

SESSION 2006

CAP EMPLOYÉ TECHNIQUE DE COLLECTIVITÉ

ÉPREUVE: EXPRESSION ESTHÉTIQUE

Ce dossier comprend 5 feuilles:

Couverture du dossier : 1 format A3

Sujet n°1: 2 formats A3 .

Sujet n°2: 2 formats A3.

Vous avez le choix entre le sujet n°1 et le sujet n°2.

Sujet n°1: folios 2/5 et 3/5 (feuilles à rendre à l'issue de l'épreuve : folios 2/5 et 3/5)

Sujet n°2: folios 4/5 et 5/5 (feuilles à rendre à l'issue de l'épreuve : folios 4/5 et 5/5)

CAP	Spécialité : Employé Technique de Collectivité Code de spécialité : 503915	Durée : 2 h	Session : 2006
Épreuve : Expression esthétique	N° Sujet : 06 - 28	Coefficient: 2	Folio 1 / 5

SUJET N°1 : DE LA SOURCE A L'INSPIRATION

Les designers s'inspirent souvent d'objets ou d'éléments lointains de leurs créations, et c'est quelquefois une forme, un accessoire ou un nom qui nous aident à retrouver leurs sources d'inspiration.

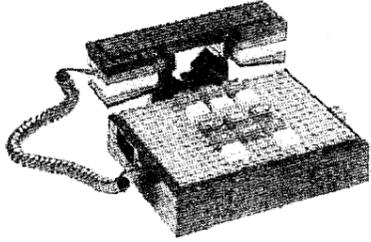
1. OBSERVER / ANALYSER

1.1 Observez cette chaise ci-contre. De quel personnage célèbre de dessin animé est-elle inspirée ? :.....
Quels sont les éléments de la chaise qui vous ont permis de le reconnaître ? :



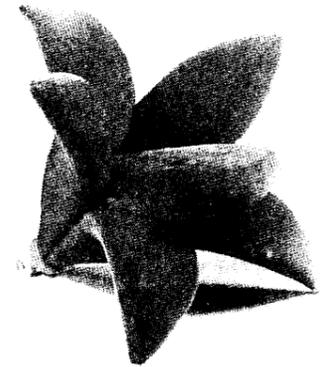
1.2 Ces 6 objets ont des sources d'inspiration différentes et identifiables. Retrouvez-les dans la liste ci-dessous. Écrivez leur nom en face de chaque objet et précisez ce qui vous a permis de les identifier.

Une fleur – un casque de guerrier samourai – un gratte-ciel – des bonbons – une voiture américaine – des Lègos



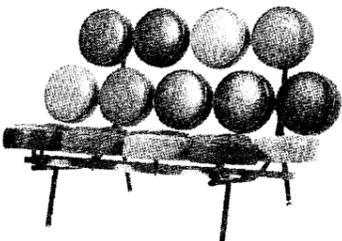
La source d'inspiration de ce téléphone est :
.....
.....

Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....



La source d'inspiration de ce fauteuil est :
.....
.....

Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....



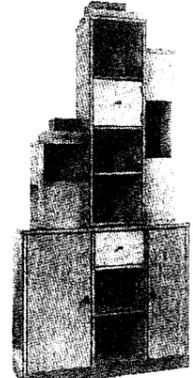
La source d'inspiration de ce fauteuil est :
.....
.....

Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....



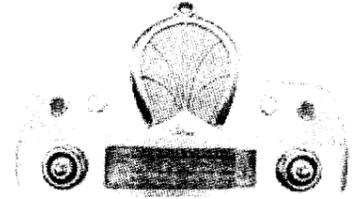
La source d'inspiration de ce bâtiment est :
.....
.....

Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....



La source d'inspiration de ce meuble est :
.....
.....

Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....



La source d'inspiration de cette radio est :
.....
.....

