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

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2021

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Analyse et méthodes en design

Jeudi 9 septembre 2021

Durée de l'épreuve : **4 heures**

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.
Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

Matériels autorisés

10 copies d'examen, 15 feuilles de brouillon.

Seuls les supports fournis sont autorisés.

La documentation du sujet ne peut être découpée et collée.

Le matériel graphique (noir-blanc/couleur) personnel au candidat est autorisé.
Seuls les crayons de couleurs utilisés à sec, les stylos à bille de couleur et les crayons graphites sont autorisés.

JOUER

Demande : Jouer est généralement considéré comme une activité associée à l'enfance. Comment expliquer que les créateurs convoquent des pratiques ludiques dans leur processus créatif ?
Vous questionnerez le thème d'étude au regard des préoccupations du design et des métiers d'art passées et présentes. Votre propos réfléchi et structuré est fondé sur l'analyse croisée des documents et leur mise en tension avec vos propres références et connaissances. Vous communiquerez votre raisonnement de manière écrite et graphique.

Documentation :

Document 1 : Matali CRASSET, designer française, *Permis de construire,* canapé, fauteuil et chauffeuse / jeu pour enfants*,* 2004*.* Dimensions : barre en mousse, L. 72 x P. 18 cm x H. 18 cm ; l'accoudoir, L. 60 x P. 18 cm x H. 63 cm. L'ensemble se compose de 2 accoudoirs et de 20 barres en mousse haute résilience (HR), revêtues de skaï (similicuir).

Document 2 : Hector ESRAWE et Ignacio CADENA, designers mexicains, *Los Trompos (*peut être traduit par : les toupies*),* place Carroll Slater Sifly du Woodruff Arts Center, Atlanta, États-Unis, 2014.

Document 3 : Fanette MELLIER, graphiste française, *Identité graphique du Centre d'art contemporain Saint Léger*, Parc Saint Léger à Pougues-les-Eaux (Nièvre), France 2008-2014.

Critères d'évaluation :

- analyser et confronter des ressources iconographiques, textuelles et graphiques ;

- construire et structurer un questionnement lié au design et métiers d'art passés et présents, pertinent au regard du thème ;

- mobiliser des connaissances et références personnelles appropriées ;

- s'exprimer et communiquer de manière claire, précise et fluide sous forme écrite et graphique.

Document 1 : Matali CRASSET, designer française, *Permis de construire,* canapé, fauteuil et chauffeuse / jeu pour enfants*,* 2004*.* Dimensions : barre en mousse, L. 72 x P. 18 cm x H. 18 cm ; l'accoudoir, L. 60 x P. 18 cm x H. 63 cm. L'ensemble se compose de 2 accoudoirs et de 20 barres en mousse haute résilience (HR), revêtues de skaï (similicuir).



Quelle est la place du jeu dans votre propre méthode de travail ? *On a longtemps qualifié mon travail de ludique ce que je ne revendiquais pas particulièrement. Jusqu'au jour où une amie anthropologue m'a expliqué que le terme ludique représentait « l'expérimentation du monde autour de soi ».*

Qu'est-ce qu'un bon jeu selon vous ?

Un bon jeu est celui qui va nous sortir de notre quotidien. J'aime surtout les jeux qui permettent de magnifier avec un rien notre environnement. Et je n'aime pas les jeux de compétition, car je préfère inventer mes propres règles.

Interview de Matali CRASSET, designer française, présidente du jury du PRIX ÉMILE HERMÈS - International Design Compétition en 2016, consulté sur le site http://www.prixemilehermes.com/#!jury,

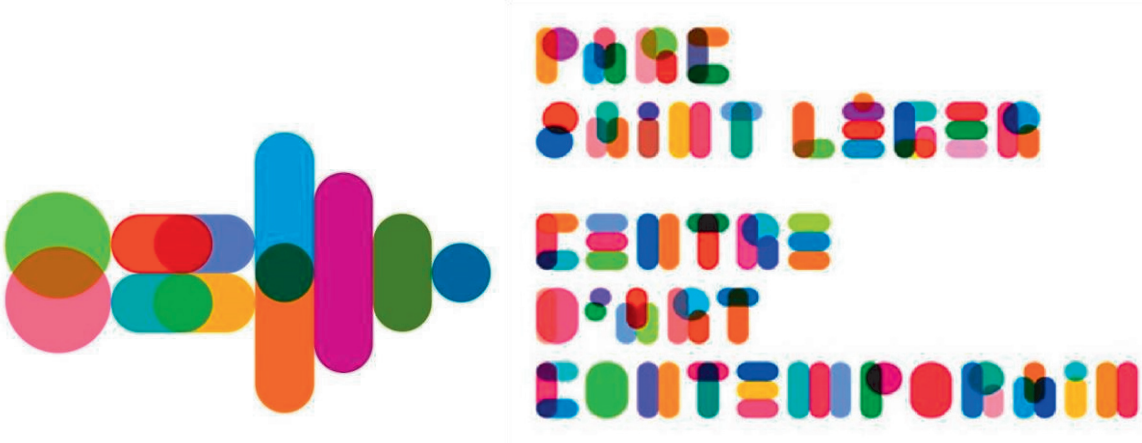
Document 2 : Hector ESRAWE et Ignacio CADENA, designers mexicains, *Los Trompos (*peut être traduit par : les toupies*),* 2014, 30 structures métalliques, tissage en tissus, place Carroll Slater Sifly du Woodruff Arts Center, Atlanta, États-Unis, 2014.



Les designers mexicains Hector Esrawe et Ignacio Cadena ont conçu cette installation interactive en s'inspirant de la forme d'une toupie, un jouet populaire auprès des enfants du monde entier. Elle a été façonnée au moyen de techniques de tissage traditionnelles réalisées par des artisans mexicains.

Document 3 : Fanette MELLIER, graphiste française, *Identité graphique du Centre d'art Saint Léger*, graphiste, Parc Saint Léger à Pougues-les-Eaux (Nièvre), France, 2008-2014.





« L'identité graphique du Parc Saint Léger, Centre d'art contemporain, m'a permis de créer un système cohérent d'identification, qui renvoie une image aussi mouvante et innovante que sa programmation artistique. J'ai donc créé, à partir de modules rudimentaires, un système graphique évolutif. Avec cette boîte à outils succincte, ont été construits l'alphabet, les typogrammes, la signalétique et les enseignes du Parc Saint Léger. Le typogramme n'est pas figé, il fonctionne sur 5 lignes ou sur 3 lignes, en monochrome, bichromie ou multicolore. Tout en restant étonnamment lisibles, les versions couleur laissent apparaître l'architecture des lettres, et peuvent être réinventées à l'infini, à l'image d'une proposition artistique en mouvement. ».

Propos de la designer Fanette Mellier sur son site internet,
https://fanettemellier.com/project/parc-saint-leger/

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.