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
STD2A

ANALYSE MÉTHODIQUE EN DESIGN ET ARTS APPLIQUÉS

LUNDI 22 JUIN 2015

SESSION 2015

Durée : 4 heures Coefficient : 6

FOURNITURES :

- 2 copies d'examen,
- 15 feuilles papier machine blanc 80g, format A4.

Ce sujet comporte 6 pages.

Seuls les supports fournis sont autorisés.
L'usage de la calculatrice est interdit.

Le matériel graphique (noir-blanc/couleur) personnel au candidat est autorisé à l'exception des techniques à séchage lent.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

THÈME :

LA PART DE L'USAGER

DOCUMENTATION :

Document 1 : **Ingo MAURER** (designer) *Zettel'z 5*, suspension, 1997.

Document 2 : **Marijn VAN DER POLL** (designer), *Do hit Chair,* 2000, Droog Design.

Document 3 : **Agence Electroland, Cameron MCNALL et Damon SEELEY** (designers)**,** *Enteractives Walkways,* 2006, grand tapis interactif composé de lumières LED, Los Angeles, Californie.

Document 4 : **Agence de communication Dawn**, *Baby Boom in the City*, 2011. Faire-part de naissance des animaux du Zoo Royal Artis, Amsterdam, Pays-Bas.

DEMANDE :

En vous appuyant sur les documents, vous vous interrogerez sur la part active laissée à l'usager. Comment celle-ci guide-t-elle les démarches de conception ?

Vous complèterez vos propos en vous aidant de références issues de votre culture personnelle.

Vos questionnements se présenteront sous forme de schémas et de croquis analytiques annotés articulés à des écrits synthétiques.

MODALITÉS DE TRAVAIL :

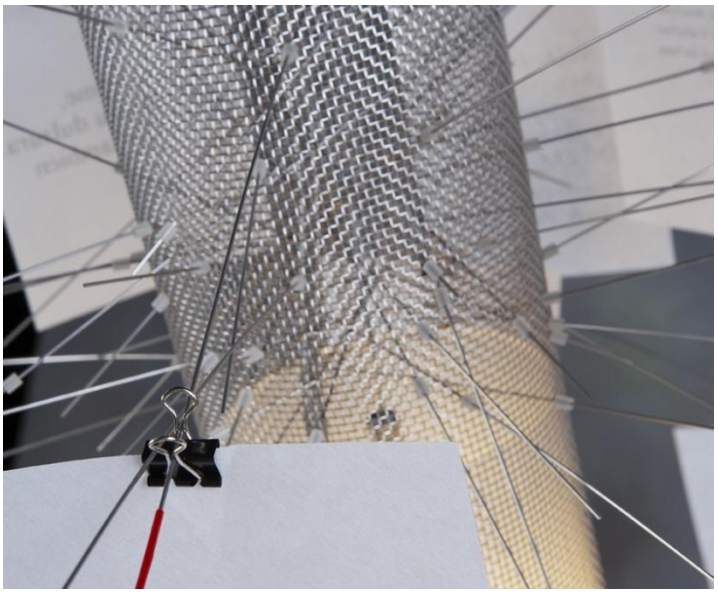
Les supports de travail fournis (copie d'examen, papier blanc) peuvent être utilisés librement (découpage, collage). Le découpage et le collage de la documentation jointe sont interdits. Les techniques sont libres, à l'exception des techniques à séchage lent.

CRITÈRES D'ÉVALUATION:

- le questionnement des documents au regard du thème et de leur contexte de création.
- la confrontation des documents, enrichie de références personnelles.
- l'organisation méthodique, structurée et hiérarchisée de votre analyse.
- la communication écrite et graphique de l'analyse.



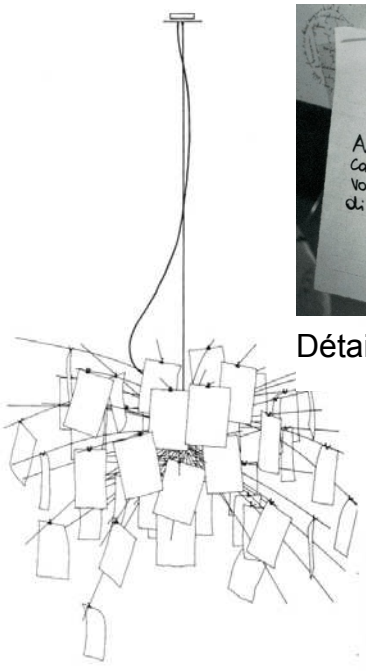
Vue d'ensemble de la suspension

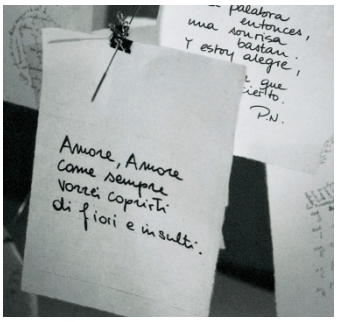


Détail sur la structure intérieure : cylindre en résille métallique, tiges, pinces, embouts silicone.



