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

Sciences et technologies du design et des arts appliqués

Session 2022 • Code sujet : **22-2ACCDMAME3** • Durée : **4 heures**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Pratiques ludiques en design et métiers d'art (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/Conception et création et design et métiers d'art/2022/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2022 - 1-Sujet.pdf

1. Pratiques ludiques en design et métiers d’art

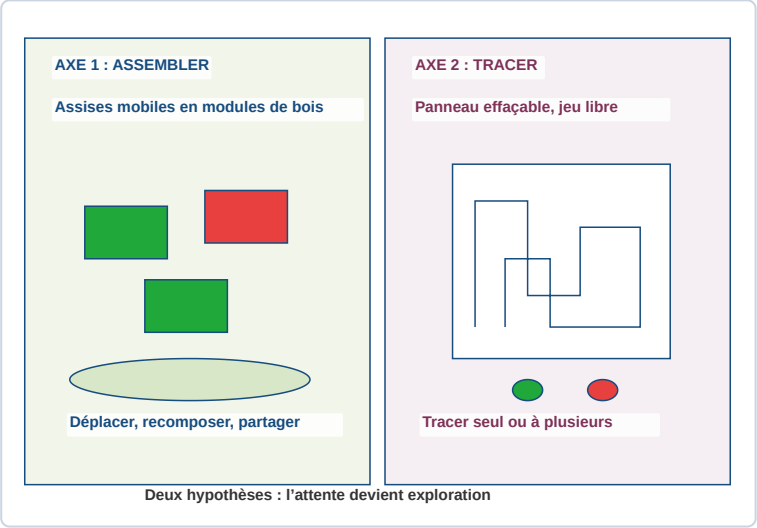
Le corpus aborde le jeu comme expérimentation du monde et transformation du quotidien, à travers l’installation de Matali Crasset, les papiers peints-jeux de 5.5 Designers et le jeu de construction d’Alma Siedhoff-Buscher. Il invite à concevoir des propositions de design ou de métiers d’art qui mobilisent le jeu et la participation.

Question Demande. À partir des réflexions et des idées extraites du corpus, développez un cheminement créatif répondant à la question centrale : « Quelles pratiques ludiques peut-on mettre en place pour développer un projet en design ou métiers d’art ? ». Choisissez une des incitations créatives proposées et développez deux axes de recherche dans les domaines du design et des métiers d’art. Communiquez vos intentions sous forme graphique annotée.

Incitation choisie : jouer avec les usages et les outils. Pour une salle d’attente, deux pistes font de l’attente un temps d’exploration. Axe 1 : des modules d’assise en bois coloré se déplacent et s’assemblent en configurations changeantes, comme un petit jeu de construction. Axe 2 : un panneau effaçable invite à tracer un parcours de labyrinthe seul ou à plusieurs. Cette surface d’expression reprend l’idée de participation des papiers peints-jeux de 5.5 Designers.

Les propositions s’inspirent aussi de l’« archipel tonique » de Matali Crasset et du jeu de construction en 22 pièces d’Alma Siedhoff-Buscher. Les règles restent ouvertes et sans compétition.

Deux pistes de jeu pour une salle d’attente



Deux hypothèses : l’attente devient exploration

✓ RÉPONSE À RETENIR

Deux propositions pour jouer dans une salle d’attente : assembler des assises modulaires ou tracer ensemble un labyrinthe effaçable.

SYNTHÈSE DE L'ÉPREUVE & RÉFÉRENTIEL • BAC STD2A

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2022)

Bilan de l'épreuve : L'épreuve de spécialité de design et métiers d'art du baccalauréat technologique, session 2022, porte le code 22-2ACCDMAME3 et dure 4 heures. Aucun coefficient n'est indiqué. Le thème du jeu s'appuie sur trois références, de l'installation au papier peint interactif et au jeu de construction. Le candidat développe deux axes créatifs et communique ses intentions par des productions graphiques annotées.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le jeu peut être une expérimentation du monde et une manière de transformer le quotidien.
- Un objet ou un espace peut devenir un terrain de jeu et inviter l'usager à participer.
- Les règles, les usages, les outils, le temps, l'échelle, les mots et les apparences sont des leviers de conception.
- Le cheminement créatif doit développer deux axes de recherche à partir d'une seule incitation choisie.

Points de vigilance & attentes du jury

- Repérez les enjeux communs aux documents du corpus avant de définir vos propositions.
- Choisissez une incitation créative et construisez deux axes de recherche distincts.
- Ancrez vos propositions dans un contexte d'intervention pertinent en design ou métiers d'art.
- Rendez vos intentions lisibles par des moyens graphiques adaptés et des annotations écrites.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment exploiter le corpus pour lancer mes recherches ?

Repérez les idées de jeu, de participation et de transformation des usages dans les trois documents. Utilisez-les comme références pour nourrir votre réflexion, sans simplement reproduire les objets ou dispositifs présentés.

Q : Dois-je traiter toutes les incitations créatives proposées ?

Non. Choisissez une seule incitation parmi celles proposées, puis développez deux axes de recherche à partir de celle-ci. Les deux axes doivent répondre à la question centrale et s'inscrire en design ou en métiers d'art.

Q : Quel est le barème et comment gérer les quatre heures ?

Le sujet ne donne ni barème chiffré ni répartition du temps par étape. Organisez votre travail pour analyser le corpus, construire deux axes cohérents, réaliser les propositions graphiques annotées et vérifier la restitution finale.

Q : Qu'attend le jury dans les productions graphiques ?

Le sujet demande des intentions communiquées sous forme graphique annotée. L'évaluation porte sur l'identification des enjeux, la pertinence du contexte, la divergence des hypothèses de réponse et l'adaptation des moyens graphiques et des annotations.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bac-std2a.fr/assets/annales/bac-std2a/Conception et création et design et métiers d'art/2022/Bac STD2A - Conception et création et design et métiers d'art - Session 2022 - 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.