

Organisation du domaine professionnel

UNITÉS COMMUNES A PLUSIEURS SPÉCIALITÉS DE BTS

■ L'unité « culture générale et expression » U. 1 du brevet de technicien supérieur Design de produits est commune aux brevets de techniciens supérieurs du secteur industriel appartenant au groupe I.

Les titulaires du BTS Design de produits ou de l'une des spécialités du groupe I qui souhaitent présenter une autre de ces spécialités sont, à leur demande, dispensés de l'obtention de l'unité « culture générale et expression ».

Les bénéficiaires de l'unité « culture générale et expression » au titre du BTS Design de produits ou de l'une des spécialités du groupe I qui souhaitent présenter une autre de ces spécialités sont, à leur demande, pendant la durée de validité du bénéfice, dispensés de l'obtention de l'unité « culture générale et expression ».

■ Les unités « Langue vivante étrangère » U. 2 et UF. 1 du brevet de technicien supérieur Design de produits sont communes aux brevets de techniciens supérieurs Design d'espace et Design de mode, textile & environnement.

Les titulaires du BTS Design de produits qui souhaitent présenter la spécialité Design d'espace et Design de mode, textile & environnement sont, à leur demande, dispensés de l'obtention des unités « Langue vivante étrangère ».

Les bénéficiaires des unités « Langue vivante étrangère » au titre du BTS Design de produits qui souhaitent présenter la spécialité Design d'espace et Design de mode, textile & environnement sont, à leur demande, pendant la durée de validité du bénéfice, dispensés de l'obtention des unités « Langue vivante étrangère ».

LE DIPLOME EST CONSTITUE DES UNITES SUIVANTES :

U. 1 Culture générale et expression

U. 2 Langue vivante étrangère 1.

U. 3 Mathématiques – Sciences.

U. 3.1 Mathématiques.

U. 3.2 Sciences physiques.

U. 4 Démarche créative.

U. 5 Epreuve professionnelle de synthèse.

U. 5.1 Dossier de travaux.

U. 5.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles.

U. 5.3 Projet de synthèse.

U. 6 Culture design et Technologies.

U. 6.1 Culture design.

U. 6.2 Technologies.

UF. 1 Langue vivante étrangère 2.

U. 1 Culture générale et expression	⇒	L'unité de « culture générale et expression » vise à évaluer les compétences définies par l'arrêté du 17 janvier 2005 fixant les objectifs, les contenus de l'enseignement et le référentiel des capacités du domaine de la culture générale et expression pour les brevets de technicien supérieur (Bulletin Officiel de l'éducation nationale du 17 février 2005).
U. 2 Langue vivante étrangère	⇒	L'unité englobe l'ensemble des capacités et compétences incluses dans le référentiel. Dans l'unité de langue vivante étrangère figurent trois axes fondamentaux : 1°) <i>Les objectifs</i> : - Maîtrise de la langue vivante étrangère dans une perspective professionnelle ; 2°) <i>Les compétences fondamentales</i> - compréhension orale d'informations à caractère professionnel, - expression orale : langue de communication, conversations de type simple au téléphone... 3°) <i>Les connaissances</i> ; - les bases linguistiques du programme des classes terminales, - la morpho-syntaxe de la langue utilisée dans les situations professionnelles ciblées, - terminologie, lexique du domaine professionnel.
U. 3.1 Mathématiques	⇒	L'unité « Mathématiques » englobe l'ensemble des objectifs, capacités, compétences et savoir-faire précisés dans le présent référentiel.
U. 3.2 Sciences physiques	⇒	L'unité « Sciences physiques » englobe l'ensemble des objectifs, capacités, compétences et savoir-faire précisés dans le présent référentiel.
U. 4. Démarche créative	⇒	Le candidat doit être capable : - d'analyser une problématique relevant du domaine des produits, - d'énoncer des orientations créatives, - de communiquer ses idées par des moyens graphiques, - de montrer des qualités de discernement et de cohérence, envisager des déclinaisons et évolutions possibles.
U. 5.1 Dossier de travaux personnels	⇒	Le candidat doit être capable : - d'expliquer une problématique relevant du domaine des produits, - de justifier des orientations créatives, - de communiquer ses idées oralement, - de montrer des qualités de discernement et de cohérence, envisager des déclinaisons et évolutions possibles.

