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

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2022

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Conception et création en design et métiers d'art

Durée de l'épreuve : **4 heures**

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.
Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

Matériels autorisés
Feuilles papier dessin 160 g, format A4
Papier layout 90 g, format A4
Une copie double d'examen

Seuls les supports fournis sont autorisés.
La documentation du sujet ne peut être découpée et collée.

Les supports peuvent être assemblés entre eux mais dans ce cas ils doivent obligatoirement être repliés au format A4.
L'ensemble de la production sera inséré dans la copie d'examen pour la restitution finale.

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

DOCUMENT 1 : Matali CRASSET, designer produit, « l'archipel tonique », 1% artistique pour l'atrium Germaine Tillion*, 2020 – Ecole Normale Supérieure Paris Saclay.*

Quelle est la place du jeu dans votre propre méthode de travail ?

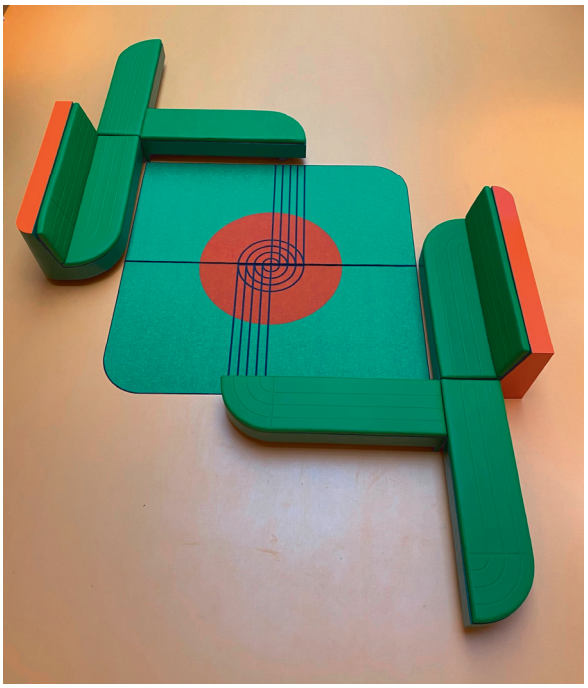
On a longtemps qualifié mon travail de ludique ce que je ne revendiquais pas particulièrement. Jusqu'au jour où une amie anthropologue m'a expliqué que le terme ludique représentait « l'expérimentation du monde autour de soi ».

Qu'est-ce qu'un bon jeu selon vous ?

Un bon jeu est celui qui va nous sortir de notre quotidien. J'aime surtout les jeux qui permettent de magnifier avec un rien notre environnement. Et je n'aime pas les jeux de compétition, car je préfère inventer mes propres règles.

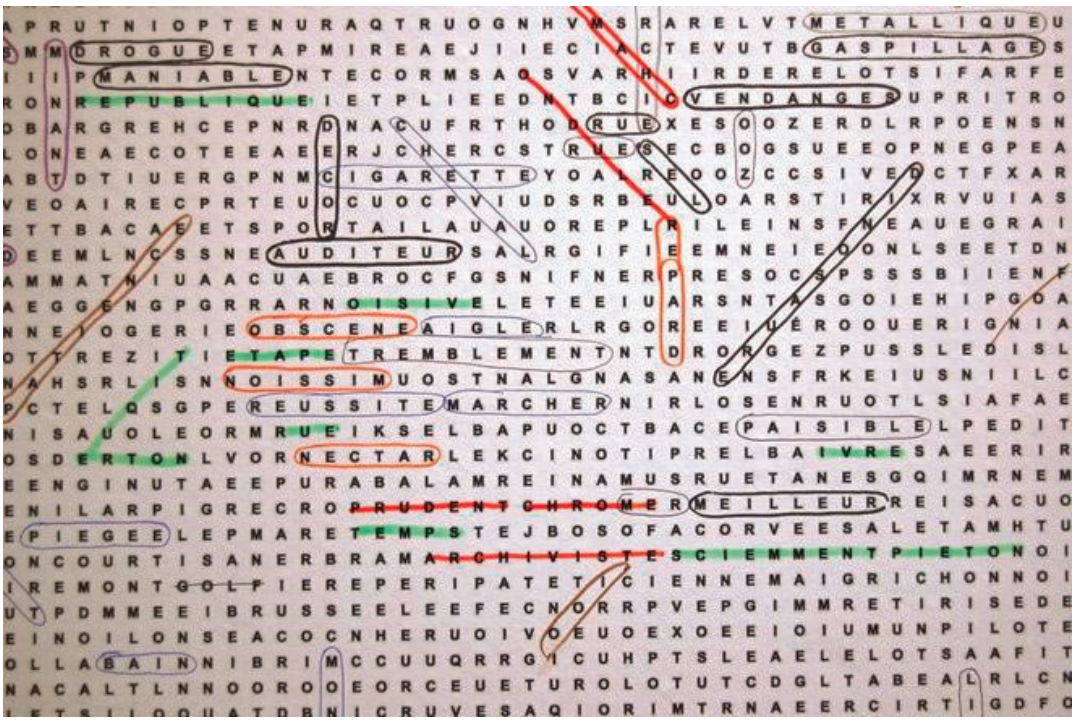
Interview de Matali CRASSET, consulté sur le site http://www.prixemilehermes.com/#!jury.





