

**サギタリウス・チャレンジ チャレンジ部門
企画実施報告書**

| | | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| タイトル | 歩くデジタル工作室 mobile Fab ! | |
| 実施日 | 2022年8月15日(月) ~ 2023年3月5日(日) | |
| 代表者 | 学生証番号 | 氏名 |
| | 2053804 | 徳山 倅我 |
| 企画概要 | デジタル工作機会(3D プリンター、レーザーカッターなど)を使ったものづくり「デジタルファブリケーション」を中心に、ものづくりワークショップをいつでもどこでも提供し、子供たちの「創造力に対する自信」を育む企画。 | |
| 活動状況 | <p>【活動回数】 当初予定：2回 現在時点：11回 + 2023年3月5日 特定非営利活動法人との共催イベント + 2023年3月25日 京都産業大学オープンキャンパス ファブスペースイベント</p> <p>【顧客満足度】 現時点での顧客満足度は、参加者(4~15歳)が94%、その保護者が100%という状況である。</p> <p>【売上】 当初予定：15,000円 現在時点：63,153円</p> <p>【イベント協力・共催】 ・京都産業大学 ・京都信用金庫 西陣支店 ・100円たこ焼き ・京都産業大学附属中学校 ・京都リサーチパーク ・子どもエキスポ in 嵯峨 実行委員会 ・Fab Village Keihoku (一般社団法人パースペクティブ) ・studio あお (株式会社 COLEYO) ・kokoro' n one</p> <p>【協賛】 ・株式会社サンステラ</p> <p>【その他実績】 ・京都産業大学 web マガジン「サギタリウス」掲載 ・エフエム京都ラジオ CHUMMY TRAIN 出演 ・プログラミングキット 京都産業大学デジタルコンテンツコンテスト 優秀賞受賞 ・学生ビジネスプランコンテスト 努力賞受賞 ・株式会社 COLEYO 3D プリンター授業製作 協力</p> | |

| | |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>考 察</p> | <p>3D プリンターワークショップから始まり、レーザーカッター、3D ペン、ファブ機材全て活用したワークショップと、4 種類のワークショップを行った。それぞれ実施した結果、機材毎の特性を把握できた。</p> <p>3D プリンターワークショップに関して、子どもたちは 3D プリンターが動いているところを見るよりも、PC 上のモデリングソフトで様々なモデルを設計する（手を動かす）ことに専念することが分かった。</p> <p>レーザーカッターワークショップに関して、シッカリと作業をしてワークショップをするには複数台必要であるが、簡単な物を彫刻してプレゼントするような高回転の屋台制ワークショップは向いていることがわかった。また、食品の彫刻も可能であるため、食育との関連性も模索の余地があることが分かった。</p> <p>3D ペンワークショップに関しては最もアナログな機器であり、3D プリンターやレーザーカッターの様なデジタル性が低いため、参加者の技術を要した。はじめは対象年齢を低めに見積もっていたが、予想以上に難しいため、年齢層を上げる必要があると分かった。</p> <p>全体を年齢別でまとめると、3D プリンターは小学生～高校生、レーザーカッターは年長～中学生、3D ペンは小学校高学年以上が対象になると推測する。</p> <p>また、グループで一つの作品を作る形でワークショップ1度実施した。結果、参加者同士の率先したコミュニケーションが生まれ、普段よりもクリエイティビティの高い空間が生まれた。また、グループワークに同伴の保護者様も交えることで、ファミリー間の交流も生まれ、子どもたちだけでなく、保護者の満足度も高かった。</p> |
| <p>所 感</p> | <p>サギタリウス・チャレンジは自分のキャリアが大きく変えるキッカケの一つになった。起業はするつもりではあったが、その路線を変える分岐点になった。</p> <p>また、想像以上に学外の人との関わりが増え、反響・協力・依頼頂くことが増えた。この活動を通して関わった人たちも大きな財産になった。</p> <p>この活動に関わって頂いた全ての方に、深く感謝を申し上げます。</p> |