

CAPET EXTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART
SESSION 2019
ÉPREUVE DE MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE - OPTION DESIGN

Déroulement de l'épreuve

Travaux pratiques et préparation de l'exposé (5 heures)
Exposé et entretien (30 mn + 30 mn)

SACRÉ

Documentation

1. **Joris LAARMAN LAB**, studio de design produit, tables *Digitals Matter* (proposition de traduction : matière numérique), 2011, collection permanente du musée Groninger, Hollande.
2. **SAGMEISTER & WALSH**, studio de design graphique, refonte de l'identité du Musée Juif à Manhattan, 2014.
3. **Pierpaolo PICCIOLI**, directeur artistique de la maison Valentino, *collection 1* du projet *Genius* de la Marque *Moncler*, Octobre 2018.

Objectif

Engager une pratique expérimentale du design.

Demande

Vous abordez cette épreuve avec une posture d'enseignant capable de se projeter dans une situation réelle en classe de Première STD2A. L'analyse croisée des documents fournis vous permettra de dégager une problématique dans le champ du design. Cette problématique sous-tendra la conception du dispositif pédagogique répondant à l'objectif énoncé ci-dessus.

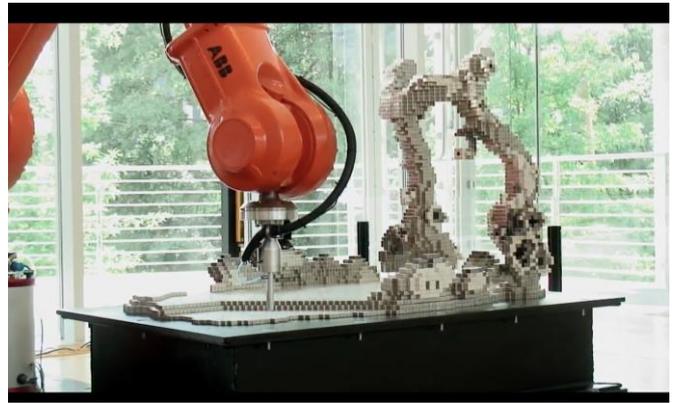
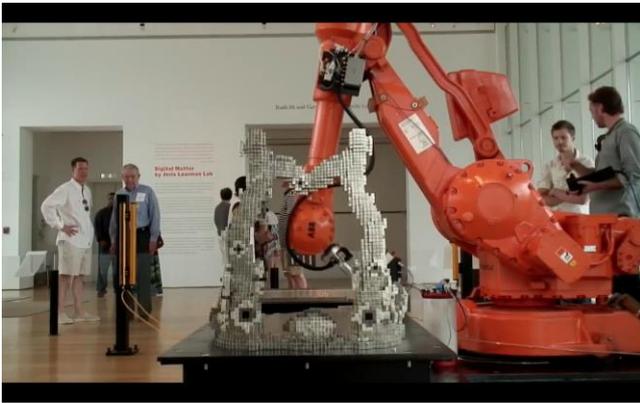
Vos investigations et propositions seront exposées au jury de manière structurée (l'usage du tableau pourra à ce titre vous aider). Votre soutenance comprendra :

- votre analyse enrichie d'apports culturels personnels,
- les objectifs spécifiques et les compétences que vous visez, ainsi que les modalités générales d'organisation de votre séquence,
- le développement en particulier de l'une des séances de votre séquence pédagogique incluant prérequis, planification du temps, dispositifs spatial et temporel, effectif, ressources, mise en situation et actions des élèves, références convoquées et connaissances nouvelles acquises, transversalités envisagées, type d'évaluation, coopérations au sein de la communauté éducative, etc.

Évaluation

- Rigueur de la démarche d'analyse.
- Capacité à identifier des questionnements.
- Pertinence de la problématique dégagée, de la situation didactique envisagée et des objectifs pédagogiques.
- Cohérence du dispositif adopté et pertinence des modalités d'évaluation.
- Lisibilité, aisance et qualité de la communication.
- Capacité à se projeter en tant qu'enseignant dans sa classe et au sein de la communauté éducative.

