

CARNET TECHNIQUE MAISON DU DON



**Donnons
au sang**
le pouvoir
de soigner

01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES
ARCHITECTURAUX

3-48

A. Accueil

5-24

B. Entretien pré-don

25-28

C. Prélèvement

29-35

D. Pause A+

36-45

E. Sanitaires

46-48

02. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES
DES PLATEFORMES D'EXPÉRIENCES

49-72

A. Les changeurs d'histoires

50-56

B. Le démultiplicateur d'impact

57-63

C. La boîte à rubans

64-72



01.

PLANS ET INFORMATIONS

TECHNIQUES

ARCHITECTURAUX

**Le carnet technique comprend l'ensemble des plans par zone.
Il comprend également les plans techniques de chaque expérience.**

Mode d'emploi :

La plupart des dessins techniques sont organisés en deux parties :

- Dessin de référence
- Détails et principes de déclinaison

Pour chaque agencement, se référer au dessin de référence et tenter de s'en rapprocher le plus possible tout en déclinant selon les indications, légendes et limites données dans la section identifiée pour chaque zone nommée « Détails et principes de déclinaison ».

Détails et principes de déclinaison :

Dans le document, les règles de déclinaison sont données dans une légende qui permet de repérer :

- les dimensions devant toujours rester fixes
- les dimensions pouvant varier
- les séquences pouvant être supprimées ou répétées si nécessaire
- les limites minimales et maximales à ne pas dépasser sauf cas particulier exceptionnel

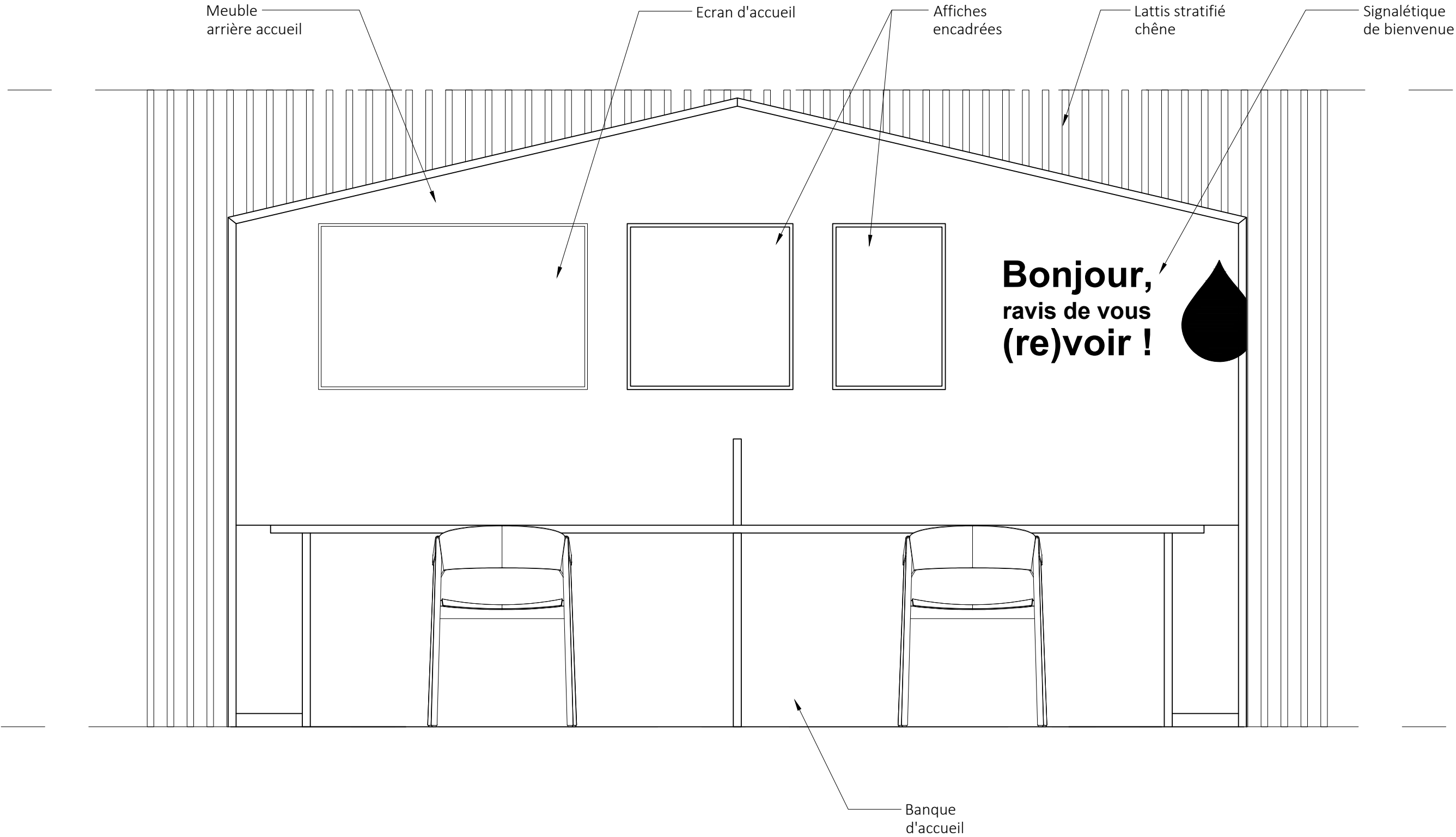


01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES ARCHITECTURAUX

A. ACCUEIL

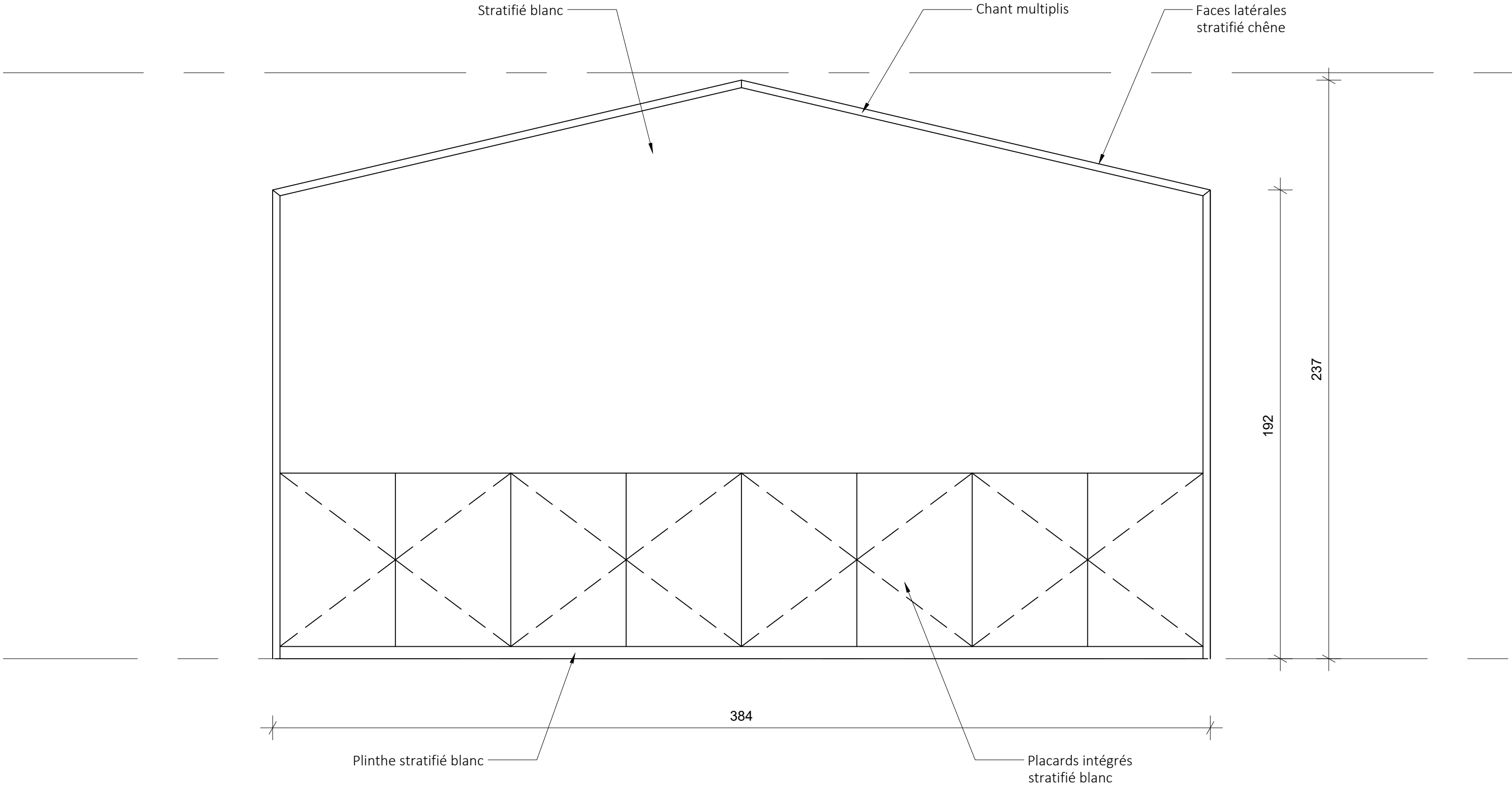
01/ A. ACCUEIL -
MEUBLE ACCUEIL MAISON 2 PLACES

DESSIN DE RÉFÉRENCE



1 ELEVATION

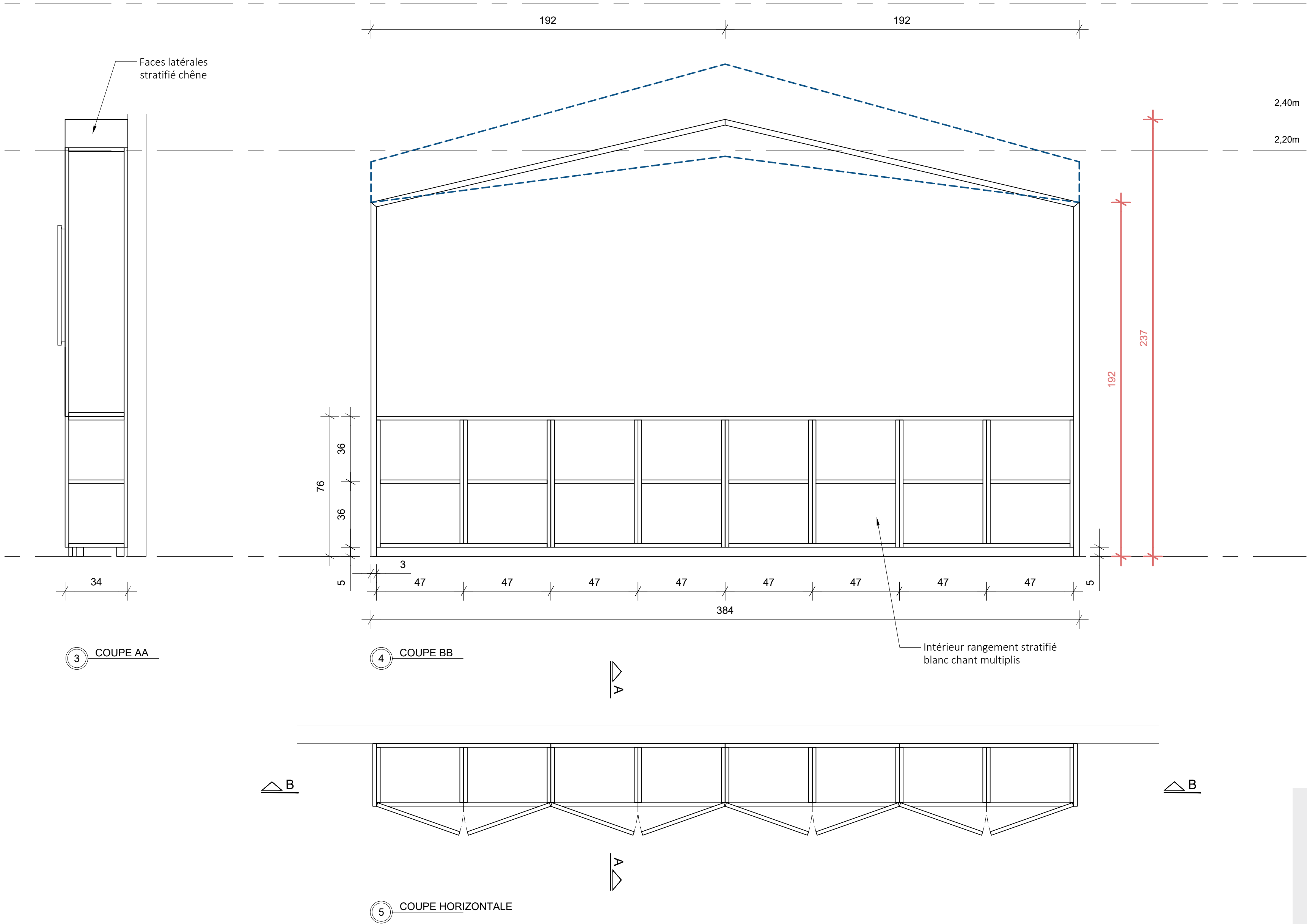
01/ A. ACCUEIL -
MEUBLE ACCUEIL MAISON 2 PLACES
DESSIN DE RÉFÉRENCE



2 ELEVATION

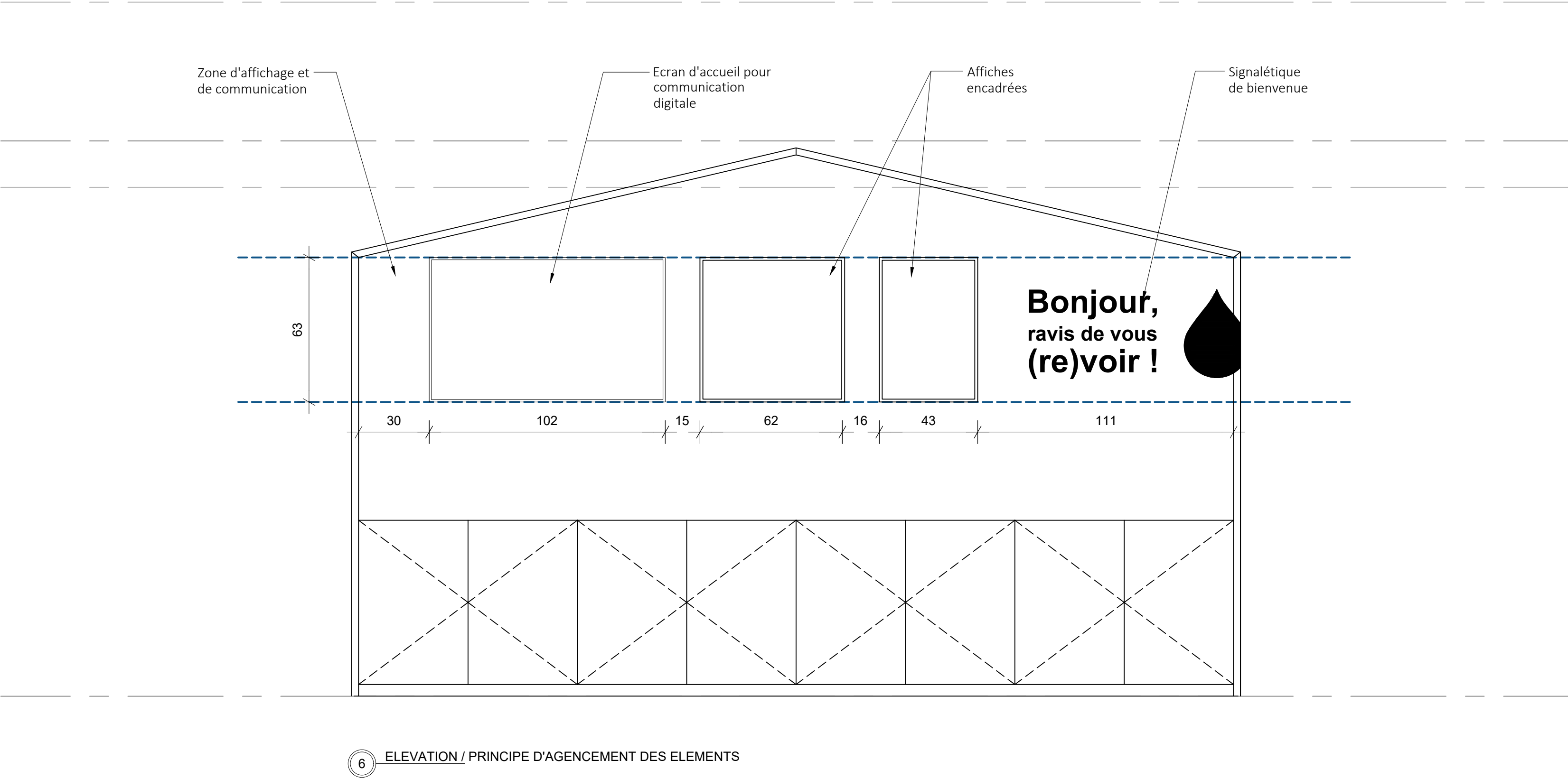
01/ A. ACCUEIL - MEUBLE ACCUEIL MAISON 2 PLACES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



01/ A. ACCUEIL - MEUBLE ACCUEIL MAISON 2 PLACES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

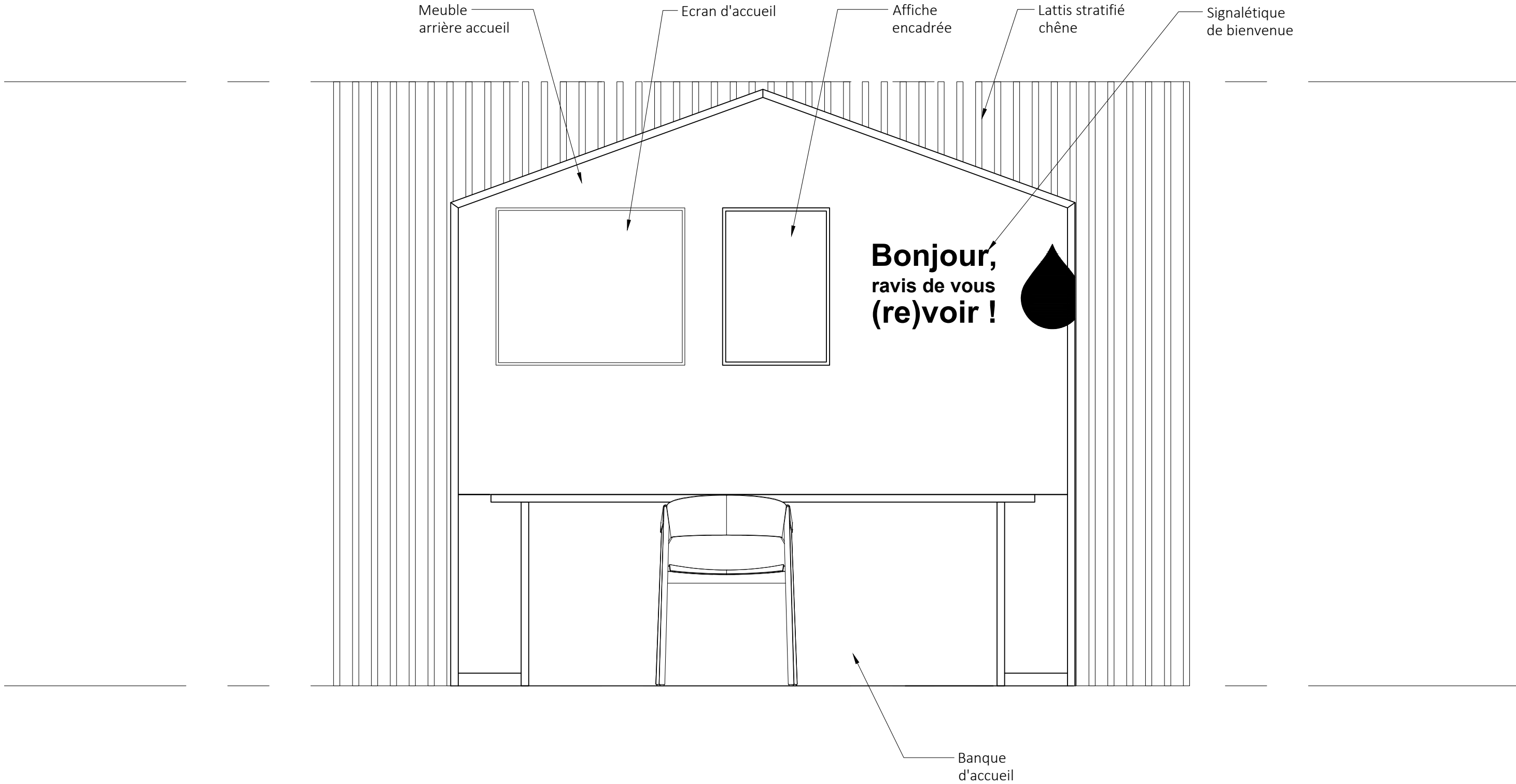
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ A. ACCUEIL -
MEUBLE ACCUEIL MAISON 1 PLACE

DESSIN DE RÉFÉRENCE

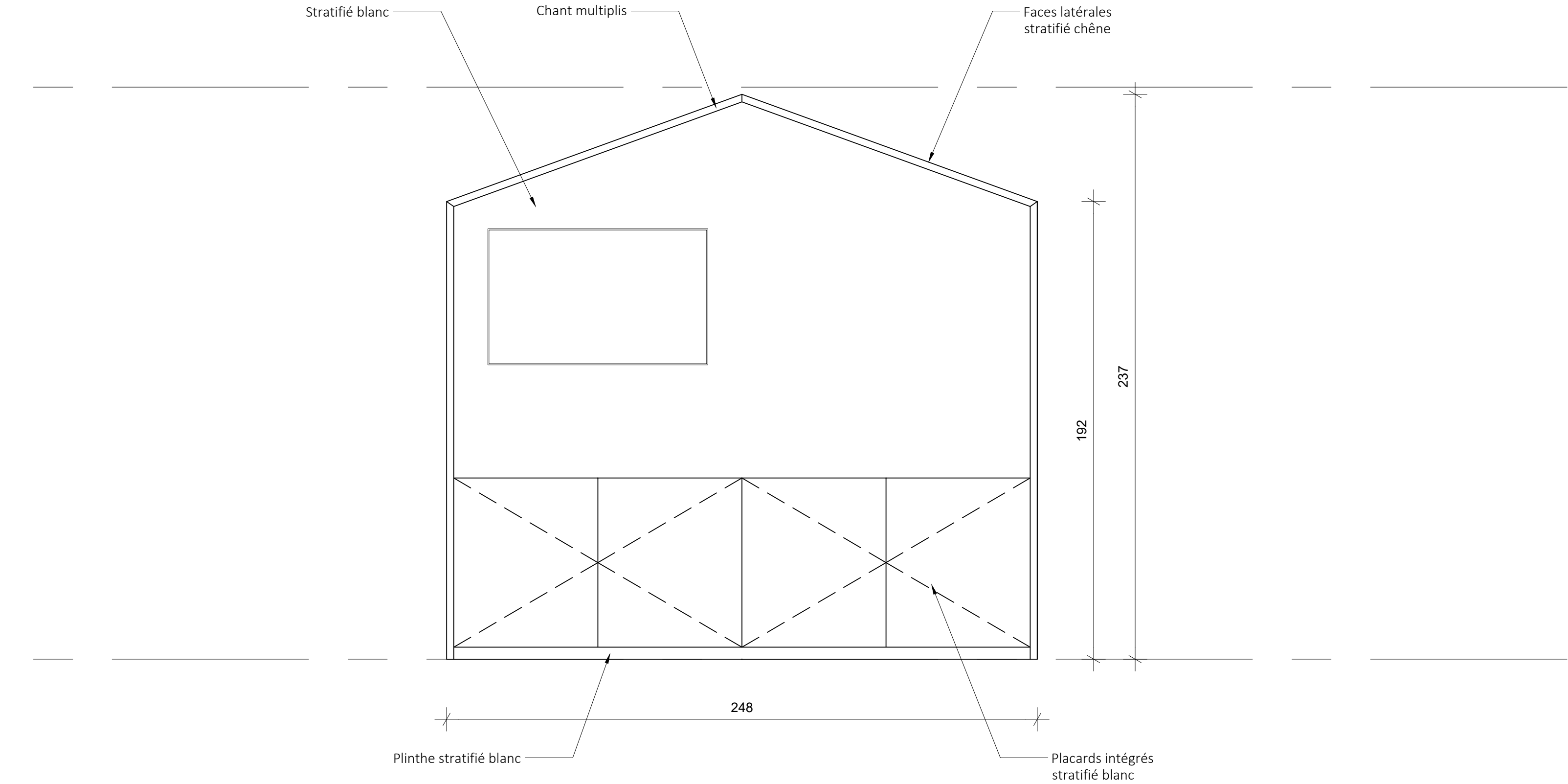


1 ELEVATION

01/ A. ACCUEIL -

MEUBLE ACCUEIL MAISON 1 PLACE

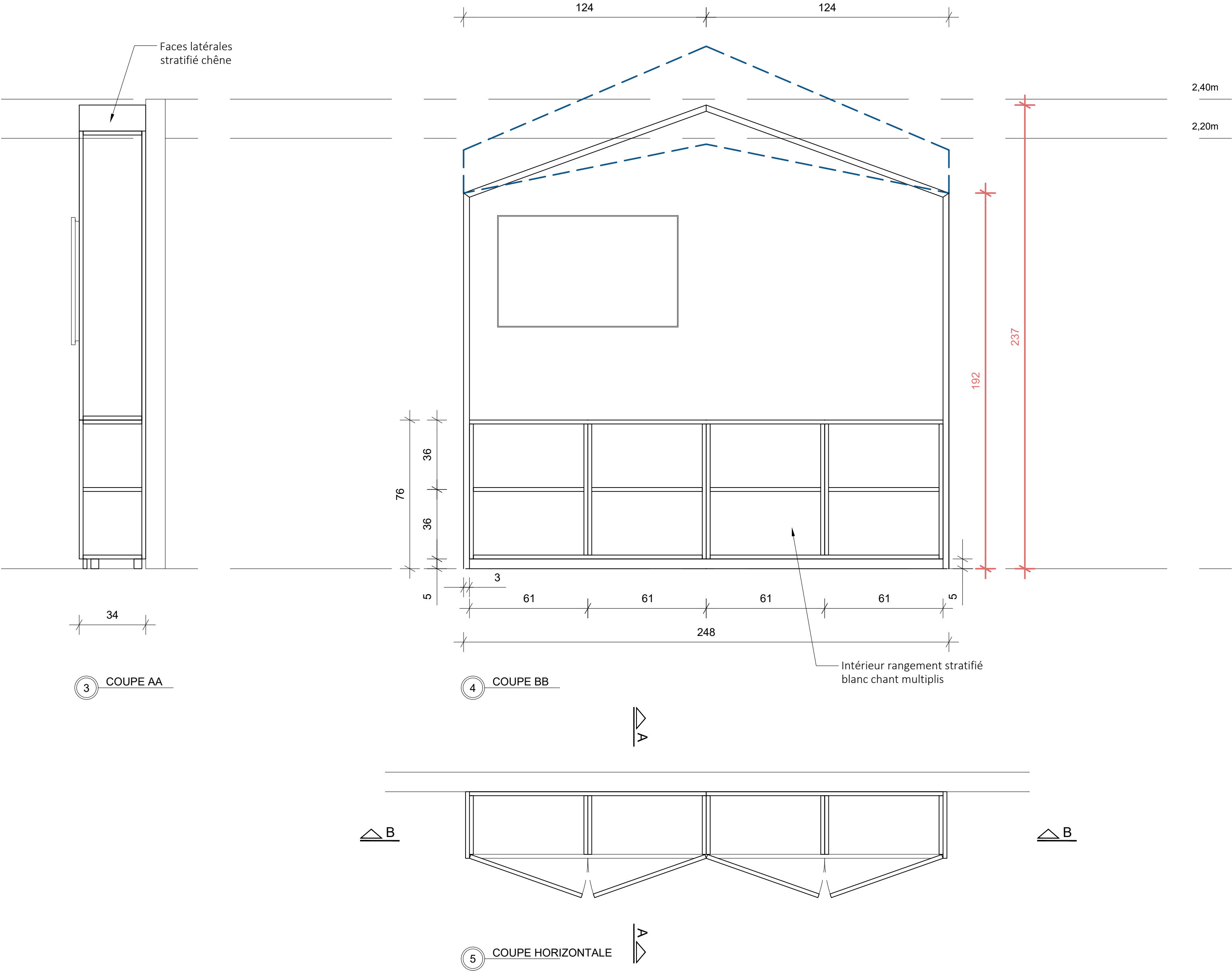
DESSIN DE RÉFÉRENCE



2 ELEVATION

01/ A. ACCUEIL - MEUBLE ACCUEIL MAISON 1 PLACE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

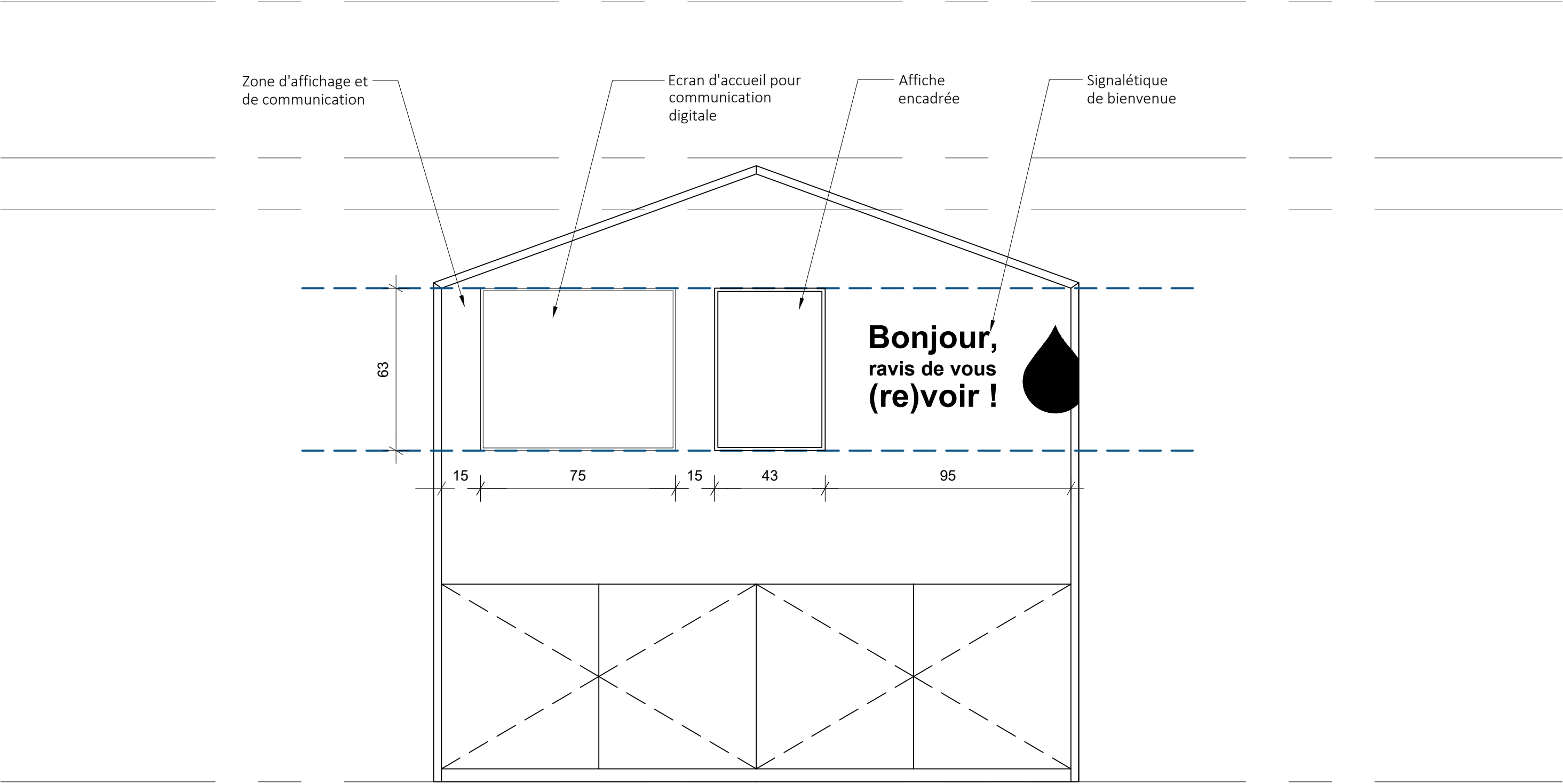
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ A. ACCUEIL - MEUBLE ACCUEIL MAISON 1 PLACE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



