COURS SOCRATE

Etablissement d'enseignement privé

GUIDE

SECONDE STD2A

Prenez rendez-vous en téléphonant au 01 46 28 80 20
22 rue du Sergent Bauchat 75012 Paris

SECONDE STD2A

Création et culture design : un enseignement d'exploration artistique

En Troisième, les élèves intéressés par les arts appliqués peuvent choisir de poursuivre dès l'année de Seconde l'enseignement d'exploration "création et culture design". Une occasion de bien se préparer pour ceux qui souhaitent suivre un bac STD2A.

3 objectifs pédagogiques

Obtenir les bases d'une culture design : regard critique sur des productions graphiques et design issues de différentes cultures, recherche documentaire, visite de sites culturels, comparaison méthodique.

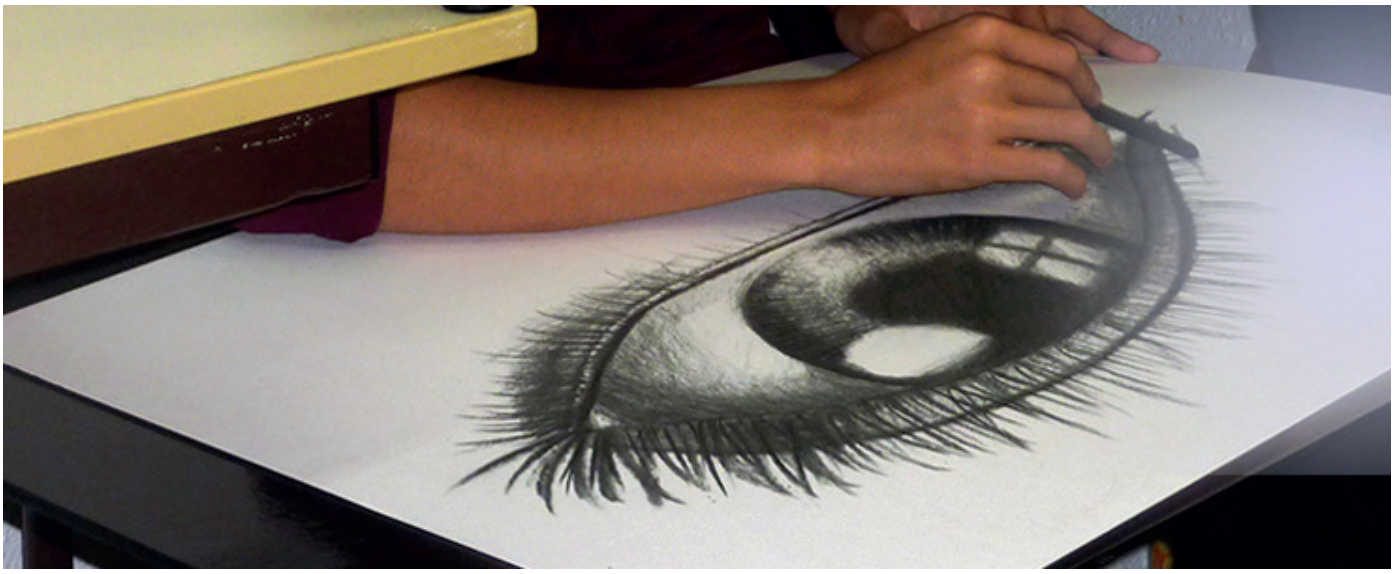
Découvrir des pratiques de conception : recherches plastiques, graphiques et volumiques ; conception de maquettes d'étude ; expérimentation de matériaux pratique d'outils d'expression et de narration traditionnels ou numériques... L'infographie et les technologies de l'information et de la communication font partie intégrante des démarches créatives propres au design. Elles aident l'élève à structurer son approche, à accéder à l'information et à développer son autonomie et son esprit critique.

Apprendre à communiquer ses intentions : par le dessin dans le but d'exprimer une information, un principe, une idée ou un projet ; par la transmission d'un message synthétique impliquant l'ensemble des médias (graphiquement, oralement et par écrit).

