

**Gabarit** à utiliser pour le relevé d'un référentiel

NOM, prénom: Laure Buxeda

Académie : Besançon

Adresse mail : laure.buxeda@ac-besancon.fr

## RÉFÉRENTIEL BAC PRO ORGO

### CONTEXTE DU MÉTIER

Compétences professionnelles prégnantes + Lien <a href="#">fiches ROME</a>	auprès de qui ou avec qui exercées les fonctions	Typologie d'activités	Environnements de travail	Diversité d'emplois selon les secteurs
<a href="https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=F1703">https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=F1703</a>  <a href="https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=F1704">https://candidat.pole-emploi.fr/marche-du-travail/fichemetierrome?codeRome=F1704</a>	Particuliers, état, entreprises privées, promoteur immobilier, Architectes, acteurs du BTP, bureaux études, armée	Pose, réalisation, coordination, logistique, organisation, management.	Entreprises industrielle, entreprises artisanales, entreprise du paysage, armée, BTP,	Grande diversité
<p><i>ACTIVITÉS et TÂCHES</i></p> <p><b>CAPACITÉ : C 3 METTRE EN OEUVRE, REALISER</b></p>	<p><i>RÉFÉRENTIEL DE CERTIFICATION</i></p> <p><b>COMPÉTENCES</b></p>		<p><i>Dimensions prégnantes du métier à développer en Arts Appliqués par fonction et sous-fonction</i></p>	
<p><b>Compétence C 3.1: Organiser le poste de travail</b></p>	<p>Préparer le travail confié en fonction des moyens affectés Organiser le poste de travail en toute sécurité pour l'opérateur et l'environnement. Identifier les incompatibilités ou Impossibilités Vérifier la disponibilité des matériels, outillages et</p>		<p><b>Design Espace : Questionner l'environnement du tertiaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Designer l'espace de travail tant dans une optique de rendement que dans une optique de confort</li> </ul> <p><i>Cf : locaux BETC par Frédéric Jung</i></p>	

	<p>équipements de sécurité Vérifier l'approvisionnement des Matériaux Répartir les activités</p>	<p><b>Design graphique : Questionner la place du numérique dans la gestion d'équipe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ l'application organisationnelle, logistique, communication, informative</li> </ul> <p>Cf : France patate Hybrid boardgame (jeu entre physique et numérique pour stimuler la cohésion d'équipe et rendre ludique l'espace de travail) par Manon Jouet -Bettina Comte - Antoine Charrier – Design</p>
<p><b>Compétence C 3.2 : Mettre en oeuvre les moyens collectifs et individuels de protection</b></p>	<p>Repérer les risques liés à l'activité. Assurer l'utilisation réglementaire des moyens de protection individuels et collectifs.</p>	<p><b>Design Communication : questionner le message et sa visibilité / lisibilité dans une situation de danger</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Design de plots, de panneaux avertissant, signalant, éduquant aux risques</li> </ul> <p>Cf : Artiste Mardi Noir, Rennes Cf : Signalétique intégral au Köln Bonn Airport par Ruedi Baur</p> <p><b>Design textile : Questionner l'uniforme dans son ergonomie et sa technicité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Repenser les EPI.</li> </ul> <p>Cf : Health Wear par Angela Luna, marque ADIFF, la mode humanitaire et fonctionnelle</p>
<p><b>Compétence C 3.3 : Traiter les déchets et protéger l'environnement</b></p>	<p>Localiser et identifier les matériels de stockage et les matériaux qui peuvent y être stockés. Limiter la propagation des poussières et des boues ou les projections de matériaux. Réduire les nuisances sonores Économiser les énergies utilisées sur le chantier (eau, électricité...)</p>	<p><b>Design produit : Questionner l'emploi et le réemploi du déchet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Création à partir de déchets issus de l'industrie, pour l'habitat mais aussi pour l'urbain. L'upcycling,</li> </ul> <p>Cf : 5.5 designers , les frères Campana, le bruit du frigo Cf : Softie Wanted par Mandy Roos et Victoria Leding</p> <p><b>Design de Service : Questionner les acteurs du recyclage et la mise en place de son circuit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Créer une plateforme d'échange sur les déchets, un espace de restitution/ transformation des déchets, une campagne</li> </ul>

