

# FILIÈRE STD2A SCIENCE ET TECHNOLOGIE DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Cette formation s'adresse aux élèves **dont le projet d'orientation est mûr** à l'issue d'une classe de seconde générale et technologique, où ils ont la possibilité de suivre un enseignement d'exploration de **création & culture design**, centré sur les métiers de la création, industrielle et artisanale.

Le baccalauréat **STD2A** succède au baccalauréat technologique STIAA (sciences et techniques industrielles, série arts appliqués) dont la dernière session d'examen a eut lieu en 2012.

# LE DESIGN, QU'EST-CE QUE C'EST ?

## La définition officielle du design est ainsi formulée :

« Le design est une activité créatrice qui consiste à déterminer les propriétés formelles des objets que l'on veut produire industriellement. Par propriétés des formes des objets, on ne doit pas entendre seulement les caractéristiques extérieures, **mais surtout les relations structurelles qui font d'un objet ou d'un système d'objets une unité cohérente**, tant du point de vue du producteur que du consommateur ».

## Selon les designers français de l'UFDI

(Union Français des Designers Industriels)  
« La profession de créateur industriel a pour vocation, **après analyse** technologique, économique et esthétique, exhaustive, **de créer** les formes, matières, couleurs, structures permettant **d'améliorer tous les aspects de l'environnement humain** conditionnés par la production industrielle, qu'il s'agisse de création (ou design) de produits, de création (ou design) graphique, de création d'environnement ou d'ambiance visuelle ».

# UNE FORMATION DÉBOUCHANT SUR DES CHAMPS PROFESSIONNELS VARIÉS

**Le secteur du design et des arts appliqués concerne les champs de la conception et de la création industrielle ou artisanale :**

- > Design **graphique** des médias, du hors-média et du multimédia ;
- > Design **d'espace** (architecture d'intérieur, cadre de vie, scénographie) ;
- > Design de **mode, textiles** et environnement ;
- > Design de **produits** et de services (concevoir l'interface entre l'utilisateur et le service) ;
- > **Métiers d'art** dans les domaines, notamment, de l'habitat, du décor architectural, du spectacle, du textile, du bijou, du livre, du verre, de la céramique, du cinéma d'animation.

# UNE FORMATION LIÉE AUX EXIGENCES D'UN SECTEUR ÉVOLUTIF

Les pratiques professionnelles concernées font interagir :

> Une **culture** générale, artistique, technologique, **ouverte et constamment vivifiée** ;

> Une **créativité** stimulée par des **contraintes** techniques, économiques et sociales dans les contextes artisanaux et industriels ;

> Un **dialogue** permanent avec des **spécialistes d'autres disciplines** (ingénieurs, sociologues, économistes, commerciaux, techniciens) ;

> Une **connaissance** et une **investigation** des matériaux, des formes, des techniques, des systèmes, des fonctions, des besoins, du développement durable ;

> Une **maîtrise du dessin** et des outils de représentation ;

> Une **recherche** permanente de **l'innovation** ;

> Un esprit **logique** et **curieux** ;

> Un **positionnement** citoyen assumé au sein de la société par une **connaissance approfondie de ses enjeux**.

La formation STD2A vise ces compétences.

# CRÉATION ET CULTURE DESIGN EN CLASSE DE SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

## Enseignement d'exploration

L'enseignement d'exploration « **création & culture design** » est **dérogatoire**, c'est à dire qu'il pré-orienté les élèves vers la série STD2A. Cependant le tronc commun en enseignement général permet d'intégrer n'importe quelle série si le choix d'orientation de l'élève devait être remis en question à l'issue de la seconde.

Cet enseignement de **6 heures hebdomadaires** permet une approche pratique et sensible des champs de la **création industrielle et artisanale**.

Les élèves développent **une compétence et une culture de la conception** en se confrontant aux univers complexes du design et des métiers d'art par des approches **exploratoires et expérimentales**.

