

STD2A

**Sciences et Technologies
du Design et des Arts Appliqués**

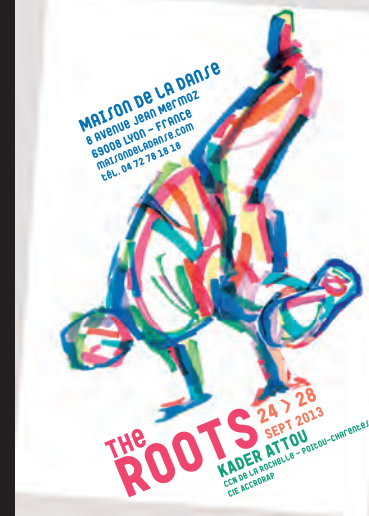
Le bac STD2A est une première étape vers une poursuite d'études.

Il donne accès à l'enseignement supérieur dans les formations préparant aux différents métiers du design.

Jusqu'en 2018, il existait des BTS et des DMA (bac + 2).

Le secteur du design et des arts appliqués concerne les champs de la conception et de la création industrielle ou artisanale :

- > design **graphique** ; média, hors-média, multimédia
- > design d'**espace** ; architecture d'intérieur, cadre de vie, scénographie
- > design de **mode** ; textiles et environnement
- > design **produits** et services ; objet, scénarios d'usages
- > **métiers** d'art ; habitat, décor architectural, spectacle, textile, bijou, livre, verre, céramique, cinéma d'animation...



En 2019, les BTS et DMA assurant des formations en design sont transformés en DNMADE : Diplôme National des Métiers d'Art et du D'esign (bac + 3).

Le bac STD2A donne accès, entre autres, au DNMADE, qui recrute aussi en bac général.

————> animation

————> graphisme

————> numérique

————> livre

————> espace

————> événement

————> spectacle

————> patrimoine

————> matériaux

————> mode

————> instrument

————> ornement

————> objet

————> innovation sociale

14 **mentions** existent au niveau national.

Chaque mention ouvre sur des **parcours**, différents d'un établissement à l'autre, selon les spécificités locales.

Le designer agit en créateur au sein d'une équipe, il tient un rôle prescripteur dans l'évolution de l'environnement quotidien.

Les pratiques professionnelles concernées font interagir :

> une **culture générale** artistique et technologique ;

> une créativité stimulée par des **contraintes** techniques, économiques et sociales dans les contextes artisanaux et industriels ;

> un **dialogue** permanent avec d'autres spécialistes (ingénieurs, sociologues, économistes, commerciaux, techniciens) ;

> une **exploration** des formes, des matériaux et techniques, des systèmes et fonctions, des besoins, du développement durable ;

> une maîtrise du **dessin** et des outils de représentation ;

> une recherche permanente de **l'innovation** ;

> un esprit **logique**, curieux ;

> un positionnement **citoyen** assumé au sein de la société, par une connaissance de ses enjeux.

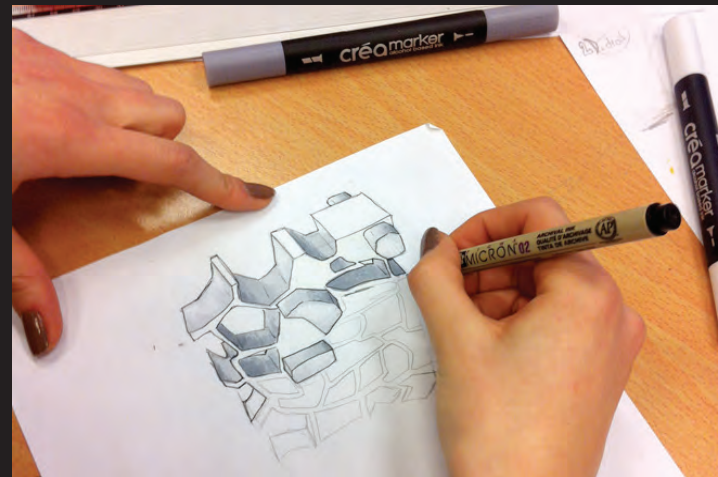
La formation
STD2A s'adresse
aux élèves issus
d'une seconde
comportant
l'enseignement
optionnel
*Création et
Culture Design.*

Si besoin, les
classes de
première STD2A
sont complétées
par des élèves
issus d'autres
filiales.

