

SESSION 2026

CAPLP
CONCOURS EXTERNE

Section
DESIGN ET MÉTIER D'ART

Option
DESIGN

Épreuve écrite disciplinaire appliquée

L'épreuve place le candidat en situation de produire une analyse critique de documents puis de construire une séquence pédagogique à partir d'un sujet donné par le jury. La séquence pédagogique s'inscrit dans les programmes et référentiels du lycée professionnel.

Elle permet de vérifier que le candidat est capable de proposer une séquence en lien direct avec l'analyse graphique et écrite d'une documentation visuelle ou textuelle portant sur la conception/création et la réalisation en design ou en métiers d'art.

L'épreuve est spécifique à l'option choisie.

Durée : 5 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de la calculatrice est rigoureusement interdit.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

NB : Conformément au principe d'anonymat, votre copie ne doit comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé consiste notamment en la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de la signer ou de l'identifier.

Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.

Tournez la page S.V.P.

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie. Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

CAPLP EXTERNE – DESIGN ET MÉTIERS D'ART **Option Design**

➤ Concours externe du CAPLP de l'enseignement public

Concours	Section/option	Épreuve	Matière
EFE	6505J	102	9312

➤ Concours externe du CAPLP de l'enseignement privé

Concours	Section/option	Épreuve	Matière
EFF	6505J	102	9312

SUJET

« ADAPTER »

DOCUMENTS

1. **Logitech® et Microsoft®**, *Kit Logitech G Adaptive Gaming pour Manette Adaptative Xbox*, 2019.
2. **Audrey DODO**, designer, *Fermer les yeux pour voir*, étiquettes, 2008.
3. **iCandy®**, marque de poussettes, *MiChair*, chaise, 2016.
4. **Edge Design Institute LTD**, studio de design, *The Cascade*, mobilier urbain, Hong Kong, 2006.

DEMANDE

Analyse

Vous analyserez et confronterez les documents au regard du thème proposé. Votre réflexion vous conduira à faire émerger le sens et les enjeux des productions, à identifier et à articuler des notions et des principes de conception et de réalisation.

Exploration

À partir de votre analyse, vous proposerez des pistes d'exploitations pédagogiques dans un contexte d'enseignement en lycée professionnel.

Définition de la séquence

Vous définirez une séquence d'enseignement inscrite dans les programmes d'arts appliqués et cultures artistiques. Vous choisirez un niveau de classe, une spécialité ou une famille de métiers et un contexte de mise en œuvre. Vous développerez votre stratégie pédagogique pour atteindre les objectifs d'apprentissage visés.

Communication

L'ensemble de votre réflexion prendra la forme d'une production écrite et graphique sur des planches numérotées de format A3.

ÉVALUATION

- Rigueur et cohérence de la démarche d'analyse.
- Richesse et pertinence des pistes d'exploitations pédagogiques.
- Cohérence de la séquence au regard des objectifs énoncés.
- Efficacité de la communication écrite et graphique.

DOCUMENT 1



Logitech® et Microsoft®, Kit Logitech G Adaptive Gaming pour Manette Adaptative Xbox, 2019.

NOTE ADDITIONNELLE

Pour faciliter la vie des joueurs à mobilité réduite ou souffrant d'un handicap, le Kit de Logitech® s'adapte à la Manette Adaptative Xbox de Microsoft®.

Il se compose de trois petits et gros boutons, de quatre boutons dits « tactiles » (sensitifs), de deux gâchettes à course réglable, des étiquettes pré-imprimées et personnalisables à apposer sur les dispositifs, des dragonnes en velcro et de petites surfaces de jeu que l'on peut accrocher avec des boucles et des crochets et qui empêcheront les modules de commandes de glisser.

DOCUMENT 2

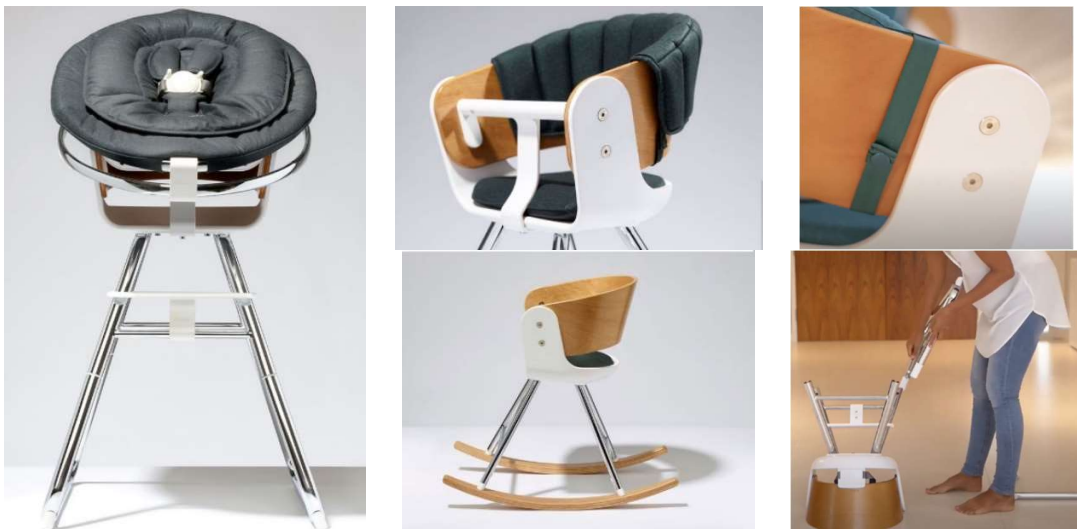


Audrey DODO, designer, *Fermer les yeux pour voir*, étiquettes, 2008.