Cet enseignement **introduit les outils, les méthodes et les savoirs nécessaires** en vue d'une préparation aux formations post-baccalauréat qui suivent la Première et la Terminale Design & arts appliqués.

# CYCLE TERMINAL STD2A

## Objectifs de formation :

En première et terminale, la formation aborde les **démarches de conception et d'élaboration** de produits relevant des différents domaines du design et des métiers d'art. Elle permet de développer les **capacités de perception et d'action** de l'élève **sur son environnement** au travers d'enseignements généraux, artistiques et technologiques.

La pédagogie développée en classes de première et terminale s'appuie sur des **démarches expérimentales et exploratoires** qui conduisent les élèves à appréhender de manière **active** les univers complexes du design et des métiers d'art.

Par manière active, il faut entendre :

- recherche documentaire,
- atelier expérimental,
- découverte de la matière,
- pratique de conception,
- démarche hypothétique,
- etc.

# CYCLE TERMINAL STD2A

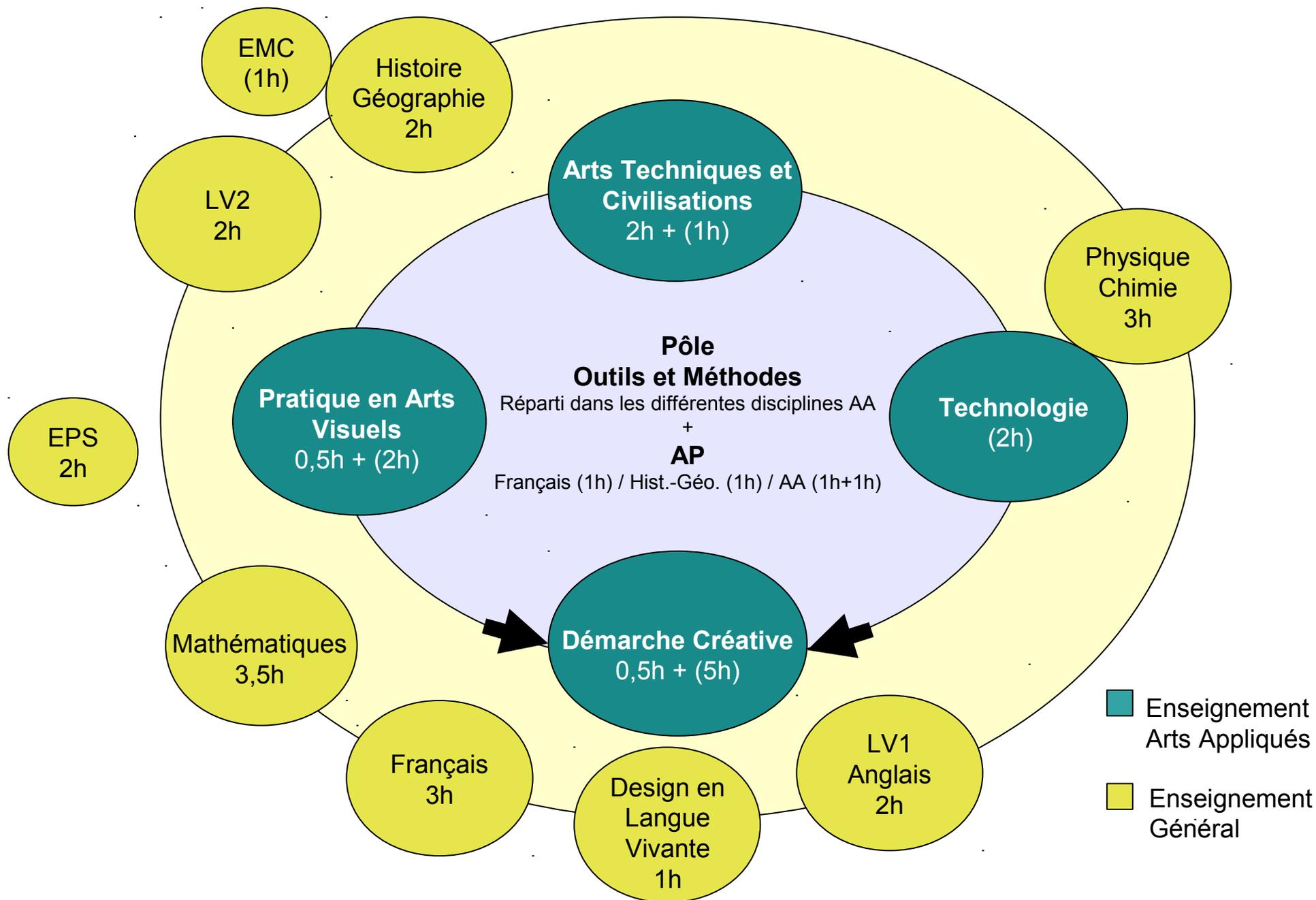
**L'acquisition des compétences est répartie en 5 pôles majeurs :**

