



Robobot

Hackhaton TN 7
Février 2026

Sommaire

- 01 hackhaton
- 02 Programme
- 03 livrable
- 04 Moodboard
- 05 Réalisation technique
- 06 Topo pechu
- 07 Materiel



hackhaton

« To hack » : les trappeurs nord-américains qui se fabriquaient à la hache des tables, tabouret,...

Un hack : un bidouillage, rapide, astucieux, efficace, qui marche ! → méthode agile pour le développement logiciel

« hack » + « marathon » = Hackathon.
Un marathon créatif

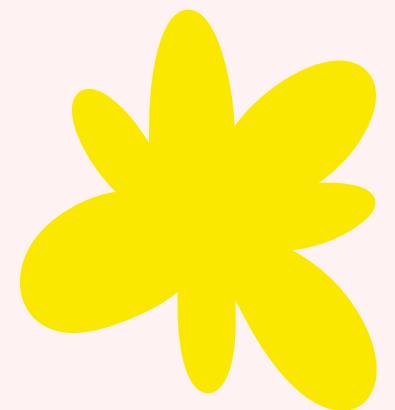
Les projets du TN7



Programme

Lundi 09 février	Mardi 10 février Avec Vincent	Mercredi 11 février	Jeudi 12 février	Vendredi 13 février
Présentation 10h constitution des groupes	Documentation, préparation des Topo péchu		09H30 Topo péchu	Remise des livrables, présentation et combat des robots 
Apprentissage Arduino				

