

By Happyculteurs

"BEEHIVE" OPEN-SOURCE PROJECT

MÉTÉO PERSO DE LA SEMAINE

Ca y est on y est, le grand Lundi.

Après d'apres sélections, les 24 profils retenus pour l'opération prennent un café timide dans le Makerslab. Pour certains, c'est la première fois. Les joues sont rouges et les regards fuyants, on se croirait dans un ascenseur.

C'est peut-être l'ascenseur du succès, mais pour l'instant on est tous au Rez-de-chaussée. Les organisateurs sont gentils, et tentent de nous mettre à l'aise à grands coups de croissants et de pains au chocolat. Tout le monde est content et veut un pain au chocolat, certains n'auront qu'un croissant.

Ils nous mettent ensuite mal à l'aise : le groupe est séparé entre légumes et animaux, qui ont 20 secondes pour former des couples et 5 minutes pour définir un projet d'objet connecté, c'est gênant.

Mais au final c'est drôle, et les couples se présentent au groupe par le biais de leur projet, et les gens rigolent, et comme ça on se connaît mieux.

Depuis notre entrée dans le sanctuaire des makers, un objet mystérieux trône sur une table. Au début, tout le monde pense que c'est un fantôme. Grosse surprise, Jimmy avait utilisé un drap blanc pour cacher l'objet, ce n'était donc pas un fantôme!!!

(note: Au dernier jour, le drap blanc traîne dans un coin de la pièce, froissé et moche.)

Cet objet s'avère être une ruche, et pas n'importe quelle ruche, une ruche pour les abeilles. lol: connectée si vous plaît, et entièrement faite makerslab. Great :)



LUNDI

Aujourd'hui notre groupe nouvellement formé va s'atteler aux bases de la modélisation. 2D, 3D, y'en aura pour tous les goûts

· Matin

Dans ce bootcamp, le design s'impose. Nous avons donc imaginé notre logo de A à Z à l'aide d'Illustrator, après une initiation très complète. Notre encadrant Théophile nous a en effet appris à manier les bases du logiciel, quel format doit-on donner à notre logo, où trouver des logos qui ne se déforment pas quand on les agrandit (dit de manière plus professionnelle : « en format svg, on peut changer à volonté le format de nos images, elles ne se déforment pas »), comment « couper », utiliser l'outil « shaper » et une multitude d'autres fonctionnalités.



· Après-midi

Mais lors de cette piscine, il ne faudrait pas oublier le côté manuel. A l'ordre de l'aprèm : ponçage et vernissage des plaques de bois pour la ruche puis préparation des feuilles de cire. Notre groupe est trop chaud, tout s'embouîte parfaitement, on fait ça bien vite. Margaux parle beaucoup (trop). Ensuite nous nous attaquons au cadres à placer au coeur de la ruche, nous les assemblons puis y collons des feuilles de cire afin d'aider les abeilles à produire leur miel de façon organisée :)



- Liberté maximale sur le logo ! Faites comme nous et choisissez une abeille qui fait du pool-dance comme signature !
- Le petit plus, deux logos pour le prix d'un.
- Le débat intense sur la différence entre les guêpes et les abeilles



MARDI

Aujourd'hui, on arrive en se disant qu'on va finir l'extérieur de notre ruche. Il fait froid et c'est férié, mais on s'est chauffés et tout le monde est à l'heure. Les pains au chocolat et les croissants nous aident à se motiver, et rapidement on se met à l'œuvre !

- Matinée :

La matinée est placée sous le signe de la 3D : un peu d'histoire, un peu d'explications sur les imprimantes, un peu de pratique sur plusieurs sites (coucou Tinkercad, Pinshape, cuts3D et autres 3D Warehouse). On s'approprie progressivement le matériel à notre disposition, on prend conscience de ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas : bientôt on sera prêts à fabriquer notre propre pièce home made et l'imprimer nous-même. Vivement cet après midi !

- Après midi :

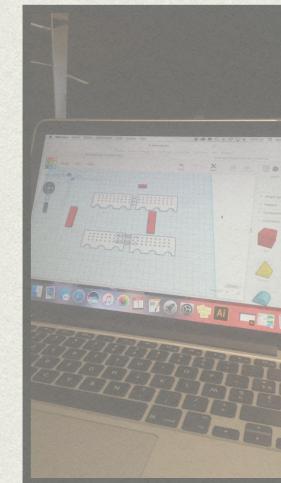
Après avoir repassé une couche de vernis sur les parties en bois de notre ruche, on se lance dans la conception de la pièce en plastique à placer à l'entrée de la ruche pour maintenir les abeilles à l'intérieur en hiver, et restreindre l'entrée aux prédateurs en été. Là encore, point de recette à suivre, il nous faut innover : à nous d'inventer un moyen astucieux pour faire tenir la pièce dans la fente en bois tout en pouvant la retourner selon la saison. Illustrator et Tinkercad sont en train de devenir nos meilleurs amis. Si c'est pas maker tout ça !

- Soirée :

une mise en commun entre tous les groupes permet de faire un point sur les deux jours qui se sont écoulés, mais aussi de se rendre compte de ce qui nous attend pour les deux jours à venir : le codage s'annonce difficile mais passionnant.



- On a créé nous-même des objets en 3D, on les a pensés, inventés, fais apparaître sur Illustrator. Le genre de chose concrète qui nous fait vraiment prendre conscience qu'on a déjà beaucoup appris et qu'on s'améliore vite.
- La prise de conscience du mélange extraordinaire de nos cheveux
- La grosse discussion sur comment faire pour que la cire soit chauffée de manière à rendre un résultat parfait tel que ci-dessous :





MERCREDI

· Matinée

En début de matinée, une introduction plutôt théorique est nécessaire pour comprendre rapidement comment les informations sont transmises.

