

**ARTS APP-  
LIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES  
VOIE PRO-  
FESSION-  
NELLE  
DOCUMENTS  
DE REFE-  
RENCE**

# SOMMAIRE

## A. SESSIONS

PAGE 3

1. CAP
2. BAC PRO

## B. PROGRAMMES

1. CAP PAGE 4
2. BAC PRO PAGE 16

## C. DÉFINITION DES ÉPREUVES

1. CAP PAGE 28
2. BAC PRO PAGE 30

## D. GRILLES D'ÉVALUATION

1. CAP PAGE 32
2. BAC PRO EN ATTENTE

## E. TABLEAUX DE COMPÉTENCES

1. CAP PAGE 33
2. BAC PRO PAGE 34
3. TABLEAU CROISÉ NOTIONS/COMPÉTENCES BAC PRO PAGE 35



# SESSIONS

---

## CAP

1<sup>ère</sup> session nouveau programme : **juin 2021**

- les élèves de CAP sont tous à présent sur le nouveau programme.

## BAC PRO

1<sup>ère</sup> session nouveau programme : **juin 2022**

- les élèves entrant en classe de première BAC PRO à la rentrée 2020 abordent le nouveau programme.
- les élèves entrant en classe de Terminale à la rentrée 2020 restent sur l'ancien programme et passeront leur CCF en 2021 avec les anciennes modalités (dossier de référence + dossier de recherche + oral)

# PROGRAMME CAP



Annexe

## Arts appliqués et cultures artistiques

---

### Classes préparant au certificat d'aptitude professionnelle

Sommaire

#### Préambule

Finalités de l'enseignement

Structuration en quatre pôles

Organisation de l'enseignement

Contribution de l'enseignement du design au chef-d'œuvre

#### Design et culture appliqués au métier

Ouverture artistique, culturelle et civique

S'approprier une démarche de conception

Communiquer son analyse ou ses intentions

## Préambule

Les arts appliqués dédiés à l'origine aux industries manufacturières, puis par extension à l'artisanat d'art, ont vu leur dimension industrielle s'élargir et se transformer au fil des évolutions techniques et technologiques pour devenir une part essentielle du design. Au travers de trois domaines que sont l'objet, le graphisme et l'espace, le design crée une relation privilégiée avec l'utilisateur et invite l'élève<sup>1</sup> à interroger son environnement professionnel et privé. À la croisée de l'art, des sciences, des technologies et des humanités, le design est par essence pluridisciplinaire.

L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie.

Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités mais il présente également des enjeux spécifiques :

- par sa dimension culturelle et par ses méthodes, il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et prépare à une éventuelle poursuite d'études en baccalauréat professionnel ou en brevet des métiers d'art ;
- par la place qu'il accorde aux technologies et techniques du numérique, il s'inscrit pleinement dans son temps ;
- par l'analyse guidée de situations concrètes (confrontation à une image, manipulation d'objets, immersion dans un espace, etc.) et familières, il facilite la compréhension de notions plus abstraites ;
- par l'usage de moyens spécifiques d'expression (maquettes, dessin assisté, photomontage, logiciels graphiques ou de présentation, etc.), il initie l'élève en classes préparant au certificat d'aptitude professionnelle (CAP) à des modes et techniques de communication et de représentation autres que l'écrit ;
- par des pratiques créatives encadrées et valorisées, il favorise la confiance en soi ;
- par la curiosité et l'esprit d'ouverture qu'il développe, il participe à la construction d'une culture commune.

Cet enseignement concerne tous les publics préparant un certificat d'aptitude professionnelle et bénéficie d'un horaire propre. Pour les CAP dont les référentiels comprennent une part d'arts appliqués spécifiques et d'histoire des styles, cet horaire se trouve augmenté par un horaire d'enseignement spécialisé faisant partie des enseignements professionnels. Quand le métier auquel l'élève se destine est un métier d'art, l'enseignement général et les enseignements professionnels associent design et métiers d'art comme c'est le cas dans les formations ultérieures de ces filières.

## Finalités de l'enseignement

En lien étroit avec les autres enseignements, notamment de spécialités, l'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève :

- en participant à la construction d'une « culture métier » enrichie, qui complète la dimension technique de sa formation professionnelle ;

---

<sup>1</sup> Ici, comme dans l'ensemble du texte, le terme « élève » désigne l'ensemble des publics de la voie professionnelle : élève sous statut scolaire, apprenti ou adulte en formation.

- en élargissant cette « culture métier » à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres champs de la création artistique, encourageant ainsi la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités, l'autonomie et l'esprit critique ;
- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression – traditionnels et numériques – impliqués dans toute démarche de conception ;
- en contribuant à élargir une culture artistique par la rencontre avec des œuvres de domaines et d'époques variés.

## Structuration en quatre pôles

Le programme s'organise en quatre pôles.

Deux pôles de connaissances se rapportent aux savoirs et aux notions à maîtriser :

- **Design et culture appliqués au métier**
- **Ouverture artistique, culturelle et civique**

Deux autres pôles se rapportent aux méthodes de conception et aux techniques de communication qui accompagnent l'appropriation des connaissances et la structuration des démarches. Ils permettent aux élèves d'établir des constats issus d'observations ou d'analyses, et de préciser des intentions de création. Ils sont associés aux compétences suivantes :

- **S'approprier une démarche de conception**
- **Communiquer son analyse ou ses intentions**

## Organisation de l'enseignement

### • Progressivité des apprentissages

Les degrés d'acquisition des notions et de maîtrise des compétences sont déterminés par des attendus de fin de formation. La progression, visant à atteindre ces objectifs terminaux, est adaptée aux filières, aux cursus et aux statuts des élèves, aux organisations d'établissements ou aux opportunités pédagogiques particulières (projets, événements, exposition, partenariat, etc.).

Par l'ajustement des moyens fournis, des critères d'évaluation et du degré d'autonomie à des objectifs différenciés, l'approche du design par la pratique permet d'adapter cet enseignement au rythme de chaque élève sur un, deux ou trois ans. Cette modulation favorise la prise en compte de la diversité des élèves et de leurs statuts.

### • Culture et outils numériques

L'objectif premier est de sensibiliser l'élève aux enjeux du numérique dans ses futures activités professionnelles et personnelles, en lui permettant d'en appréhender de manière critique les usages, les intérêts et les limites, et d'être attentif à ses évolutions et ses incidences sur les métiers.

L'objectif second est d'apprendre à utiliser des outils numériques simples. Par sa nature, l'enseignement du design en impose l'usage qui peut intervenir dans les deux pôles traitant des méthodes de conception et des techniques de communication, pour en tirer le meilleur parti au service des apprentissages.

L'enseignement tient compte de la place du numérique dans les enseignements professionnels. Elle peut être ponctuelle et individuelle, liée au besoin spécifique d'un élève, s'inscrire dans une phase d'utilisation collective organisée en classe, ou intégrer une approche collaborative.

## Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

Situé à l'articulation des enseignements généraux et professionnels, l'enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques accorde une large part à la pratique et prend toute sa dimension au travers de projets et de partenariats culturels ou professionnels conçus à l'échelle de l'équipe pédagogique, de la communauté éducative ou hors de l'établissement. Les projets permettent à l'élève d'acquérir des compétences au travers de situations réelles et de créer dans un cadre de travail préalablement défini.

La logique interdisciplinaire de l'enseignement, son articulation avec la spécialité professionnelle suivie par l'élève, la présence du design dans son champ professionnel et l'apport de références culturelles le conduisent à trouver sa place dans l'élaboration du chef-d'œuvre, particulièrement dans sa phase de conception.

## Design et culture appliqués au métier

Ce pôle constitue le cœur du programme.

L'appréhension des différents domaines du design enrichit la « culture métier » et offre à l'élève une meilleure compréhension de son environnement professionnel.

Se professionnaliser, c'est en premier lieu acquérir les bases techniques et méthodologiques liées à une profession. C'est aussi construire progressivement une identité professionnelle, une expérience et un regard critique nourris par une « culture métier » en constante évolution.

- De manière directe, ce pôle permet à l'élève de percevoir en quoi l'initiation au design et à ses méthodes contribue à l'acquisition de compétences étroitement liées à son référentiel professionnel.
- De manière indirecte, il donne à l'élève, par la connaissance des enjeux du design, les moyens de mieux appréhender son champ professionnel (environnement de travail élargi, systèmes de communication, partenaires, outils, etc.) en vue de s'intégrer dans un corps de métier et d'y évoluer.

Ce pôle exige de relier cet enseignement général à l'enseignement professionnel et de rendre lisibles les interactions directes ou indirectes entre les trois domaines principaux du design (objet, graphisme, espace) et le métier envisagé.

## Design d'objet

Ce domaine couvre la conception et la création de biens en relation avec une production industrielle ou artisanale. Il concerne les objets usuels (équipements, outils, instruments, vêtements, véhicules, mobiliers, accessoires, etc.), étudie leurs degrés de complexité et leurs interactions avec le champ professionnel de l'élève.