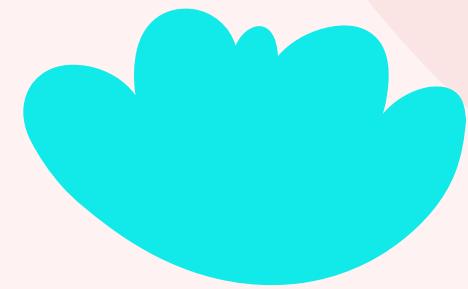
Objectifs



création d'un
objet
programmable



Documenter et
présenter son
travail



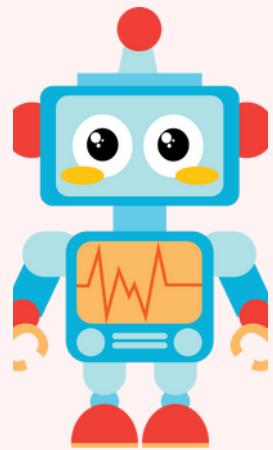
Imaginer un
esthétisme

Objectifs

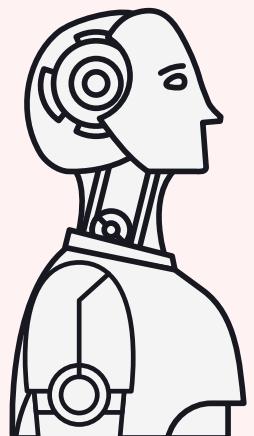


Travail de groupe

Le livrable : c'est une documentation

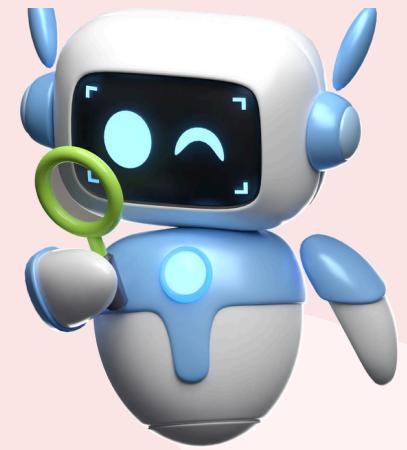


outils de gestion
de projet

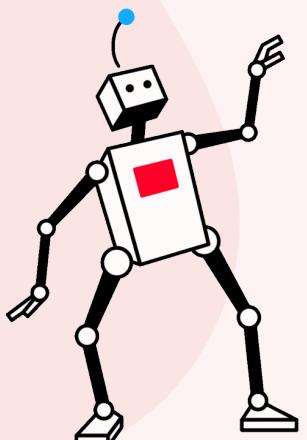


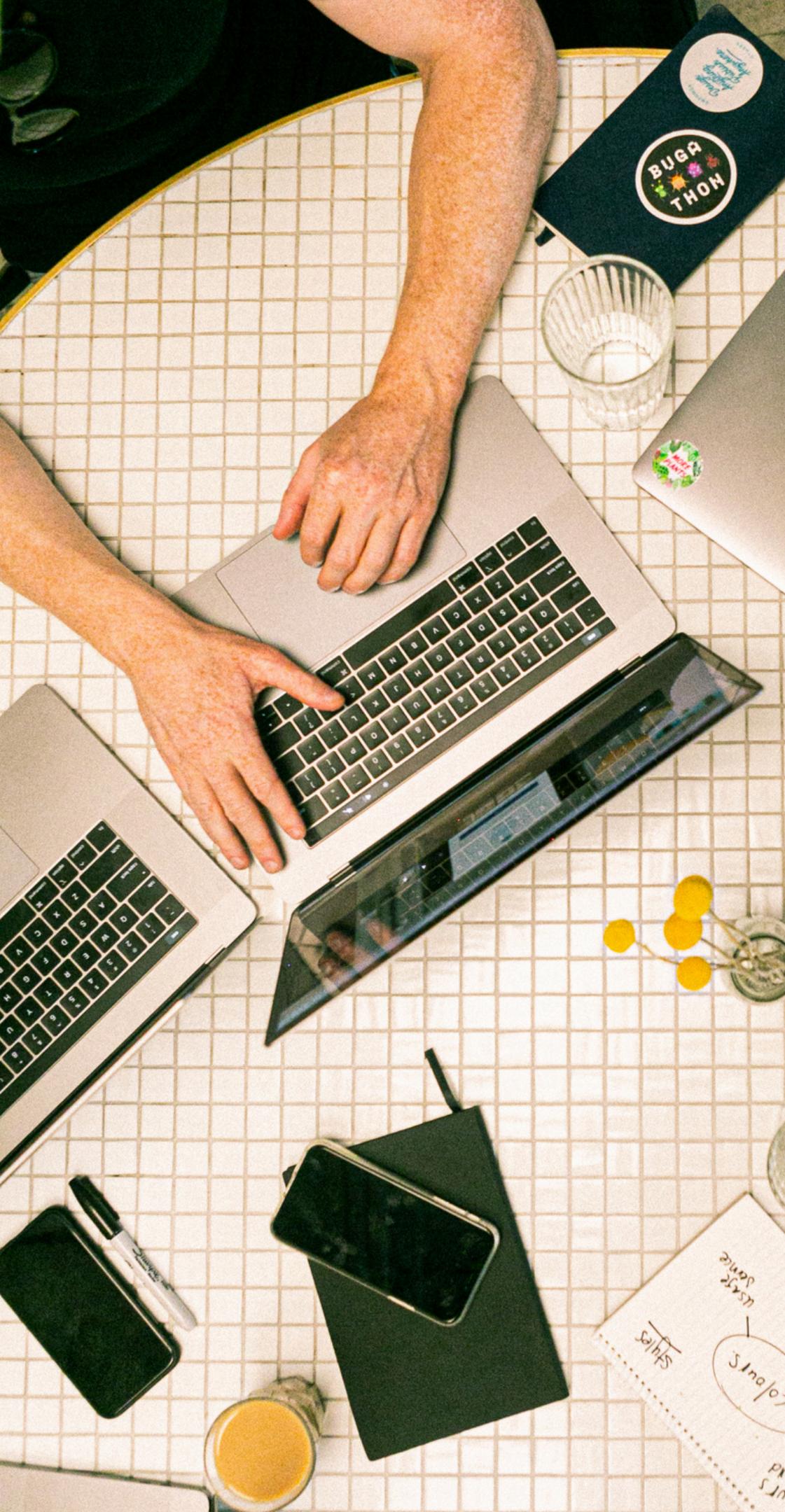
Moodboard

documentation
technique



présentation
des équipes





Moodboard

C'est une combinaison d'éléments visuels (photos, dessins, couleurs, police, texture...)