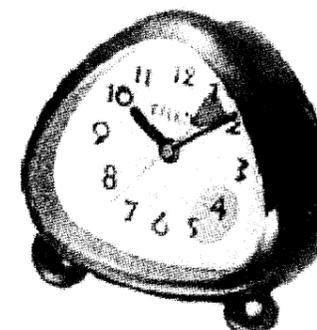
Les éléments qui m'ont permis de l'identifier sont :
.....
.....

2. RÉALISER sujet :

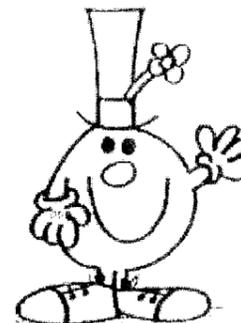
Une entreprise décide de fabriquer des réveille - matin inspirés de la fameuse série de livres pour enfants, **MONSIEUR ET MADAME** de **Roger Hargreaves** et fait appel à votre imagination. Pour vous aider, elle vous propose de suivre l'exemple d'une progression sur le folio 3/5 .

2.1 Mais tout d'abord, reliez à l'aide d'une flèche les mots aux éléments qui composent le réveille-matin ci-dessous.

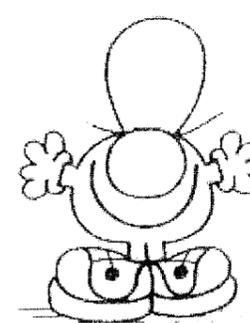
- Pieds
- Aiguilles
- Fond d'écran
- Bouton d'arrêt de la sonnerie
- Chiffres



Personnages de « MONSIEUR ET MADAME » de Roger Hargreaves



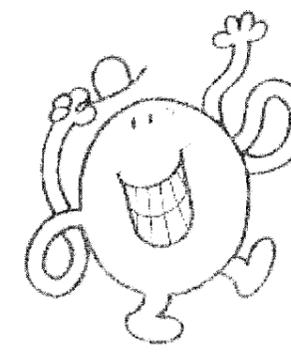
Monsieur Rigolo



Monsieur Bizarre



Monsieur Maladroit



Monsieur Chatouille



Madame Beauté



Madame Je-sais-tout



Madame Indécise



Madame Prudente

ÉVALUATION :

- Justesse des réponses et pertinence des justifications 1.1..... 1 point
- 1.2..... 6 points
- 2.1..... 1 point

Respect des progressions et adéquation des éléments choisis sur les deux personnages avec les composants des réveils..... 8 points
Qualité graphique des deux projets finalisés..... 4 points

CAP	Spécialité : Employé Technique de Collectivité	Durée : 2h	Session : 2006
	Code de spécialité : 503915		
Épreuve : Expression esthétique		Coefficient : 2	Folio 2 / 5
N° Sujet : 06 - 28			

RÉALISER (suite) : Recherchez 2 projets de réveille - matin en suivant l'exemple de la progression utilisée à partir de « Madame Acrobate » ci-dessous.

- Projet n°1 à partir de l'un des 4 « Monsieur.... » proposés et Projet n°2 à partir de l'une des 4 « Madame.... » proposées.

- Des éléments graphiques et objets nouveaux, mais respectant le caractère du personnage, peuvent être ajoutés. Couleurs libres. Réalisation au crayon HB puis aux crayons de couleur.

