

# *Machines Animées*

Interactivité et code créatif

# **SYLLABUS**

**Session #1 — Introduction**

**Session #2 — Partage portfolio ;**  
**Bases d'électronique, code**

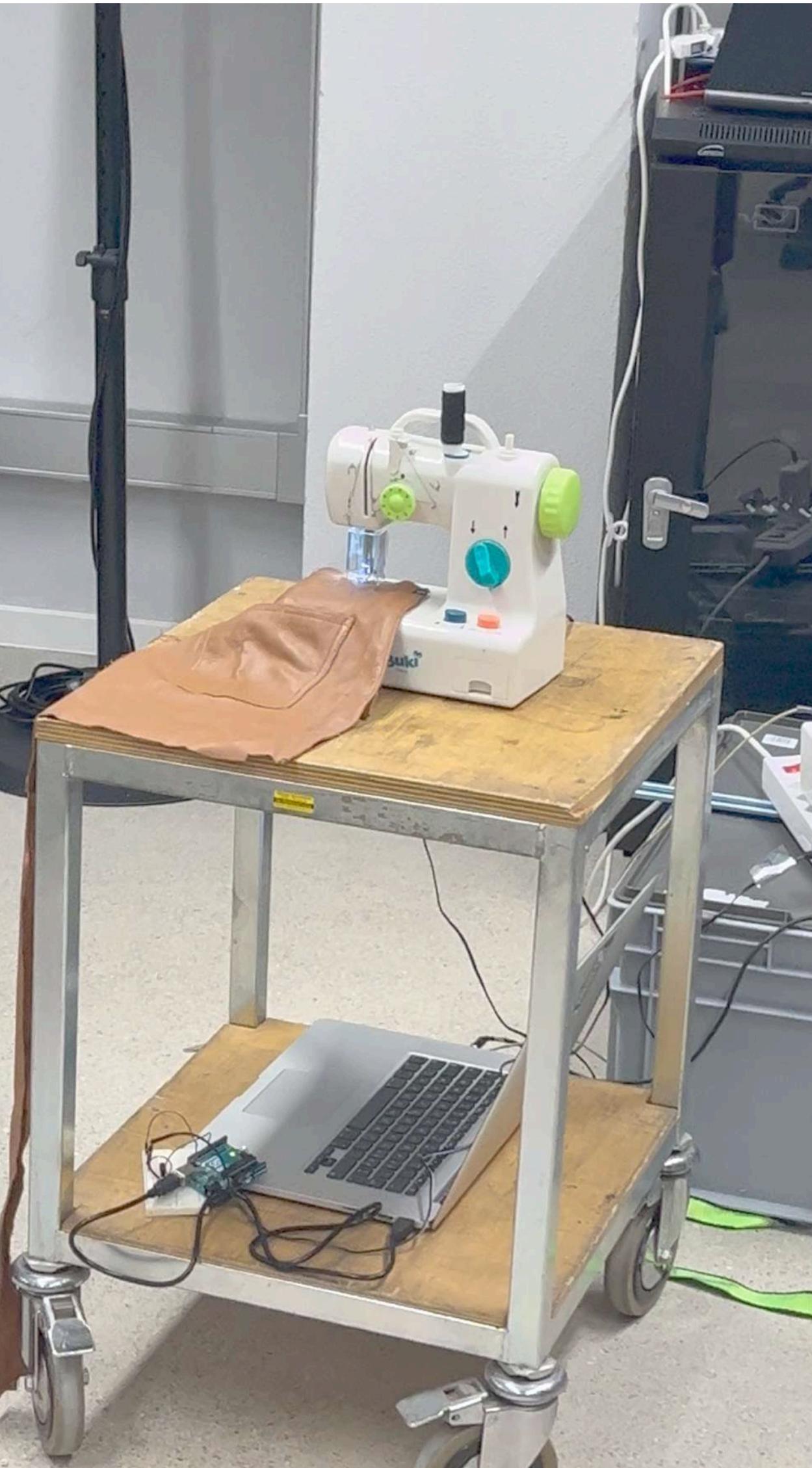
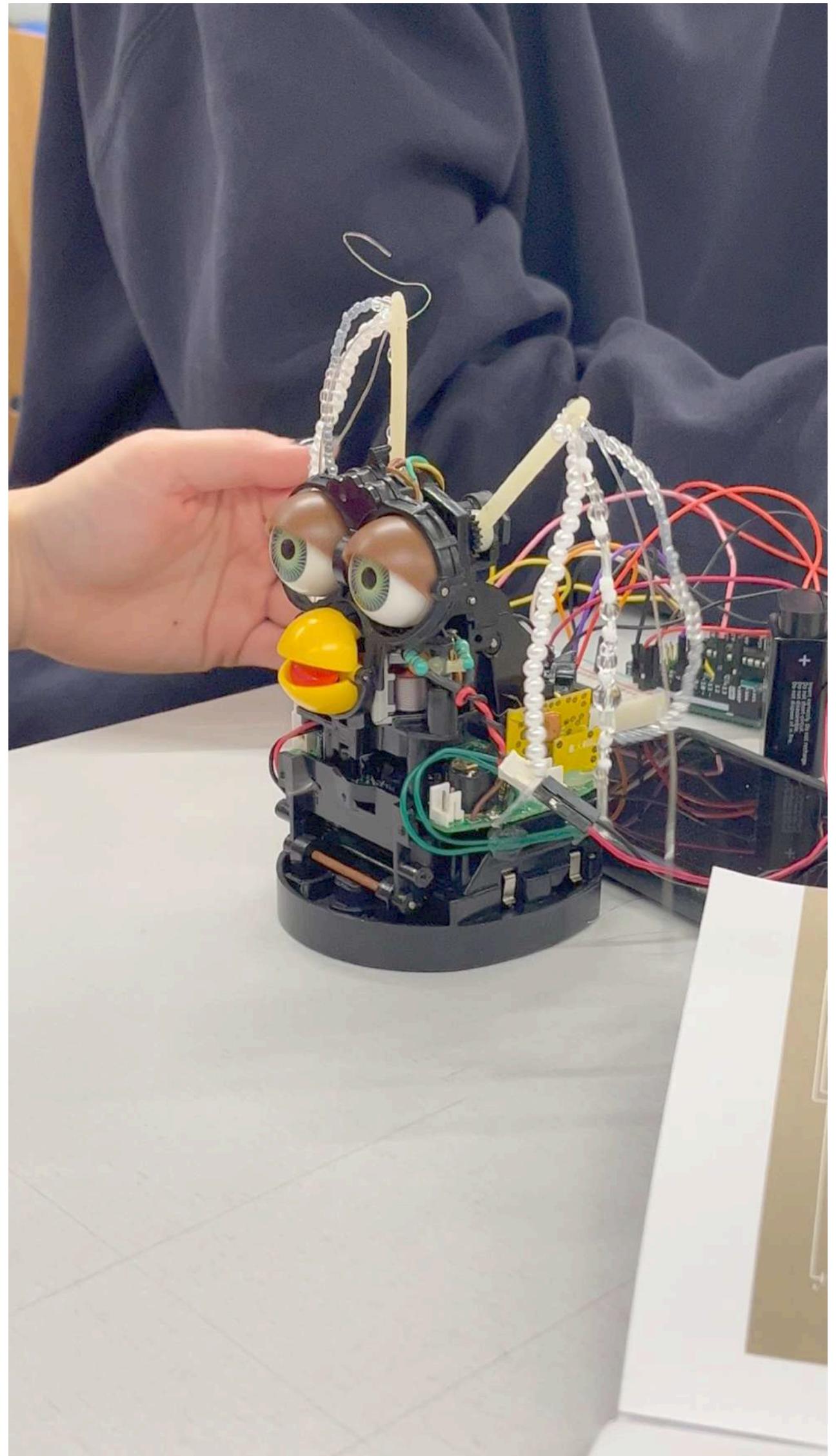
**Session #3 — Arduino : inputs et outputs**

