

**BACCALAUREAT PROFESSIONNEL****ARTISANAT ET METIERS D'ART****Option : Vêtement et accessoire de mode****Epreuve E 2 – Epreuve de technologie et histoire de l'art et du costume****Sous - épreuve pratique A2 : Préparation d'une fabrication  
2ème partie Mise au point d'un produit****U 21**

Durée : 3 heures

Coefficient 1,5

Compétences sur lesquelles porte l'épreuve :

C 112 : Identifier les types d'information esthétique et technique nécessaires.

C 211 : Rechercher, comparer, choisir et traduire une solution esthétique et technique.

C 221 : Rechercher les solutions technologiques adaptées.

**Le candidat traitera les documents correspondant à son champ d'application**Ce sujet comporte 18 documents repérés de 01/18 à 18/18

Présentation de l'épreuve

01/18

**Premier dossier****Structure de l'épreuve****02/18****document à rendre**

Catalogue veste ou manteau

03 - 04/18

Catalogue besace ou sac à dos

05 - 06/18

**Deuxième dossier**

Structure de l'épreuve

07/18

Modèle FACOM

08/18

**Solution technologique****09/18****document à rendre****Descriptif, nomenclature****10/18****document à rendre****Troisième dossier**

Structure de l'épreuve

11/18

**Etude des matériaux****12/18****document à rendre : vêtement****Etude des matériaux****13/18****document à rendre : fourrure****vêtement de peau  
maroquinerie****Quatrième dossier****Structure de l'épreuve****14/18****document à rendre****Ordre de montage (suite)****15/18****document à rendre**

Catalogue des différentes poches

16/18

**Cinquième dossier**

Structure de l'épreuve - vêtement

17/18

- vêtement de peau

- fourrure

Structure de l'épreuve - maroquinerie

18/18

Disquette ressources

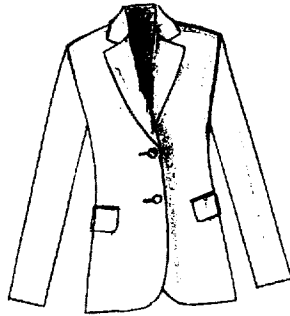


CATALOGUE « VESTE ou MANTEAU »

KATE



LILAS



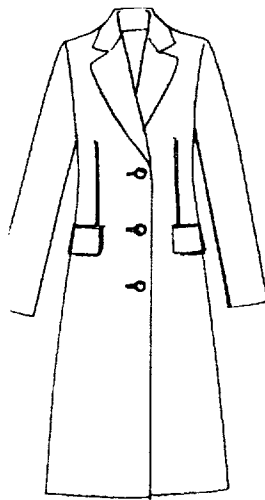
CLAIRE



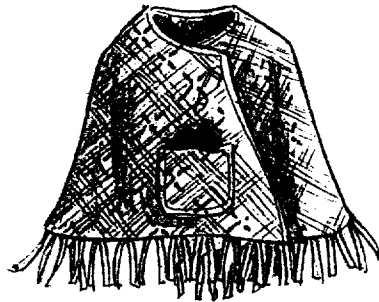
LISE



MUGUET



CORRINE



JULIETTE



LOUISE



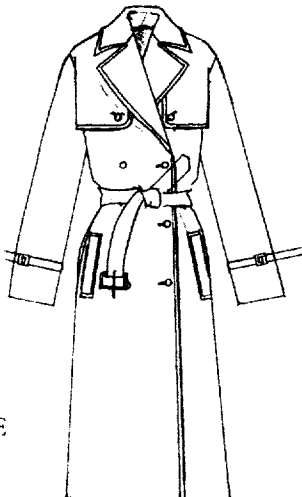
PAULINE



PAUL



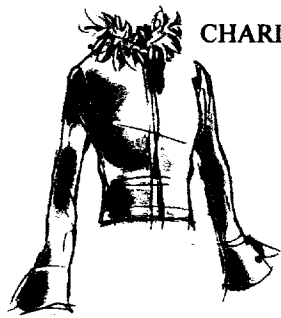
ZOE



SALOME



CATALOGUE « VESTE ou MANTEAU »