## Design graphique

Ce domaine couvre la conception et la création d'images fixes ou animées destinées à être des supports de communication. Il concerne l'ensemble des techniques d'information présentes dans le champ professionnel de l'élève et dans un contexte élargi.

## Design d'espace

Ce domaine couvre la conception et la création d'espaces en relation avec le champ professionnel choisi par l'élève. Il établit et étudie les relations entre l'espace bâti (ateliers, bureaux, espaces de services, espaces temporaires, etc.) ou non bâti, ses usages et son contexte environnemental.

## Contribution au chef-d'œuvre

Par son approche pluridisciplinaire, l'enseignement de ce pôle contribue à la réalisation du chef-d'œuvre. Venant en appui des référentiels professionnels, il enrichit le projet de l'élève de questionnements et de références culturelles issues du design et des métiers d'art. Il permet à l'élève d'exercer un regard critique sur le travail de conception et de production qu'il mène durant la réalisation du chef-d'œuvre, selon une approche associant fonctionnalité et esthétique. Ce travail contribue à la construction d'une « culture métier » visant à faciliter la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle.

## Domaines abordés

En relation avec le contexte professionnel :

- **le design d'objet** (le design industriel, la mode et le textile, le design culinaire, etc.) ;
- **le design graphique** (les médias imprimés et numériques, le packaging, la publicité sur le lieu de vente, l'image fixe et animée, etc.) ;
- **le design d'espace** (l'espace de travail, le cadre de vie, l'urbanisme, le paysagisme, le patrimoine architectural, la scénographie, l'événementiel, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (dans certaines filières).

## Niveaux d'acquisition

Le degré de connaissance requis pour chaque notion abordée peut se décliner en trois niveaux.

Dans certaines spécialités professionnelles reliées plus directement à un domaine du design, le niveau de connaissance requis pour certaines notions est supérieur à celui indiqué par le programme qui se distribue sur les niveaux 1 et 2.

### • Niveau 1 : niveau d'information

L'élève a reçu une information minimale sur les notions abordées, il est en mesure d'identifier, de décrire, de reconnaître, de citer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève en a entendu parler et sait où trouver l'information ou la documentation ».

### • Niveau 2 : niveau d'expression

L'élève a assimilé les connaissances et le vocabulaire associés au domaine traité, il est en mesure d'analyser, d'expliquer, de justifier, de transférer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève sait employer des méthodes d'analyse et exprimer ses idées ».

### • Niveau 3 : niveau de maîtrise

L'élève a acquis un ensemble de connaissances associé aux domaines et notions abordés. Il est en mesure de les mobiliser dans un contexte élargi et de les exploiter dans une démarche de conception. Cela peut se résumer par la formule : « Au travers d'une autonomie méthodologique dans un cadre défini, l'élève sait mobiliser une connaissance liée à un problème simple, explorer par hypothèses et proposer des solutions ».



## Notions

En relation avec le contexte professionnel :

- **Design d'objet :**

- **les statuts de l'objet industriel et de l'objet artisanal** (usuel/manifeste, intemporel/tendance, artisanal/industriel, pièce unique/production sérielle, jetable/pérenne, du quotidien/d'exception, réel/virtuel, etc.) ; Niveau 2
- **les relations à l'usage et à l'utilisateur** (valeur d'usage : fonction et fonctionnalité, etc. ; valeur d'estime : aspect, qualités et attractivité, etc.) ; Niveau 2
- **les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux** (performances, impact environnemental, aspects visuels et tactiles, etc.) ; Niveau 1
- **les relations entre caractéristiques plastiques et techniques** (volumes, formes, structures, matières, couleurs, lumière, son, etc.) ; Niveau 2
- **le numérique dans le design d'objet** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.). Niveau 1

- **Design graphique :**

- **la nature et le statut des médias imprimés et numériques** (annonce-presse, flyer, site web, etc. ; logotype, photographie, illustration, dessin, image vectorielle, etc. ; publicitaire, documentaire, événementielle, politique, etc.) ; Niveau 2
- **les relations au destinataire** (fonctions : information, prévention, promotion, etc. ; incidence du message : codes socio-culturels, cible, stratégie, procédé, mise en scène, etc.) ; Niveau 2
- **les propriétés plastiques et techniques des médias imprimés et numériques** (matériaux, supports, mise en œuvre, ergonomie, incidence d'utilisation, accessibilité, etc.) ; Niveau 1
- **les caractéristiques plastiques** (couleurs, lumière, formes, volumes, composition, typographie, cadrage, échelle, rythme, relations texte-image, son, etc.) ; Niveau 2
- **le numérique dans le design graphique** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, diffusion, etc.). Niveau 1

• **Design d'espace :**

- **la typologie et le statut de l'espace** (public/privé, urbain/rural ; pérenne/éphémère, etc. ; administratif, industriel, commercial, sportif, culturel, etc.) ; Niveau 2
- **les relations à l'usage et à l'utilisateur** (fonctions : permettre une activité, abriter, protéger, séparer, relier, valoriser, etc. ; contraintes : d'accessibilité, contextuelles, structurelles, environnementales, etc.) ; Niveau 2
- **les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux** (performances, impact environnemental, aspects visuels, tactiles, etc.) ; Niveau 1
- **les relations entre caractéristiques plastiques et techniques** (volumes, structures, matériaux, formes, couleurs, lumière, son, etc.) ; Niveau 2
- **le numérique dans le design d'espace** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.). Niveau 1

• **L'artisanat d'art :**

- **le statut de l'objet artisanal** (l'objet unique, la petite série, etc.) ;
- **les gestes et les techniques** (transmission, création, innovation, etc.). Niveau 2

## Ouverture artistique, culturelle et civique

Ce pôle dépasse le champ de référence de la seule « culture métier » de l'élève, en contribuant à la construction d'une culture artistique personnelle. Il participe à la formation de professionnels et de citoyens capables d'appréhender, dans une perspective historique et géographique, un contexte de création avec un regard ouvert à diverses pratiques artisanales ou artistiques.

### Objectifs

Ce pôle privilégie une approche concrète, contextualisée et actuelle des différents domaines du design et de la création artistique. Sa mise en œuvre est à la fois pratique et culturelle, et en lien étroit avec le pôle **Design et culture appliqués au métier**, particulièrement lors du développement des projets. L'ouverture du champ professionnel de l'élève à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres domaines artistiques intègre les profondes mutations résultant des contraintes environnementales et des nouveaux usages, processus créatifs, techniques, technologies, matériaux, etc.

Les exemples qui illustrent ce pôle puisent dans l'environnement familial de l'élève sans exclure des références patrimoniales aux cultures du monde. L'acquisition de grands repères culturels ainsi que le rapprochement raisonné d'œuvres éloignées dans le contexte, le temps et l'espace l'éclairent sur les liens entre les diverses formes de création. Par l'apport de références choisies et mises en perspectives, l'élève est sensibilisé au rôle essentiel que joue le dialogue entre les cultures dans la création. Ainsi, le pôle aide l'élève, citoyen en devenir, à percevoir la richesse des cultures et leur égale dignité.

Enfin, ce pôle permet l'acquisition des repères fondamentaux d'une culture artistique, en prenant en compte les évolutions culturelles jusqu'à la création contemporaine. La confrontation de l'élève à des œuvres d'aujourd'hui ou appartenant au passé, sert de point d'ancrage aux connaissances et aux compétences qui fondent une culture générale humaniste, en lien avec les autres disciplines.

## Histoire des arts

Composante naturelle de la discipline « arts appliqués et cultures artistiques » cette approche sensible et cognitive des œuvres contribue à la construction d'une culture partagée, personnelle et ambitieuse, qui enrichit et vivifie les pratiques et les singularise.

Cette approche historique des arts participe à rendre les élèves capables :

- de se situer dans le temps ;
- d'identifier une œuvre emblématique dans son contexte historique et géographique de création ;
- d'analyser une œuvre ou un produit dans ses diverses composantes, dans ses formes, ses techniques, ses usages, dans sa production de sens et de distinguer ses fonctions ;
- de repérer les croisements entre les divers domaines artistiques, les influences et les perméabilités entre les différentes cultures ;
- de développer une attitude d'amateur averti ou une pratique créative dans une perspective élargie.

L'histoire des arts s'inscrit explicitement dans un croisement des enseignements généraux et professionnels. Elle couvre, pour le lycée, une période historique large qui s'étend du Moyen Âge au XXI<sup>e</sup> siècle sans visée exhaustive car elle s'appuie sur des approches transversales et thématiques. Elles nourrissent également, tout au long du cycle, les méthodologies en design autour de la culture métier des différentes spécialités de la voie professionnelle. Par sa nature, l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques s'inscrit au croisement des enseignements, en particulier le français, l'histoire-géographie et les langues vivantes. Sa relation privilégiée avec le domaine professionnel de l'élève facilite l'intégration des enseignements de spécialité à l'histoire des arts.

