

Rapport d'utilisation de la cellule du Club*Nix

18 Novembre 2015

Ce rapport fait suite à la demande du BDE sur l'utilisation de la cellule du Club*Nix pour le 18 Novembre 2015.

Table des matières

I	Activités du club	3
1	Post-assistance	4
2	Membres	5
II	Utilisation de la cellule	6
3	Inventaire	7
3.1	Machines	7
3.2	Matériel à disposition	7

Première partie

Activités du club

1. Post-assistance

Pour commencer, un des buts principaux du Club*Nix est d'accueillir tout élèves à la recherche d'aide en programmation (Java, C, HTML, ...) et d'installation de Linux ou de différents logiciels. Avoir une cellule permet aux étudiants de savoir où aller pour demander de l'aide.

Au sein de sa cellule, le Club*Nix organise de nombreuses sessions de post-a auprès des premières années lors de l'unité de java ou de l'élective HTML mais également tout étudiant qui aurait des questions sur l'informatique ou même dans d'autres domaines liés à l'ESIEE.

La cellule du Club*Nix nous permet également de préparer divers tutos tout au long de l'année tels que des tutos Java (pour les premières années majoritairement, mais des années supérieures y participent également), des tutos C++ ou des tutos Git pour la gestion de projet. Tous ces tutos se suivent régulièrement de post-a pour les étudiants qui n'auraient pas pu être présents lors du tuto. Lors de certains tutos comme le Tuto Linux qui a eu un gros succès, il a fallu que le club puisse stocker les polys distribués pendant cet événement qui ont été demandés plusieurs semaines après le tuto.

Le Club*Nix est un des seuls club de l'école à proposer de l'aide aux étudiants dans divers domaines tels que les cours dispensés à l'ESIEE et les projets personnels. La cellule du Club*Nix est donc utile pour que les étudiants sachent où trouver l'aide que nous fournissons actuellement.

2. Membres

Le club est également un lieu de vie pour la plupart des membres actifs du club, sur les 56 membres inscrits, au moins 15–20 personnes sont présents en permanence dans la cellule que ce soit pour des projets personnels, associés à l'ESIEE ou internes au Club*Nix.

Deuxième partie

Utilisation de la cellule

3. Inventaire

3.1 Machines

La cellule du Club*Nix nous permet d'avoir 6 ordinateurs sous Linux, chacun ayant une distribution différente, à disposition pour tout ESIEEens avec une assistance des membres du club qui se font un plaisir de partager leurs connaissances.

Nous avons aussi à l'intérieur de la cellule 3 serveurs nous permettant de desservir le site tu Club *Nix situé à l'adresse <https://clubnix.fr>. Ils nous permettent aussi de stocker les fichiers et dossiers des membres, ainsi que de leur fournir un compte complet avec identifiant et mot de passe.

3.2 Matériel à disposition

Avoir une cellule nous permet également de posséder un frigo que l'on remplit régulièrement de canettes ce qui nous permet de faire un peu d'argent pour obtenir de nouvelles machines qui serviront, comme énoncé précédemment, à aider les ESIEEens qui désirent développer leurs compétences informatiques.

Le club mets aussi à disposition des snacks comme des barres de Mars, des Kit Kats, etc..., toujours à disposition des membres, ainsi qu'une bouilloire et une cafetière et de la vaisselle pour permettre aux membres de démarrer la journée de manière plus productive.

Nous mettons aussi à disposition du matériel de stockage comme des casiers réservés à des membres, ce qui permet par exemple, de venir à l'école avec un sac moins pesant, ou d'avoir des documents à portée de main lorsque le membre est dans la cellule.

Avec cela sont proposés aussi des outils mécaniques comme des tournevis, pinces, cutters, mais aussi des outils électroniques comme quelques composants, un fer à souder, et du matériel informatique comme des claviers, souris, câbles Ethernet, câbles d'alimentation, USB, micro-USB, multiprises, enceintes, switch, etc...

Du matériel scolaire et aussi disponible pour les membres comme des dictionnaires d'anglais, des calculatrices, des règles et d'autres instruments de mesures.

Il est aussi possible de lire dans la cellules des comics et bandes-dessinées, des mangas, des livres/références/guides sur des sujet principalement dans le domaine de l'informatique, comme le réseau, la sécurité, la programmation.