

CAPET INTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART
SESSION 2020
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)

NORME(S)

Documentation

1. **Tina ROEDER**, designer, *White billion chairs*, Allemagne, 2009.
2. **Chloé RUCHON**, artiste plasticienne, designer et graphiste, *Barbiefoot*, France, 2009.
3. **AUTODRAW**, service en ligne proposé par Google, 2017.

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



Tina ROEDER, designer, *White billion chairs*, Allemagne, 2009.

Chaises en polypropylène, diverses tailles, perforées une à une avec jusqu'à dix mille trous et poncées à la main. Edition limitée et numérotée de 33 pièces uniques.

Document 2



Chloé Ruchon

Chloé RUCHON, artiste plasticienne, designer et graphiste, *Barbiefoot*, mélaminé, hêtre naturel, acier peint, métal, plastique, liège et tissu. Dimensions : 110 x 100 x 300 cm, poids 200 kg. Édition limitée à 8 exemplaires. Projet en partenariat avec Bonzini, constructeur de babyfoot et l'aimable autorisation de Mattel Brands Consumer Products, France, 2009.

Les joueurs de ce babyfoot sont représentés par 22 poupées Barbie maquillées, sans bras et vêtues d'un ensemble ros ou blanc pour différencier les équipes. Le format – deux fois plus long et trois fois plus lourd que le modèle classique – a été adapté à la taille des Barbie.

Document 3



AutoDraw

Fast drawing for everyone.

Start Drawing

Fast How-To*

* The faster you click the faster it goes



AUTODRAW, service en ligne proposé par Google, 2017.

AutoDraw est une application de dessin permettant de gribouiller ce qui vous passe par la tête. Elle tentera de deviner ce que représente votre croquis, vous fera quelques propositions à partir d'une base de données de productions de graphiste et le transformera en un dessin plus présentable.