## Contribution au chef-d'œuvre

En lien avec les spécialités professionnelles, l'**Ouverture culturelle, artistique et civique** enrichit la réalisation du chef-d'œuvre. Par le rapprochement ou la confrontation de productions issues de contextes, de cultures, d'époques et de domaines différents, ce pôle ouvre un champ de recherche et met en perspective le processus d'élaboration du chef-d'œuvre. Au travers d'expérimentations individuelles et collectives contribuant au parcours artistique de l'élève, il peut aussi l'encourager à engager une prise de risque propice au développement de comportements participatifs, collaboratifs et engagés.

## Domaines abordés

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier**, peuvent être abordés :

- **les domaines du design** (graphique, d'espace, d'objet, sonore, culinaire, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (l'objet unique, la petite série, les gestes, les savoir-faire, les techniques, etc.) ;
- **les arts visuels** (la photographie, la vidéo, les arts numériques, les arts plastiques, le cinéma) ;
- **les arts du spectacle** (les décors, les costumes, l'éclairage, en lien avec le théâtre, la danse, la musique, etc.).

## Niveaux d'acquisition

Les degrés de connaissance requis pour chaque notion abordée utilisent la même gradation à trois niveaux que le pôle **Design et culture appliqués au métier**.

### Notions

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier** :

- <b>les grandes notions du design</b> (élargissement du champ des références du pôle <b>Design et culture appliqués au métier</b> ) ;	Niveau 2
- <b>le lien entre la qualité artistique et l'exigence du geste professionnel dans les métiers d'art</b> ;	Niveau 1
- <b>des œuvres, auteurs et mouvements relevant du patrimoine comme de la création contemporaine</b> ;	Niveau 1
- <b>l'incidence de l'évolution de la société, de l'évolution technique et technologique sur la création design et artisanale</b> ;	Niveau 1
- <b>les contextes de production, d'échanges ou de création</b> (certains courants artistiques principaux ou œuvres de références) ;	Niveau 1
- <b>les grands enjeux qui conditionnent la création au XXI<sup>e</sup> siècle</b> (défis environnementaux, transformations socio-économiques, mobilités, communication, etc.) ;	Niveau 1
- <b>la culture numérique</b> (changements culturels liés aux technologies numériques, évolution de l'organisation du travail, incidence sur la création, etc.) ;	Niveau 1
- <b>les codes formels propres aux différentes cultures</b> ;	Niveau 2
- <b>les liens entre les divers champs de la création et entre les cultures</b> (emprunts, échanges, influences, etc.).	Niveau 2

## S'approprier une démarche de conception

Ce pôle définit les grandes étapes d'un processus de conception. Il vise l'acquisition progressive, par l'élève, des compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.

L'objectif de l'enseignement du **Design et culture appliqués au métier** et de son **Ouverture culturelle, artistique et civique** est de placer l'élève en situation de pratique raisonnée et accompagnée. Ce temps de pratique individuelle ou collective est à la fois un temps de réflexion et de création, et un temps d'appropriation des connaissances et des notions.

### Méthode

La démarche de conception se structure en trois étapes :

- **Une phase d'investigation.**

L'élève est engagé dans un questionnement à partir d'une demande. En observant et en s'appuyant sur des ressources, il établit des constats qui lui permettent de s'approprier les notions et de développer les phases d'expérimentation et de réalisation. L'expérience sensible d'un espace, d'une production visuelle ou audiovisuelle, d'un objet ou d'une œuvre artistique est privilégiée.

- **Une phase d'expérimentation.**

L'élève propose des solutions en réponse à une demande ou un cahier des charges simple. En suivant les procédures définies, il exprime de manière graphique ou volumique des intentions et les commente.

- **Une phase de réalisation.**

L'élève opère un choix parmi les solutions envisagées dans la phase d'expérimentation et il matérialise la forme graphique ou volumique en réponse à une demande ou un cahier des charges simple.

### **Le numérique, outil de conception**

L'utilisation des outils numériques intervient dans les trois phases de la démarche de conception. Selon des modalités de travail différentes, individualisées ou collaboratives, elle favorise le traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage. Elle contribue également à l'expérimentation ou à la mise en situation de propositions en deux ou trois dimensions.

### **Contribution au chef-d'œuvre**

L'élève appréhende progressivement les niveaux d'interaction du design avec son champ professionnel. Grâce à un accompagnement adapté et structuré, il confronte les intentions du designer au cahier des charges du commanditaire. Il peut alors envisager certaines des modalités de réalisation du chef-d'œuvre.

### **Contexte de mise en œuvre**

Des données et des outils (fiches, tutoriels, vidéos, etc.) guident l'élève dans les différentes phases d'une démarche de conception en développant son autonomie. Par les dispositifs mis en place, l'élève est incité à produire des réponses variées et à faire des choix raisonnés et argumentés en vue d'une réalisation. Grâce à des modalités d'évaluation variées (tableaux diagnostiques, évaluation par les pairs, etc.) il est en mesure d'apprécier l'adéquation de sa proposition à la demande ou au cahier des charges.

### **Compétences**

- **Compétences d'investigation :**

- **CI.1 - Rechercher, identifier des ressources documentaires.**
- **CI.2 - Classer et hiérarchiser différentes informations.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de classer et de trier les ressources documentaires papiers ou numériques avec pertinence.

- **CI.3 - Observer, comparer des réalisations dans un contexte défini.**
- **CI.4 - Repérer des caractéristiques communes dans différents domaines de création.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- d'identifier les caractéristiques d'un objet d'étude ;
- d'associer les principes et les notions repérées à un sens, une symbolique ;
- d'identifier les caractéristiques d'un objet d'étude et de les situer dans un contexte défini.

À l'issue de l'investigation, l'analyse doit permettre d'appuyer une démarche d'expérimentation.

- **Compétences d'expérimentation :**

- **CE.1 - Respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges simple.**  
En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de respecter les contraintes d'une demande.
- **CE.2 - Établir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé.**  
En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'établir une proposition répondant à une demande.
- **CE.3 - Réinvestir les notions repérées dans les références.**  
En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de transférer des notions identifiées dans des références.

L'expérimentation doit permettre un choix qui engage la phase de réalisation.

- **Compétences de réalisation :**

- **CR.1 - Opérer un choix raisonné parmi des propositions.**  
En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de proposer une réponse finale qui répond à la demande.
- **CR.2 - Consolider la proposition.**  
En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de préciser et d'aboutir sa proposition finale au regard de la demande.

## Communiquer son analyse ou ses intentions

Contribuant aux pôles **Design et culture appliqués au métier** et **Ouverture artistique, culturelle et civique**, ce pôle fait partie intégrante de la démarche de conception, s'inscrivant dans chacune de ses phases.

La communication permet à l'élève, au regard de son analyse ou de ses intentions :

- de contextualiser, de rendre compte, de transmettre ;
- d'argumenter, de démontrer, de préciser, de développer ;
- de constater, d'analyser, de formuler des hypothèses, de formaliser des intentions, d'évaluer ses propositions.

Elle se décline selon trois typologies qui peuvent s'envisager indépendamment les unes des autres ou conjointement :

- l'expression graphique et volumique : croquis, esquisse, schéma, dessin « technique », panneau, carte heuristique, maquette, etc. ;
- la communication écrite et numérique : annotations, textes courts, diaporama, infographie, photographie, etc. ;
- la communication orale : participation orale, débat réglé, présentation devant le professeur/devant la classe, vidéo, enregistrement sonore, etc.

### L'expression graphique

L'élève est accompagné dans son expression graphique qui est un mode de communication et non le but de la formation.

### L'expression orale

L'expression orale est privilégiée. Elle intervient régulièrement à chaque phase de l'apprentissage. Accompagnée de références concrètes, elle facilite la présentation et la compréhension par l'élève de notions et l'acquisition d'un vocabulaire spécifique. En retour,



elle lui permet de préciser des constats issus d'observations, d'expliquer des intentions, d'échanger sur leur adéquation à des critères afin d'ajuster, d'améliorer ou de faire évoluer son travail.

La prise de parole tient compte de la capacité de chacun à s'exprimer en public. Elle peut être ponctuelle et individuelle, ou s'inscrire dans une phase d'échanges collective et organisée.

### **Le numérique, outil de communication**

L'utilisation d'outils numériques permet le traitement d'informations à des fins de communication, la présentation de propositions ou de constats issus d'observations, l'édition et la diffusion d'informations ou de productions.

## Contribution au chef-d'œuvre

Les compétences de communication développées dans ce pôle s'expriment pleinement dans le cadre de projets pluridisciplinaires, notamment avec les enseignements professionnels et en appui du chef-d'œuvre. L'élève recourt alors à différents modes de communication pour présenter sa démarche.

## Contexte de mise en œuvre

L'élève est progressivement guidé dans l'appréhension des différents moyens et outils de communication.

Son expression et son autonomie sont favorisées par l'utilisation de supports (gabarits, calques, fiches-méthode, etc.) ou de tutoriels lors de l'utilisation d'outils traditionnels (crayons, feutres, photomontages, etc.) ou numériques (applications ou logiciels de présentation, de mise en page, de retouche d'image, de dessin en deux et trois dimensions, etc.).

