

## 神沼研究室

- 1) 希望者が定員を上回った際の選抜基準  
希望人数超過の場合は、面接を基準に総合的に判断します。
- 2) 産業から希望者があった場合の対応  
面接を基準に受入可否を判断します。

## 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、芸術工学実習、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)3年次のメディア工学・メディア工学演習を履修しておくことを条件とします。配属の時点で具体的にやりたいことが固まっている必要はありませんが、小鷹研のHP及び展示等の映像をよく見て、各自の興味の方向とフィットしそうかどうかをよく見極めておくこと。また、小鷹の関わる授業の成績とは別に、3DCG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。

## 小林研究室

希望人数超過の場合、これまでの研究活動がわかるもの(形式自由)を提出してもらい、その内容から判断します。学科間配属の受け入れについても同様です。

## 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。令和4年度は、産業からの受け入れは行いません。

## 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、大学院進学希望の有無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。