L'enseignement optionnel
de *Création et Culture design*
donné en seconde est réuni
sur **6 heures / semaine.**

Les élèves élaborent des
micro-projets questionnant
les besoins humains sous
leurs aspects sociétaux et
environnementaux.

Ils se confrontent aux univers
du design et des métiers d'art,
par une approche **analytique**
et **exploratoire**, et par une
ouverture culturelle.



En première et terminale,
on aborde les démarches
de **projet** : conception
et élaboration de produits
relevant des différents
domaines du design
et des arts appliqués.

La formation a pour objectif
de développer les capacités
de perception et d'**action** de
l'élève sur son environnement
au travers d'enseignements
généraux, artistiques
et technologiques.

Les élèves sont recrutés après la classe de 3^e par la procédure *Affelnet*.

70 places en seconde STD2A au lycée LMD.

Inscriptions auprès de **l'établissement d'origine** (fin de classe de 3^e).

Coefficients appliqués aux vœux de seconde générale et technologique

	Français	Hist Géo	LV1	LV2	Phys.-Chim.	Maths	EPS	Éd. mus.	Arts Plast.	SVT	Techno	Total
<i>EDE Création et culture design</i>	4	4	3	3	3	3	3	1	3	2	4	33

Grille horaire
 en classe
 de seconde,
 enseignement
 optionnel
*Création et
 Culture Design.*

Classe de seconde générale et technologique	
Disciplines	Horaire élève
Enseignements communs	
Français	4 h
Histoire-géographie	3 h
LV1 et LV2 (enveloppe globalisée) (a)(b)	5 h 30
Mathématiques	4 h
Physique-chimie	3 h
Sciences de la vie et de la Terre	1 h 30
Éducation physique et sportive	2 h
Sciences Economiques et Sociales	1 h 30
Sciences numériques et technologiques	1 h 30
Enseignement moral et civique	18 h annuelles
Enseignement optionnel	
- Création et culture design	6 h
Heures de vie de classe	10 h annuelles

Un seul enseignement optionnel.

Total d'enseignement hebdomadaire 32,5 heures.

Heures d'Accompagnement personnalisé selon possibilités de l'établissement.

Trois objectifs à l'enseignement optionnel *Création et Culture Design.*

- > Acquérir les bases d'une **culture design** (repères historiques, culture contemporaine, métiers d'art...)
- > S'engager dans des **pratiques de conception et de création** à travers des micro projets
- > **Communiquer** ses intentions (par l'oral, l'écrit, le dessin...)



Grille horaire en classes de première et terminale STD2A.