Découvrir les quatre grands domaines du design :

- design de produit (objets usuels, packaging…)
- design de communication visuelle (graphisme, infographie, publicité…)
- design de mode (stylisme, création textile…)
- design d'espace (architecture, décoration intérieure, scénographie)

Les cours se consacrent à la conception et à la création design. Les apprentissages portent sur le développement d'une démarche créative en général et ne s'appliquent pas à un seul domaine. Les élèves doivent découvrir tous les aspect du design et comprendre la différence entre les arts plastiques et les arts appliqués.



Vos capacités

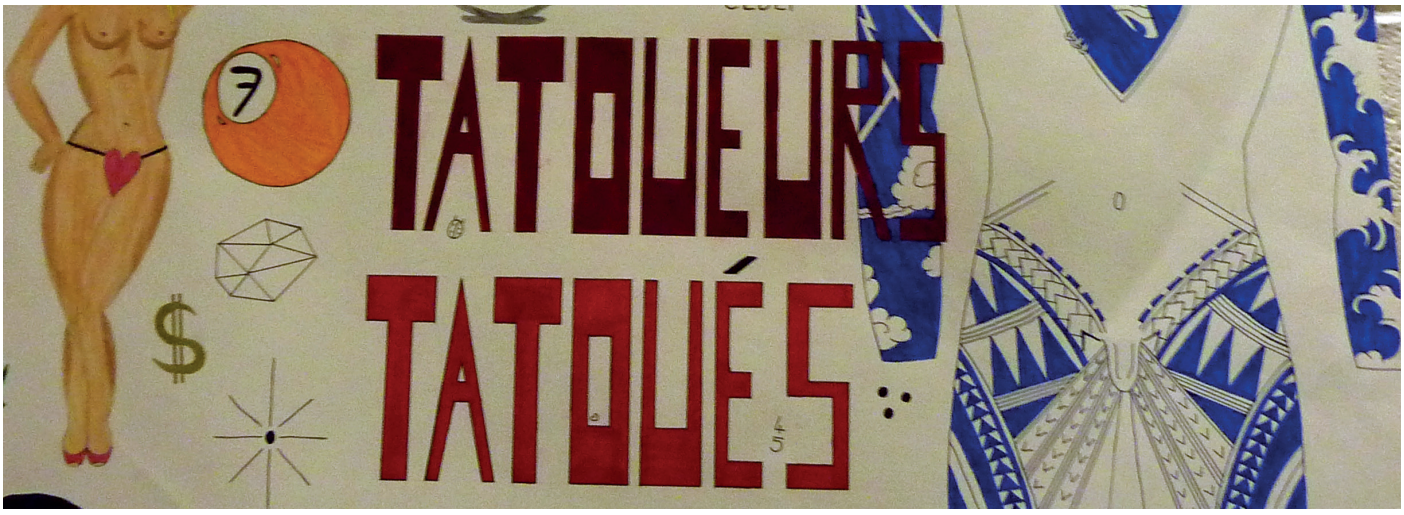
- **Goût pour tout ce qui touche au dessin, à l'image.**
- **Curiosité, sens de l'analyse et de l'observation.**
- **Créativité.**
- **Sensibilité artistique**