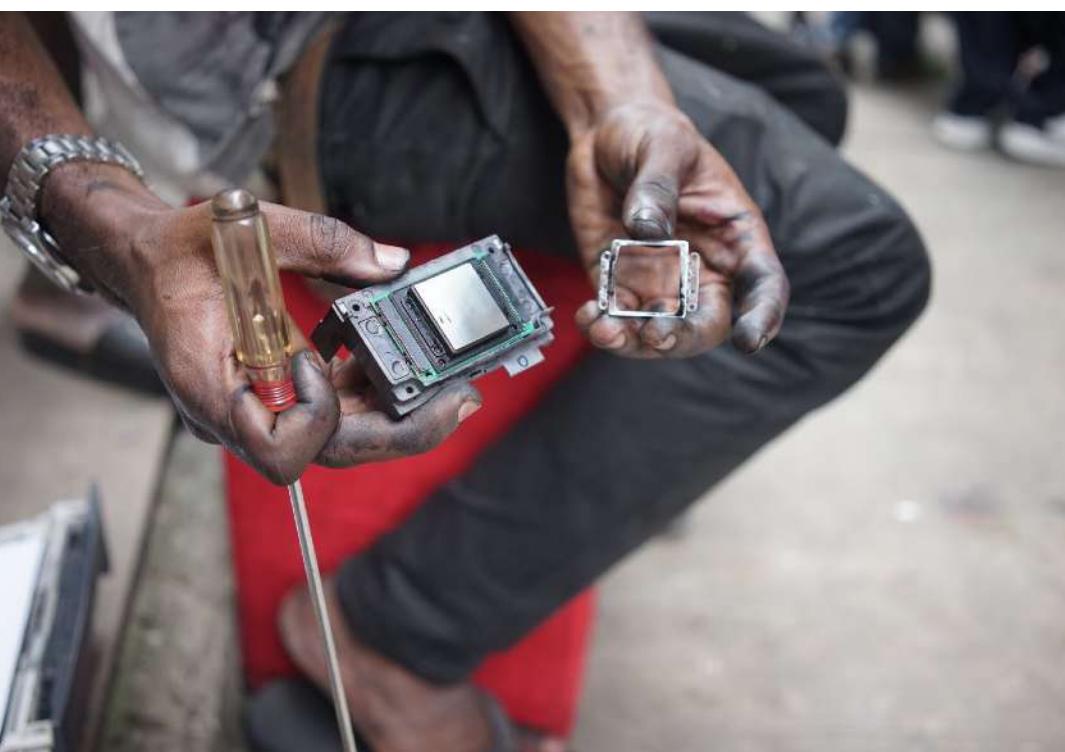
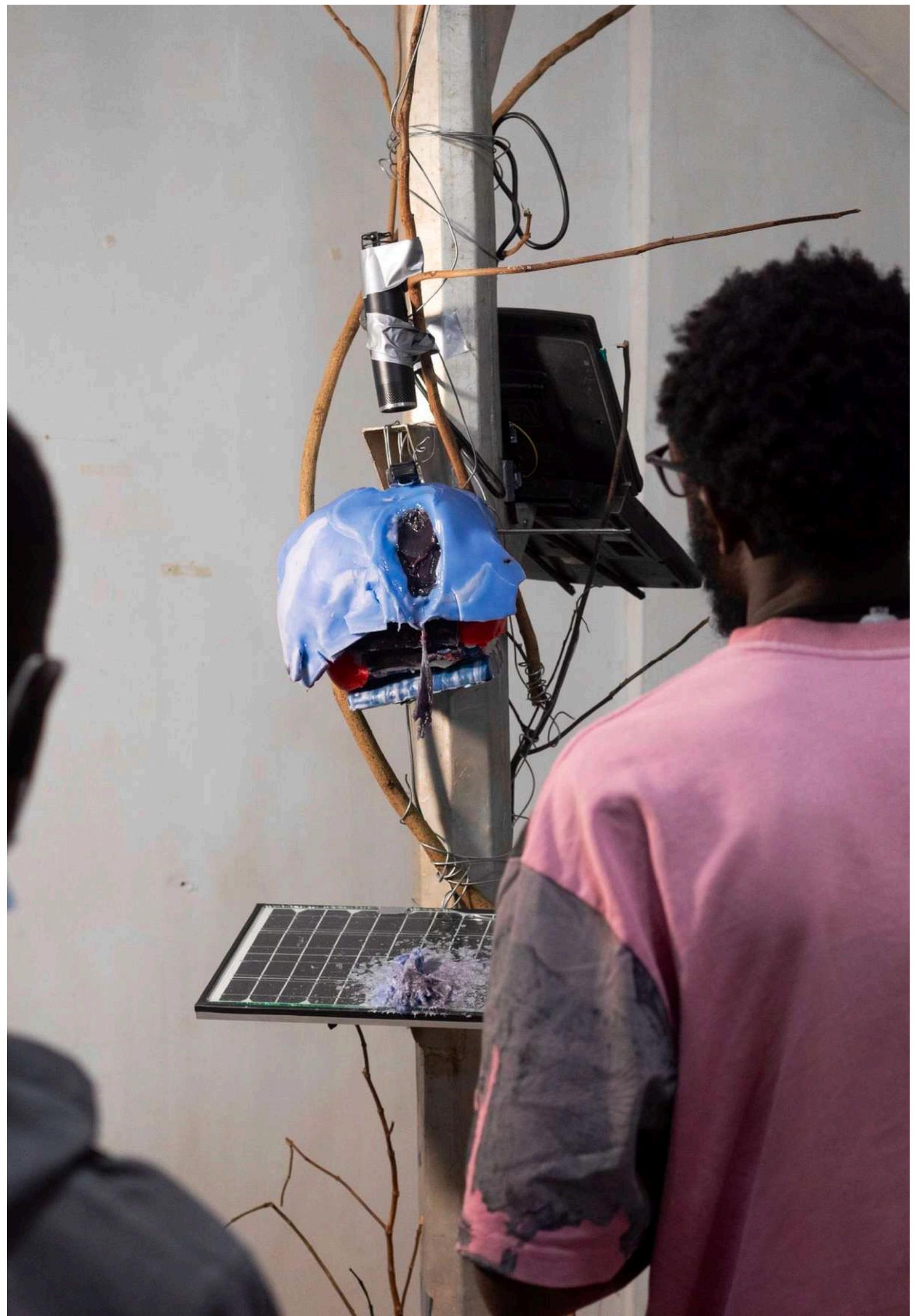
**Session #4 — Capteurs et émetteurs**