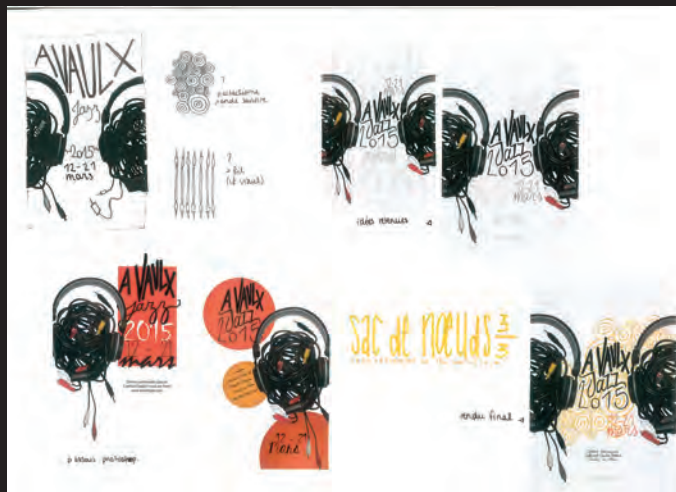
Enseignements communs				
	Enseignement		Volumes horaires en classe de première et de terminale	
	Français		3 h en classe de première	
	Philosophie		2 h en classe de terminale	
	Histoire-géographie		1 h 30	
	Enseignement moral et civique		18 h annuelles	
	Langues vivantes A et B + enseignement technologique en langue vivante A ⁽¹⁾		4 h (dont 1 heure d'ETLV)	
	Éducation physique et sportive		2 h	
	Mathématiques		3 h	
	Accompagnement personnalisé ⁽²⁾			
	Accompagnement au choix de l'orientation ⁽³⁾			
	Heures de vie de classe			
Enseignements de spécialité				
Série	Enseignement	Volumes horaires première	Enseignement	Volumes horaires terminale
STD2A	Physique-chimie	2 h	-	-
	Outils et langages numériques	2 h	-	-
	Design et métiers d'art	14 h	Analyse et méthodes en design	9 h
			Conception et création en design et métiers d'art	9 h

Total d'enseignement hebdomadaire 27 heures en première, 31 en terminale.

AP et Accompagnement à l'orientation selon les possibilités de l'établissement...

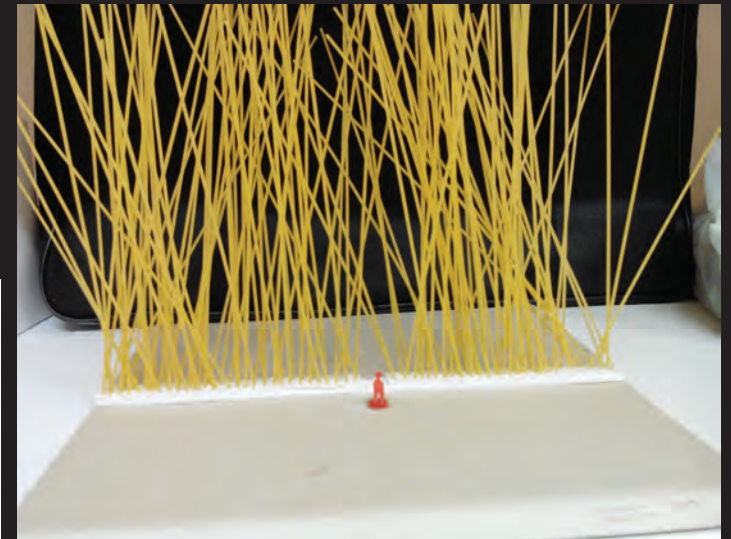
En cycle terminal, quatre pôles d'enseignement, articulés dans l'ensemble des heures d'arts appliqués, + un pôle transversal.

- > **Arts, Techniques et Civilisations**
- > **Pratiques en Arts Visuels**
- > **Démarche Créative**
- > **Technologies**
- > **Outils et Méthodes** (pôle transversal)



