

Bac STD2A Sciences et technologies du design et des arts appliqués



© Jérôme Pallé/Onisep

PROFIL

Ce bac concerne les élèves attirés par les applications de l'art (graphisme, mode, design...) et par la conception et la réalisation d'objets (vêtements, meubles, ustensiles...) ou d'espaces. Cette série est dédiée 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 et culture design, centré sur les métiers de la création, industrielle et artisanale. Les élèves y développent une sensibilité et découvrent une pratique 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.

POURSUITES D'ÉTUDES

Les formations supérieures les plus adaptées et réservées aux bacheliers STD2A dans l'académie :

Nouveautés dans les poursuites d'études du domaine du design

Sous réserve de modifications, dès la rentrée prochaine, les MANAA (mises à niveau en arts appliqués), les BTS en arts appliqués et les DMA (diplômes des métiers d'arts) vont progressivement être remplacés par le **DNMADE (diplôme national des métiers d'art et du design)**. Une formation qui se différenciera des précédentes par son niveau licence, lui octroyant alors une reconnaissance internationale, mais aussi par sa première année obligatoire, contrairement à la MANAA. Les étudiants diplômés auront alors deux choix : soit commencer à travailler, soit continuer en master et passer l'équivalent du DSAA (diplôme supérieur des arts appliqués).

En 2018, le DNMADE sera mis à l'essai dans quelques académies afin d'effectuer une transition en douceur sur 2 ans. Cette réforme finira par devenir effective dans toutes les autres académies à la rentrée 2019.

Les écoles d'art

Elles recrutent sur concours, et mènent à des diplômes de bac + 3 à bac + 5.

Le DNA (Diplôme national d'art) est préparé à la Haute Ecole des Arts du Rhin (HEAR), à Strasbourg ou à Mulhouse.

Parce que j'aime dessiner

La formation STD2A aborde les champs de la conception, de la création industrielle et artisanale. Les élèves vont acquérir une culture du design, engager une pratique expérimentale et communiquer par le dessin et les outils infographiques.

Cette série de bac est peu répandue, seulement 100 établissements la proposent en France. L'accès se fait principalement après la 3^e, les élèves candidatent pour suivre l'enseignement d'exploration de 2^{de} « Création et culture design ». Toutefois, il est toujours possible pour les sortants de 2^{de} GT n'ayant pas suivi cet enseignement, d'intégrer cette formation. Généralement, il est recommandé d'avoir déjà une connaissance et une implication dans le domaine du design pour pouvoir y accéder.

OBJECTIFS

Cette formation équilibrée entre culture générale et artistique permet de développer la créativité personnelle et la maîtrise de techniques d'expression et d'outils technologiques fondamentaux. Elle permet d'aiguiser son regard pour concevoir et réaliser des produits beaux et fonctionnels.

La formation aborde les démarches de conception et d'élaboration de produits relevant des différents domaines du design et des arts appliqués. 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 1^{re} et la T^{le} STD2A (sciences et technologies du design et des arts appliqués)

Enseignements communs	1 ^{re}	T ^{le}	Coefficient
Mathématiques	3 h	3 h	2
Physique-chimie	3 h	2 h	2
Français	3 h	-	4 *
Histoire-géographie	2 h	-	2 *
Langues vivantes 1 et 2	3 h	3 h	2 (LV1) 2 (LV2) ✕
Philosophie	-	2 h	2
Design et arts appliqués	13 h	17 h	6 + 16
Design et arts appliqués en langue vivante 1	1 h	1 h	Points > 10 (x 2)
Éducation physique et sportive	2 h	2 h	2
Enseignement moral et civique	30 min	30 min	-
Accompagnement personnalisé	2 h	2 h	-
Enseignements facultatifs			
• Deux enseignements au plus parmi : - éducation physique et sportive ; - arts ; - langue des signes française. • Atelier artistique	3 h 3 h -	3 h 3 h -	Seuls les points supérieurs à 10/20 sont pris en compte 2 (1 ^{re} épreuve) 1 (2 ^e épreuve)
Heures de vie de classe	10 h annuelles	10 h annuelles	-

Issu du guide national « Après la 2^{de} G & T » de l'Onisep - rentrée 2017.

* Epreuve(s) anticipée(s) en 1^{re}

✕ LV2 obligatoire à partir de 2017

Persévérance

On demande beaucoup de travail aux élèves car le niveau d'exigence est élevé. Il faut s'accrocher, ne pas se contenter des premières idées mais approfondir.