**Session #5 — Moteurs et shields**

**Sessions #6-11 — Labo ; travail en duo**

**Session #12 — Présentation et goûter de Noël**

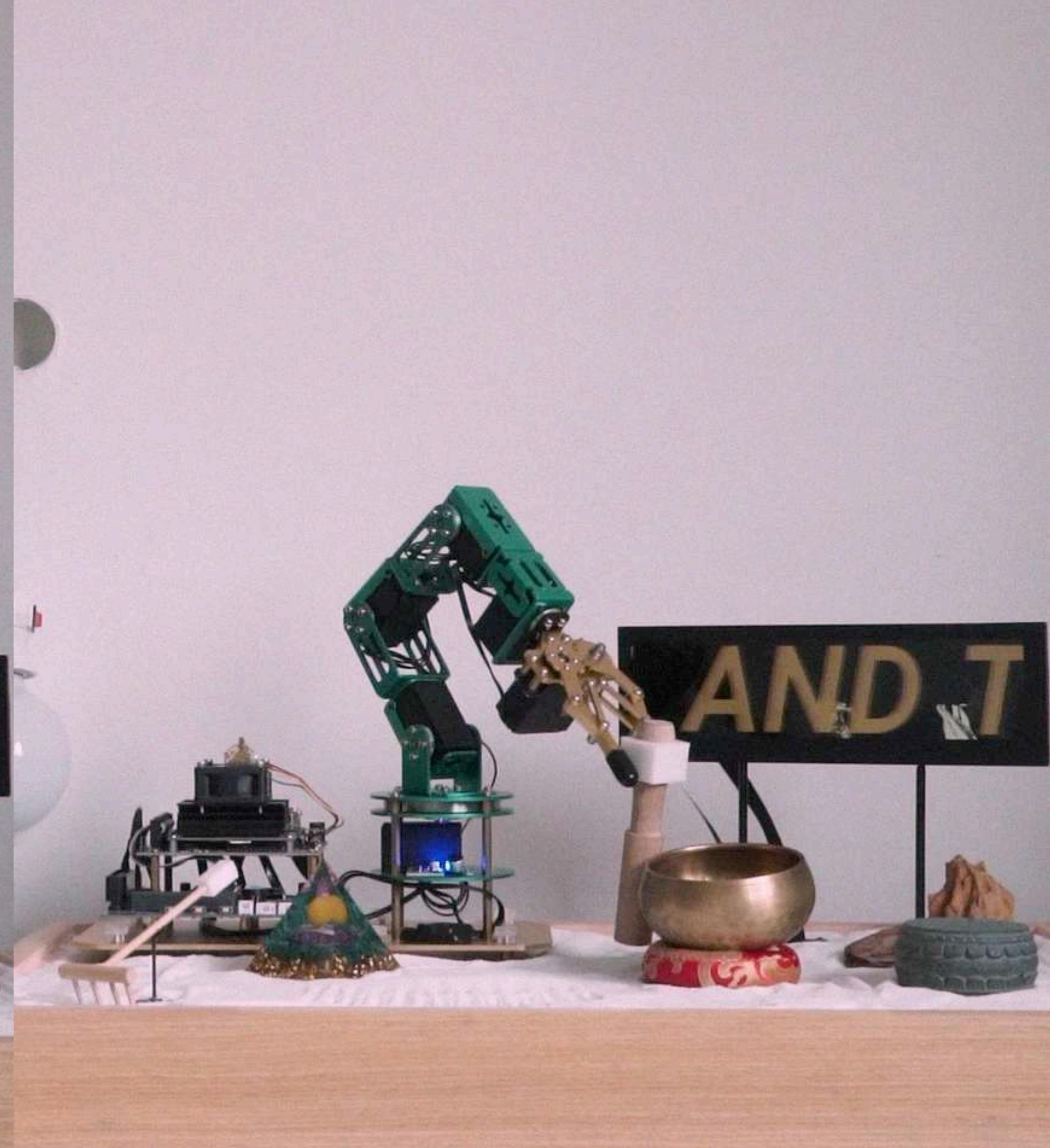
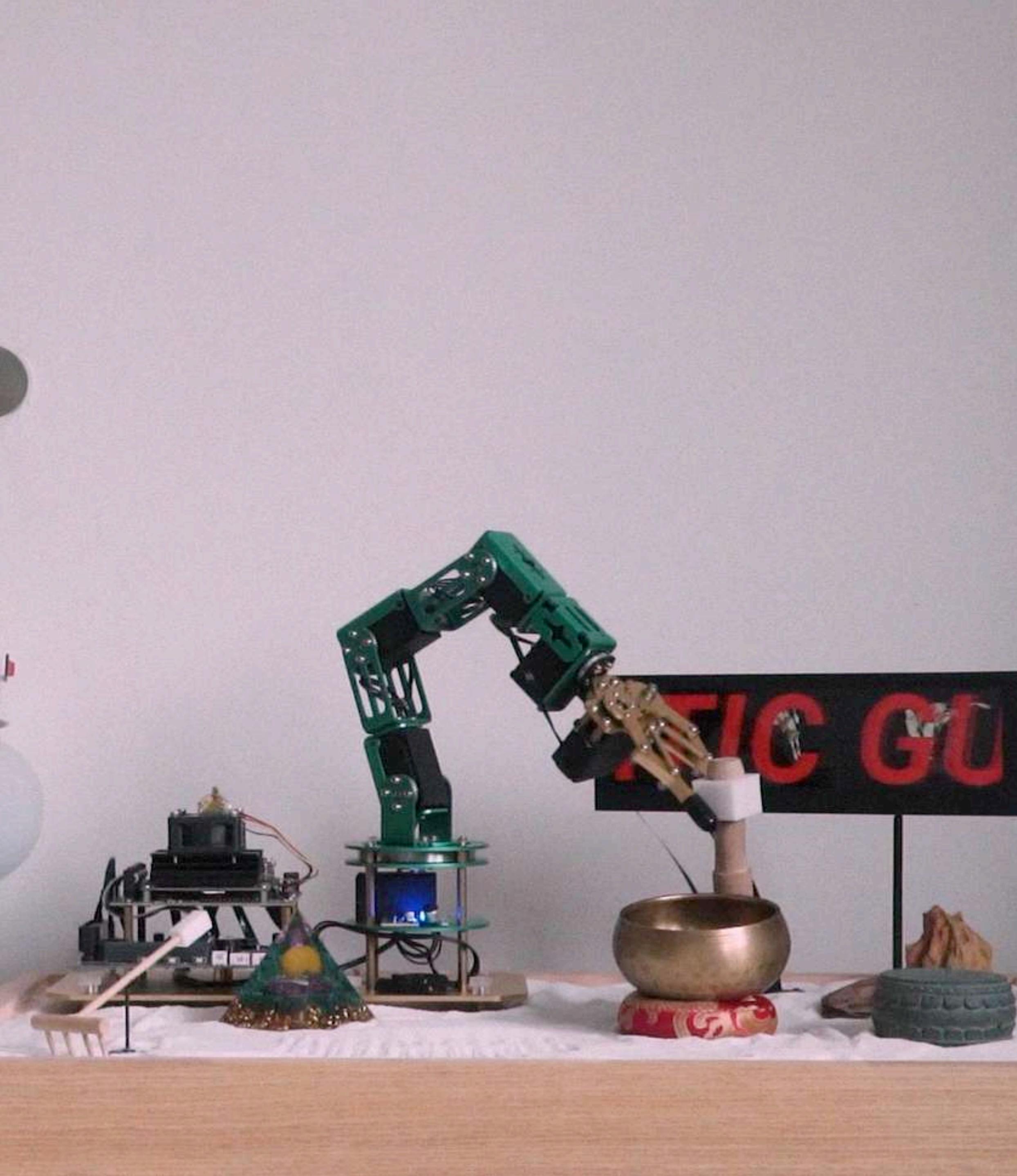