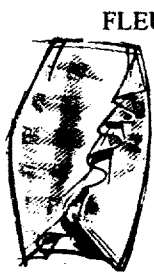
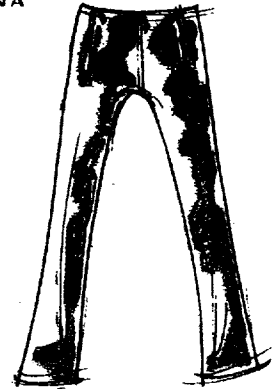


CHARLOTTE



JANE

ANNA



FLEUR

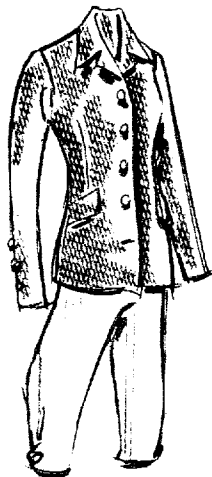


JULIE

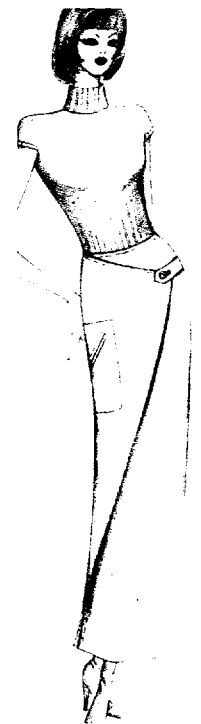
EVE



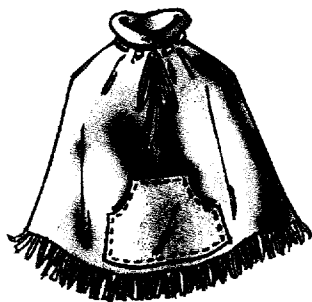
FRANCE



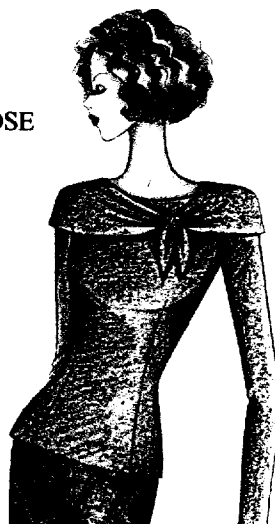
FELICIE



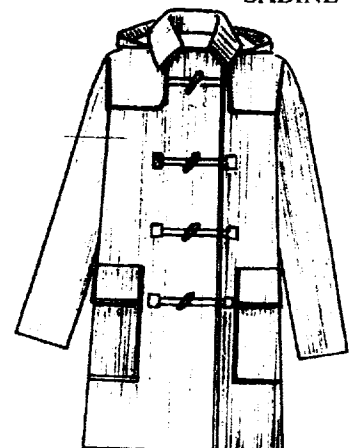
INES