Exemple →  **Madame Acrobate**

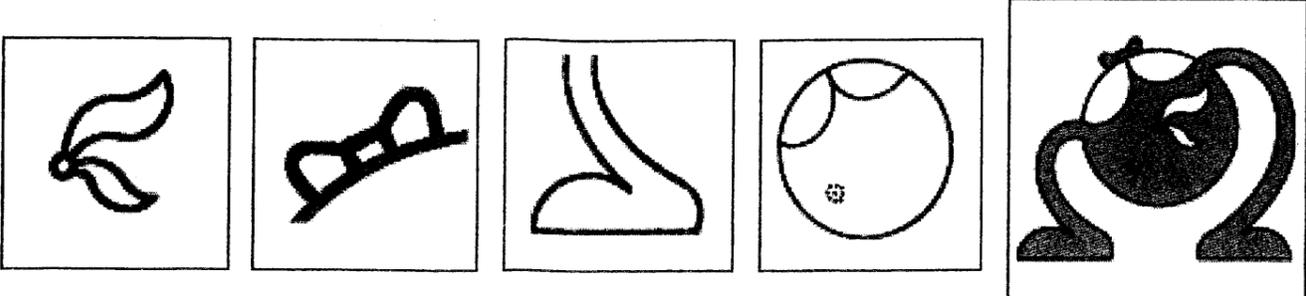
Pour les aiguilles : La queue de cheval

Pour le bouton d'arrêt de la sonnerie : Le nœud

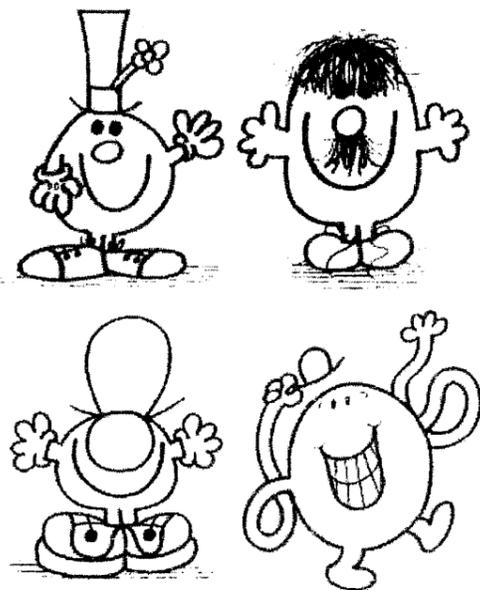
Pour la stabilisation : La jambe et le pied

Pour le cadran : Les cheveux et les taches de rousseur

Projet final de réveil. Ici, les chiffres ne sont plus nécessaires.



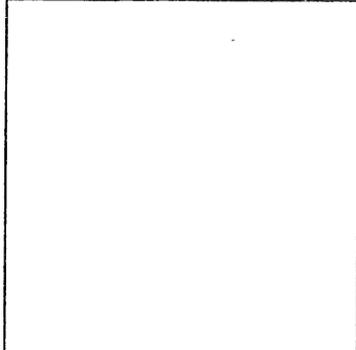
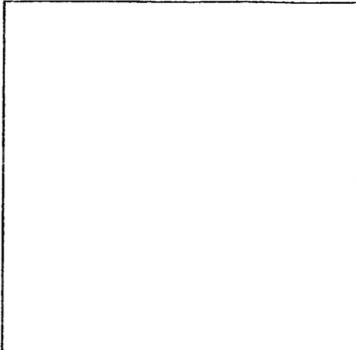
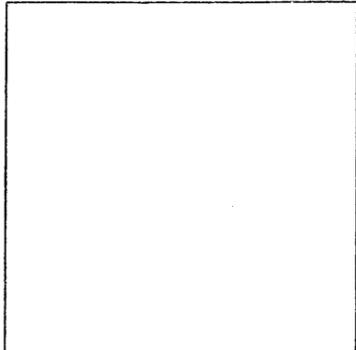
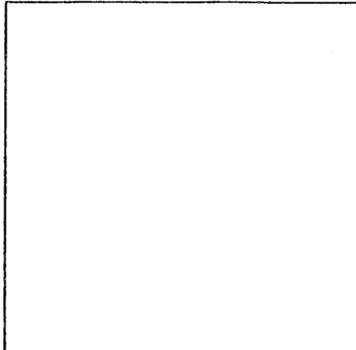
Indiquez sur les lignes en pointillés le nom des personnages choisis et les éléments utilisés : par exemple, la queue de cheval pour les aiguilles du réveil de Madame Acrobate.



