



CRÉATION ET CULTURE DESIGN

Enseignement optionnel 6 h/s

CLASSE DE SECONDE

Permettre une approche pratique et sensible des champs de la création industrielle et artisanale. Développer des compétences et une culture de la conception. Se confronter aux univers du design et des métiers d'art.

PRINCIPES

Trois approches pour aborder les champs du design et des métiers d'art :

Les pratiques exploratoires : recherches plastiques, graphiques, manipulations 2D et 3D.

Les démarches analytiques : développer un regard critique dans le champ du design.

L'ouverture culturelle : références documentaires et sorties culturelles.

Objectifs

- Acquérir les bases d'une culture du design
- S'engager dans des pratiques de conception et de création
- Communiquer ses intentions

Activités

Études de cas et enquêtes

Observation et analyse de cas de produits, d'espaces, de graphismes, d'ensembles ou de systèmes, actuels ou appartenant au passé. Mettre en évidence par l'observation les choix esthétiques, techniques, économiques effectués par les concepteurs.

Micro-projets

Exploiter les données repérées au sein de l'étude de cas menée préalablement ou conjointement. Répondre à des problèmes de conception et de création.

Outils

Des outils traditionnels et numériques pour observer, analyser, expérimenter et communiquer les données repérées (croquis, schémas, perspectifs, maquettes d'étude, carnets d'enquêtes, regroupement de références, légendes, etc.).

Programme

Deux approches complémentaires et indissociables :

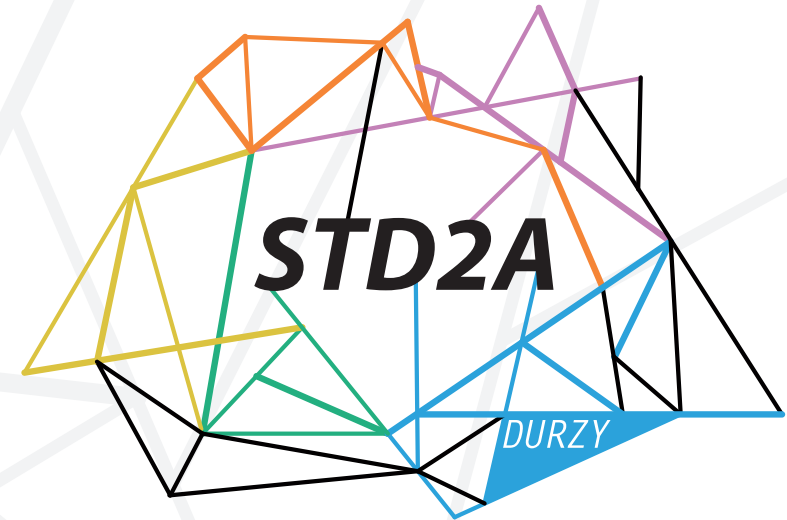
1 / ANALYSE ET COMPRÉHENSION

Questionnement des productions dans les différents domaines de la création appliquée. Permettre à l'élève, à partir de références actuelles et issues du passé, d'examiner, d'analyser, à l'aide d'outils spécifiques, et d'expliquer les différentes caractéristiques d'un artefact.

2 / CONCEPTION ET CRÉATION

Développer le potentiel créatif de l'élève par des démarches intuitives, inductives, déductives qui permettent de multiples explorations des processus de conception et de création. Ces démarches engagent l'analyse de productions actuelles et issues du passé, les capacités de synthèse et l'esprit critique des élèves.

- Typologie des productions artisanales et industrielles : pièce unique, petite série, grande série ;
- Conception, création et micro-projets.



SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

LYCÉE DURZY

Site du lycée : <http://www.lyceedurzy.com>

Blog de la section : <https://designdurzy.wordpress.com>

Site national du design et des arts appliqués : www.designetartsappliques.fr

Design et métiers d'art, Enseignements de spécialité STD2A, Cycle terminal, Voie technologique.

La série **Sciences et technologies du design et des arts appliqués** s'inscrit dans un continuum de formation dont elle forme la première étape. Elle construit une progression vers une spécialisation dans l'enseignement supérieur et peut mener à l'insertion professionnelle en design ou dans les métiers d'art, aux plans national et international.

Elle développe chez l'élève des compétences réflexives et techniques (d'analyse, de conception, de création et de communication) propres au design ainsi qu'aux métiers d'art et les inscrits dans une culture propre à ces domaines. Une démarche de projet fonde l'acquisition des savoirs et l'apprentissage des savoir-faire dans des associations de contenus théoriques et expérimentaux et non par simple juxtaposition d'enseignements distincts.