## Compétences

### • **Compétences de communication :**

#### – **CC.1 – Établir un relevé.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'établir un relevé d'une partie d'un existant (croquis, photographie, maquette, etc.).

#### – **CC.2 – Produire des éléments graphiques.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de produire des éléments graphiques rendant compte des résultats d'une observation.

#### – **CC.3 – Présenter graphiquement ou en volume une intention.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de présenter graphiquement ou en volume les résultats d'une recherche en réponse à une demande.

#### – **CC.4 – Établir oralement un compte rendu.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- de commenter et d'expliquer les résultats d'une observation ou d'une recherche ;
- d'utiliser à bon escient un vocabulaire approprié et spécifique.

# PROGRAMME BAC PRO



Annexe

## Arts appliqués et cultures artistiques

---

### Classes préparant au baccalauréat professionnel

Sommaire

#### Préambule

Finalités de l'enseignement

Structuration en quatre pôles

Organisation de l'enseignement

Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

#### Design et culture appliqués au métier

#### Ouverture artistique, culturelle et civique

#### S'approprier une démarche de conception

#### Communiquer son analyse ou ses intentions



## Préambule

Les arts appliqués dédiés à l'origine aux industries manufacturières, puis par extension à l'artisanat d'art, ont vu leur dimension industrielle s'élargir et se transformer au fil des évolutions techniques et technologiques pour devenir une part essentielle du design. Au travers de trois domaines que sont l'objet, le graphisme et l'espace, le design crée une relation privilégiée avec l'utilisateur et invite l'élève<sup>1</sup> à interroger son environnement professionnel et privé. À la croisée de l'art, des sciences, des technologies et des humanités, le design est par essence, pluridisciplinaire.

L'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques est donc prioritairement une initiation au design, mais il se fait aussi l'écho de gestes et de techniques de notre patrimoine vivant qui sont constitutifs des métiers d'art. Il prend appui sur les savoirs et savoir-faire acquis au collège dans le cadre notamment des enseignements d'arts plastiques et de technologie.

Il appartient à l'ensemble des enseignements généraux dont il partage les finalités, mais il possède également des enjeux spécifiques :

- par sa dimension culturelle et par ses méthodes, il contribue à l'acquisition de compétences professionnelles et conforte une éventuelle poursuite d'études ;
- par la place qu'il accorde aux technologies et techniques du numérique, il s'inscrit pleinement dans son temps ;
- par des pratiques créatives encadrées et valorisées, il favorise la confiance en soi ;
- par la curiosité et l'esprit qu'il développe, il participe à la construction d'une culture commune.

Cet enseignement concerne tous les publics préparant un baccalauréat professionnel et bénéficie d'un horaire propre. Pour les baccalauréats dont les référentiels comprennent une part d'arts appliqués spécifiques et d'histoire des styles, cet horaire se trouve augmenté par un horaire d'enseignement spécialisé faisant partie des enseignements professionnels. Quand le métier auquel l'élève se destine est un métier d'art, l'enseignement général et les enseignements professionnels associent design et métiers d'art comme c'est le cas dans les formations supérieures de ces filières.

## Finalités de l'enseignement

En lien étroit avec les autres enseignements, notamment de spécialités, l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques contribue à l'intégration professionnelle, sociale et culturelle de l'élève :

- en participant à la construction d'une « culture métier » enrichie, qui complète la dimension technique de sa formation professionnelle ;
- en élargissant cette « culture métier » à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres champs de la création artistique, encourageant ainsi la capacité à travailler en équipe, le sens des responsabilités, l'autonomie et l'esprit critique ;
- en favorisant l'acquisition de méthodes de travail fondées sur un raisonnement argumenté et structuré ;
- en l'initiant aux moyens et aux techniques d'expression – traditionnels et numériques – impliqués dans toute démarche de conception ;

---

<sup>1</sup> Ici, comme dans l'ensemble du texte, le terme « élève » désigne l'ensemble des publics de la voie professionnelle : élève sous statut scolaire, apprenti ou adulte en formation.

- en contribuant à élargir une culture artistique par la rencontre avec des œuvres de domaines et d'époques variés.

## Structuration en quatre pôles

Le programme s'organise en quatre pôles.

Deux pôles de connaissances se rapportent aux savoirs et aux notions à maîtriser :

- **Design et culture appliqués au métier**
- **Ouverture artistique, culturelle et civique**

Deux autres pôles se rapportent aux méthodes de conception et aux techniques de communication qui accompagnent l'appropriation des connaissances et la structuration des démarches. Ils permettent aux élèves d'établir des constats issus d'observations ou d'analyses, et de préciser des intentions de création. Ils sont associés aux compétences suivantes :

- **S'approprier une démarche de conception**
- **Communiquer son analyse ou ses intentions**

## Organisation de l'enseignement

### • Progressivité des apprentissages

Les degrés d'acquisition des notions et de maîtrise des compétences sont déterminés par des attendus de fin de formation. La progression, visant à atteindre ces objectifs terminaux, est adaptée aux filières, aux organisations d'établissements ou aux opportunités pédagogiques particulières (projets, événements, exposition, partenariat, etc.).

### • Culture et outils numériques

L'objectif premier est de sensibiliser l'élève aux enjeux du numérique dans ses futures activités professionnelles et personnelles, en lui permettant d'en appréhender de manière critique les usages, les intérêts et les limites et d'être attentif à ses évolutions et ses incidences sur les métiers.

L'objectif second est d'apprendre à utiliser des outils numériques simples. Par sa nature, l'enseignement du design en impose l'usage qui peut intervenir dans les deux pôles traitant des méthodes de conception et des techniques de communication, pour en tirer le meilleur parti au service des apprentissages.

L'enseignement tient compte de la place du numérique dans les enseignements professionnels. Elle peut être ponctuelle et individuelle, liée au besoin spécifique d'un élève, s'inscrire dans une phase d'utilisation collective, organisée en classe, ou intégrer une approche collaborative.

## Contribution de l'enseignement au chef-d'œuvre

Situé à l'articulation des enseignements généraux et professionnels, cet enseignement d'arts appliqués et cultures artistiques accorde une large part à la pratique et prend toute sa dimension au travers de projets et de partenariats culturels ou professionnels conçus à l'échelle de l'équipe pédagogique, de la communauté éducative ou hors de l'établissement. Les projets permettent à l'élève d'acquérir des compétences au travers de situations réelles et de créer dans un cadre de travail préalablement défini.

La logique interdisciplinaire de l'enseignement, son articulation avec la spécialité professionnelle suivie par l'élève, la présence du design dans son champ professionnel et l'apport de références culturelles, le conduisent à trouver sa place dans l'élaboration du chef-d'œuvre, particulièrement dans sa phase de conception.

## Design et culture appliqués au métier

Ce pôle constitue le cœur du programme.

L'appréhension des différents domaines du design vient enrichir la « culture métier » et offre à l'élève une meilleure compréhension de son environnement professionnel.

Se professionnaliser, c'est en premier lieu acquérir les bases techniques et méthodologiques liées à une profession. C'est aussi construire progressivement une identité professionnelle, une expérience et un regard critique nourris par une « culture métier » en constante évolution.

- De manière directe, ce pôle permet à l'élève de percevoir en quoi l'initiation au design et à ses méthodes contribue à l'acquisition de compétences étroitement liées à son référentiel professionnel.
- De manière indirecte, il donne à l'élève, par la connaissance des enjeux du design, les moyens de mieux appréhender son champ professionnel (environnement de travail élargi, modes de communication, partenaires, outils, etc.) en vue de s'intégrer dans un corps de métier et d'y évoluer.

Ce pôle exige de relier cet enseignement général à l'enseignement professionnel et de rendre lisibles les interactions directes ou indirectes entre les trois principaux domaines du design (objet, graphisme, espace) et le métier envisagé.

### Design d'objet

Ce domaine couvre la conception et la création de biens en relation avec une production industrielle ou artisanale. Il concerne les objets usuels (équipements, outils, instruments, vêtements, véhicules, mobiliers, accessoires, etc.), étudie leurs degrés de complexité et leurs interactions avec le champ professionnel de l'élève.

### Design graphique

Ce domaine couvre la conception et la création d'images fixes ou animées destinées à être des supports de communication. Il concerne l'ensemble des techniques d'information présentes dans le champ professionnel de l'élève et dans un contexte élargi.

### Design d'espace

Ce domaine couvre la conception et la création d'espaces en relation avec le champ professionnel choisi par l'élève. Il établit et étudie des relations entre l'espace bâti (ateliers, bureaux, espaces de services, espaces temporaires, etc.), non bâti, ses usages et son contexte environnemental.

### Contribution au chef-d'œuvre

Par son approche pluridisciplinaire, l'enseignement de ce pôle contribue à la réalisation du chef-d'œuvre en première et terminale. Venant en appui des référentiels professionnels, il enrichit le projet de l'élève de questionnements et de références culturelles issues du design et des métiers d'art. Il permet à l'élève d'exercer un regard critique sur le travail de conception et de production qu'il mène durant la réalisation du chef-d'œuvre, selon une approche associant fonctionnalité et esthétique. Ce travail contribue à la construction d'une « culture métier » visant à faciliter la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle.