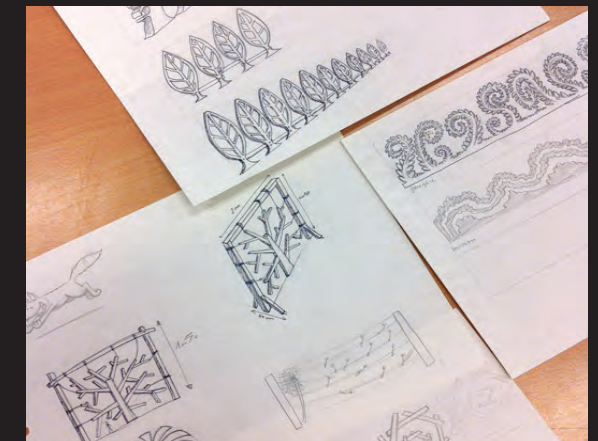
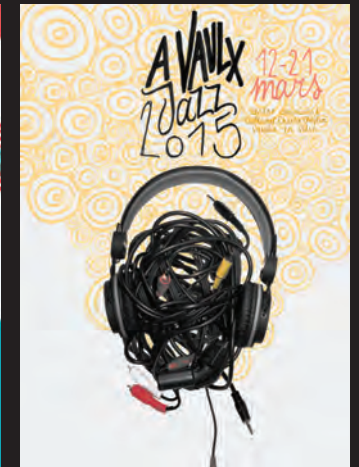
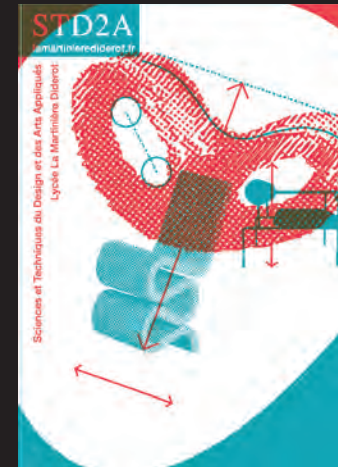
Pratique en Arts Visuels : l'expression.

Ce pôle est fondé sur la connaissance et la maîtrise des **outils** de représentation et d'expression.



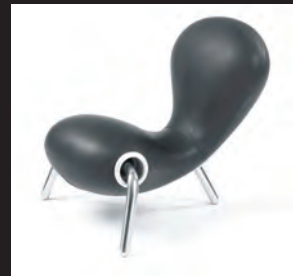
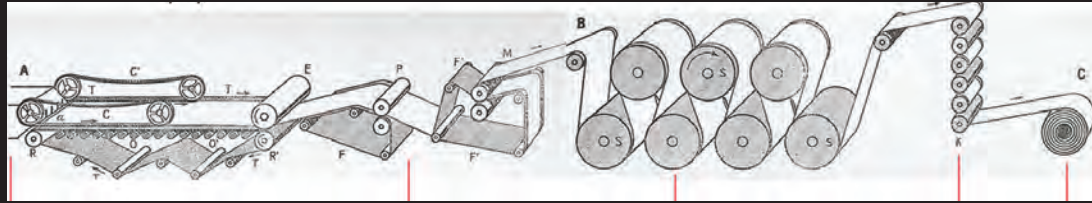
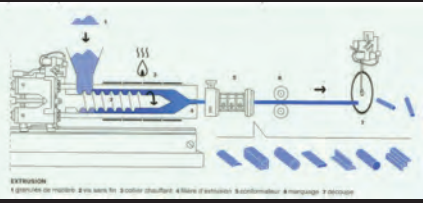
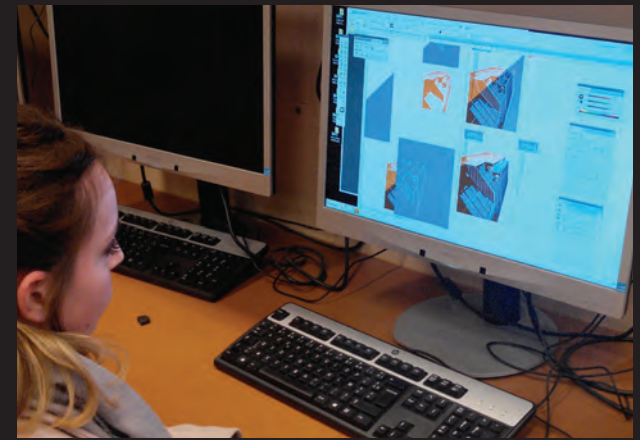
Démarche créative : le projet.

La démarche créative permet à l'élève d'acquérir une posture d'observation active et une **autonomie** progressive dans la résolution de problèmes.



Technologie :
la mise en œuvre.

Ce pôle pose les bases
d'une **culture technique**
qui concerne l'ensemble
des pôles.



Le bac STD2A en 2021 ...

