

Winter CHALLENGE 2010 実施報告

Winter CHALLENGE 2010 WG 長 建築学科 大西康伸

1. はじめに

Winter CHALLENGE は毎年冬に実施している製作コンテストである。今年のテーマは昨年同様「あかり」とし、日々の生活に彩りを添える「あかり」を募集した(表1)。最終応募件数は14点であり、昨年の9点を上回った。

表1 募集テーマ「あかり」

募集テーマ説明	事例
日々の生活に彩りを添える「あかり」を提案してください。 「あかり」から放たれる「ひかり」などにちよつとした仕掛けを考えることによって、日常的ににげない「空間」や「瞬間」に楽しみ・幸せや興奮を感じさせるような「あかり」に関する提案を形(もの)にしてください。 今回で4度目の募集となる「あかり」。これまでの応募作品をさらに進化・飛躍させ、「あかり」の集大成となるような作品を期待しています。	<ul style="list-style-type: none"> ・何かを照らすあかり、建物内の照明 ・特定の仕事や目的のために使う照明 ・あかりが放つひかりそのものを見せるイルミネーション ・映像作品(テレビやディスプレイはそれ自体がひかりを放つあかりと考える) ・看板やサイン ・ひかりを使ったアート

2. 実施概要

Winter CHALLENGE2010は、表2に示すスケジュールで実施した。また、3月2日は平成21年度ものづくり成果報告会と合同で、表3に示すプログラムで工学部2号館212教室にて実施した。

一次審査では、審査員として工学部長・副学部長・ものづくり委員・FD委員が、一般審査員として審査会場に来場した教職員、学生が参加し、シールによる投票を実施した。審査員には大3票、教職員には少2票、学生には少1票を審査会場にて配付した。投票点算出の際には、大を2点、小を1点として合計得点で順位付けを行い、上位作品8点を二次審査対象作品として選出した。なお、投票中は応募者による作品説明を許可した(図1)。

二次審査では、審査委員12名による審査を行った。応募者は申込み順に5分程度のプレゼンテーションを

行った。プレゼンテーション及び質疑応答の結果を踏まえ、「アイデア：着眼点はよいか、提案は独創的か」「外観デザイン：形や色は魅力的か」「制作：上手に(丁寧)に作れたか、想定機能が十分に動作するか」「プレゼンテーション：説明はわかりやすいか」の4つの評価項目に基づき、各作品を10点満点で採点した。採点結果を単純集計し、合計得点の順で最優秀賞1点(副賞、優秀賞2点を選出した。一次審査を通過した他の5点は入賞とした。なお、副賞は、最優秀賞：図書カードまたは旅行券10万円分、優秀賞：同5万円分、入賞：図書カード1万円分であった。

表2 Winter CHALLENGE2010 実施スケジュール

日程	内容
2009年12月7日	テーマ決定「あかりファイナル」、参加補助2万円支給
2010年1月29日	参加申込み受付締切(2月20日まで延長)
2010年2月20日	参加申込み受付締切
2010年3月1日	応募作品受付
2010年3月2日	一次審査、二次審査、表彰式

表3 平成21年度ものづくり成果報告会プログラム

時間	内容
10:00~17:00 (11:50~12:30)	プロジェクト成果報告ポスター掲示(2号館1階ロビー) 代表者待機で質疑応答
10:00~13:00	Winter CHALLENGE 2010 一次審査(投票、211教室)
10:00	開会挨拶
10:05~11:50	プレゼンテーション(1) 7件
	昼休み
12:50	工学部長挨拶
12:55~14:10	プレゼンテーション(2) 5件
	休憩10分
14:20~15:20	Winter CHALLENGE 2010 二次審査(プレゼンと質疑)
	休憩10分
15:30~16:40	学生プロジェクトプレゼンテーション 7件
16:40~17:00	Winter CHALLENGE 2010 表彰式
17:00	閉会挨拶



図1 一次審査の様子

3. 応募作品

Winter CHALLENGE2010 の二次審査選出作品を
表4に示す。

表4 二次審査選出作品

賞	作品名	制作者
最優秀賞 (図2)	Bottle Illumination	マテリアル工学科2年 高松洋平、山鹿和也
優秀賞 (図3)	光の線	機械システム工学科4年 有田雄一朗
優秀賞 (図4)	石膏ギブスを使用した照明	建築学科3年 草野佑、中川宏文
入賞 (図5)	変化(ヘンゲ)	機械システム工学科4年 田村広一
入賞 (図6)	まちあかり	建築学科3年 中西翔子
入賞 (図7)	CHEM. COLOR	物質生命化学科4年 甲斐亜希子
入賞 (図8)	返り咲き	物質生命化学科4年 宮川祐記
入賞 (図9)	Step Light	機械システム工学科3年 山之内寛貴



図2 ボトルを振ると発光色や点滅パターンが変化する。人の行為があかりに影響する参加型の照明器具。



図3 レーザー光がコロイド溶液の中を移動する。



図4 石膏ギブスの網目から光が漏れる。



図5 ちゃぶ台の天板がチェスボードのパターンに発光する。



図6 内部モビールにより不規則に光がゆらぐ。



図7 炎色反応を利用したアルコールランプ照明。



図8 割れたガラス容器の破片から照明のフードを製作。

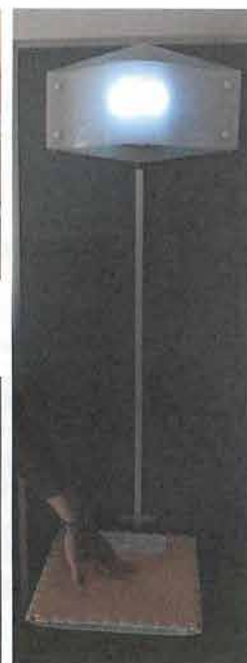


図9 床を踏むと照明が点灯する。

4. 今後の検討課題

応募作品全体を概観すると、アイデアや作品の製作レベルが昨年度より向上した感があった。募集テーマ「あかり」は今年で4年目であるが、同じテーマでコンテストを継続実施してきた成果が現れたのではないかと感じている。二次審査選出作品を見ると、「工学的な工夫は素晴らしいが意匠的に未完成な作品」、「意匠的な完成度は素晴らしいが工学的工夫が稚拙で物足りない作品」のどちらかに属する傾向が見受けられた。そのような中で、最優秀賞は工学的工夫と意匠的完成度の両方を有し、うまくバランスしていたと言える。「異なる分野に長けた参加者同士がグループを組み、コンテストに取り組むことで、相互の能力を補い合うと同時に学び合えるのではないか」というアイデアはあるが、実際の運用面での問題は多く今後の課題と言える。また、「ものづくり演習」との連携強化によって、不足技能の支援が可能ではないかと考えるが、その連携方法にも課題が多い。