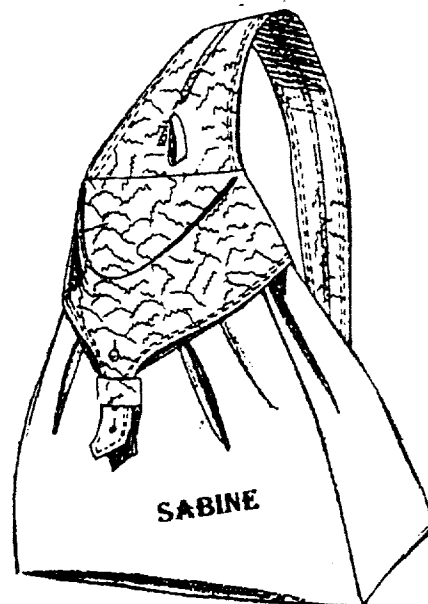
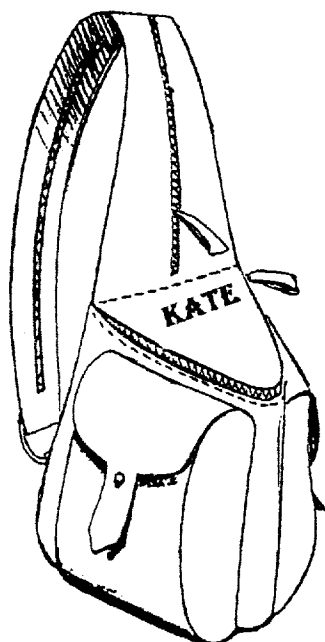
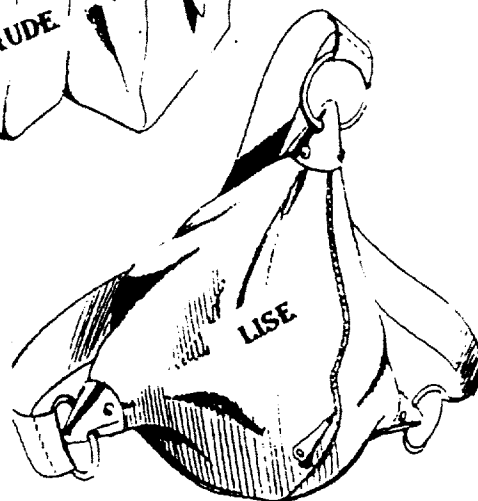
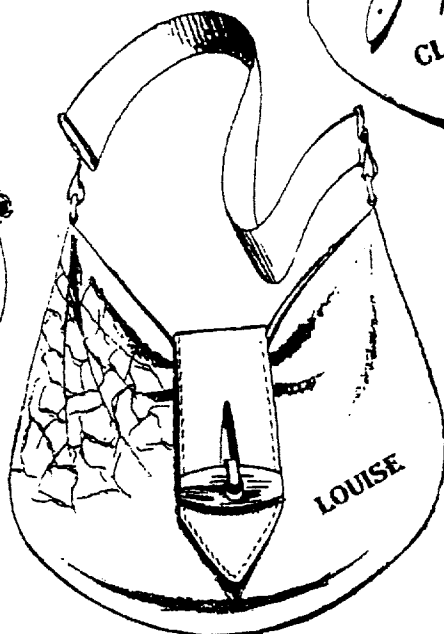
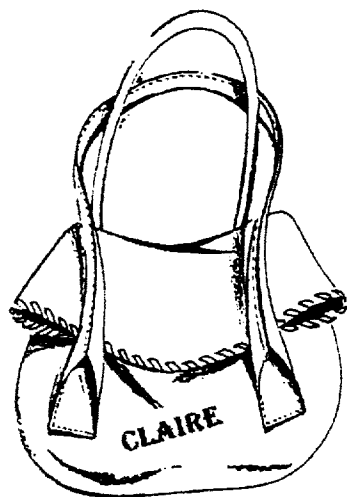
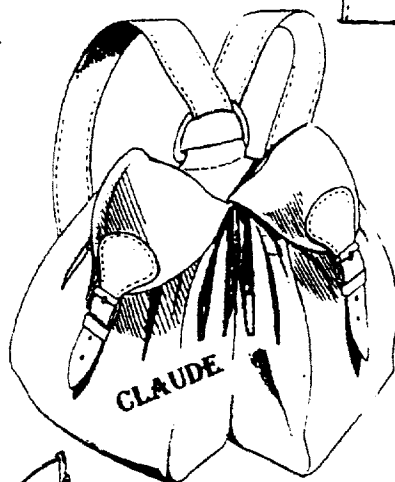
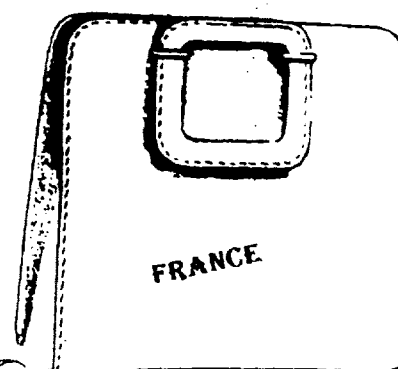
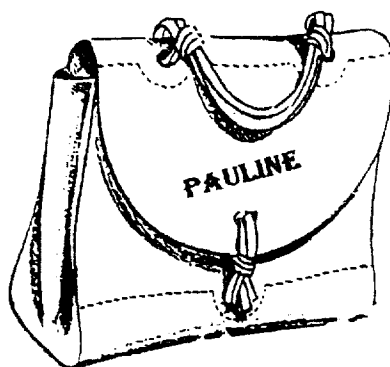
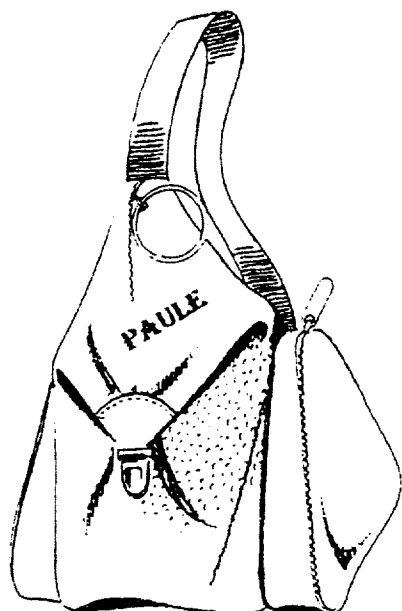
ROSE