Les moodboard sont utilisés dans de nombreux domaines (ex : design,). Généralement ; il intervient au début du projet pour en donner le ton.

Il va vous aider pour :

- l'inspiration, une image/une idée en entraînant une autre. Il permet d'élargir les possibilités, ne pas se limiter. Puis petit à petit il va vous aider à affiner l'identité visuelle que vous voulez donner à votre production
- la recherche sur les tendances du secteur, veille sur ce qui a déjà été fait et ce qui se fait
- pour la communication, ce n'est pas toujours évident de décrire une envie quand c'est encore flou.
« Une image vaut mille mots ». La planche donne une base concrète pour permettre au client, aux différents partenaires de voir ce que vous avez en tête.

Moodboard

Format :

- physique (collage) et/ou numérique (A réaliser sur le logiciel de votre choix)

Si vous le faites par papier on vous demandera néanmoins de le numériser (scan/photo) pour le site web.

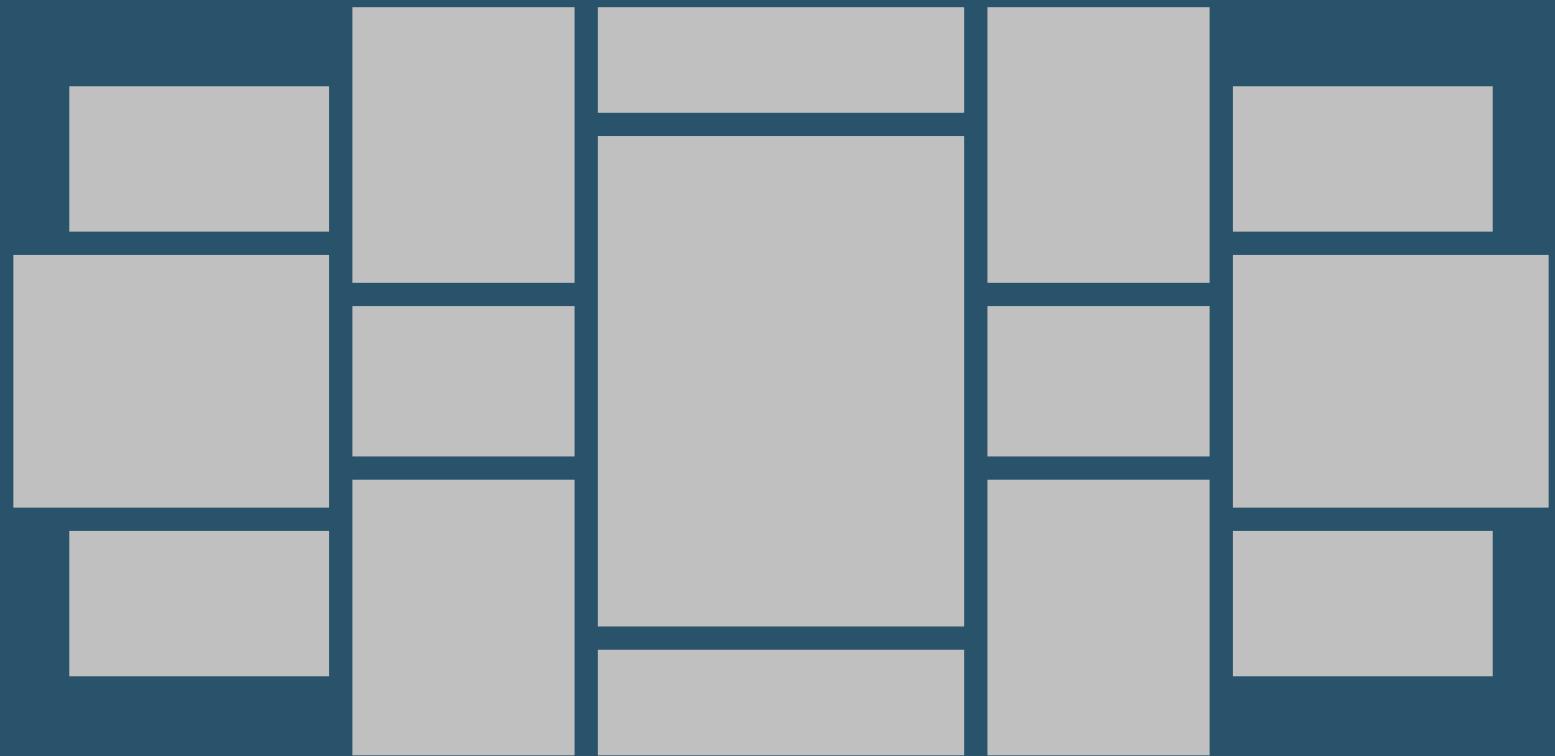
Étape 1 : Brainstorming

Étape 2 : Collecter les images dans les magazines, sur internet, prise de photo...

Étape 3 : Les organiser. Si plusieurs directions artistiques sont choisies surtout ne pas hésiter à faire plusieurs tableaux.

Étape 4 : Mettre des commentaires, des descriptions. Mise en page





2017-2020 — WORKS

Ashbel Ong

040106

FD966B

ECECEC

065293

/ moodboard.

Réalisation technique

- il se déplace de droite à gauche via 1 potentiomètre

- il doit être dirigé/ utilisé via 2 potentiomètres pour les bras

l'objet doit pouvoir recevoir un canard sur son point le plus haut , sur une plateforme (fourni)