6 ELEVATION / PRINCIPE D'AGENCEMENT DES ELEMENTS

LÉGENDE

Dimensions fixes

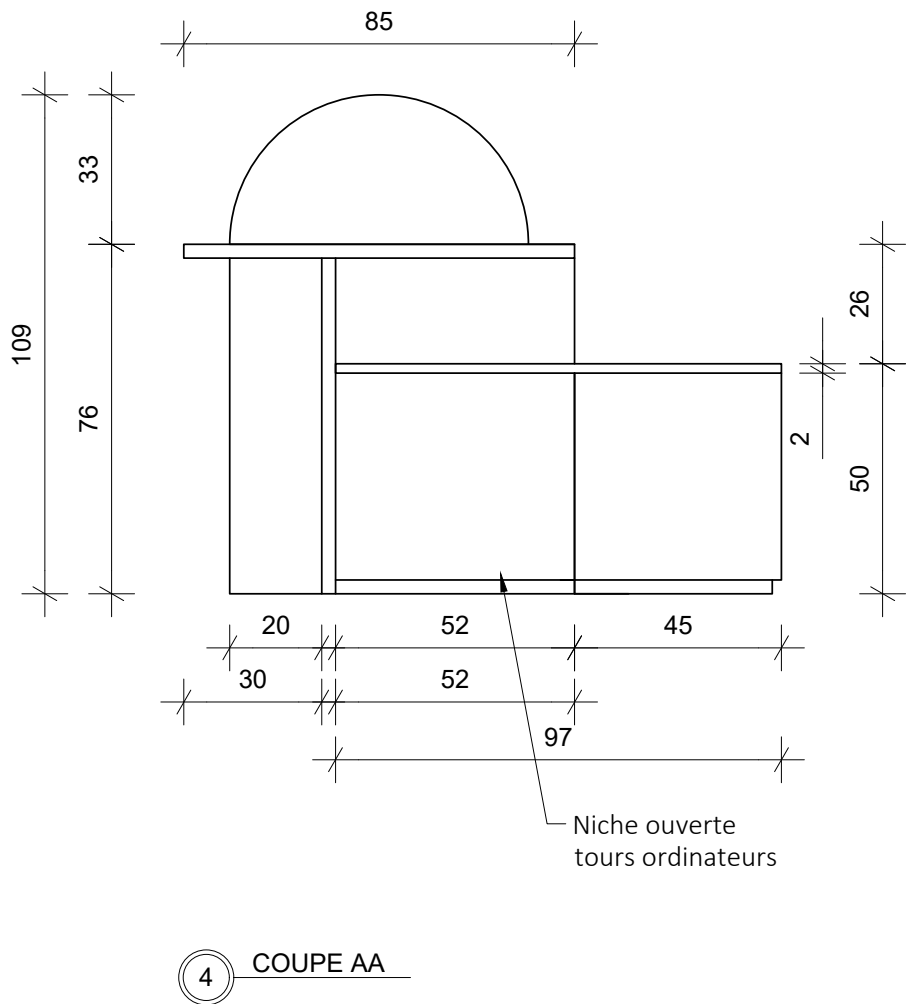
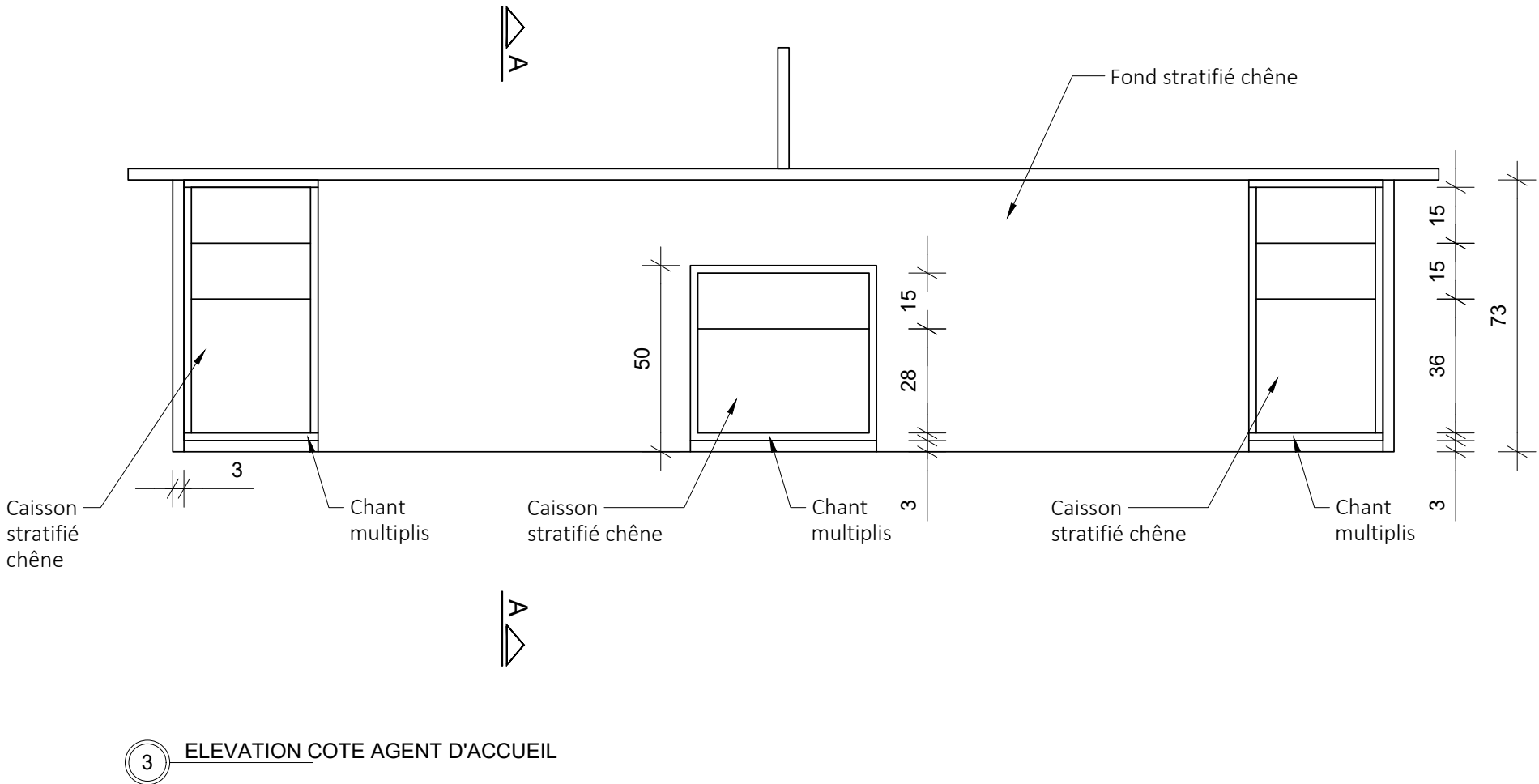
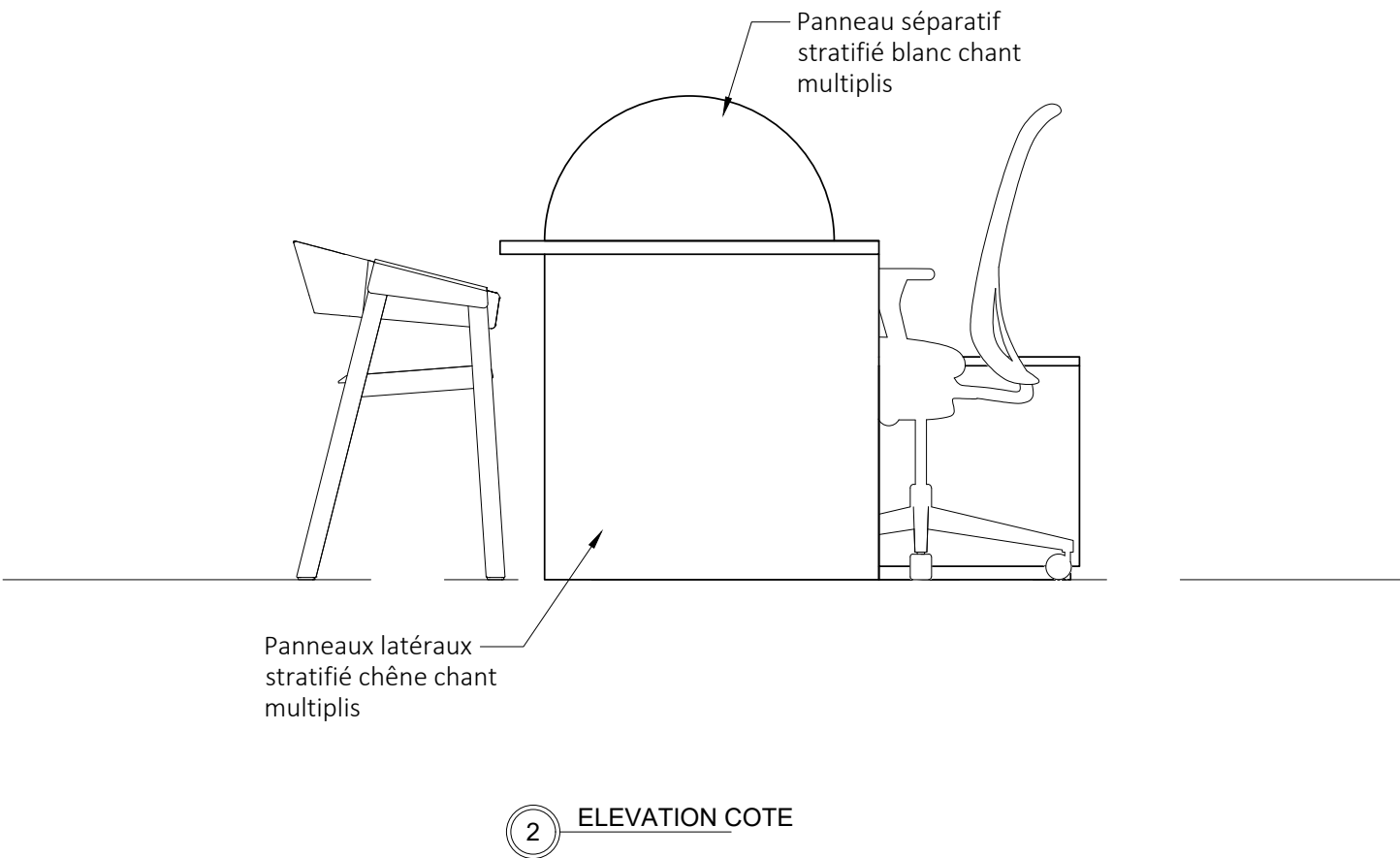
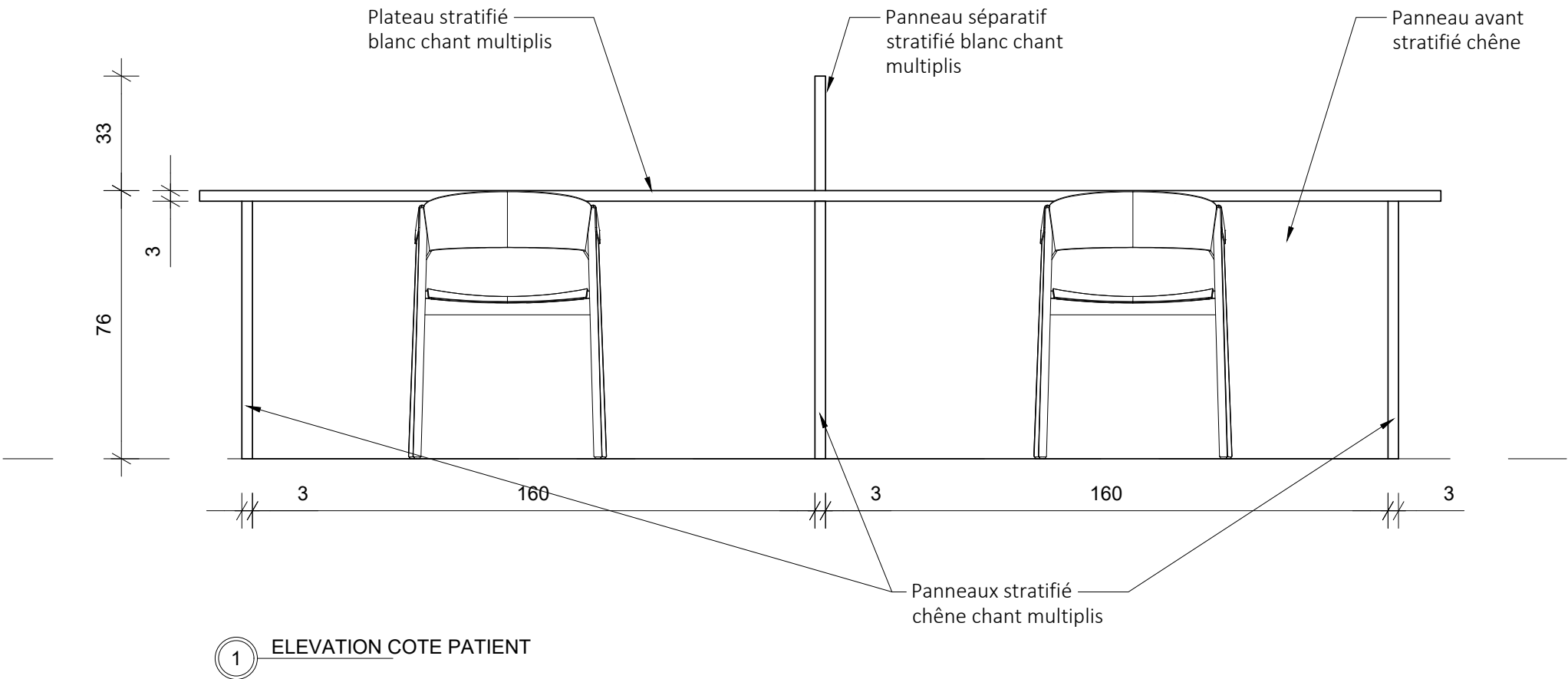
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

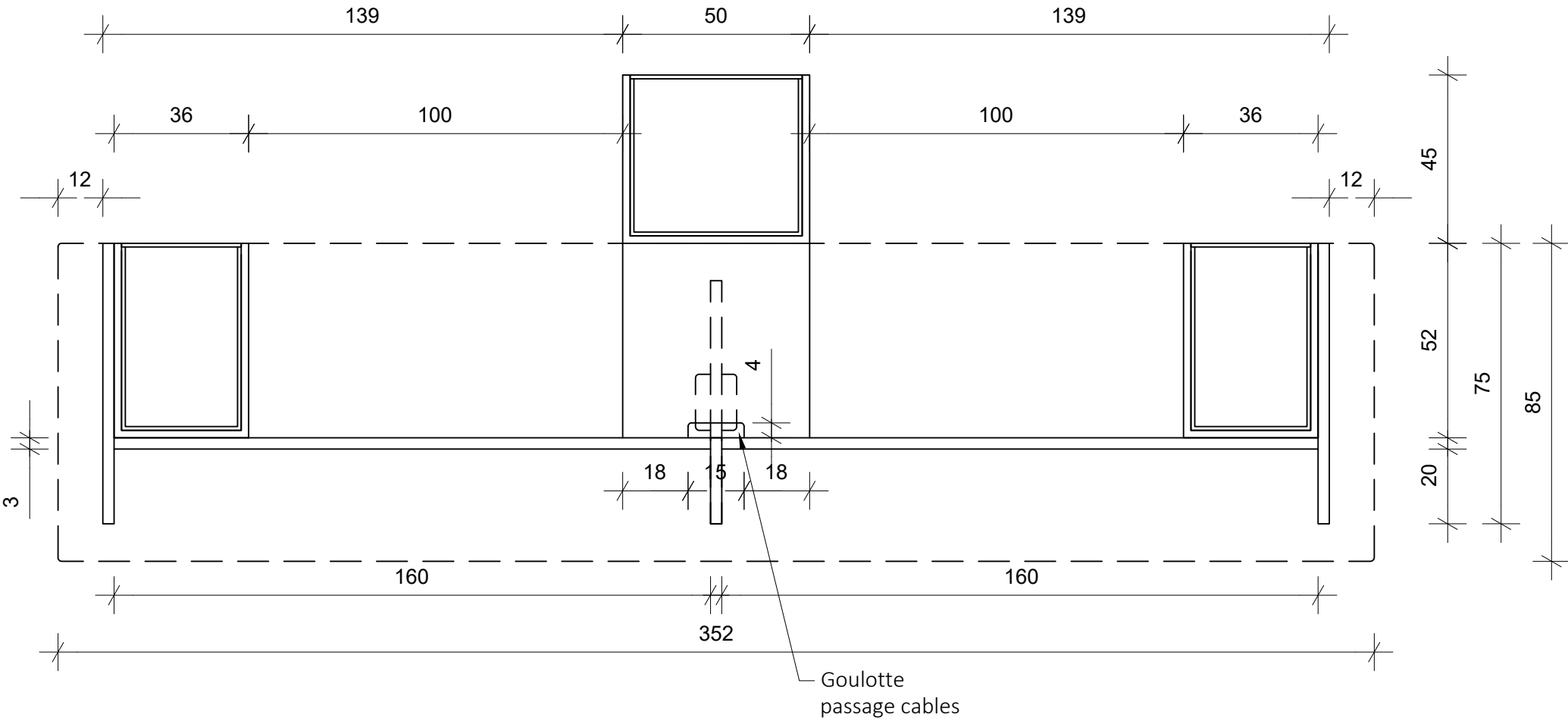
01/ A. ACCUEIL -
BANQUE D'ACCUEIL 2 PLACES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON

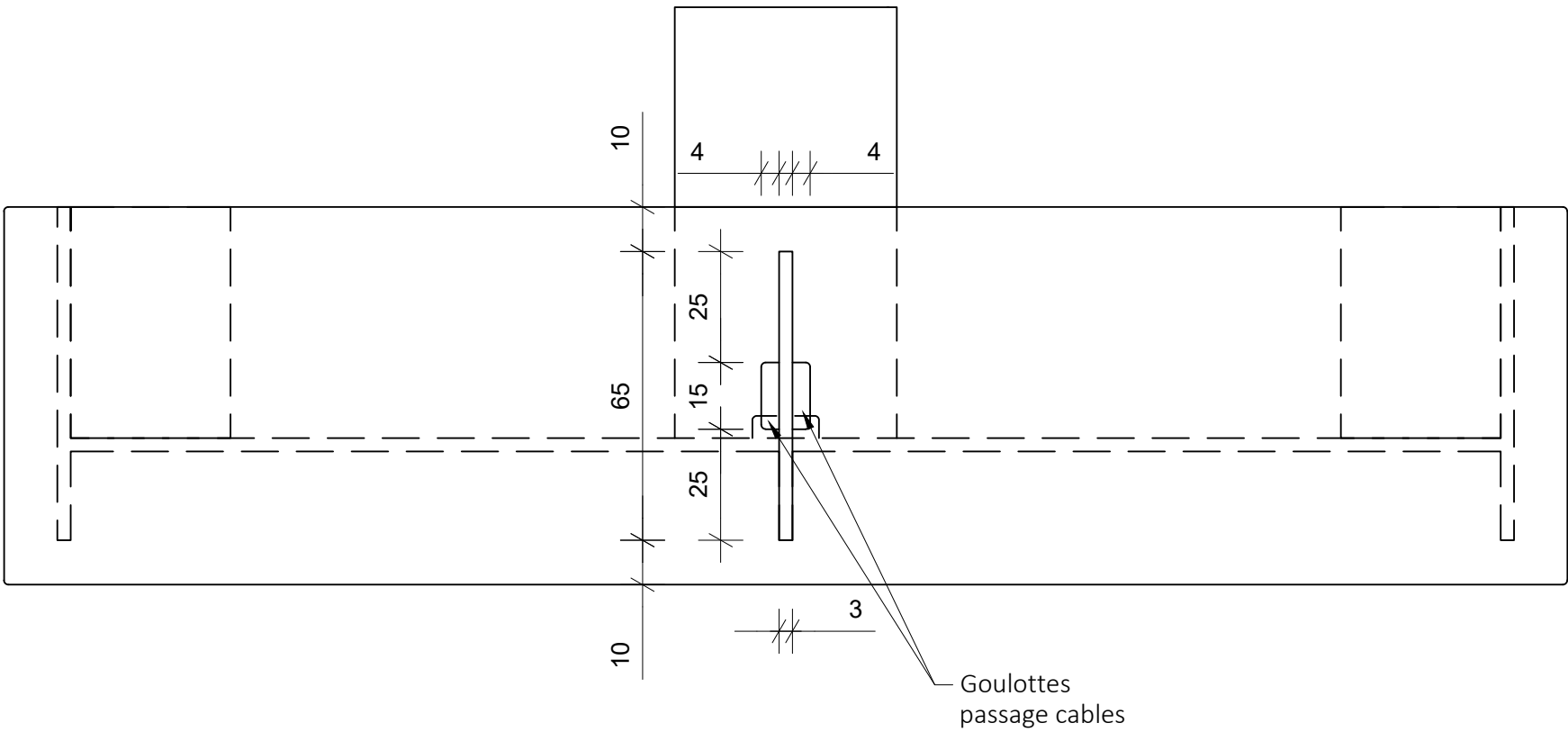


01/ A. ACCUEIL -
BANQUE D'ACCUEIL 2 PLACES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON

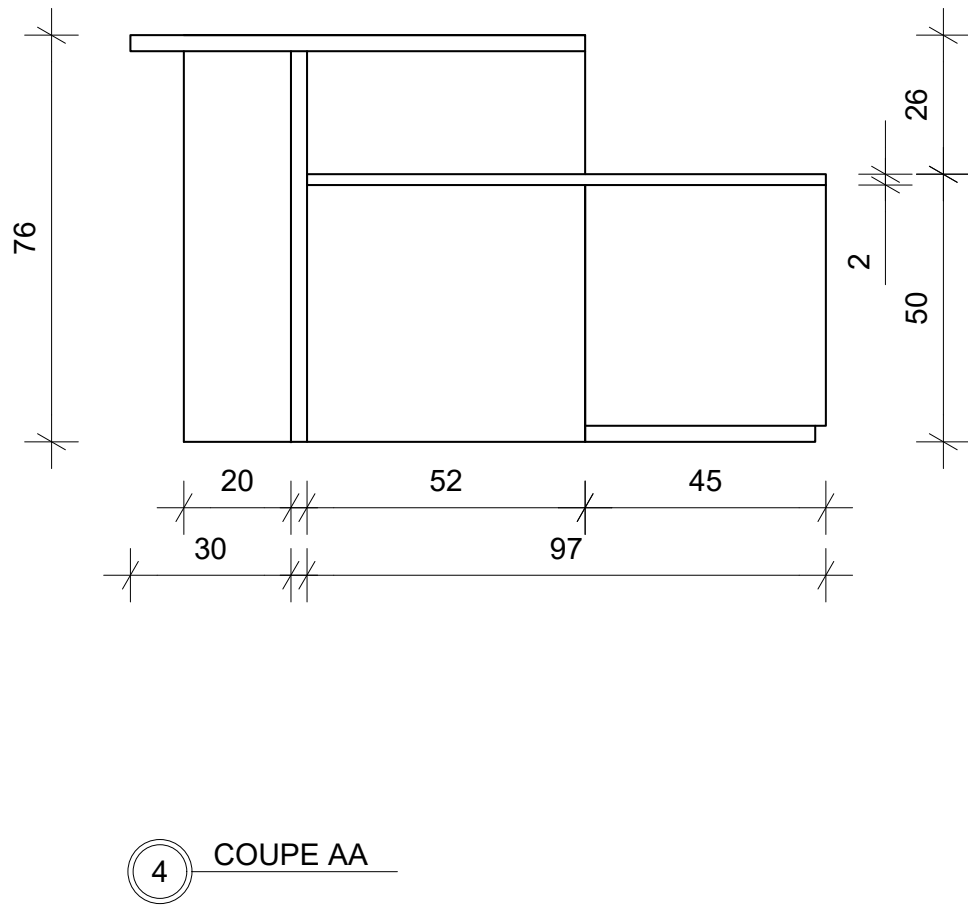
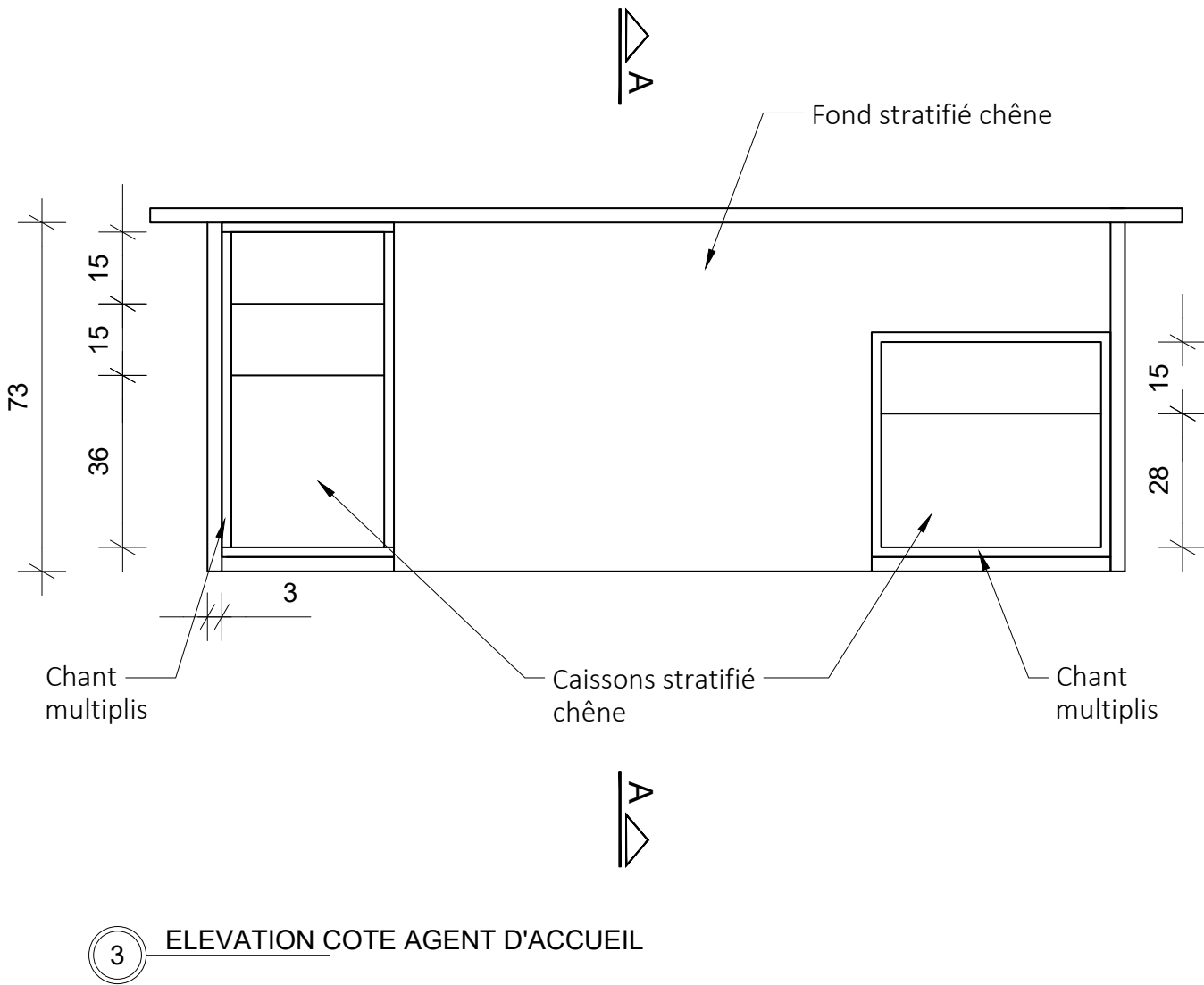
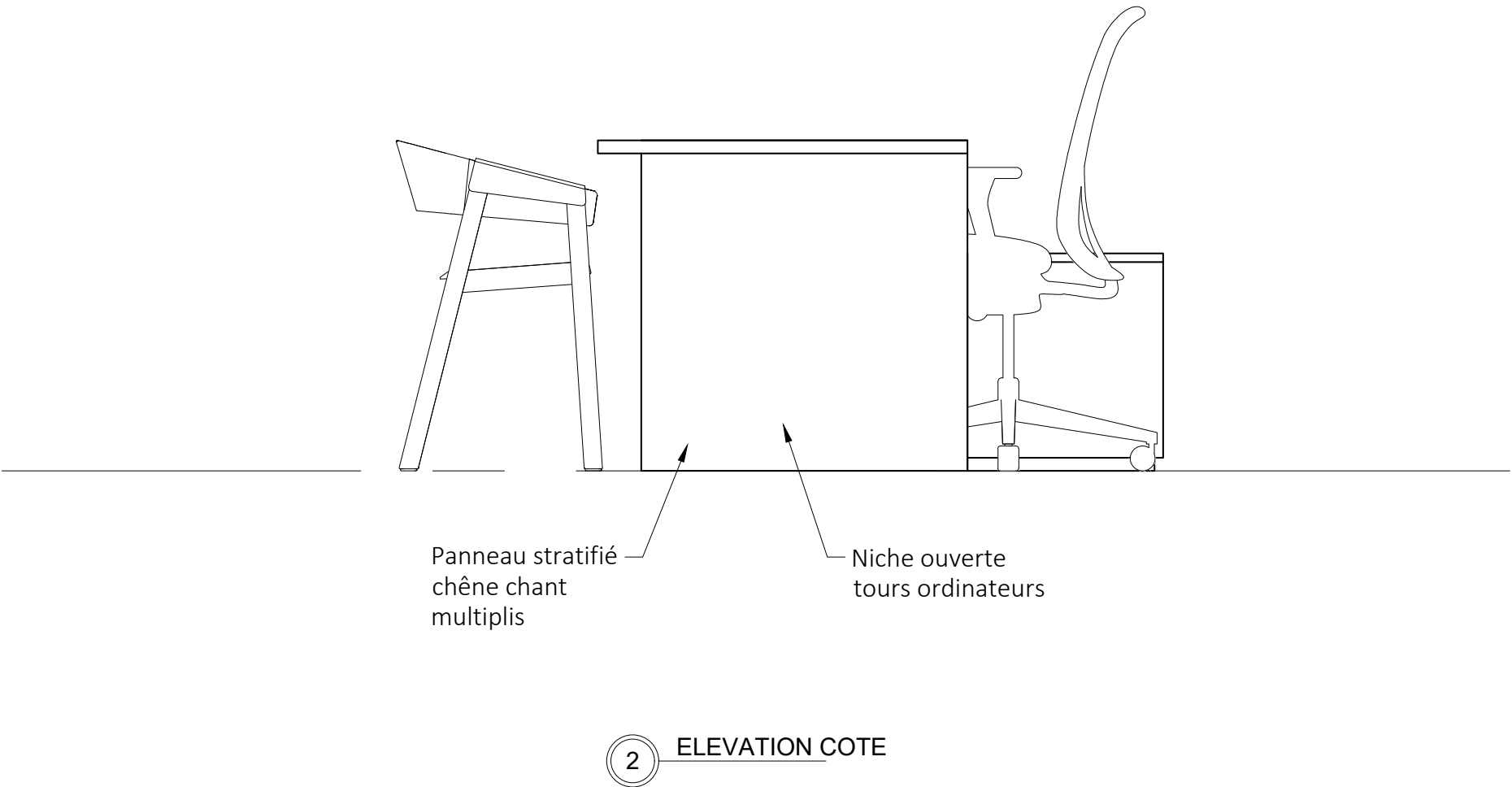
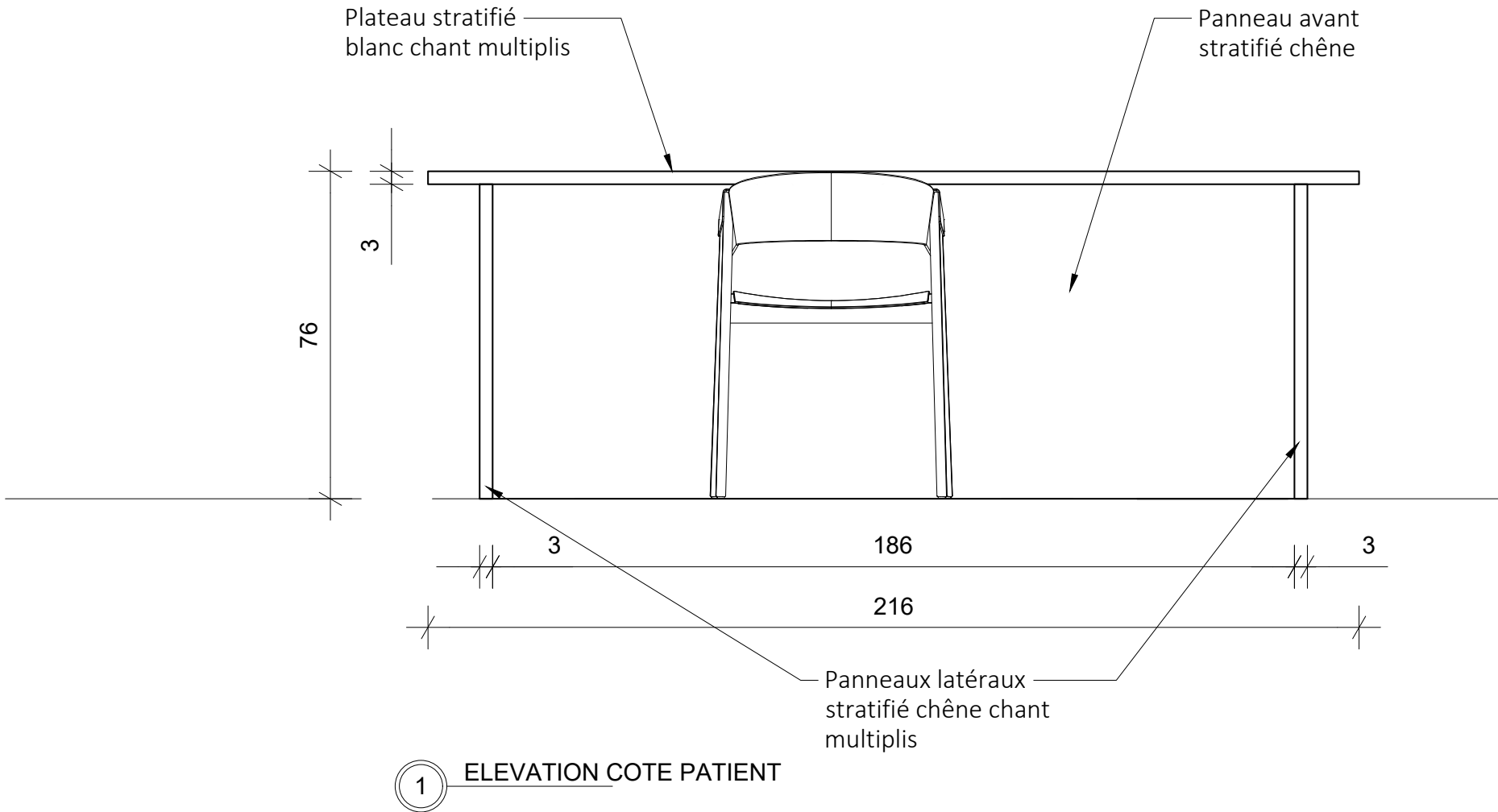