Curiosité

Pour créer, il faut se renouveler, avoir une certaine ouverture d'esprit, se méfier des idées reçues et se remettre en question pour atteindre l'excellence.

Communication

Différents modes de représentation sont utilisés, ils font appel tant aux techniques traditionnelles qu'aux outils informatiques de communication impliquant l'ensemble des médias.

PROGRAMME

LES ENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX, COMMUNS AUX BACS TECHNOLOGIQUES

Mathématiques, français (en 1^{re}), philosophie (en t^{le}), histoire-géographie, EPS, langues vivantes...

LES ENSEIGNEMENTS TECHNOLOGIQUES, SPÉCIFIQUES À LA SÉRIE (en 1^{re} et en t^{le})

La pédagogie 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. Pour autant, le baccalauréat n'a pas pour vocation d'apporter une qualification professionnelle aux élèves. Il propose une sensibilisation aux exigences et aux pratiques des métiers de la conception.

Design et arts appliqués

Arts, techniques et civilisations

Ce pôle a pour objet l'étude des phénomènes artistiques, techniques et sociaux et leur participation aux mouvements, continuités et ruptures de l'histoire. Appréhender la création de son temps ne peut se faire sans le repérage de sources, de liens, de références. Faire émerger une conscience historique et sociale est essentiel pour nourrir une pratique du design. Ce pôle bénéficie des savoirs acquis dans le cadre de l'enseignement d'histoire des arts.

Les objets d'étude sont puisés dans l'ensemble des arts, techniques et civilisations, depuis la naissance de l'écriture. L'ensemble des points est abordé à travers toute pratique (architecture, peinture, sculpture, photographie, vidéo, installation, arts décoratifs, design) en croisant les différentes entrées proposées.

Démarche créative

Ce pôle met en œuvre des démarches d'expérimentation et de concrétisation dans l'ensemble des domaines du design et des métiers d'art. À l'aide d'outils, de supports, de moyens dédiés et à partir d'éléments contextuels donnés, la démarche créative permet à l'élève d'acquérir une posture d'observation active et une autonomie progressive dans la résolution de problèmes simples.

Tous les supports et modes de communication peuvent être utilisés : 2D/3D/multimédia.

Pratiques en arts visuels

Ce pôle est fondé sur la connaissance et la maîtrise des outils fondamentaux de représentation et d'expression. Cette pratique trouve son ancrage dans le travail de perception, d'exploration,

d'expérimentation, d'analyse et d'investigation. Elle permet à l'élève d'acquérir les moyens techniques, plastiques et conceptuels d'un questionnement à la fois intellectuel et sensible. Ce pôle bénéficie des savoirs acquis dans le cadre de l'enseignement d'arts plastiques du collège.

Si la maîtrise des outils fondamentaux est indispensable, elle ne saurait être une fin en soi. L'objectif est de s'approprier ces outils pour les mettre au service d'une production créative dans laquelle interroger sans cesse les relations entre forme et contenu. Il en est de même des médiums employés. Ici, l'usage de l'outil informatique relève de l'expérimentation et de l'expression.

Technologies

Le pôle Technologies, champ de connaissances théoriques et pratiques, mais aussi lieu d'expérimentation, pose les bases d'une culture technique qui concerne l'ensemble des pôles. Il envisage l'étude des matériaux et de leur mise en œuvre ainsi qu'une approche de l'innovation et de la prospective, en lien direct avec les différents domaines du design et des métiers d'art. Ce pôle bénéficie des savoirs acquis dans le cadre de l'enseignement de technologie du collège. Certains savoirs sont abordés en étroite relation avec l'enseignement de physique-chimie.

Design et arts appliqués en langue vivante 1

L'heure de langue vivante 1, prise en charge conjointement par un enseignant d'arts appliqués et un enseignant de langue vivante, est dispensée au sein des enseignements de design et arts appliqués, en fonction des objectifs de l'équipe pédagogique.

UN PÔLE TRANSVERSAL (en 1^{re} et en t^{le})

Ce pôle transversal ne donne pas lieu à un cours. Les compétences qu'il vise sont développées et évaluées au sein des quatre pôles précédents avec lesquels il est en synergie constante.

Il apporte des outils et méthodes, s'appuyant notamment sur des études de cas, conduisent l'élève à acquérir les compétences nécessaires :

- à la constitution de ressources ;
- à l'analyse, à l'investigation, à la synthèse ;
- à la communication et à l'évaluation de sa production.