

**CCF 2022-2023**  
**ARTS APPLIQUÉS**  
**&**  
**CULTURES ARTISTIQUES**

**ÉPREUVE OBLIGATOIRE**  
**EN TERMINALE AU BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL**

## QU'EST-CE QUE C'EST ?



### 3 SITUATIONS D'ÉVALUATION.

Individuelles ou collectives réalisées au cours de la dernière année de formation. Chaque situation d'évaluation porte sur une des phases d'une démarche de projet.

**COEFFICIENT 1**

**NOTE : /20**

**DURÉE : 2H À 4H**

# PRÉ-REQUIS ATTENDUS EN CLASSE DE TERMINALE

**L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE TRADUIRE ET DE COMMUNIQUER UNE INTENTION DE MANIÈRE :**

- GRAPHIQUE** (croquis, dessins...).
- TEXTUELLE ET ORALE** (formuler une problématique, décrire, argumenter, justifier, annoter...).
- VOLUMIQUE** (maquettes, prototypes 3D...).
- NUMÉRIQUE**(Pinterest, canva, genially, padlet, sketchnote, applications, logiciels, logiciels 2D et 3D, vidéos, planche tendance, carte mentale - QQQCCP).

Le **QQQCCP**(**QUOI, QUI, OÙ, QUAND, COMMENT, COMBIEN, POURQUOI**), méthode du questionnement /outil d'aide à la résolution de problèmes comportant une liste exhaustive d'informations sur la situation.

# SITUATION D'ÉVALUATION 1

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'investigation :

- Mener une recherche documentaire.
- Mener une étude portant prioritairement sur l'un des trois domaines du design ;
- Établir des constats sous la forme de productions graphiques, volumiques ou numériques.

Exemple :

À partir d'un thème, l'élève est capable de collecter des références et de les classer sous forme d'une planche d'univers.

INVESTIGATION  
6 POINTS -1 HEURE

INV

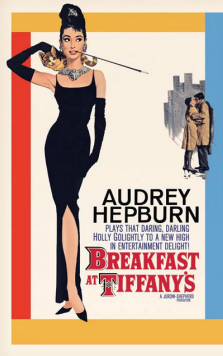




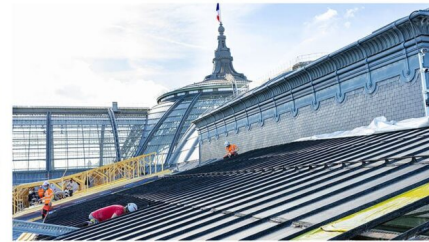
LA PLANCHE D'UNIVERS : PLANCHE d'inspiration qui sert à définir l'orientation d'un projet créatif. Elle est constituée d'une dizaine d'images, de textes courts et d'une mise en page destinée à traduire un univers graphique, une idée, un projet.



FIAT 500 1956



CHANTIERS SÉCURITÉ  
SAVOIR-FAIRE  
ESPRIT D'ÉQUIPE





# SITUATION D'ÉVALUATION 2

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase d'expérimentation :

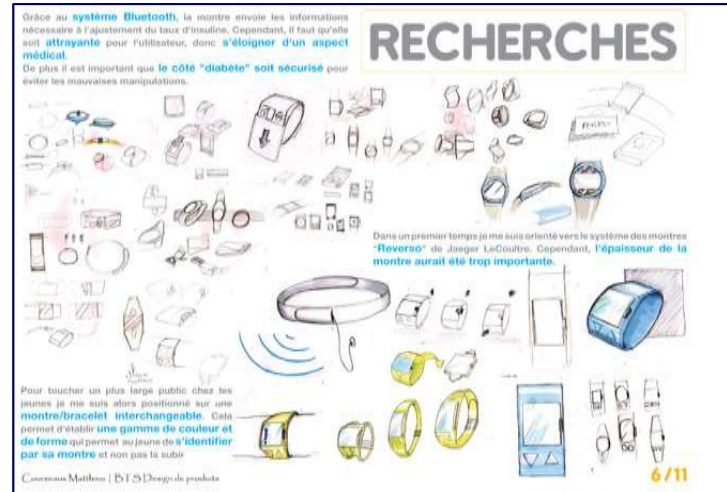
- Proposer plusieurs intentions en réponse à un problème posé lié à l'un des trois domaines du design, argumenter ;
- Traduire des intentions de manière graphique, volumique ou numérique.