5 COUPE HORIZONTALE



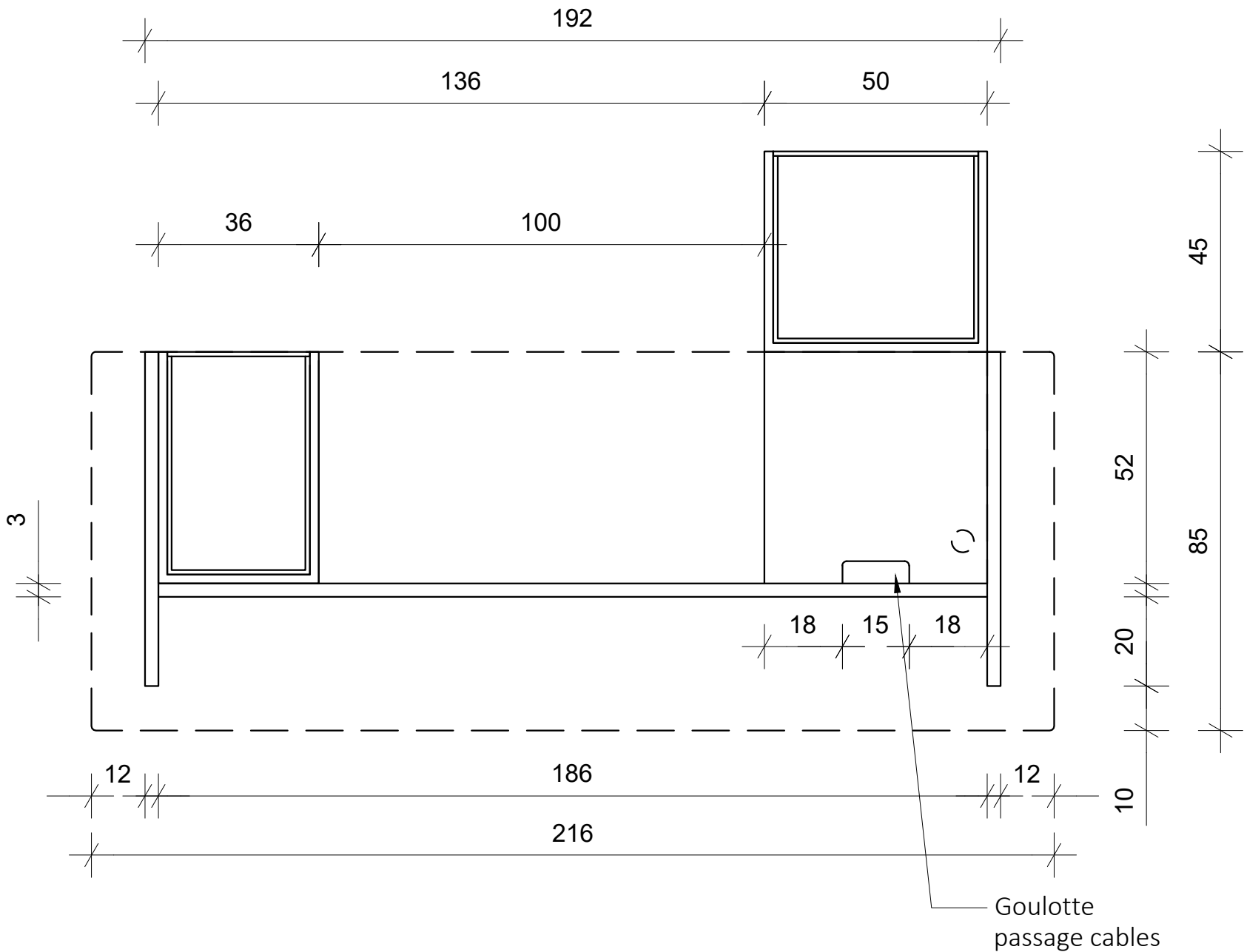
6 PLAN

01/ A. ACCUEIL -
BANQUE D'ACCUEIL 1 PLACE
DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON

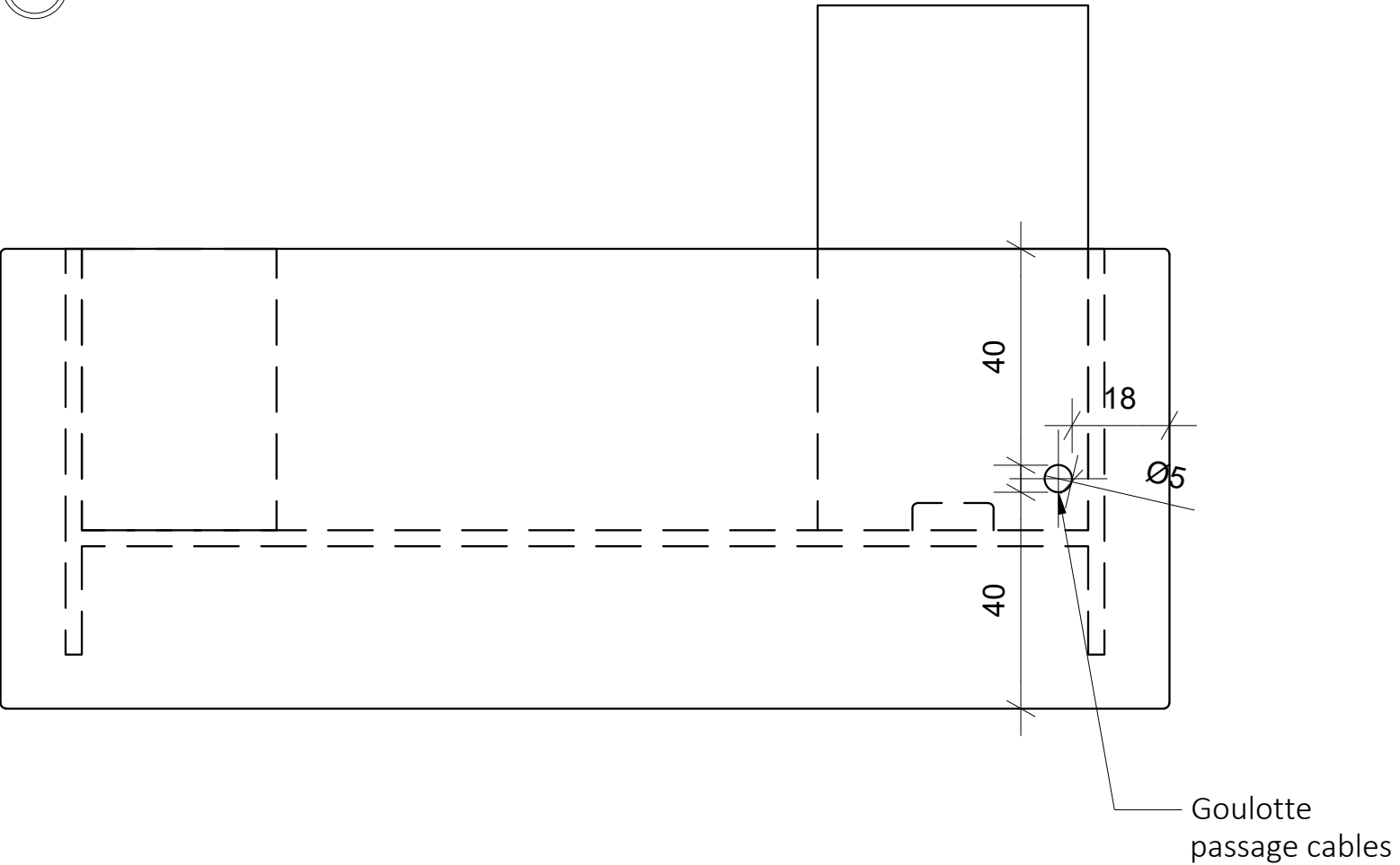


01/ A. ACCUEIL -
BANQUE D'ACCUEIL 1 PLACE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



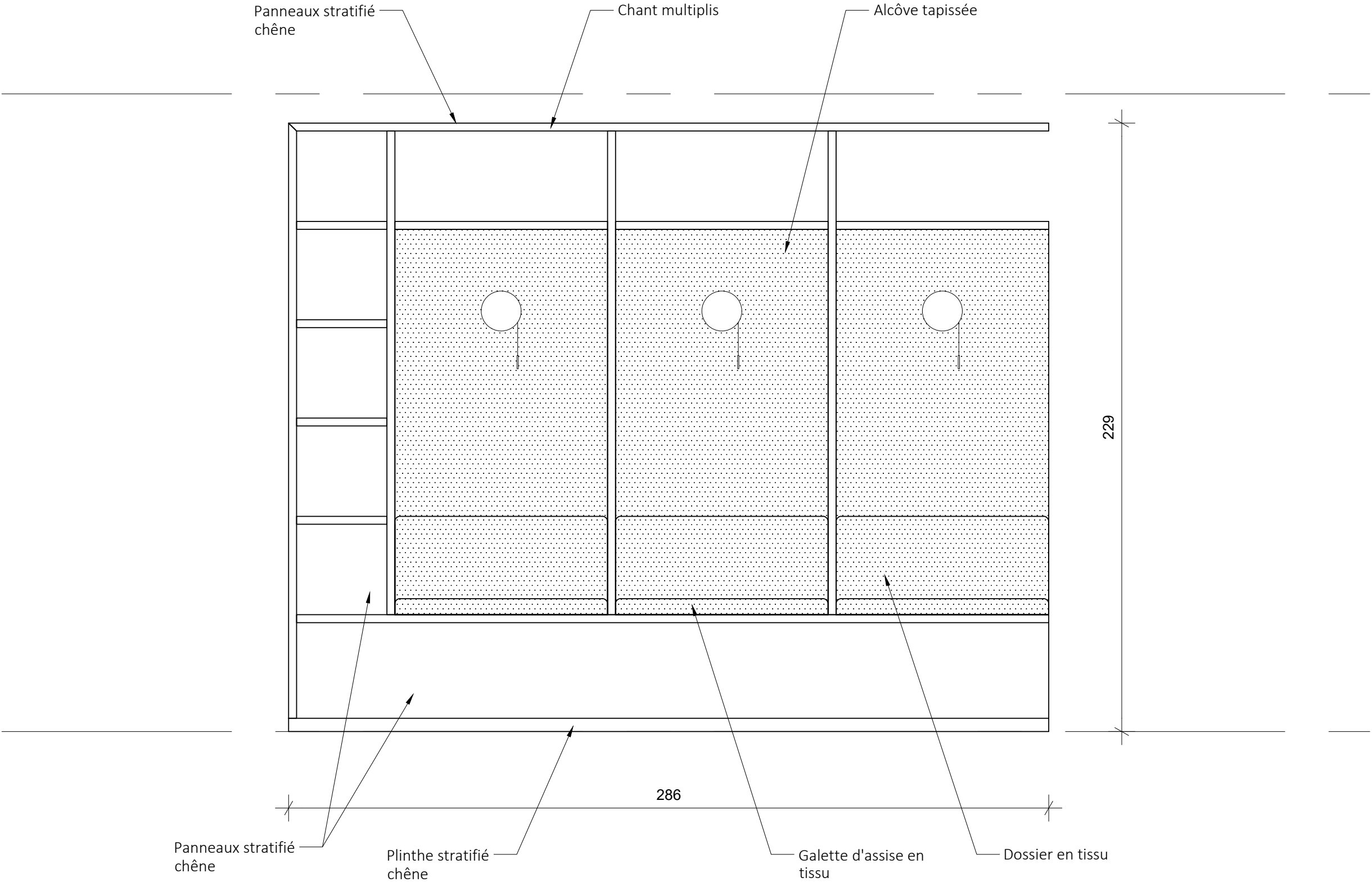
5 COUPE HORIZONTALE



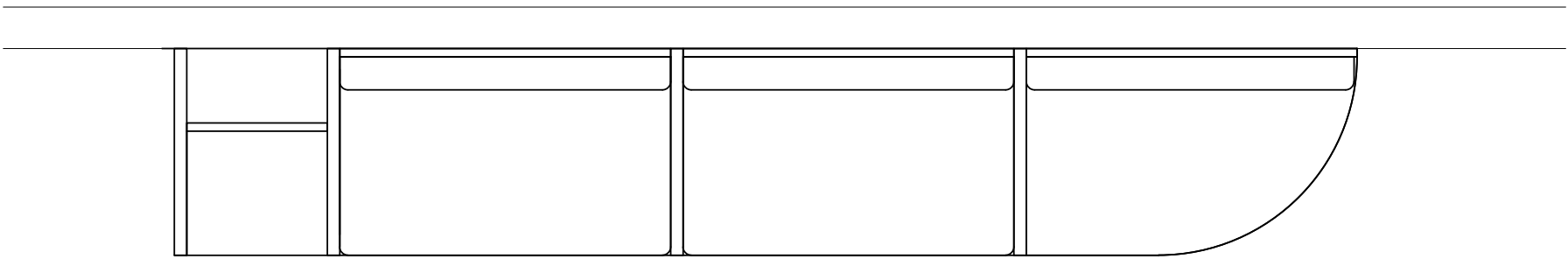
6 PLAN

01/ A. ACCUEIL -
ALCÔVES QUESTIONNAIRE

DESSIN DE RÉFÉRENCE



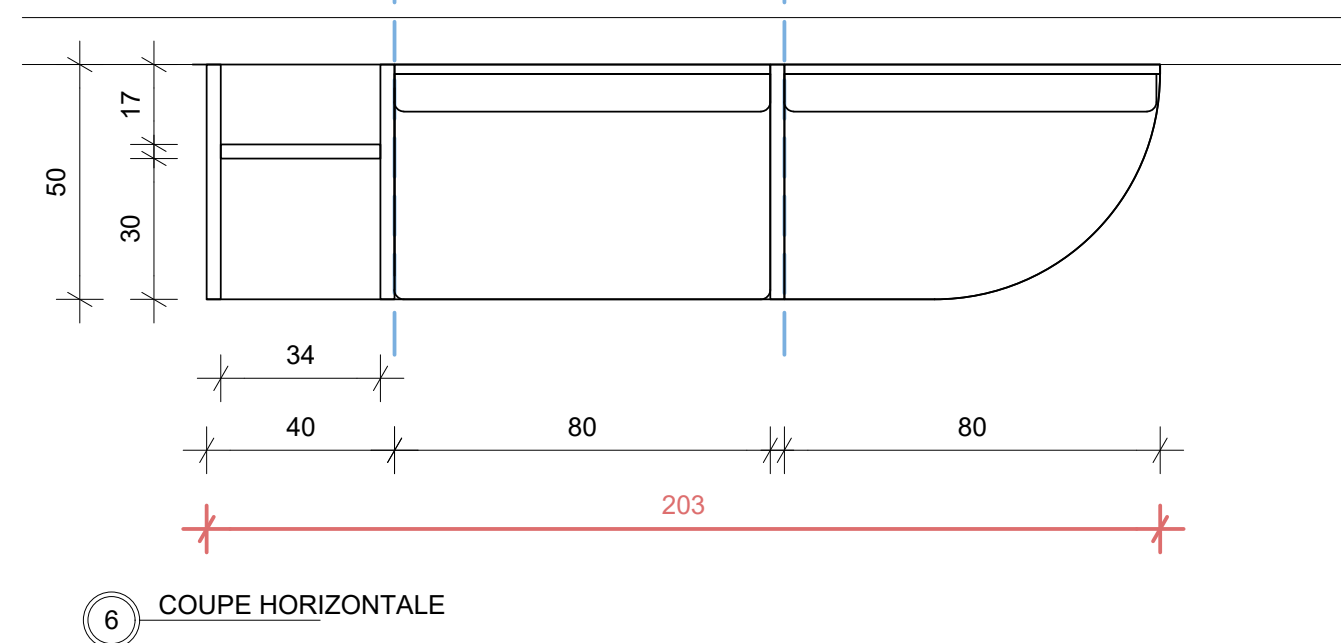
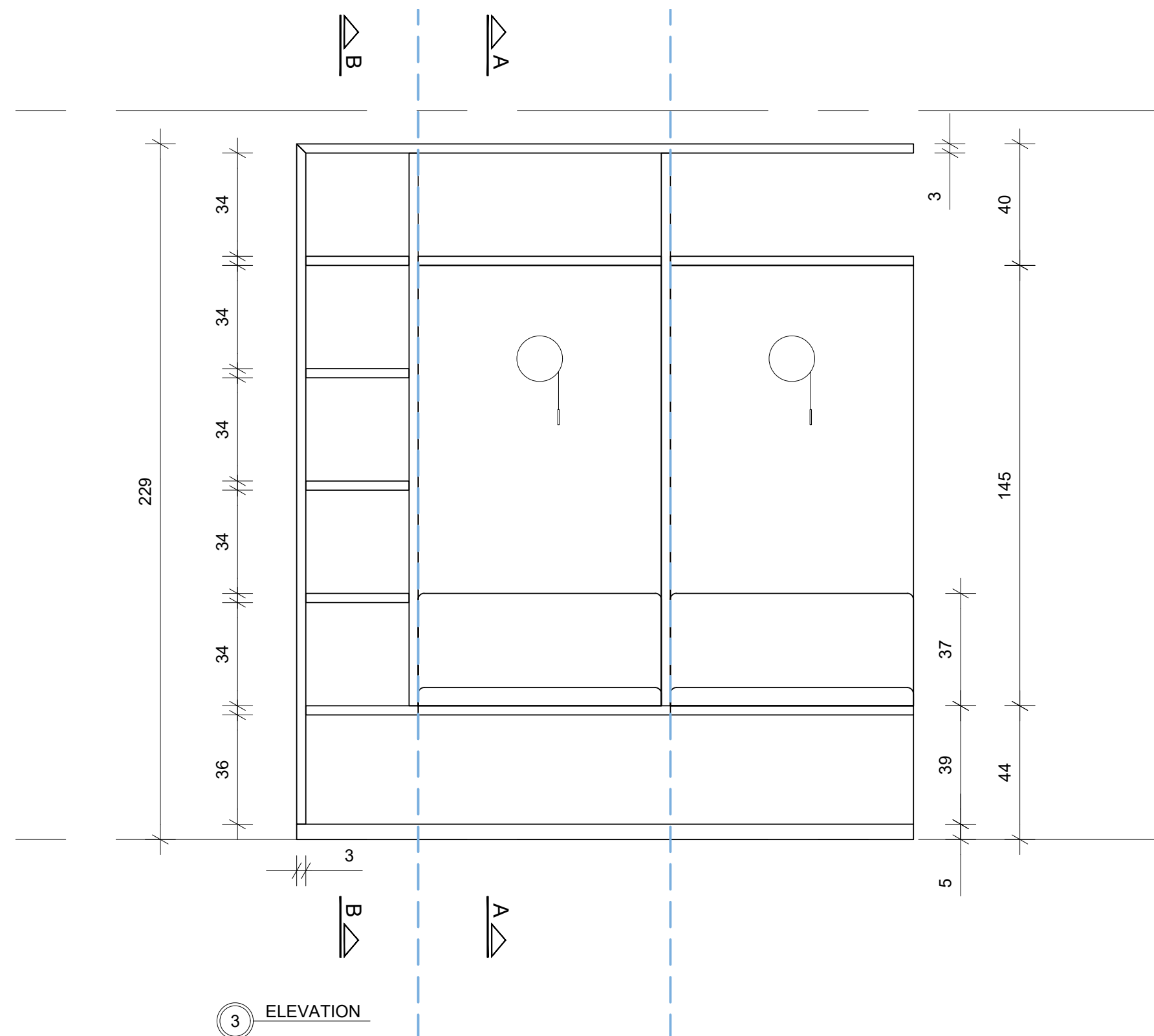
1 ELEVATION



2 COUPE HORIZONTALE

01/ A. ACCUEIL - ALCÔVES QUESTIONNAIRE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

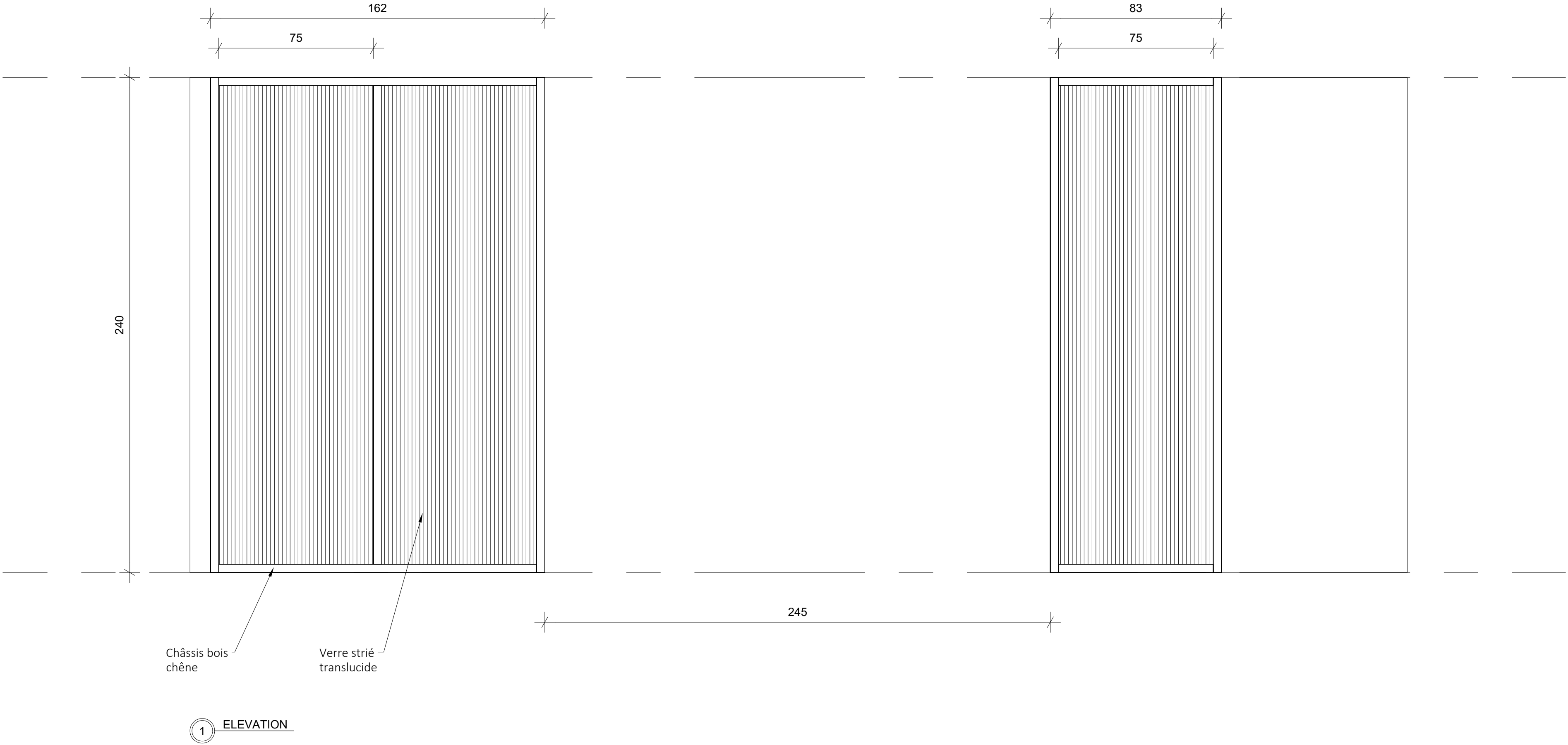
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

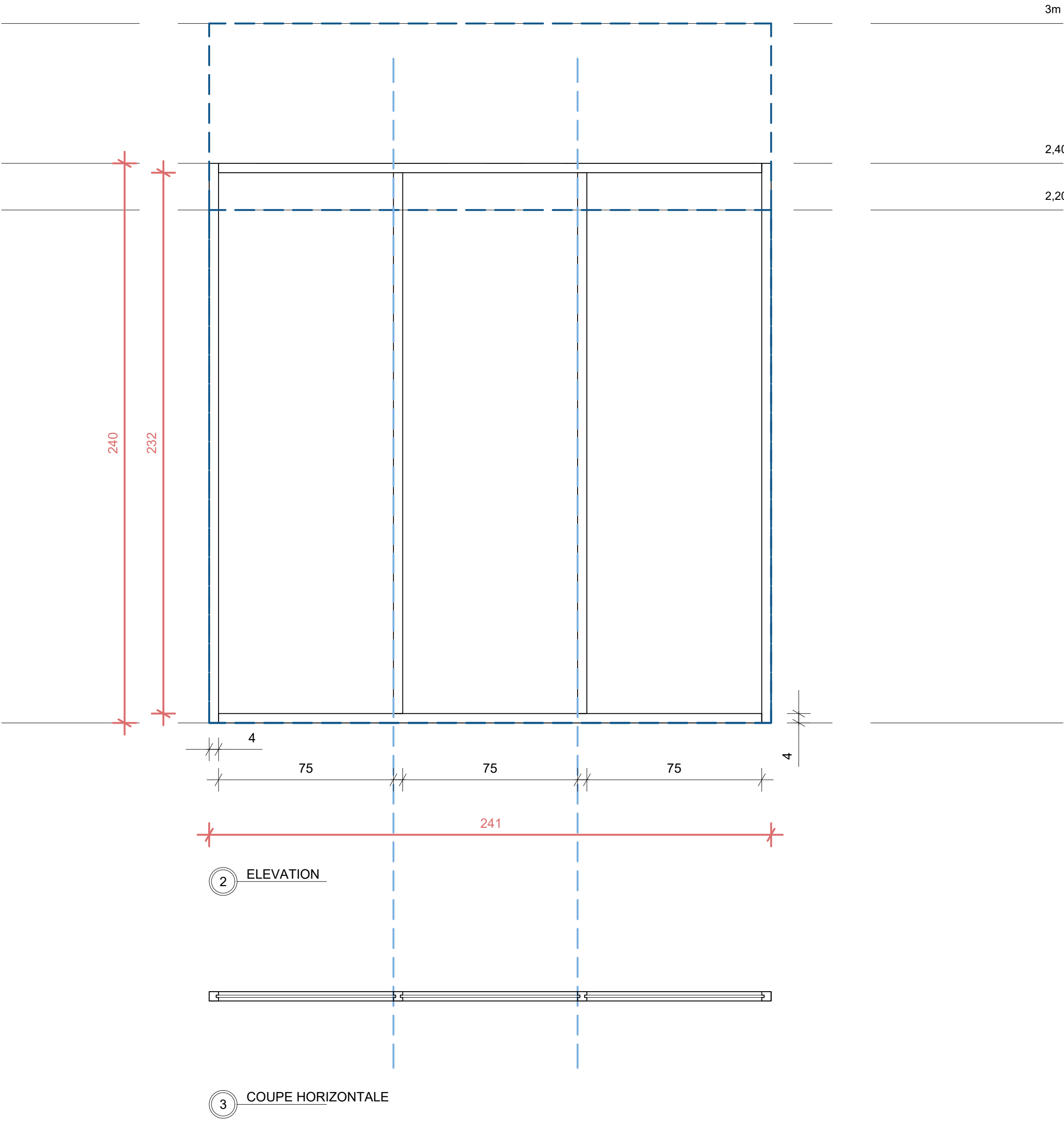
01/ A. ACCUEIL -
PAROIS SÉPARATIVES

DESSIN DE RÉFÉRENCE



01/ A. ACCUEIL -
PAROIS SÉPARATIVES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