Cependant, le côté pratique prend vite le dessus (et c'est ce qu'on souhaitait) et nous créons notre premier programme en format « .py » c'est-à-dire en format python qui est un langage de programmation (pour les non-initiés).

· Après-midi

Début du travail de code grâce à Atom, Github, et Gitkraken. La base du code c'est se tromper, regarder sur internet la solution puis se re-tromper et enfin éclater de joie quand ça marche (et ça si tu l'as compris, tu as finis ta journée)



- Les blagues de Thomas

- Découverte de slack et du /giphy tired pour la fin de journée ou /giphy happy mais surtout /giphy HUNGRY

À présent, nous allons coder durant 2 jours afin de pouvoir créer notre site internet qui affichera les informations récoltées par le boîtier. Nous sommes contents de pouvoir passer à autre chose que le design car en effet comme il est écrit sur toutes les affiches du bootcamp, « early makers are making and coding at the makerslab ».

/giphy happy

happy (314KB) ▾



/giphy hungry

hungry (930KB) ▾





JEUDI

La fatigue se fait sentir. Cependant, nous nous devons d'attaquer cette deuxième journée de code. Nous sommes prêts, nous sommes volontaires, nous sommes déterminés, nous sommes des MAKERS.

· Matinée

Nous avons travaillé sur notre site internet qui permettra à l'apiculteur de récupérer différentes informations. Nous nous sommes donc attelés à cette tâche qui nous semble de moins en moins difficile qui est le codage.

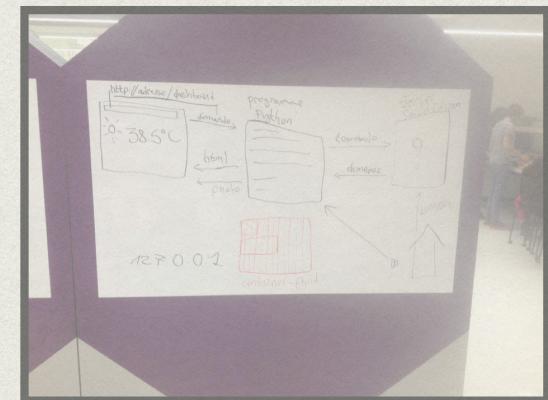
Nous avons aussi été familiarisés avec le protocole « git » et ses différents logiciels comme github... L'open-source c'est quand même vraiment cool. Ainsi, au fur et à mesure, nous nous rendons compte des possibilités lorsque la licence des projets est libre d'accès.

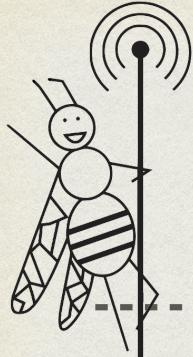
· Après-midi

Une balle au prisonnier... Rien de tel qu'un jeu de notre enfance pour faire une pause dans cette après-midi de codage, de mise en ligne du site, de son peaufinage ! Une après-midi intense, intéressante et où certains ont failli s'arracher les cheveux mais finalement nous avons réussi à mettre une timeline twitter (merci Juju), un widget météo (merci Guigui), une belle mise en forme (merci Vincent), ajouter les informations du boîtier (merci Ewen), galérer sur la 1^{re} étape du html (merci Brubru et Margou).



- Une conférence sur le thème « making the future of food together » où nous avons eu l'opportunité de rencontrer différents intervenants ! Une conférence qui nous fait comprendre l'intérêt de la documentation quand on entre dans ce monde de l'open-source, l'importance des fablabs et finalement des nouveaux lieux de réflexion dans le monde pour innover et trouver des solutions concrètes aux problèmes d'aujourd'hui :
- OMG un buffet à la sauce maker ! Petit caviar d'aubergine agrémenté d'une tranche de fromage (dont on ne se rappelle plus le nom) fondu au chalumeau, un délice.





VENDREDI

· Matinée

Pas le temps de niaiser en ce dernier jour. A peine arrivés, nous attaquons les finitions de la ruche. nous recollons ce qu'il faut recoller, nous gravons un 3ème logo sur la ruche, toujours plus de logos. et notre ruche se fait filmer, car c'est la plus jolie, c'est bien naturel.

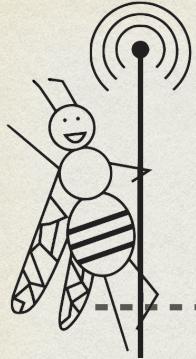
· Après-midi

Pas de team building aujourd'hui, pas besoin, on est déjà très bien buildés c'est vrai ! Nous rassemblons notre travail épars pour vous concocter une plaisante documentation, avec toujours plus de dossiers photos parfois même des photos dossier, illustrations et autre plans pour vous aider à comprendre les aspects un peu plus techniques du projet.



- Notre ruche magnifique et nos futurs abeilles.
- une bonne chose de faite
- Notre lit ce soir





Déjà Finito

Cette piscine sera définitivement celle qui aura donné un sens au mot « maker ». Utiliser des outils dont on ne connaît pas l'existence, se confronter aux difficultés du design, du codage et au plaisir du travail de groupe... En somme, essayer, échouer, se taper la tête contre le mur, manger une clémentine, boire un café, réessayer et finalement réussir.

Tout s'est bien passé grâce à une équipe d'encadrants prêts à aider, toujours patients, parfois taquins mais toujours à l'écoute. En gros..

MERCI !