

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2025

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Analyse et méthodes en design

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

10 copies d'examen, 15 feuilles de brouillon.

Seuls les supports fournis sont autorisés.

La documentation du sujet ne peut être ni découpée, ni collée.

Le matériel graphique (noir et blanc / couleur) personnel au candidat est autorisé.

VISIBILISER

DÉFINITIONS

Visibiliser : (*verbe transitif*)

Rendre visible quelqu'un, quelque chose.

Définitions extraites du site Larousse.com

DEMANDE

Visibiliser, c'est rendre des éléments ou des informations plus visibles et accessibles. Ce principe employé en design et métiers d'art crée une nouvelle dynamique dans la compréhension et l'appropriation d'un projet.

- **En quoi rendre visible est-il un moteur créatif pour le designer ou l'artisan d'art ?**
- **Pourquoi un designer ou un artisan d'art peut-il chercher à générer une nouvelle visibilité ?**

À partir de l'une des questions proposées, vous devez interroger le thème d'étude au regard des préoccupations contemporaines et passées du design et des métiers d'art.

Votre propos, réfléchi et structuré, se fonde sur l'analyse croisée des documents et leur mise en tension avec vos propres références et connaissances.

Votre raisonnement nécessite d'être communiqué à la fois de manière écrite et graphique.

DOCUMENTATION

Document 1 : HEIJDENS Simon, *Shade* (traduction possible : ombre ou nuance), prototype, 2011.

Document 2 : NUGUE sandrine, *INFINI*, caractère typographique libre de droit commandé par le Centre National des Arts Plastiques, 2014.

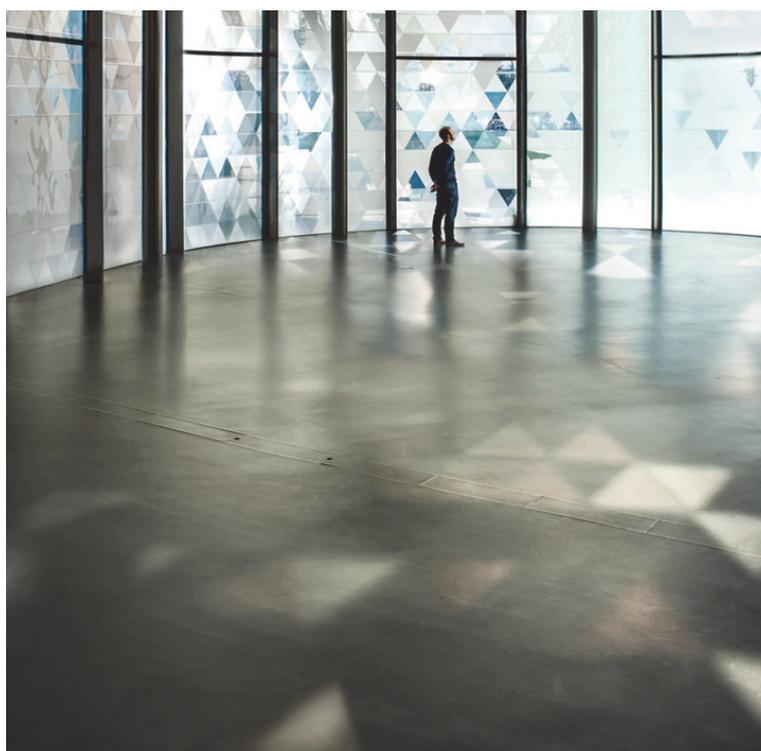
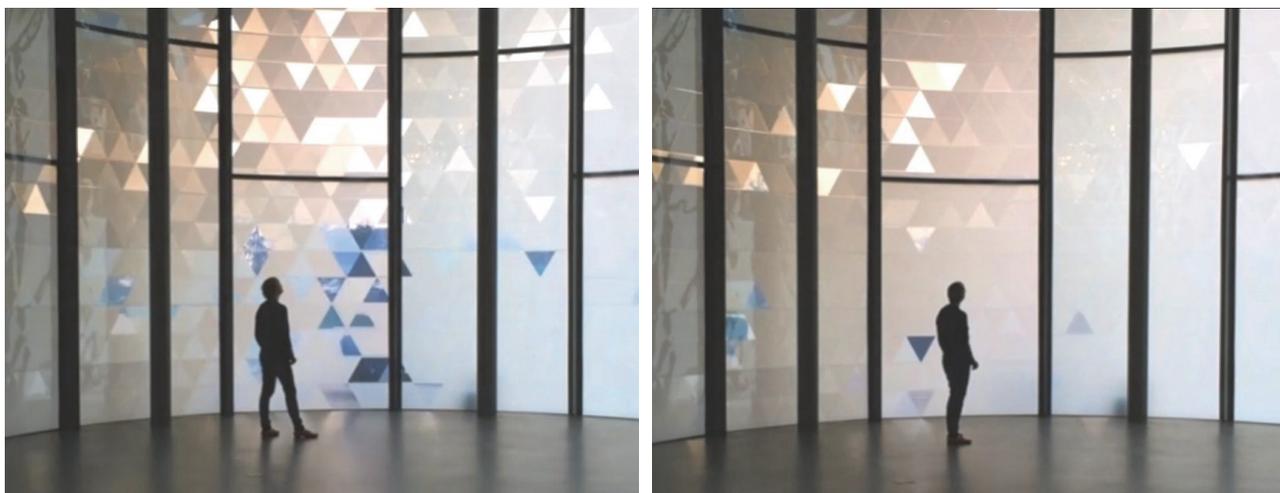
Document 3 : Agence Brothers and Sisters, *Street Museum*, application mobile, 2010.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Pertinence de l'analyse croisée des documents iconographiques, textuels et graphiques.
- Cohérence du questionnement mené au regard du thème.
- Adéquation et justesse des connaissances et références mobilisées.
- Clarté de l'expression écrite et graphique.

