

情報環境デザイン学科研究室配属の受入基準 (1-3 年向け, 学科間配属の基準も含みます)

大坪研究室

定員超過の場合は、インタラクティブデザイン論の履修状況（出席や小レポート・演習課題の内容）、ならびに、1 年次のペーパー・モック課題の成績を参考に、総合的判断をします。産業イノベーションデザイン学科からの受け入れについても、上記と同様で、場合によっては受け入れないこともあります。また、配属希望者には、「デザイン人類学」「ユーザビリティ工学 & 演習」を履修することを強く推奨します。

栗原研究室

面接等で総合的に判断する。

小鷹研究室

希望人数超過の場合、過去の成績（1 前:情報処理基礎、2 前:情報工学基礎、3 前:メディア工学・同演習）を踏まえつつ、総合的に判断します。必要に応じて面談を行う場合もあります。学科間配属の受入については（原則的に）2 年次に情報工学基礎を、3 年次のメディア工学・同演習を履修しておくことを条件とします。小鷹に関わる授業の成績とは別に、CG モデリングの得意な学生については、優先的に受け入れることがあります。

作間研究室

希望人数超過の場合、3 年次後期「芸術工学実習 6」と 4 年次「卒業研究・卒業制作」でどんな作品を制作したいかのプロジェクトプラン（A4 クリアファイルに 3 案以上を自由に展開）を提出してもらい、その内容によって選抜します。スケジュールがタイトですから、あらかじめ準備しておくことを勧めます。

学科間配属の受入については、上記プロジェクトプランを持参しての面接をおこないます。いずれの場合も、提出するプロジェクトプランの内容が配属後の制作や研究を縛ることはありませんが、配属後も有用なプランニングのために、卒業制作展や「芸術工学実習 6」の作間研の展示作品をよくみたくうえで、所属の 4 年生や院生のアドバイスを受けながらプロジェクトの立案をすることを勧めます。

中川研究室

希望人数超過の場合、配属時までの実装スキル及び経験を重視して判断します。必要に応じて面接を行います。3DCG モデリング、Arduino、Raspberry Pi のいずれかが得意な学生は優先的に受け入れます。

埴研究室

定員超過時の受け入れ基準

希望者多数の場合は、面接を実施します。面接では、志望理由、卒業研究・卒業制作でやってみたいこと、などを中心にヒアリングします。希望者全員に対して面接が終了した後、授業の成績（1 年前期:情報検索基礎、1 年後期:情報処理、2 年前期:情報工学基礎、情報通信工学、同演習、2 年後期:実習 D4(ネットワークプログラミング、共通課題)）と面接の結果に基づいて、総合的に判断して選抜します。

学科間学生受入の条件

次の条件をすべて満たす学生を最大 1 名受け入れます。

- ・原則として、プログラミング言語に関する基本的な知識、および、実装に関する一定のスキルを有すること。
- ・事前に面談を受けており、受け入れについて了解を得ていること。

水野研究室

サウンドデザイン論の授業とサウンド系の芸術工学実習を履修した学生を優先します。希望人数超過の場合、「サウンドデザイン論」とサウンドの「実習」の成績を参考にします。

横山研究室

定員を超えた場合は、希望者の GPA 成績順で上位定員数までとします。

但し、他学科からの受け入れは、1 名以下とします。

人間工学に関わる研究に興味のある方が望ましいと考えます。