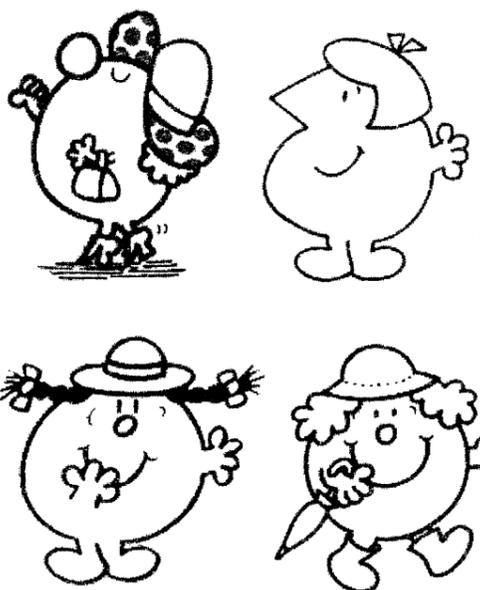
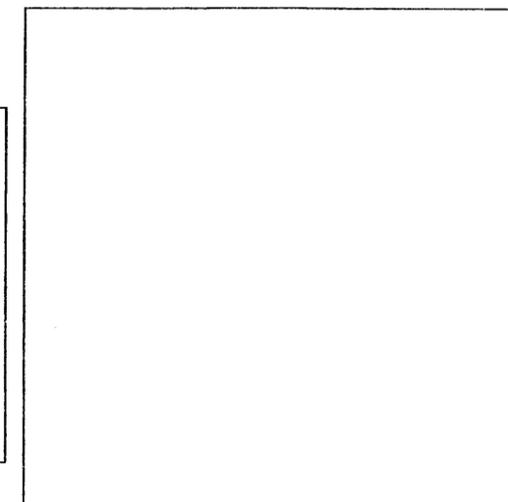
Projet n°1

Nom du personnage choisi :

Monsieur.....

Pour les aiguilles :	Pour le bouton d'arrêt de la sonnerie :	Pour la stabilisation du réveil :	Pour le cadran :
			

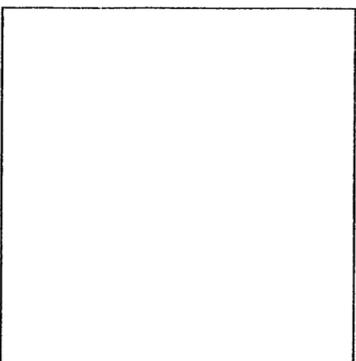
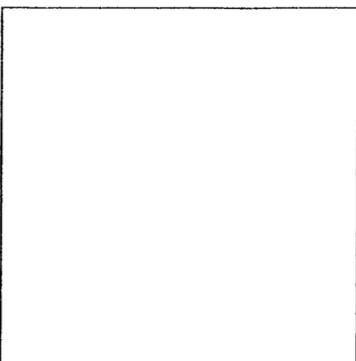
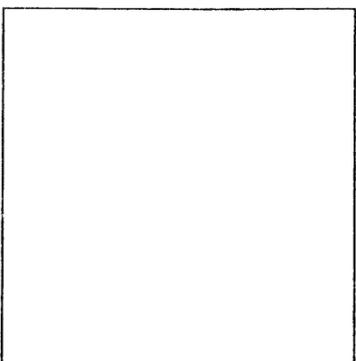
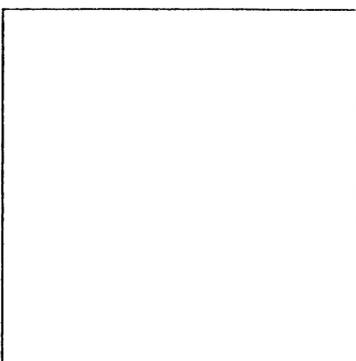
Projet finalisé du réveil en couleurs



