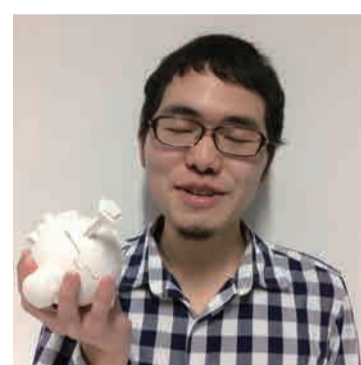
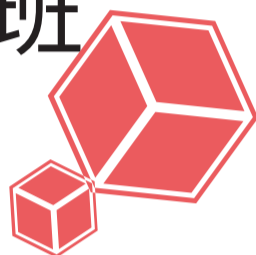
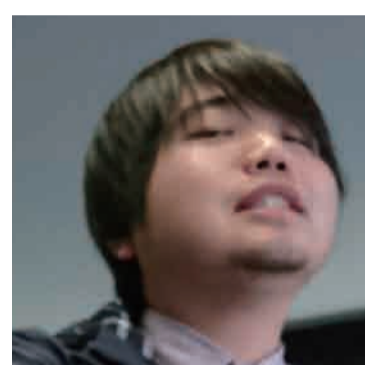


コンテンツ班



大場 雄太
Yuta Oba



玉井 由良
Yura Tamai



奥田 幹也
Mikiya Okuda



本間 貴士
Takashi Honma



雫石 樹
Tatsuki Shizukuishi

目標 システム班と連携したマニュアル制作
他施設と連携したコンテンツ制作

活動内容

上記の目標に向けた活動も行ったが、はこだてみらい館(以下みらい館)運用開始に伴い、市内での運営が最も重要な目標であると考えたため、後期は市内での運営に沿った制作活動をメインに行った。また、他の FabLab との交流としては、12月下旬に FabLab SENDAI - FLAT との交流を予定している。

はこだてみらい館に関する制作

•ワークショップへ向けた制作

手段 ロウを用いたハロウィンキャンドル制作やレジンを用いたアクセサリー制作等、様々な素材・デジタル工作機器を活かしたワークショップを行い、それに必要な道具の制作を行うことで、市内での運用に貢献した。



▲3Dプリンターで出力したキャンドルの型



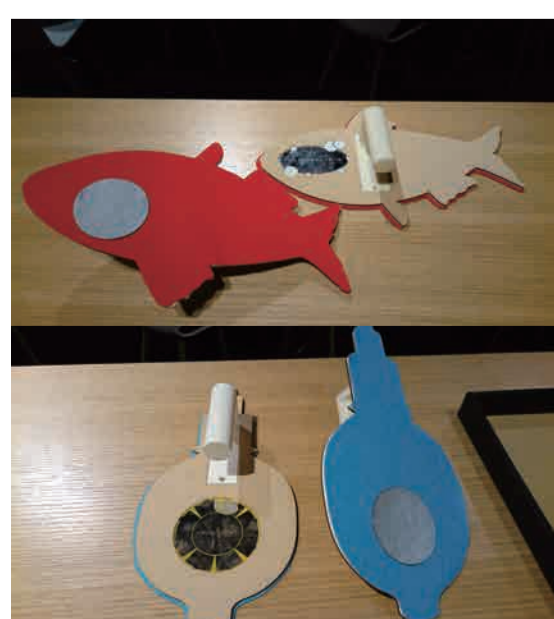
▲レジンを用いたアクセサリー

結果 私たちの制作技術や予想される参加者の年齢層からコンセプトを定め、それに沿ってアイデア出し、時間・道具を調整したことで、一貫性のあるワークショップを行うことができた。その過程で、企画を形にする力を身に付けることができた。

•依頼品の制作

手段 みらい館運営者から本棚に置くキャプションや、みらい館内のアトラクションで使用するマーカーの制作を請け負った。制作した物品は現在もみらい館で使用されている。

結果 依頼された物品の制作では、先方の要望通りに制作を行うことの難しさを学んだ。特に強度面の問題を解決する事に苦勞した。



▲はこだてみらい館のメディアウォールに使用するデバイス

独創的なコンテンツ制作

•コンテストへ向けた制作

手段 コンテストでの入賞を図るため、3Dプリンターを使用して「ケーナ」、「ビューグル」という楽器を制作した。



▲「ケーナ」と「ビューグル」

結果 結果は入賞できなかったが、入賞者の発想力・技術力の高さを実感し、私たちの足りない部分を知ることができた。また、Fabのための共有ウェブサービス「Fabble」を用いた知識の共有方法を知ることができた。

•「遊べるもの」の制作

手段 前期同様「遊べるもの」というコンセプトに則り、後期も「函館パズル」や「ガイスター」等の遊べるオリジナルコンテンツの制作を行った。これらは、みらい館の来訪者が実際に手に取って遊べるように展示している。



▲「函館パズル」と「ガイスター」

結果 「函館パズル」の制作では、立体的なピースの噛み合わせに試行錯誤し、その難しさを学んだ。「ガイスター」の制作では、駒を親しみやすい形に設計する事に苦勞した。

システム班と連携したマニュアル制作

•マニュアル制作

手段 マニュアル制作では、「函館パズル」を撮影対象にし、パズルを組み合わせて完成するまでを撮影し、マニュアル(レシピ)を制作した。

結果 システム班が運用しているアプリ(fabnavi)を完全に活かすことはできなかったが、制作過程を手軽に記録できることを知った。

今後の課題

- コンテストでの入賞を果たし、存在をアピール
今年度は「FAB 3D CONTEST」へ出展した。その経験を引継ぎ、次年度の活動では入賞を目指し、FabLab関係者にFabLab函館βの存在をアピールする。また、着手出来ずにいた電子工作の技術が必要な「GUGEN」への参加も考えている。
- 他 FabLab との活動・連携を通して更なる技術の向上
今後予定している FabLab SENDAI - FLAT との交流を通して、高度な技術を学び、習得することでワークショップの精度向上、コンテスト入賞も期待でき、より幅広い活動を行うことができる。