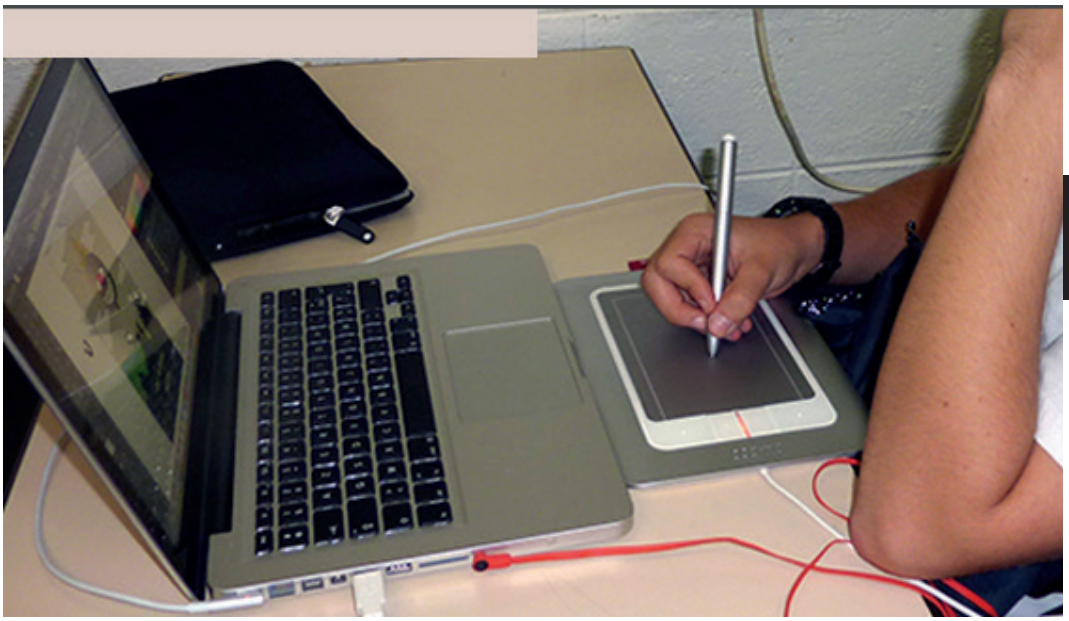
CONNAISSANCES THEORIQUES ET ESPRIT CRITIQUE

Une partie théorique demande une bonne réflexion avant toute réalisation, car il faut produire un message et l'argumenter pour expliquer ses choix (formes, couleurs, matières, en réponse à la demande). On demande aux élèves d'avoir des méthodes de recherche.

l'espace, le produit, le textile, le graphisme,

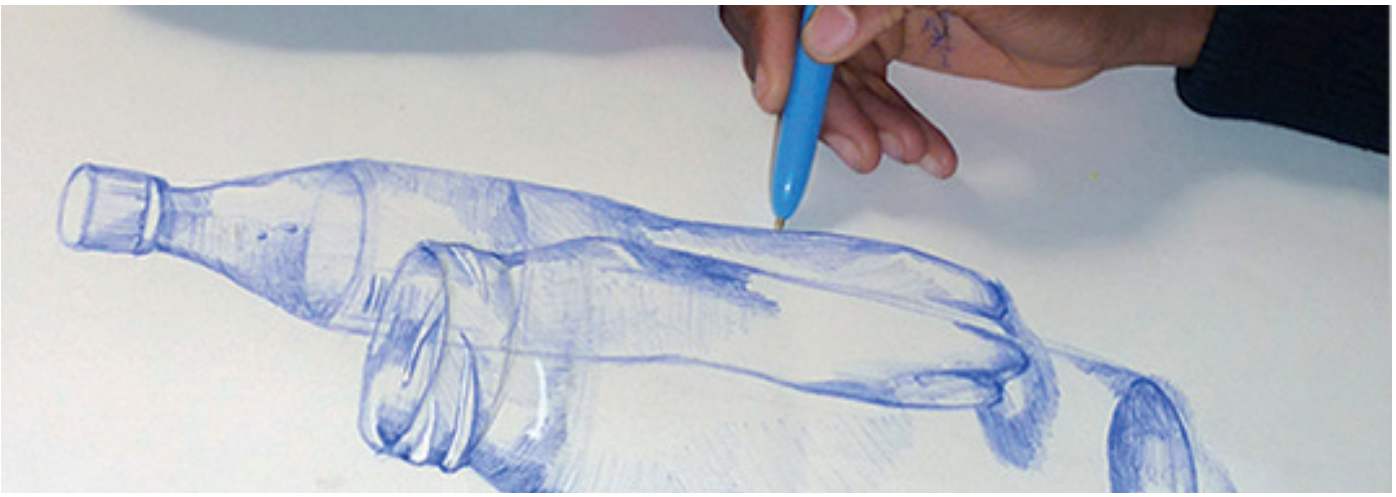
la publicité, l'expression graphique, le volume, etc.