# *Machines Spirituelles*







A METALLIC REFRIGERATOR, FREEZER, SITTING INSIDE OF A KITCHEN

AVEC HAN HAN (GOOOOOSE) 2021

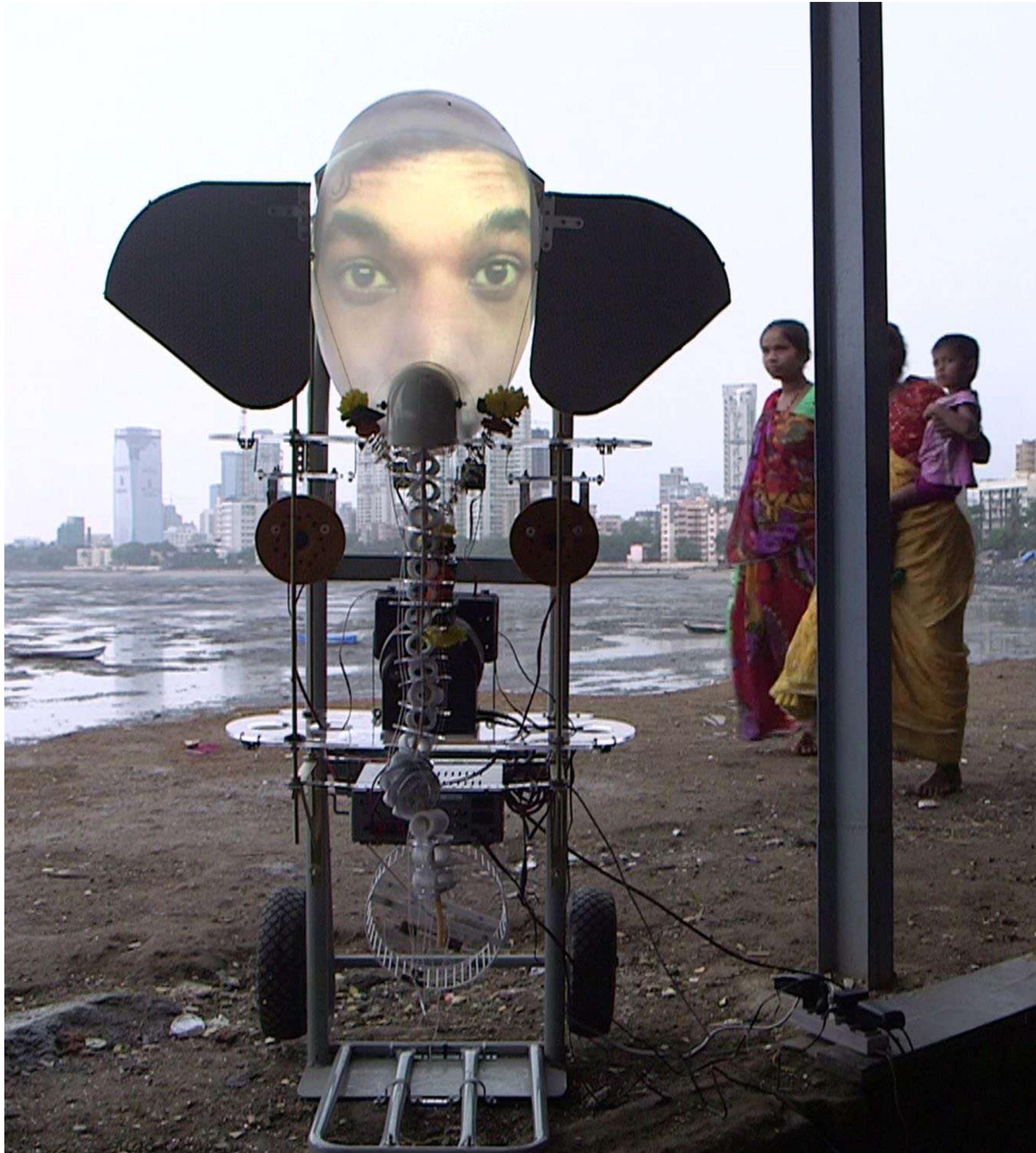




---

LATENT INTIMACIES (VERSION 3)