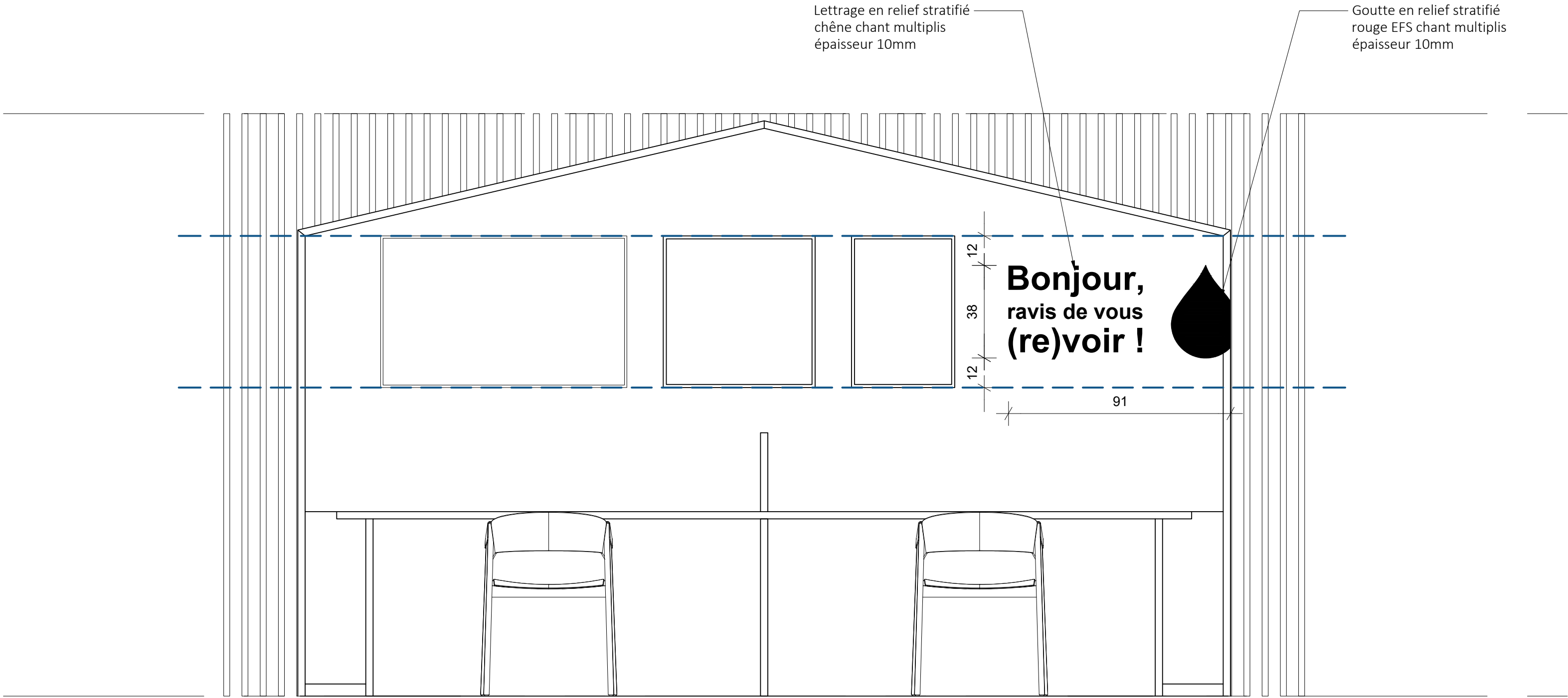
Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ A. ACCUEIL

SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



5 DETAIL PRINCIPE MEUBLE ACCUEIL 2 PLACES

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

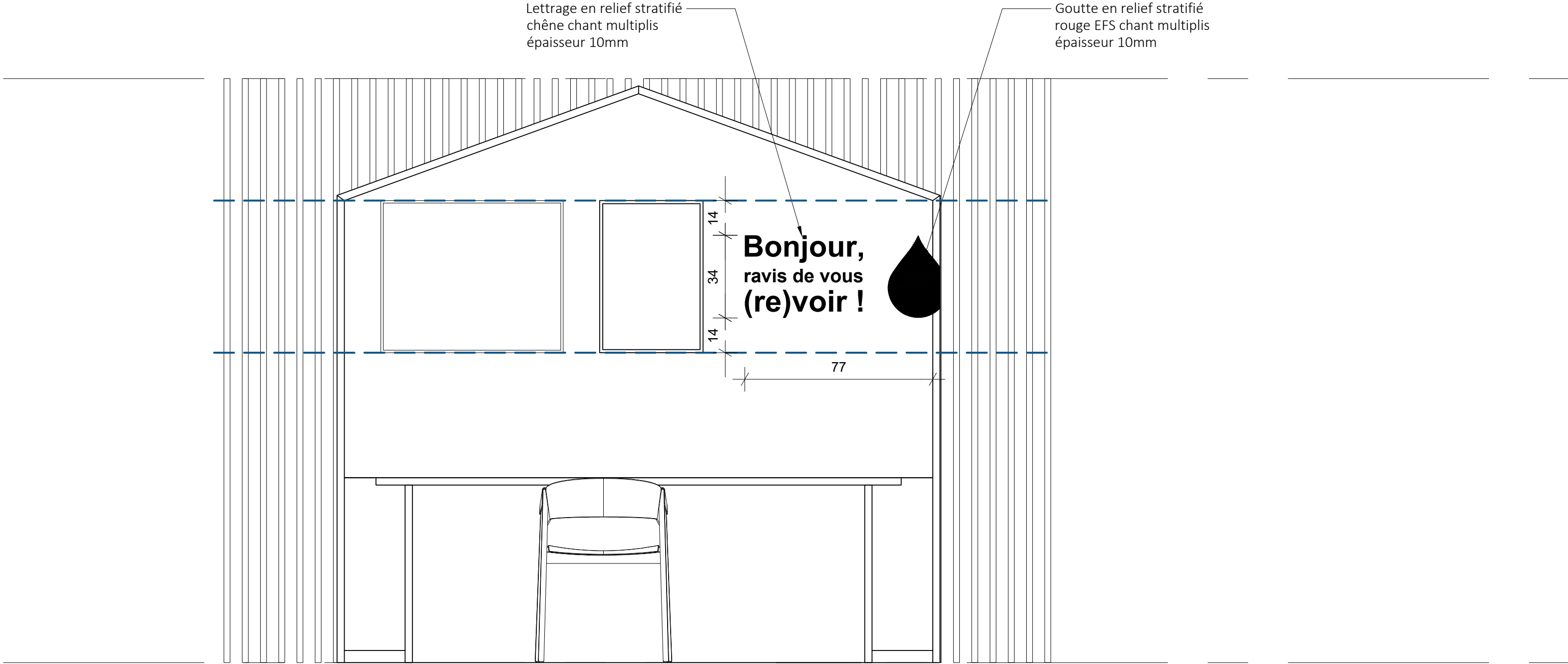
Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie

01/ A. ACCUEIL

SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



6 DETAIL PRINCIPE MEUBLE ACCUEIL 1 PLACE

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

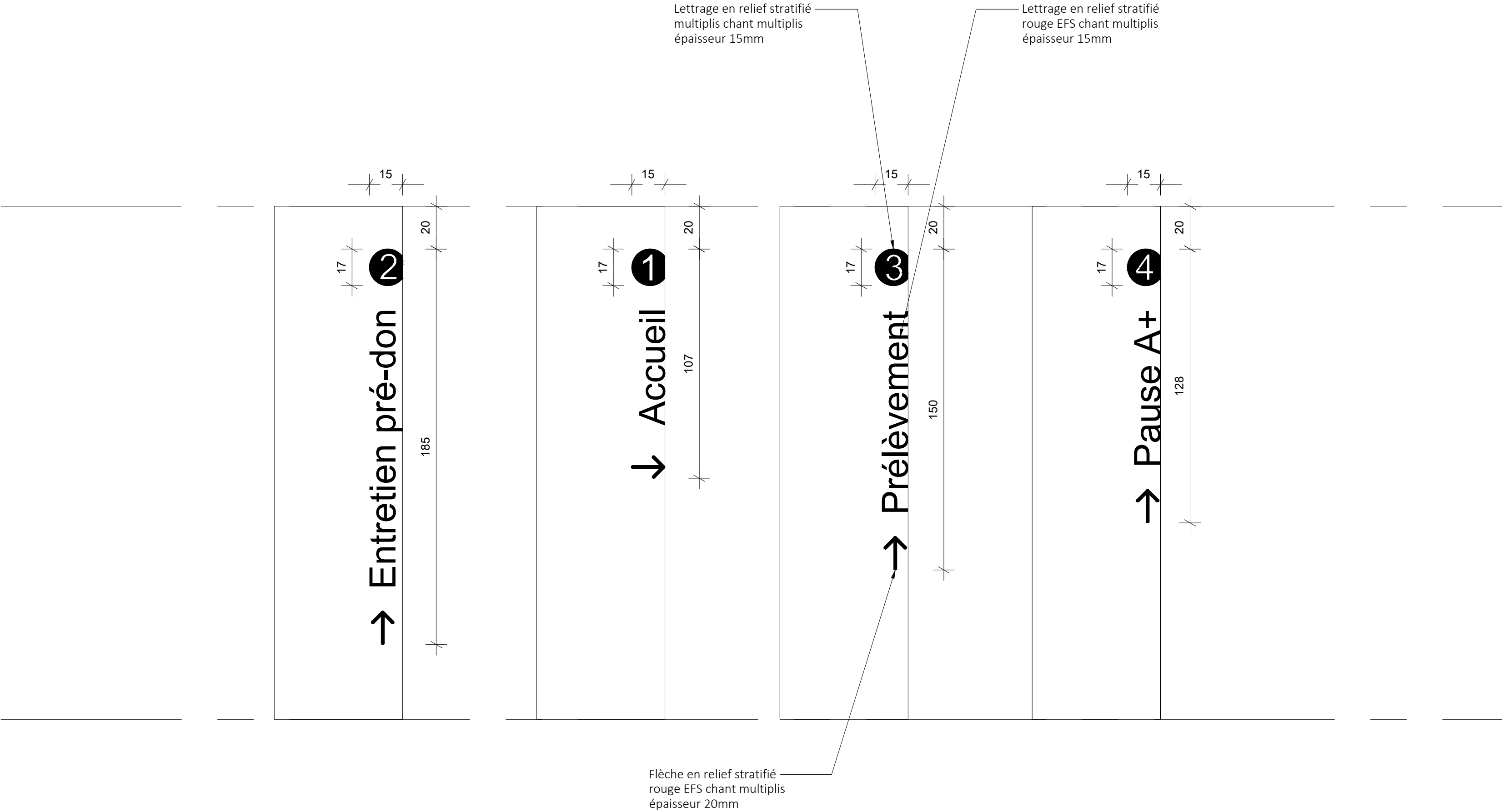
Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie

01/ A. ACCUEIL

SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



1 DETAIL PRINCIPE

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie



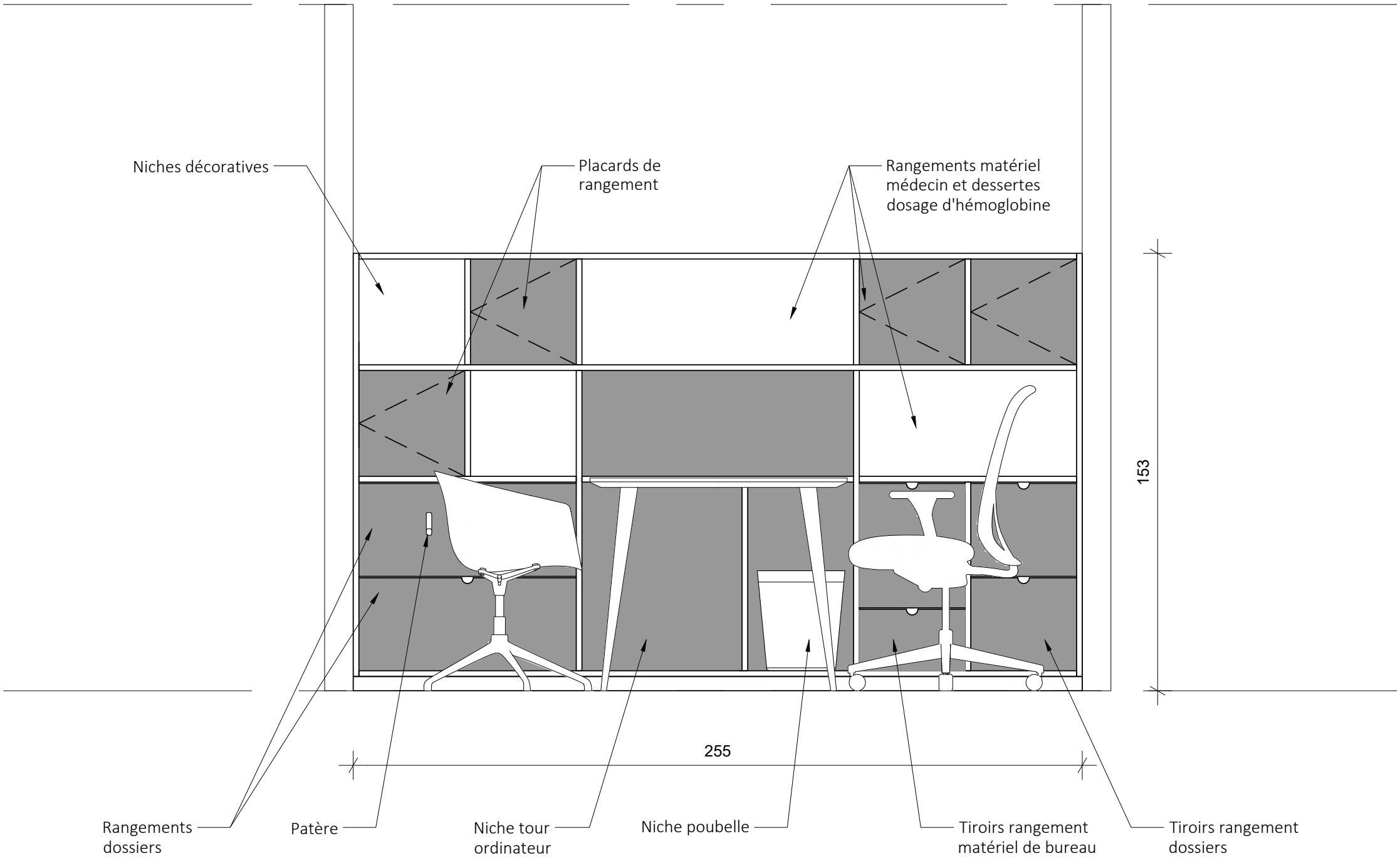
01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES ARCHITECTURAUX

B. ENTRETIEN PRÉ-DON

01/ B. ENTRETIEN PRÉ-DON

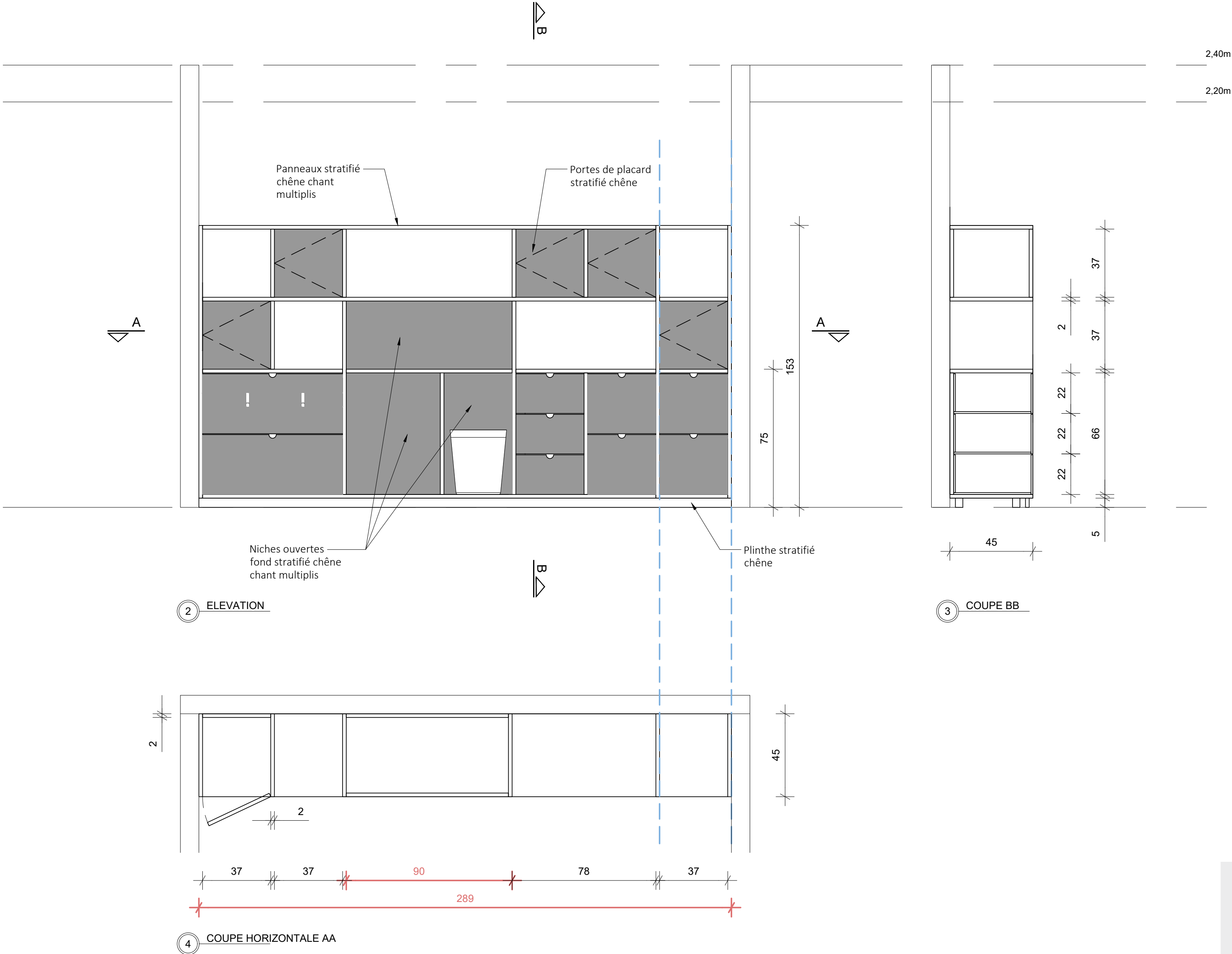
MEUBLES ENTRETIEN

DESSIN DE RÉFÉRENCE



1 ELEVATION

01/ B. ENTRETIEN PRÉ-DON
MEUBLES ENTRETIEN
DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

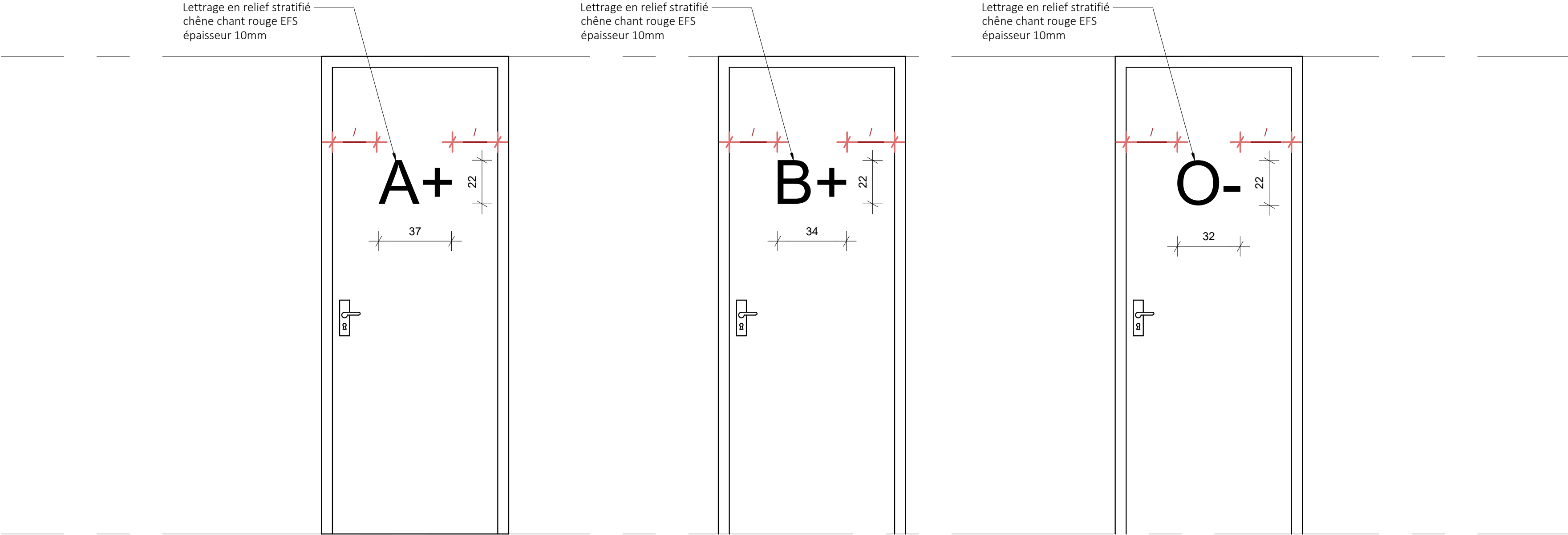
Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ B. ENTRETIEN PRÉ-DON

SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



1 DETAIL PRINCIPE ENTRETIEN PRE-DON

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie

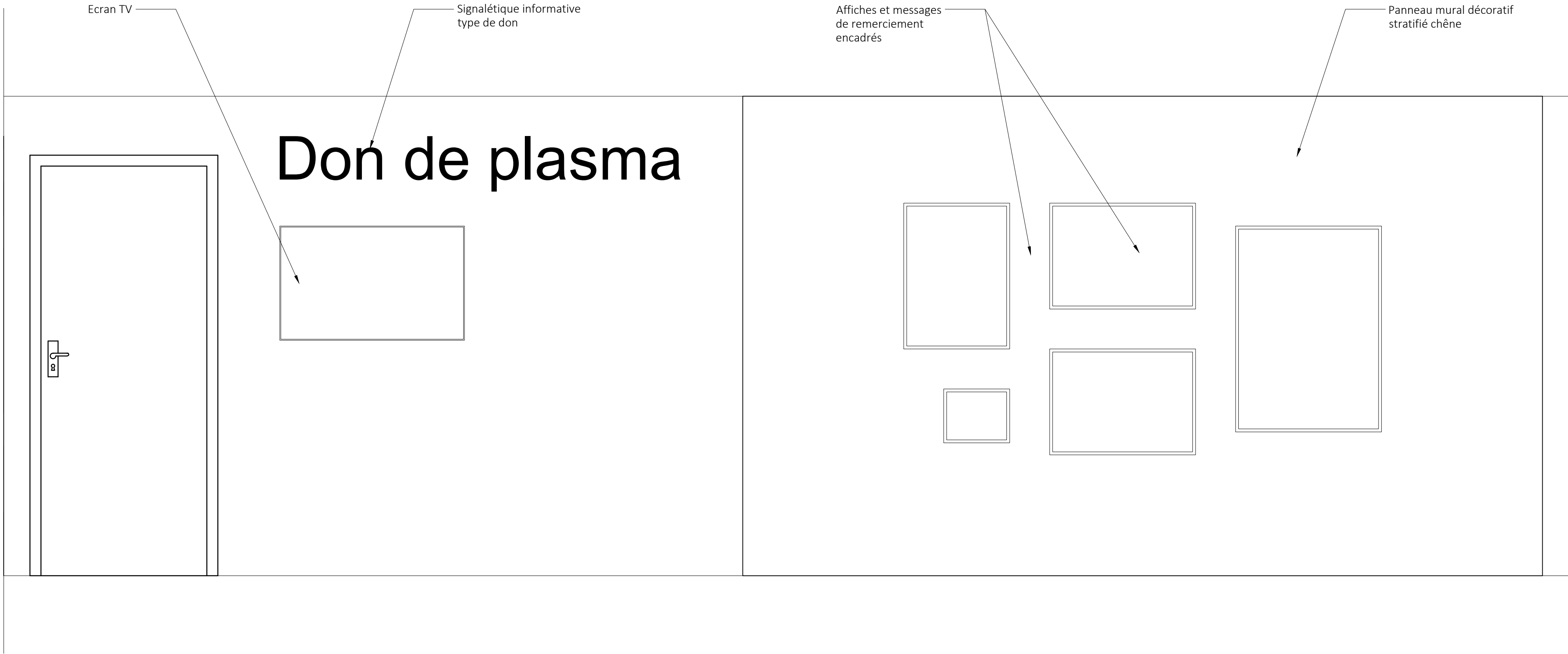


01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES ARCHITECTURAUX

C. PRÉLÈVEMENT

01/ C. PRÉLÈVEMENT
PANNEAU

DESSIN DE RÉFÉRENCE

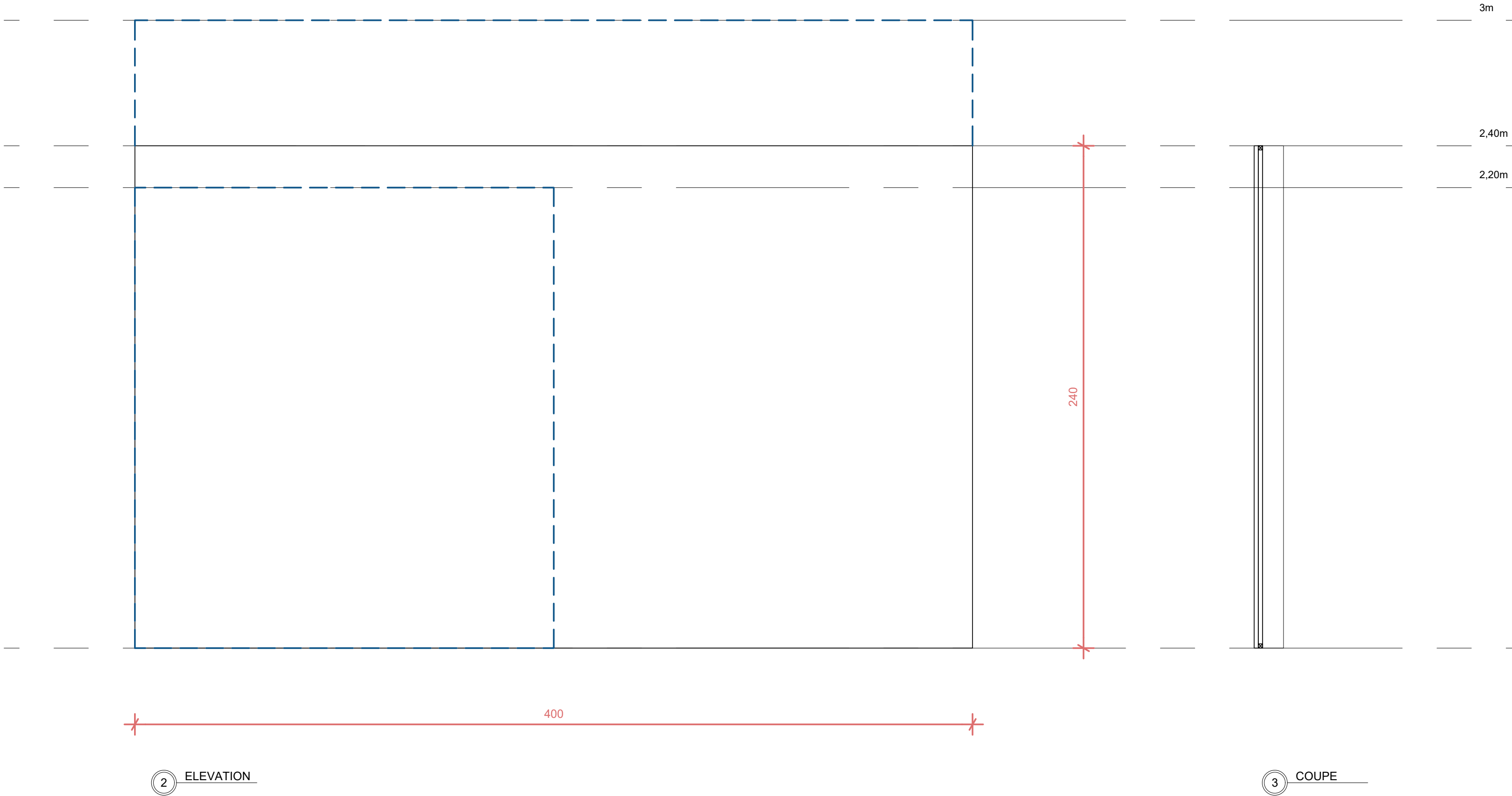


1 ELEVATION


01/ C. PRÉLÈVEMENT

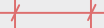
PANNEAU


DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON




LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

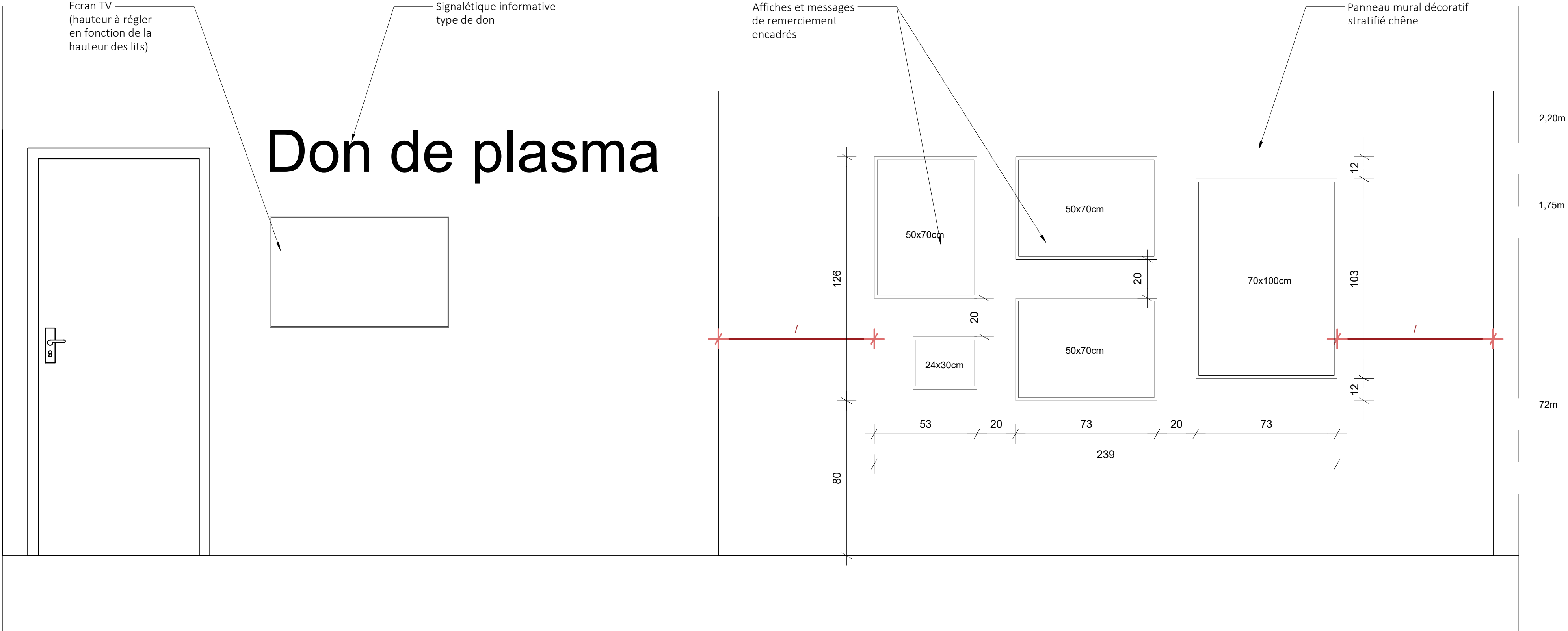
Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ C. PRÉLÈVEMENT