SABINE



CATALOGUE « BESACE ou SAC A DOS »



CATALOGUE « BESACE ou SAC A DOS »



**DEUXIEME DOSSIER****Tous champs d'application****SUJET**

Le modèle « **FACOM** » de la collection « DETROIT 2001 » sera repris dans la collection 2002.

Il sera réalisé :

- en gore-tex ®.(pour le champ d'application vêtement)
- en gore-tex ® et vison.(pour le champ d'application fourrure)
- en veau velours.(pour le champ d'application vêtement de peau)
- en vachette foulonnée.(pour le champ d'application maroquinerie)

**Champs d'application : vêtement, vêtement de peau, fourrure**

- Proposer deux autres moyens de fermeture pour le milieu devant :
  - Invisible avec boutonnères et boutons.
  - Fantaisie avec glissière apparente.

**Champ d'application : maroquinerie**

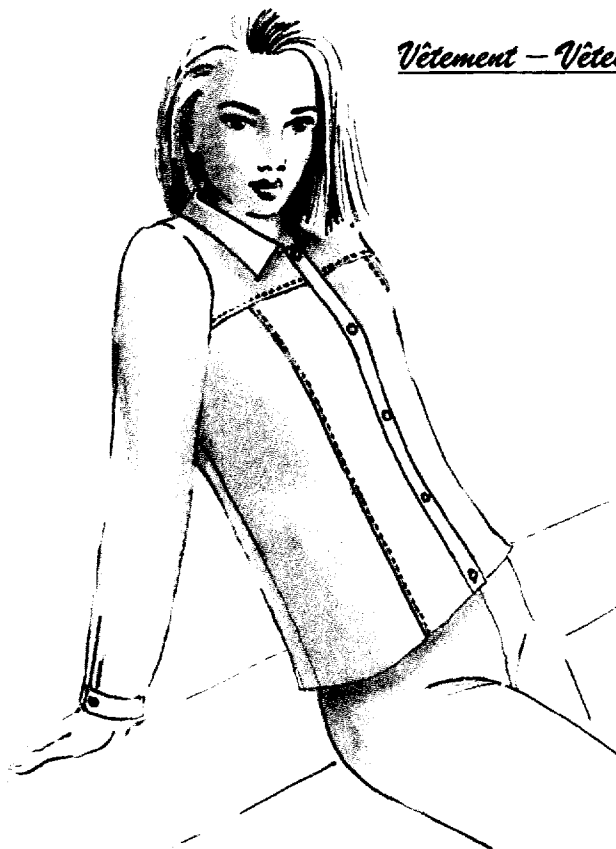
- Proposer deux autres moyens de fermeture pour le rabat du sac.