Exemple :

À partir d'une problématique, l'élève réalise une carte mentale et une planche écrite et graphique issues de ses recherches.

EXPÉRIMENTATION  
8 POINTS -2 HEURES

EXP



## SITUATION D'ÉVALUATION 3

**RÉALISATION**  
6 POINTS -1 HEURE

REA

Répondre à un cahier des charges de projet dans la phase de réalisation :

- **Opérer un choix** parmi des solutions envisagées en réponse à un problème de design.

- **Développer et préciser une proposition** sous la forme d'une réalisation graphique, volume ou numérique, argumentée.

### Exemple :

L'élève propose une réalisation finale répondant à la problématique à l'aide d'une planche écrite et graphique, numérique, photographies, vidéos...





# RETRO PLANNING : 3 SITUATIONS D'ÉVALUATION EN 4 HEURES

1

13 AVRIL 2023  
**INVESTIGATION**

A RENDRE



ENVOI TABLEAU  
PINTEREST  
& PLANCHES D'UNIVERS

2

TMM2 : 11 MAI  
TMM1 : 23 MAI  
**EXPÉRIMENTATION**

A RENDRE



PLANCHES DE CROQUIS  
ANNOTÉES FORMAT A3

3

8 JUIN 2023  
**RÉALISATION**

A RENDRE



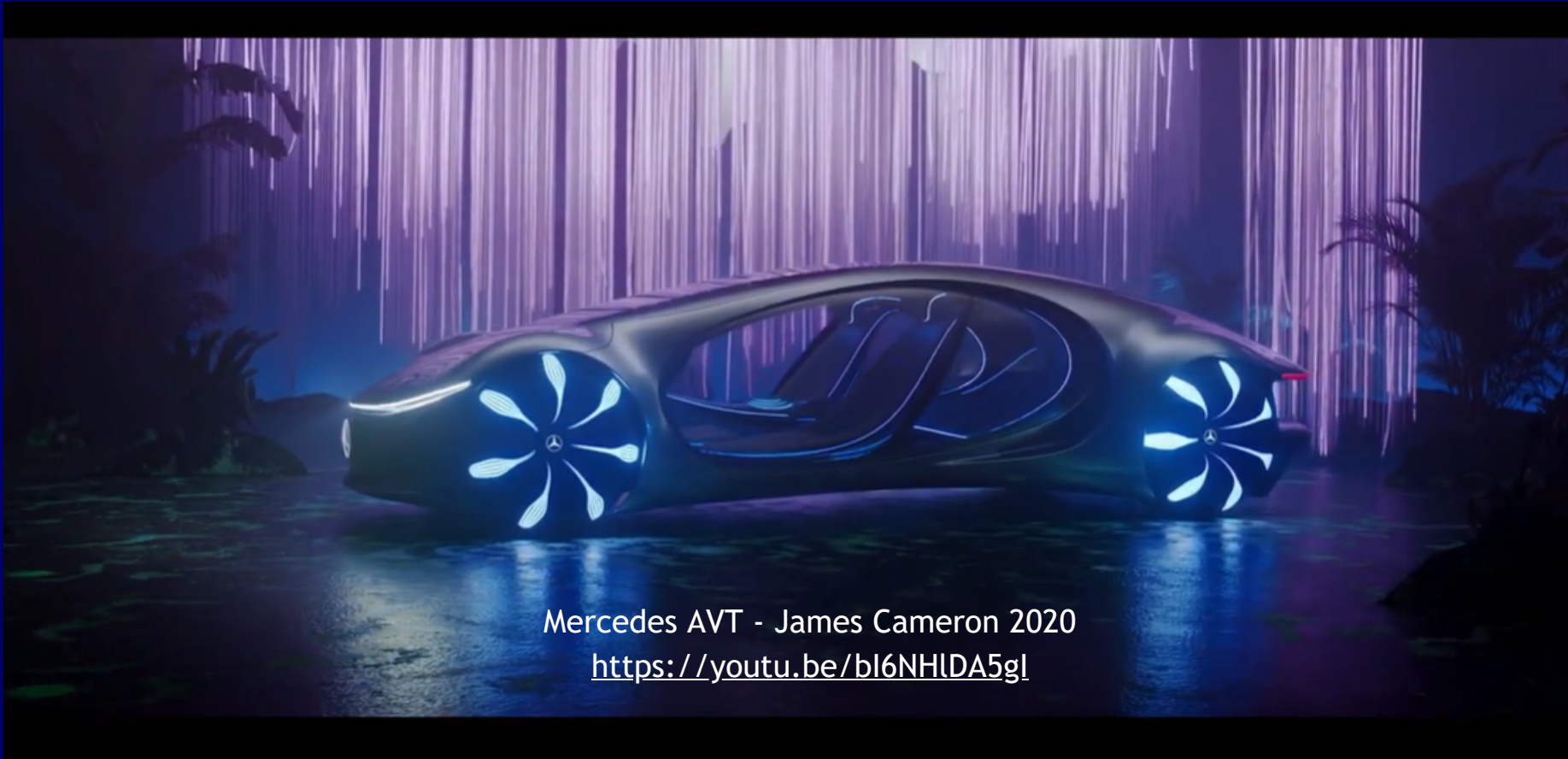
REALISATIONS  
GRAPHIQUES/VOLUMIQUES  
ou NUMERIQUES

