



# Les journées de la culture

## ARDUINO

### [ARDUINO.CC](http://ARDUINO.CC)

Le fabricant de microprocesseurs **Arduino** est connu par la qualité de ses circuits imprimés, polyvalents et faciles à programmer, offrant la possibilité de s'initier de façon simple et abordable à la l'univers de la programmation et de l'électronique embarquée.

#### ◆ Préparer un atelier

Prévoir au moins un circuit imprimé par participant, ou par équipe de participants

Avoir à disposition un nombre suffisant d'ordinateurs pour que chaque participant, ou groupe de participants, puisse coder durant la durée de l'activité

Le logiciel Arduino doit être bien installé sur tous les ordinateurs

Prévoir des tables assez grandes pour placer toutes les boîtes de composantes électroniques et les ordinateurs ;

Prévoir un espace dans lequel essayer les prototypes.

#### ◆ Accompagnement du public

Les intervenants doivent à la fois être capables d'initier les participants au langage de programmation informatique et aux rudiments de l'électronique, tout en guidant la création autour des objectifs prédéfinis.

L'équipe d'intervenants peut donc être composée de médiateurs culturels, d'artistes et de développeurs afin d'assurer les diverses facettes de l'activité (accompagnement technique, direction artistique, soutien pédagogique).

#### ◆ Catalogue d'activités numériques

**Club de robotique Asimov, page 8**  
par le CÉGEP De Chicoutimi

**Comprendre les animatroniques, page 9**  
par Milsuite FX Inc

**Programmation avec Arduino, page 33**  
par la Société des Arts Technologiques



Société des arts technologiques