

## ■ 情報科学部

### • 【コンピュータシステム専攻】

- ソフトウェアエンジニアに求められる資質は
- メジアンとは何か
- なぜメディア専攻を選ばなかったのか
- メディア情報専攻とコンピュータシステム専攻の違いは
- 情報の勉強はどんな事をしていますか
- プログラミングについて
  - プログラムのどこがおもしろいと思いますか
  - 使えるプログラミングの言語
  - プログラミングの授業で何をしたいですか
  - プログラムについて高校ではどんな事を習いましたか
- 家のパソコンは何を使っていますか
- アセンブラ型とコンパイラ型の違いは
- システム開発とは何ですか
- 「翻訳」の綴り
- 英語は得意か
- ヒストグラムとは
- 「言語」の綴り
- 英語はどうやって勉強しているか
- Webを作ったことがありますか
- 好きなクリエイターは？
- 何か壁にぶつかり克服したことはありますか
- Pythonで何を作ったか。何を作りたいか。
- ランサムウェアとは何か
- 学校外でやっている情報系の学習は
- ソフトウェアの情報はどこから手に入れたのか
- ゲームは毎日どのくらい作っているか
- スマホは毎日どのくらい使用しているか
- AIを使って何をしたいか
- 勉強以外でのPCの使い方について
- あなたが入学することで大学側のメリットは何か
- パソコン以外の勉強について
- 大学で何をしたいか

### • 【メディア情報専攻】

- どんな作品を作ったことはありますか
- 情報技術検定と計算技術検定の違いは
- よく読む雑誌はありますか
- 家のパソコンは何に使っていますか
- パソコンで何ができますか
- 現在作っている作品のテーマ、コンセプト等の説明
- 今までに情報の授業でやったこと
- 美術は何が好きで何が嫌いですか
- デッサンの経験はありますか
- プログラミングかCG系どちらに進みたいです

- DTPやWebの正式名称は
- CADと3Dの違いを答えなさい
- Adobe illustratorのベジェ線とは何か
- パソコンで線が引ける理論
- グラフィックとは何のことですか
- クリエーターとは何か
- プログラムを組んだことはありますか?
- 自分の手で情報メディアを作ったことがありますか?
- グラフィックやCGなどの作品を作ったことがありますか
- CGを学ぶためにはどうしたらいいか
- CGを作るうえで大変だと思うことは
- Mayaの骨組みとなる部分の名称は何か
- 将来どのように活躍したいですか
- 3DCGモデラーは美大採用が多いが、どう戦っていくか
- 好きなCG作品はあるか
- **【メディア、コンピュータ共通】**
  - サイコロを2回ふって出た目の合計が5になる確率
  - たすきがけの因数分解
  - 2次関数の最小値
  - 数IIレベルの不定積分
  - ベクトルの内積の計算
  - (語句の補充) I'm looking ( ) to ~
  - (意味)experiment / take part in / take turn
  - (語順整序) 中学英語程度の複文
  - (和訳) 中学英語程度の複文