Document 1 : HEIJDENS Simon, *Shade* (traduction possible : ombre ou nuance), prototype d'installation d'une peau intelligente sur verre, 2011.

Cette peau intelligente de haute technologie très sensible à la lumière crée un effet variable de lumière kaléidoscopique composé de triangles réguliers de fragments opaques ou clairement translucides. Elle réagit également au vent, qui soulève les cellules à l'intérieur du mur de verre. La peau passe du clair au flou, provoquant les changements de lumière sans fin projetés sur les surfaces de la galerie.



Source : simonheijdens.com

Document 2 : NUGUE sandrine, *INFINI*, capture d'écran du testeur typographique du site du CNAP (Centre National des Arts Plastiques), 2014.

Conçu dans le cadre de la manifestation « Graphisme en France 2014 », le caractère *INFINI*, caractère typographique libre de droit commandé par le CNAP, cherche à mieux faire connaître le métier de dessinateur de caractères. Il dialogue avec l'histoire de la typographie à travers les âges et prend sa source dans d'anciennes inscriptions gravées.

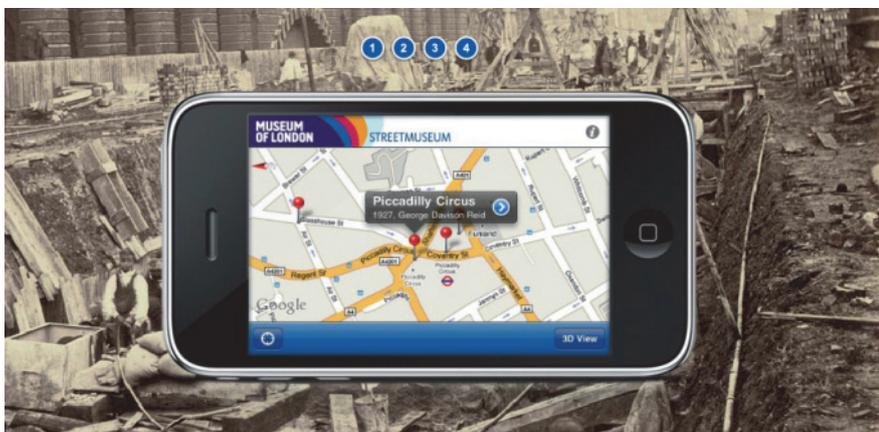
INFINI Présentation Histoire Études **Testeur** Infos  TÉLÉCHARGER

C'était la première fois que je voyais de mes ◡ cet endroit énigmatique. Pourtant, j'avais lu un  évoquant son paysage fossilisé:  délabrées,  décrépis, vieux train aux  rouillés. Le lieu paraissait

Source : cnap.fr/sites/infini/testeur

Document 3 : Agence Brothers and Sisters, *Street Museum* (traduction possible : musée de la rue), application mobile, 2010.

Street Museum est une application iPhone de réalité augmentée (gratuite) créée par le Musée de Londres qui permet à l'utilisateur de parcourir des photographies historiques dans différentes parties de la ville.



Source : diallingthepast.word.com