**LE SUJET**

**CCF 2022-2023**

**PASSE > PRESENT > FUTUR**

**Contexte : POUR L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 2030  
A ODESSA -UKRAINE**



Mercedes AVT - James Cameron 2020

<https://youtu.be/bl6NHlDA5gI>



ODESA  
**EXPO**  
**2030**



**EXPO-2030 ODESA**

**Renaissance. Les technologies. Futur**





*-Proposition de projet.* **ODESA EXPO 2030 par Zaha Hadid Architects.**

L'architecte Manuela Gatto du cabinet d'architecture Zaha Hadid Architects a présenté le plan directeur proposé, où les pavillons seraient créés à partir de blocs modulaires pouvant être facilement démontables, transportables et redéployables après l'Exposition.



# **analyse / NUAGE DE MOTS**

# FORMULATION D'UNE PROBLÉMATIQUE

- COMMENT TISSER DES LIENS ENTRE HIER, AUJOURD'HUI ET DEMAIN ?
- COMMENT EXPRIMER LA CONTINUITÉ DANS L'INNOVATION EN DESIGN ?

# SITUATION D'ÉVALUATION 1

INVESTIGATION  
6 POINTS

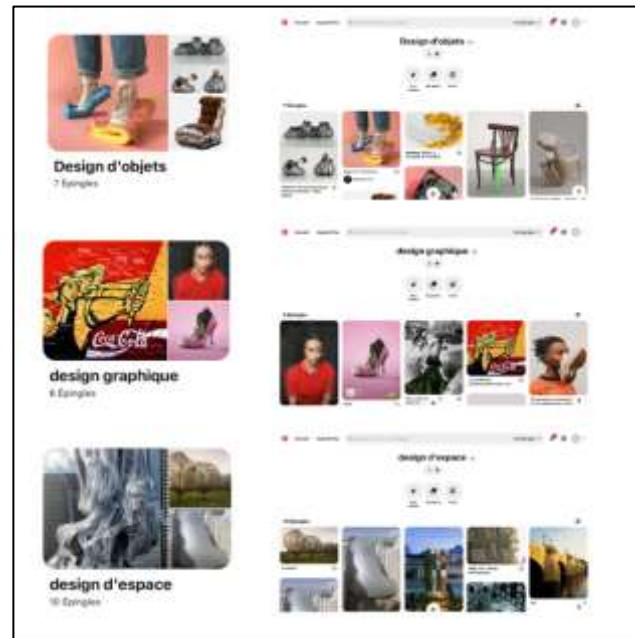
INV

L'ÉLÈVE DOIT CRÉER 3 TABLEAUX SUR PINTEREST :

- DESIGN D'OBJETS.
- DESIGN GRAPHIQUE.
- DESIGN D'ESPACE.



À PARTIR DU THÈME PROPOSÉ ET DE LA PROBLÉMATIQUE, L'ÉLÈVE DOIT COLLECTER AU MINIMUM **QUATRE RÉFÉRENCES VISUELLES** REPARTIRA SELON LES DOMAINES DE CRÉATION.



# TUTO PINTEREST



INV

## 1 -CRÉER UN TABLEAU PINTEREST

Pour créer un nouveau tableau Pinterest, il faut avant tout avoir déjà un compte Pinterest. La démarche est identique sur les versions Web et mobile.

- Connectez-vous à votre compte Pinterest.
- Cliquez sur l'icône en forme de +.
- Cliquez ensuite sur **Créer un tableau**.
- Donnez un nom à votre tableau.
- Si vous souhaitez que votre tableau reste privé, cochez la case **Garder ce tableau secret**.
- Cliquez ensuite sur le bouton **Créer**.

