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 2022

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Analyse et méthodes en design

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.

Le candidat sera attentif aux consignes contenues dans le sujet pour traiter les questions.

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.

SENSATIONS

Définitions :
Sensation, n. f :
Phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception ; état provoqué par ce phénomène.
Éprouver, produire une sensation, sensation agréable, désagréable, douloureuse, pénible, sensation indéfinissable, vague, vive.
Sensoriel, -elle, adj. :
Qui concerne la sensation, qui relève de la sensation considérée comme quelque chose de purement sensitif.

Définitions extraites du CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales).

Demande :
Notre société s'automatise et s'informatise de plus en plus aussi le besoin de renouer avec les sensations du corps de manière bienveillante devient une préoccupation importante dans le domaine de la création contemporaine en design et métiers d'art.

Vous devez répondre à l'une des questions proposées ci-dessous au regard des préoccupations du design et des métiers d'art. Votre propos réfléchi et structuré est fondé sur l'analyse croisée des documents et leur mise en relation avec vos propres références et connaissances. Vous communiquerez votre raisonnement de manière écrite et graphique.

Question 1 : Pourquoi et comment les designers et artisans stimulent-ils la dimension sensorielle dans nos relations aux objets et à notre environnement ?

Question 2 : Quels sont les effets de ce type de sollicitation sur l'usager ?

Documentation :

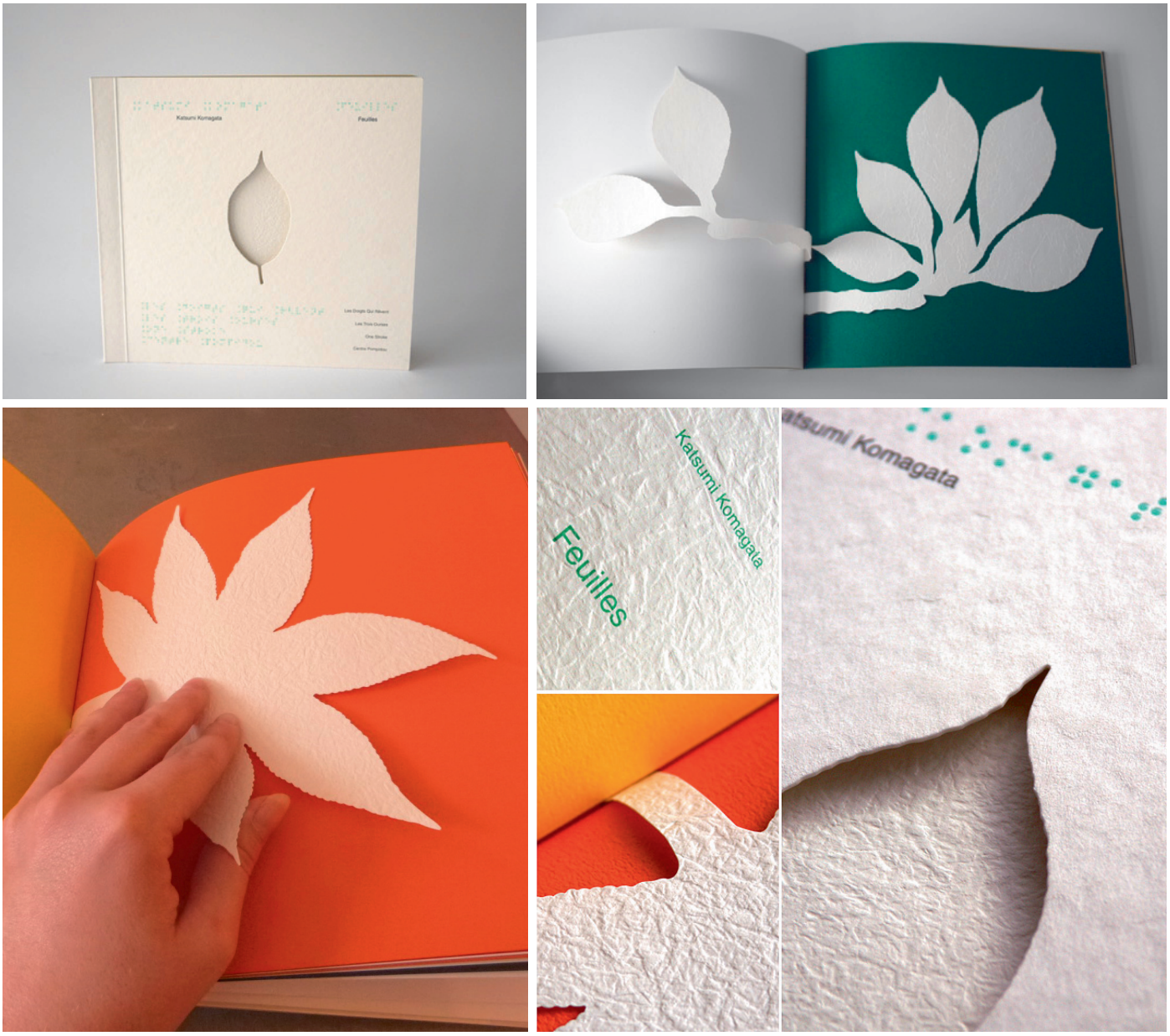
Document 1 : KOMAGATA Katsumi (né en 1953), graphiste japonais, *Feuilles*, Co-édition avec *One Stroke*, *Les Trois Ourses*, et *Les Doigts Qui Rêvent*, Format 23,5 cm x 25 cm, Centre Pompidou**,** 2004.