PANNEAU

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



4 ELEVATION / PRINCIPE D'AGENCEMENT MURAL

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

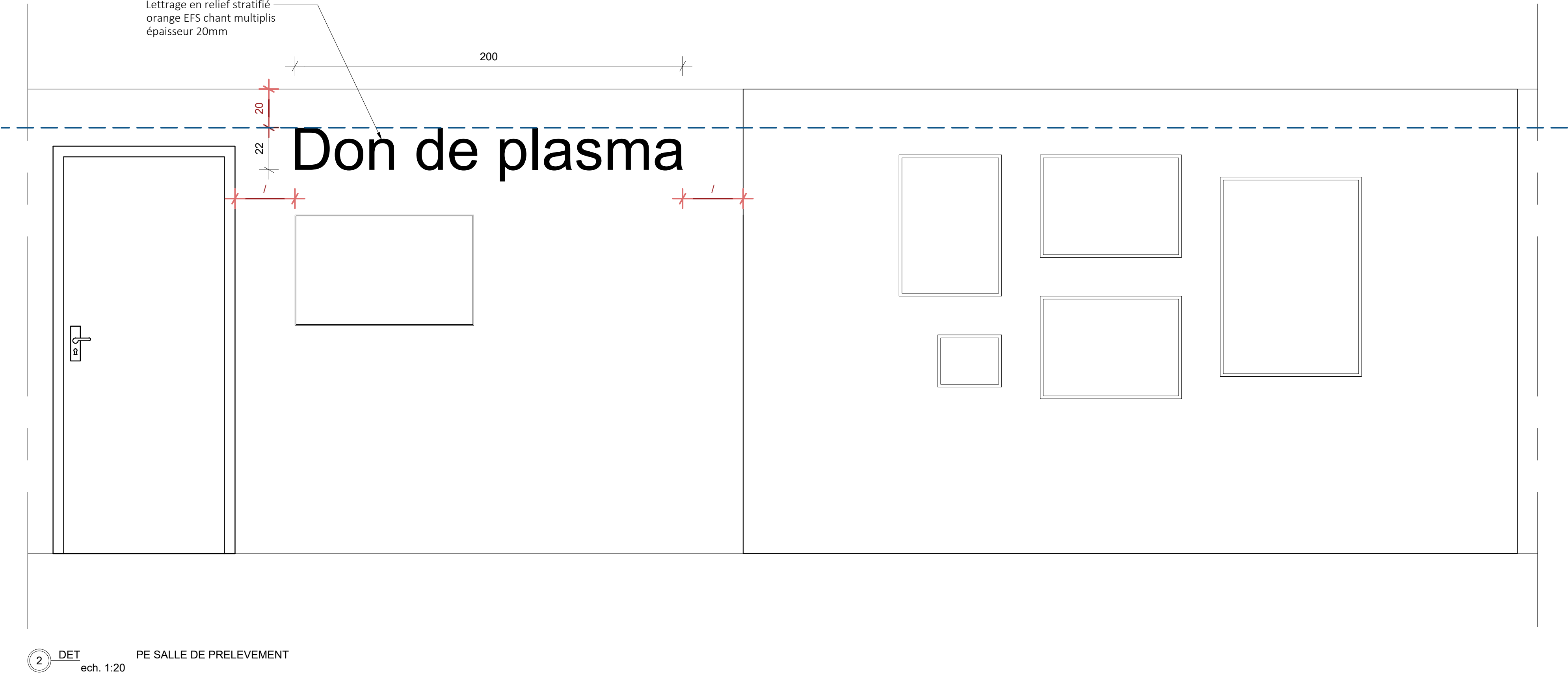
Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ C. PRÉLÈVEMENT

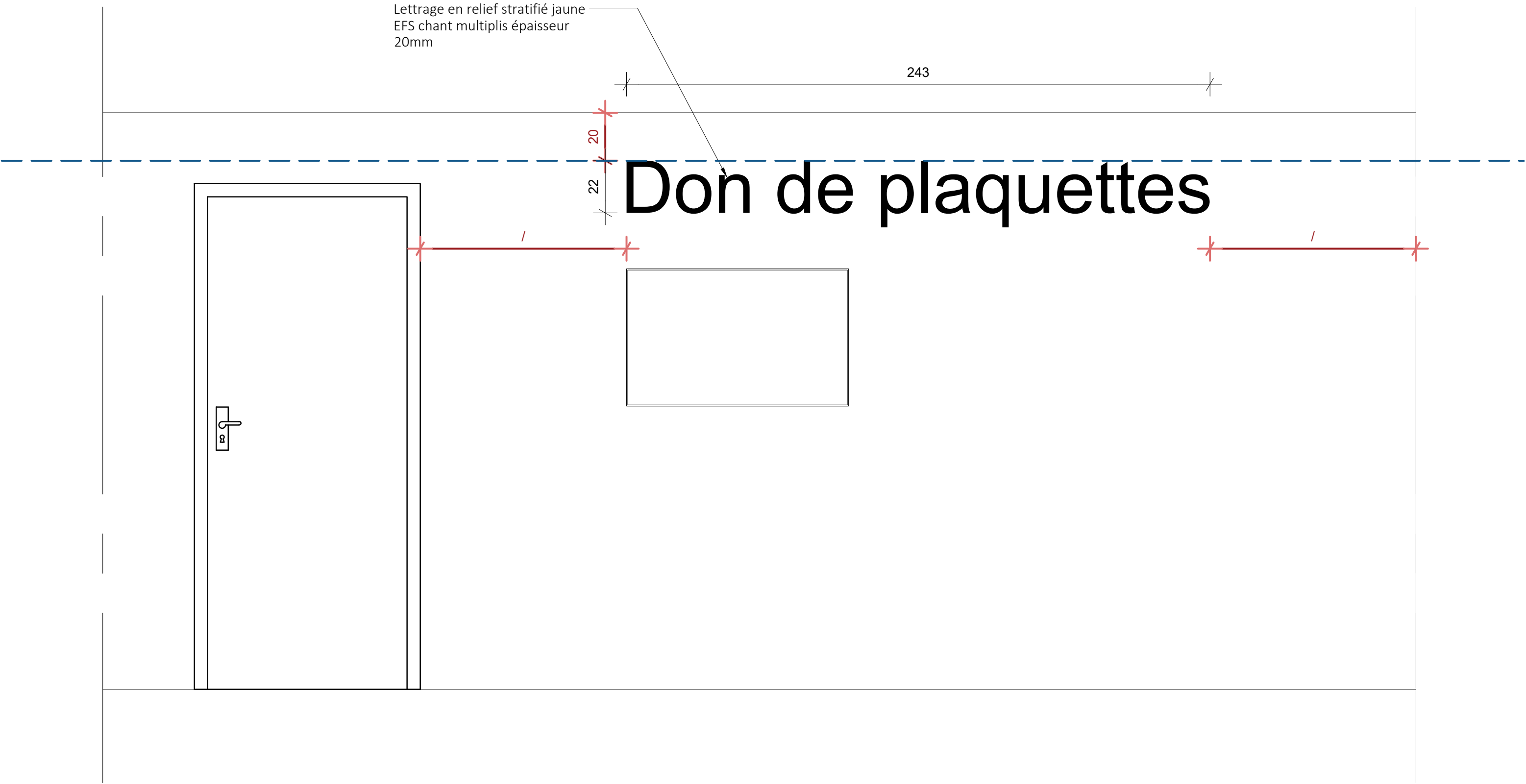
SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



01/ C. PRÉLÈVEMENT
SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



3 DETAIL PRINCIPE SALLE DE PRELEVEMENT

LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

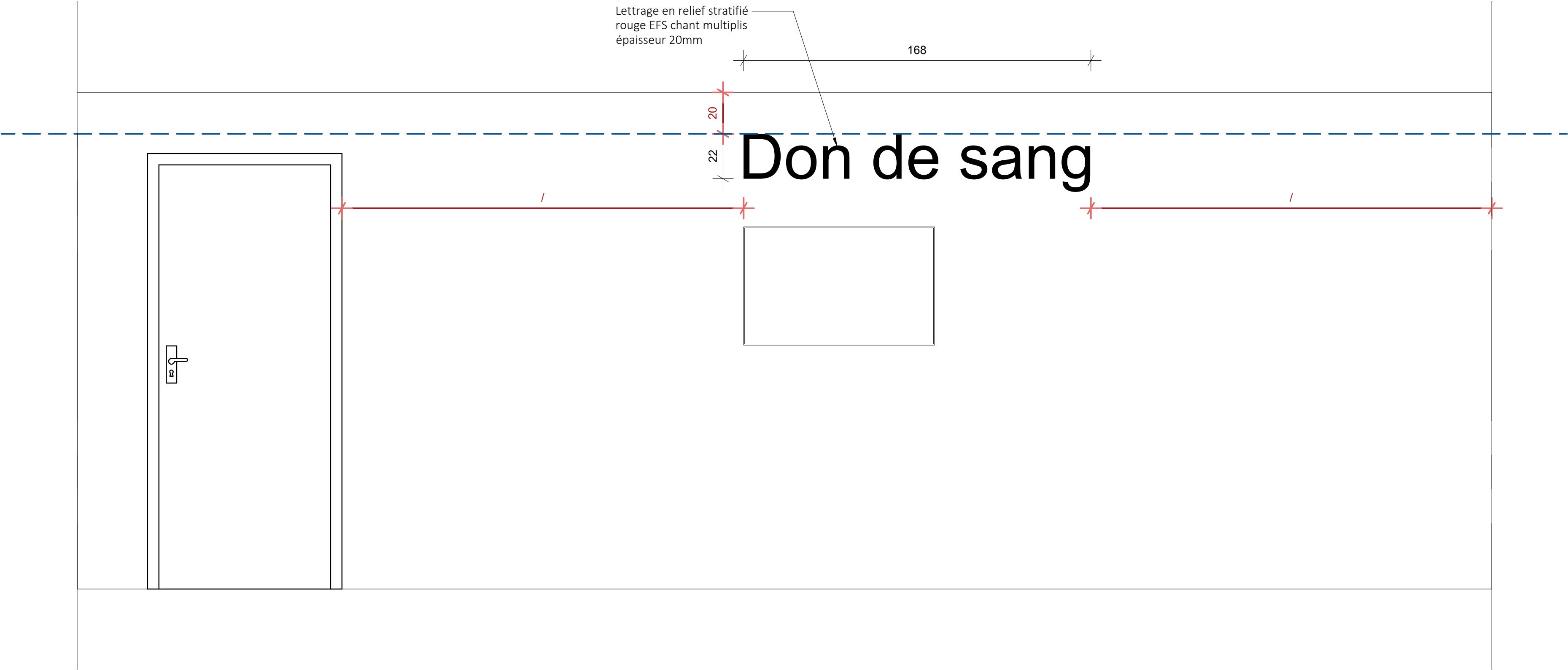
Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie

01/ C. PRÉLÈVEMENT

SIGNALÉTIQUE

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



4 DETAIL PRINCIPE SALLE DE PRELEVEMENT
ech. 1:20

LÉGENDE

- Dimensions fixes
- Dimensions variables à adapter en fonction du contexte
- Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire
- Limites de l'agencement

NB : Les dimensions des lettrages peuvent varier en fonction de la typographie choisie

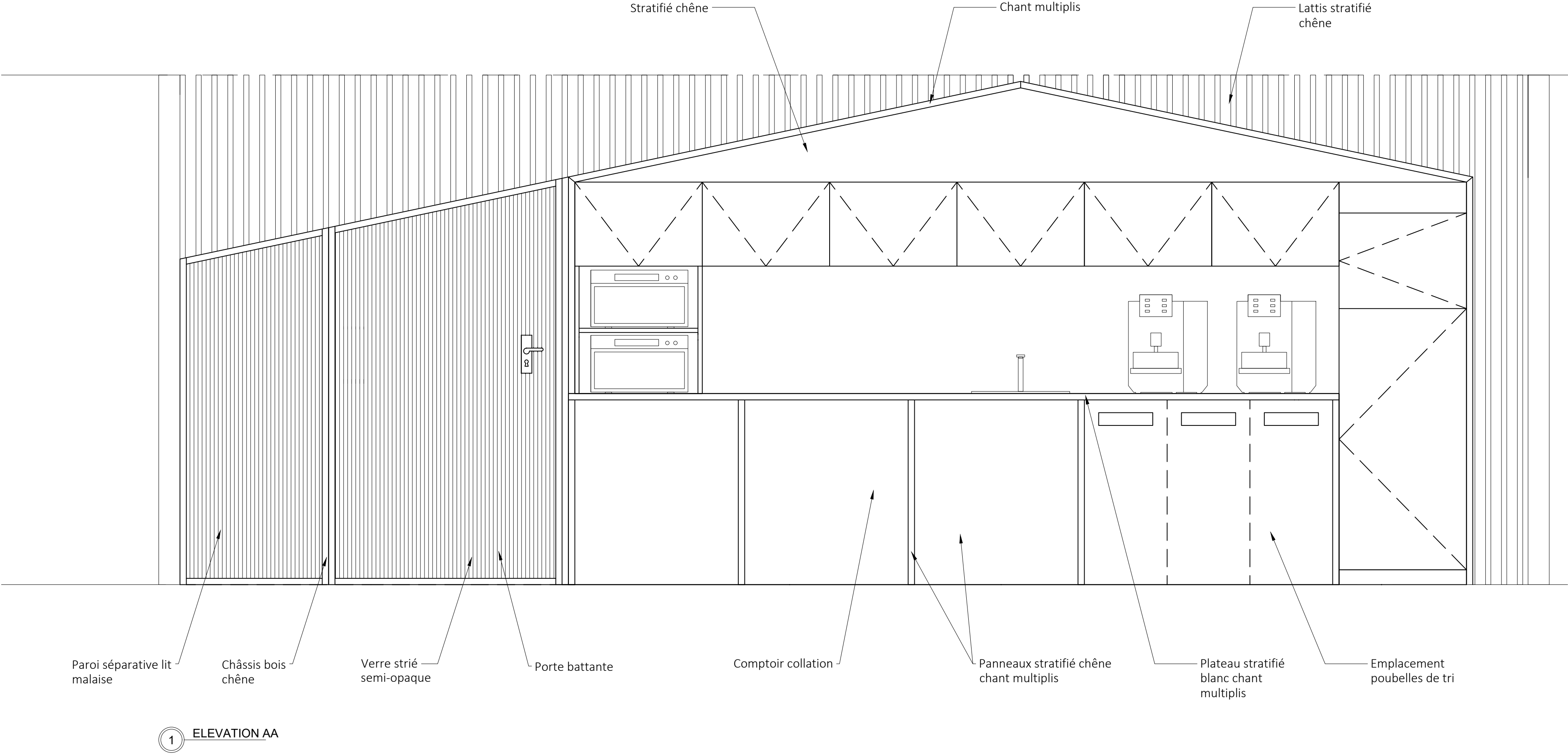


01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES ARCHITECTURAUX

D. PAUSE A+

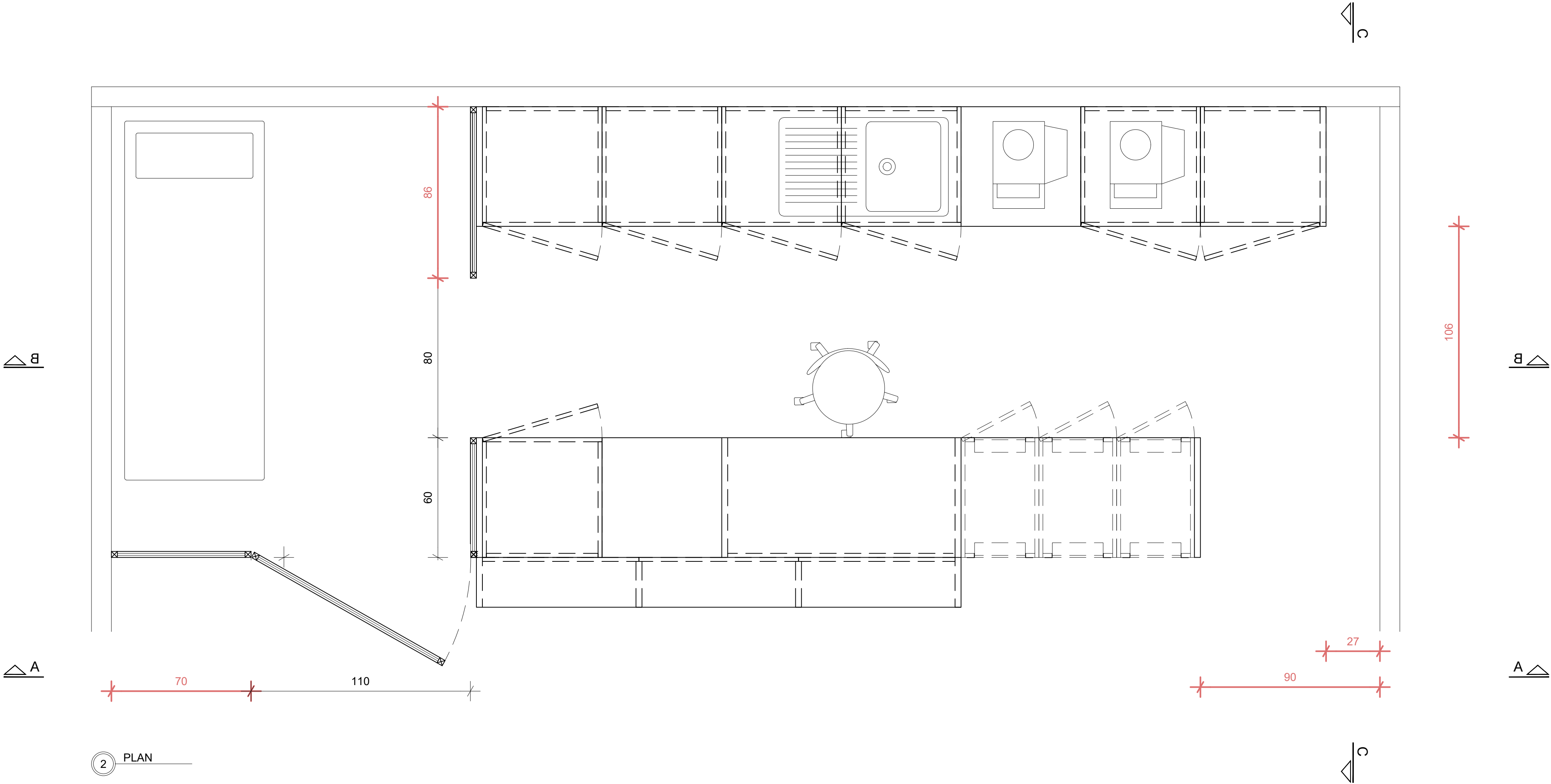
01/ D. PAUSE A+ MEUBLE MAISON

DESSIN DE RÉFÉRENCE

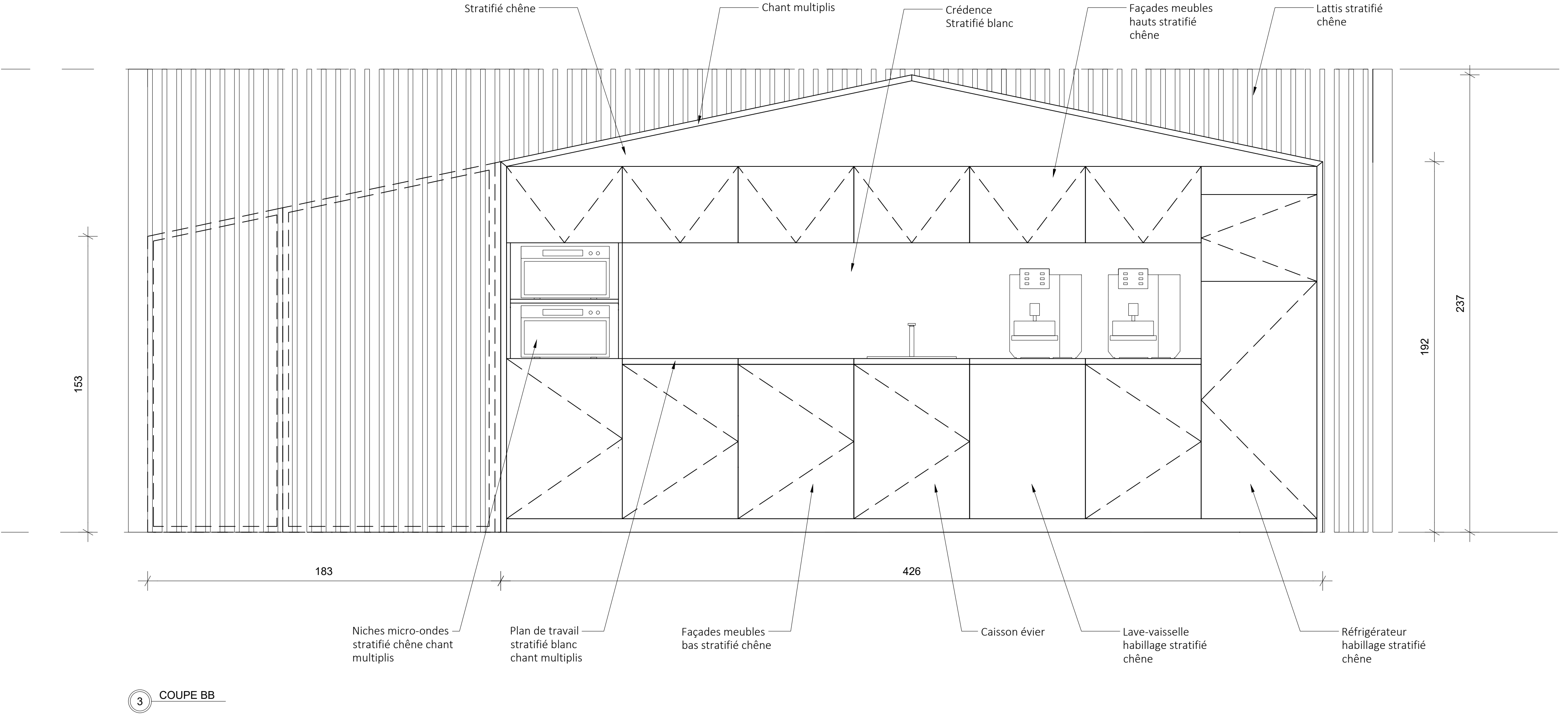


01/ D. PAUSE A+ MEUBLE MAISON

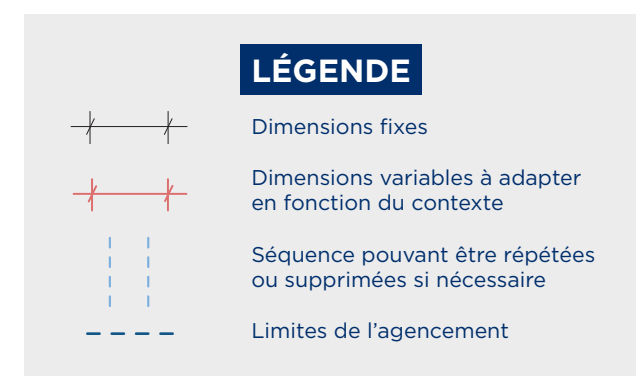
DESSIN DE RÉFÉRENCE



01/ D. PAUSE A+
MEUBLE MAISON
DESSIN DE RÉFÉRENCE

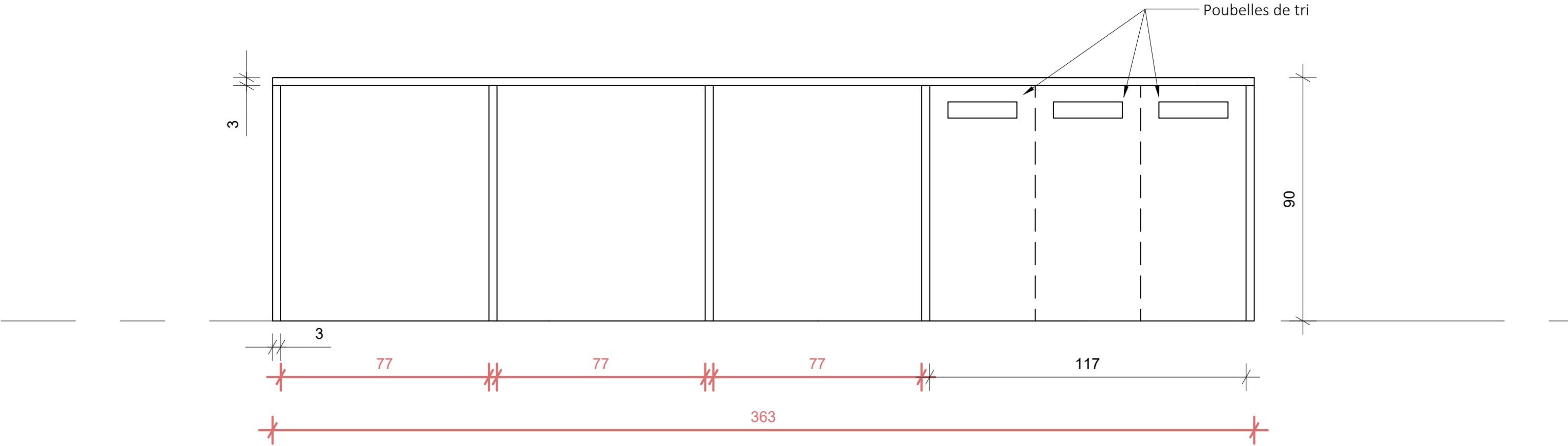


DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON

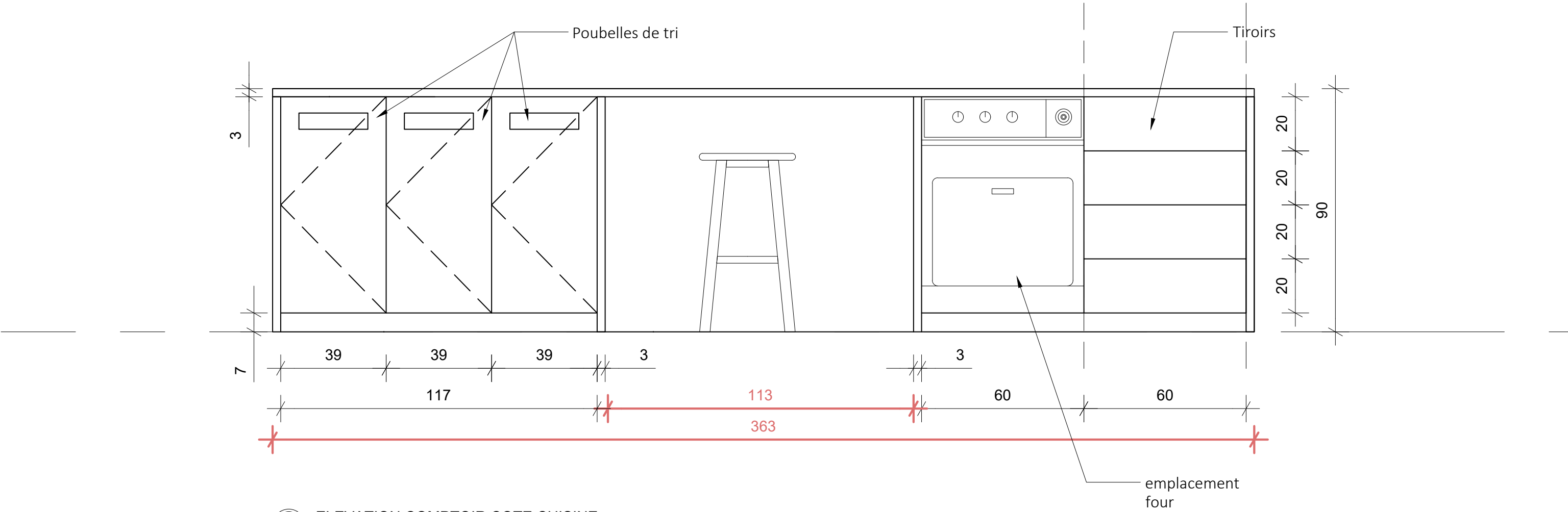


01/ D. PAUSE A+ MEUBLE MAISON

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



5 ELEVATION COMPTOIR COTE BUFFET



6 ELEVATION COMPTOIR COTE CUISINE

LÉGENDE

Dimensions fixes

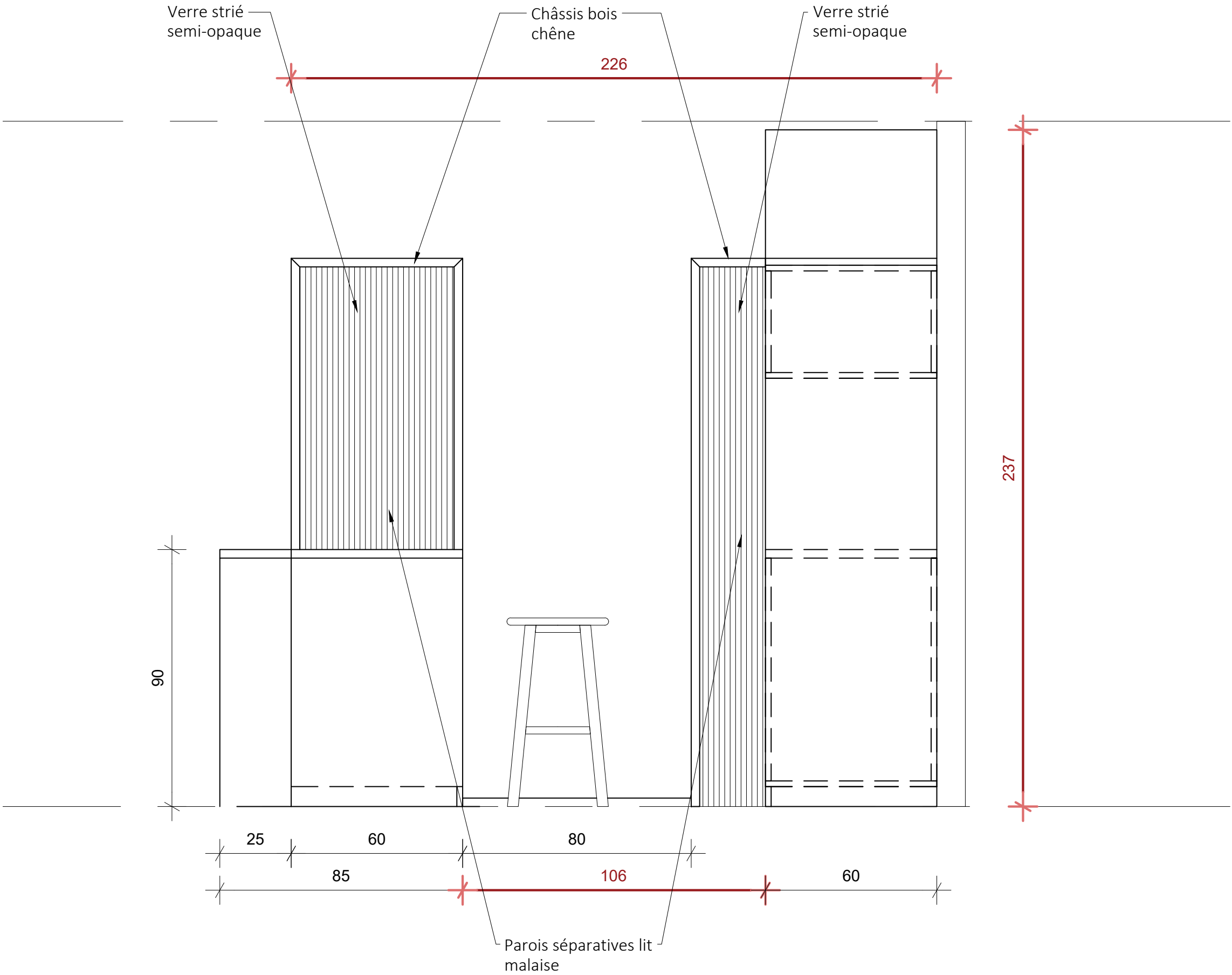
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ D. PAUSE A+ MEUBLE MAISON

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



6 ELEVATION CC

LÉGENDE

Dimensions fixes

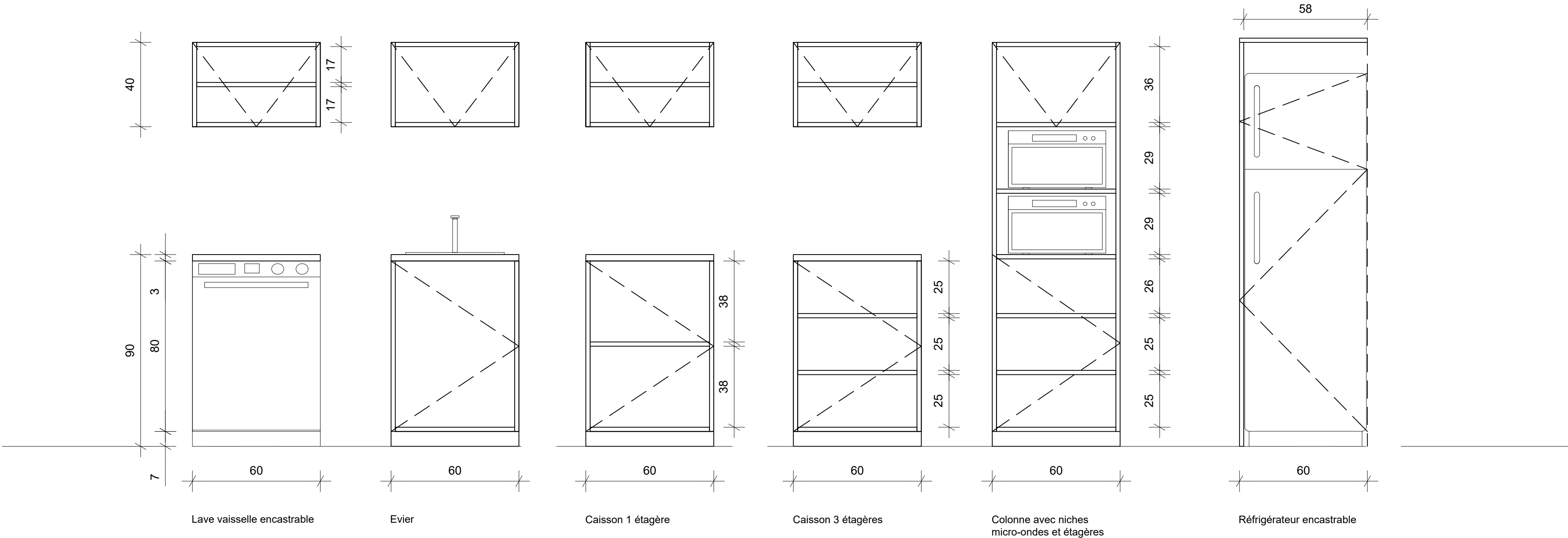
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ D. PAUSE A+ MEUBLE MAISON