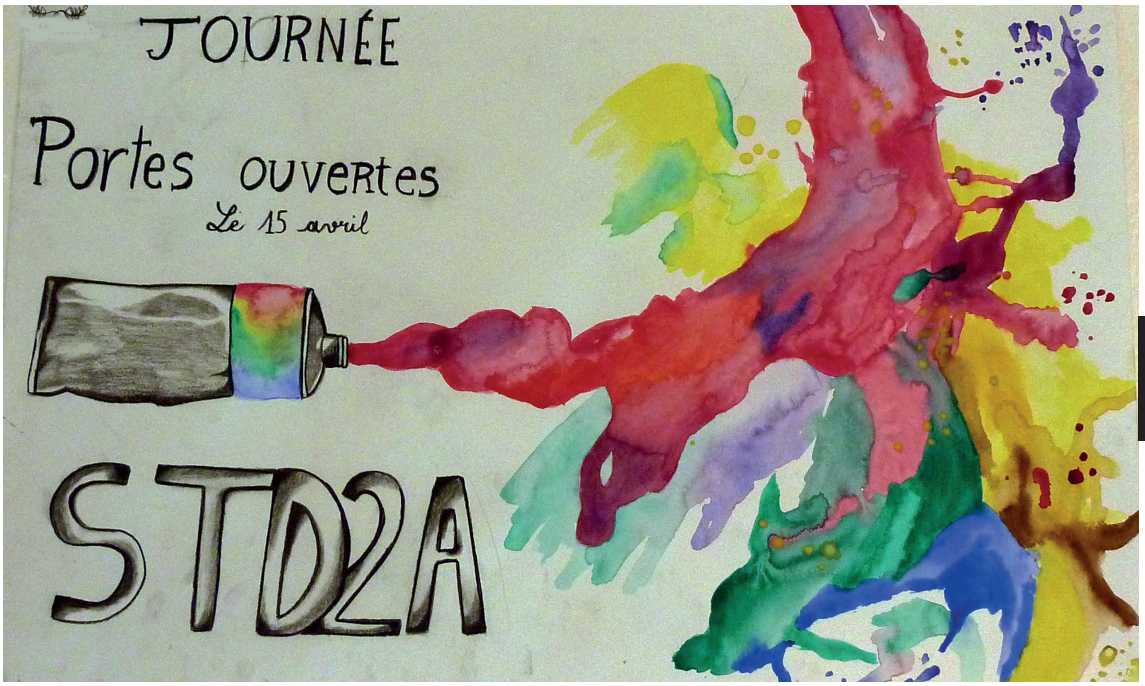


Argumenter

Expliquer ses choix



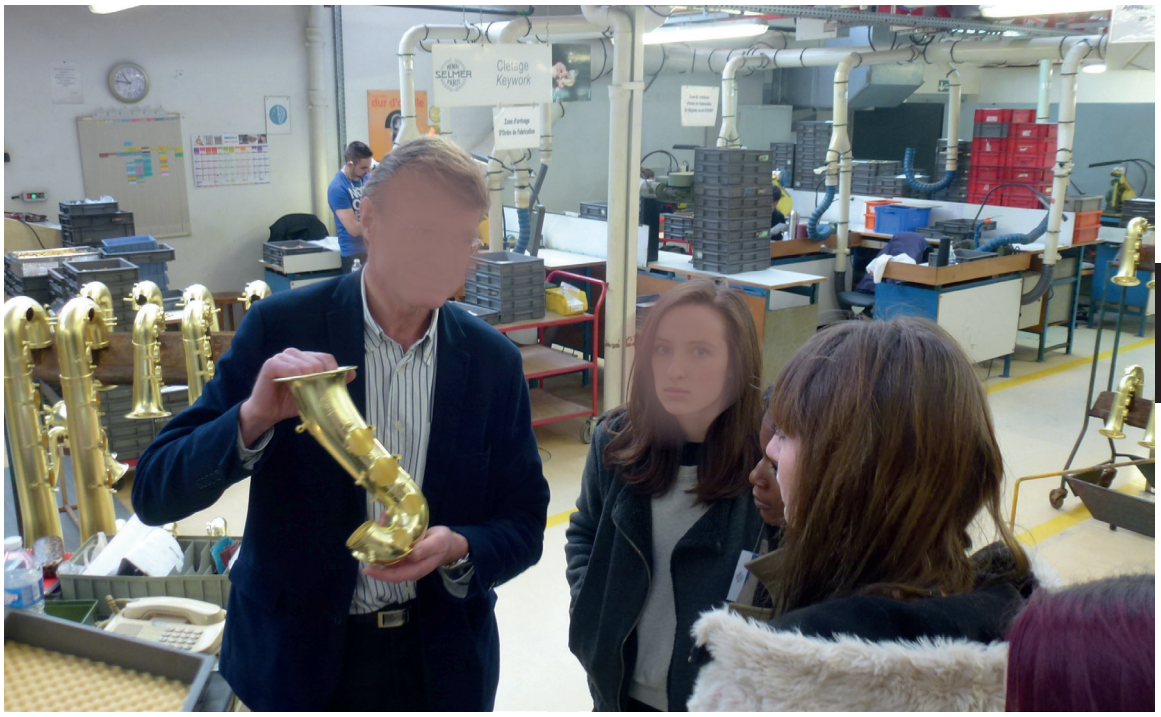