**TRAVAIL DEMANDE**

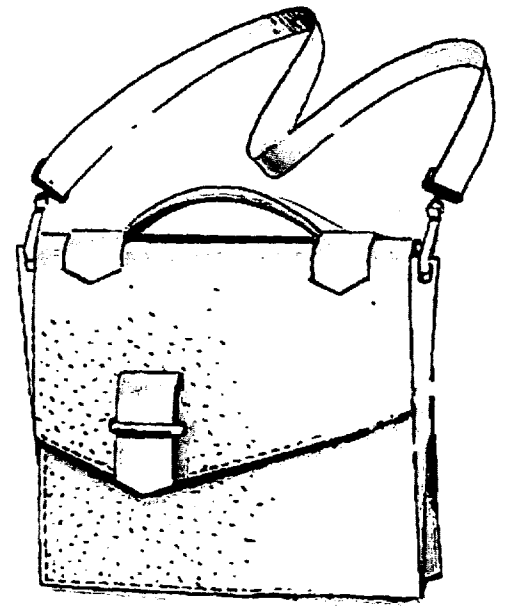
- 1- Représenter à l'aide d'un croquis de chic chaque proposition de fermeture.
- 2- Tracer les schémas des deux solutions technologiques ***Document à rendre 09/18***

**\*Après étude des solutions proposées, effectuer un choix.**

- 3- Etablir le descriptif du modèle « **FACOM** » modifié ***Document à rendre 10/18***
- 4- Etablir la nomenclature du produit modifié. ***Document à rendre 10/18***