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

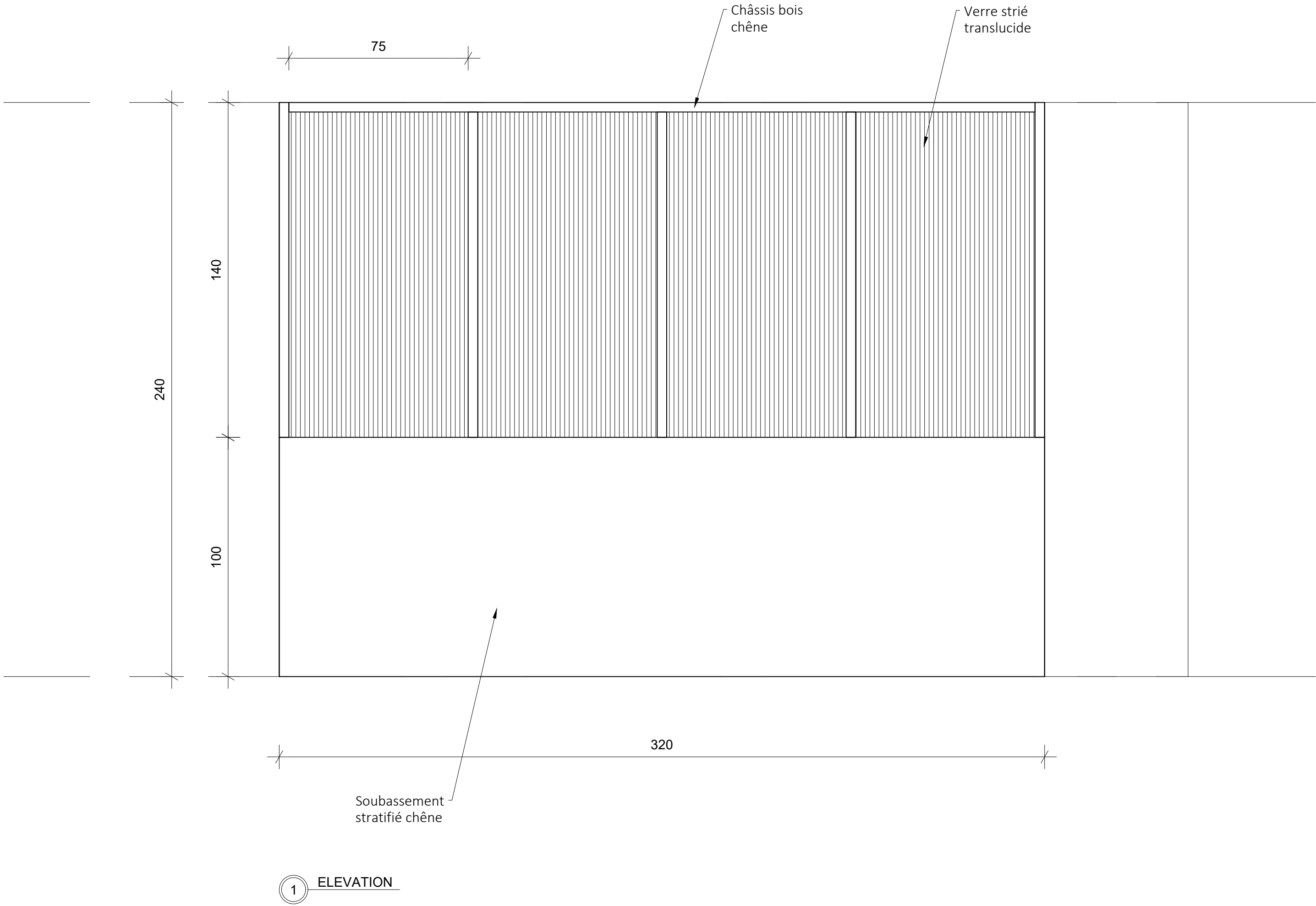
Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

01/ D. PAUSE A+
PAROIS SÉPARATIVES

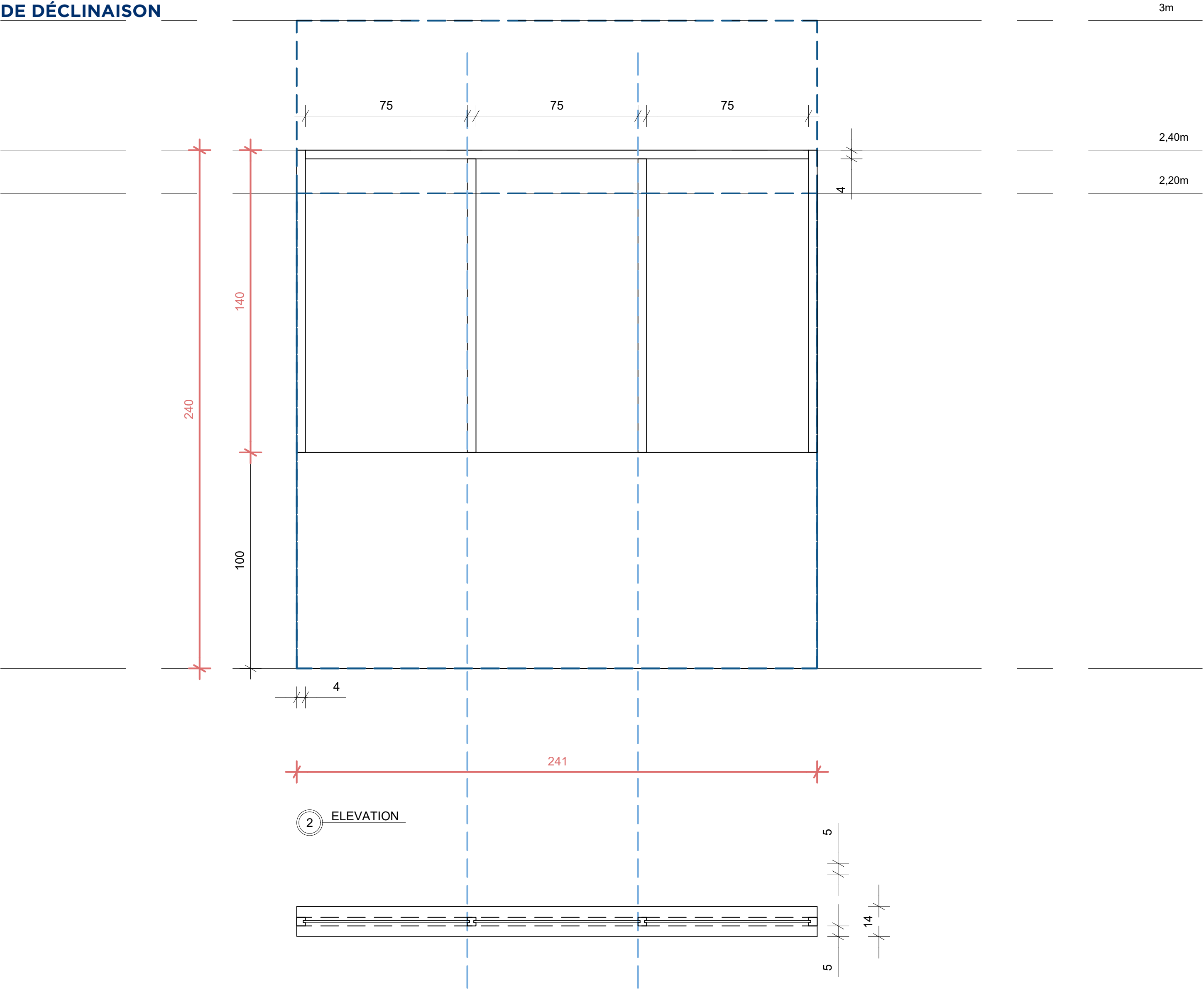
DESSIN DE RÉFÉRENCE



01/ D. PAUSE A+

PAROIS SÉPARATIVES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



LÉGENDE

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement



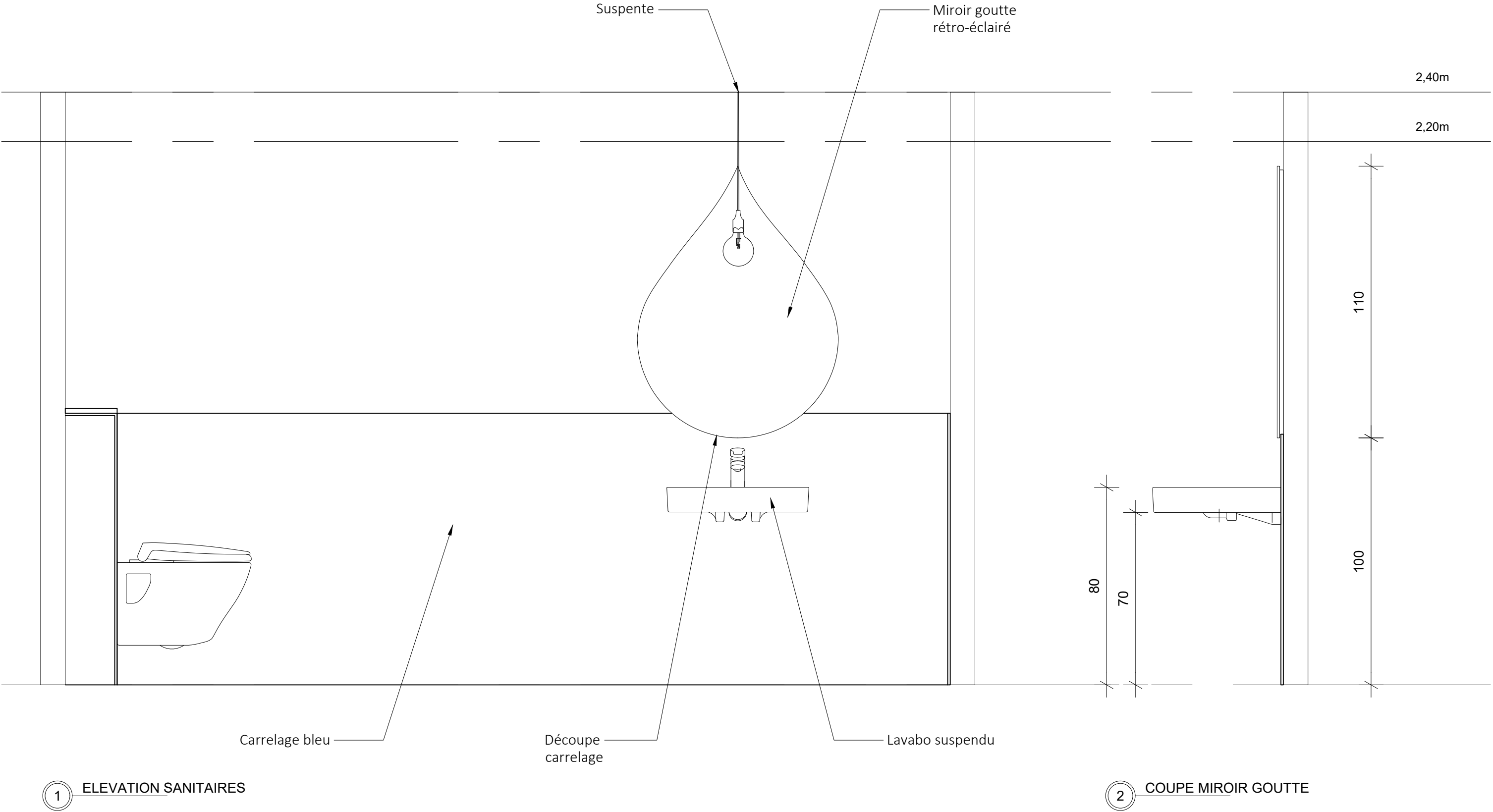
01. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES ARCHITECTURAUX

E. SANITAIRES

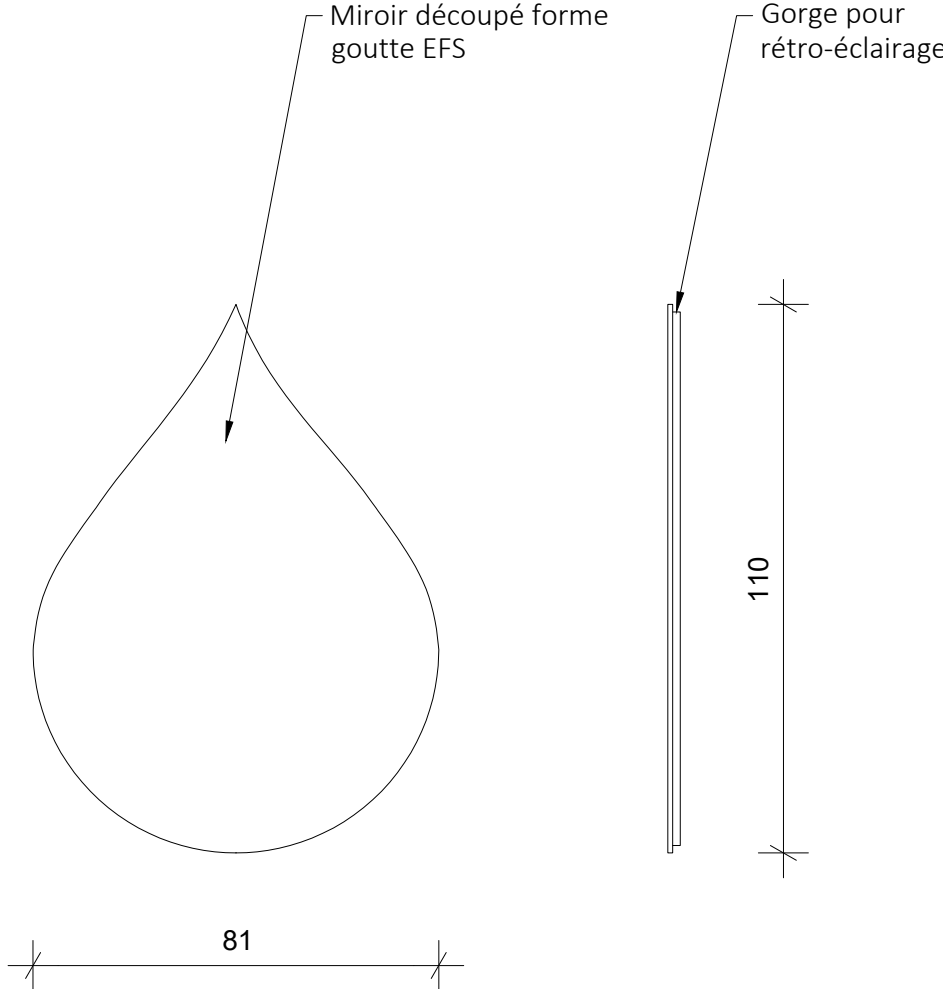
01/ E. SANITAIRES

MIROIR GOUTTE

DESSIN DE RÉFÉRENCE



2 COUPE MIROIR GOUTTE



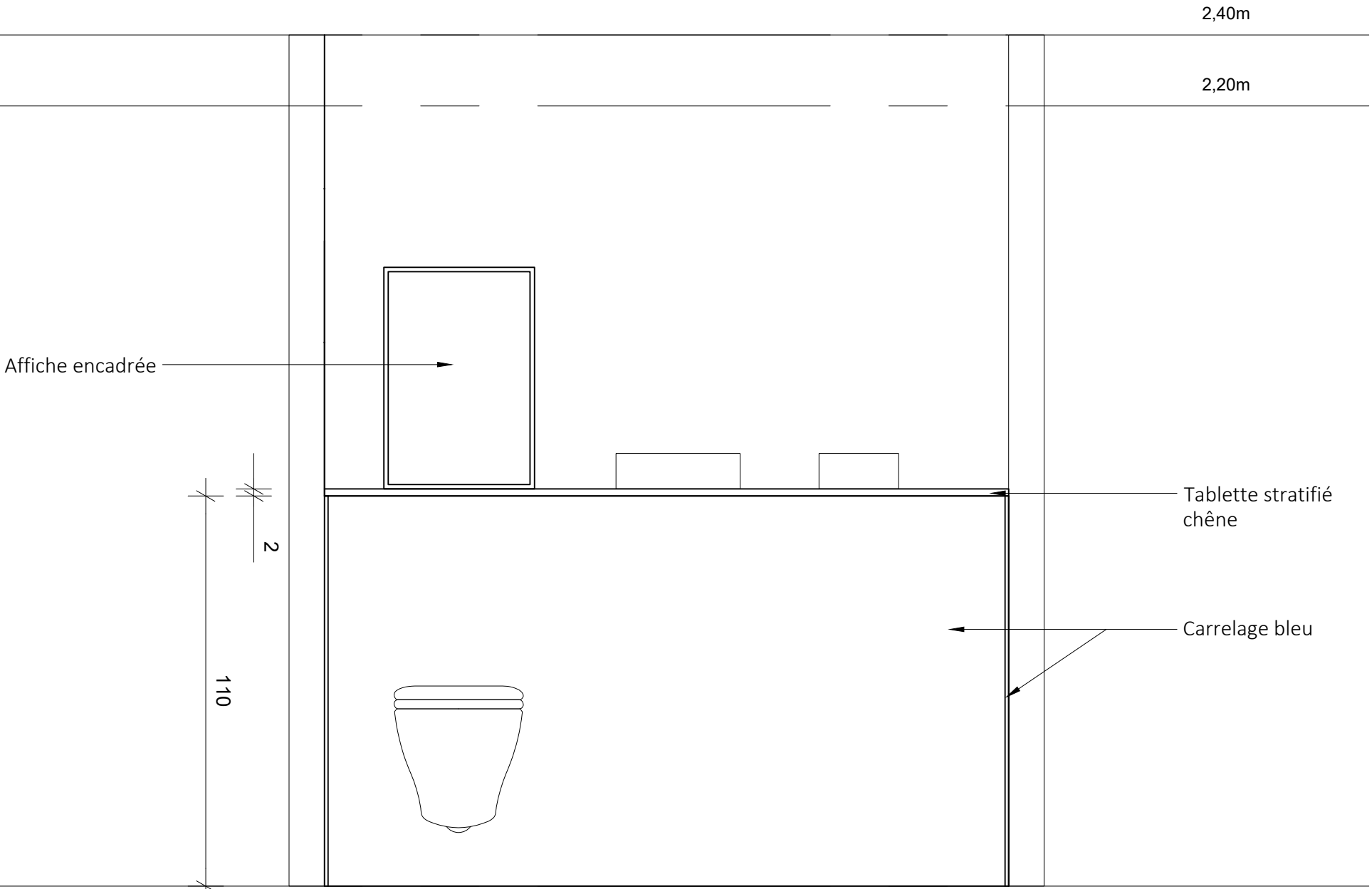
LÉGENDE

- Dimensions fixes
- Dimensions variables à adapter en fonction du contexte
- Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire
- Limites de l'agencement

01/ E. SANITAIRES

ÉTAGÈRES

DÉTAILS ET PRINCIPES DE DÉCLINAISON



1 ELEVATION

Dimensions fixes

Dimensions variables à adapter en fonction du contexte

Séquence pouvant être répétées ou supprimées si nécessaire

Limites de l'agencement

LÉGENDE



02.

PLANS ET INFORMATIONS

TECHNIQUES

DES PLATEFORMES

D'EXPÉRIENCES



02. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES
DES PLATEFORMES D'EXPÉRIENCES

A. LES CHANGEURS D'HISTOIRES

- Sommaire
01. Plans et informations techniques architecturaux
02. Plans et informations techniques des plateformes d'expériences
- A. Les changeurs d'histoires
- B. Le démultiplicateur d'impact
- C. La boîte à rubans

LES CHANGEURS D’HISTOIRES



LES CHANGEURS D'HISTOIRES



2A / LES CHANGEURS D'HISTOIRES
MATÉRIAUX

Structure portante
Bois clair type chêne



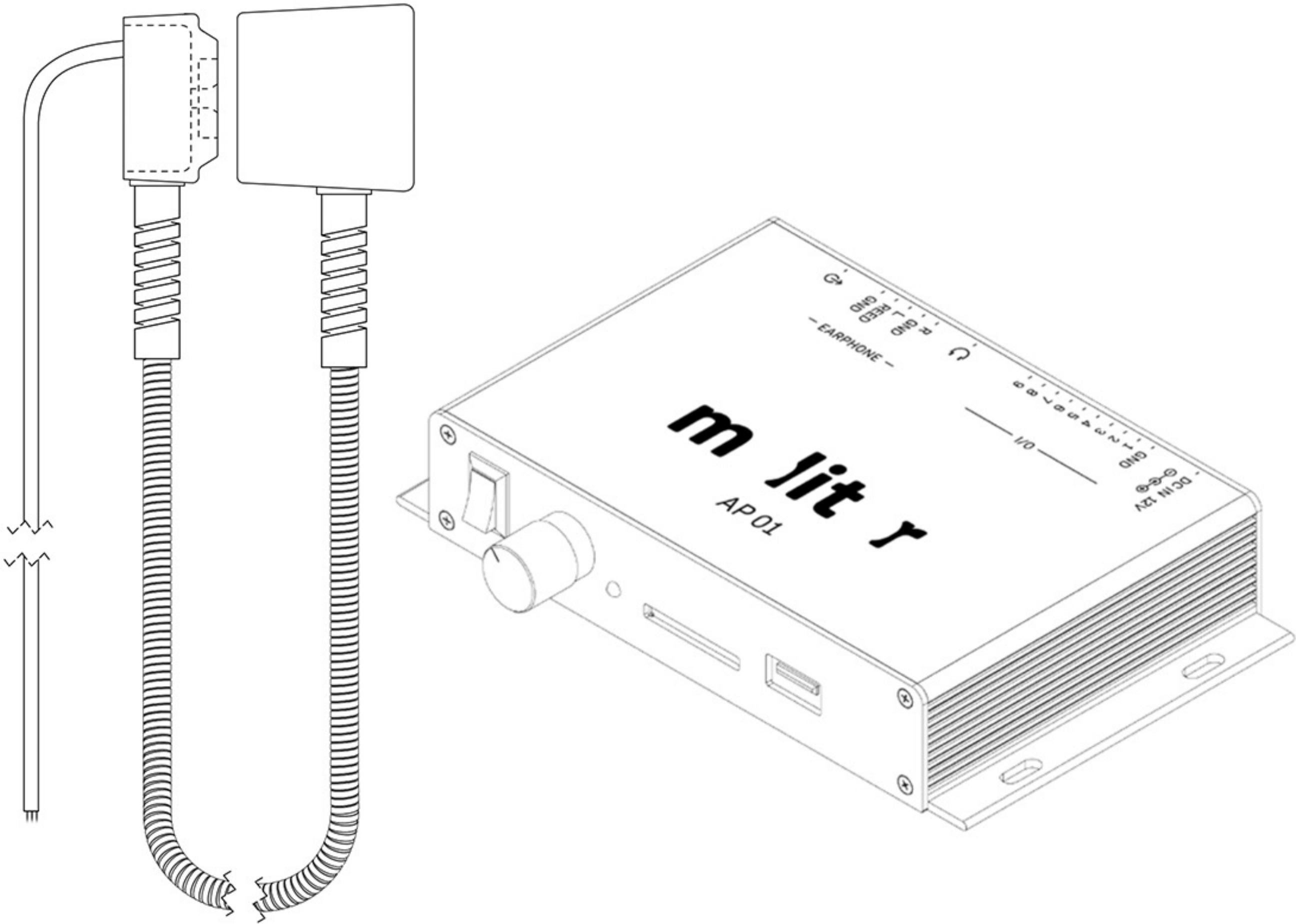
2A / LES CHANGEURS D’HISTOIRES
TECHNOLOGIES

Le système de lecture se met en route automatiquement
dès que l’écouteur est pris en main et s’arrête
dès qu’il est reposé.

La mise à jour des fichiers audio se fait par clé USB
ou carte SD.

Référence écouteur :
<https://molitor-berlin.de/en/product/via-handset/>

Référence lecteur :
<https://molitor-berlin.de/en/product/ap-01/>



2A / LES CHANGEURS D’HISTOIRES
TECHNIQUES DE LA FRESQUE MURALE

Style photographique : portrait serré ou vue large

Style vestimentaire : uni, décontracté, dans les tons de la charte ou neutre (beige, blanc, gris, pastel ...)

Poses : Afin de créer du rythme et un ensemble naturel il est essentiel d’équilibrer les plans (serré/buste/large) vs. les poses (en mouvement, regard caméra, rêveur). Nous pouvons imaginer des duo de modèles marques des histoires croisées donneurs/receveurs.

Les couleurs de fond : bleu et rouge de la charte ou gris.

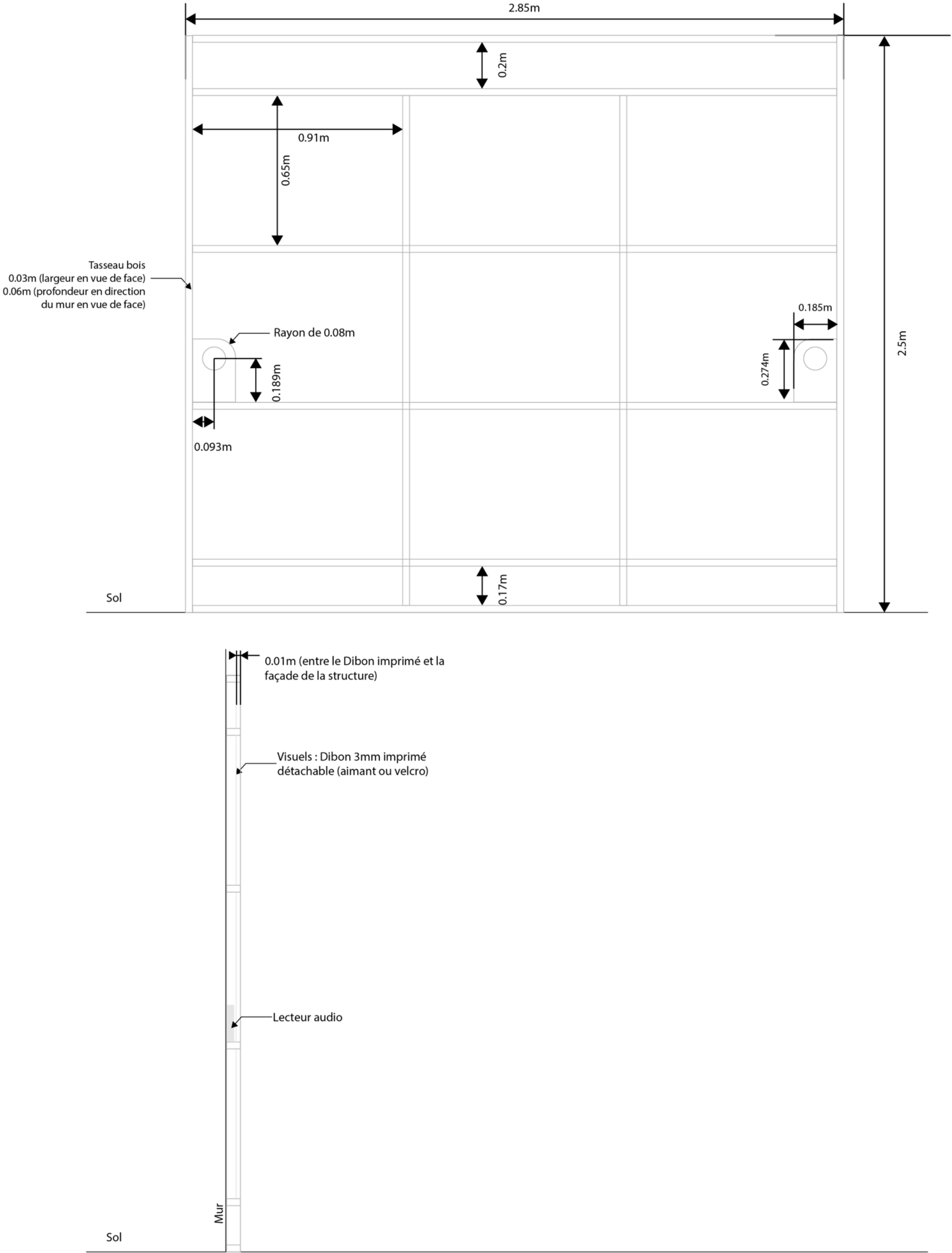
- Polices :**
- Le titre: Futura Condensed Extra bold
 - Les citations : Gotham Book
 - Le nom des donneurs/receveurs : Futura Condensed Extra bold

Taille des textes : deux tailles pour créer du rythme, une pour vraiment mettre en exergue une phrase, l'autre pour raconter un bout d’histoire, il faut absolument qu’il n’y ait que deux tailles de texte, pas plus.