		<p>d'information / sensibilisation face au recyclage ou réemploi des déchets.</p> <p>Cf : <a href="#">échauffement climatique par Annabelle Jung, Ensci projet</a></p>
<p><b>Compétence C 3.4 : Planter et tracer des ouvrages</b></p>	<p>Réaliser une implantation planimétrique et altimétrique Mettre en place des chaises d'implantation. Tracer sur différents supports.</p>	<p><b>Design espace / communication: Questionner la place dans l'espace public / privé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le traçage peut-il induire à lui seul des fonctions, des usages dans l'espace public ? Peut-on scénariser l'espace public par la ligne ? Le micro espace graphique, questionner le seuil, la frontière visuelle, physique.</li> </ul> <p>Cf : <a href="#">Horseland et LOOP par 100 Architects</a></p>
<p><b>Compétence C 3.5 : Préparer, utiliser et entretenir les matériels et outillages</b></p>	<p>Contrôler, avant utilisation, l'état : - du matériel et de ses protections, - des outils et accessoires. Mettre en place le matériel ou l'outillage en fonction de la tâche à réaliser. Vérifier ou assurer la maintenance courante du matériel ou de l'outillage Replier le matériel ou l'outillage en vue d'une utilisation ultérieure.</p>	<p><b>DESIGN PRODUIT Questionner l'usage de l'outil et son contenant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ design logistique : la boîte à outil</li> </ul> <p>cf : <a href="#">Jules Lobgeois, la trace de l'outil</a> cf : <a href="#">CUBIK, par Giovanni Stillitano et Federico Fregni, repenser le transport d'outils</a></p> <p><b>Design produit : Questionner l'ergonomie au regard de l'usage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ repenser l'outil dans sa plasticité pour une meilleure compréhension de son action. L'outil mode d'emploi, questionner l'empreinte, la trace de l'outil.</li> </ul> <p>Cf : <a href="#">Man Made par Ami Drach &amp; Dov Ganchrow</a> Cf : <a href="#">Outils modulaire pour le jardin par Design Nobis.</a> Cf : <a href="#">the thread wrapping machine par Anton Alvarez</a></p>
<p><b>Compétence C 3.6 : Monter et démonter un échafaudage, un étaieement</b></p>	<p>Planter et stabiliser les points d'appui d'un échafaudage. Mettre en place un échafaudage Mettre en place un étaieement</p>	<p><b>Design communication : Questionner la communication de chantier dans la ville</b></p>

	<p>Nettoyer et conditionner pour le repliement et assurer la maintenance du matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ comment l'échafaudage peut devenir support de communication ?</li> <li>➤ Comment la délimitation de chantier peut devenir regardoir ou faire état du projet et son avancement ?</li> <li>➤ L'échafaudage peut-il devenir une extension du bâtiment ?</li> </ul> <p><a href="#">Cf : Communication du chantier du métro Paris Grande Couronne</a>  <a href="#">Cf : Amandine Juston, communiquer sur le chantier du Grand Paris.</a></p> <p><b>Design espace / produit : questionner le kit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ comment l'objet et ses éléments peuvent constituer à eux seuls le mode d'emploi ? (questionner la communication de la forme par la couleur, l'embout, la finition)</li> </ul> <p><a href="#">Cf : Objet à faire, studio 5.5 designers x Nature et découverte</a>  <a href="#">Cf : IMPRO par Paul Morin, comment l'objet devient mode d'emploi.</a></p>
<p><b>Compétence C 3.7 : Réaliser des ouvrages enterrés</b></p>	<p>Implanter les fouilles  Organiser le terrassement et guider un engin  Différencier les natures de Terrains  Réaliser une protection de paroi de fouille  Terrasser et régler manuellement les fouilles et le lit de pose  Poser, assembler, coller, sceller les canalisations, les regards, les siphons et les accessoires  Contrôler l'étanchéité et l'écoulement  Participer au remblaiement et compactage et poser le grillage avertisseur.</p>	<p><b>Design Urbain : Questionner la composition du sol, son histoire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comment donner à voir les éléments qui composent le sol dans l'urbain ?</li> <li>➤ Comment montrer le souterrain urbain, source de fantasmes</li> <li>➤ Comment donner une matérialité au sol pour qu'il devienne non plus surface mais espace de vie ?</li> </ul> <p><a href="#">Cf : garden of remembrance – Murase</a>  <a href="#">Cf: the fold, urbain playground, Atelier Scale</a></p> <p><b>Design graphique : Questionner la visibilité donnée de l'urbain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'urbain caché, l'urbain de surface, l'urbain technique</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'urbain pour les professionnels ? création d'une application didactique permettant de retrouver les infrastructures enterrées ?</li> <li>➤ Parlons-topo, création d'un livret relevé, affiche dans le cadre d'un festival urbain ? appli ?</li> </ul> <p>Cf : travail de fresques graphiques par Tape That (collectif d'artiste et designer graphiques)</p> <p>Cf : mouvance du géocaching. Découvrir la ville par le caché au travers d'une application.</p>
<p><b>Compétence C 3.8 : Réaliser des ouvrages en maçonnerie</b></p>	<p>Préparer en qualité et en quantité le mortier nécessaire à l'exécution de la tâche</p> <p>Préparer l'appareillage des maçonneries apparentes</p> <p>Réaliser tous types d'ouvrages en maçonnerie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- brute ou apparente</li> <li>- droite ou courbe</li> <li>- mixte (brique+Pierre, ...)</li> <li>- hourdée, collée, ...</li> </ul> <p>Réaliser le jointoiement et/ou rejointoiement et assurer la protection de l'ouvrage pendant la durée du chantier</p>	<p><b>Design produit, micro espace : Questionner l'usage du mur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Questionner le mur dans sa densité ? (entrée de lumière, regard stoppé, regard prolongé, ouverture, percée visuelles, recoins, angles, niches )</li> <li>➤ Le mur comme espace de vie et pas simplement cloisonnement grâce au travail de maçonnerie</li> <li>➤ Questionner la courbe et sa qualité de frontière ou de guidance</li> </ul> <p>Cf : travail de Tadao Ando</p> <p>Cf : the Blufish Restaurant par Soda Architects</p>
<p><b>Compétence C 3.9 : Réaliser des ouvrages en béton armé</b></p>	<p>Fabriquer, assembler et mettre en place un coffrage traditionnel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coffrage perdu</li> <li>- coffrage « pièce unique »</li> <li>- coffrage réutilisable</li> </ul> <p>Mettre en oeuvre des blocs à Bancher</p> <p>Monter les différents éléments et accessoires des coffrages-outils</p> <p>Mettre en place les réservations et inserts</p> <p>Décoffrer un élément en béton</p>	<p><b>Design Produit : Questionner l'état de surface du Béton</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le béton technique devient source d'esthétique (matricé, banché, texturé, désactivé, ciré, fibré etc)</li> <li>➤ Qualité du béton, plasticité, technicité</li> <li>➤ La finesse du béton et son usage hors du bâtiment</li> </ul> <p>Cf : Tissu de Béton par Conjugaison Création</p> <p>Cf : Innovation LitraconTM, béton translucide (système du béton désactivé avec billes de verre)</p>