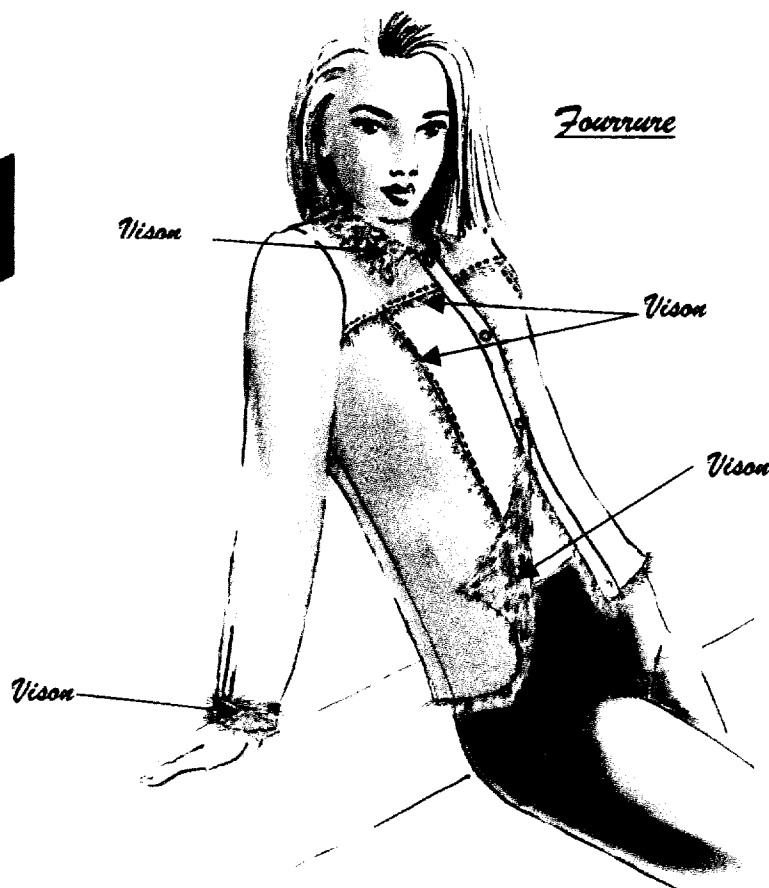


Vêtement - Vêtement de peau



Maroquinerie

**FACOM**



Fourrure

*Vison*

*Vison*

*Vison*

*Vison*



**Document à rendre**

**Champs d'application :** -Vêtement  
-Vêtement de peau  
-Fourrure  
-Maroquinerie

Entourer le champ d'application  
qui vous concerne

<b>CROQUIS</b>	<b>SCHEMA</b>
Solution N°1	
Solution N°2	



## TROISIEME DOSSIER

### Tous champs d'application

#### SUJET

Le modèle « **FACOM** » est repris dans la collection hiver.

La matière utilisée pour la réalisation sera :

- Une matière imper-respirante le gore-tex ®, la doublure sera en polyamide.  
(pour le champ d'application vêtement)

- Une matière imper-respirante le gore-tex ®, la doublure et les garnitures en vison. (pour le champ d'application fourrure)

- En vachette grainée. (pour les champs d'application vêtement de peau et maroquinerie)

#### TRAVAIL DEMANDE

##### **Champ d'application : Vêtement Document à rendre 12/18**

- 1- Donner la définition d'une matière imper-respirante ?
- 2- Indiquer par quel procédé on obtient le gore-tex ®?
- 3- Quelle est la différence entre enduction et membrane ?
- 4- Indiquer la (les) contrainte(s) à respecter lors de la fabrication d'un vêtement avec membrane?

##### **Champ d'application : Fourrure Document à rendre 13/18**

- 1- Expliquer le travail d'allonge d'une fourrure en vison.
- 2- Indiquer l'utilisation de la queue de vison ?
- 3- Expliquer comment on obtient une bonne jonction dans le vison ?

##### **Champs d'application : Vêtement de peau, maroquinerie Document à rendre 13/18**

- 1- Citer les particularités de la vachette grainée.
- 2- Expliquer comment on obtient un cuir grainé.