2A /
IMPLANTATIONS ET DIMENSIONS

Implantation technique en vue de face et côté





02. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES
DES PLATEFORMES D'EXPÉRIENCES

B. DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT

2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT



Sommaire

01. Plans et informations techniques architecturaux

02. Plans et informations techniques des plateformes d'expériences

 A. Les changeurs d'histoires

B. Le démultiplicateur d'impact

 C. La boîte à rubans

2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT



2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT
MATÉRIAUX

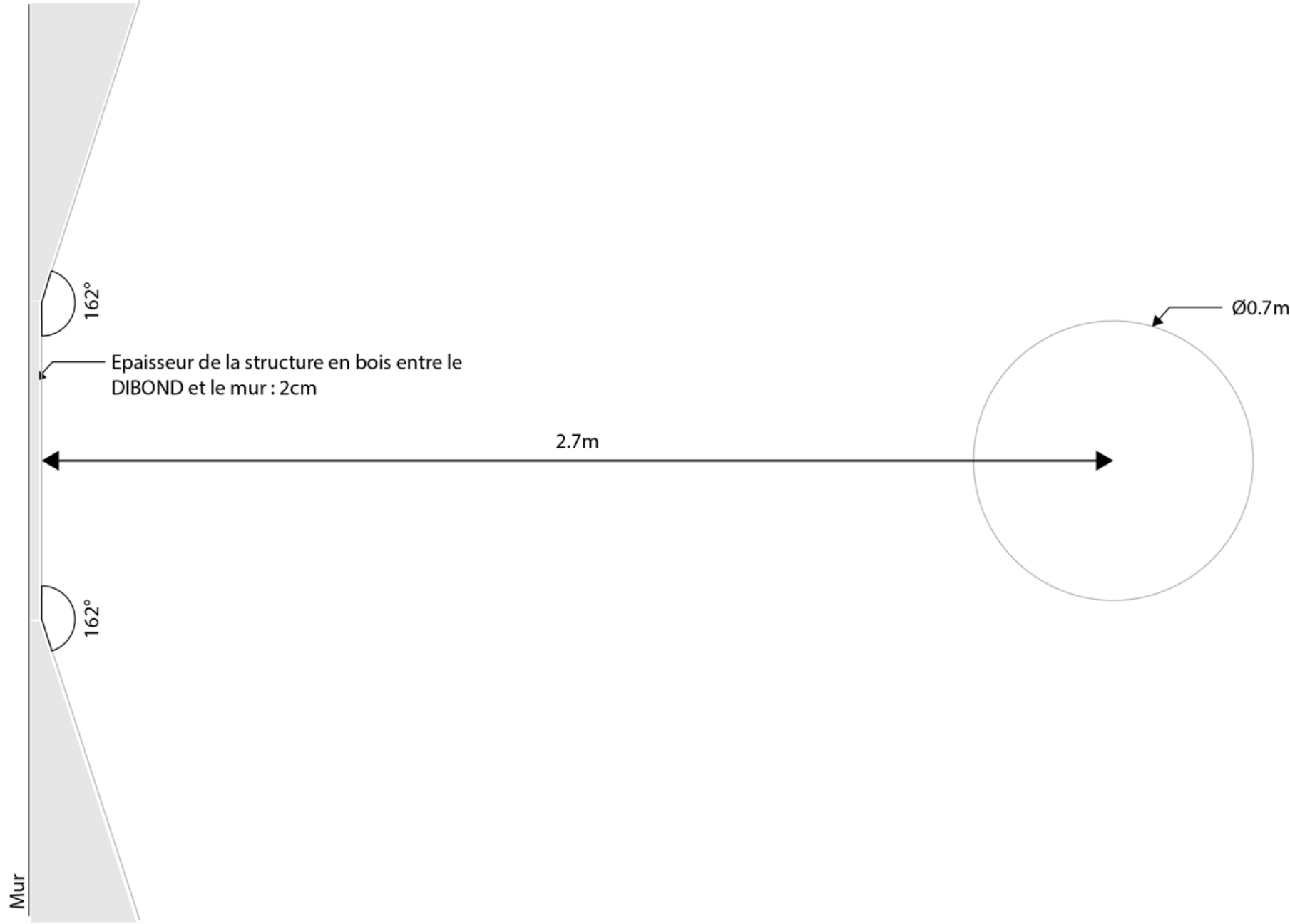
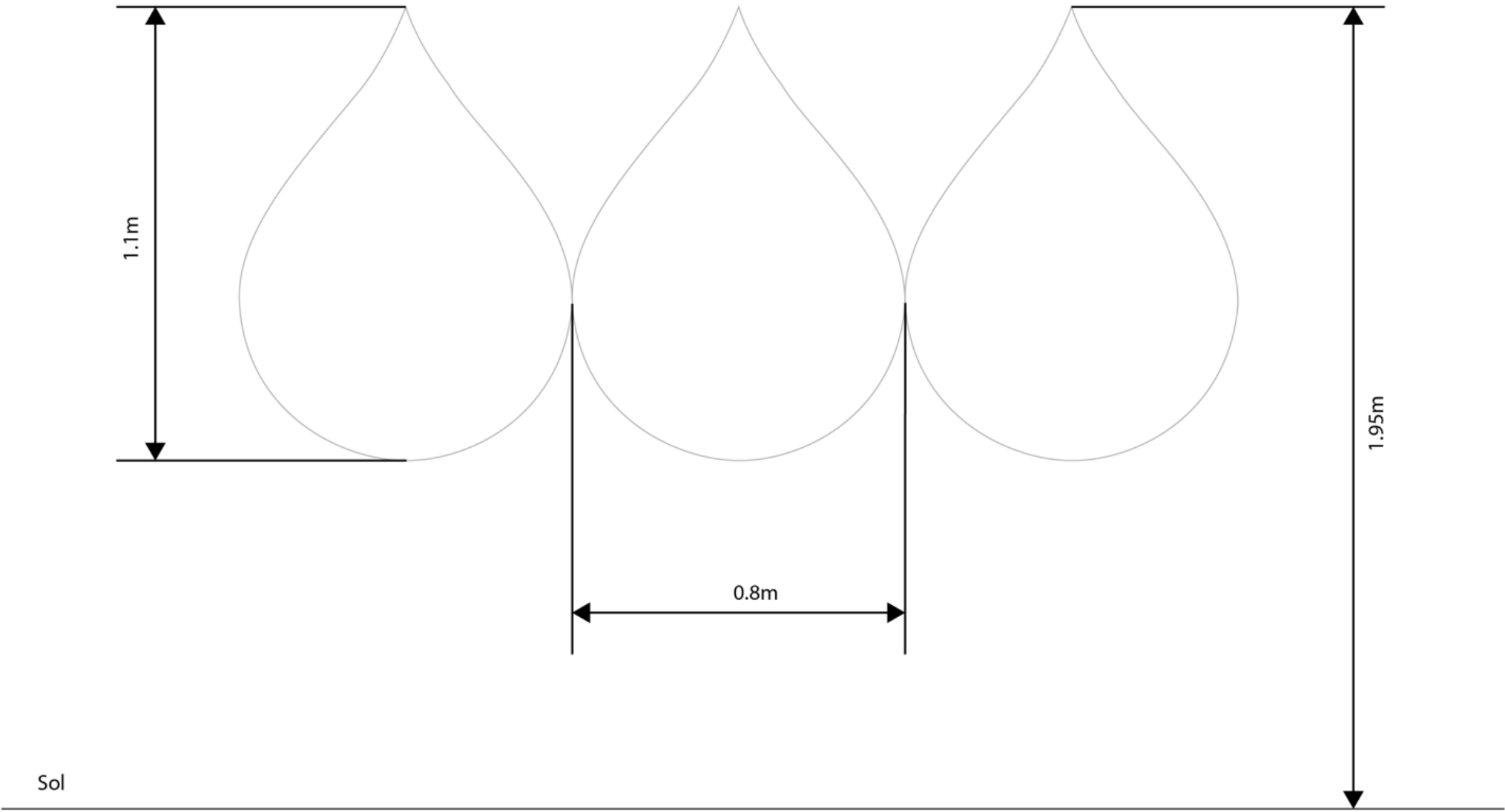
Structure portante
Bois clair type chêne

Miroir
DIBOND® miroir argent 3mm



2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT
IMPLANTATIONS ET DIMENSIONS

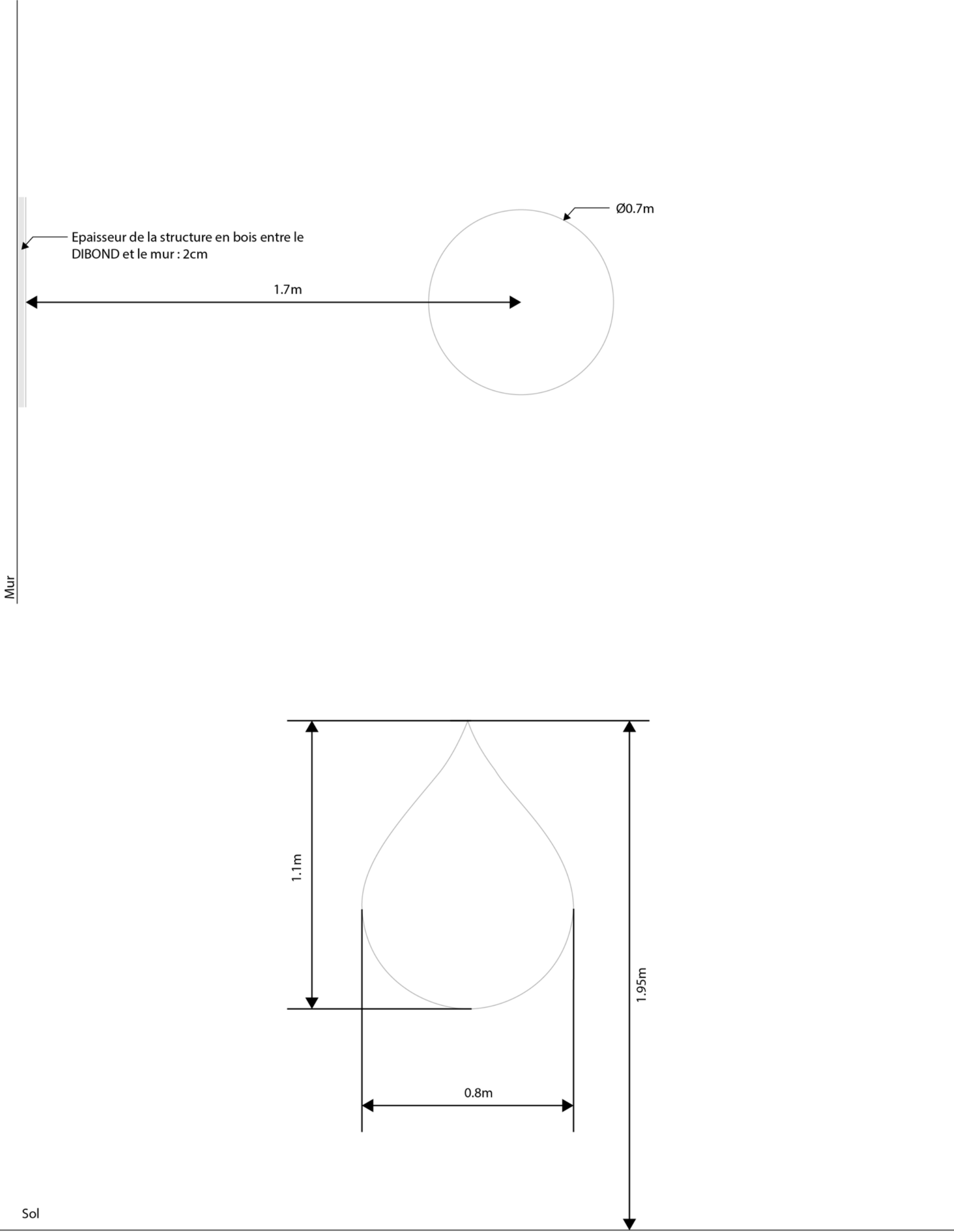
Implantation technique en vue de face et dessus
pour une expérience optimale d'une personne de 1.35m à 1. 85m



2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT
IMPLANTATIONS ET DIMENSIONS

Implantation technique en vu de face et dessus
pour une expérience optimale d'une personne de 1.35m à 1. 85m

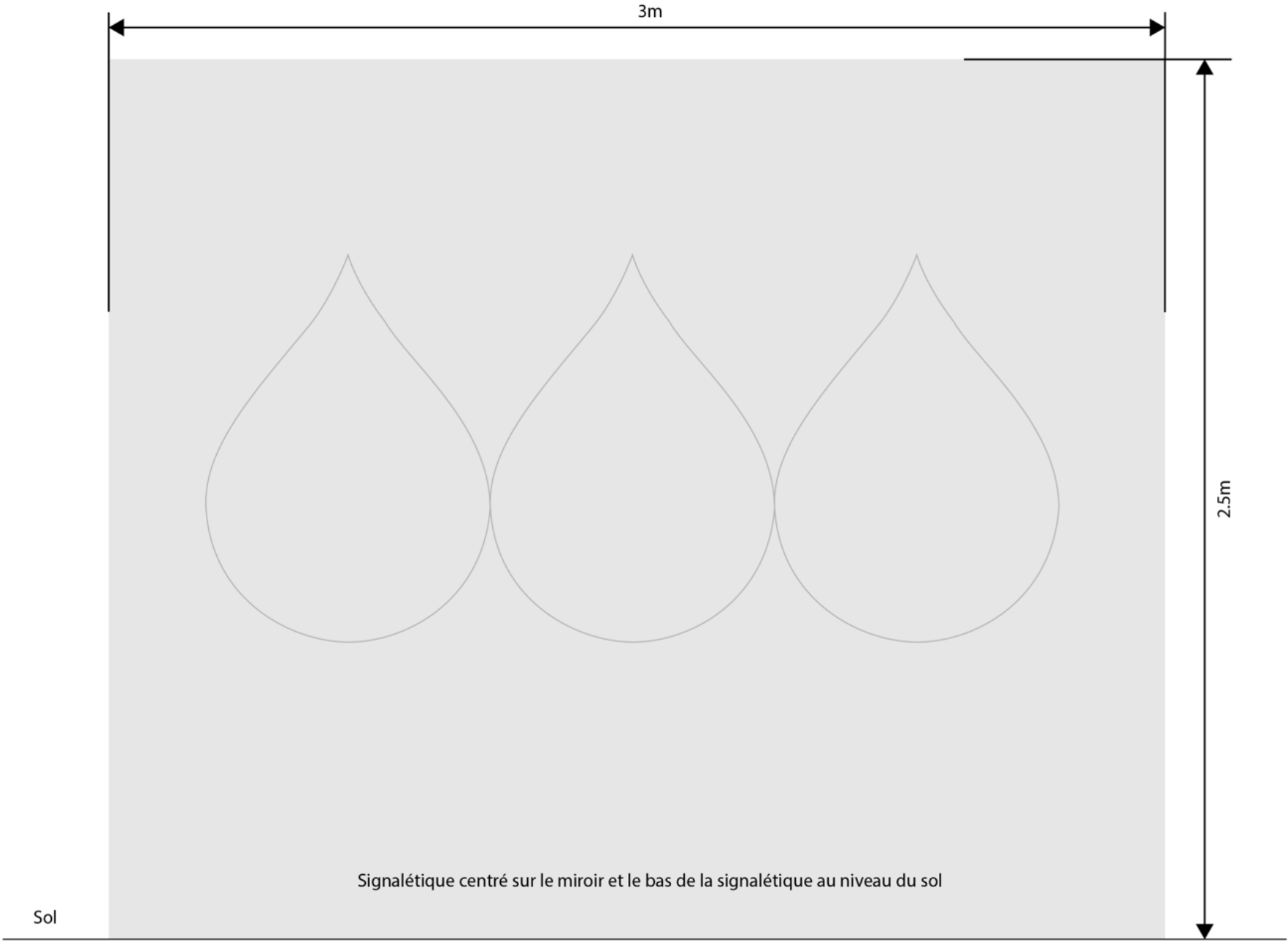
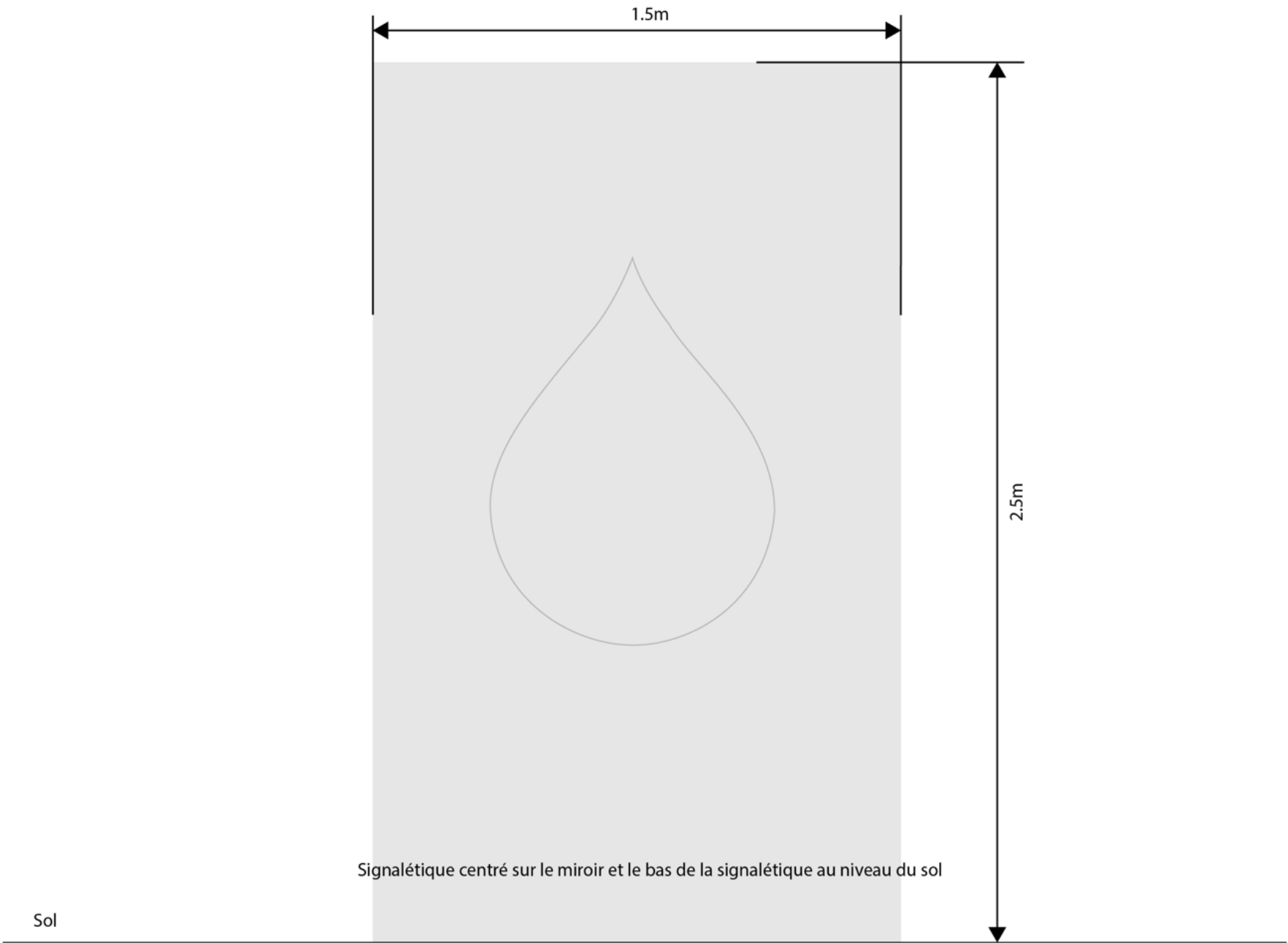
Déclinaison mono miroir



2B/ LE DÉMULTIPLICATEUR D'IMPACT

IMPLANTATIONS ET DIMENSIONS

Implantation sticker mural pour le triptyque et la déclinaison
mono miroir





02. PLANS ET INFORMATIONS TECHNIQUES
DES PLATEFORMES D'EXPÉRIENCES

C. LA BOITE À RUBANS

Sommaire

01. Plans et informations techniques architecturaux

02. Plans et informations techniques des plateformes d'expériences

 A. Les changeurs d'histoires

 B. Le démultiplicateur d'impact

C. La boîte à rubans

2C / LA BOITE À RUBANS



2C/ GUIDE D'UTILISATION
TABLE DES MATIÈRES

FABRICATION DU DISTRIBUTEUR DE RUBANS

67-68

Spécifications du distributeur de rubans

Configuration du distributeur de rubans

Spécifications du matériel pour le capteur

Fabrication du capteur

Programmation du microcontrôleur

Fabrication et assemblage de la goulotte

MISE EN PLACE DU LOGICIEL

69

Ordinateur et système d'exploitation

Installation du logiciel

Préparation du système d'exploitation

Spécification du logiciel

CONFIGURATION DE L'ÉCRAN

69

PLANS DU MEUBLE

70-71

INTÉGRATION TECHNIQUE

72

PROGRAMMATION DU MICROCONTRÔLEUR

Le microcontrôleur se programme via l'environnement Arduino, en téléversement le programme « GateSensor.ino » via la configuration suivante :

- Testé avec Arduino 1.8.19
- Type de carte : « Sparkfun pro micro »
- Processeur ATmega32u4 (5V / 16Mhz) – Ne pas mettre 8Mhz au risque de bloquer le microcontrôleur.

Installation des drivers pour piloter le microcontrôleur via l'environnement Arduino :

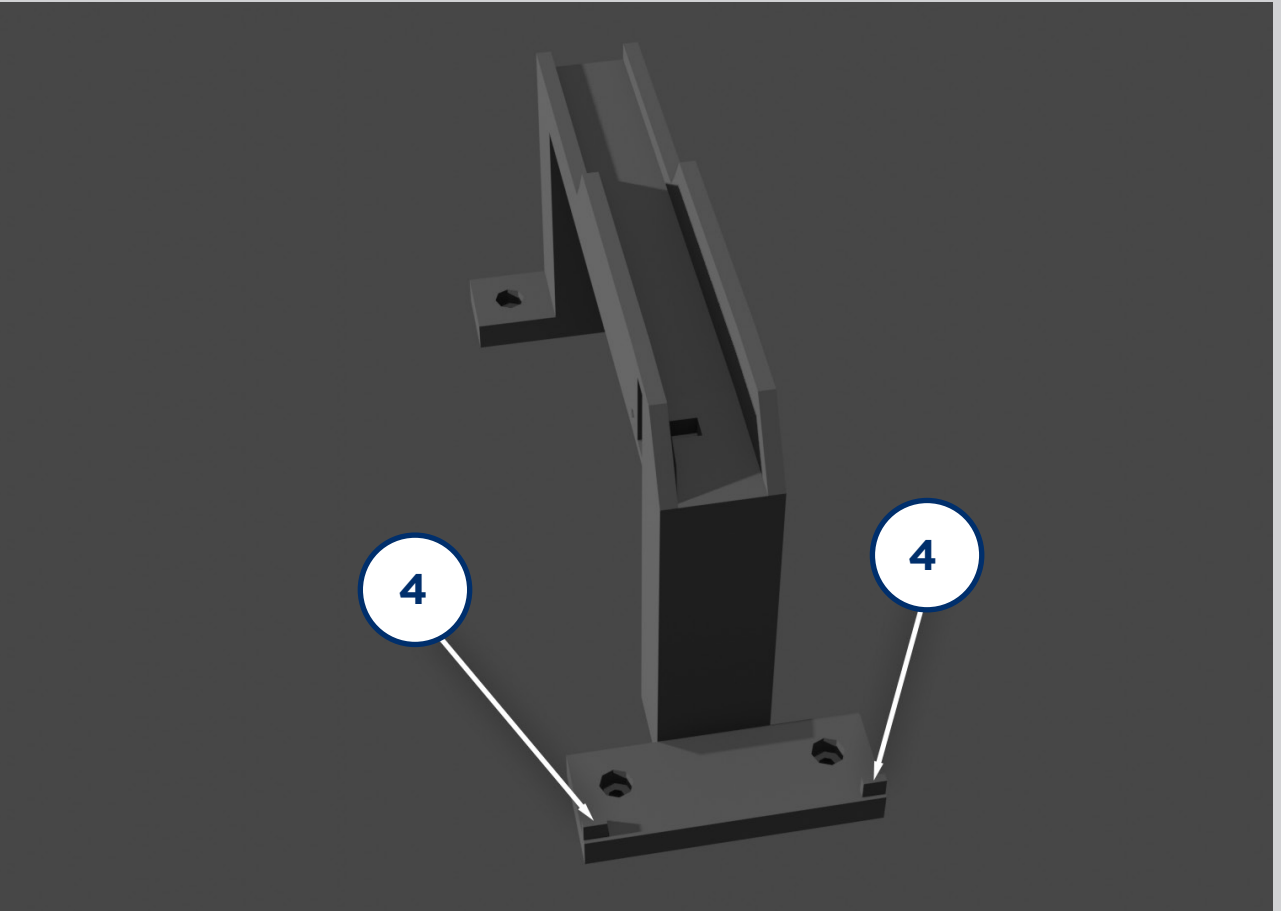
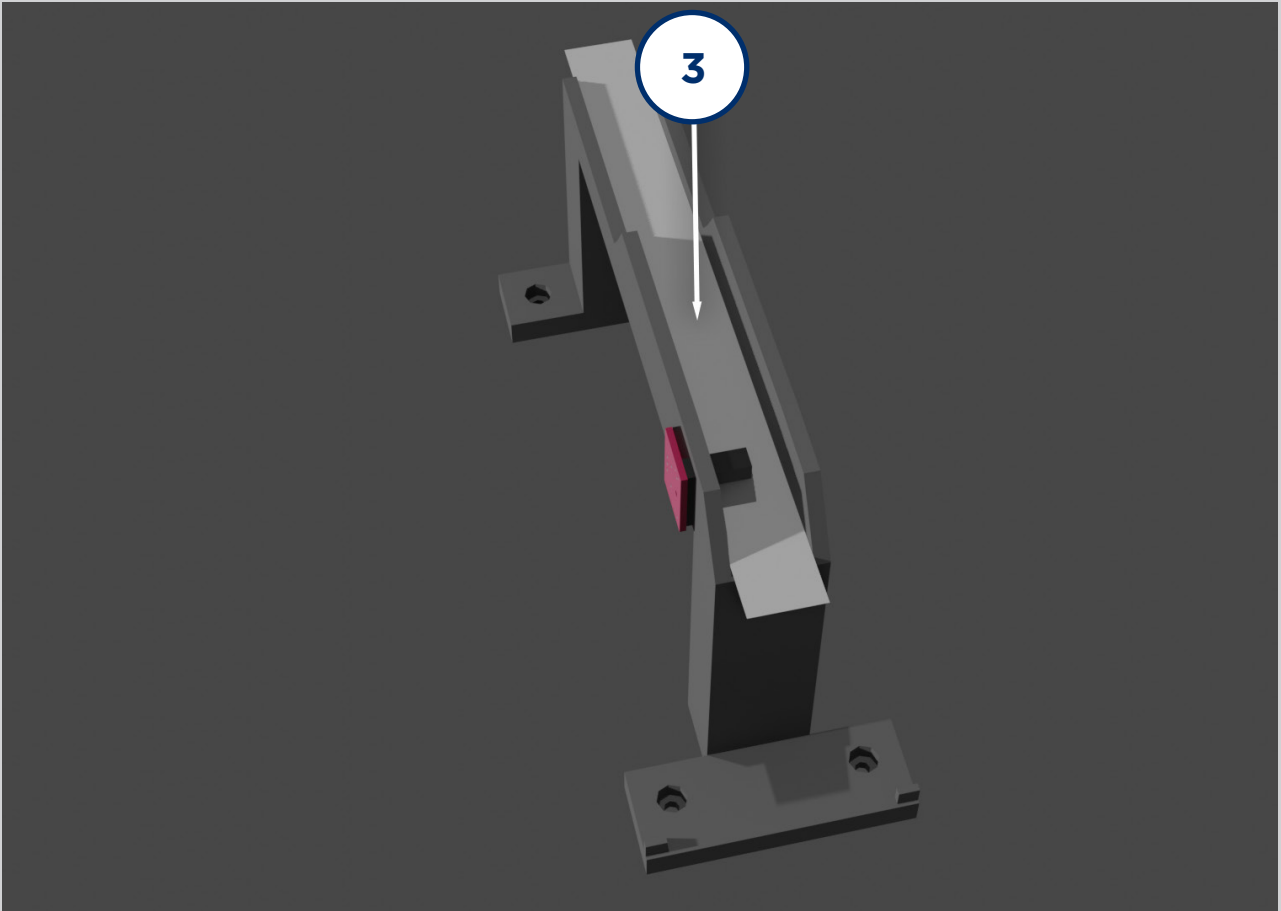
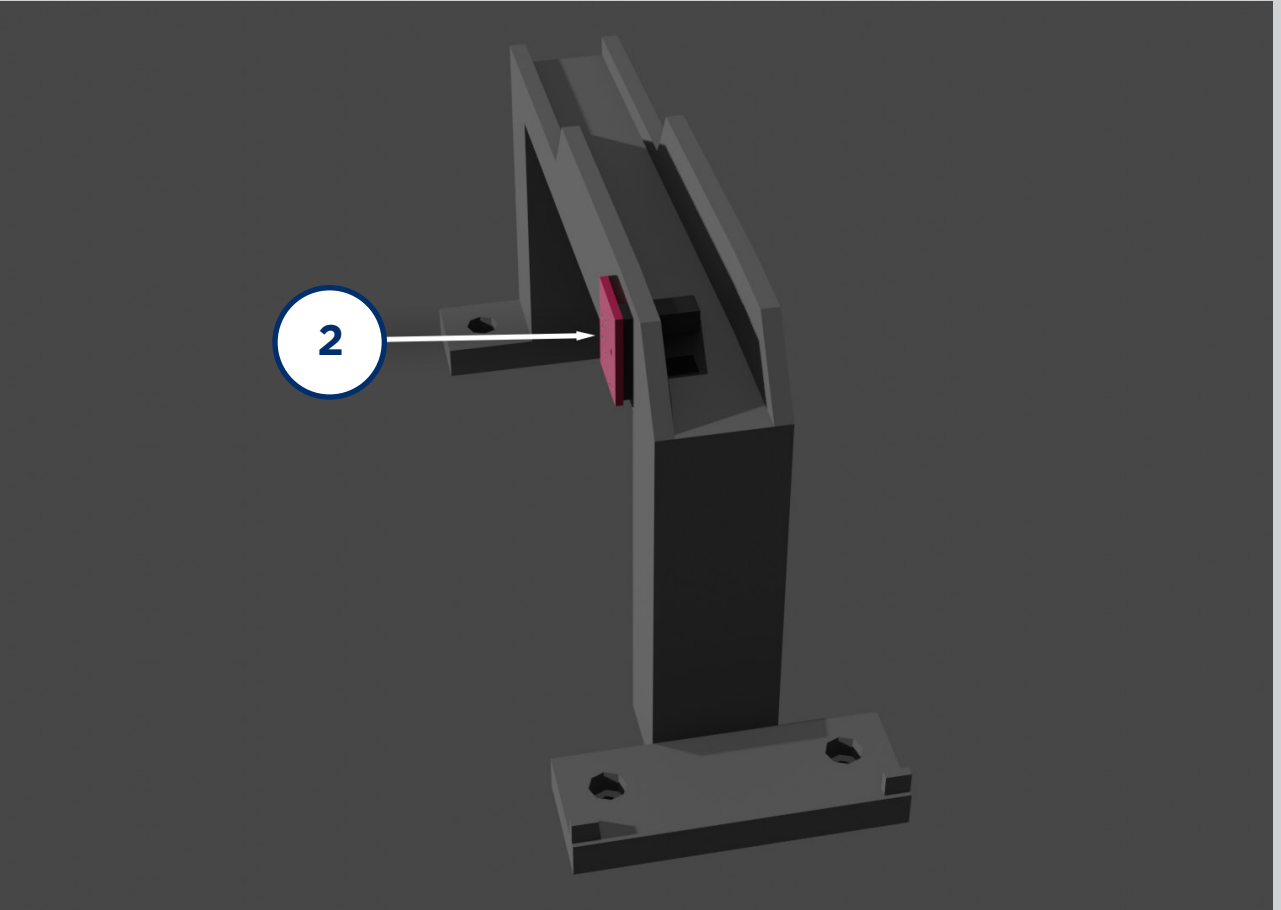
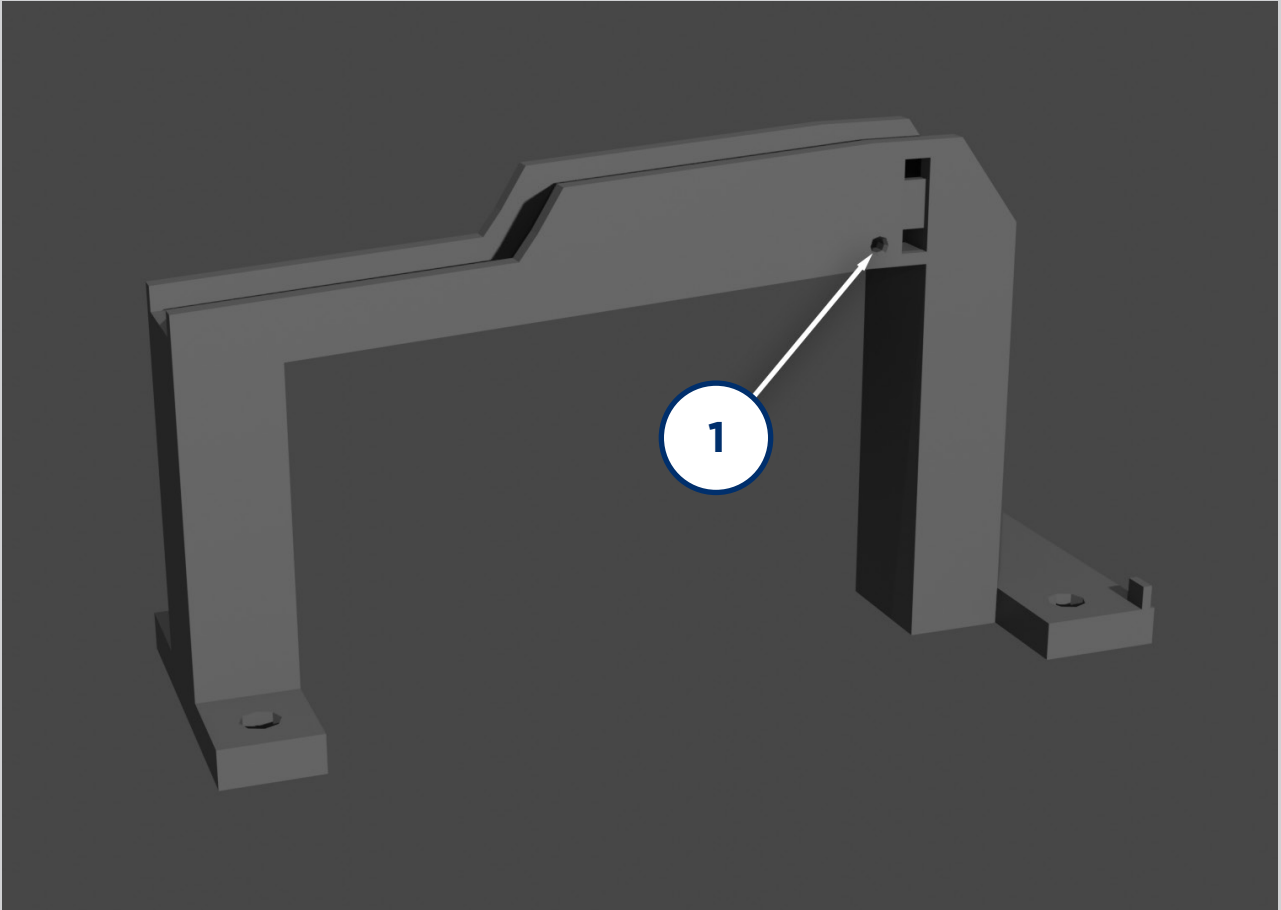
- Windows :
<https://learn.sparkfun.com/tutorials/pro-micro--fio-v3-hookup-guide/installing-windows>
- Mac ou Linux :
[https://learn.sparkfun.com/tutorials/pro-micro-- fio-v3-hookup-guide/installing-mac-linux](https://learn.sparkfun.com/tutorials/pro-micro--fio-v3-hookup-guide/installing-mac-linux)

FABRICATION ET ASSEMBLAGE DE LA GOULOTTE

La goulotte doit être imprimée en 3D sur la base du fichier 3D « bridge-BridgeFinal.stl », de préférence en PLA pour la mise en place d'un insert fileté à chaud.