NOTE ADDITIONNELLE

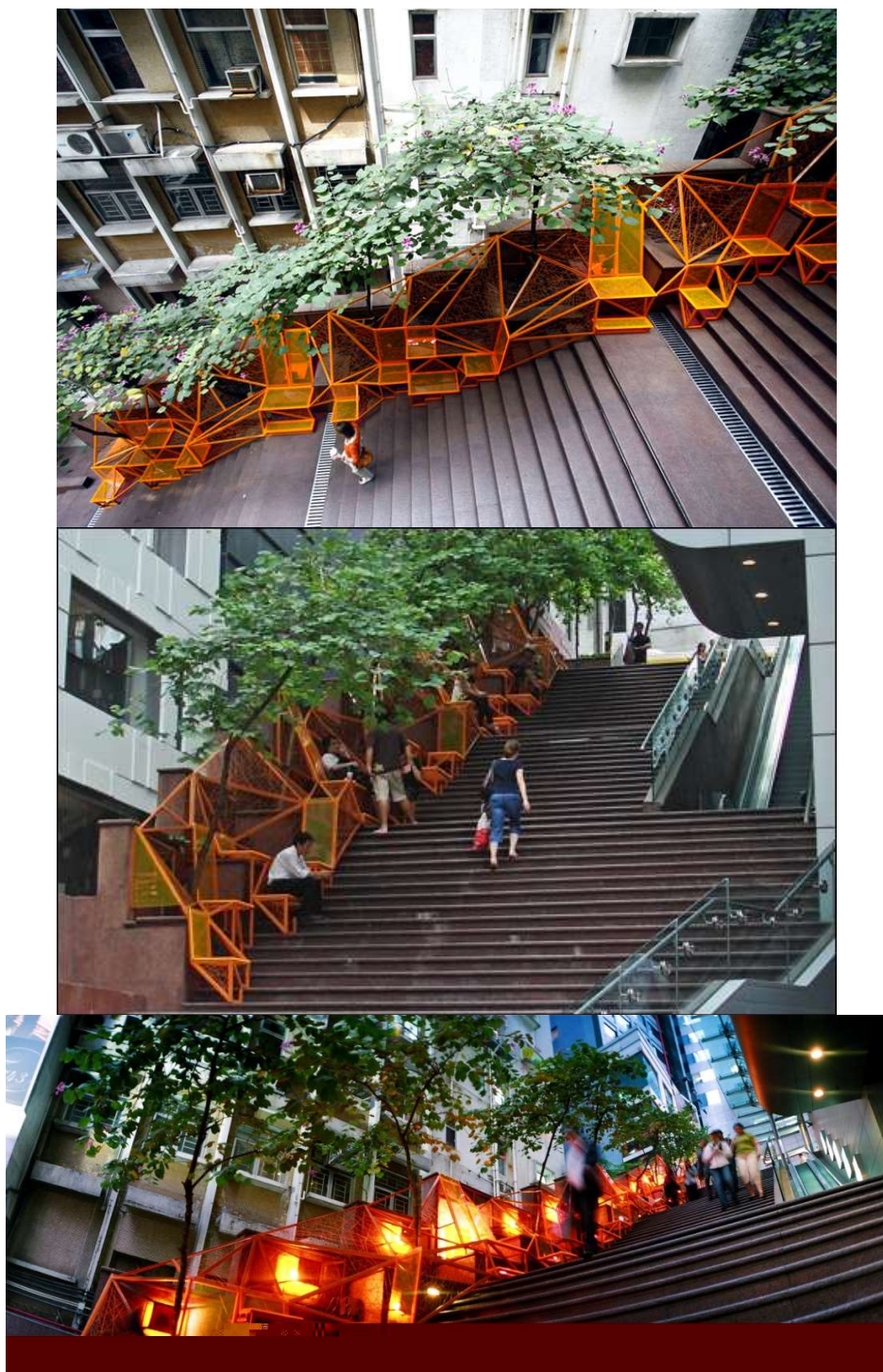
« Fermer les yeux pour voir » propose un nouveau langage graphique et tactile qui prend en compte les besoins de l'ensemble de la population : non-voyants, malvoyants et voyants.

DOCUMENT 3



iCandy®, marque de poussettes, MiChair, chaise, 2016.

DOCUMENT 4



Edge Design Institute LTD, studio de design, *The Cascade*, mobilier urbain, Hong Kong, 2006.

NOTE ADDITIONNELLE

Une cascade de marches répond à la topographie du site. Les arbres sont conservés intacts tandis que les besoins d'éclairage sont intégrés dans la structure.