Produire un message



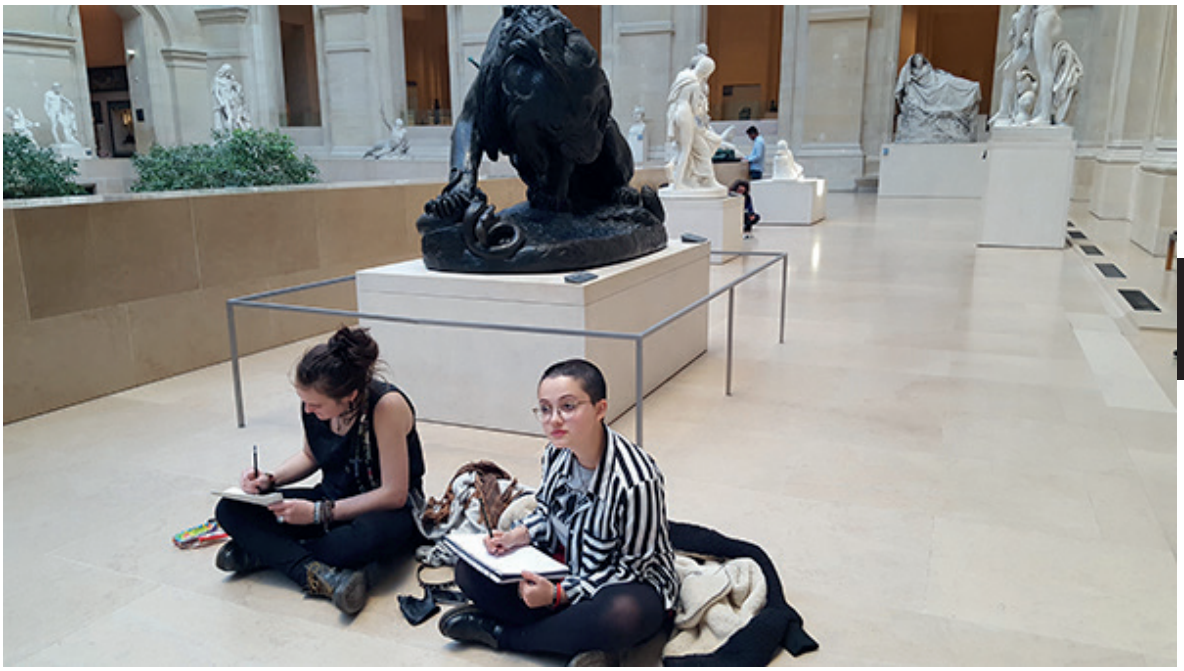
DIVERSITES ET SORTIES...