**Document à rendre**

**Champ d'application : -Vêtement**

Entourer le champ d'application  
qui vous concerne

**1- Donner la définition d'une matière imper-respirante ?**

**2- Par quel procédé obtient-on le gore-tex ® ?**

**3- Quelle est la différence entre enduction et membrane ?**

**4- Indiquer la (les) contrainte(s) à respecter de la fabrication d'un vêtement avec membrane?**

**Document à rendre**

**Champs d'application :** -Vêtement de peau  
-Fourrure  
-Maroquinerie

Entourer le champ d'application  
qui vous concerne

**1- Expliquer le travail d'allonge d'une fourrure en vison.**

**2- Indiquer l'utilisation de la queue de vison ?**

**3- Expliquer comment on obtient une bonne jonction dans le vison ?**

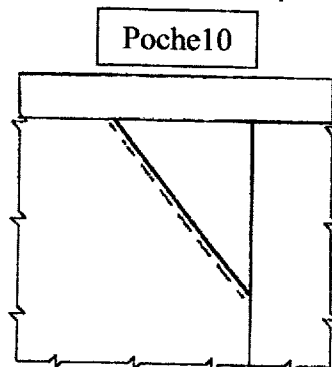
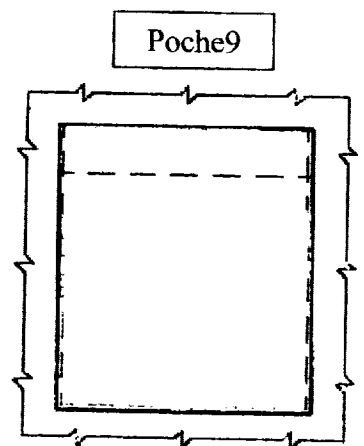
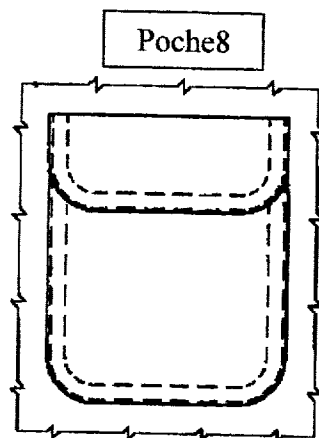
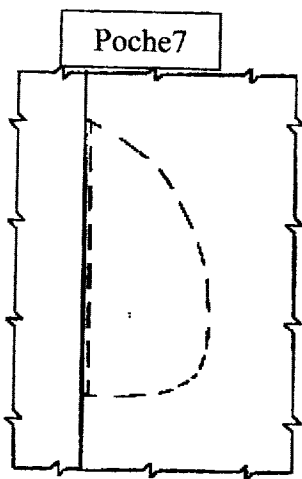
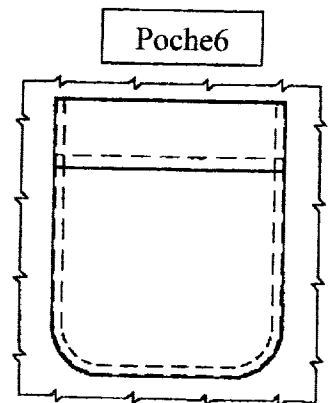
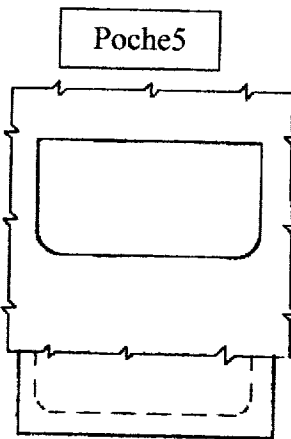
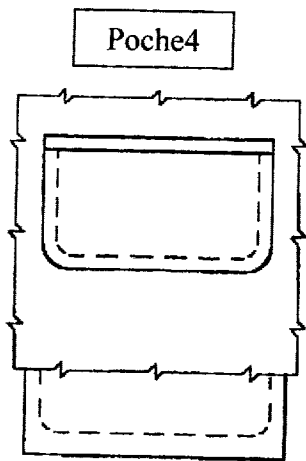
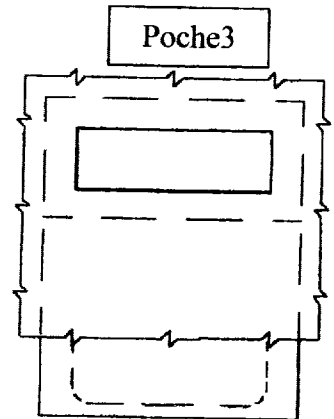
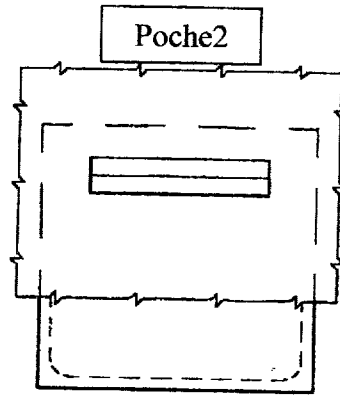
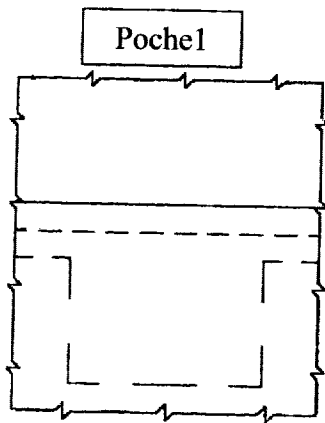
**1- Quelles sont les particularités de la vachette grainée ?**

**2- Comment obtient-on un cuir grainé ?**





### CATALOGUE DES DIFFERENTES POCHEES





- Champ d'application: - Vêtement.  
- Vêtement de peau.  
- fourrure.

