

16. 触発の連鎖を通じて豊かな文化的体験を深める ミュージアムIT

Museum IT:
Through a Chain of Inspiration Creating a Rich Cultural Experience

永井真由 長谷侑亮 佐藤佑哉 中川健太 佐々木悠人
Mayu Nagai / Yusuke Nagatani / Yuya Sato / Kenta Nakagawa / Yuto Sasaki

担当教員：中小路久美代 元木環 奥野拓 角康之
Faculty Members : K.Nakakoji / T. Motoki / T. Okuno / Y. Sumi

アドバイザー：山本 恭裕 平野 智紀 川嶋 稔夫
Advisors : Y. Yamamoto / T. Hirano / T. Kawashima

概要

本プロジェクトでは、私たちを取り巻く身近な環境や事柄をとりあげ、情報技術とデザインと想像の力を駆使して「ミュージアム体験」として創出することを目指した。今年度のミュージアムITでは、私たちの日々の体験として積み上がっていきような事柄を調査し、表現し、展示する活動を行った。大学を取り巻く「目には見えないもの」を見たり感じたりできるようにし、「カタチのないもの」に形を与え、「理由が見えないもの」の根拠を探ることで、ミュージアムとして作り上げる。未来大についてのミュージアム「FUN TOUR」では、「Visualize FUN」「Model FUN」「Quiz FUN」の3つの展示を通して、未来大についてさまざまなことを学び、楽しむ体験を提供する。

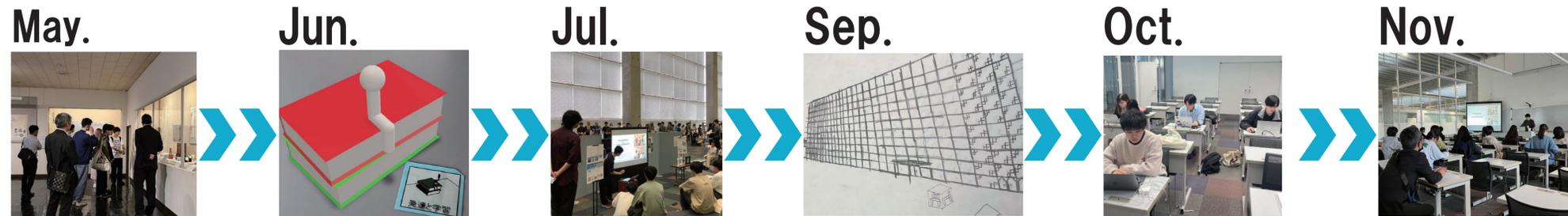
Overview

In this project, we aimed to create a “museum experience” using information technology, design, and imagination by taking the environment and matters that surround us. In this year's Museum IT, we conducted activities to investigate, express, and exhibit the things that accumulate as our daily experiences. We made it possible to see and feel the “things invisible” surrounding the university, giving form to the “things without form,By exploring the rationale for the “things whose reasons are

活動記録

5月には、プレゼン発表を通じて人に説明する練習を行い、博物館や美術館を見学して展示について学んだ。6月には、限られた時間内で製作する練習として「MET」という取り組みで5つの展示物を製作した。7月には中間発表を実施し、9月にはミュージアムITでの展示の案を出し合った。10月には「未来大学を探検する」という意味を込めて「FUN TOUR」という展示を行うことを決定し、3つの班に別れて展示物の制作を開始した。11月には高校生に向けてプロジェクトのプレゼンを実施した。

In May, the students practiced explaining their work to others through presentations and learned about exhibits by visiting museums and art galleries. In June, they made five exhibits in the “MET” project as an exercise to produce them in a limited time. In July, they gave a mid-term presentation, and in September, they proposed an exhibit on museum IT. In October, they held an exhibition called “Exploring Future University,” which was designed to “explore the University of the Future. In October, we decided to hold an exhibit called “FUN TOUR” with the meaning of “exploring Mirai University. In November, the project was presented to high school students. In November, they made a presentation of their project to high school students. The “FUN TOUR” will be held at the museum from December 18 to 20.



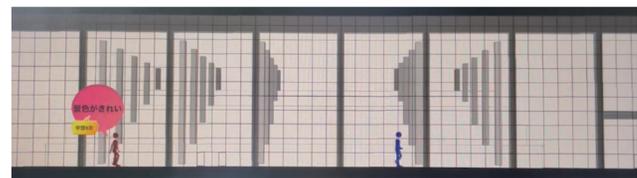
未来大についてのミュージアム：FUN TOUR

12月18日から12月20日に未来大学のミュージアムで「FUN TOUR」を開催する予定である。
The “FUN TOUR” will be held from December 18 to December 20 at the Museum of the Future University.

Visualize FUN (主担当：永井・中川)

「人の声」を映像化して、未来大にいる人と自分との違いを体験してほしいという思いから展示を制作した。Visualize FUNではアンケートの結果に基づいた映像制作、アニメーション作成を行い、未来大にいる「目に見えない」人の声を見ることが出来る。

I created this work with the hope that people would experience the difference between themselves and the people at Future University through the visualization of “People's Opinions”. Visualize FUN will produce videos and animations based on the results of the survey, allowing you to see the voices of the “invisible” people at Future University.



Model FUN (主担当：佐々木)

自分たちが普段何気なく利用している場所を、あえて「上」から俯瞰することで、普段は気づくことのできない新たな発見や視点を得られるのではないかと考え、情報ライブラリーと食堂をその対象として模型を制作した。

We considered that by deliberately observing places we casually use on a daily basis from an 'above' perspective, we might gain new discoveries and perspectives that are usually unnoticed. With this idea, we created models of the Information Library and the cafeteria as our subjects.



Quiz FUN (主担当：佐藤・長谷)

クイズを通して大学の特徴を楽しく知ってほしいという思いから、展示を制作した。ホームページを通じてクイズを作成し、これまで「目に見えていなかった」未来大に関する知識などを深めることができる。

We created this work with the hope that you will enjoy learning about the features of the university through the quiz. Through the website, quizzes can be created to deepen knowledge and other aspects of Future University that were previously “invisible” to the public.



学び

物事を新しい視点で見直すことで、新たな発見が得られることを学んだ。また、利用者の立場での工夫の重要性を実感し、興味や楽しさを引き出すことの難しさを理解した。さらに、制作の過程で予想以上の課題に直面したが、それを乗り越える中で、技術スキルだけでなく創造力と粘り強さが成果につながることを体験した。

We learned that by looking at things from a new perspective, new discoveries can be made. We also realized the importance of considering the user's perspective and understood the difficulty of bringing out interest and enjoyment. Furthermore, while facing unexpected challenges during the production process, We experienced that overcoming them not only requires technical skills but also creativity and perseverance, which lead to successful outcomes.