Musées, spectacles, conférence...

Les nombreuses sorties telles que les musées, les spectacles, les conférences, permettent aux élèves d'alimenter leurs idées et d'avoir une démarche créative cohérente. Ils doivent acquérir une ouverture d'esprit qui les amène vers une démarche artistique et leur apprenne à ne pas se cantonner à leur propre culture.



Alimenter leurs idées...



Acquérir une ouverture d'esprit

POURSUITES D'ETUDES ET INSERTION

La poursuite d'études est principalement orientée vers les BTS (Brevet de Technicien Supérieur - Bac+2), relatifs aux différents domaines du design (possibilité de poursuivre en DSAA (Diplôme Supérieur des Arts Appliqués - Bac+4) mais également vers les DMA (Diplôme des Métiers d'Arts - Bac+2), et des MASTERS (Bac+5 - Master Arts Appliqués, Master Création numérique...).

Les domaines sont variés : **graphisme, stylisme, architecture intérieure, création industrielle, design d'objet, restauration d'art, cinéma d'animation, jeux vidéo. À choisir en fonction de son projet professionnel.**

LES METIERS

Styliste de mode : le styliste de haute-couture est une star ! Cependant, la majorité des stylistes en exercice travaillent pour le prêt-à-porter, dans la plus grande discrétion.

Modéliste : dans la haute couture comme dans l'industrie du prêt-à-porter, c'est le modéliste qui donne vie au vêtement imaginé par le styliste.

Jeux vidéo : animateur 2d/3d, game designer, level designer etc.

Cinéma d'animation : il vous est possible de préparer en 3 ans le diplôme de concepteur et réalisateur de films d'animation, accessible après un bac, visant le métier d'animateur pour jeux vidéo et la licence professionnelle gestion de la production audiovisuelle (animation, cinéma et télévision).

Architecte : construction d'un immeuble ou d'un hôpital, réhabilitation de logements notamment sociaux, reconversion d'une usine en bureaux... Autant de projets qui ne peuvent pas voir le jour sans l'intervention d'un architecte.

Décorateur d'intérieur : s'occuper de l'aménagement d'un espace (maison, appartement), le rendre fonctionnel, esthétique et confortable.

Scénographe : le scénographe est un designer d'espaces ; il imagine, crée et met en place les décors d'une pièce de théâtre ou d'un film, en prenant en compte les différents espaces (scénes, salles) et leurs interactions ; la scénographie s'applique aussi aux musées et aux vitrines des grands magasins.

Directeur artistique : le rôle du directeur artistique ne se limite pas à la «créa» : c'est lui aussi qui supervise la réalisation de la campagne, une fois le projet validé par le client.

Illustrateur : imposant son propre style tout en répondant aux besoins de ses clients, l'illustrateur active son crayon ou sa palette graphique au gré des commandes et de son inspiration !

Graphiste : les nouveaux supports numériques sont autant de territoires à conquérir pour les graphistes mordus de technologies.

Maquettiste : si la lecture du journal est agréable, si la couverture du roman est jolie, si la plaquette publicitaire attire l'œil… c'est grâce au maquettiste qui a mis en pages ces documents !

Infographiste : l'infographie n'est pas une discipline solitaire : dans le secteur des jeux vidéo comme dans la presse, l'infographiste fait toujours partie d'une équipe pluridisciplinaire.

Designer industriel : élégance et fonctionnalité sont les deux crédos du designer industriel, qu'il dessine des grille-pains, des automobiles ou des pâtes alimentaires.