

<https://briand.lycee.ac-normandie.fr/spip.php?article1108>



Présentation de la STD2A Sciences et technologies du Design et des arts appliqués

- Lycée Général et Technologique -

Date de mise en ligne : dimanche 26 janvier 2025

Copyright © Lycée Aristide Briand (LGT-LP)Évreux - Tous droits réservés

BAC STD2A / Sciences et technologies du **Design** et des **arts appliqués**

Seconde Générale
Option CCD - Création et Culture Design

Cycle STD2A
Classes de Première et de Terminale

Le baccalauréat STD2A s'adresse aux élèves qui témoignent d'un **intérêt** pour les **activités créatives** et dont le projet d'orientation vers les **métiers de la création et de la conception** est suffisamment mûr à l'issue de la classe de seconde générale et technologique.

La formation articule des apports théoriques et pratiques visant à **sensibiliser** les élèves aux **outils** et aux **méthodes de conception** et à **développer** leur **ouverture artistique et culturelle**.

Profil de l'élève:

- Attiré par les applications de l'Art et du Design
- Autonome / organisé / rigoureux
- Curieux / observateur
- Passionné / motivé
- Sens de l'analyse et de la réflexion



1

Seconde Générale – Option CCD

L'enseignement **optionnel création & culture design** (CCD) est proposé en classe de seconde générale et technologique. À travers cet enseignement, d'une durée de 6 heures hebdomadaires, les élèves développent une **sensibilité** et découvrent une **pratique** et une **culture de la conception** des métiers de la création industrielle et artisanale.

Cycle STD2A – 1^{ère} + T^{er}

En classes de première et terminale, les enseignements de spécialité sont fondés sur l'acquisition des **démarches** et des **méthodes** fondamentales de **conception** appliquées aux **différents domaines du Design** et des **métiers d'art**. Les élèves approfondissent leur **culture artistique**, développent une **culture du numérique** et découvrent à travers des **activités analytiques, exploratoires et expérimentales**, les enjeux de la **création** en se confrontant aux univers complexes du design et des métiers d'art. La formation leur permet d'affiner leur **perception** et leur **regard critique** sur les faits de société afin de devenir ultérieurement des acteurs pleinement engagés, capables d'**agir** sur leur environnement.



2

Nombre d'heures :

Enseignements	Classe de première Horaire par élève	Classe de terminale Horaire par élève
Physique-Chimie	2h	-
Outils et langage numérique	2h	-
Design et métiers d'art	14h	-
Analyse et méthode en design	-	6h
Conception et création en design et métiers d'art	-	6h

Design d'espace, Matériaux, Design de communication, Design graphique, Illustration, Numérique, Animation, Événementiel, Innovation sociale, Design d'objet, Instrument, Livre, Arts du métal, Ornement, Patrimoine, Spectacle, Design de mode, Arts textiles, Tapiserie, Bijouterie-joaillerie, Céramique, Décor architectural, Art du verre, Horlogerie, etc.

Enjeux: L'environnement / le vivant / le savoir-faire / faire ensemble / ré-enchanter
L'inclusion (protéger – accompagner) / le numérique / la matérialité /

3

ATC – Arts Techniques et Civilisations:
Faire émerger une conscience historique et sociale afin de nourrir et questionner une pratique professionnelle.

PAV – Pratique d'arts visuels :
Découvrir et étudier des œuvres, des designers / des artistes et des techniques. Ce pôle est fondé sur la connaissance et la maîtrise des outils de représentation et d'expression.

Démarche Créative :
Permet à l'élève d'acquies une posture d'observation active et une autonomie progressive dans la résolution de problème liés au métier de la conception.

Technologie:
Ce pôle pose les bases d'une culture technique qui concerne l'ensemble des domaines.



4