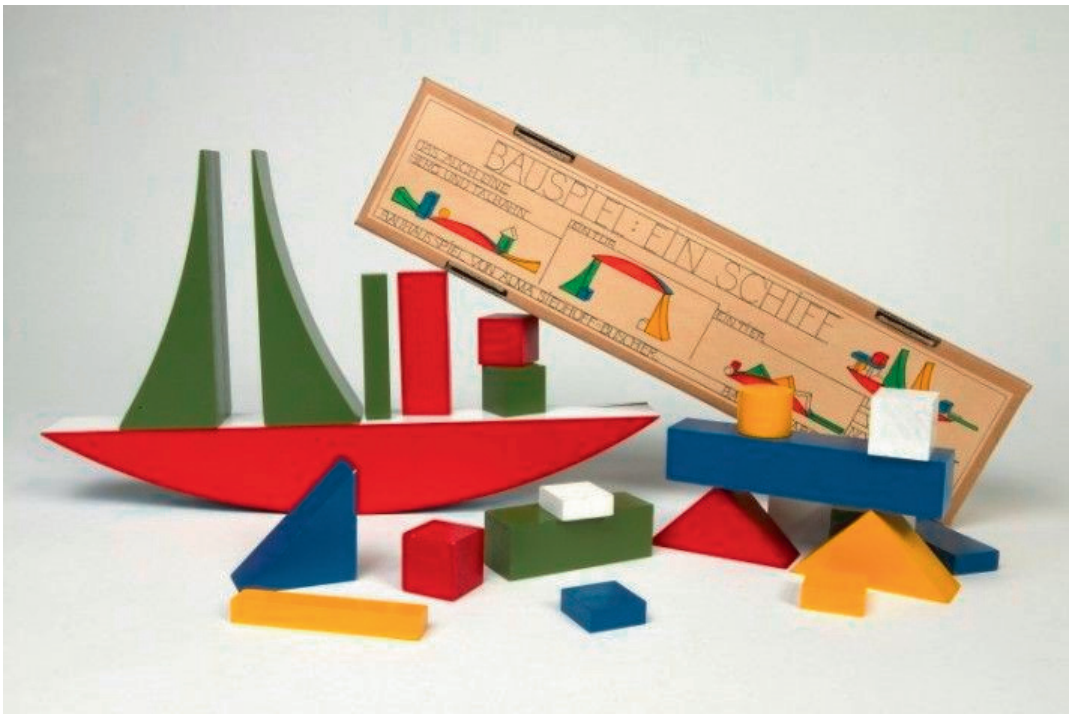
DOCUMENT 2 : 5.5 Designers - Lutèce - Wallpaper games, 2006





Comment créer du papier peint sans se confronter à un discours ornemental alors que le motif constitue son intérêt principal ? Plus qu'un simple revêtement mural, nous proposons à travers cette gamme une surface d'expression, un terrain de jeu auquel vous prenez part. Seul ou à deux, retrouvez le chemin du labyrinthe, les mots cachés au milieu des lés ou défiez votre partenaire au célèbre jeu de Morpion. Conseillés pour les WC, les salles d'attente, tous ces lieux où l'on s'ennuie, ces 3 modèles s'achètent et se posent vierges...

DOCUMENT 3 : *Kleine Schiffbauspiel*, (traduction proposée : petit jeu de construction navale), 1923, d'Alma Siedhoff-Buscher (1899-1944), créatrice allemande . Jeu composé de 22 pièces en bois, réalisé dans le cadre de l'École du Bauhaus.





JOUER

Quelles pratiques ludiques peut-on mettre en place pour développer un projet en design ou métiers d'art ?

Le verbe jouer (intransitif) est issu du latin *jocari*, « s'amuser ; plaisanter, badiner ».
1. Se livrer à quelque occupation divertissante ; se récréer par quelque amusement.
2. Se divertir, s'occuper à tel ou tel jeu, pratiquer tel ou tel sport.
3. Jouer de, se servir de, user de, en vue d'une certaine fin.
4. Se mouvoir, agir, entrer en action, surtout en parlant des mécanismes… (Dictionnaire de l'académie française).

INCITATIONS CRÉATIVES :

- établir des règles du jeu dans le processus de conception ou de fabrication ;
- bousculer les règles du jeu dans le processus de conception ou de fabrication ;
- jouer avec les usages, les outils ;
- jouer avec le temps ;
- jouer avec l'échelle ;
- jouer avec les mots ;
- jouer avec les apparences…

DEMANDE

En partant des réflexions et des idées que vous extrairez du corpus de documents, vous développez un cheminement créatif qui réponde à la question centrale. Vous développerez deux axes de recherche à partir de l'une des incitations créatives proposées. Vos réponses seront inscrites dans les domaines du design et des métiers d'art. Vous communiquerez vos intentions sous forme graphique annotée.

MODALITÉS

Les supports de travail fournis peuvent être utilisés librement (découpage, collage, etc.). Il est interdit de découper et coller la documentation du sujet. Vous pouvez assembler les supports entre eux mais ils doivent être obligatoirement repliés au format A4 et glissés dans la copie double d'examen pour la restitution finale.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- identifier les principaux enjeux du sujet proposé ;
- s'approprier des contextes d'intervention de manière pertinente ;
- proposer des hypothèses de réponse divergentes apportant des solutions aux problèmes soulevés ;
- communiquer ses intentions en exploitant des moyens graphiques adaptés et des annotations écrites.

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.