U. 5.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles	⇒	Le candidat doit être capable de : - montrer sa compréhension de l'entreprise et de son domaine d'activité au travers de la rédaction du rapport de stage ou d'activités professionnelles.
U. 5.3 Projet de synthèse	⇒	Le candidat doit être capable : - d'analyser une situation réelle ou vraisemblable, observée en stage le cas échéant ; - de placer cette situation dans son contexte ; - de mettre en œuvre les démarches et les outils spécifiques nécessaires à la concrétisation du projet ; - de mener à son sujet une réflexion interrogative et critique ; - de soutenir oralement une démarche complète dans les domaines concernés.
U. 6.1 Culture design	⇒	Le candidat doit être capable : - d'analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; - de comprendre et repérer les articulations des signes propres aux domaines du design de produits, en relation avec l'ensemble des productions relevant des arts appliqués ; - de faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire ; - de communiquer par écrit.
U. 6.2 Technologies	⇒	Le candidat doit être capable : - d'analyser, commenter et conduire une réflexion argumentée à partir des documents proposés ; - de comprendre et repérer les articulations des signes propres aux domaines du design de produits, en relation avec l'ensemble des productions relevant des arts appliqués ; - de faire émerger des problématiques en s'appuyant sur les référents culturels et technologiques de l'ensemble du champ disciplinaire ; - de communiquer par écrit.
UF. 1 Langue vivante étrangère 2	⇒	L'unité englobe l'ensemble des capacités et compétences incluses dans le référentiel.

**TABLEAUX DES RELATIONS PRIVILEGIEES
CAPACITES / SAVOIRS TECHNOLOGIQUES ASSOCIES
POUR CHAQUE UNITE PROFESSIONNELLE**

**Démarche créative
U. 4.**

Compétences (les dimensions technologiques, plastiques, économiques, conceptuelles... sont omniprésentes dans les compétences C1.1 à C4.2 répertoriées ci-dessous)		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design
C1.1	Qualifier l'environnement du projet	●		●		●
C1.2	S'approprier la demande	●			●	●
C2.1	(Re) contextualiser le problème	●				●
C2.2	Déterminer la stratégie	●				
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception	●	●	●	●	●
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses	●	●		●	
C4.1	Étendre et croiser les propositions					
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs					
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème	●	●	●	●	●
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande					
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique					
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie					
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche	●	●	●	●	●
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti	●			●	
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche					
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée					
C6.1	Echanger et centraliser des informations					
C6.2	Communiquer ses intentions	●	●		●	
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique	●				●
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie	●				
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses	●			●	
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe					
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet					
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet					

ÉPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHÈSE
U. 5.1 Dossier de travaux personnels

Compétences		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design	S5 : Philosophie	S6 : Economie et gestion
C1.1	Qualifier l'environnement du projet	●		●		●	●	●
C1.2	S'approprier la demande							
C2.1	(Re) contextualiser le problème	●				●	●	●
C2.2	Déterminer la stratégie							
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception							
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses							
C4.1	Étendre et croiser les propositions							
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs							
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème	●	●	●	●	●	●	●
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande	●			●	●	●	
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique	●				●	●	
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie	●						●
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche							
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti							
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche							
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée	●						
C6.1	Echanger et centraliser des informations							
C6.2	Communiquer ses intentions	●	●		●			
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique	●				●	●	
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie	●						
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses							
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe	●		●	●	●		
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet	●	●					
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet	●	●					

ÉPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHÈSE
U. 5.2 Rapport de stage ou d'activités professionnelles