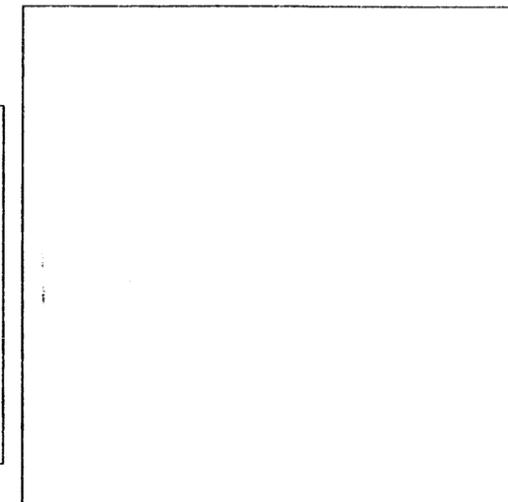
Projet n°2

Nom du personnage choisi :

Madame.....

Pour les aiguilles :	Pour le bouton d'arrêt de la sonnerie :	Pour la stabilisation du réveil :	Pour le cadran :
			

Projet finalisé du réveil en couleurs



CAP

Spécialité : Employé Technique de Collectivité

Code de spécialité : 503915

Durée :
2h

Session :
2006

Épreuve : Expression esthétique

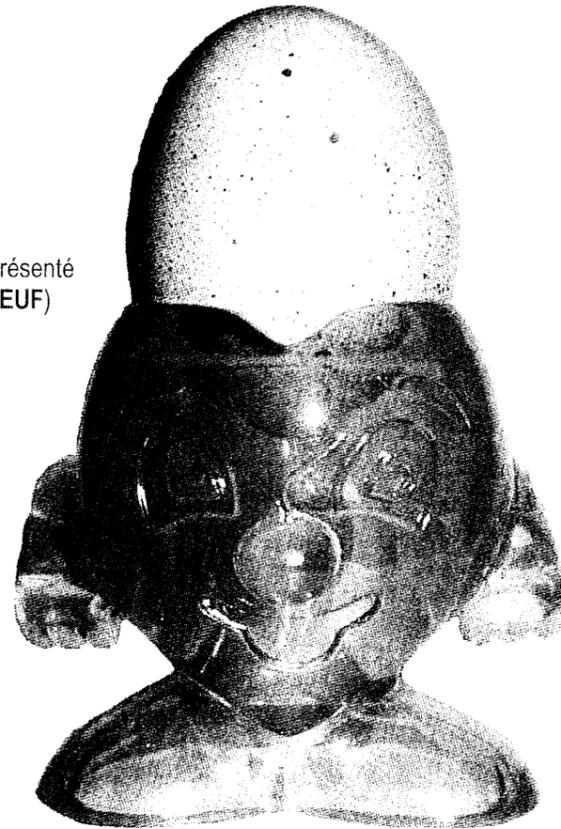
N° Sujet : 06 - 28

Coefficient:
2

Folio
3 / 5

SUJET N° 2 : LE COQUETIER

Un commerçant souhaite offrir à ses clients des coquetiers en cadeau pour l'achat d'une boîte d'œufs.
Il vous demande d'imaginer la forme de ces coquetiers qui seront en plastique et représenteront des personnages de la famille « TÊT'DOEUF », mascotte de la marque.



Un premier personnage vous est présenté en exemple : le fils (RÉMI TÊT'DOEUF)

1. ANALYSE

Voir ci-contre

2. RÉALISATION :

Sur le folio 5/5 (partie gauche), on vous demande de représenter 2 "personnages - coquetiers" :

- le grand-père « mécanicien »,
- et la sœur « fermière », en vous inspirant de l'exemple donné.

Pour cela, vous disposez de certains éléments appartenant aux métiers des deux personnages que vous devez imaginer (folio 5/5 partie droite).

Après les avoir sélectionnés (yeux, nez, bouche, bras, chaussures...), vous les combinerez pour reconstituer les deux coquetiers.

