

研究室配属の受入基準（2026.10.13版）	
小俣	希望人数超過の場合、成績、面接等で総合的に判断します。
栗原	過去の映像系授業の履修の有無、研究室の活動への参加、授業の成績などで総合的に判断いたします。
小鷹	希望人数超過の場合、過去の小鷹が担当する授業の成績を踏まえつつ、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・メディア工学演習の履修を条件とします。3DCGの得意な学生または大学院進学を希望する学生については、優先的に受け入れることがあります。
小林	希望人数超過の場合、成績、面接等で判断します。成績、面接等の結果が同等である場合、自分が担当した授業、実習の成績から判断します。
中川	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。
埴	[産業イノベーションデザイン学科の卒研究生の受け入れについて] 情報環境デザイン学科の学科間配属ルールに基づいて、最大で定員まで受け入れます。本研究室に本配属された場合は、情報環境デザイン学科のルールに則って卒業論文および卒業制作の審査が行われます。希望者に対しては、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質疑応答を行います。志望理由、授業の成績、ならびに、面接の結果に基づいて、受け入れの可否を判断します。 [情報環境デザイン学科の卒研究生の受け入れについて] 情報環境デザイン学科の配属ルールに基づいて、学科の定員まで受け入れます。本研究室に本配属された場合は、情報環境デザイン学科のルールに則って卒業論文および卒業制作の審査が行われます。希望者数が定員を超過した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質疑応答を行います。希望者全員に対して面接が終了した後、授業の成績、ならびに、面接の結果に基づいて、総合的に判断して選抜します。
針貝	[受入れ条件] 美術・デザイン史、美術・デザイン論を既習していること。美術史あるいはデザイン史に関心があること。事前に面談を行います。[希望人数超過の場合] 美術・デザイン史、美術・デザイン論の成績と、面談により判断します。
松宮	「サウンドデザイン論」および、原則として「芸術工学実習 D4（サウンドデザイン）」または「芸術工学実習 D5（音響映像インタラクション）」のいずれか、もしくは両方を既習していること。希望者が多数の場合は、成績や面接等により選考を行います。
辻村	希望人数超過の場合面談等を実施し判断します。大学院進学を希望する学生については優先的に受け入れる場合があります。