A screenshot of the Pinterest mobile app interface for creating a board. The title is 'Créer un tableau'. Below it is a text input field labeled 'Nom' with a placeholder example: 'Ex. : « Endroits à visiter » ou « Idées de recettes »'. There is an unchecked checkbox labeled 'Garder ce tableau secret' with the subtext 'Ainsi, vous et vos collaborateurs êtes les seuls à voir ceci. En savoir plus'. At the bottom right is a grey 'Créer' button.

Créer un tableau

Nom

Ex. : « Endroits à visiter » ou « Idées de recettes »

**Garder ce tableau secret**  
Ainsi, vous et vos collaborateurs êtes les seuls à voir ceci.  
En savoir plus

Créer

# TUTO PINTEREST



INV

## 2 -PARTAGER VOTRE PROFIL PINTEREST

- Ouvrez la page de votre profil.
- Appuyez sur **Partager**.
- Recherchez vos contacts en appuyant sur la barre de recherche ou sélectionnez les personnes suggérées sur **Pinterest**.
- Appuyez sur Envoyer.

Envoyez votre profil à  
**travaux.eleves.carmaux@gmail.com**



# SITUATION D'ÉVALUATION 1

Canva

INVESTIGATION  
6 POINTS

INV

## L'ÉLÈVE RÉALISE UNE PLANCHE D'UNIVERS SUR CANVA :

La planche d'univers est un document majoritairement graphique visant à la réalisation d'un projet de conception.

Elle est constituée principalement d'un ou de plusieurs des éléments suivants :  
photomontage, échantillons de matériaux ou matières, croquis et dessins.





# SITUATION D'ÉVALUATION 1

INVESTIGATION  
6 POINTS

INV

## LES CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations
- Exactitude de l'identification des caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation, ainsi que des principes et notions établies.

1H EN CLASSE

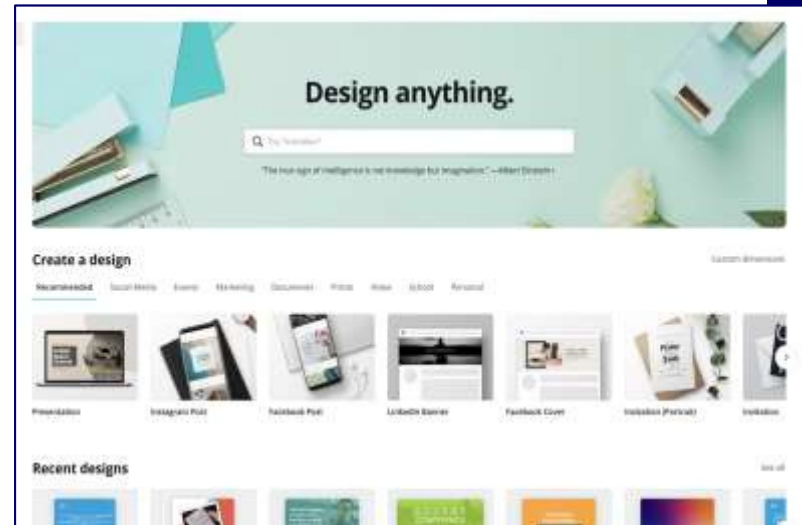


# TUTO CANVA



## 1 -UTILISER L'APPLICATION CANVA

- Accès en ligne : <https://www.canva.com/>
- Inscription via un compte Facebook, Google ou une adresse mail.
- **Se connecter** après validation de la création de votre compte (lien de confirmation reçu dans votre boîte mail renseignée précédemment).
- **Choisir un template** ou créer un design selon vos dimensions.
- **Créer** un design de 29,7 (h) x 42 cm (l).
- Le studio de création est ouvert.



# TUTO CANVA



## 2 -UTILISER LE STUDIO DE CRÉATION

Le volet principal permet :

- de rajouter une page vierge.
- de dupliquer son visuel.
- d'ajouter des notes.
- de télécharger ses créations...



La colonne noire à gauche donne accès à différents éléments :

DESIGN: pour changer le modèle en cours ou en ajouter.

IMPORTER : pour importer ses propres visuels et les ajouter aux créations.

ELEMENTS:pour ajouter des pictogrammes, des illustrations et des décorations sur son image.

TEXTE :pour rajouter des éléments textuels.

PROJETS :pour avoir accès à ses précédents design.