2025



**GANESH YOURSELF (2016)**

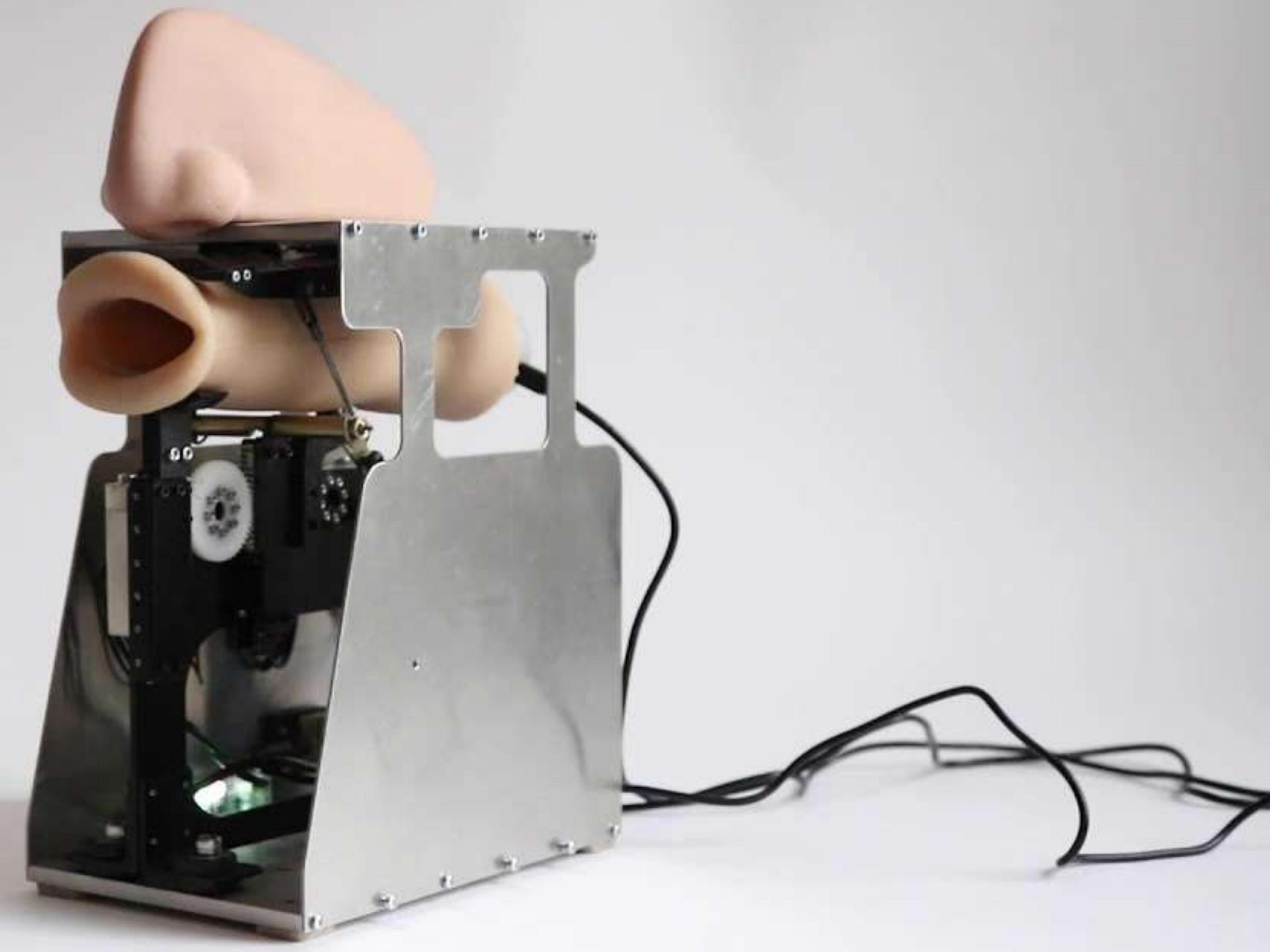
**EMMANUEL GRIMAUD**



---

**GREENER THAN GRASS (2022)**

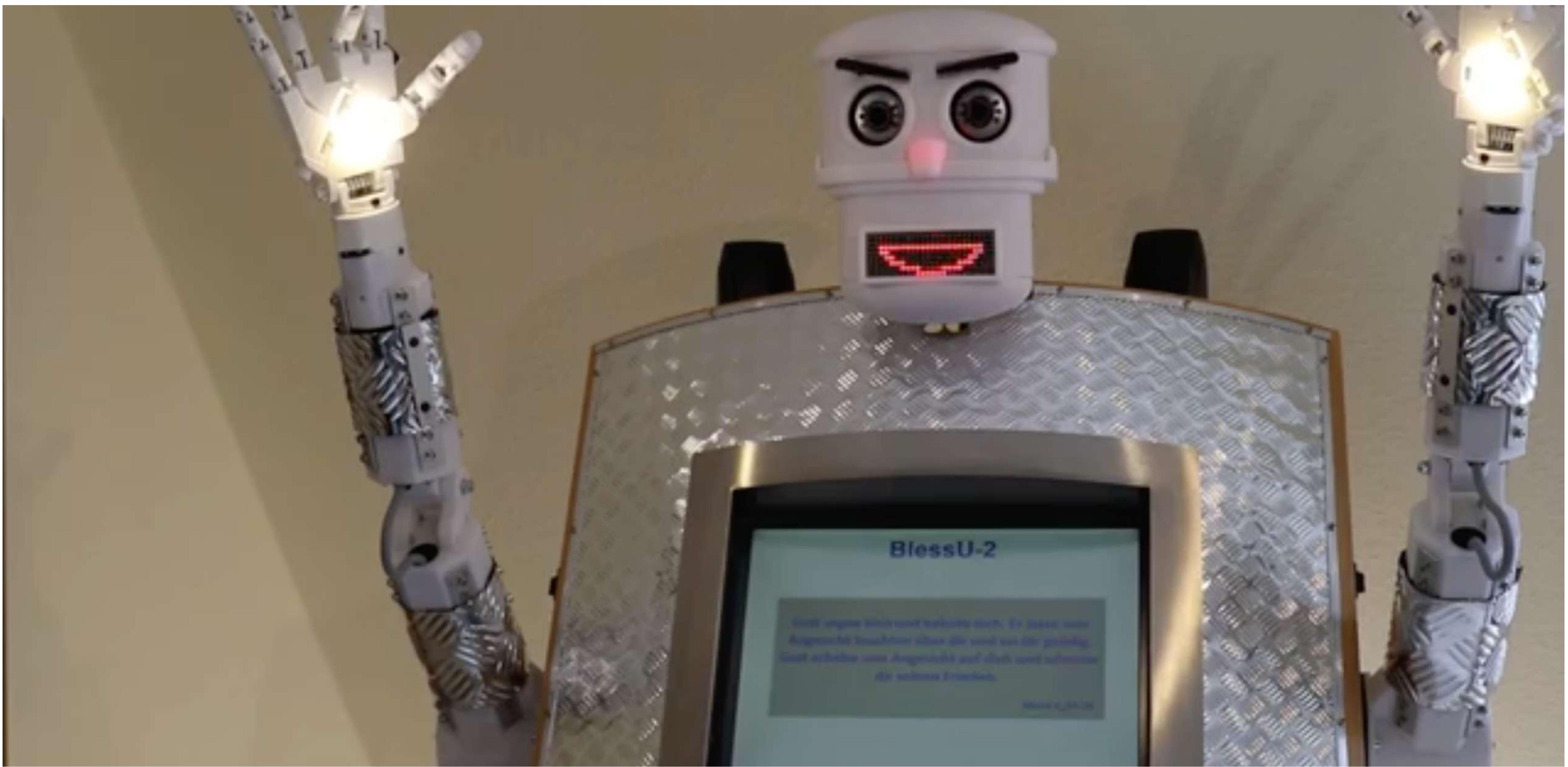
**RACHEL YOUN**

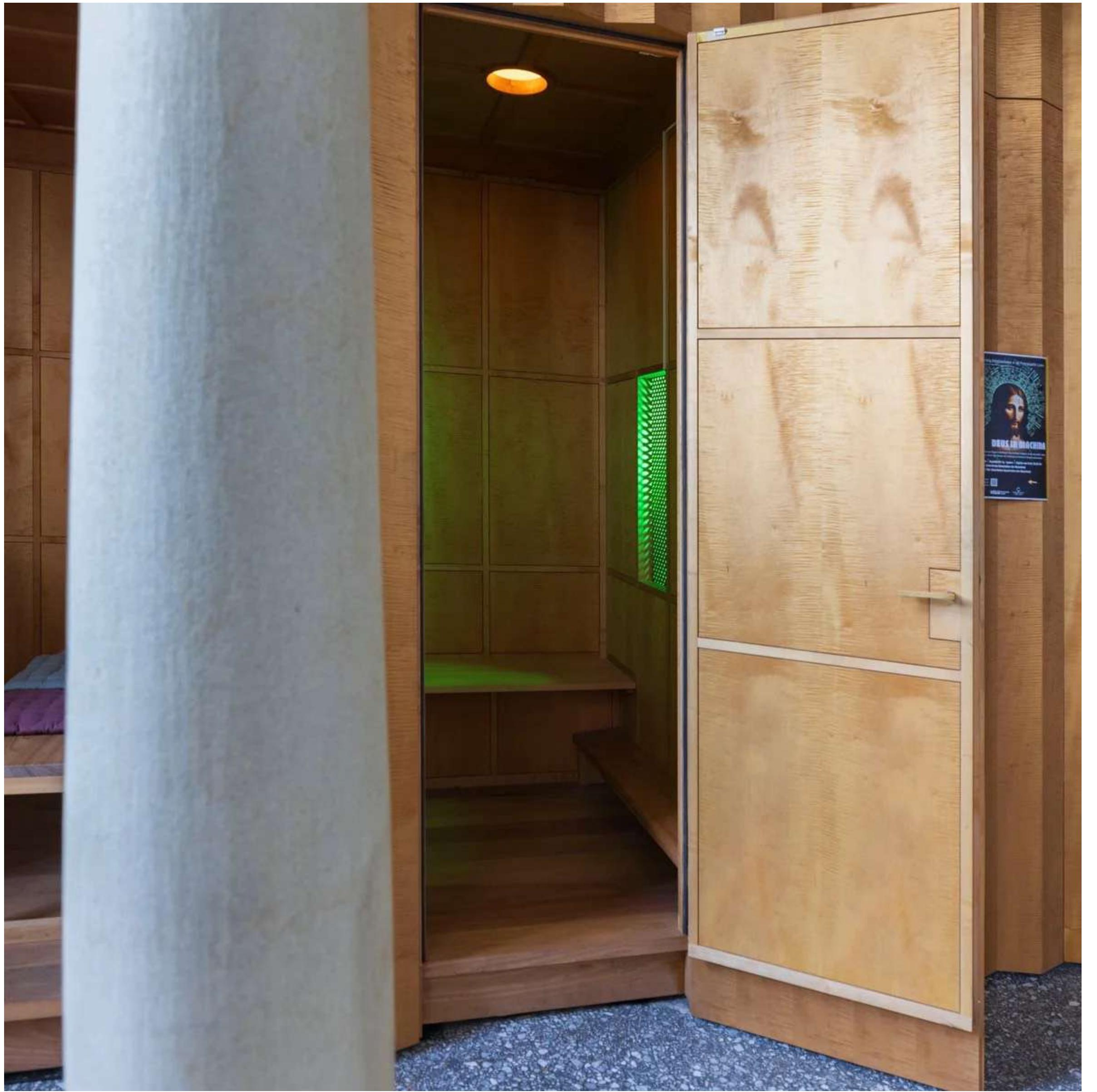


---

THE PRAYER (2022)

DIEMUT STREBE









---

AUTONOMOUS TRAP 001 (2017)

JAMES BRIDLE



RUMBA II: NOMAD (2015)

CAO FEI



PRAYER COMPANION (2010)



INTERACTION RESEARCH STUDIO

## **OBJECTIFS**

- 1) Savoir choisir les bons outils**
- 2) Apprendre les bases d'électronique embarquée et de la programmation**
- 3) *Disséquer les technologies***
- 4) Réaliser un projet pratique en fin de cours**

## *RENDU FINAL*

- 1) Un objet ou une installation en lien avec la thématique, réalisé en équipe de 2,
- 2) ou un projet solo, plus complex et à long terme (par exemple un projet de diplôme) intégrant les compétences acquises au cours du cursus.

## *PRÉSENCE*

La présence n'est pas obligatoire mais  
fortement recommandée.

## **ÉVALUATION**

**Le projet final sera évalué en fonction de son rapport à la thématique. Les connaissances acquises durant le cours devront s'y refléter.**

# **Questions?**