

A&T2015 -SFC 初学者を対象としたものづくり WS の在り方-

環境情報学部 3 年 長谷川貴広

1. 活動目的・概要

近年、メイカーズムーブメントといわれるように世界中で、ものを作る活動が盛んに行われている。SFC においても、Fab Space が導入され学生がもの作りに携わる機会が増えるなど、例外ではない。このようにものづくりに取り組むことができる学生は求められているものの、SFC のカリキュラムの構造上、入学直後から希望する授業や研究会の履修は難しい。このような状況に対して新入生は葛藤を感じる。本活動はこのような新入生に対して、学生主体でインタラクティブ作品の企画・制作・展示を行う短期集中ワークショップを提供する。

一年生の春学期にスタートダッシュとしてものづくりのワンサイクルを経ることで、ものを作る上で必要な基礎的な能力や知識、心構えなどを身に付けてもらう。本活動を通して、SFC におけるものづくりの活性化を促すとともに、未来の優秀な研究者・デザイナー・アーティスト・プログラマーを生むことを目的とする。

2. 活動日程

参加者募集期間

3 月 23, 28 日 / 4 月 2, 6, 10 日 : 参加希望者向け説明会

4 月 13 日 キックオフミーティング

企画期間

5 月 17 日 アイディア発表会

5 月 24 日 プログラミング・電子工作講習会

5 月 29 日 アート&テクノロジー東北 2015 に企画書を提出

実装期間

5 月 31 日 / 6 月 14 日 実装相談会

6 月 20, 30 日 進捗報告会

展示

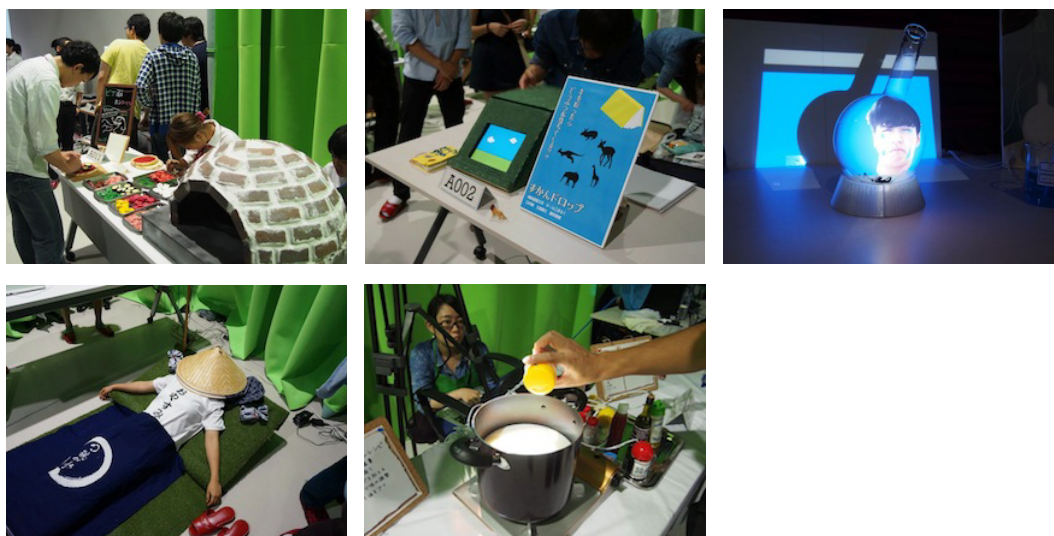
7 月 4 日 アート&テクノロジー東北 2015 岩手大学にて

7 月 14 日 活動の振り返り

3. 活動の様子と成果

A&Tは例年16名前後の参加者を募り、本年度も17名が本活動に参加した。17名は5チームに分けられ、上級生をメンターとしながら企画から展示までの約3ヶ月間をグループで活動する。4月からの1ヶ月間、週に2回各グループでミーティングを行い、作品のアイデアを練った。そして5月中旬にA&TのOB・OGを交えて全体でアイデア発表会を開催し、ここで得られたフィードバックをもとに1ヶ月半かけてアイデアを実装した。実装期間は自ら調べながら、あるいは上級生のアドバイスを受けながら制作を進めた。実装期間の第1週目には電子工作とプログラミングの講習会を開催し、初歩的な知識を学んだ。展示までに2度の進捗報告会を設け、ここでは上級生が実際に作品を体験し、各チームにアドバイスを伝えた。

最終的に完成した作品を岩手大学にて開催されたアート&テクノロジー東北2015に出展した。ここでは他大学・大学院の研究者をはじめ一般来場者からも感想を頂き、これから作品を改良する、あるいは新しい作品を作るにあたって貴重なアドバイスとなった。また、出展した5作品すべてが賞を授賞し、優秀賞1作品、審査員特別賞2作品、奨励賞2作品という結果であった。大会終了後、参加者と上級生で本年度の活動を振り返る機会を設け、このときに挙げられた反省を来年度以降の活動に繋げていく。



4. まとめ

今年度参加した1年生には、彼らが本ワークショップを通して身に付けた企画力や実装力、グループワークの力を、授業や研究会などの学内に留まらず、学外など幅広い場面でも発揮すると期待している。

5. 謝辞

この活動は2015年度湘南藤沢学会研究助成基金の支援により行われた。