## Domaines abordés

En relation avec le contexte professionnel :

- **le design d'objet** (le design industriel, la mode et le textile, le design culinaire, etc.) ;
- **le design graphique** (les médias imprimés et numériques, le packaging, la publicité sur le lieu de vente, l'image fixe et animée, etc.) ;
- **le design d'espace** (l'espace de travail, le cadre de vie, l'urbanisme, le paysagisme, le patrimoine architectural, la scénographie, l'événementiel, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (dans certaines filières).

## Niveaux d'acquisition

Le degré de connaissance pour chaque notion abordée peut se décliner en trois niveaux. Dans certaines spécialités professionnelles, reliées plus directement à un domaine du design, le niveau de connaissance requis pour certaines notions est supérieur à celui indiqué par le programme.

### • Niveau 1 : niveau d'information

L'élève a reçu une information minimale sur les notions abordées, il est en mesure d'identifier, de décrire, de reconnaître, de citer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève en a entendu parler et sait où trouver l'information ou la documentation ».

### • Niveau 2 : niveau d'expression

L'élève a assimilé les connaissances et le vocabulaire associés au domaine traité, il est en mesure d'analyser, d'expliquer, de justifier, de transférer. Cela peut se résumer par la formule : « L'élève sait employer des méthodes d'analyse et exprimer ses idées ».

### • Niveau 3 : niveau de maîtrise

L'élève a acquis un ensemble de connaissances associé aux domaines et notions abordés. Il est en mesure de les mobiliser dans un contexte élargi et de les exploiter dans une démarche de conception. Cela peut se résumer par la formule : « Au travers d'une autonomie méthodologique dans un cadre défini, l'élève sait mobiliser une connaissance liée à un problème simple, explorer par hypothèses et proposer des solutions ».

## Notions

En relation avec le contexte professionnel :

### • Design d'objet :

- |  |          |
|--|----------|
| - <b>les statuts de l'objet industriel et de l'objet artisanal</b> (usuel/manifeste, intemporel/tendance, artisanal/industriel, pièce unique/production sérielle, jetable/pérenne, du quotidien/d'exception, réel/virtuel, etc.) ; | Niveau 3 |
| - <b>les relations à l'usage et à l'utilisateur</b> (valeur d'usage : fonction et fonctionnalité, etc. ; valeur d'estime : aspect, qualités et attractivité, etc.) ;   | Niveau 3 |
| - <b>les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux</b> (performances, impact environnemental, aspects visuels et tactiles, etc.) ;  | Niveau 2 |
| - <b>les relations entre caractéristiques plastiques et techniques</b> (volumes, formes, structures, matières, couleurs, lumière, son, etc.) ;   | Niveau 3 |
| - <b>le numérique dans le design d'objet</b> (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.).  | Niveau 2 |

• **Design graphique :**

- **la nature et le statut des médias imprimés et numériques** (annonce-presse, flyer, site web, etc. ; logotype, photographie, illustration, dessin, image vectorielle, etc. ; publicitaire, documentaire, événementielle, politique, etc.) ; Niveau 3
- **les relations au destinataire** (fonctions : information, prévention, promotion, etc. ; incidence du message : codes socio-culturels, cible, stratégie, procédé, mise en scène, etc.) ; Niveau 3
- **les propriétés plastiques et techniques des médias imprimés et numériques** (matériaux, supports, mise en œuvre, ergonomie, incidence d'utilisation, accessibilité, etc.) ; Niveau 2
- **les caractéristiques plastiques** (couleurs, lumière, formes, volumes, composition, typographie, cadrage, échelle, rythme, relations texte-image, son, etc.) ; Niveau 3
- **le numérique dans le design graphique** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, diffusion, prospective, etc.). Niveau 2

• **Design d'espace :**

- **la typologie et le statut de l'espace** (public/privé, urbain/rural, pérenne/éphémère, réel/virtuel, etc. ; administratif, industriel, commercial, sportif, culturel, etc.) ; Niveau 3
- **les relations à l'usage et à l'utilisateur** (fonctions : permettre une activité, abriter, protéger, séparer, relier, valoriser, etc. ; contraintes : d'accessibilité, contextuelles, structurelles, environnementales, etc.) ; Niveau 3
- **les propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux** (performances, impact environnemental, aspects visuels, tactiles, etc.) ; Niveau 2
- **les relations plastiques et techniques** (volumes, structures, matériaux, formes, couleurs, lumière, son, etc.) ; Niveau 3
- **le numérique dans le design d'espace** (incidences sur la conception, procédés de fabrication, rapport à l'usage, prospective, etc.). Niveau 2

• **L'artisanat d'art :**

- **le statut de l'objet artisanal** (l'objet unique, la petite série, etc.) ;
- **les gestes et les techniques** (transmission, création, innovation, etc.). Niveau 3

## Ouverture artistique, culturelle et civique

Ce pôle dépasse le champ de référence de la seule « culture métier » de l'élève en contribuant à la construction d'une culture artistique personnelle. Il participe à la formation de professionnels et de citoyens capables d'appréhender, dans une perspective historique et

géographique, un contexte de création avec un regard ouvert à diverses pratiques artisanales ou artistiques.

## Objectifs

Ce pôle privilégie une approche concrète, contextualisée et actuelle des différents domaines du design et de la création artistique. Sa mise en œuvre est à la fois pratique et culturelle en lien étroit avec le pôle **Design et culture appliqués au métier**, particulièrement lors du développement des projets. L'ouverture du champ professionnel de l'élève à d'autres contextes, d'autres cultures ou d'autres domaines artistiques intègre les profondes mutations résultant des contraintes environnementales et des nouveaux usages, processus créatifs, techniques, technologies, matériaux, etc.

Les exemples qui illustrent ce pôle puisent dans l'environnement familial de l'élève sans exclure des références patrimoniales aux cultures du monde. L'acquisition des grands repères culturels ainsi que le rapprochement raisonné d'œuvres éloignées dans le contexte, le temps et l'espace l'éclairent sur les liens entre les diverses formes de création. Par l'apport de références choisies et mises en perspectives, l'élève est sensibilisé au rôle essentiel que joue le dialogue entre les cultures dans la création. Ainsi, le pôle aide l'élève, citoyen en devenir, à percevoir la richesse des cultures et leur égale dignité.

Enfin, ce pôle permet l'acquisition des repères fondamentaux d'une culture artistique, en prenant en compte les évolutions culturelles jusqu'à la création contemporaine. La confrontation de l'élève à des œuvres d'aujourd'hui ou appartenant au passé, sert de point d'ancrage aux connaissances et aux compétences qui fondent une culture générale humaniste, en lien avec les autres disciplines.

## Histoire des arts

Composante naturelle de la discipline « arts appliqués et cultures artistiques », cette approche sensible et cognitive des œuvres contribue à la construction d'une culture partagée, personnelle et ambitieuse, qui enrichit et vivifie les pratiques et les singularise.

Cette approche historique des arts participe à rendre les élèves capables :

- de se situer dans le temps ;
- d'identifier une œuvre emblématique dans son contexte historique et géographique de création ;
- d'analyser une œuvre ou un produit dans ses diverses composantes, dans ses formes, ses techniques, ses usages, dans sa production de sens et de distinguer ses fonctions ;
- de repérer les croisements entre les divers domaines artistiques, les influences et les perméabilités entre les différentes cultures ;
- de développer une attitude d'amateur averti ou une pratique créative dans une perspective élargie.

L'histoire des arts s'inscrit explicitement dans un croisement des enseignements généraux et professionnels. Elle couvre, pour le lycée, une période historique large qui s'étend du Moyen Âge au XXI<sup>e</sup> siècle sans visée exhaustive car elle s'appuie sur des approches transversales et thématiques. Elles nourrissent également, tout au long du cycle, les méthodologies en design autour de la culture métier des différentes spécialités de la voie professionnelle. Par sa nature, l'enseignement des arts appliqués et cultures artistiques s'inscrit au croisement des enseignements, en particulier le français, l'histoire-géographie et les langues vivantes. Sa relation privilégiée avec le domaine professionnel de l'élève facilite l'intégration des enseignements de spécialité à l'histoire des arts.



## Contribution au chef-d'œuvre

En lien avec les spécialités professionnelles, l'**Ouverture culturelle, artistique et civique** enrichit la réalisation du chef-d'œuvre. Par le rapprochement ou la confrontation de productions issues de contextes, de cultures, d'époques et de domaines différents, ce pôle ouvre un champ de recherche et met en perspective le processus d'élaboration du chef-d'œuvre. Au travers d'expérimentations individuelles et collectives, contribuant au parcours artistique de l'élève, il peut aussi l'encourager à engager une prise de risque propice au développement de comportements participatifs, collaboratifs et engagés.

## Domaines abordés

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier** peuvent être abordés :

- **les domaines du design** (graphique, d'espace, d'objet, sonore, culinaire, etc.) ;
- **l'artisanat d'art** (l'objet unique, la petite série, les gestes, les savoir-faire, les techniques, etc.) ;
- **les arts visuels** (la photographie, la vidéo, les arts numériques, les arts plastiques, le cinéma etc.) ;
- **les arts du spectacle** (les décors, les costumes, l'éclairage, en lien avec le théâtre, la danse, la musique, etc.).