Réalisation au crayon HB, puis au feutre noir fin.

ÉVALUATION :

Justesse des réponses et pertinence des justifications : Question 1.1 : 1 point / question 1.2 : 3 points

Justesse des réponses : question 1.3 :6 points

Adéquation des éléments choisis avec les deux métiers :8 points

Qualité plastique de la réalisation.....2 points

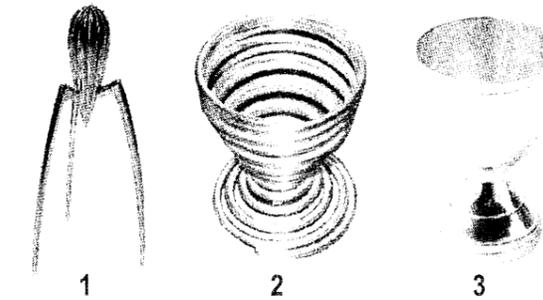
1. ANALYSE

Un coquetier



1. 1. Quelle est la fonction d'un coquetier ? (A quoi ça sert ?) :

1. 2. Lequel de ces 3 objets ne peut-être un coquetier ? : n°.....



Pourquoi ? :

.....
.....
.....

1. 3. Observez les coquetiers ci-dessous.

- Quels coquetiers utilisent la forme d'un animal, d'un personnage ? : n°.....
- Après avoir observé leurs formes et leurs décors, associez les coquetiers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 deux par deux. (le n° 1 avec le n°.....) - (le n° 2 avec le n°.....) - (le n° 3 avec le n°.....) - (le n° 4 avec le n°.....)

1	2	3
4	5	6
7	8	9

C.A.P.

Spécialité : **Employé technique de collectivité**

Code Spécialité : 50 39 15

Durée :
2h

Session :
2006

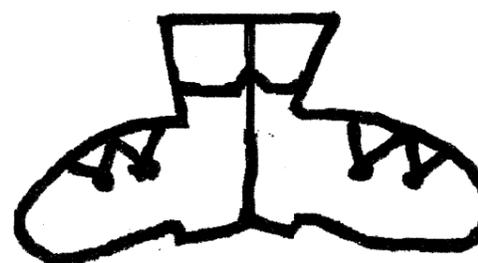
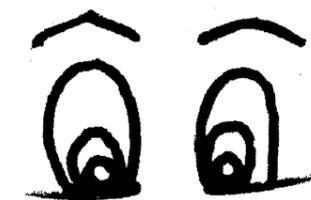
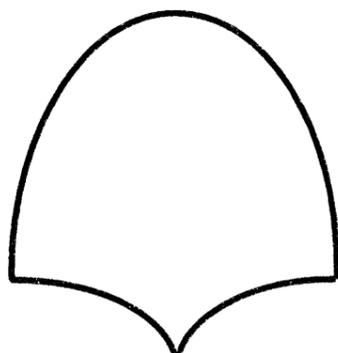
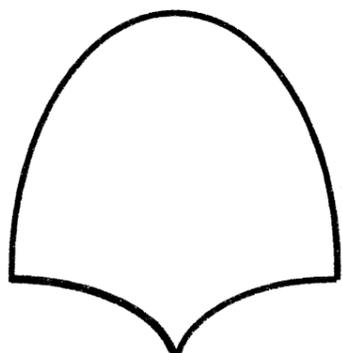
Épreuve : **Expression esthétique**

N° Sujet : 06 - 28

Coefficient:
2

Folio :
4 / 5

Exemple
du personnage – coquetier « RÉMI »
dessiné au trait.



Le grand-père « Mécanicien »

La sœur « Fermière »

C.A.P.	Spécialité : Employé technique de collectivité	Durée : 2h	Session : 2006
	Code Spécialité : 50 39 15		
Épreuve : Expression esthétique		Coefficient : 2	Folio : 5 / 5
		N° Sujet : 06 - 28	