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

Design

Session 2020 • Code sujet : **Non indiqué** • Durée : **Travaux pratiques et préparation de l'exposé : 5 heures ; exposé et entretien : 30 min + 30 min**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. **Pratique expérimentale du design et conception d'une séquence pédagogique** (3 questions) **Page 3**

2. **Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ)** (Synthèse & Q&A Examen) **Page 6**

Sujet officiel (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2020/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2020 - 1-Sujet.pdf

1. Pratique expérimentale du design et conception d’une séquence pédagogique

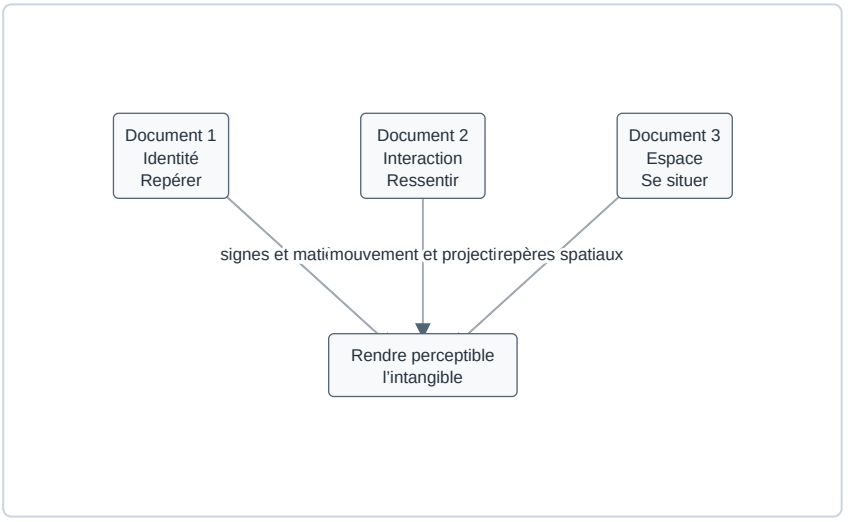
Le candidat analyse trois projets : l’identité et la signalétique du Musée Adrien-Dubouché, l’installation immersive et interactive L’ombre de la vapeur à la Fondation Martell, et l’installation Cartesian Space pour un défilé Prada. Il s’appuie sur cette analyse croisée pour concevoir une séquence engageant une pratique expérimentale du design en classe de Première STD2A.

Analyse des documents

Question 1. Analyser de manière croisée les trois documents, enrichir l’analyse d’apports culturels personnels, identifier les questionnements dans le champ du design et dégager une problématique qui orientera le dispositif pédagogique.

Les trois projets rendent perceptible ce qui ne l’est pas d’emblée : TER BEKKE & BEHAGE associent typographie, signes, porcelaine et métal pour orienter le visiteur ; Adrien M et Claire B transforment les mouvements captés en projections immersives sur les textiles, le sol et les visiteurs ; AMO structure le lieu par transparence, quadrillage et coordonnées. L’expérience passe du repérage à l’interaction, puis à la perception de l’espace. En écho, *Blur Building* de Diller Scofidio + Renfro (2002) fait de la brume une architecture temporaire. Question centrale : comment le design peut-il rendre sensible l’intangible sans le figer ?

De l’intangible à l’expérience du visiteur



Lecture croisée des trois documents du sujet.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Problématique : comment rendre perceptible l’intangible par des formes, des matières et des dispositifs spatiaux qui engagent le visiteur ?