## Niveaux d'acquisition

Les degrés de connaissance requis pour chaque notion abordée utilisent la même gradation à trois niveaux que le pôle **Design et culture appliqués au métier**.

## Notions

En relation avec le pôle **Design et culture appliqués au métier** :

- <b>les grandes notions du design</b> (élargissement du champ des références du pôle <b>Design et culture appliqués au métier</b> ) ;	Niveau 3
- <b>le lien entre la qualité artistique et l'exigence du geste professionnel dans les métiers d'art</b> ;	Niveau 2
- <b>des œuvres, auteurs et mouvements relevant du patrimoine comme de la création contemporaine</b> ;	Niveau 2
- <b>l'incidence de l'évolution de la société, de l'évolution technique et technologique sur la création design et artisanale</b> ;	Niveau 2
- <b>les contextes de production, d'échanges ou de création</b> (certains courants artistiques principaux ou œuvres de références) ;	Niveau 2
- <b>les grands enjeux qui conditionnent la création au XXI<sup>e</sup> siècle</b> (défis environnementaux, transformations socio-économiques, mobilités, communication, etc.) ;	Niveau 2
- <b>la culture numérique</b> (changements culturels liés aux technologies numériques, évolution de l'organisation du travail, incidence sur la création, etc.) ;	Niveau 2
- <b>les codes formels propres aux différentes cultures</b> ;	Niveau 2
- <b>les liens entre les divers champs de la création et entre les cultures</b> (emprunts, échanges, influences, etc.).	Niveau 2

## S'approprier une démarche de conception

Ce pôle définit les grandes étapes d'une démarche de conception. Il vise l'acquisition progressive, par l'élève, des compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.

L'objectif de l'enseignement du **Design et culture appliqués au métier** et de son **Ouverture culturelle, artistique et civique** est de mettre l'élève en situation de pratique raisonnée à partir d'une thématique de design. Ce temps de pratique individuelle et collective est à la fois un temps de réflexion et de création, et un temps d'appropriation des connaissances et des notions.

### Méthode

La démarche de conception se structure en trois étapes :

- **Une phase d'investigation**

L'élève est engagé dans un questionnement à partir d'un axe d'étude. Au travers de l'observation et l'analyse de ressources, il établit des constats, des diagnostics qui lui permettent de s'approprier les notions et les principes à investir dans le cadre des phases d'expérimentation et de réalisation. Cette démarche d'analyse peut également se conduire à travers l'expérience sensible d'un espace, d'une production visuelle ou audiovisuelle, d'un objet ou d'une œuvre artistique.

- **Une phase d'expérimentation**

L'élève identifie des solutions en réponse à une demande ou un cahier des charges. De manière méthodique, il traduit graphiquement, en volume ou sous une forme numérique plusieurs intentions et formule des réponses argumentées.

- **Une phase de réalisation**

L'élève opère un choix parmi les solutions envisagées dans la phase d'expérimentation en précisant la forme qui répond au problème posé dans la demande ou le cahier des charges. Ce choix intègre les meilleures modalités formelles à retenir, prototypage graphique, volumique ou numérique et une argumentation.

### Le numérique, outil de conception

L'utilisation des outils numériques intervient dans les trois phases de la démarche de conception. Selon des modalités différenciées ou collaboratives, elle favorise le traitement d'informations par la recherche, la collecte, la vérification, la diffusion et le partage. Elle contribue également à l'expérimentation ou la mise en situation de propositions en deux ou trois dimensions.

### Contribution au chef-d'œuvre

L'élève appréhende progressivement les niveaux d'interaction du design avec son champ professionnel. Grâce à un accompagnement adapté et structuré, il confronte les intentions du designer au cahier des charges du commanditaire. Il peut alors envisager certaines des modalités de réalisation du chef-d'œuvre.

### Contexte de mise en œuvre

Des données et des outils (fiches, tutoriels, vidéos, etc.) guident l'élève dans les différentes phases d'une démarche de conception en développant son autonomie. Par les dispositifs mis en place, il est incité à produire des réponses variées et à faire des choix raisonnés et argumentés en vue d'une réalisation. Grâce à des modalités d'évaluation variées (tableaux



diagnostiques, évaluation par les pairs, etc.), il est en mesure d'apprécier l'adéquation de sa proposition au cahier des charges.

## Compétences

### • **Compétences d'investigation :**

- **CI.1 - Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires.**
- **CI.2 - Sélectionner, classer et trier différentes informations.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de collecter, classer et trier avec pertinence des ressources documentaires papiers ou numériques.

- **CI.3 - Analyser, comparer des œuvres ou des produits.**
- **CI.4 - Situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création.**
- **CI.5 - Établir des convergences entre différents domaines de création.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- d'identifier les caractéristiques du ou des objets d'étude, de le (les) mettre en relation et de le (les) situer dans un contexte (géographique, historique, économique, sociologique, technique ou technologique) ;
- d'établir des principes et des notions permettant de dégager un sens ou une symbolique.

À l'issue de l'investigation, l'analyse doit permettre d'engager une démarche d'expérimentation.

### • **Compétences d'expérimentation :**

- **CE.1 - Respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de respecter les contraintes d'une demande.

- **CE.2 - Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'explorer des pistes cohérentes, diversifiées et réalistes au regard d'un cahier des charges.

- **CE.3 - Exploiter des références à des fins de conception.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de transférer et d'adapter des notions repérées dans des références.

L'expérimentation doit permettre un choix qui engage la phase de réalisation.

### • **Compétences de réalisation :**

- **CR.1 - Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'évaluer et de sélectionner une proposition en fonction de son degré de pertinence au regard d'un cahier des charges.

- **CR.2 - Apporter des ajustements et finaliser la proposition.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de préciser et de consolider une proposition.

## Communiquer son analyse ou ses intentions

Contribuant aux pôles **Design et culture appliqués au métier** et **Ouverture artistique, culturelle et civique**, ce pôle fait partie intégrante de la démarche de conception s'inscrivant dans chacune de ses phases.

La communication permet à l'élève, au regard de son analyse ou de ses intentions :

- de contextualiser, de rendre compte, de transmettre ;
- d'argumenter, démontrer, de préciser, de développer ;
- de constater, d'analyser, de formuler des hypothèses, de formaliser des intentions, d'évaluer ses propositions.

Elle se décline selon trois typologies qui peuvent s'envisager indépendamment les unes des autres ou conjointement :

- la communication graphique et volumique : croquis, esquisse, schéma, dessin « technique », panneau, carte heuristique, maquette, etc. ;
- la communication écrite et numérique : annotations, textes courts, diaporama, infographie, photographie, etc. ;
- la communication orale : participation orale, débat réglé, exposé ou présentation devant le professeur/devant la classe, vidéo, enregistrement sonore, etc.

### L'expression graphique

L'élève est accompagné dans son expression graphique qui est un mode de communication et non le but de la formation.

### L'expression orale

L'expression orale est privilégiée. Elle intervient régulièrement à chaque phase de l'apprentissage. Accompagnée de références concrètes, elle facilite la présentation et la compréhension par l'élève de notions et l'acquisition d'un vocabulaire spécifique. En retour, elle lui permet de préciser les constats issus d'observations, d'expliquer des intentions, d'échanger sur leur adéquation à des critères afin d'ajuster, d'améliorer ou de faire évoluer son travail.

La prise de parole tient compte de la capacité de chacun à s'exprimer en public. Elle peut être ponctuelle et individuelle, ou s'inscrire dans une phase d'échange collective et organisée.

### Le numérique, outil de communication

L'utilisation d'outils numériques permet le traitement d'informations à des fins de communication, la présentation de propositions ou de constats issus d'observations, l'édition et la diffusion d'informations ou de productions.

## Contribution au chef-d'œuvre

Les compétences de communication développées dans ce pôle s'expriment pleinement dans le cadre de projets pluridisciplinaires, notamment avec les enseignements professionnels et en appui du chef-d'œuvre. L'élève recourt alors à différents modes de communication pour présenter sa démarche.

## Contexte de mise en œuvre

L'élève est guidé dans l'appréhension des différents moyens et outils de communication vers une maîtrise progressive.

Son expression et son autonomie sont favorisées par l'utilisation de supports (gabarits, calques, fiches-méthode, etc.) ou des tutoriels lors de l'utilisation d'outils traditionnels

(crayons, feutres, photomontages, etc.) ou numériques (applications ou logiciels de présentation, de mise en page, de retouche d'image, de dessin en deux et trois dimensions, etc.).

## Compétences

- **Compétences de communication :**

- **CC.1 - Choisir des outils adaptés.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable de choisir des outils adaptés à une communication.

- **CC.2 - Établir un relevé.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable d'établir un relevé (croquis, photographie, maquette, etc.) permettant d'engager une analyse et une recherche.

