



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。

参加メンバーを増やすことについては、団体紹介 web サイトの作製、学校内にポスターを貼る、大学のオープンキャンパスの出展などの活動の結果、新たに 5 人の方が活動に参加しました。

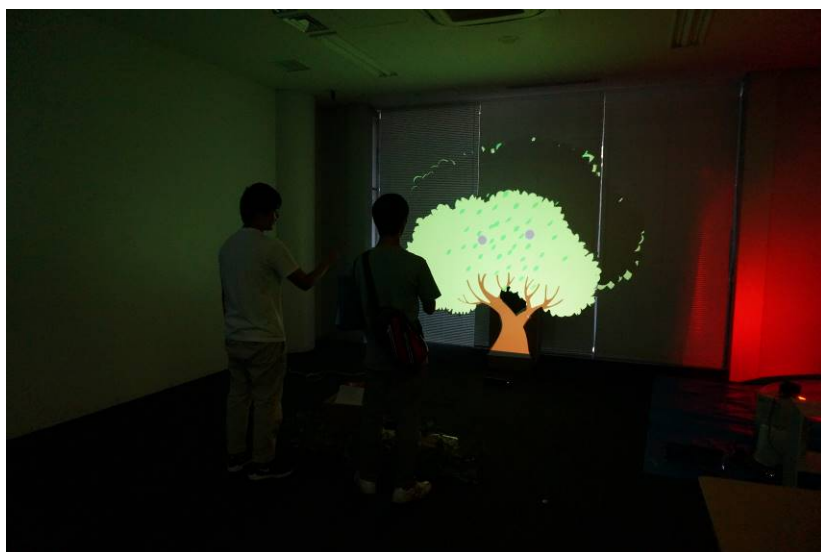
芝浦祭では、実行委員会の方と共同の企画でインタラクティブ空間アートの出展をいたします。製作の方は 9 月から開始をし、目標の 3000 人を目指し、鋭意製作中です。

活動状況報告 & 活動写真

活動期間 : 2016 年 6 月 30 日 ~ 9 月 30 日

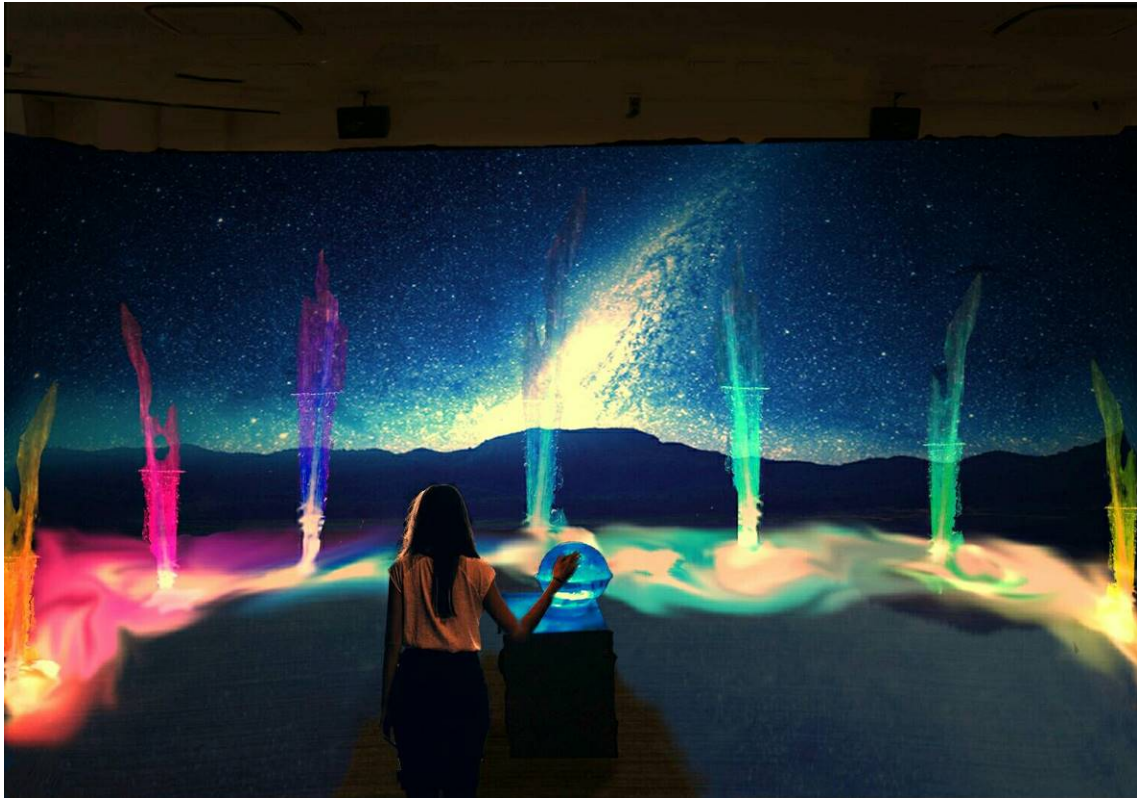
大学のオープンキャンパスに出展いたしました。芝浦工業大学で学びの応用例の紹介をするというコンセプトをもとに展示をし、来場者の高校生に芝浦工業大学で学びたいと思ってもらえるように努めました。(展示風景紹介動画: <https://www.youtube.com/watch?v=AzyEHN4f1Ng>)

また、新たに活動の紹介をする web サイトを製作しました。URL: <http://shibalab.com/>



今後の活動計画、目標、意気込み

今後の活動は、芝浦祭での展示準備がメイン活動となります。来場者数 3000 人を目標に、メンバーが一丸となってアイデアを活発に出しながら製作中です。コンセプトは、「水と光によって幻想的な空間を創り出す」です。来場してくださる人々に、楽しんでもらうのはもちろん、幻想的な体験をしてもらい、感動をさせ、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うことを目標にし、製作をしていきます。



芝浦祭コンセプトイメージ