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 - Analyse et méthodes en design

Session 2025 • Code sujet : **25-2AAMDPO3** • Durée : **4 heures**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Visibiliser : rendre visible comme démarche de design et de métiers d'art (2 questions) **Page 3**

2. Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ) (Synthèse & Q&A Examen) **Page 5**

Sujet officiel (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Analyse et méthodes en design/2025/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2025 - 2-Sujet.pdf

1. Visibiliser : rendre visible comme démarche de design et de métiers d’art

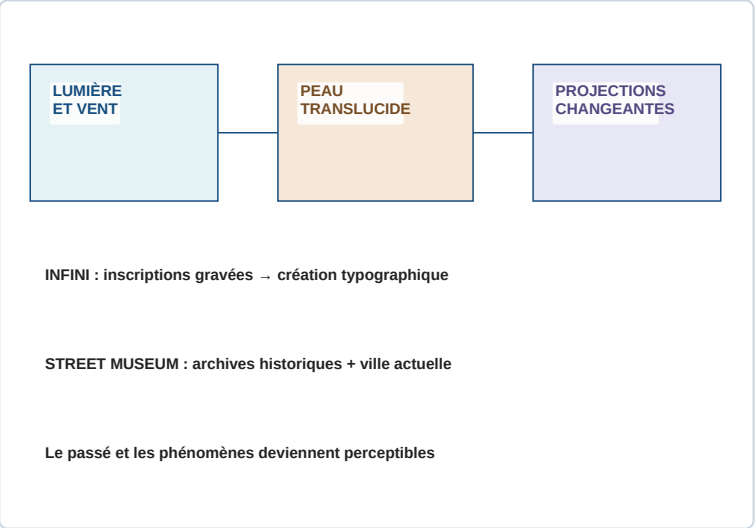
Le sujet invite à réfléchir au rôle de la visibilité dans la création, la compréhension et l’appropriation d’un projet, à partir de trois exemples : une peau intelligente sur verrière, un caractère typographique et une application de réalité augmentée. Le candidat choisit une question et construit un propos écrit et graphique, en croisant les documents avec ses connaissances et références.

Question au choix

Question 1. En quoi rendre visible est-il un moteur créatif pour le designer ou l’artisan d’art ? Choisissez cette question ou la suivante, puis interrogez le thème au regard des préoccupations contemporaines et passées du design et des métiers d’art. Fondez votre propos réfléchi et structuré sur l’analyse croisée des documents, mise en tension avec vos références et connaissances, et communiquez votre raisonnement à l’écrit et par le graphisme.

Rendre visible devient un moteur créatif quand le designer transforme un phénomène ou un savoir en expérience. Dans *Shade* (Simon Heijdens, 2011), lumière et vent modifient une peau de triangles translucides ou opaques : leurs projections changeantes font de l’espace une matière visuelle. Avec *INFINI* (Sandrine Nugue, 2014), les inscriptions gravées inspirent un caractère contemporain et rendent sensible l’histoire de la typographie. *Street Museum* (Brothers and Sisters, 2010) superpose des photographies historiques à la ville actuelle. De la gravure aux dispositifs numériques, rendre visible ne consiste donc pas seulement à informer : cela renouvelle notre regard et notre manière d’habiter ou de lire le monde.

Rendre visible : du phénomène à l’expérience



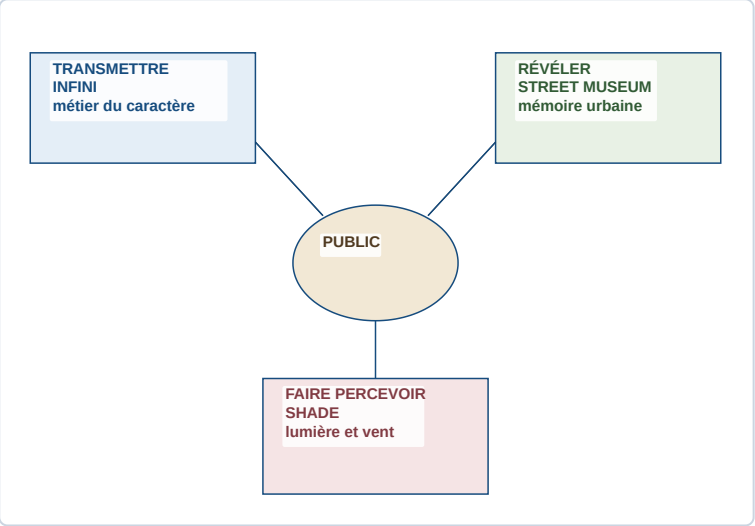
✓ RÉPONSE À RETENIR

Visibiliser stimule la création en transformant un phénomène, un savoir ou une mémoire en expérience sensible et en nouveau regard.