Conception de la séquence

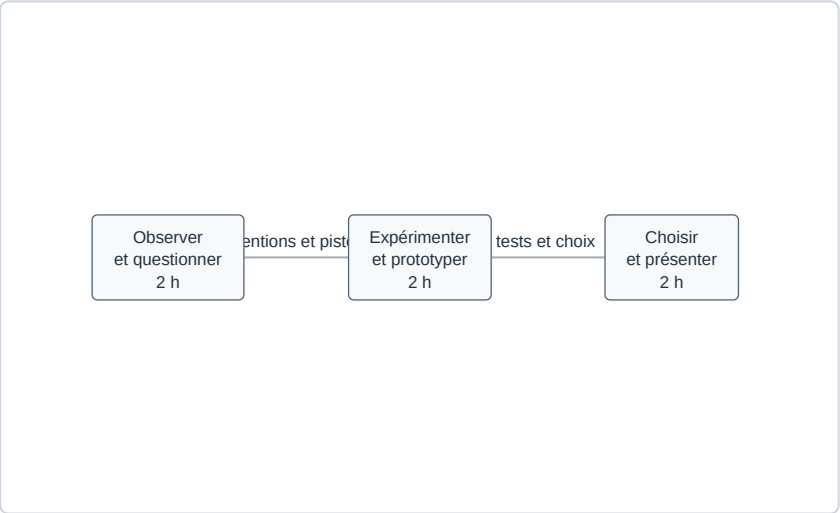
Question 2. À partir de la problématique dégagée, concevoir un dispositif pédagogique répondant à l'objectif d'engager une pratique expérimentale du design en Première STD2A. Présenter les objectifs spécifiques, les compétences visées et les modalités générales d'organisation de la séquence.

Je propose une séquence de 6 heures, en trois séances de 2 heures, intitulée « Traces d'un phénomène invisible ». En équipes de cinq, les élèves conçoivent un dispositif éphémère qui fait éprouver une présence, un mouvement ou une transformation, sans illustrer littéralement le phénomène.

1. Analyser les documents et formuler une problématique de projet.
2. Expérimenter lumière, transparence, ombre, rythme et repérage spatial par des prototypes rapides.
3. Sélectionner, améliorer et présenter une installation sous forme de maquette argumentée.

Objectifs : explorer des moyens plastiques et techniques, faire des choix et les justifier. Compétences : analyser des références, expérimenter, représenter, collaborer et communiquer. Évaluation formative à chaque étape, puis évaluation du prototype et de son argumentation.

Organisation de la séquence en trois séances



Progression pédagogique proposée pour la Première STD2A.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Séquence de 6 heures : analyser, expérimenter et concevoir en équipe un dispositif éphémère qui rend sensible un phénomène intangible.

Développement d’une séance et soutenance

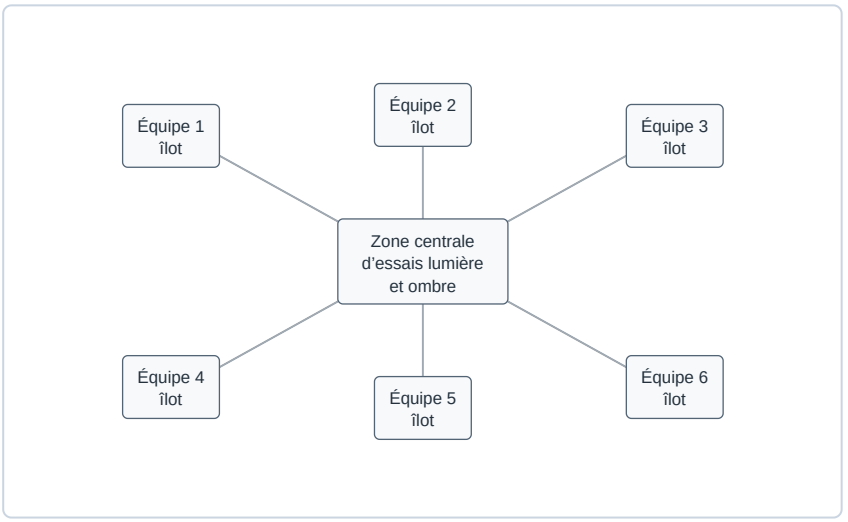
Question 3. Développer l’une des séances de la séquence en précisant les prérequis, la planification du temps, les dispositifs spatial et temporel, l’effectif, les ressources, la mise en situation et les actions des élèves, les références, les connaissances nouvelles, les transversalités, l’évaluation et les coopérations au sein de la communauté éducative. Présenter les investigations et propositions de manière structurée au jury, puis participer à l’entretien.