Document 2 : JEON Jinhyun (née en 1981), designer coréenne, *Tableware as Sensorial Stimuli* (peut être traduit de l'anglais par « Les arts de la table comme stimuli sensoriels »), matériaux divers, dimensions variables, 2012.

Document 3 : CUTECIRCUIT, entreprise Londonienne, *SoundShirt (*peut être traduit de l'anglais par « chemise sonore »), vêtement réalisé en textile intelligent, construction thermocollée pour ourlets plats, 2019.

Critères d'évaluation :
- analyser et confronter des ressources iconographiques, textuelles et graphiques ;
- construire et structurer un questionnement lié au design et aux 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 : KOMAGATA Katsumi (né en 1953), graphiste japonais, *Feuilles*, Co-édition avec *One Stroke, Les Trois Ourses*, et *Les Doigts Qui Rêvent*, Format 23,5 cm x 25 cm, Centre Pompidou**,** 2004.



Feuilles raconte la naissance, la vie et la mort d'une feuille d'arbre au moyen d'images découpées avec une grande précision et de différents types et grammages de papiers qui sollicitent les doigts du lecteur. Ce livre fait partie d'une série de livres artistiques tactiles à destination d'un public d'enfants.

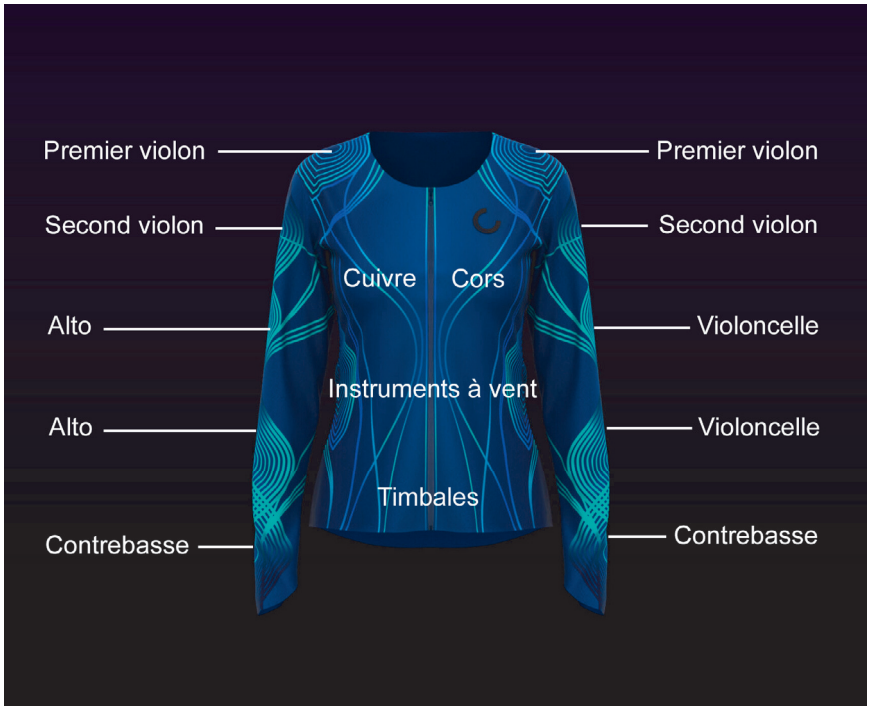
Document 2 : JEON Jinhyun (née en 1981), designer coréenne, *Tableware as Sensorial Stimuli* (peut être traduit de l'anglais par « Les arts de la table comme stimuli sensoriels »), matériaux divers, dimensions variables, 2012.



Jinhyun JEON propose une nouvelle approche du couvert. Considérées comme un stimulateur de sens, ces cuillères permettant de prendre part à la dégustation. Les recherches se basent sur la synesthésie, c'est-à-dire le phénomène selon lequel un ou plusieurs sens sont associés, la stimulation de l'un entraînant le déclenchement d'un ou plusieurs autres. La créatrice a été particulièrement attentive à la température, la couleur, la texture et la forme pour la conception de ces objets.

Document 3 : CUTECIRCUIT, entreprise londonienne, *SoundShirt (*peut être traduit de l'anglais par « chemise sonore »*)*, vêtement réalisé en textile intelligent, construction thermocollée avec ourlets plats, 2019.







CUTECIRCUIT, entreprise spécialisée dans la technologie portable et interactive, et l'orchestre symphonique allemand basé à Hambourg *Jungen Symphoniker Hamburg* ont élaboré une chemise connectée permettant aux personnes malentendantes et sourdes de ressentir la musique classique.
Grâce à des capteurs électriques reliés à des micros installés sur la scène, le son des musiciens se transforme en vibrations sur le vêtement. Leur intensité varie en fonction de la puissance de la musique en temps réel et chaque instrument correspond à une partie du corps.

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.