PHOTOS : une banque d'image intégrée.

ARRIERE PLAN :pour trouver des images de fond.

# SITUATION D'ÉVALUATION 2

L'ÉLÈVE DOIT RÉALISER UNE PLANCHE ÉCRITE ET GRAPHIQUE (SUR UN FORMAT A3) ISSUES DE SES RECHERCHES AVEC DES CROQUIS ANNOTÉS.

La planche est réalisée à la main.

Elle répond à la problématique avec des propositions de recherches graphiques.

La mise en page est très importante.

Cette planche doit contenir au minimum deux recherches crayonnées, des recherches couleurs et annotées.

EXPÉRIMENTATION  
8 POINTS

EXP



# SITUATION D'ÉVALUATION 2

EXPÉRIMENTATION  
8 POINTS

EXP

Contexte -  
explication des  
projets

Propositions de 2  
projets sous forme de  
croquis annotés

Grâce au système Bluetooth, la montre envoie les informations nécessaires à l'ajustement du taux d'insuline. Cependant, il faut qu'elle soit **attractive** pour l'utilisateur, donc **s'éloigner d'un aspect médical**.  
De plus il est important que **le côté "diabète" soit sécurisé** pour éviter les mauvaises manipulations.

## RECHERCHES

Dans un premier temps je me suis orienté vers le système des montres "Reverso" de Jaeger LeCoultre. Cependant, **l'épaisseur de la montre aurait été trop importante**.

Pour toucher un plus large public chez les jeunes je me suis alors positionné sur une **montre/bracelet interchangeable**. Cela permet d'établir **une gamme de couleur et de forme** qui permet au jeune de **l'identifier par sa montre** et non pas la subir.

CONCEPTION MATHEU | B15 | Design de produits

6/11

Titre :  
nommez  
votre projet

## SITUATION D'ÉVALUATION 2

EXPÉRIMENTATION  
8 POINTS

EXP

### LES CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Cohérence, diversité et réalisme des pistes proposées.
- Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition.
- Adaptation des notions et des outils choisis.

2H EN CLASSE



# SITUATION D'ÉVALUATION 3

RÉALISATION &  
COMMUNICATION

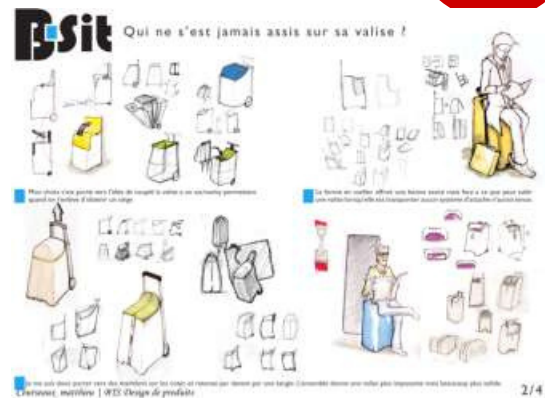
6 POINTS

REA

L'ÉLÈVE PROPOSE UNE RÉALISATION FINALE RÉPONDANT À LA PROBLÉMATIQUE À L'AIDE D'UNE PLANCHE ÉCRITE ET GRAPHIQUE, NUMÉRIQUE, PHOTOGRAPHIES, VIDÉOS.

Pour répondre à la problématique, vous ferez un choix parmi les solutions proposées dans vos croquis et la développerez sous la forme d'une réalisation graphique, volumique ou numérique.

**N'oubliez pas de faire apparaître votre problématique sur la planche.**



# SITUATION D'ÉVALUATION 3

RÉALISATION &  
COMMUNICATION  
6 POINTS

REA

## LES CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition.
- Qualité du relevé (croquis, photographie, maquette, etc.)
- Valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires.
- Maîtrise du vocabulaire
- technique. Qualité de l'exposé.

1H EN CLASSE





# RESSOURCES -DESIGN D'OBJET -COCCINELLE VW



1934 Type 32



1936 Type 60



1946



1956



1966



2000



New Beetle 1990



1986



1976



2020



2030



# RESSOURCES -DESIGN GRAPHIQUE -LOGO PEUGEOT



1810-1850



1850-1889



1889-1910



1905-1910



1910-1927



1927-1936



1936-1948



1948-1950



1950-1960



1955-1960



1960-1964



1964-1978



1978-1998



1998-2002



2002-2010



2010-2021



2021-PRESENT



2030



**BON CCF A TOUS !**