

1. 卒業研究について

- (1) バーチャルリアリティコンテンツ（仮想空間や立体映像）に関係するもので、主に「2.卒研で扱う分野」にあげた分野から卒研テーマを選びます。
- (2) 卒研テーマは、ここからさらに具体的なテーマを各自に決めてもらい、さらにテーマについての調査、勉強、プログラム作成、実験等を各自が行います。

*映像メディアとそれに対するヒューマンインタフェースを研究テーマとします。

（ネットワーク技術や情報セキュリティに関するテーマは基本的には扱いません）

2. 卒研で扱う分野

a) バーチャルリアリティコンテンツ制作

例) 教育・訓練用 VR コンテンツ, CAVE 用仮想空間構築, VR 映像のスポーツ分野応用など

b) 仮想空間でのインタフェース, 人間の特性

例) 仮想空間用の入力インタフェース, 仮想空間映像での臨場感向上,

c) 立体映像コンテンツ制作, 立体映像に対する人間の特性

例) 立体映像コンテンツ制作と応用, コンテンツ評価法など

3. 実験Ⅱ・セミナーⅡについて

卒研を実施する際に必要となるバーチャルリアリティコンテンツ（仮想空間や立体映像）の構築方法や特性についての実習、実験、調査等を行います。これら（素材作成、実験、発表）を行う上で必要な知識、技術、ツール（CGソフト、VR空間構築ソフトなど）の使い方について実習します。

4. 配属希望者へ（第1希望とする場合）

- ◆ 希望者は、①か②のいずれかの方法で志望理由、卒研でやりたいことなどを「具体的に」教えてください。

①募集期間終了までに教員室に来て 10 分程度の面接を受ける。

②募集期間終了までに、次のことを A4 用紙 1 枚にまとめメール添付で提出。

・志望理由 ・卒研でやりたいテーマ（具体的な内容をお願いします）

・その他（得意なこと、実績、自己アピールなど。特に無くても良い）

- ◆ 第1希望者が定員を超えた場合は、この面接または提出物の内容を参考に選考します（①も②もない学生は第1希望選考外）。

5. その他

- ◆ きめ細かな指導を受けることは期待しないでください。自分自身で実習、研究を進めていくことを期待しています。

- ◆ 卒研内容、研究室の中身など不明な点は質問してください。

（場所は 1004 室、 メール：inoue@nw.kanagawa-it.ac.jp）

（以上）