- > Les **Arts Techniques et Civilisations** pour la culture du design, de l'Histoire de l'Art et des Techniques ;
- > La **Démarche créative** pour le développement et la mise en pratique de méthodes de recherche, d'expérimentation, de création dans les contraintes d'un projet à élaborer ;
- > La **Pratique en arts visuels** pour une approche plastique sensible ;
- > La **Technologie** pour la connaissance des matériaux et leur mise en œuvre ;
- > Le pôle transversal **Outils et Méthodes** incite à questionner des réalisations relevant du domaine du Design pour construire des méthodes d'investigation et d'analyse.

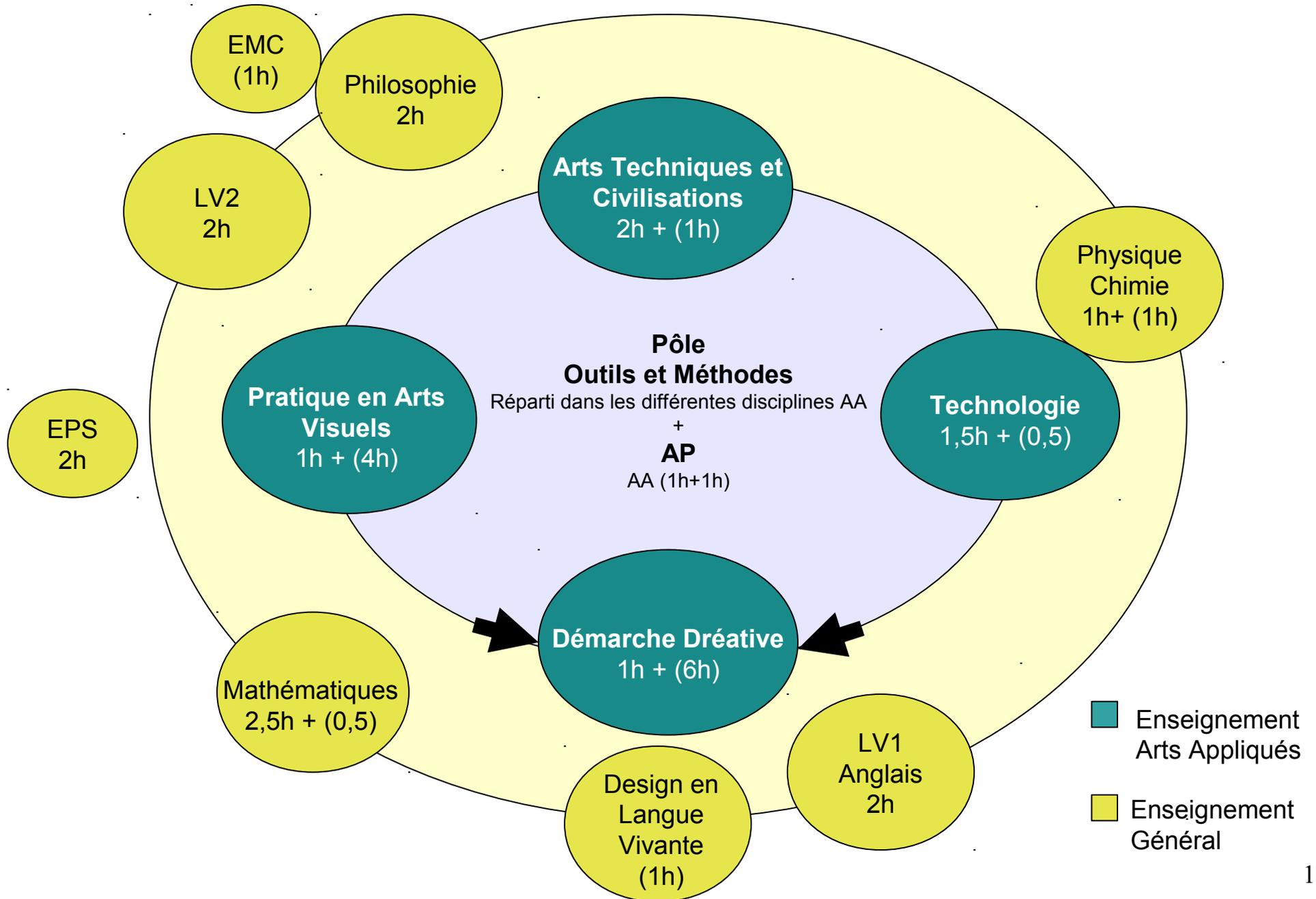
**Le dessin** en tant que **compétence professionnelle majeure** occupe une **place déterminante** dans ces enseignements, ce dernier servant tant **d'outil de réflexion que de communication des intentions.**