Compétences		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design	S5 : Philosophie	S6 : Economie et gestion
C1.1	Qualifier l'environnement du projet	●		●		●		●
C1.2	S'approprier la demande							
C2.1	(Re) contextualiser le problème							
C2.2	Déterminer la stratégie							
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception							
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses							
C4.1	Étendre et croiser les propositions							
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs							
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème							
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande							
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique							
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie							
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche							
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti							
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche							
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée							
C6.1	Echanger et centraliser des informations	●	●	●		●		●
C6.2	Communiquer ses intentions							
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique							
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie							
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses							
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe	●		●	●	●		●
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet							
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet							

ÉPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHÈSE
U. 5.3 Projet de synthèse

Compétences		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design	S5 : Philosophie	S6 : Economie et gestion
C1.1	Qualifier l'environnement du projet	●		●		●	●	●
C1.2	S'approprier la demande							
C2.1	(Re) contextualiser le problème	●				●	●	●
C2.2	Déterminer la stratégie	●						
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception	●	●	●	●	●		
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses							
C4.1	Étendre et croiser les propositions	●						
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs	●						
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème							
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande							
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique	●				●	●	
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie	●		●				●
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche							
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti	●			●			●
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche	●				●		
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée	●						
C6.1	Echanger et centraliser des informations	●	●	●		●		
C6.2	Communiquer ses intentions	●			●			
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique	●					●	
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie	●				●		●
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses	●			●			
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe	●		●	●	●		
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet	●	●					
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet	●	●					

ÉPREUVE DE CULTURE DESIGN ET TECHNOLOGIES
U. 6.1 Culture design

Compétences		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design
C1.1	Qualifier l'environnement du projet					
C1.2	S'approprier la demande					●
C2.1	(Re) contextualiser le problème			●		●
C2.2	Déterminer la stratégie					
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception					
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses			●		●
C4.1	Étendre et croiser les propositions			●		●
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs					
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème					●
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande					●
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique					●
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie					
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche					
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti					
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche					
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée					
C6.1	Echanger et centraliser des informations			●		●
C6.2	Communiquer ses intentions			●		●
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique					●
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie					
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses					●
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe					
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet					
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet					

ÉPREUVE DE CULTURE DESIGN ET TECHNOLOGIES
U. 6.2 Technologies

Compétences		S1 : Atelier de conception	S1.1 : Atelier 3D	S2 : Technologies	S3 : Pratique plastique	S4 : Culture design
C1.1	Qualifier l'environnement du projet					
C1.2	S'approprier la demande			●		
C2.1	(Re) contextualiser le problème			●		●
C2.2	Déterminer la stratégie					
C3.1	Mettre en œuvre des outils de création et de conception					
C3.2	Proposer et choisir des hypothèses			●		●
C4.1	Étendre et croiser les propositions			●		●
C4.2	Elaborer et construire le projet selon différents objectifs					
C5.1	Vérifier, évaluer la compréhension du problème			●		
C5.2	Vérifier, évaluer l'appropriation de la demande			●		
C5.3	Vérifier, évaluer la pertinence de la problématique			●		
C5.4	Vérifier, évaluer l'efficacité de la stratégie définie					
C5.5	Vérifier, évaluer l'efficacité des moyens de la recherche					
C5.6	Vérifier, évaluer le choix et la proposition des hypothèses et du parti					
C5.7	Vérifier, évaluer la structure et l'approfondissement de la recherche					
C5.8	Vérifier, évaluer la concrétisation du projet par des moyens graphiques, plastiques, techniques, conceptuels et par une méthodologie adaptée					
C6.1	Echanger et centraliser des informations			●		●
C6.2	Communiquer ses intentions			●		●
C6.3	Mettre en évidence et expliciter la problématique			●		
C6.4	Mettre en évidence et expliciter la stratégie					
C6.5	Mettre en évidence et expliciter des hypothèses			●		
C6.6	Dialoguer à l'intérieur d'un groupe					
C6.7	Choisir et mettre en œuvre les modes plastiques de concrétisation du projet					
C6.8	Choisir et mettre en œuvre les moyens adéquats de présentation du projet					