

La formation en Arts Appliqués

Elle balaye différentes méthodes, démarches, techniques et savoirs culturels créatifs, propres au travail de conception du designer.

Celui-ci conçoit des projets répondant aux besoins quotidiens des usagers. Il prend en compte les contraintes ergonomiques, techniques, fonctionnelles liées au contexte de projet donné.

Il défend une posture par rapport à l'actualité (innovation, nouvelles technologies, éco-responsable, valorisation des métiers d'art...).

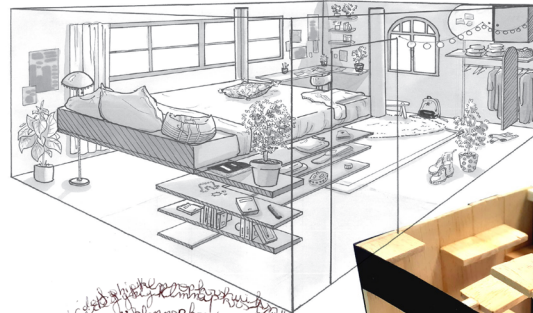
À ne pas confondre avec les Arts plastiques. Même si le dessin et le vocabulaire plastique fondamental sont des outils privilégiés en Arts appliqués.

Le designer peut travailler dans un ou plusieurs des domaines suivants :

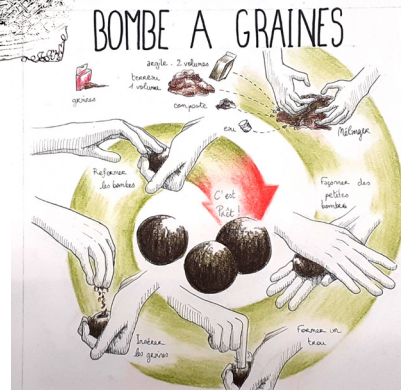
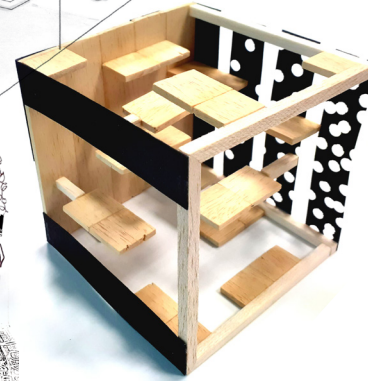
- design de produit (mode, objet, packaging, culinaire)
- design de communication visuelle (graphisme, numérique)
- design d'espace (aménagements intérieurs ou paysagers, micro-architecture, urbanisme)

Les attendus dans la formation

- curiosité, ouverture d'esprit
- culture sur l'histoire, l'actualité artistique et générale
- capacité de travail soutenu
- aisance graphique et manuelle
- regard à la fois critique et fasciné sur le monde
- donner à comprendre par le dessin, à l'écrit et à l'oral
- rendre lisible des postures affirmées
- structurer, organiser sa pensée
- aisance dans l'expression écrite
- esprit collaboratif



Quelques travaux d'élèves...



Pour suivre l'actualité de la filière Nîmoise :