- il répond aux contraintes esthétiques thème et couleurs

-il doit rentrer dans un gabarit, sans dépasser sans enlever de pièces

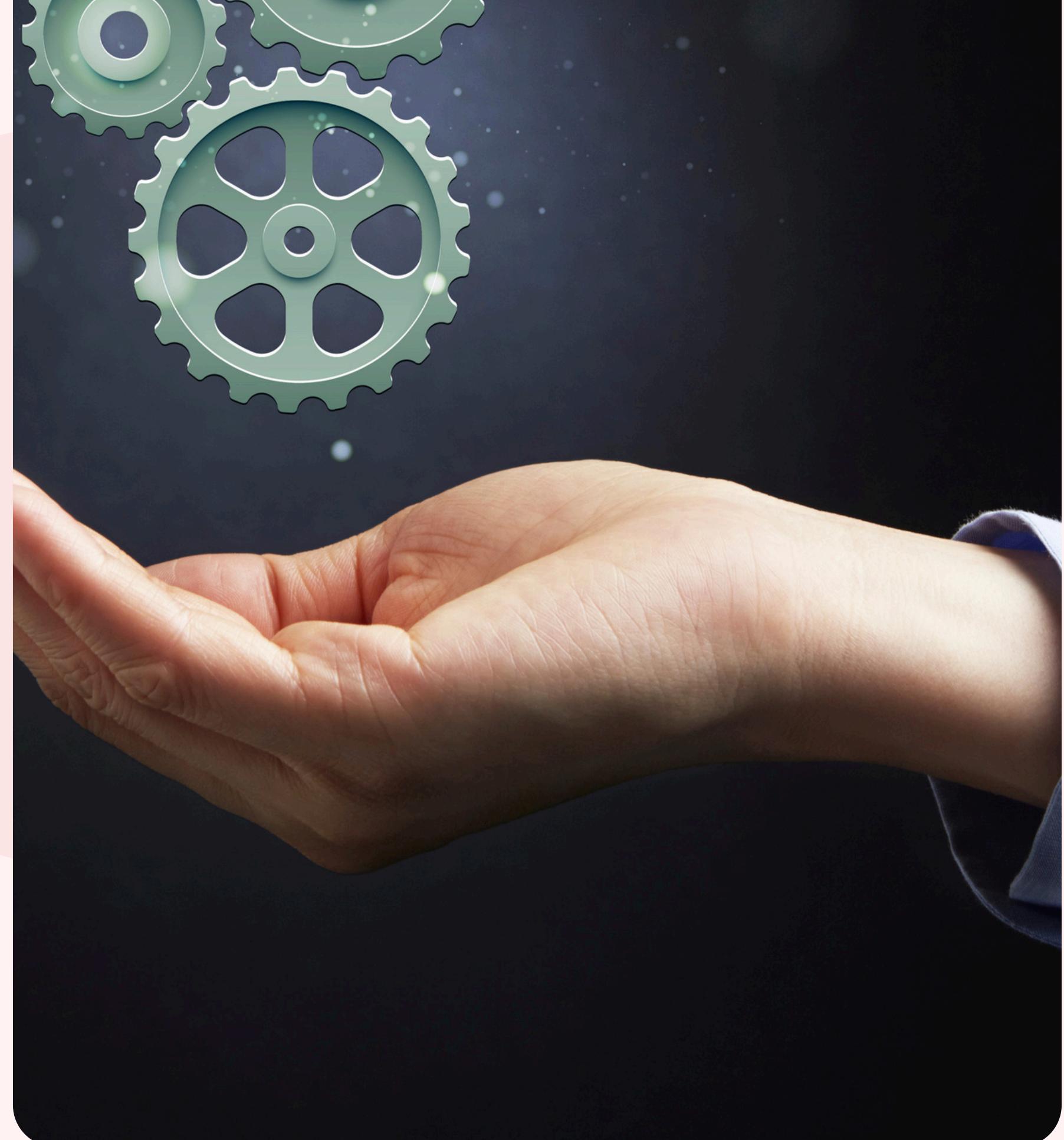
Topo Péchu

Temps : 5 minutes.

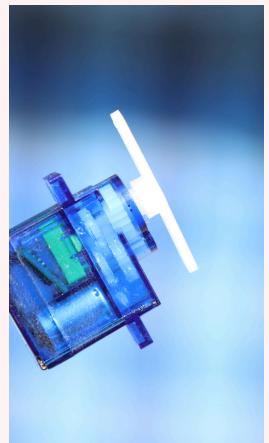
Vous devez nous convaincre d'acheter votre réalisation. Vous devez avoir une présentation et convaincre le public d'investir dans votre prototype.

