

# Workshop Console

Workshop pour créer de toutes pièces ta propre mini console de jeux ESPgirl

- [L'intervenant](#)
- [La console](#)
- [Le lieu](#)
- [Le matériel](#)
- [Inscriptions et paiements](#)

# L'intervenant

Guillaume Reymond, alias Doc'Labricole, est le créateur des consoles en kit que nous commandons. Il conçoit les kits à assembler et effectue des ateliers d'assemblage. Ceci n'est pas son activité principale, il le fait par plaisir durant son temps libre. Pour cette raison il convient de le prévenir **au moins 4 mois** avant la date souhaitée du workshop, de cette manière il peut accepter ou refuser le mandat, commander les composants des kits moyennant de long temps de livraison, et répartir les composants en kits. Il n'a généralement pas 30 kits en stock.

Une fois contacté (par mail à **loud@notsonoisy.com**, ou par téléphone 078 913 11 69 en cas de non réponse), s'il accepte, Doc'Labricole émet une facture d'acompte de 50% du total, à payer minimum 3 mois avant l'événement. Le contrat total inclu :

- l'achat de 30 kits ESPGirl pour les participants,
- l'intervention de Doc'Labricole au début de l'atelier
- le déplacement de Doc'Labricole, qui amène les kits commandés avec lui sur le moment
- (optionnellement) l'achat de 1-2 kits ESPGirl supplémentaires de sécurité, dans le cas où des participants rendent leur console inutilisable par erreur de montage

Forme : 30 participants assemblent leur propre console en kit durant un atelier lors duquel le créateur du kit le présente et explique les bases de la soudure électronique.

# La console

La console en kit est une ESPGirl, voici quelques photos ci-dessous. Ces consoles ont un écran, une batterie, et les boutons de commande. Les jeux se téléchargent en branchant la console à un ordinateur, et en les transférant.

# Le lieu

Les précédentes éditions ont eu lieu SPOT, dans les salles à l'étages. Ces salles sont modulables, seules les tables, chaises, tableau avec projecteur, y sont. Des (nombreuses) rallonges sont nécessaires afin de brancher tous les fers à souder.

Cette salle se réserve en demandant au SPOT, qui connaît le workshop console et maintien une page dédiée sur son site ([memento.epfl.ch/event/workshop-spot-learn-electronic-soldering/](http://memento.epfl.ch/event/workshop-spot-learn-electronic-soldering/)). Notre point de contact est [samuel.cotture@epfl.ch](mailto:samuel.cotture@epfl.ch), généralement il vaut mieux convenir d'un rendez-vous en présentiel et parler des différents besoins.

Des remarques quand au manque d'aération de la salle (compte tenue des vapeurs provoquées par la soudure) on été émises par les participants de l'édition précédente.

# Le matériel

Le matériel nécessaire pour accueillir 30 participants et un poste d'assistance est le suivant :

- 31 fers à souder
- 31 soudeuses
- de l'étain

ainsi que :

- rallonges / multiprises
- voltmètres
- 1 ordinateur pour télécharger des jeux sur les consoles

optionnel :

- snacks pour les participants
- 

Le SPOT ne possède pas assez de fers à souder ni de soudeuses, il faut faire un prêt Roboboly.

# Inscriptions et paiements

Les inscriptions, généralement en Google Form, doivent contenir les éléments suivants :

- Prénom Nom
- Section
- Consentement à la prise d'image
- ???

Les inscriptions sont payantes, le paiement peut s'effectuer par virement bancaire, par virement camipro, par terminal camipro, ou en cash en fonction de l'autorisation du trésorier.

Le prix des inscriptions doit être déterminé avec le trésorier.

Une gestion claire doit être réfléchie pour que l'événement soit sold-out et que tous les participants viennent effectivement, la technique la plus efficace est de forcer les participants à payer à l'avance pour valider leur inscription.