



プロジェクト名称

## ものづくり×クリエイティブ×アート「Shiba Lab」

### プロジェクト活動概要

芝浦工業大学内で、ものづくり、クリエイティビティ(アイデア, 創造力), アート, をテーマに活動をし、それによって学生達に「自分でモノを作る」という楽しさを広めていく。

また、Web メディアによって団体の認知を図ること、モノづくりをしている学生のコミュニティを制作し大学外部にアピールすることで芝浦工業大学の知名度を上げていく。

そして、より多くの人々の認知度向上、より多くの人々を楽しませる目的として学園祭にてインタラクティブ空間アートを出展する。

### プロジェクト終了後に目標とする成果・結果 / その進捗

- ① Shiba Lab 参加メンバーを増やし 50 人にする。
- ② 参加メンバーに、来年度の学生プロジェクトの立ち上げを促進し、3つ立ち上げる。
- ③ 芝浦祭での出展来場者数を 3000 人にする。

メンバーは前回の報告から 3 人新たに活動に加わりました。

芝浦祭での来場者は 1000 人でした。

### 活動状況報告 & 活動写真など

活動期間：2016 年 10 月 1 日 ~ 12 月 31 日

大学の文化祭 芝浦祭に出展いたしました。芝浦祭では、「水と光によって幻想的な空間を創り出す」をコンセプトに制作いたしました。来場者数は、3 日間 1000 人で、当初目標にしていた 3000 人には届かなかったものの、来場して下さった方に、幻想的な体験で、感動や楽しんでもらう事を通して芝浦工業大学の新たなものづくり力の一面を知ってもらえました。

芝浦祭では主に以下の展示をいたしました。

展示物「星に願いを」は、プロジェクターで投影させた星と 本物の噴水が作り出す幻想的な空間に、来場者のスマートフォンから願い事を送ると、願い事が表示される作品です。

展示物「くらげアクアリウム」は、来場者のスマートフォンから色を作って送ると、その色のくらげが、プロジェクターから投影かれ、その周りにある LED イルミネーションも同じ色で光るといった作品です。

展示物「泡にさろう」では、設置されたセンサーに手をかざしてみると、プロジェクターから投影された泡に触れる事ができる作品です。





### 今後の活動計画、目標、意気込みなど

---

今後の1月から3月の予定は来年にある 大学の文化祭「大宮祭」や、その他展示予定のイベントに向けて、団体メンバーの勧誘や、団体内で勉強会を開催していきます。