

# 塚田研の関連スキル

塚田研の研究テーマは実世界を舞台に、「情報科学とデザイン」、「ソフトウェアとハードウェア」、「実用性とエンターティメント性」といった様々な切り口から「境界領域」のテーマを扱うものです。これは格闘技で例えるなら、ボクシングのような明確なルールのあるものではなく、なんでもありの総合格闘技に近い領域です。よって、**関連スキルは純粋な情報系／デザイン系の研究室と比べると非常に多いため、全てを備える必要はありません。**(下記リストは学生の多様性を考慮して、多めに作っております。)

とはいえ、配属時点で自分にどのようなスキルがあり、何を学んでいくべきか／いきたいか、そのためにどれ位の労力が必要かを考えることは重要です。面談時には現状把握の意味でも、下記リストを確認し、「現状のスキル」「今後学びたいスキル」について、各項目左の四角内に記入してください。

- 「現状のスキル」は、**自己評価を3段階の数字(優3~1並)**で記入してください。未修得の場合は未記入で構いません。
- 「今後学びたいスキル」には、「**チェック(✓)**」を記入して下さい。現状のスキルを深めたい場合は□の横に付けて下さい。

## スキルリスト

●各領域の基本技術 ○各領域の発展技術 ◇各領域の特殊技術・アピールポイント  
(配属時点では、習得済みスキルが●を中心に5個程度あると望ましいです。)

### プログラミング

- : Processing / Arduino等の簡易言語によるインタラクティブ・システムの構築
- : (複数言語)Java, C, C#, C++, Ruby, Objective C等,複数の言語を用いたシステム開発
- : (実用系システム)Webサービス / スマートフォンアプリ等のシステム開発
- : (理論)画像認識 / 機械学習等を用いたプログラミング。

### 電子工作

- : Arduino等とブレッドボードを用いた電子回路製作(情報処理演習2履修済み相当)。
- : センサ／アクチュエータ／電子部品に関する基本的な理解(センサ工学履修済み相当)。
- : 半田ごて／ニッパー／ペンチなどを用いたはんだ付けを伴う電子回路製作。
- : Eagle／Fritzing等を用いた基板CADでの電子回路設計
- : 基板加工機や製造サービス等を用いた基板製造,及びはんだ付け等を用いた実装。

### デザイン／工作

- : Adobe Illustrator等でのポスター／リーフレット等のデザイン。
- : Adobe Illustrator等での図面設計+レーザーカッター等での切断+組立のスキル。
- : 3D CAD (Solidworks, 123 Design, Inventor等)での立体物の設計+3Dプリンタ等での出力スキル。
- : 嵌め合わせ／歯車／カム等の機構設計／機械設計のスキル。
- ◇: ドリル／旋盤／フライス盤などの電動工作機械を用いた日曜大工的なスキル。
- ◇: 刺繍／手芸／アクセサリ作りなどのアナログ的な「モノづくり」のスキル。

### その他任意のアピールポイント(以下は一例.できるだけ具体的に!)

- ◇: (対外的製作発表)GitHub / AppleStore / Instructables等のWebサービスで自作コンテンツを公開した経験。
- ◇: (自主性／リーダーシップ).プロジェクト学習／サークルなどでリーダーとして活動した経験
- ◇: (特技や趣味)歌,写真,作曲,楽器演奏,ダンス,イラスト,料理などが得意。(\_\_\_\_\_)
- ◇: (学習能力)成績優秀(全単位の2/3以上がA)
- ◇: (研究期間)大学院進学希望(原則推薦制度)。
- ◇: (ラボ厨上等)圧倒的なやる気。
- ◇: \_\_\_\_\_
- ◇: \_\_\_\_\_

## 希望テーマ

希望するテーマを記載して下さい。スキルと関連付けて書いてもらえるとベターです。  
具体的なアイデアがある場合は、イラストなど交えて書いて下さい。

面談時に必ずこの用紙と成績表を持参して下さい!