Séance 2, 2 heures : 30 élèves, répartis en six équipes de cinq. Prérequis : analyser une image et construire une maquette simple. Les tables sont disposées en îlots autour d’une zone d’essai. Ressources : extraits des trois documents, lampes, tissus et papiers translucides, silhouettes et matériel de maquette. Défi : rendre sensible une présence invisible par la lumière et l’ombre.

Planification : 15 min d’observation et d’intention, 20 min de tests, 55 min de prototypage avec variation d’un paramètre, 20 min de présentations et retours entre pairs, 10 min de bilan. Les élèves consignent les essais et justifient leurs choix. Les références étudiées nourrissent l’exploration ; les notions de projection, transparence et interaction sont explicitées.

Les sciences physiques éclairent lumière et ombre ; l’équipe éducative peut soutenir l’organisation des ressources. Évaluation formative : démarche d’essai, coopération et cohérence entre intention et prototype.

Disposition de la séance expérimentale



Organisation proposée pour 30 élèves en six équipes de cinq.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Séance de 2 heures : six équipes expérimentent lumière, transparence et ombre, puis présentent un prototype justifié et évalué par les pairs.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2020)

Bilan de l'épreuve : Le CAPET interne Design & Métiers d'Art, session 2020, propose une mise en situation professionnelle, option Design, autour du thème « Intangible » (code et coefficient non indiqués). En cinq heures de travaux pratiques et de préparation, le candidat analyse trois projets et construit une séquence expérimentale pour une Première STD2A, présentée en 30 minutes puis suivie de 30 minutes d'entretien.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- L'analyse croisée met en relation identité graphique, signalétique, espace, matière et expérience des usagers.
- L'ombre de la vapeur associe capteurs de mouvement, algorithme et projections sur des installations textiles, le sol et les visiteurs.
- Cartesian Space utilise un quadrillage au sol et des repères cartésiens pour représenter une position dans l'espace tridimensionnel.
- Une séquence cohérente relie problématique, objectifs, compétences, activités expérimentales et modalités d'évaluation.

Points de vigilance & attentes du jury

- Fonder la problématique sur des observations précises des trois documents et établir des liens entre eux.
- Relier les objectifs pédagogiques et les compétences visées aux activités proposées aux élèves.
- Décrire concrètement le déroulement de la séance, les ressources, l'espace, le temps et les actions des élèves.
- Justifier l'évaluation et les coopérations envisagées, puis structurer clairement la présentation au jury.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment dégager une problématique à partir des trois documents ?

Repérez les enjeux communs et les différences entre les projets : identité, perception, interaction, matière et organisation de l'espace. Formulez une question de design reliant ces observations à une pratique expérimentale adaptée à une classe de Première STD2A.

Q : Que signifie ici engager une pratique expérimentale du design ?

Il s'agit de proposer une démarche d'exploration et d'essai : observer, formuler des intentions, manipuler des matériaux ou des dispositifs, produire des propositions et les ajuster. La séance précise les ressources mobilisées et les connaissances nouvelles acquises.

Q : Quel temps est prévu pour préparer et présenter l'épreuve ?

Le sujet prévoit cinq heures pour les travaux pratiques et la préparation de l'exposé, puis trente minutes d'exposé et trente minutes d'entretien. Il ne précise aucun découpage officiel du temps à l'intérieur de la préparation.

Q : Quels critères le jury prend-il en compte et des normes sont-elles imposées ?

Le jury évalue la rigueur de l'analyse, l'identification des questionnements, la pertinence de la problématique et de la situation didactique, la cohérence du dispositif et de l'évaluation, la communication et la projection dans le métier. Aucune norme particulière n'est indiquée.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2020/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2020 - 1-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.