LYCÉE

HEMINGWAY

LYCÉE DES MÉTIERS DE LA MODE ET DU DESIGN

98, avenue Jean Jaurès - 30900 Nîmes

04 66 04 93 73

<https://ernest-hemingway.mon-ent-occitanie.fr/>

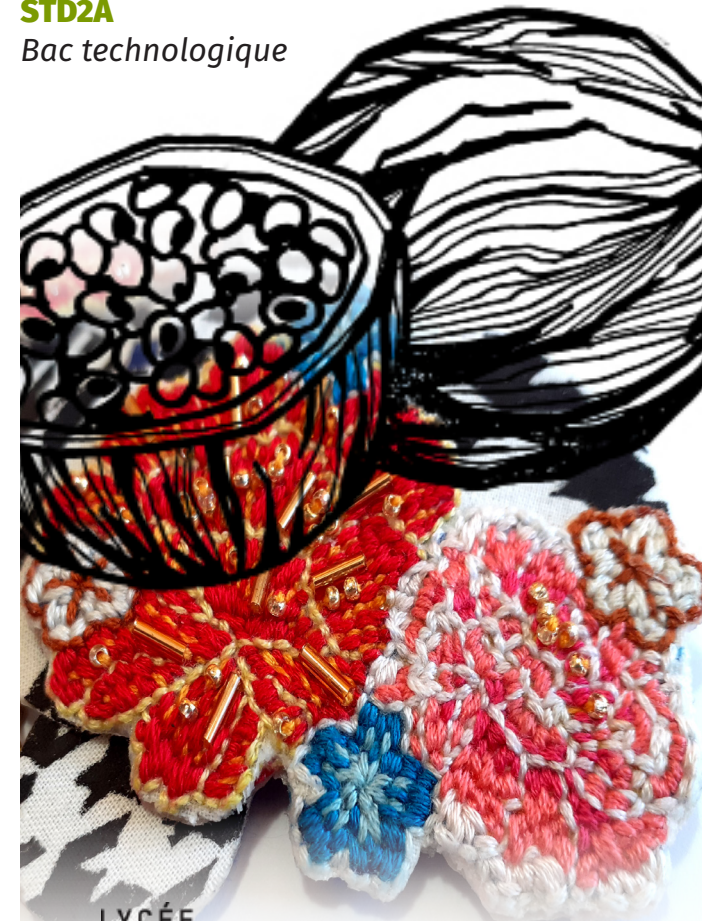
arts
NÎMES
appliqués

CCD

Création culture design

STD2A

Bac technologique



LYCÉE

HEMINGWAY

LYCÉE DES MÉTIERS DE LA MODE ET DU DESIGN

2nd

L'option CCD Création Culture Design

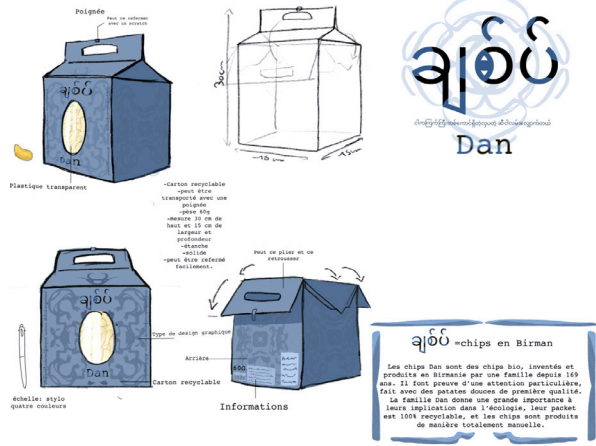
À raison de 6h par semaine, cet enseignement permet d'explorer les outils et les démarches propres à la conception en **design et en métiers d'art**.

Les élèves réalisent des maquettes, des micro-projets en communication visuelle, objet, espace, mode...

Des apports culturels artistiques historiques et d'actualité sont travaillés; puis investis dans les projets.

Les techniques graphiques fondamentales sont passées en revue (composition, observation, tests des différents outils - des écritures - des techniques, perspectives...).

Le dessin d'intentions et l'expression écrite ont une place fondamentale dans la formation.



1^{re}

T^{le}

Bac technologique STD2A Sciences & Technologies du Design & des Arts Appliqués

Contrôle continu = 40% de la note globale

- Histoire-géographie • Mathématiques
- Langues vivantes A et B, dont ETLV
- Enseignement moral et civique
- Sciences physiques chimie • EPS

Épreuves ponctuelles = 60% de la note globale

- En première :**
- Français écrit et oral
- En terminale :**
- Philosophie
 - Spécialité 1 - AMDMA
 - Spécialité 2 - CCDMA
 - Grand oral

Bac technologique STD2A Sciences technologies du Design et des Arts Appliqués

COURS D'ARTS APPLIQUÉS TOUS LIÉS LES UNS AUX AUTRES

/ en première : 17h
/ en terminale : 19h

Épreuve terminale au baccalauréat (AMDMA) Analyse et méthodes en Design et Métiers d'Art

Comprendre-analyser

- / Décortiquer les composants de productions existantes
- / Comprendre les postures et les démarches
- / Comprendre les enjeux de société - par exemple : nouvelles technologies, éco-responsabilité, métiers d'arts ...
- / Structurer une pensée analytique écrite et graphique
- / Spécifier le vocabulaire propre aux Arts Appliqués

Parler des Arts Appliqués en anglais

Expérimenter des outils numériques au service de projets

LE GRAND ORAL

préparation faite dans l'ensemble des matières, tout au long des 2 années.

Épreuve terminale au baccalauréat

Convaincre à l'oral
/ Choisir 2 problématiques personnelles issues des Arts Appliqués et de ses projets d'orientation post-bac.

Nourrir sa culture

/ Connaissance de périodes clefs de l'évolution de l'Homme, de modes de pensées et de conception, de productions, d'œuvres majeures qui ont construit et marqué l'histoire de l'Art et du Design.

/ Comprendre les démarches et les enjeux qui portent la création (sociologiques, culturels, éthiques, écologiques, économiques, technologiques...).

Épreuve terminale au baccalauréat (CCDMA) Conception et création en Design et Métiers d'Art

Étudier l'existant - S'approprier - Proposer

/ Comprendre et analyser un contexte de création.
- Cf. Outils et méthodes

/ S'approprier plastiquement un thème
- Cf. Arts visuels

/ Identifier une problématique, des besoins à résoudre en lien avec le contexte créatif.

/ Répondre à des besoins quotidiens

/ Diversifier les propositions de projets

/ Être pertinent et créatif par rapport à un contexte donné

/ Communiquer graphiquement avec des codes de représentations variés et des annotations - Cf. Arts visuels