Question 2. Pourquoi un designer ou un artisan d'art peut-il chercher à générer une nouvelle visibilité ? Choisissez cette question ou la précédente, puis interrogez le thème au regard des préoccupations contemporaines et passées du design et des métiers d'art. Fondez votre propos réfléchi et structuré sur l'analyse croisée des documents, mise en tension avec vos références et connaissances, et communiquez votre raisonnement à l'écrit et par le graphisme.

Un designer ou un artisan d'art peut générer une nouvelle visibilité pour transmettre un savoir, révéler une mémoire ou rendre perceptible un phénomène. *INFINI* fait connaître le métier de dessinateur de caractères et relie une création actuelle aux anciennes inscriptions gravées. *Street Museum* donne accès à des photographies historiques dans les lieux mêmes de la ville : le passant confronte les époques et redécouvre son environnement. *Shade* rend visibles les variations de lumière et l'action du vent. Des inscriptions gravées aux outils numériques, les moyens évoluent, mais l'enjeu demeure de rapprocher le public d'un contenu. Cette médiation doit rester lisible et accessible à des usagers variés.

Trois intentions, un public à impliquer



✓ RÉPONSE À RETENIR

Créer une nouvelle visibilité permet de transmettre un savoir, de révéler une mémoire et de rapprocher le public d'un phénomène.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2025)

Bilan de l'épreuve : Cette épreuve de spécialité du baccalauréat technologique, session 2025, porte le code 25-2AAMDPO3 et dure 4 heures ; aucun coefficient n'est imprimé. Autour du thème « Visibiliser », le candidat choisit une problématique, analyse trois projets de design et mobilise ses références pour produire un raisonnement structuré, exprimé à la fois par écrit et graphiquement.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Visibiliser consiste à rendre des éléments ou des informations plus visibles et accessibles.
- La peau intelligente de Shade réagit à la lumière et au vent, créant des effets lumineux variables dans l'espace.
- Le caractère INFINI rend le métier de dessinateur de caractères plus visible et dialogue avec l'histoire de la typographie.
- Street Museum utilise la réalité augmentée pour donner accès à des photographies historiques dans différents lieux de Londres.

Points de vigilance & attentes du jury

- Choisir une seule des deux questions proposées et maintenir un questionnement cohérent avec le thème.
- Mettre réellement les trois documents en relation plutôt que de les décrire séparément.
- Mobiliser des références pertinentes, passées ou contemporaines, et expliquer leur lien avec le propos.
- Soigner la clarté et la complémentarité de l'expression écrite et graphique.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment réaliser une analyse croisée des documents ?

Repérez les intentions, les moyens et les effets propres à chaque projet, puis comparez-les autour de votre problématique. Expliquez les liens ou les contrastes entre les documents et reliez-les à des références personnelles pertinentes.

Q : Que signifie visibiliser dans le cadre de cette épreuve ?

Visibiliser signifie rendre des éléments ou des informations plus visibles et accessibles. Dans le sujet, cette démarche peut concerner un phénomène lumineux, un métier et son histoire, ou le patrimoine historique d'une ville.

Q : Comment organiser les quatre heures de l'épreuve ?

Aucun partage officiel du temps n'est indiqué. Réservez une phase pour choisir la question et analyser les documents, puis structurez votre argumentation et produisez les éléments graphiques. Gardez enfin un temps de relecture et de vérification.

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

Le sujet évalue la pertinence de l'analyse croisée des documents, la cohérence du questionnement, la justesse des connaissances et 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/2025/Bac STD2A - Analyse et méthodes en design - Session 2025 - 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.