

A&T2016-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 望月美憂

1. 活動目的・概要

近年、メイカームーブメントが進行中の社会において、世界各地でものづくりが人々にとって身近なものへと変化している。SFCでもファブキャンパスと称してものづくりのための施設がより充実化されるなど、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、ものをつく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26日,29日/4月4日,12日：参加希望者向け説明会

4月14日 キックオフミーティング

企画期間

5月15日 アイデア発表会

5月22日 プログラミング・電子工作講習会

5月27日 アートアンドテクノロジー東北2016に企画書を提出

実装期間

5月29日 進捗発表+実装相談会①

6月4日 グラフィックデザイン講習会+モデリング講習会

6月12日 進捗発表+実装相談会②

6月19日 最終発表会

6月29日 臨時発表会

展示

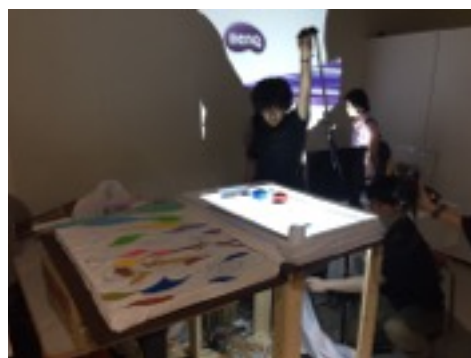
7月2日 アートアンドテクノロジー東北2016 於 岩手大学

7月9日 反省会

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16名が本活動に参加した。16名は4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ヶ月間をチームで活動する。4月からの1ヶ月間、週に3回各チーム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2016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4作品すべてが賞を授賞し、優秀賞2作品、審査員特別賞1作品、奨励賞1作品という結果であった。コンテスト終了後、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、彼らがワークショップを通して身につ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2016年度湘南藤沢学会研究助成基金の支援により行われた。