



TABLEAU CROISÉ DE NOTIONS /COMPÉTENCES

> le tableau présenté sur la page suivante permet, en répertoriant les quatre pôles qui structurent le programme, de croiser notions et compétences du programme et d'avoir ainsi une vision globale qui facilite la construction des progressions annuelles.

Il constitue par ailleurs, un outil d'aide pour vérifier, dans la perspective du contrôle en cours de formation (CCF) ou de l'épreuve ponctuelle, que les différentes notions et compétences ont été abordées dans les parcours de formation de l'élève en 2 ans (CAP) ou 3 ans (BAC PRO).

Ce tableau croisé s'organise autour des quatre pôles issus des programmes :

- Deux pôles de connaissances qui se rapportent aux savoirs et aux notions à maîtriser :
 - **Design et culture appliqués au métier**
 - **Ouverture artistique, culturelle et civique**

Pour chaque notion abordée, le degré d'acquisition attendu est à adapter en fonction du niveau de formation et des indicateurs présents dans le programme.
- Deux pôles qui se rapportent aux méthodes de conception et aux techniques de communication qui accompagnent l'appropriation des connaissances et la structuration des démarches. Ils permettent aux élèves d'établir des constats issus d'observations ou d'analyses, et de préciser des intentions de création. Ils sont associés aux compétences suivantes :
 - **S'approprier une démarche de conception**
 - **Communiquer son analyse ou ses intentions**

Les degrés de connaissance requis pour chaque notion abordée utilisent la même gradation à trois niveaux que le pôle Design et culture appliqués au métier.

NOTIONS / COMPÉTENCES

ARTS APPLIQUES CULTURES ARTISTIQUES

DESIGN & CULTURE APPLIQUES AU MÉTIER

COMPÉTENCES CI : investigation CE : exploration CR : réalisation CC : communication	CI.1	CI.2	CI.3	CI.4	CI.5	CE.1	CE.2	CE.3	CR.1	CR.2	CC.1	CC.2	CC.3	CC.4	CC.5	CC.6
	Rechercher, identifier, collecter des ressources documentaires.	Sélectionner, classer et trier différentes informations.	Analyser, comparer des œuvres ou des produits.	Situer des œuvres ou produits dans leur contexte de création.	Etablir des convergences entre différents domaines de création.	Respecter une demande, mettre en œuvre un cahier des charges.	Proposer des pistes de recherche variées et cohérentes en réponse à un problème posé.	Exploiter des références à des fins de conception.	Opérer des choix pertinents parmi les pistes de recherches.	Aporter des ajustements et finaliser la proposition.	Choisir des outils adaptés.	Etablir un relevé permettant d'engager une analyse et une recherche.	Analyser graphiquement des références.	Traduire graphiquement des intentions.	Justifier et argumenter.	Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale.
Statut de l'objet industriel et artisanal																
Relations à l'usage, à l'utilisateur																
Propriétés techniques et plastiques matériaux																
Relations entre caractéristiques techniques et plastiques																
Numérique dans design d'objet																
Nature et statut des médias imprimés et numériques																
Relations au destinataire																
Propriétés plastiques et techniques des médias imprimés et numériques																
Caractéristiques plastiques																
Numérique dans le design graphique																
Typologie et statut de l'espace																
Relation à l'usage et à l'utilisateur																
Propriétés techniques et plastiques des principaux matériaux																
Relations plastiques et techniques																
Le numérique dans le design d'espace																
Statut de l'objet artisanal																
Gestes et techniques																

OUVERTURE ARTISTIQUE, CULTURELLE ET CIVIQUE

Grandes notions du design																
Lien entre qualité artistique et exigence du geste professionnel dans les métiers d'art																
Œuvres, auteurs et mouvements relevant du patrimoine comme de la création contemporaine																
Incidence de l'évolution de la société, de l'évolution technique et technologique sur la création design et artisanale																
Contextes de production, d'échanges ou de création																
Grands enjeux qui conditionnent la création au XXIe																
Culture numérique																
Codes formels propres différentes cultures																
Liens entre divers champs de la création et entre les cultures																