La présentation doit reprendre votre travail initial, le moodboard, la présentation des équipes, les problématiques rencontrés ainsi que les solutions envisagées.

C'est le moment de sortir des sentiers et d'imaginer un objet à votre mesure.

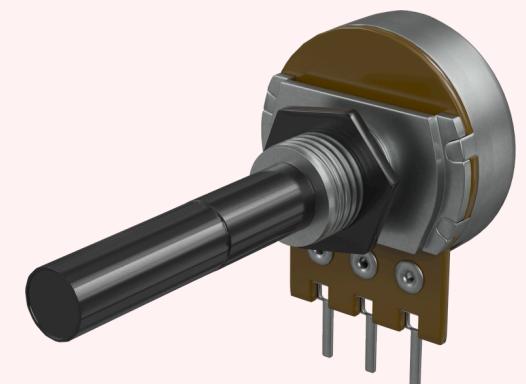
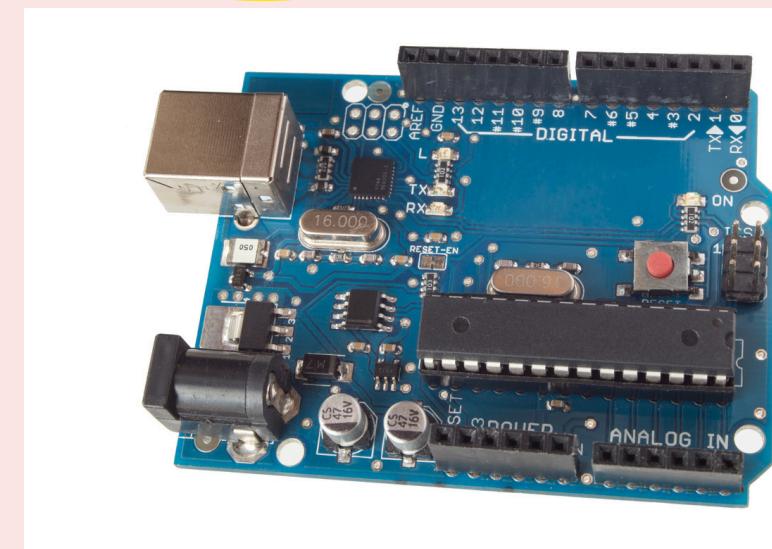


