

学生中心に再スタートする“モノづくりの祭典”

Kyoto Micro Maker Faire 2026

約45組の出展者を発表!

～2026年4月26日(日)京都工芸繊維大学 松ヶ崎キャンパスにて開催!～



「Maker Faire(メイカーフェア)」は、新たなテクノロジーや様々な素材をユニークな発想で使いこなし、大量生産では作れないような、自分が本当に欲しいものを作り上げるメイカーの展示発表会です。2006年に米国サンフランシスコで初開催されて以来、ベイエリア(サンフランシスコ)、ローマ、パリ、バルセロナ、台北、深センなど、世界200都市以上に広がりを見せています。会場には、びっくりするようなメイカーの作品を楽しむために、モノづくりに興味のある子どもから大人まで多くの方が集まります。

「Maker Faire」のエッセンスはそのままに、さまざまな地域の「メイカー」の方々が出展し、モノづくりに興味のある方ならどなたでも来場できる小規模イベントが「Micro Maker Faire」。過去3回(2019年、2023年、2024年)開催された「Maker Faire Kyoto」は、“学生の街、京都”にふさわしく、「Young Maker(学生メイカー)」と彼らをサポートするスポンサーの出展を中心にした「Kyoto Micro Maker Faire – Young Maker Edition」として再スタートします。

■開催概要

イベント名:[Kyoto Micro Maker Faire 2026](#)

日時:2026年4月26日(日):10:00-16:00

会場:京都工芸繊維大学 松ヶ崎キャンパス 60周年記念会館(京都市左京区松ヶ崎橋上町)

入場料:無料

※場内の滞在人数の状況によっては、ご入場までお待ちいただくこともありますので、あらかじめご了承ください。

主催:[株式会社インプレス](#)

共催:[京都工芸繊維大学 KYOTO Design Lab](#)

特別スポンサー:[株式会社島津製作所](#)、[ローランド ディー.ジー.株式会社](#)、

スポンサー:[ROOM株式会社](#)、[AvalonTech株式会社](#)、[株式会社ライトカフェ](#)、[株式会社スイッチサイエンス](#)、[M5Stack Technology Co., Ltd](#)、[株式会社ソフトウェアコントロール](#)、[株式会社ワコール](#)、[ロボットプログラミング教室WAO!LAB](#)、[スズキ株式会社](#)、[株式会社サンスター](#)、[メ〜テレ\(名古屋テレビ放送株式会社\)](#)

機材協力:[株式会社Jackery Japan](#)

協力:[関西イノベーションイニシアティブ \(KSII\)](#)

ハッシュタグ:[#KyotoMMF2026](#)

問い合わせ先:info@makejapan.org

■ Kyoto Micro Maker Faire 2026注目の出展作品

現実をキーホルダーにできる装置(早川菜月)



京都精華大学メディア表現学部の早川菜月さんが展示するのは、キーホルダーの部品を3Dプリンターで人間サイズに巨大化した作品。身の回りの物や自分自身に取り付けることで、本来はミニチュアのチャームをつけるキーホルダーが、逆に現実を引き寄せ、付けたものをミニチュアのように見せるとのこと。もし多くの人が取り付けたら、世界はミニチュアになるかも!?

電動三輪車、電動バイク(大阪産業大学クリエイトセンター)



大阪産業大学クリエイトセンターは、学生のものづくり活動を支援する施設。運営の主体は学生スタッフが勤めま

す。本イベントでは、クリエイティブセンター所属の学生が制作した電動三輪車や電動バイクが展示されます。設計から製作、改良までを学生自身が行い、イベント当日は、実機をもとに構造や工夫点を紹介します。

Up-2(成安造形大学 デジタルクリエイションオープンラボ)



成安造形大学 デジタルクリエイションオープンラボは、デジタルテクノロジーとアートの融合による新たな表現を追求する、学生主体の研究活動をサポートする施設。学生メンバーが考案した「Up-2」は、布から切り出したパーツを組み合わせて衣服や小物・かばんなどを作ることができる作品。パーツを組み替えることで形を変えることができ、子供の成長や環境の変化に合わせ、サイズを調整したり、別のものに作り変えることで、長期間使い続けることが可能になります。

メカメカほりほり・ヘルプキャップル(Haikai Lab)



福井大学の工学部の学生が、恐竜王国福井で「恐竜×工学」をテーマとして立ち上げたプロジェクト。メカメカほりほりは3Dプリンタで造形された化石の発掘体験を行うことができます。化石の中にはNFCタグが封入されており、発掘した化石にスマホをかざすことで化石の情報にアクセスすることが可能です。ヘルプキャップルは、ヘルプマークに取り付けるケースです。ヘルプマークだけではなくヘルプメッセージを表示させることができ、3Dプリンタで一体成型が可能なデザインになっています。

Luxrium(a-semi)



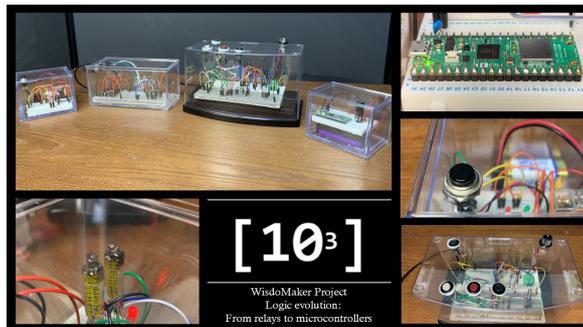
a-semiは、情報芸術大学院大学(IAMAS)に在学中のメンバーで結成されたチーム。Luxriumは、アクリル素材とLEDを用いて光の振る舞いを表現するインスタレーション作品です。アクリル内部を伝う光の全反射や端面での屈折を利用し、光が空間に留まるような表現を試みているとのこと。LEDはArduinoで制御され、時間経過や来場者の操作に応じて発光状態が変化します。

ペレット式3Dプリンター適用開発(芳澤海飛)



京都工芸繊維大学大学院 建築学専攻の芳澤海飛さんは「ペレット式3Dプリンター適用開発」を出展。既存のリサイクルポリエステルペレットは、そのままではペレット式3Dプリンターでの安定した出力が難しい場合が多いため、この研究では、材料自体への添加物による改質を極力行わず、流動性・耐熱性・層間接着性に加え、造形安定性の向上を目指しています。

0と1のスイッチ工作:リレー、真空管からマイコンまで([10³] WisdoMaker)



[10³] WisdoMakerは、仕組みを知ること、作ることが大好きな中学生。「パソコンはスイッチでできている」と知ってから、色々な素子で0と1を切り替える回路を作ってきました。本イベントでは、カチッと音がするリレー回路や、

タイマーICの信号をトランジスタでスイッチングしたRGB LED制御回路、C++で軽量化し電源を強化した小さなWebサーバーなどを展示。「電気を操る楽しさ」を、デモを通して共有します。

キャラクターとパターンで巡る横断的デザイン制作の実践(kuralab.@大阪電気通信大学)



kuralab.(クララボ)は、大阪電気通信大学 ゲーム&メディア学科 ヴィジュアルデザイン研究室の愛称。本イベントでは、電子部品をキャラクター化したグッズ、クリエイティブコーディングとデジファブを用いたパターン印刷物、micro:bitを使ったペンプロッタなどを展示。技術そのものではなく、構造や仕組みを視覚的に翻訳するデザインの試みを紹介します。

Make: Japan からの情報をお届けする不定期のニュースレターです



Copyright © 2026 Impress Corporation, All rights reserved. Make: Japan News Letter

[登録解除](#)

