

ものより思い出!

創造設計第二 2010 第2班

○小越康子,山本祐幸,林壮宏,原幹也,樋口達矢

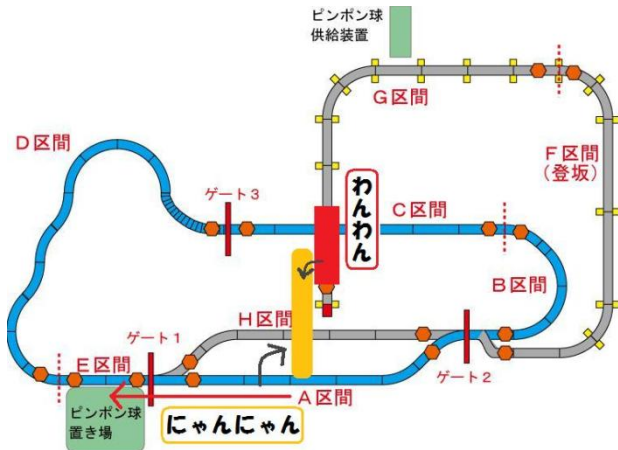
マシンコンセプト

ものより思い出! 記録より記憶に残るマシンを作る。

蛇腹を用いてダイナミックな動きをするマシンを作る。

楽しみながら仲良く作業する。

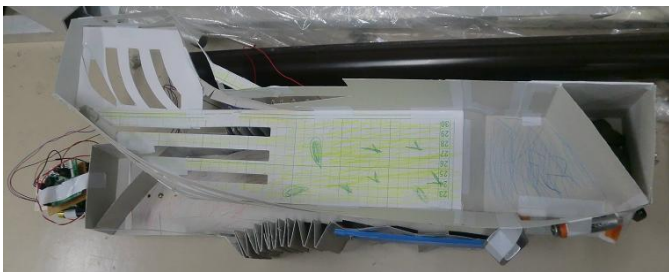
戦略



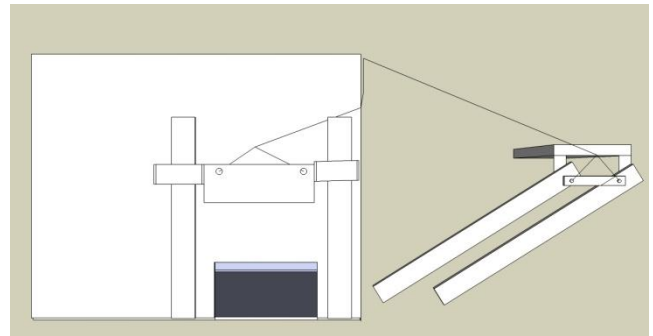
・わんわん (上マシン)



・にゃんにゃん (下マシン)



・わんわんのアームが凄い!

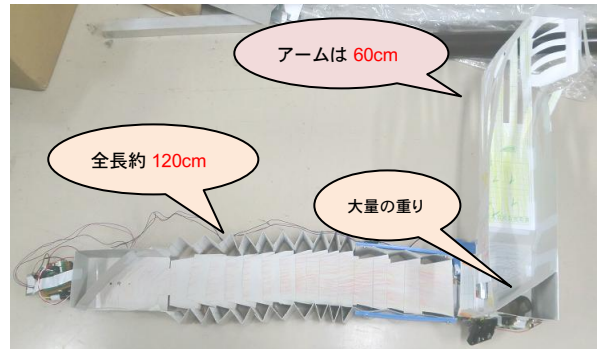


アームを上げると→ボタン押し、扉はふさがる

アームを下げると→箱の扉が開く

一つ二役

・にゃんにゃんのアームは長い! & 体は伸びる!



上マシンからボールを受け取ったら直通でピンポン球置き場へ

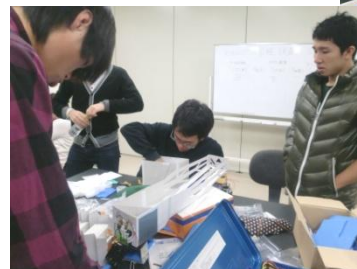
→ボールを運ぶのにいちいちセンサを使わないで済む

・班員はみな仲良し

自由な発想で自由に意見を言える雰囲気

失敗しても気にしない

本気の失敗には価値がある!



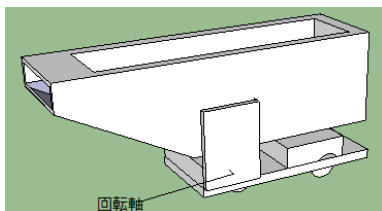
ここに注目!! アピールポイント

・移り変わるマシン構想

当初の予定は鯨型だった

3000点取る予定だった

→熟考の末、今の形へ



結果&反省

結果は神の手を使って6位

最後の最後でモータが不調→自力で得点できず

余裕を持ってマシンを完成させるべきだった

失敗をたくさん経験できた→そこから学ぶことが大切!

楽しく作業でき、物作りの難しさも体験でき、充実した授業だった