité et de la réactivité en design.

Conclusion

Dans l'ensemble, il sera nécessaire d'articuler ces analyses pour démontrer comment la part de l'utilisateur est cruciale dans la conception des objets de design. Cette interaction enrichit non seulement l'expérience utilisateur mais reconfigure également la relation entre l'objet et son consommateur.

Conseils méthodologiques

- **Gestion du temps** : Prévoyez un moment pour chaque document et gardez un temps supplémentaire pour la mise en forme de votre réponse finale.
- **Pensée critique** : Ne vous contentez pas de décrire les objets, mais questionnez leur impact sur l'utilisateur.
- **Interdisciplinarité** : Intégrez des références et exemples d'autres champs du design pour enrichir vos analyses.
- **Visuels** : Pensez à informer vos schémas de manière claire pour appuyer vos propos.
- **Communication écrite** : Veillez à une structuration logique et fluide pour faciliter la compréhension de votre analyse.

© FormaV EI. Tous droits réservés.

Propriété exclusive de FormaV. Toute reproduction ou diffusion interdite sans autorisation.

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.