

2013年度 アカデミックコモンズプロジェクトルーム 成果報告書

作成日 2014 年 2月 10日

プロジェクト名	Make: in アカデミックコモンズ		メンバー数	6	
代表者	所属	理工学部人間システム工学科		学年	3
	ふりがな	さかい だいき		/	
	氏名	酒井 大貴			
プロジェクトの 成果	<p>Maker Faire Tokyoの審査を通り、東京にて出展を行いました。</p> <p>アカデミックコモンズ内での危険物の取り扱いの規定を話し合い、アカデミックコモンズ内で危険物を取り扱えるようにしました。</p> <p>又、クラフトアートやエアギター、壁マリオ、3Dプリンターによる3D作品、電子工作など、ジャンルにとらわれない様々な作品を作成しました。</p> <p>プロジェクトの運営や達成に伴う成果について具体的に記入してください。</p>				
アクティビティ 実績 (※日時・イベント 名称・内容を記入)	<p>11/3 Maker Faire Tokyo 参加</p> <p>1/14 発表会</p> <p>3月末 新入生歓迎発表会(予定)</p> <p>プロジェクト実施期間中に行われたアクティビティ(イベント・ワークショップ・発表会 等)について具体的に記入してください。</p>				
プロジェクトを 通じて学んだこと	<p>「ものづくり」のできることの大きさ、無限大の可能性を感じました。</p> <p>「ものづくり」とは、完成した時の喜び、誰かに評価された時の喜びなど楽しさが尽きないものではありますが、「ものづくり」を行うと必ず問題にぶつかり、悩み、苦しむことがある行為であり、それを一人で突破するのは難しいものでした。なので、「ものづくり」は誰かと共有し、共に悩むことで、突破することができるものであり、またその達成感が完成した時に大きな喜びになるものなので、「ものづくり」のおもしろさの核心とは、楽しさや辛さを共有することにあるのだと学びました。</p> <p>活動を通じて、プロジェクトメンバーが得られた学びについて記入してください。</p>				
今後の課題	<p>我々は「ものづくり」が楽しいものであることはこの一年を通して良く感じるものでありましたが、この楽しさをアカデミックコモンズにて共有しようと思った時に、「ものづくり」をあまりしたことがない人に対して、どのようにこの楽しさを伝えるのかという問題点にぶつかりました。</p> <p>今後は、「ものづくり」の楽しさの核心である、共有することを多くの人と行うために、誰でも参加しやすい「ものづくり」のイベントを考えたいと思っています。</p> <p>プロジェクトの改善点について記入してください。</p>				

【提出書類】 プロジェクトに関わる写真を3～4点提出してください。

活動内容を補足する資料がある場合は、提出してください。(補足資料、成果物[ビデオなど])