Des champs professionnels ouverts

Les secteurs professionnels articulés aux champs de la conception et de la création, à l'échelle artisanale comme à l'échelle industrielle, recouvrent :

- la **conception et la création graphique** (supports imprimés, supports numériques, édition, animation, illustration, etc.) ;
- la **conception et la création d'espace** (événement, cadre de vie, scénographie, décor architectural, patrimoine, spectacle, etc.) ;
- la **conception et la création en mode et textiles** (costume, vêtement, matériaux, etc.) ;
- la **conception et la création de biens** (objet, mobilier, instrument, dispositif, accessoire, ornement, etc.) **et de services** (innovation sociale en particulier) ;
- les **métiers d'art**.

Dans une société en mouvement, de nouveaux usages, de nouvelles pratiques, de nouvelles attentes, de nouveaux besoins émergent. Les recherches artistiques, les innovations technologiques, la globalisation des démarches de production et l'émulation internationale transforment la conception, la production artisanale et industrielle ainsi que la diffusion des biens et des services.

Le concepteur et créateur en design et dans les métiers d'art peut agir au sein d'une équipe et a une influence sur l'environnement quotidien.

L'enseignement en série STD2A permet à l'élève d'acquérir les connaissances et la maîtrise des outils et méthodes de conception et de création qui favorisent sa réussite dans une poursuite d'études supérieures pour y développer une qualification professionnelle.

Les enseignements technologiques fonctionnent dans la série STD2A sur le principe de l'interdisciplinarité, imposée par les croisements incessants des savoirs qui nourrissent les pratiques en design et dans les métiers d'art.

Les enseignements en classes de première et terminale s'inscrivent dans le prolongement de l'enseignement optionnel création et culture design de la classe de seconde. Ils s'organisent autour des pôles disciplinaires et transversaux, et nécessitent d'engager des réflexions partagées avec les enseignements généraux et de spécialité (physique-chimie et outils et langages numériques). Ils s'appuient sur des démarches expérimentales pluridisciplinaires qui conduisent les élèves à appréhender de manière active les univers complexes du design et ceux des métiers d'art.

Emploi du temps



Enseignements communs

Enseignement	Volumes horaires en classe de première et de terminale
Français	3 h en classe de première
Philosophie	2 h en classe de terminale
Histoire-Géographie	1 h 30
Enseignement moral et civique	18 h annuelles
Langues vivantes A et B + Enseignement technologique en langue vivante A ⁽¹⁾	4 h (dont 1 heure d'ETLV)
Éducation physique et sportive	2 h
Mathématiques	3 h
Accompagnement personnalisé ⁽²⁾	
Accompagnement au choix de l'orientation ⁽³⁾	
Heures de vie de classe	

Enseignements de la spécialité STD2A

CLASSE DE PREMIÈRE STD2A		CLASSE DE TERMINALE STD2A	
Physique-chimie	2 h	-	-
Outils et langages numériques	2 h	-	-
Design et métiers d'art	14 h	Analyse et méthodes en design	9 h
-	-	Conception et création en design et métiers d'art	9 h

Enseignements optionnels

Au choix du candidat, deux enseignements au plus parmi : Arts ⁽⁴⁾ ; Éducation physique et sportive ; LVC (étrangère ou régionale) ⁽⁵⁾	3 h	Au choix du candidat, deux enseignements au plus parmi : Arts ⁽⁴⁾ ; Éducation physique et sportive ; LVC (étrangère ou régionale) ⁽⁵⁾	3 h
Atelier artistique	72 h annuelles	Atelier artistique	72 h annuelles

⁽¹⁾ La langue vivante A est étrangère. La langue vivante B peut être étrangère ou régionale. L'horaire élève indiqué correspond à une enveloppe globalisée pour ces deux langues vivantes. À l'enseignement d'une langue vivante peut s'ajouter une heure avec un assistant de langue. L'enseignement technologique en langue vivante A est pris en charge conjointement par un enseignant d'une discipline technologique et un enseignant de langue vivante.

⁽²⁾ Volume horaire déterminé selon les besoins des élèves.

⁽³⁾ 54 h, à titre indicatif, selon les besoins des élèves et les modalités de l'accompagnement à l'orientation mises en place dans l'établissement.

⁽⁴⁾ Au choix parmi : arts plastiques ou cinéma-audiovisuel ou danse ou histoire des arts ou musique ou théâtre.

⁽⁵⁾ Uniquement pour la série STHR.