Le Materiel à utiliser



3 servo moteur 0-180 degrés , 1 pour chaque bras et 1 pour la roue

arduino uno et cables dupont



3 potentiomètres pour contrôler les bras et la roue

bois et carton



FORMATION DES GROUPES

Ils ont sont tirés au hasard

Spin the Wheel - Free Online Random Picker & Decision Maker

Free spin wheel maker for random decisions, name picking, giveaways & games. Customize your wheel, spin to choose instantly. No signup or download required!

 spinwheels.app

GROUPE 1

Nicolas/ julia/oceane/quentin

GROUPE 2

Claire / daisy/ florian

GROUPE 3

Pauline / jade /charlotte



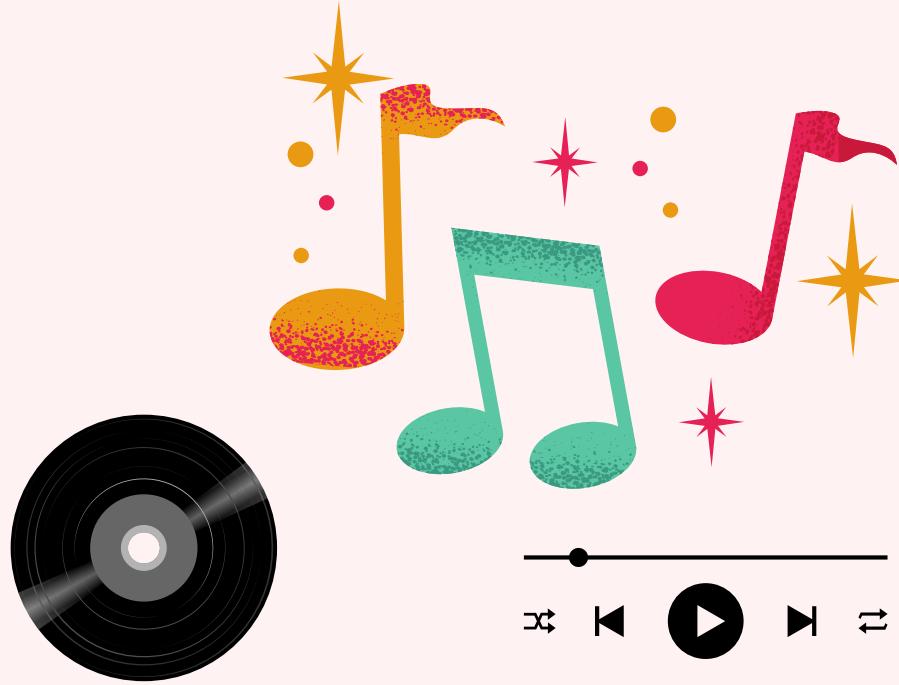
groupe

Urbaine & Moderne: groupe 2

Robots inspirés de la scène actuelle, du street style, du numérique

- Rap
- Pop
- Alternative

Style visuel : néons, graffitis, formes anguleuses, attitude "cool"



theme

Nature & Puissance : groupe 3

Robots plus sauvages, organiques ou lourds

- Jungle
- Metal

Style visuel : textures naturelles ou mécaniques lourdes, sons puissants, formes massives

Culture Internationale: groupe 1

Robots inspirés de l'industrie musicale mondiale et du spectacle

- K-pop
- Pop

Style visuel : couleurs flashy, LED, design lisse et futuriste, chorégraphies intégrées

MERCI !
ET AMUSEZ
VOUS

