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 : **22-2ACCDMAME1** • Durée : **4 heures**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. S’approprier un moment de gourmandise (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 - 3-Sujet.pdf

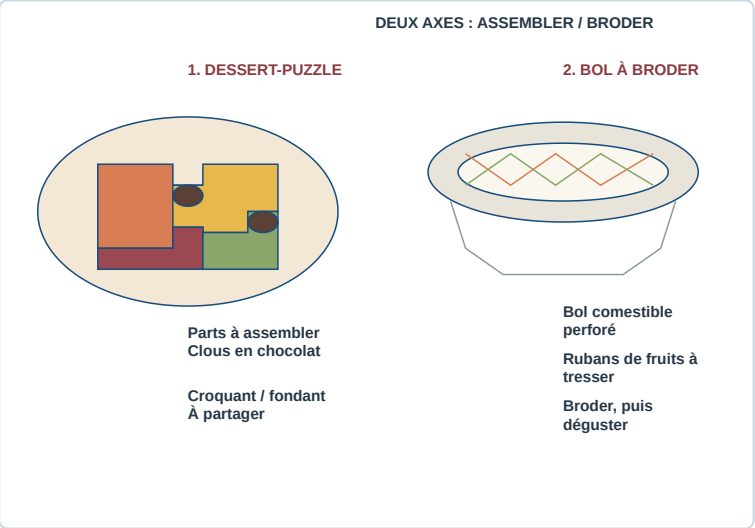
1. S’approprier un moment de gourmandise

Le corpus présente le design culinaire comme une expérience polysensorielle, où goût, apparence, usage et partage se complètent, notamment avec l’idée d’un gâteau-puzzle. Il montre aussi un bol en porcelaine conçu comme support de broderie et des clous en chocolat permettant d’assembler des aliments.

Question Demande. À partir des réflexions et des idées du corpus, développez un cheminement créatif répondant à la question : « Comment s’approprier un moment de gourmandise ? ». Choisissez l’une des incitations créatives et développez deux axes de recherche dans les domaines du design et des métiers d’art. Communiquez vos intentions sous forme graphique annotée. Les incitations proposées sont : détourner des objets du quotidien avec sensibilité, poésie ou humour ; proposer des dispositifs pour mettre en scène ce moment ; imaginer des scénarios gourmands dans des espaces ; signaler le moment ou le lieu de la dégustation ; inventer des formes alimentaires propices au jeu.

Incitation choisie : inventer des formes alimentaires propices au jeu. Deux pistes : un dessert-puzzle à partager, assemblé par des clous en chocolat, en écho au gâteau-puzzle du document 1 et au principe d’assemblage du document 3 ; un bol comestible perforé, où l’on entrelace des rubans de fruits, inspiré du *Panier percé* en porcelaine d’Ionna Vautrin et Guillaume Delvigne (document 2). La première piste joue sur le montage, le partage et le contraste croustillant-fondant ; la seconde transforme le geste de broder en préparation puis en dégustation. Le croquis distingue les deux propositions et annote leurs matières, gestes et sensations.

Deux pistes de gourmandise à jouer et à déguster



✓ RÉPONSE À RETENIR

Deux pistes : un dessert-puzzle assemblé avec des clous en chocolat ; un bol comestible perforé à tresser de rubans de fruits. Le jeu mène au partage et à la dégustation.

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

Bilan de l'épreuve : Cette épreuve de spécialité en sciences et technologies du design et des arts appliqués, session 2022, porte le code 22-2ACCDMAME1 et dure 4 heures. Aucun coefficient ni barème chiffré n'est imprimé. À partir d'un corpus sur le design culinaire, le candidat développe deux axes de recherche autour de la gourmandise et communique ses intentions par des productions graphiques annotées.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le design culinaire peut mobiliser les cinq sens et articuler apparence, goût, usage et expérience.
- Un objet ou un matériau peut être détourné pour créer une expérience de dégustation singulière.
- La mise en scène, l'espace et le partage peuvent transformer la dégustation en scénario.
- Une forme alimentaire peut associer intention esthétique, fonction d'assemblage et interaction ludique.

Points de vigilance & attentes du jury

- Identifiez les principaux enjeux du sujet et reliez vos propositions aux idées du corpus.
- Choisissez une seule incitation créative et développez deux axes de recherche.
- Proposez des hypothèses divergentes adaptées à des contextes d'intervention pertinents.
- Rendez vos intentions lisibles par des moyens graphiques adaptés et des annotations écrites.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment construire les deux axes de recherche ?

Choisissez une incitation, puis développez deux pistes distinctes répondant chacune à la question de la gourmandise. Elles peuvent explorer des objets, des usages, des espaces ou des formes alimentaires différents, en explicitant vos intentions par le dessin et des annotations.

Q : Dois-je reprendre directement les objets montrés dans les documents ?

Non. Le corpus nourrit votre réflexion sans imposer de reprendre ses objets. Vous pouvez vous inspirer de principes comme la polysensorialité, le détournement ou l'assemblage, puis élaborer une réponse personnelle cohérente avec l'incitation choisie.

Q : Le sujet indique-t-il un barème, un coefficient ou des règles de matériel ?

Aucun barème chiffré ni coefficient n'est imprimé. L'épreuve dure 4 heures. Les supports fournis sont autorisés, mais la documentation du sujet ne doit pas être découpée ni collée. Le matériel graphique personnel est autorisé, sauf les techniques à séchage lent.

Q : Quels critères guideront l'évaluation de mes propositions ?

Le sujet évalue l'identification des enjeux, la pertinence des contextes d'intervention et la proposition d'hypothèses divergentes apportant des solutions. Il faut aussi communiquer ses intentions avec des moyens graphiques adaptés et des annotations écrites.

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 - 3-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.