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 • CORRIGÉ DÉTAILLÉ

Bac STD2A

Sciences et technologies du design et des arts appliqués

Session 2024 • Code sujet : **24-2AAMDME1** • Durée : **4 heures**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Intriguer l’usager par le design (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/2024/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2024 - 2-Sujet.pdf

1. Intriguer l’usager par le design

Le sujet invite à questionner l’idée qu’un design réussi doit être intuitif et sans résistance pour l’usager, en choisissant l’une des deux problématiques proposées. Trois documents présentent une campagne d’affiches pixelisées, une horloge qui rend le temps perceptible par des perles et une scénographie d’exposition utilisant des meubles de récupération.

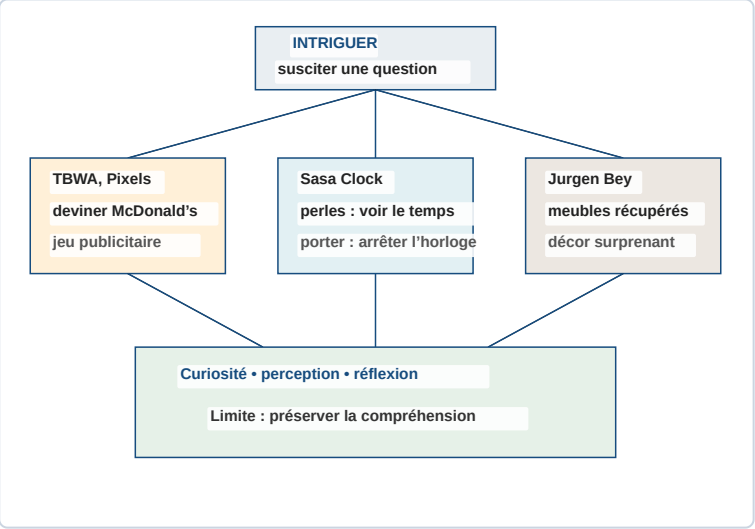
Question 1. Choisissez l’une des deux problématiques proposées : « Pourquoi un designer ou un artisan d’art chercherait-il à intriguer l’usager ? » ou « En quoi intriguer l’usager peut-il être à son bénéfice ? ». Construisez un propos réfléchi et structuré, en interrogeant le thème au regard des préoccupations passées et contemporaines du design et des métiers d’art. Fondez votre raisonnement sur l’analyse croisée des documents et sur vos références et connaissances, puis communiquez-le à la fois par écrit et graphiquement.

Question choisie : En quoi intriguer l’usager peut-il être à son bénéfice ?

Intriguer peut transformer une réception passive en expérience active. Dans *Pixels* (TBWA, 2021), les couleurs pixelisées font deviner McDonald’s : le jeu visuel attire l’attention, mais sert aussi un objectif publicitaire. Avec *The Sasa Clock* (Thorunn Arnadottir, 2010), les perles rendent le temps visible et sensible ; porter le collier permet d’arrêter l’horloge. Pour l’exposition Jean-Paul Gaultier (Jurgen Bey, 2015), des meubles de récupération recouverts de polymère composent un décor qui surprend le visiteur.

À rebours de la priorité donnée à la fonction et à la lisibilité, notamment dans l’histoire du fonctionnalisme, ces propositions mobilisent interprétation et perception. L’intrigue est bénéfique si elle enrichit l’usage sans le rendre incompréhensible : elle peut aussi faire réfléchir au réemploi, mais une énigme publicitaire ne profite pas nécessairement à l’usager.

De l’intrigue à l’expérience : bénéfices et limite



✓ RÉPONSE À RETENIR

Intriguer enrichit l’expérience en éveillant curiosité, perception et réflexion, à condition de rester compréhensible et de servir aussi l’usager.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2024)

Bilan de l'épreuve : Épreuve de spécialité Analyse et méthodes en design du baccalauréat technologique, session 2024, code 24-2AAMDME1, d'une durée de quatre heures, sans coefficient indiqué. Le thème « Intriguer » conduit à analyser trois propositions de design et de métiers d'art, puis à construire une réflexion écrite et graphique sur les intentions du concepteur, l'expérience de l'usager et les bénéfices possibles de la curiosité.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Intriguer consiste à susciter un vif intérêt et une certaine perplexité, en éveillant la curiosité.
- La Sasa Clock matérialise le temps : une perle glisse toutes les cinq minutes et la dernière tombée indique l'heure.
- Le cadrage serré et la pixellisation peuvent dissimuler un produit et inciter le public à le reconnaître.
- La scénographie de Jurgen Bey associe peau en polymère et meubles de récupération pour mettre en scène l'exposition.

Points de vigilance & attentes du jury

- Choisissez une seule des deux problématiques et conservez-la comme fil directeur du raisonnement.
- Analysez les documents ensemble en reliant leurs choix visuels, matériels ou fonctionnels au thème.
- Mobilisez des références justes et pertinentes sur le design et les métiers d'art, passés ou contemporains.
- Présentez un raisonnement clair, structuré et communiqué à la fois par écrit et graphiquement.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment organiser l'analyse croisée des trois documents ?

Repérez comment chaque document suscite la curiosité, puis comparez ses moyens : dissimulation visuelle, expérience du temps ou mise en scène. Reliez ces choix à votre problématique et confrontez-les à des références pertinentes.

Q : Comment fonctionne la Sasa Clock et que signifie « arrêter le temps » ?

Une perle glisse le long du collier toutes les cinq minutes et la dernière tombée indique l'heure. Les couleurs correspondent à des portions de temps ; retirer le collier du carrousel permet de le porter et symbolise l'arrêt du temps.

Q : Combien de temps dure l'épreuve et faut-il produire un travail graphique ?

L'épreuve dure quatre heures. Le sujet demande explicitement une communication écrite et graphique du raisonnement ; le matériel graphique personnel est autorisé, mais la calculatrice et le dictionnaire ne le sont pas.

Q : Quels critères d'évaluation sont indiqués dans le sujet ?

Le sujet évalue la pertinence de l'analyse croisée des documents, la cohérence du questionnement, la justesse des connaissances et des références mobilisées, ainsi que la clarté de l'expression écrite et graphique.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Analyse et méthodes en design/2024/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2024 - 2-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.