**Une heure de langue vivante 1** est prise en charge **conjointement par un enseignant d'arts appliqués et un enseignant de langue vivante.**

# RÉPARTITION HORAIRE ET RELATIONS INTERDISCIPLINAIRES EN 1 STD2A



# RÉPARTITION HORAIRE ET RELATIONS INTERDISCIPLINAIRES EN Terminale STD2A



# Épreuves obligatoires

## Épreuves anticipées

Intitulé de l'épreuve	Coefficient	Nature de l'épreuve	Durée
1. Français	2	écrite	4 heures
2. Français	2	orale	20 minutes
3. Histoire- Géographie	2	orale	20 minutes

## Épreuves terminales

Intitulé de l'épreuve	Coefficient	Nature de l'épreuve	Durée
4. Éducation physique et sportive	2	CCF (Contrôle en cours de formation)	
5. Langue vivante 1	2	écrite et orale (1)	2 heures (partie écrite)
6. Langue vivante 2 (2)	2	écrite et orale (1)	2 heures (partie écrite)
7. Mathématiques	2	écrite	3 heures
8. Philosophie	2	écrite	4 heures
9. Physique-chimie	2	écrite	2 heures
10. Analyse méthodique en design et arts appliqués	6	écrite	4 heures
11. Projet en design et arts appliqués	16	orale (3)	20 minutes (oral terminal)
12. Design et arts appliqués en LV1	-(4)	orale (5)	
- EPS de complément (6)	2	CCF (Contrôle en cours de formation)	