Assemblage de la goulotte avec le capteur :

- ① Mettre en place l'insert fileté laiton M2x6x3.5 à chaud dans le trou proche de l'emplacement du capteur
- ② Intégrer le capteur en vissant le circuit imprimé via une vis M2x8mm
- ③ Mettre en place une bande de ruban adhésif à l'intérieur de la goulotte, sur l'ensemble de la longueur pour masquer le bas du capteur et boucher la cavité dans laquelle il se trouve (Référence ruban : Bande toilée autocollante Tesa Perfect, 19mm)
- ④ Accrocher le distributeur à la goulotte en mettant les deux cavités symétriques situées sous l'avant du distributeur, sur les deux crans de positionnement à l'arrière de la goulotte



MISE EN PLACE DU LOGICIEL

ORDINATEUR ET SYSTÈME D’EXPLOITATION

Ordinateur minimum recommandé : NUC11TNHi7, I7-1165G7 2.8-4.7GHz, 16GB RAM DDR4, 250GB SSD, Iris™ Xe Graphics
Système d’exploitation : Windows 10 Pro avec l’ensemble des mises à jour recommandées, installées.

INSTALLATION DU LOGICIEL

Après compilation du logiciel via Processing 4.1.1 pour Windows (attention à bien cocher la case pour inclure JRE 7 au moment de la compilation), installer l’ensemble des fichier et dossiers (data, java, lib, source et EFS-Rubans.exe) dans un dossier « Ribbon » à la racine de C :

PRÉPARATION DU SYSTÈME D’EXPLOITATION

Vérification de la non mise en veille de la clé USB
Pour que la clé soit visible dès le démarrage de l’ordinateur (NB : ne fonctionne pas au « redémarrage », uniquement au démarrage après une extinction).
Enlever toute les clés USB branchées à l’ordinateur.
Accéder à l’invite de commande en lançant la commande « cmd » via le lanceur de commande accessible en utilisant la combinaison de touches « Windows+R ».
Puis exécuter l’instruction : « powercfg /SETACVALUEINDEX SCHEME_CURRENT 2a737441-1930-4402-8d77-b2bebbba308a3 48e6b7a6-50f5-4782-a5d4-53bb8f07e226 0 »
Éteindre l’ordinateur, mettre la clé USB et le rallumer.

Mettre l’affichage en mode 100%
Aller dans les paramètres d’affichages en faisant un clic droit sur le bureau, puis « Paramètre d’affichage » et dans la section « Mise à l’échelle », mettre 100% et dans la section « Résolution de l’écran » mettre 3840 x 2160.
Puis aller dans « Paramètre d’affichage avancés », puis dans « Fréquence de rafraichissement » mettre 30Hz.

Mise en place du système d’authentification automatique au démarrage
Accéder au registre en lançant la commande « regedit » via le lanceur de commande accessible en utilisant la combinaison de touches « Windows+R ».
Aller à la clé de registre « HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\PasswordLess\Device\DevicePasswordLessBuildVersion » et passer sa valeur à 0.

Puis lancer un gestionnaire d’utilisateur en lançant la commande « netplwiz » via le lanceur de commande accessible en utilisant la combinaison de touches « Windows+R ».
S’il y a plus d’un utilisateur, les supprimer pour n’en avoir qu’un seul.
Sélectionner l’utilisateur restant et décocher la case « Les utilisateurs doivent entrer un nom d’utilisateur et un mot de passe pour utiliser cet ordinateur », puis cliquer sur « Appliquer » pour valider cette modification.

Mise en place du démarrage automatique du logiciel au lancement du système d’exploitation
Aller dans le planificateur de tâches en utilisant la touche « Windows » puis taper « Planificateur de tâches ». Cliquer dans le volet de droite sur « Créer une tâche de base », lui donner le nom « EFS », faire suivant et sélectionner « Quand j’ouvre la session », faire suivant et sélectionner « Démarrer un programme », puis faire suivant et dans « Programme/script » mettre le fichier « C:/Ribbon/ EFS-Rubans.exe », dans la section « Commencer dans », mettre le chemin du dossier « C:/Ribbon/ », faire suivant, puis terminer.

Gestion de la mise en veille automatique
Aller dans « Paramètres d’alimentation et de mise en veille » en utilisant la touche « Windows » puis taper « mise en veille ». Dans « Alimentation et mise en veille » mettre « Écran et veille » à « jamais ».

Mise à jour performance BIOS
Aller dans le Bios en redémarrant et en appuyant dès le démarrage sur la touche « F2 ». Puis aller dans le menu « Cooling » et mettre dans « Fan Control Mode » : « Cool ». Puis aller dans « Power » et dans « Package Power Limit 1 » : « 65W » et dans « Package Power Limit 2 » : « 90W ».
Puis sauvegarder et quitter.

Gestion des mises à jour automatique
Lancer un gestionnaire de services en lançant la commande « services.msc » via le lanceur de commande accessible en utilisant la combinaison de touches « Windows+R ». Puis sur l’entrée « Windows Update » faire clic droit > propriété. Et mettre « Type de démarrage » : « Désactivé ». Puis « appliquer ».

Gestion des notifications
Aller dans « Paramètres de notifications et des actions » en utilisant la touche « Windows » puis taper « Notification ». Dans « Notifications », tout décocher et désactiver « Obtenir les notifications des applications et des autres expéditeurs.

Mise en place de l’extinction programmée
Aller dans « Planificateur de tâches » en utilisant la touche « Windows » puis taper « Planificateur de tâches ». Cliquer dans le volet de droite sur « Créer une tâche de base », lui donner le nom « Shutdown », faire suivant et sélectionner « Tous les jours », faire suivant et changer l’horaire à « 22 :00 :00 », faire suivant et sélectionner « Démarrer un programme », puis faire suivant et dans « Programme/script » mettre le fichier « C:/ Windows/System32 », dans la section « Ajouter des arguments », mettre « -s », faire suivant, puis terminer.

Mise en place du démarrage programmé
Aller dans ‘le Bios’ en redémarrant et en appuyant dès le démarrage sur la touche « F2 ». Puis aller dans le menu « Power > Secondary power setting ». Cocher la case « Wake system from s5 », mettre en dans « Reccurence » : « Daily » > mettre dans « Hours » : 6, et dans « Minute » : 0.
Puis sauvegarder et quitter.

SPÉCIFICATION DU LOGICIEL

Le logiciel est développé à l’aide du Framework Processing version 4, basé sur Java 17.
La compilation est testée sous la version 4.1.1 de Processing pour Windows 64 bits.
Le logiciel s’exécute automatiquement en plein écran avec une résolution native de 4K (3840x2160).

CONFIGURATION DE L’ÉCRAN

L’écran est un modèle Samsung QET 50” à configurer de la manière suivante :
Aller dans le menu, puis dans « Système » puis « Démarrer la configuration »
- Type d’installation : Configuration de base
- Mise hors tension automatique : Arrêt
- Connexion câblée : ignorer
- Connexion Magic info server : ignorer
- Éteindre puis rallumer l’écran.

Sommaire

01. Plans et informations techniques architecturaux

02. Plans et informations techniques des plateformes d'expériences

A. Les changeurs d'histoires

B. Le démultiplicateur d'impact

C. La boîte à rubans

Fabrication du distributeur de rubans

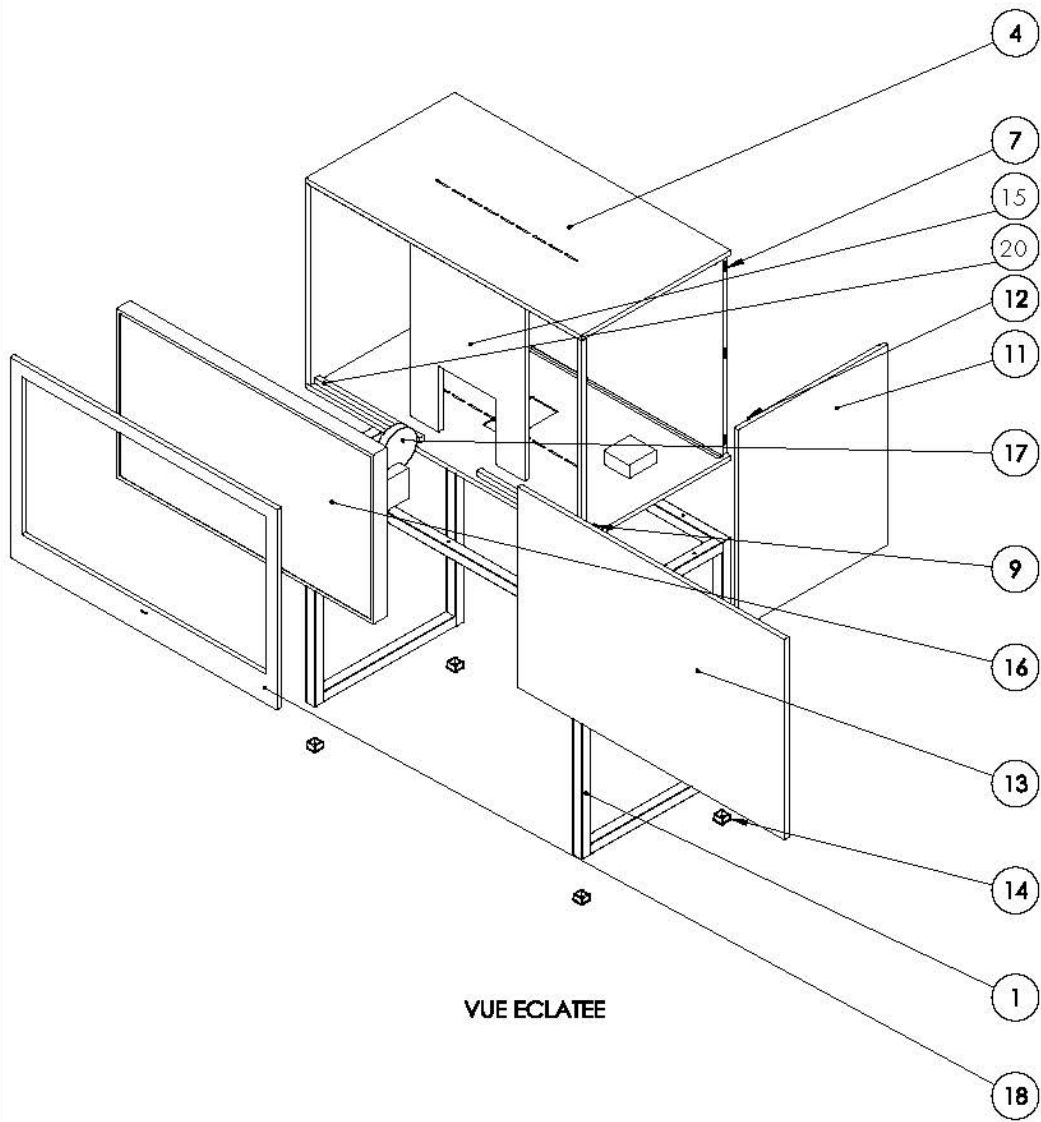
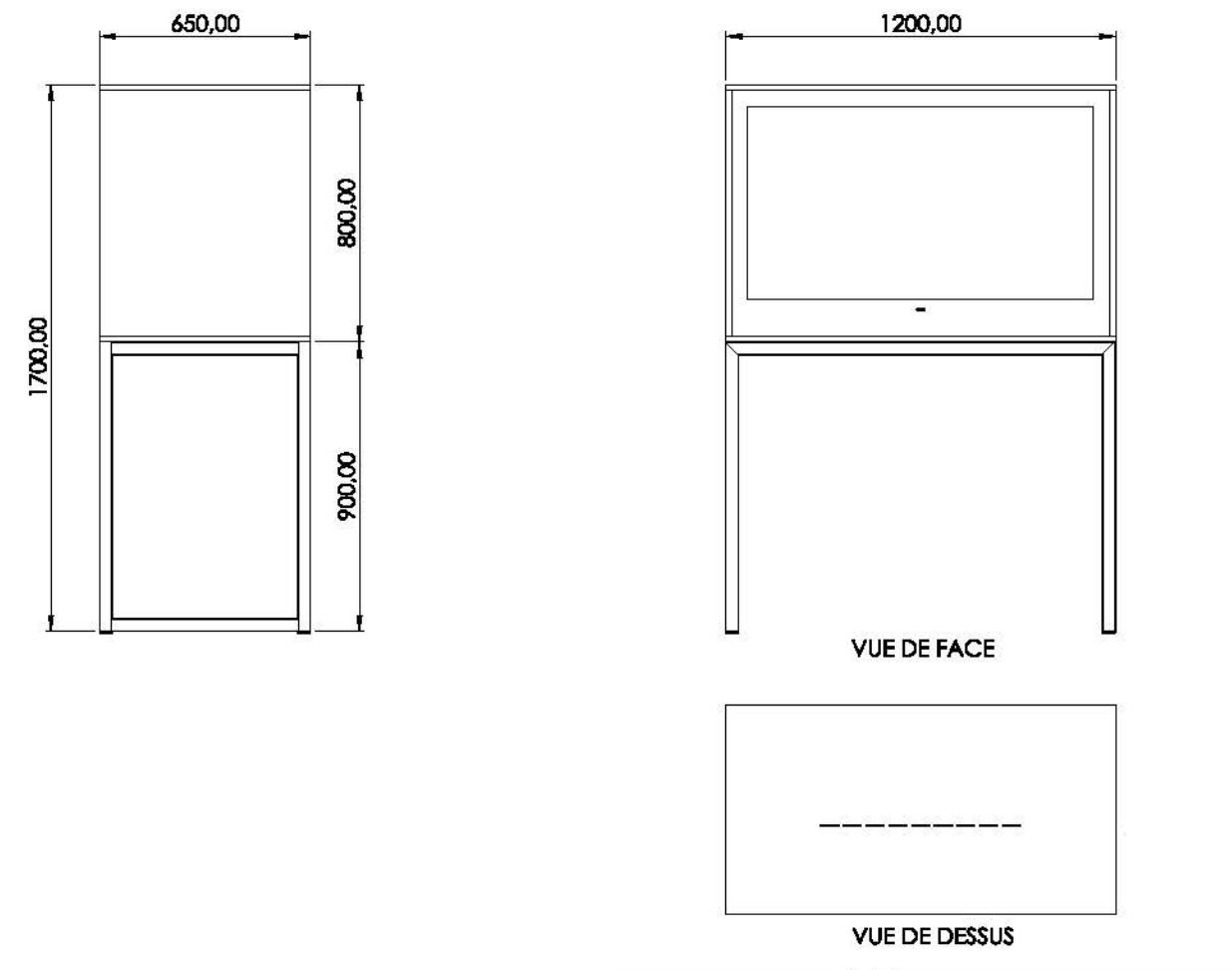
Mise en place du logiciel

Configuration de l'écran

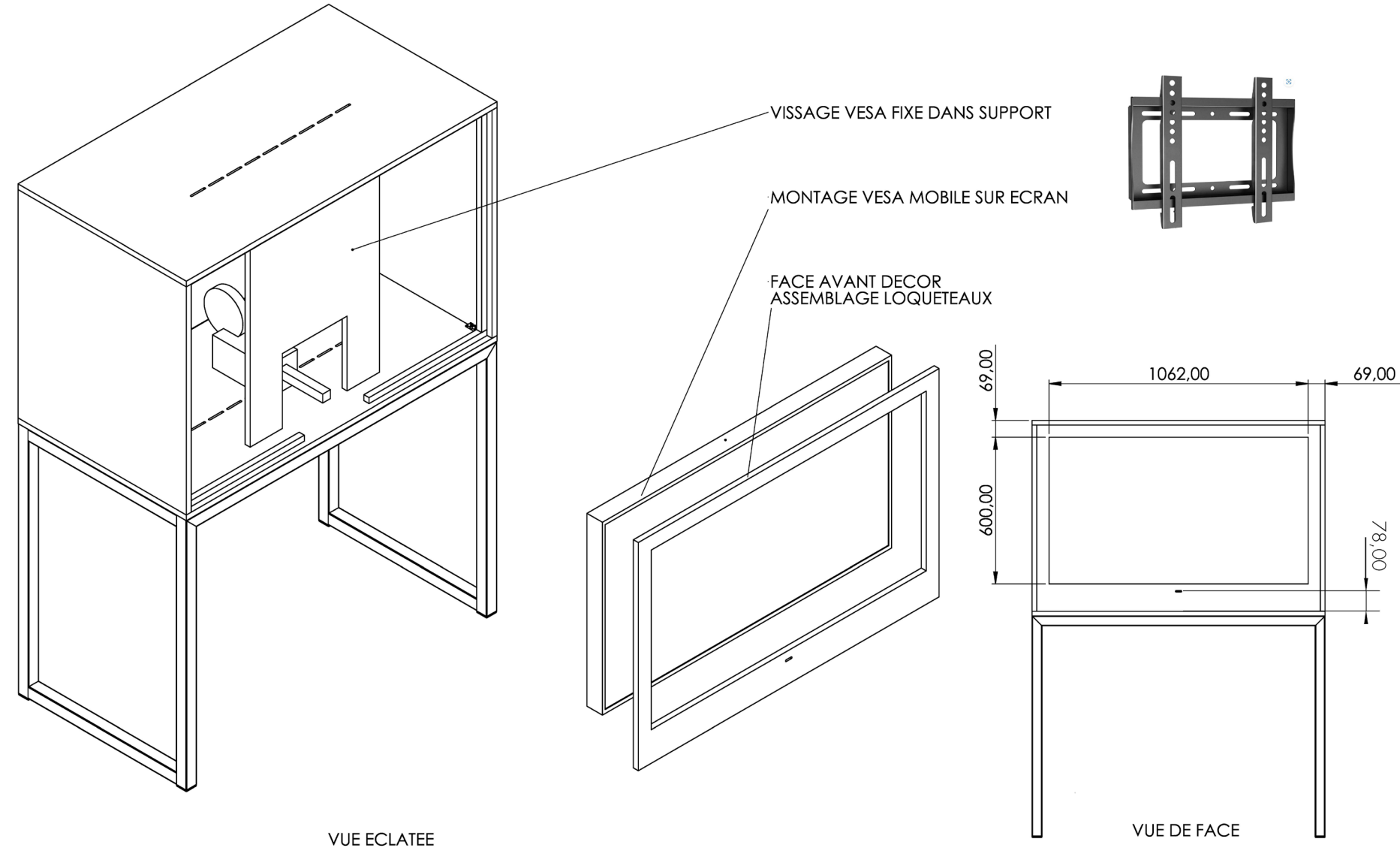
Plans du meuble

Intégration technique

PLANS DU MEUBLE



No. ARTICLE	NUMERO DE PIECE	DESCRIPTION	QTE
1	STRUCTURE_PIETEMENT	ENSEMBLE EN TUBE CARRE ACIER 40*40 MM MECANOSOUDE PEINTURE EPOXY RAL 9016 POTENTIEL BESOIN D'AJOUT D'UNE TRAVERSE EN PIED	1
4	COFFRE	ENSEMBLE EN MELAMINE EFFET CHENE CLAIR COUPES DROITES CHANTS PLAQUES EP 19 MM ET TASSEaux CARRES 20*20 MM	1
7	CHARNIERE	CHARNIERE SIMPLE POUR OUVERTURE PORTE	3
9	LOQUETEAU_FEMELLE	POUR MAINTIENT EN POSITION FERMEE DE LA PORTE	1
11	PORTE	PANNEAU MELAMINE CHENE CLAIR EP 19 MM CHANTS PLAQUES	1
12	LOQUETEAU_MALE AVEC_SERRURE	POUR MAINTIENT EN POSITION FERMEE DE LA PORTE	1
13	CACHE	PANNEAU MELAMINE CHENE CLAIRE EP 19 MM IMPRESSION UNE FACE	1
14	PIEDS	PIEDS PLASTIQUE CLIPES DANS STRUCTURE	4
15	VESA	VESA DE SUPPORT ECRAN	1
16	ECRAN_CAO 05	ECRAN SAMSUNG 50 PO	1
17	IMPRIMANTE A CONFIG_CAO 04	DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE DE RUBAN	1
18	FACADE_AVANT_COFF RE	PANNEAU MELAMINE CHENE CLAIRE EP 19 MM AVEC DEFONCE, PLACAGE CHANT INTERIEUR ET EXTERIEUR	1
19	LOQUETEAU_B_MALE	LOQUETEAU A BILLE MALE SUR FACADE AVANT ET CACHE	8
20	LOQUETEAU_B_FEM	LOQUETEAU A BILLE FEMELLE SUR COFFRE	4



Sommaire

01. Plans et informations techniques architecturaux

02. Plans et informations techniques des plateformes d'expériences

A. Les changeurs d'histoires

B. Le démultiplicateur d'impact

C. La boîte à rubans

Fabrication du distributeur de rubans

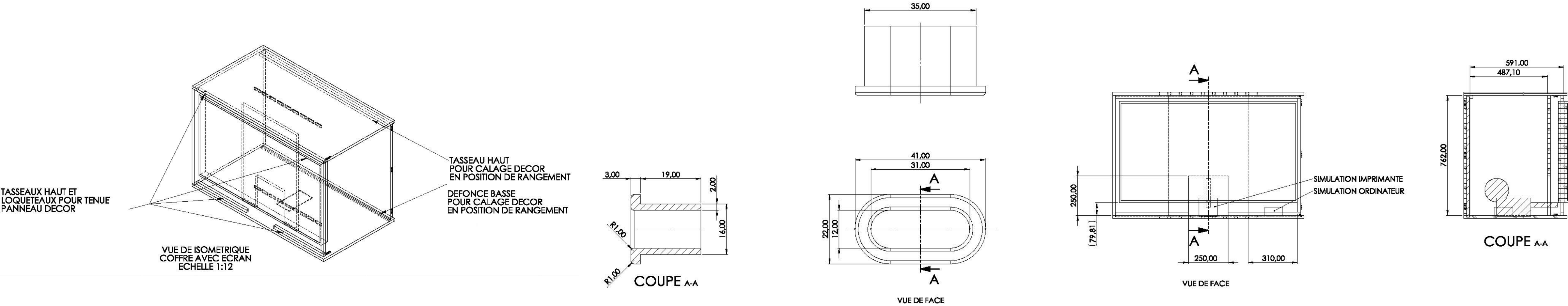
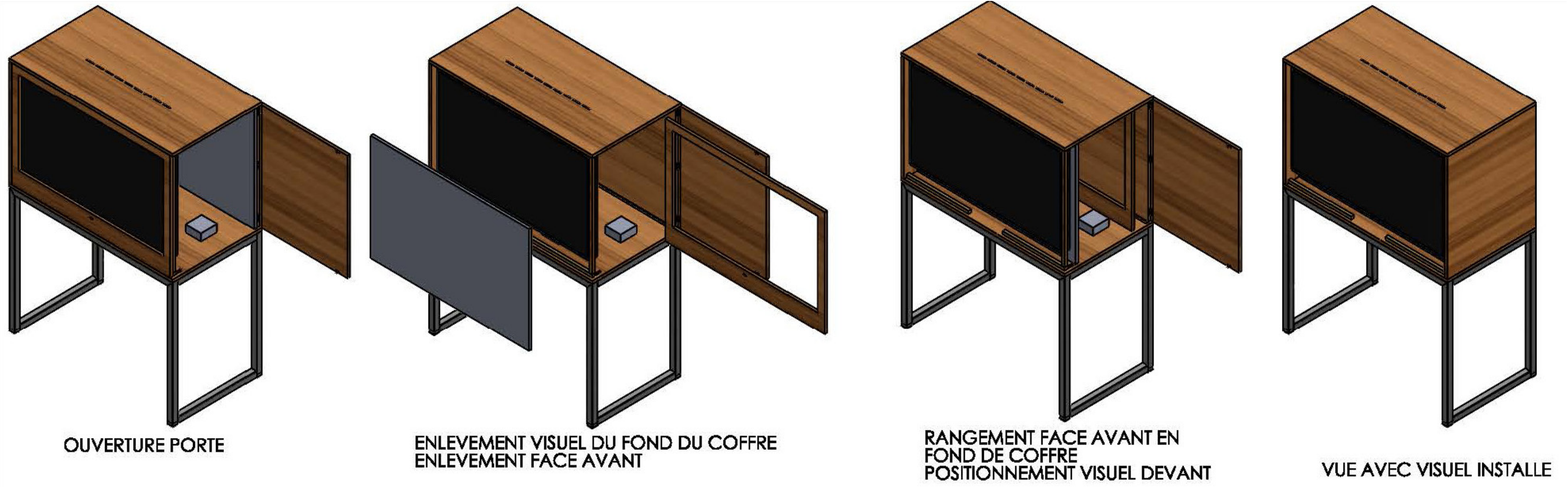
Mise en place du logiciel

Configuration de l'écran

Plans du meuble

Intégration technique

PLANS DU MEUBLE



INTÉGRATION TECHNIQUE

Recommandations post-prototypage

Maintenance

- Mettre en place un outil de mise à jour et / ou de planification des campagnes sur une année (Backoffice local, backoffice centralisé, mail bot ...)
- Mettre en place un service de maintenance joignable par téléphone.
- Envisager de connecter l'installation à internet pour une prise en main à distance en cas de maintenance ou de mise à jour nécessaire.
- Ajouter une lumière à l'intérieur du caisson pour faciliter la maintenance.

Distributeur

- Développer un distributeur de rubans permettant un délai entre le moment de la prise du ruban et la distribution d'un nouveau (capteur de récupération déporté, délais de redistribution ...)
- Développer un distributeur de rubans augmentant la capacité des bobines en rubans pour limiter le nombre de recharge à effectuer et assurant un meilleur maintien de la bobine en cas de secousse du meuble.

Software

- Améliorer le code de communication en Serial entre le programme et le capteur de détection pour corriger à 100% la non-détection d'une récupération d'un ruban.

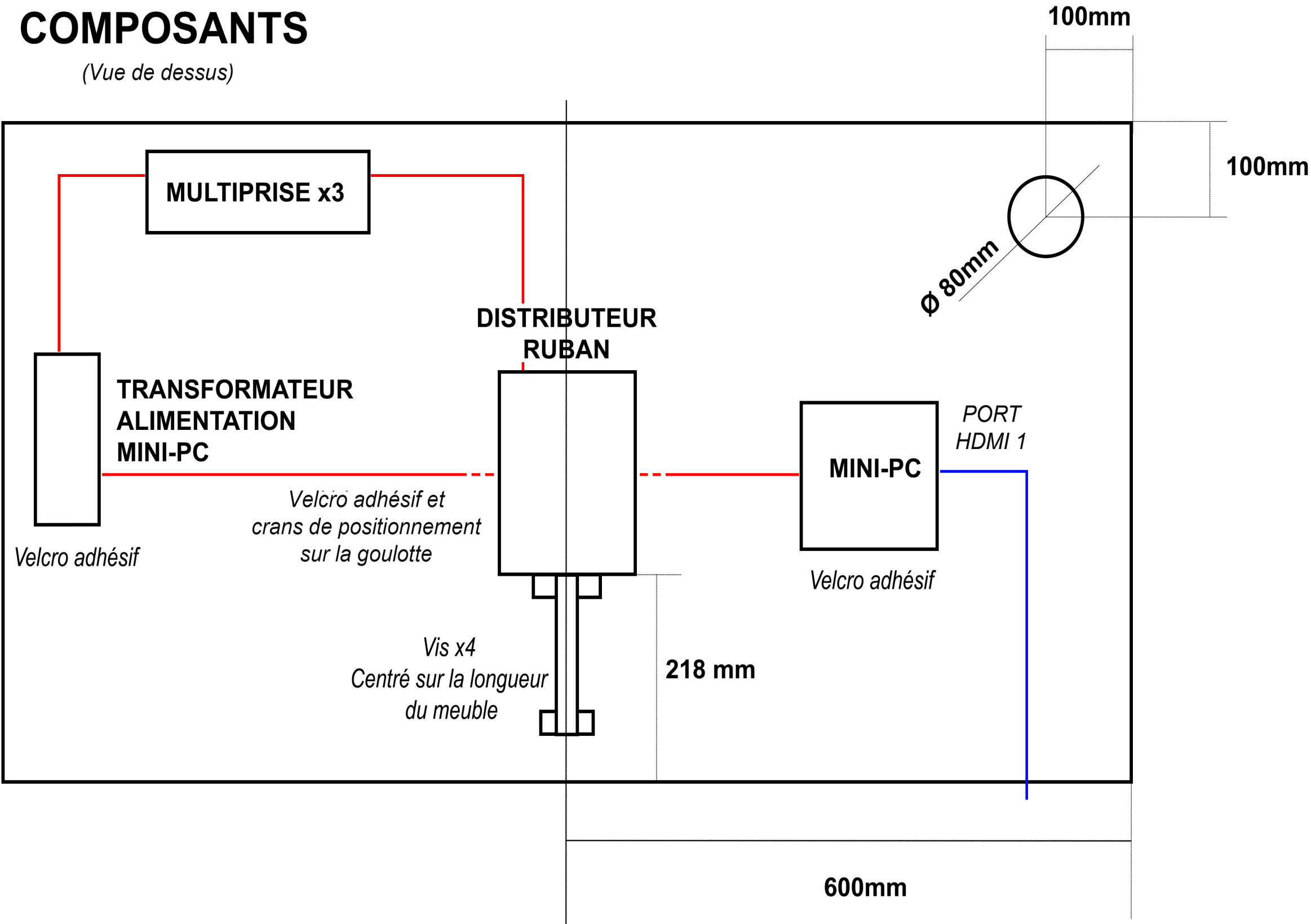
Meuble

- Mieux intégrer le câble d'alimentation en le faisant passer par les pieds de la structure.
- Optimiser la position du capteur ou de la TV pour que les deux ne soient pas en butée l'un contre l'autre.
- Affiner la pièce en impression 3D fixée dans la Marie-Louise pour le passage des rubans, pour l'accorder au design du reste du meuble (angle droit et finition type peinture époxy blanche comme sur les pieds du meuble).
- Améliorer les côtes du meuble pour une meilleure finition globale, un meilleur alignement de la porte et un meilleur maintien de la Marie-louise / cache amovible.
- Optimiser l'emplacement et l'accès au stockage de la Marie-louise / cache afin de limiter l'espace nécessaire du côté de la porte du meuble.

N.B : Le manuel de la machine « z9grt-manual.pdf » est à recevoir en complément de celui-ci pour la mise en place de la boîte à rubans.

SCHEMA D'INTEGRATION COMPOSANTS

(Vue de dessus)



- Multiprise 3 slot
- Passage de câble Ø80mm
- Serre-câbles
- Velcro adhésif

MERCI



**Donnons
au sang**
le pouvoir
de soigner