- **CC.3 - Analyser graphiquement des références.**

- **CC.4 - Traduire graphiquement des intentions.**

- **CC.5 - Justifier et argumenter.**

- **CC.6 - Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.**

En fin de cycle de formation, l'élève doit être capable :

- de produire des éléments graphiques commentés rendant compte des résultats d'une analyse ou démontrant un point de vue de manière organisée ;
- d'utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique ;
- de construire et d'énoncer clairement un exposé oral.



# DEFINITION DE L'ÉPREUVE FACULTATIVE CAP

BO n°35 du 26 septembre 2019

Arrêté du 30 août 2019 fixant les unités générales du certificat d'aptitude professionnelle et définissant les modalités d'évaluation des épreuves d'enseignement général

<https://www.education.gouv.fr/bo/19/Hebdo35/MENE1921757A.htm>

La liste des unités générales facultatives est fixée comme suit :

Langue vivante ;

**Arts appliqués et cultures artistiques ;**

Mobilité.

Le cas échéant, le règlement particulier de chaque spécialité de certificat d'aptitude professionnelle précise la ou les deux unités générales facultatives que les candidats sont autorisés à présenter. Ces unités sont notées sur 20.

Conformément à l'article D. 337-16 du code de l'éducation, **seuls les points au-dessus de 10 sont pris en compte pour le calcul de la moyenne générale.**

## Article 8

La langue vivante étrangère et les arts appliqués et cultures artistiques peuvent également être évalués, en tant que de besoin, au travers d'une épreuve professionnelle, selon des modalités définies par le règlement particulier de chaque spécialité du certificat d'aptitude professionnelle.

## ANNEXE VII

### DÉFINITION DE L'ÉPREUVE FACULTATIVE D'ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES AU CAP

#### ÉPREUVE FACULTATIVE D'ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES : 20 POINTS

##### 1. Objectifs de l'épreuve

L'épreuve d'arts appliqués et cultures artistiques a pour objectif d'évaluer le niveau de maîtrise des compétences du programme atteint par le candidat lui permettant de proposer des solutions à un problème simple de design en réponse à une demande, notamment :

- respecter les consignes et mettre en œuvre un cahier des charges simple relatif à une démarche de création design ;
- établir des propositions cohérentes d'expérimentation et de réalisation en réponse à un problème posé ;
- réinvestir des notions repérées dans des références relatives aux différents domaines du design et des cultures artistiques ;
- opérer un choix raisonné parmi des propositions de création design ;
- consolider une proposition ;
- présenter graphiquement ou en volume une intention ;
- rendre compte à l'oral et/ou à l'écrit une démarche partielle de conception design.

## **2. Critères d'évaluation**

L'évaluation vérifie notamment que :

- les propositions et la réalisation finale répondent au problème de design posé et à ses contraintes ;
- les notions identifiées dans les références sont transférées avec pertinence ;
- la présentation graphique ou en volume de la recherche et de la réalisation finale sont lisibles et expressives ;
- les commentaires sont pertinents et utilisent un vocabulaire technique simple et approprié.

## **3. Modalités d'évaluation :**

Epreuve ponctuelle écrite - durée 1 h 30

Le sujet est composé de documents visuels et d'une demande relative aux phases d'expérimentation et de réalisation d'une démarche de création design, qui prennent en compte le secteur professionnel du candidat (secteur des services ou de la production).

Dans une première phase, le candidat est amené à transférer des notions dans des propositions graphiques ou en volume en relation avec un problème de design et les commenter brièvement par écrit.

Dans une deuxième phase, le candidat est amené à :

- opérer un choix parmi des propositions en relation avec un problème de design ;
- développer et préciser graphiquement une piste créative en la commentant brièvement par écrit.

## **4. Instruction complémentaire**

Une fiche d'évaluation du travail réalisée nationalement sera diffusée aux enseignants via le corps d'inspection et les services rectoraux des examens et concours. Cette fiche renseignée sera obligatoirement transmise au jury de l'examen.



# DEFINITION DE L'ÉPREUVE OBLIGATOIRE BAC PRO

(grille d'évaluation en attente)

JORF n°20 du 5 juillet 2020 / texte n° 28 annexe IX

Arrêté du 17 juin 2020 fixant les unités générales du baccalauréat professionnel et définissant les modalités d'évaluation des épreuves ou sous-épreuves d'enseignement général

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000042080678&dateTexte=&categorieLien=id>

## DÉFINITION DE L'ÉPREUVE D'ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES AU BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

Epreuve d'arts appliqués et cultures artistiques : **coefficient 1**

### 1. OBJECTIFS DE L'ÉPREUVE

L'épreuve d'arts appliqués et cultures artistiques permet de vérifier les compétences du candidat à :

#### Compétences d'investigation

- rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires ;
- sélectionner, classer et trier différentes informations ;
- analyser, comparer des œuvres ou des produits et les situer dans leur contexte de création ;
- établir des convergences entre différents domaines de création.

#### Compétences d'expérimentation

- respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges simple ;
- établir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé et réinvestir les notions repérées dans des références.

#### Compétences de réalisation

- opérer un choix raisonné parmi des propositions et finaliser la proposition choisie.

#### Compétences de communication

- choisir des outils adaptés ;
- établir un relevé, analyser et traduire graphiquement des références et des intentions ;
- justifier en argumentant, structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.

### 2. CRITERES D'ÉVALUATION

L'évaluation porte notamment sur :

- la pertinence de la collecte, du classement et du tri des informations ;
- l'exactitude de l'identification de caractéristiques, de leur mise en relation et de leur contextualisation, ainsi que des principes et notions établies ;
- le respect des contraintes ;
- la cohérence, la diversité et le réalisme des pistes proposées ;
- la pertinence de la sélection et de la précision d'une proposition ;
- l'adaptation des notions et des outils choisis ;
- la qualité du relevé (croquis, photographie, maquette, etc.) ;
- la valeur communicante des éléments graphiques et des commentaires ;
- la maîtrise du vocabulaire technique ;
- la qualité de l'exposé.

#### **A) CONTRÔLE EN COURS DE FORMATION (CCF) (NOTÉE SUR 20) \***

Le contrôle en cours de formation comporte trois situations d'évaluation, individualisées ou collectives, organisées au cours de la dernière année de formation. Chaque situation d'évaluation porte sur une des phases d'une démarche de projet. Elles peuvent être consécutives ou espacées dans le temps.

Elles sont réalisées dans le cadre de l'enseignement, sur une durée limitée entre deux heures et quatre heures. Elles sont complémentaires mais pas obligatoirement liées. Elles peuvent prendre appui sur un ou des projets conduit(s) dans le cours de l'année scolaire. En complément des productions graphiques, numériques ou volumiques attendues, l'expression orale est favorisée.

##### **Première situation d'évaluation (notée sur 6 points)**

Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa phase d'investigation.

Il est conduit à :

- 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.

##### **Deuxième situation d'évaluation (notée sur 8 points)**

Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa phase d'expérimentation.

Il est amené à :

- 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.

##### **Troisième situation d'évaluation (notée sur 6 points)**

Le candidat répond à un cahier des charges de projet dans sa phase de réalisation.

Il est incité à :

- 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, volumique ou numérique, argumentée.

Les trois situations d'évaluation sont notées sur 20 points.

\*Candidats de la voie scolaire issus d'établissements publics ou privés sous contrat – candidats de la voie par apprentissage, issus de centres de formation habilités et candidats de la formation continue

#### **B) EPREUVE PONCTUELLE (NOTÉE SUR 20) - DURÉE : 2 HEURES \***

L'épreuve d'arts appliqués et culture artistique est une épreuve écrite de deux heures.

Le sujet est composé d'un ensemble de documents visuels qui prend en compte le secteur professionnel du candidat (secteur des services ou de la production), assorti de consignes précises.

**Dans une première phase (notée sur 6 points)**, le candidat est conduit à :

- 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.

**Dans une seconde phase (notée sur 8 points)**, le candidat est amené à :

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

**Dans une troisième phase (notée sur 6 points)**, le candidat est incité à :

- 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, volumique ou numérique, argumentée.

\*Candidats issus d'établissements privés hors contrat – candidats de la voie par apprentissage issus de centres de formation non habilités et candidats individuels.

# GRILLE D'ÉVALUATION CAP

## Annexe VI – Grille nationale d'évaluation des arts appliqués et cultures artistiques au CAP

### Épreuve facultative d'« Arts appliqués et cultures artistiques » au CAP

CAP :	Session :
Nom et prénom de l'élève :	
Établissement :	

#### Première partie

Le candidat répond à un cahier des charges simple lié à la phase d'expérimentation d'une démarche de conception.

Critères d'évaluation	-	=	+
Les contraintes de la demande sont respectées.			
Les notions identifiées dans les références sont transférées avec pertinence			
Les propositions répondent au problème de design posé.			
La présentation graphique ou en volume de la recherche est lisible et expressive.			

/ 10 points

#### Seconde partie

Le candidat répond à un cahier des charges simple lié à la phase de réalisation d'une démarche de conception.

