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 consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac STD2A, veuillez visiter :
bac-std2a.fr/annales-sujets-et-corriges

Bac STD2A

Sciences et technologies du design et des arts appliqués

Session 2021 • Code sujet : **21-2AAMDME3** • Durée : **4 heures**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Jouer : les pratiques ludiques dans le processus créatif (1 question) **Page 3**

2. Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ) (Synthèse & Q&A Examen) **Page 4**

Sujet officiel (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Analyse et méthodes en design/2021/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2021 - 1-Sujet.pdf

1. Jouer : les pratiques ludiques dans le processus créatif

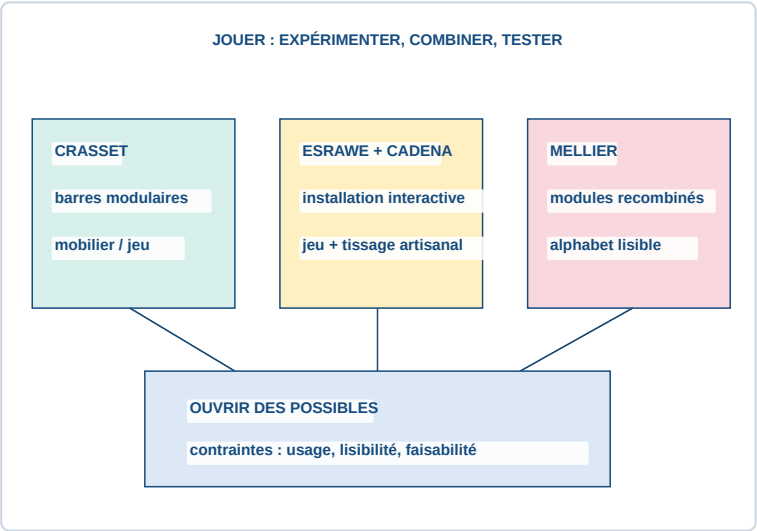
Le sujet invite à expliquer la place des pratiques ludiques dans la création en design et métiers d'art, à partir d'un mobilier modulable conçu par Matali Crasset, d'une installation interactive inspirée de la toupie et d'une identité graphique évolutive. Ces documents abordent l'expérimentation, la participation, les savoir-faire artisanaux et la création à partir de modules.

Question Demande. Le jeu étant généralement considéré comme une activité associée à l'enfance, expliquez pourquoi les créateurs convoquent des pratiques ludiques dans leur processus créatif. Questionnez le thème au regard des préoccupations passées et présentes du design et des métiers d'art, en analysant et en confrontant les documents et en les mettant en tension avec vos références et connaissances personnelles. Présentez un propos réfléchi et structuré, communiqué de manière écrite et graphique.

Le jeu dépasse l'enfance : il permet d'expérimenter, de déplacer les usages et de faire émerger des idées. Dans *Permis de construire* (2004), Matali Crasset propose des barres modulaires à recomposer en mobilier ou en espace de jeu. Avec *Los Trompos* (2014), Esrawe et Cadena invitent le public à interagir tout en valorisant le tissage artisanal. Fanette Mellier fait varier son alphabet modulaire, mais maintient sa lisibilité : la liberté s'appuie sur des règles.

Cette démarche rejoint les expérimentations du Bauhaus et l'*Autoprogettazione* (1974) d'Enzo Mari, qui encourage la fabrication par l'usager. Dans ma méthode, je testerais formes et assemblages, puis vérifierais confort, sens et faisabilité. Le jeu ouvre des possibles, sans remplacer les contraintes du projet.

Trois formes de jeu dans le processus créatif



✓ RÉPONSE À RETENIR

Le jeu est une méthode d'expérimentation qui renouvelle formes et usages, implique les usagers et valorise les savoir-faire, tout en restant guidé par des exigences de lisibilité, de confort et de faisabilité.

SYNTHÈSE DE L'ÉPREUVE & RÉFÉRENTIEL • BAC STD2A

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2021)

Bilan de l'épreuve : Épreuve de spécialité Analyse et méthodes en design du baccalauréat technologique Sciences et technologies du design et des arts appliqués, session 2021, code 21-2AAMDME3, d'une durée de 4 heures, sans coefficient indiqué. Autour du thème « Jouer », trois créations servent à évaluer l'analyse croisée, la construction d'un questionnement, la mobilisation de références et la communication écrite et graphique.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le jeu peut être une expérimentation du monde et renouveler la perception du quotidien.
- Des modules simples et recombinables permettent de créer un mobilier aux formes et usages multiples.
- Une installation interactive inspirée d'un jouet peut encourager l'appropriation collective d'un espace.
- Un système graphique évolutif peut varier en forme et en couleur tout en conservant cohérence et lisibilité.

Points de vigilance & attentes du jury

- Confronter les documents entre eux au lieu de les décrire séparément.
- Relier l'analyse aux préoccupations passées et présentes du design et des métiers d'art.
- Mobiliser des références personnelles précises et pertinentes, en expliquant leur lien avec le thème.
- Structurer l'argumentation et utiliser les productions graphiques pour communiquer les idées.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment analyser et confronter les trois documents ?

Repérez pour chaque création ses formes, matériaux, usages et principes de conception. Comparez ensuite leurs liens au jeu, à l'expérimentation et à la participation, en appuyant chaque rapprochement sur des éléments précis des documents.

Q : Comment intégrer mes références personnelles dans le devoir ?

Choisissez des références directement liées au thème et expliquez leur apport au raisonnement. Elles doivent éclairer ou compléter l'analyse des documents, et non se limiter à une liste de noms ou d'œuvres.

Q : Quel est le barème et comment gérer les quatre heures ?

Aucun barème chiffré ni coefficient n'est indiqué. En quatre heures, réservez du temps à l'analyse des documents, à la construction d'une problématique et d'un plan, à la rédaction, aux productions graphiques et à la relecture.

Q : Quels critères le jury prend-il en compte ?

Le sujet précise quatre critères : analyser et confronter les ressources, construire un questionnement pertinent, mobiliser des connaissances et références personnelles appropriées, puis communiquer clairement, précisément et de façon fluide à l'écrit comme en graphique.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Analyse et méthodes en design/2021/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2021 - 1-Sujet.pdf
Ressources Bac STD2A : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

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.