Vue d'ensemble des pièces de la lampe avant montage :





Détail sur les papiers

Kit luminaire comprenant : un système électrique de raccordement au plafond, une gaine électrique isolée avec le système de douille pour les ampoules, un cylindre en résille métallique spécial, un second cylindre en verre satiné résistant à la chaleur, 80 feuilles de papier japon format A5 fournies : dont 31 imprimées et 49 blanches, 40 tiges longues et 40 tiges courtes avec embouts rouges, embouts en silicone pour bloquer les tiges fixées à travers la résille, pinces à dessin, 2 ampoules halogène fournies de 205W, notice de montage incluse .

Document 1 : **Ingo MAURER** (designer), *Zettel'z 5*, 1997, Suspension, Largeur : 1,20m Hauteur : 1,20 m. Editeur : www.madeindesign.com









Document 2 : **Marijn VAN DER POLL** (designer), *Do hit Chair,* 2000, Droog Design , matériau : cube en acier inoxydable de 1,25mm, marteau inclus,
taille du produit : 100 x 70 x 75 cm**,** Poids 131,25 kg, série limitée.
http://www.droog.com/



Vue extérieure du bâtiment d'habitation: affichage simultané des motifs en interaction avec le tapis situé dans le hall.

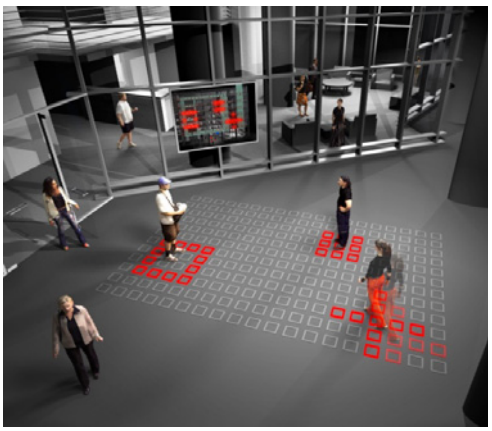
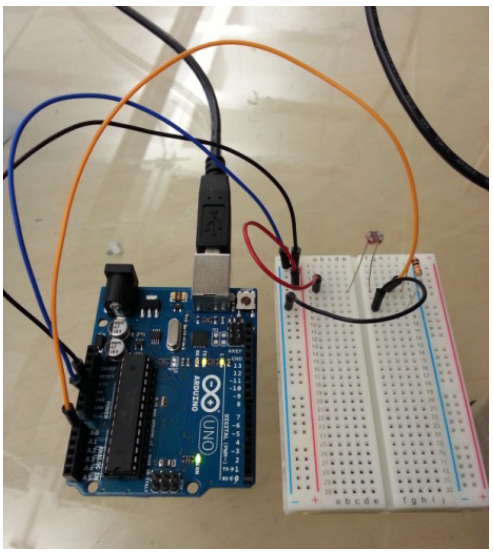


Image 3D de synthèse modélisée avant la réalisation du projet



Vue interieure du hall : Le tapis est composé de lumières LED dotées de capteurs qui détectent la présence des visiteurs et affichent des motifs lumineux interactifs en réponse. Sur la façade du bâtiment s'affichent simultanément à la ville les mêmes motifs lumineux qui sont sur le tapis interactif. L'intelligence de l'environnement et de la surveillance humaine sont combinés avec une sensibilité de jeux vidéo, la circulation des piétons dans le bâtiment contrôle l'éclairage sur sa façade.



Capteur interactif LED

Document 3 : **Agence Electroland, Cameron MCNALL et Damon SEELEY** (designers), *Enteractives Walkways,* 2006, grand tapis interactif composé de lumières LED, Los Angeles, Californie.
www.electroland.net



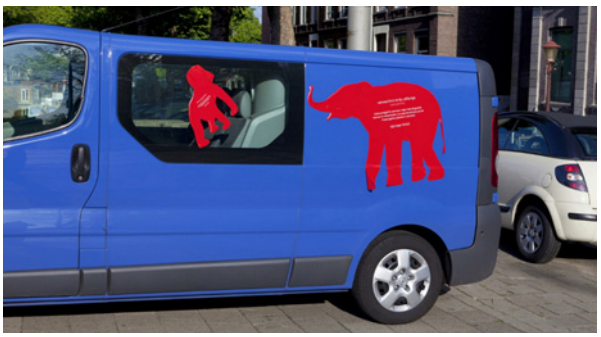



Mobilier urbain JC Decaux dans les rues d'Amsterdam : Panneau d'affichage avec adhésifs. L'affiche, à l'intérieur du panneau, présente le contour des animaux. Les adhésifs sont positionnés sur la vitre des panneaux.




Action des passants et adhésifs repositionnés dans la ville





Document 4 : **Agence de communication visuelle Néerlandaise Dawn**, *Baby Boom in the City*, Faire-part de naissance des animaux du Zoo Royal Artis, 2011, Amsterdam, Pays-Bas. Campagne publicitaire interactive avec les passants.
Adhésifs en forme de silhouettes animales, toutes découpées numériquement, avec texte sérigraphié en blanc.
En partenariat avec l'afficheur JC Decaux (mobilier urbain).
http://www.dawn.nl

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.