Document 1

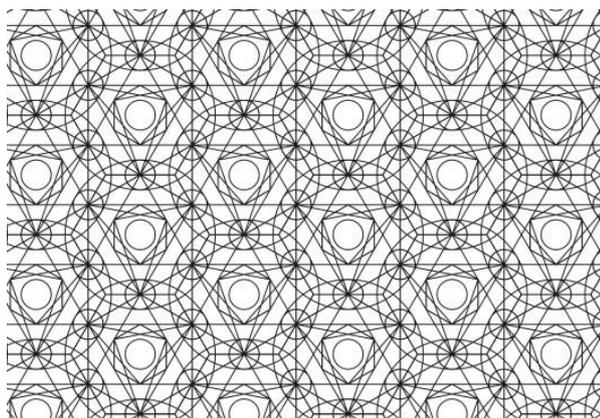
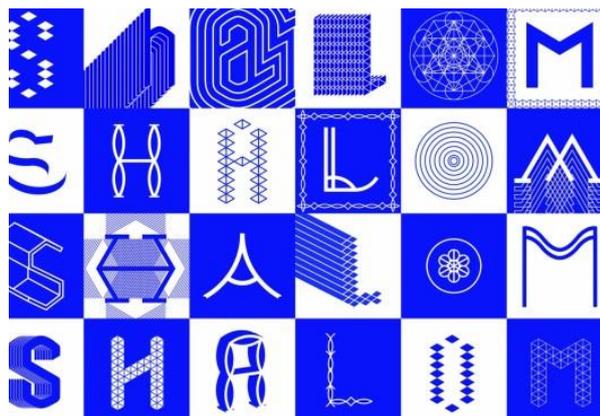
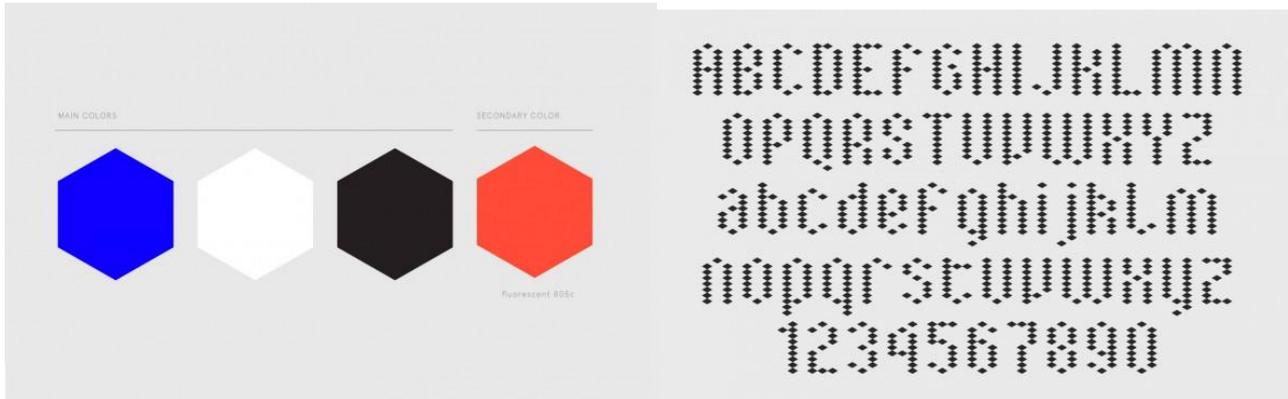


Images extraites de la vidéo « digital matter »

« Nous avons créé une installation d'assemblage robotique qui construit une table plutôt ornementée basée sur un plan numérique, à partir d'un langage de formes rococo à huit bits. Comme l'évolution des héros de jeux informatiques comme Super Mario, les deux tables complémentaires exposées deviennent plus réalistes à mesure que la résolution du matériel augmente. Pour les tables, nous avons utilisé des voxels auto-alignants à très haute tolérance. Assemblés avec un adhésif soluble haute performance, ils peuvent être composés et décomposés à l'infini. Les tables ont été construites en utilisant des blocs de construction moléculaires avec une telle résolution qu'elles commencent à brouiller les frontières entre le monde numérique et le monde physique, ainsi que celles entre l'abstraction géométrique et la forme organique, devenant presque un nouveau type de matériau. » Joris Laarman

<https://www.jorislaarman.com/work/digital-matter/>

Document 2



SAGMEISTER & WALSH, studio de design graphique, refonte de l'identité du Musée Juif à Manhattan, Etats-Unis, 2014.

Le but de Sagmeister & Walsh, en changeant l'image de marque du musée, était de relier l'historique et le contemporain et d'engager de multiples générations de visiteurs. Le système d'identité est fondé sur la « géométrie sacrée », un ancien système géométrique à partir duquel l'étoile de David a été formée. L'ensemble du système de marquage est dessiné sur cette grille, de la marque du mot et du logo à des dizaines de motifs, d'icônes, de typographies et d'illustrations

Document 3



Pierpaolo PICCIOLI, directeur artistique de la maison Valentino et auteur de la *collection 1* du projet *Genius* de la Marque *Moncler*, nylon laqué, garnissage en plumes, Octobre 2018.