	<p>Nettoyer, ranger et entretenir le coffrage après utilisation  Réaliser un châssis d'armatures  Mettre en place une armature dans le coffrage  Préparer manuellement ou mécaniquement un béton  Assurer l'acheminement du Béton  Mettre en oeuvre un BFC ou un BPE, des bétons à propriétés spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coulage</li> <li>- vibration</li> <li>- dressage</li> <li>- surfaçage</li> <li>- protection (bâche, cure...)</li> </ul>	<p>Cf : grasshopper logiciel pour architecture et surface paramétrique</p> <p><b>Design Espace : Questionner la symbolique du béton dans l'architecture</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Le béton, chantier ou finition ? Brut ou lisse ?</li> <li>➤ Le béton comme source de liberté architecturale</li> <li>➤ Le béton naturalisé ? la ville bétonnée ?</li> </ul> <p>Questionner les Villes du futur au regard du béton</p> <p>Cf : travail d'Archigram  Cf : Ribbon Chapel par Hiroshi Nakamura &amp; NAP  Cf : Hemeroscopium House par Ensemble Studio  Cf : Solo house 2 par Office KGDVS</p>
<p><b>Compétence C 3.10 : Poser des éléments préfabriqués</b></p>	<p>Préparer les surfaces d'appui (nettoyage, calage...)  Mettre en place et préréglage les Etais  Manutentionner et poser les éléments préfabriqués  Régler, aligner et liaisonner les éléments</p>	<p><b>Design d'espace : Questionner l'architecture éphémère</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comment la facilité de montage et démontage du préfabriqué peut être source de modularité, d'architecture nomade ?</li> <li>➤ La scène underground, dévoiler le matériel de structure habituellement caché .</li> <li>➤ La plasticité du matériaux de chantier</li> </ul> <p>Cf : Level Up par Brett Mahon, Joonas Parviainen, Saagar Tulshan, Shreyansh Sett  Cf : Urban Green House par Moon Hoon , Seoul.</p> <p><b>Design d'espace : Questionner le module et sa multiplication</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'habitat d'urgence, social</li> <li>➤ La greffe, l'ajout architectural au regard de la surpopulation des métropoles</li> </ul> <p>cf : MVRDV  cf : concours Architectures élémentaires par Algeco</p>

**Compétence C 3.11 : Réaliser les finitions  
d'un ouvrage**

Réaliser les ouvrages de  
 finition :  
 - seuils et appuis de fenêtres  
 - chapes et enduits  
 - chaperons et couvertines  
Réaliser la finition des  
 ouvrages :  
 - en ragréage  
 - en réparation