

DANS CE CADRE

Académie :	Session :
Examen :	Série :
Spécialité/option :	Repère de l'épreuve :
Épreuve/sous-épreuve :	
NOM : (en majuscule, suivi s'il y a du nom d'épouse)	
Prénoms :	N° du candidat <input type="text"/>
Né(e) le :	(le numéro est celui qui figure sur la convocation ou liste d'appel)

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE

Note :

Appréciation du correcteur

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

TOUTES SPÉCIALITÉS

ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES

SESSION 2026

COEFFICIENT : 1

DURÉE : 2 HEURES

ÉPREUVE DU VENDREDI 29 MAI 2026

L'USAGE DE LA CALCULATRICE ET DU CALQUE N'EST PAS AUTORISÉ

Le sujet comporte 6 pages numérotées de 1/6 à 6/6. Assurez-vous que cet exemplaire est complet.
S'il est incomplet, demandez-en un autre au chef de salle.

Les pages 1/6 à 6/6 seront rendues agrafées dans l'ordre de pagination à l'issue de l'épreuve.

Baccalauréat professionnel	Code : 26-BCP-AACA-ME1	Session 2026	SUJET
Épreuve : E6 Arts appliqués et cultures artistiques	Durée : 2h00	Coefficient : 1	Page 1/6

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

SUJET : Goodies Retro Gaming

Le rétro gaming ou rétro jeu vidéo, est l'activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens ou à les collectionner. Il concerne les jeux édités pour les consoles de jeu, les micro-ordinateurs, les bornes d'arcades ou les jeux dits « électroniques ».

Source : wikipedia.org

A. INVESTIGATION

1. UNIVERS DU RÉTROGAMING

A.1.a **IDENTIFIER** en cochant les affiches de rétro gaming parmi les exemples ci-dessous :



Source : digitalcine.fr



Source : saint-nom-la-breteche.fr



Source : sdjv72.fr



Source : agenda.niorttaglo.fr



Source : freepik.com



Source : boiteamalice.net

A.1.b **OBSERVER** les visuels dans le tableau ci-dessous.

ENTOURER les caractéristiques visuelles correspondant au rétro gaming (plusieurs réponses possibles).

	Couleurs	Typographies	Éléments visuels
<p>Source : freepik.com</p>	<p>Vives</p> <p>Ternes</p> <p>En aplat</p> <p>Dégradées</p> <p>Contrastées</p>	<p>Droites</p> <p>Penchées</p> <p>Pleines</p> <p>Vides</p> <p>Manuelles</p>	<p>Personnages</p> <p>Symboles</p> <p>Objets</p> <p>Décors</p> <p>Formes géométriques</p>
<p>Source : freepik.com</p>	<p>Vives</p> <p>Ternes</p> <p>En aplat</p> <p>Dégradées</p> <p>Contrastées</p>	<p>Droites</p> <p>Penchées</p> <p>Pleines</p> <p>Vides</p> <p>Manuelles</p>	<p>Personnages</p> <p>Symboles</p> <p>Objets</p> <p>Décors</p> <p>Formes géométriques</p>
<p>Source : afjv.com</p>	<p>Vives</p> <p>Ternes</p> <p>En aplat</p> <p>Dégradées</p> <p>Contrastées</p>	<p>Droites</p> <p>Penchées</p> <p>Pleines</p> <p>Vides</p> <p>Manuelles</p>	<p>Personnages</p> <p>Symboles</p> <p>Objets</p> <p>Décors</p> <p>Formes géométriques</p>

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

A.1.c **OBSERVER** l'affiche événementielle rétrogaming ci-dessous.
REPORTER les termes correspondants aux différentes informations de l'affiche dans les cadres appropriés :

Dates - Sponsor - Nom de l'évènement - Lieu - Réseaux sociaux
 Visuel principal - Site web - Thème de l'évènement

A.1.d **NUMÉROTÉ** de 1 à 6 les éléments du plus au moins visibles dans les cases ci-dessous.

A.1.e **ENTOURER** trois adjectifs pour définir l'ambiance de l'affiche :

Colorés – Futuriste – Monochrome - Rétro – Artisanal – Gothique -
 Végétal – Technologique

A.1.f **ANALYSER** les couleurs, les typographies et les décors en complétant le tableau ci-dessous.