### CINQUIEME DOSSIER

Partie informatique : Temps prévu environ 1 heure.

**SUJET :**

Vous travailler dans un bureau d'études. Vous êtes chargée de réaliser la Transformation du modèle « **FACOM** ».



### TRAVAIL DEMANDE

A l'aide de l'outil informatique et du logiciel de D.A.O GMPCAD, réaliser la transformation du devant .

- 1- Ouvrir le fichier « BASE 01 » sur DISQUETTE.
- 2- Situer l'emplacement de :
  - la longueur de la veste.
  - la patte et sa valeur de croisure.
  - l'empiècement.
  - la découpe.
- 3- Séparer les éléments et fermer la pince.
- 4- Eliminer les lignes inutiles.
- 5- Porter les indications utiles à la coupe (hauteur d'écriture 5, épaisseur fin) et au montage.
- 6- Enregistrer sous « FACOM2 » sur DISQUETTE.
- 7- Effectuer la sortie sur imprimante format A4, monochrome noir.
- 8- Rendre le tracé et la disquette en notant votre n° d'inscription en respectant les consignes de présentation.

### CONSIGNES DE PRESENTATION

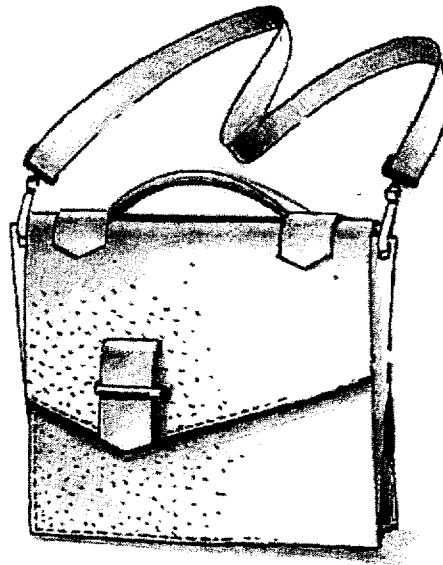
- Aucune indication faisant référence au nom de l'établissement ou du candidat ne devra être portée sur le tracé et sur la disquette.
- Après la sortie sur papier, le candidat complètera le coin d'anonymat.
- La disquette doit être placée dans l'enveloppe qui sera fixée au dos du tracé en haut à droite.

**Champ d'application : -Maroquinerie**

**Partie informatique : Temps prévu environ 1 heure.**

**SUJET**

Vous êtes chargée de réaliser les gabarits du devant et du rabat du sac « FACOM » pour le découpage des éléments.



**TRAVAIL DEMANDE**

A l'aide de l'outil informatique et du logiciel de D.A.O GMPCAD, vous devez réaliser les gabarits du devant et du rabat du sac réf FACOM.

- 1- Ouvrir le fichier de base du devant « FACOM 01 » sur DISQUETTE.
- 2- Réaliser la transformation pour obtenir le rabat et le devant.
  - a) sur le gabarit du devant indiquer l'emplacement de la patte.
  - b) sur le gabarit rabat indiquer l'emplacement de l'ouverture pour le passage de la patte et l'emplacement du passant.
- 3- Indiquer le nom des différents éléments à l'intérieur des gabarits (hauteur d'écriture 5, épaisseur fin)
- 4- Enregistrer sous « FACOM2 » sur DISQUETTE.
- 5- Effectuer la sortie sur imprimante format A4, monochrome noir.
- 6- Rendre le tracé et la disquette en notant votre n° d'inscription.

La disquette doit être placée dans l'enveloppe qui sera fixée au dos du tracé en haut et à droite.