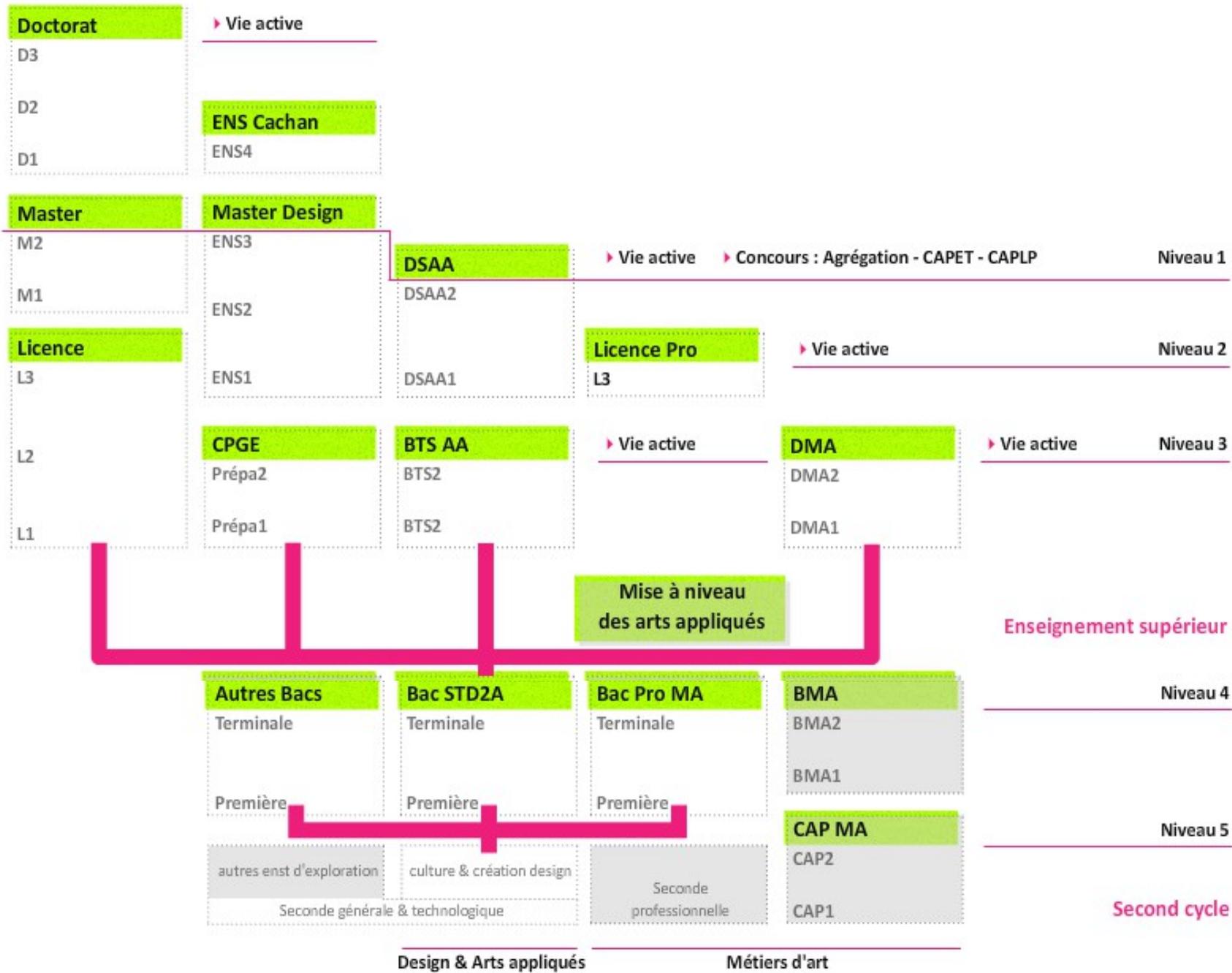
## Épreuves facultatives

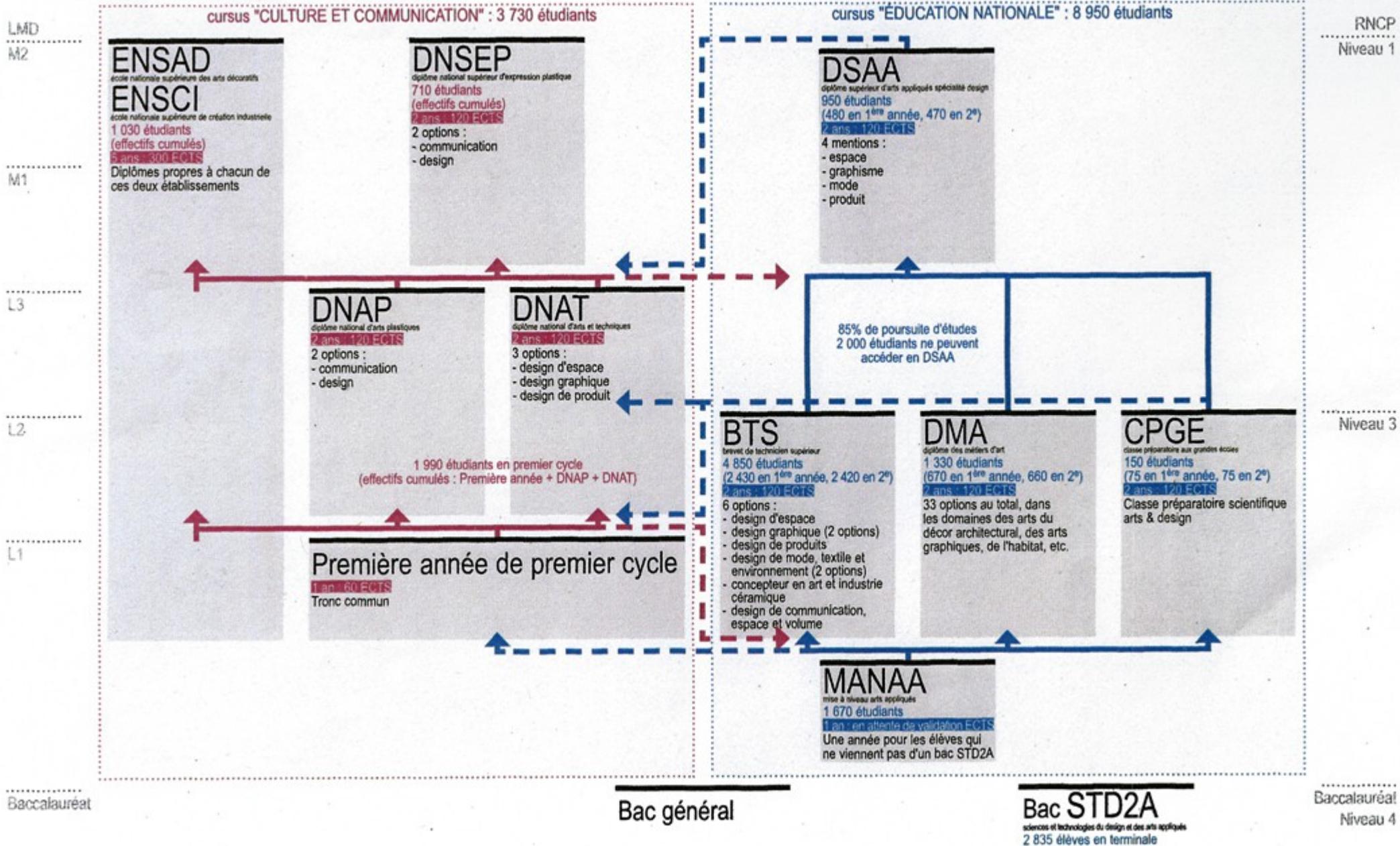
Le candidat choisit 2 épreuves facultatives au maximum (7)

Intitulé de l'épreuve	Nature de l'épreuve	Durée
Langue vivante (étrangère ou régionale) (8)	orale ou écrite (selon la langue)	20 minutes ou 2 heures
Langue des signes française (LSF)	orale	20 minutes
Éducation physique et sportive	CCF (contrôle en cours de formation)	
Arts : arts plastiques, cinéma-audiovisuel, danse, histoire des arts, théâtre	orale	30 minutes
musique	orale	40 minutes