Critères d'évaluation	-	=	+
La réalisation choisie répond à la demande.			
La réalisation est précisée et aboutie au regard du problème de design posé.			
La réalisation est présentée graphiquement ou en volume avec justesse.			
Les commentaires et les explications sont pertinents.			
Les bases du vocabulaire spécifique sont utilisées à bon escient.			

/ 10 points

Note finale sur 20 :





# TABLEAUX DE COMPÉTENCES CAP

## CAP

S'APPROPRIER UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION		
phases	compétences	attendus en fin de cycle / être capable de (E.C)
INVESTIGATION	CI.1 - Rechercher, identifier des ressources documentaires.	E.C de classer et de trier les ressources documentaires papiers ou numériques avec pertinence.
	CI.2 - Classer et hiérarchiser différentes informations.	
	CI.3 - Observer, comparer des réalisations dans un contexte défini.	
	CI.4 - Repérer des caractéristiques communes dans différents domaines de création.	E.C d'identifier les caractéristiques d'un objet d'étude E.C d'associer les principes et les notions repérées à un sens, une symbolique ; E.C d'identifier les caractéristiques d'un objet d'étude et de les situer dans un contexte défini.

**À l'issue de l'investigation, l'analyse doit permettre d'appuyer une démarche d'expérimentation.**

EXPÉRIMENTATION	CE.1 - Respecter une demande et mettre en oeuvre un cahier des charges simple.	E.C de respecter les contraintes d'une demande.
	CE.2 - Établir des propositions cohérentes en réponse à un problème posé.	E.C d'établir une proposition répondant à une demande.
	CE.3 - Réinvestir les notions repérées dans les références.	E.C de transférer des notions identifiées dans des références

**L'expérimentation doit permettre un choix qui engage la phase de réalisation**

RÉALISATION	CR.1 - Opérer un choix raisonné parmi des propositions.	E.C de proposer une réponse finale qui répond à la demande.
	CR.2 - Consolider la proposition.	E.C de préciser et d'aboutir sa proposition finale au regard de la demande.

COMMUNIQUER SON ANALYSE OU SES INTENTIONS		
	CC.1 - Établir un relevé.	E.C d'établir un relevé d'une partie d'un existant (croquis, photographie, maquette, etc.).
	CC.2 - Produire des éléments graphiques.	E.C de produire des éléments graphiques rendant compte des résultats d'une observation.
	CC.3 - Présenter graphiquement ou en volume une intention.	E.C de présenter graphiquement ou en volume les résultats d'une recherche en réponse à une demande.
	CC.4 - Établir oralement un compte rendu..	E.C de commenter et d'expliquer les résultats d'une observation ou d'une recherche ; D d'utiliser à bon escient un vocabulaire approprié et spécifique.

# TABLEAUX DE COMPÉTENCES BAC PRO

## BAC PRO

S'APPROPRIER UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION		
phases	compétences	attendus en fin de cycle / être capable de (E.C)
INVESTIGATION	CI.1 - Rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires.	E.C de collecter, classer et trier avec pertinence des ressources documentaires papiers ou numériques.
	CI.2 - Sélectionner, classer et trier différentes informations.	
	CI.3 - Analyser, comparer des oeuvres ou des produits.	
	CI.4 - Situer des oeuvres ou des produits dans leur contexte de création.	
	CI.5 - Établir des convergences entre différents domaines de création.	E.C d'identifier les caractéristiques du ou des objets d'étude, de le (les) mettre en relation et de le (les) situer dans un contexte (géographique, historique, économique, sociologique, technique ou technologique) ; E. C d'établir des principes et des notions permettant de dégager un sens ou une symbolique.

**À l'issue de l'investigation, l'analyse doit permettre d'engager une démarche d'expérimentation.**

EXPÉRIMENTATION	CE.1 - Respecter une demande et mettre en oeuvre un cahier des charges.	E.C de respecter les contraintes d'une demande.
	CE.2 - Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé.	E.C d'explorer des pistes cohérentes, diversifiées et réalistes au regard d'un cahier des charges.
	CE.3 - Exploiter des références à des fins de conception.	E.C de transférer et d'adapter des notions repérées dans des références.

**L'expérimentation doit permettre un choix qui engage la phase de réalisation**

RÉALISATION	CR.1 - Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherche.	E.C d'évaluer et de sélectionner une proposition en fonction de son degré de pertinence au regard d'un cahier des charges.
	CR.2 - Apporter des ajustements et finaliser la proposition.	E.C de préciser et de consolider une proposition.

COMMUNIQUER SON ANALYSE OU SES INTENTIONS		
	CC.1 - Choisir des outils adaptés.	E.C de choisir des outils adaptés à une communication.
	CC.2 - Établir un relevé.	E.C d'établir un relevé (croquis, photographie, maquette, etc.) permettant d'engager une analyse et une recherche.
	CC.3 - Analyser graphiquement des références.	
	CC.4 - Traduire graphiquement des intentions.	
	CC.5 - Justifier et argumenter.	
	CC.6 - Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.	E.C de produire des éléments graphiques commentés rendant compte des résultats d'une analyse ou démontrant un point de vue de manière organisée E.C d'utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique E.C de construire et d'énoncer clairement un exposé oral.



# TABLEAU CROISÉ DE NOTIONS /COMPÉTENCES

> le tableau présenté sur la page suivante permet, en répertoriant les quatre pôles qui structurent le programme, de croiser notions et compétences du programme et d'avoir ainsi une vision globale qui facilite la construction des progressions annuelles.

Il constitue par ailleurs, un outil d'aide pour vérifier, dans la perspective du contrôle en cours de formation (CCF) ou de l'épreuve ponctuelle, que les différentes notions et compétences ont été abordées dans les parcours de formation de l'élève en 2 ans (CAP) ou 3 ans (BAC PRO).

Ce tableau croisé s'organise autour des quatre pôles issus des programmes :

- Deux pôles de connaissances qui se rapportent aux savoirs et aux notions à maîtriser :
  - **Design et culture appliqués au métier**
  - **Ouverture artistique, culturelle et civique**

*Pour chaque notion abordée, le degré d'acquisition attendu est à adapter en fonction du niveau de formation et des indicateurs présents dans le programme.*

- Deux pôles qui se rapportent aux méthodes de conception et aux techniques de communication qui accompagnent l'appropriation des connaissances et la structuration des démarches. Ils permettent aux élèves d'établir des constats issus d'observations ou d'analyses, et de préciser des intentions de création. Ils sont associés aux compétences suivantes :
  - **S'approprier une démarche de conception**
  - **Communiquer son analyse ou ses intentions**

*Les degrés de connaissance requis pour chaque notion abordée utilisent la même gradation à trois niveaux que le pôle Design et culture appliqués au métier.*

# NOTIONS / COMPÉTENCES

## ARTS APPLIQUES CULTURES ARTISTIQUES

COMPÉTENCES	CI.1	CI.2	CI.3	CI.4	CI.5	CE.1	CE.2	CE.3	CR.1	CR.2	CC.1	CC.2	CC.3	CC.4	CC.5	CC.6
CI : investigation CE : exploration CR : réalisation CC : communication	Rechercher, identifier, collecter des res-sources documentaires	Sélectionner, classer et trier différentes informations	Analyser, comparer des œuvres ou des produits	Situer des œuvres ou produits dans leur contexte de création	Établir des conver-gences entre différents domaines de création	Respecter une demande, mettre en œuvre un cahier des charges	Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé	Exploiter des références à des fins de conception	Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherches	Apporter des ajustements et finaliser la proposition	Choisir des outils adaptés	Établir un relevé permettant d'engager une analyse et une recherche	Analyser graphiquement des références	Traduire graphiquement des intentions	Justifier et argumenter	Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale

### DESIGN & CULTURE APPLIQUÉS AU MÉTIER

Statut de l'objet industriel et artisanal	DESIGN D'OBJET															
Relations à l'usage, à l'utilisateur																
Propriétés techniques et plastiques matériaux																
Relations entre caractéristiques techniques et plastiques																
Numérique dans design d'objet																
Nature et statut des médias imprimés et numériques	DESIGN GRAPHIQUE															
Relations au destinataire																
Propriétés plastiques et techniques des médias imprimés et numériques																
Caractéristiques plastiques																
Numérique dans le design graphique																
Typologie et statut de l'espace	DESIGN D'ESPACE															
Relation à l'usage et à l'utilisateur																
Propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux																
Relations plastiques et techniques																
Le numérique dans le design d'espace																
Statut de l'objet artisanal	ARTISANAT D'ART															
Gestes et techniques																

### OUVERTURE ARTISTIQUE, CULTURELLE ET CIVIQUE

Grandes notions du design																
Lien entre qualité artistique et exigence du geste professionnel dans les métiers d'art																
Œuvres, auteurs et mouvements relevant du patri-moine comme de la création contemporaine																
Incidence de l'évolution de la société, de l'évolution technique et technologique sur la création design et artisanale																
Contextes de production, d'échanges ou de création																
Grands enjeux qui conditionnent la création au XXIe																
Culture numérique																
Codes formels propres différentes cultures																
Liens entre divers champs de la création et entre les cultures																