	Relever 3 couleurs dominantes	Relever une lettre par typographies (écritures)	Relever les éléments de décor
<p>Source : deviantart.com</p>	○ ○ ○		
<p>Source : redbubble.com</p>	○ ○ ○		
<p>Source : freepik.com</p>	○ ○ ○		
<p>Source : freepik.com</p>	○ ○ ○		

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

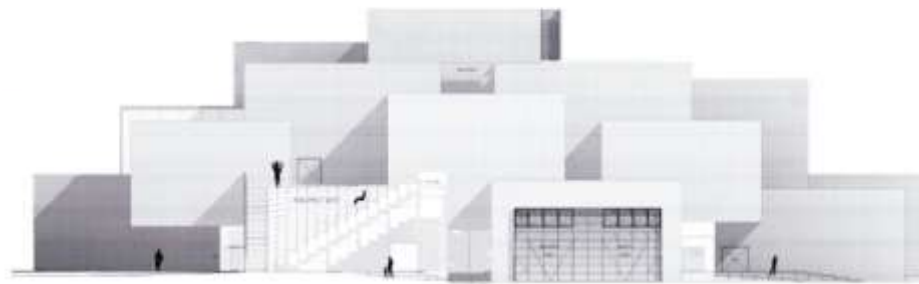
La **Lego House** (maison Lego) est un bâtiment centré autour du jeu de construction Lego, situé au Danemark.
Le musée est conçu par Bjarke Ingels Group. Il est entièrement réalisé dans une apparence de blocs emboîtés les uns dans les autres.

2. LEGO HOUSE

A.2.a **OBSERVER** l'architecture Lego House.

ANALYSER graphiquement le bâtiment en complétant le tableau ci-dessous.

Source : legohouse.com



Relever la silhouette
(contour) du bâtiment

Relever la superposition
des formes

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

B. EXPÉRIMENTATION : UN TAPIS DE SOURIS POUR UN SALON DE RÉTROGAMING

SUJET :

Le musée Lego House accueille un salon de rétrogaming dans ses salles d'exposition. Il souhaite offrir à ses visiteurs des objets promotionnels : porte-clefs, mugs, des t-shirts ou encore des stylos en souvenir de l'évènement « Retro Play », et notamment un tapis de souris.

DEMANDE :

Proposer deux recherches de tapis de souris dont la **forme s'inspire de l'architecture** du musée Lego House.

Respecter le cahier des charges suivant :

Cahier des charges

- **Réaliser** deux recherches de compositions différentes sous forme de croquis en noir et blanc.

Le décor devra reprendre des éléments présents dans l'Investigation :

- Proposition 1 : des personnages / objets
- Proposition 2 : des formes géométriques

Pour chaque proposition :

- **Exploiter et réinvestir** l'architecture du musée pour la forme du tapis de souris.
- **Composer** le décor du tapis de souris en utilisant les codes graphiques des typographies analysés précédemment.
- **Faire apparaître :**
 - Nom de l'évènement « Retro Play »
 - Date de l'évènement : 20-21 septembre
 - Éléments de décors

Proposition 1

Proposition 2

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

C. RÉALISATION : UN TAPIS DE SOURIS POUR UN SALON DE RÉTROGAMING

C.a RÉALISER une proposition finale du tapis de souris en réinvestissant vos recherches précédentes sous la forme d'un dessin finalisé en couleurs.

Cahier des charges

- **Choisir** la forme du tapis de souris parmi vos deux propositions précédentes.
- **Composer** le décor du tapis de souris avec :
 - Les éléments de décor
 - La typographie
- **Ajouter** des couleurs relevées de l'univers rétrogaming.
- **Faire apparaître** :
 - Nom de l'évènement « Retro Play »
 - Date de l'évènement : 20-21 septembre
 - Éléments géométriques et objets de gaming

C.b JUSTIFIER votre travail en répondant à la question suivante :

- En quoi votre projet respecte-t-il l'identité graphique demandée ?

.....

.....

.....

.....

.....