### Notes :

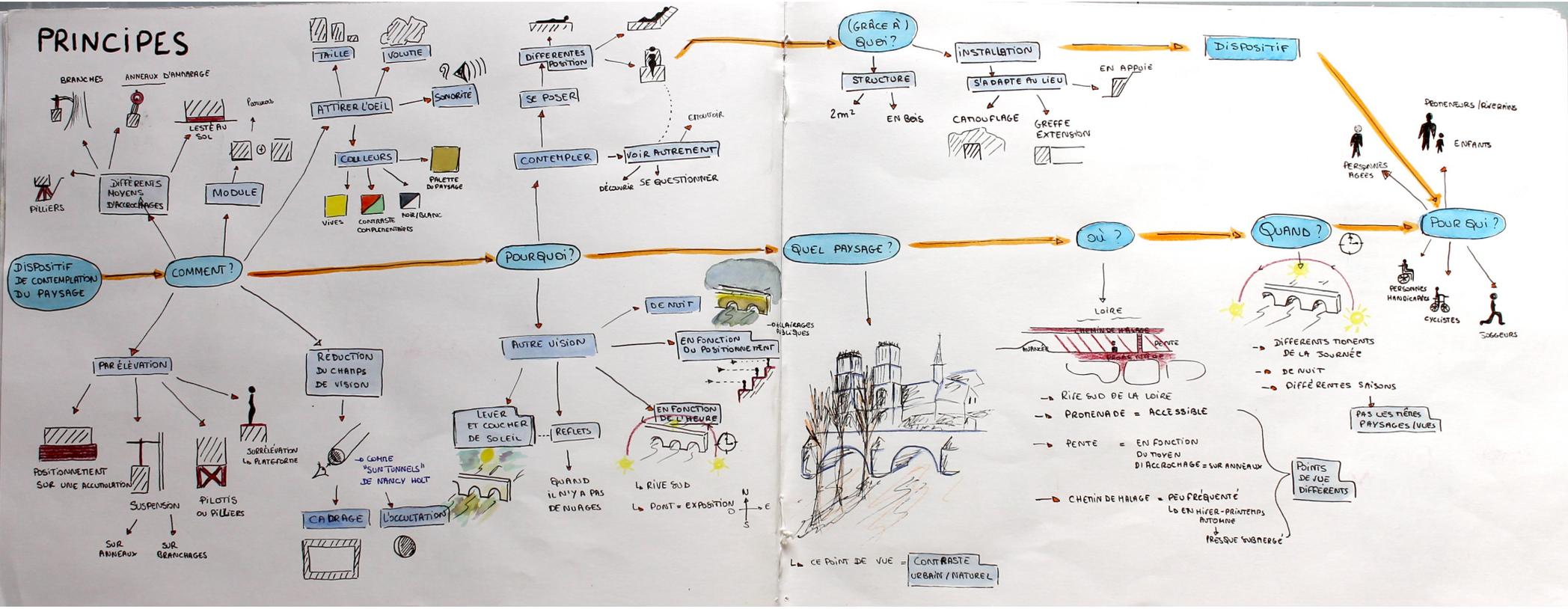
- (1) : La partie orale de l'épreuve est évaluée en cours d'année.
- (2) : À compter de la session 2017. Pour les sessions 2013 à 2016, l'épreuve est facultative.
- (3) : Épreuve évaluée en cours d'année et lors d'un oral terminal. Chacune de ces deux parties de l'évaluation est affectée d'un coefficient 8.
- (4) : Seuls sont pris en compte les points supérieurs à la moyenne de 10 sur 20. Ces points sont multipliés par deux.
- (5) : Épreuve évaluée en cours d'année.
- (6) : Uniquement pour les élèves ayant suivi l'enseignement d'EPS complémentaire.
- (7) : Seuls les points excédant 10 sont retenus. Les points sont multipliés par deux pour la première épreuve facultative à laquelle le candidat a choisi de s'inscrire, quelle que soit l'option correspondante.
- (8) : Session 2013 à 2016 uniquement. À compter de la session 2017, l'épreuve devient obligatoire.







