

# 経営学部の教育における ファブラボの可能性に関する考察

本稿はデジタルファブリケーションの実践を通じながらの執筆が必要であったため、  
本学のファブラボの立ち上げ当初の学生スタッフであった原田 明穂、永田 隆介、原  
瀬 佳太（2017年3月卒業）との共同執筆とした。

## 目 次

要約	3
第1章 研究の背景と目的	5
1-1. はじめに	5
1-2. 本稿の目的	7
1-3. 本稿の構成	7
第2章 製造業におけるものづくりプロセスへの影響	8
2-1. ファブ社会の基盤設計に関する検討会報告書における 「企業におけるものづくりプロセスの革新」の要約	8
2-2. 本章の目的	9
2-3. 製造に用いられる主な機械加工法	9
2-4. 3Dプリンターの特徴	10
2-5. 製造業における3Dプリンターがもたらす影響と企業の活用事例	14
2-6. 考察	17
第3章 パーソナルファブリケーションの進展	19
3-1. 本章の目的	19
3-2. ファブラボにおけるパーソナルファブリケーション	19
3-2-1. ファブラボの利用者	19
3-2-2. 再訪問隔	21
3-3. パーソナルファブリケーションの細分化	25
3-4. 考察	27
第4章 共創化	31
4-1. 本章の目的	31
4-2. 環境事例	31
4-3-1. 著作権保護	31
4-3-2. 情報共有Webサイト	32
4-3-3. スタートアップ支援事業	35
4-3-4. オープンイノベーション	36
4-3-5. ものづくりスペース	37
4-3-6. ワークショップ	38
4-4. 考察	39
第5章 結論	41
5-1. 本章の目的	41
5-2. 大学教育におけるファブラボの可能性	41
5-2-1. 経営学部におけるデジタルファブリケーション教育のメリット	41
5-2-2. 共創による学生の活躍の場としてのメリット	42
5-2-3. デメリット	43
5-3. 結論	44