



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 - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2019

Correction de l'épreuve - CAPET EXTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART - SESSION 2019

| Déroulement de l'épreuve

Durée : 5 heures pour les travaux pratiques et préparation de l'exposé, suivis de 30 minutes d'exposé et 30 minutes d'entretien.

| Correction générale

Cette épreuve demande aux candidats de se placer dans un contexte éducatif, tout en analysant trois documents fournis. L'objectif principal est de développer un dispositif pédagogique pertinent dans le domaine des métiers d'art en se basant sur les matériaux proposés. Les réponses doivent démontrer une compréhension approfondie des documents et être structurées de manière logique, avec un accent sur l'engagement pratique du design.

| Analyse des documents

Document 1 : MAKEY MAKEY

Ce kit permet de transformer des objets quotidiens en commandes numériques. On peut en déduire que l'interaction matérielle et numérique est essentielle dans la phase de conception. L'analyse peut orienter vers des approches pédagogiques innovantes intégrant la technologie dans l'apprentissage.

Document 2 : Atelier TER BEKKE & BEHAGE

Ce document met en avant la signalétique utilisant la porcelaine et le métal, symbolisant l'importance des choix de matériaux dans la communication visuelle. Cela peut inspirer des leçons sur le design durable et l'empreinte matérielle dans l'art.

Document 3 : Zanwen LI, Heng Balance Lamp

Exemple de design innovant, à la fois fonctionnel et esthétique, évoquant les principes d'interaction et de surprise dans le design. Cela ouvre des pistes pédagogiques sur l'intégration de la technologie dans le design fonctionnel.

| Proposition pédagogique

La problématique dégagée pourrait être : « **Comment les objets du quotidien peuvent-ils être réimaginés à travers le prisme du design interactif et matériel ?** »

Objectifs spécifiques

- Apprendre à intégrer des objets divers dans un projet de design interactif.

- Comprendre l'impact des choix de matériaux sur le message et la fonctionnalité d'un objet.
- Développer des compétences techniques et créatives dans la conception d'objets interactifs.

Séquence pédagogique

La séquence se composerait de plusieurs séances, chacune ayant des objectifs spécifiques. Par exemple :

- Séance 1 : Introduction au design interactif et exploration des documents fournis (1 heure).
- Séance 2 : Atelier pratique sur MAKEY MAKEY (2 heures).
- Séance 3 : Analyse de la signalétique du musée et projet de design de signalétique (1 heure).
- Séance 4 : Conception et prototype d'un objet utilisant les principes abordés (1 heure).

Développement d'une séance

Séance 2 : Atelier pratique sur MAKEY MAKEY

Objectifs : Comprendre comment fonctionne MAKEY MAKEY et comment transformer des objets en commandes.

- Prérequis : Connaissances de base en électronique et design. Compréhension des matériaux.
- Durée : 2 heures.
- Effectifs : 15 élèves maximum pour favoriser les échanges.
- Ressources : Kit MAKEY MAKEY, objets divers trouvés dans la classe, ordinateurs portables.

Mise en situation : Les élèves seront répartis en groupes pour explorer la transformation d'objets en dispositifs interactifs. Chaque groupe créera un prototype et présentera son projet.

Évaluation

Les jeunes seront évalués sur la créativité, la compréhension technique de MAKEY MAKEY, et la capacité à travailler en équipe.

| Conclusion et points d'attention pour le jury

Il est essentiel de montrer comment l'analyse des documents influence les choix pédagogiques et comment ces derniers se traduisent par un engagement concret dans le processus de création. La présentation doit être claire, avec des liens bien établis entre la théorie et la pratique.

Conseils pratiques

- Structurer votre exposé de manière logique pour faciliter la compréhension du jury.
- Utiliser des visuels pour illustrer vos idées et rendre votre proposition plus attrayante.
- Anticiper les questions potentielles du jury en préparant des réponses réfléchies.
- Mettre en avant votre capacité à innover et à engager les élèves dans le processus de design.
- Évaluer votre propre démarche et justifier vos choix en vous appuyant sur les documents analysés.

© 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.