1 Sur les deux années du cycle :
moyennes trimestrielles, **coeff. 10**

Français	Moyenne des notes, première + terminale, toutes notes coeff 1
Philosophie	
Histoire géographie	
Enseignement moral et civique	
Langues vivantes A et B	
Mathématiques	
EPS	
Analyse et méthodes en design	
Conception et création en design et métiers d'art	

2 Sur les deux années du cycle :
séries d'épreuves communes de
contrôle continu, **coeff. 30**

Histoire géographie	Moyenne des notes, première + terminale
Langues vivantes A et B	
Mathématiques	
EPS	
Physique-chimie	

2 séries en première, 1 en terminale,
sur des **sujets nationaux** (?)

3 En fin de première :
épreuves anticipées, **coeff. 10**

Français (écrit)	coeff. 5
Français (oral)	coeff. 5

4 Année de terminale (Mars) :
épreuves de spécialité **coeff. 16**

Analyse et méthodes en design
Conception et création en design et métiers d'art

5 Année de terminale (Juin) :
épreuves terminales, **coeff. 18**

Philosophie	coeff. 4
Grand oral	coeff. 14

L'oral de 20 minutes porte sur une
question, liée aux enseignements
de spécialité de terminale.

Sur les promos 2014, 2015, 2016 et 2017, soit 250 élèves, environ 79% poursuivent leur cursus dans le design : 58% dans le public, 21% en privé.

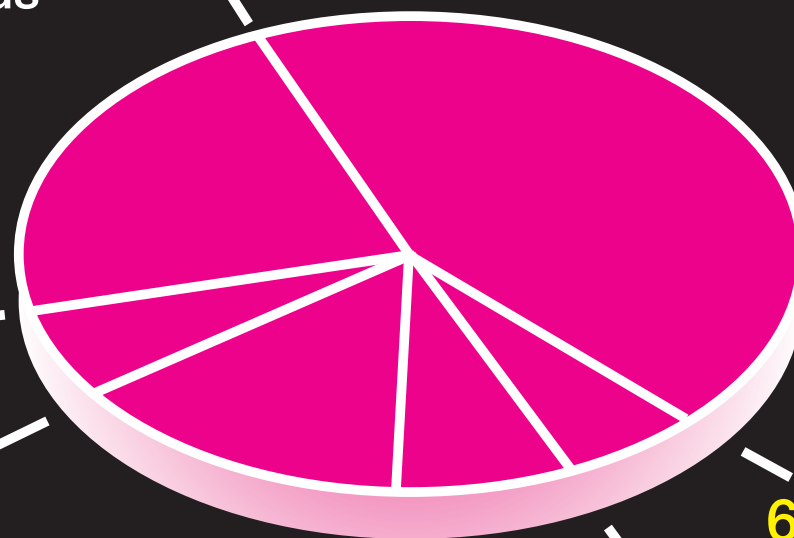
6% partent à l'Université, en formations **Art** : Histoire de l'art , Arts plastiques, Arts du spectacle...

14% se **réorientent** ou prennent une année de césure.

1% **échouent** à l'examen.

21% partent en **écoles privées**, suivre un cursus en **design**.

44% intègrent une école ou un **établissement public**, et suivent un cursus en **design** : BTS, DMA, préparation Beaux-Arts, voire même un CAP pour préparer un DMA spécifique...



6% intègrent une **CPGE** (classe prépa).

8% intègrent une **école supérieure**, dont les écoles d'architecture.

Sur la promo 2020, soit 64 élèves, environ 76% poursuivent leur cursus dans le design : 55% dans le public, 21% en privé.

9% partent en **BTS** de production, ou bien à l'Université, en **licence** (formations **art**).

21% partent en **écoles privées**, suivre un cursus en **design**.

44% intègrent une école ou un **établissement public**, et suivent un cursus en **design** : DNMADe, préparation Beaux-Arts, voire même un CAP orienté « métiers d'art »...

14% se **réorientent** ou prennent une année de césure.

1% est **sans affectation**.

8% intègrent une **école supérieure**, (Beaux-Arts, écoles d'architecture...)

3% intègrent une **CPGE** (classe prépa).