# Savoir analyser un problème et élaborer une stratégie de résolution



# Savoir prendre parti et proposer des solutions pertinentes

## PARTI-PRIS

POUR ANGERER LES BORDS DE LA LOIRE, S'AI DECIDE DE CREER UN DISPOSITIF DE CONTEMPLATION. IL METTRA L'ACCENT SUR LE CONTRASTE ENTRE LE COTE URBAIN ET LE COTE SAUVAGE, CHOSE QUI N'EST PAS ASSEZ REMARQUEE DES PASSANTS, D'AUTANT PLUS DE LA PART DES SOGGEURS, TRÈS FRÉQUENTS DANS LE SECTEUR. LE MOULLE PERMETTRA LA DIVERSITE DES POINTS DE VUE ET DES POSITIONNEMENTS DU SOGGEUR. QUAND AU CONTRAIRE, IL SERA MARQUE A L'AIDE DE LA RESOLUTION DU CHAMP DE VISION.

## HYPOTHÈSE 1

NUMÉRIQUE !  
→ C'EST DANS LA DEMANDE !

3 MOUS → 3 EXERCICES D'ÉTÈREMENT

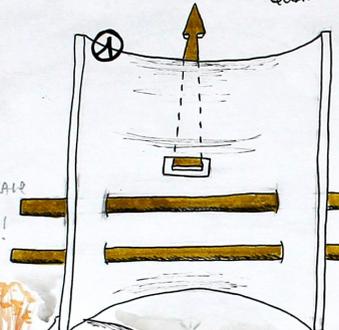
LA FORME GÉNÉRALE EST UN PEU COURBE, MASSIVE !

TOIT → CABANE  
ISOLEMENT, SOMBRE  
FAIT RESORTIR LA PENTE

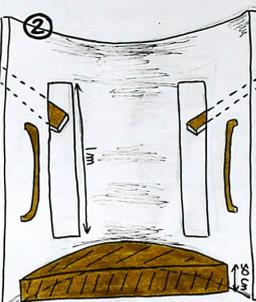
## ÉTÈREMENTS



ILOT CENTRAL ⊕ BÂTIMENTS, QUAI



POINTE MARCHE HAL SOGGEUR ⊕ LOIRE



CATHÉDRALE ⊕ LOIRE

CHOIX DU BOIS :

LE CHÊNE POUR SA RIGIDITÉ, ET SA RÉSISTANCE AUX INTEMPÉRIES

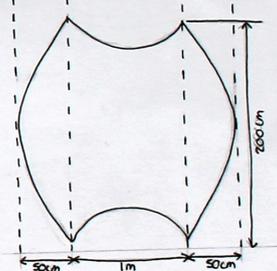
POUR CINTRER LES PLANCHES DE CHÊNE :  
→ CHAUFFER LA PLANCHE DE BOIS AVEC DE LA VAPEUR À 118°C  
→ METTRE LA PLANCHE CHAUDE ENTRE LE GABARIT ET LE CONTRE GABARIT SOUHAITÉS  
→ EXERCER LA PRESSIION (CINTRER), TOUT EN CHAUFFANT LE BOIS  
→ ATTENDRE QU'IL SE SOIT REFOIDI AVANT D'ENLEVER LE BOIS DE LA PRESSE

## LE CADRE :

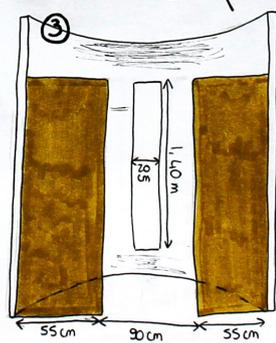
HORIZONTAL  
→ VÉRTICAL = SEIT À RIEN



QU NE VERRAIT QUE L'HERBE DE LA PENTE  
UNE SELLE COUVERTE FACE À LA LOIRE



RELEVEMENT DU SOGGEUR



# Savoir questionner la faisabilité technique des propositions

