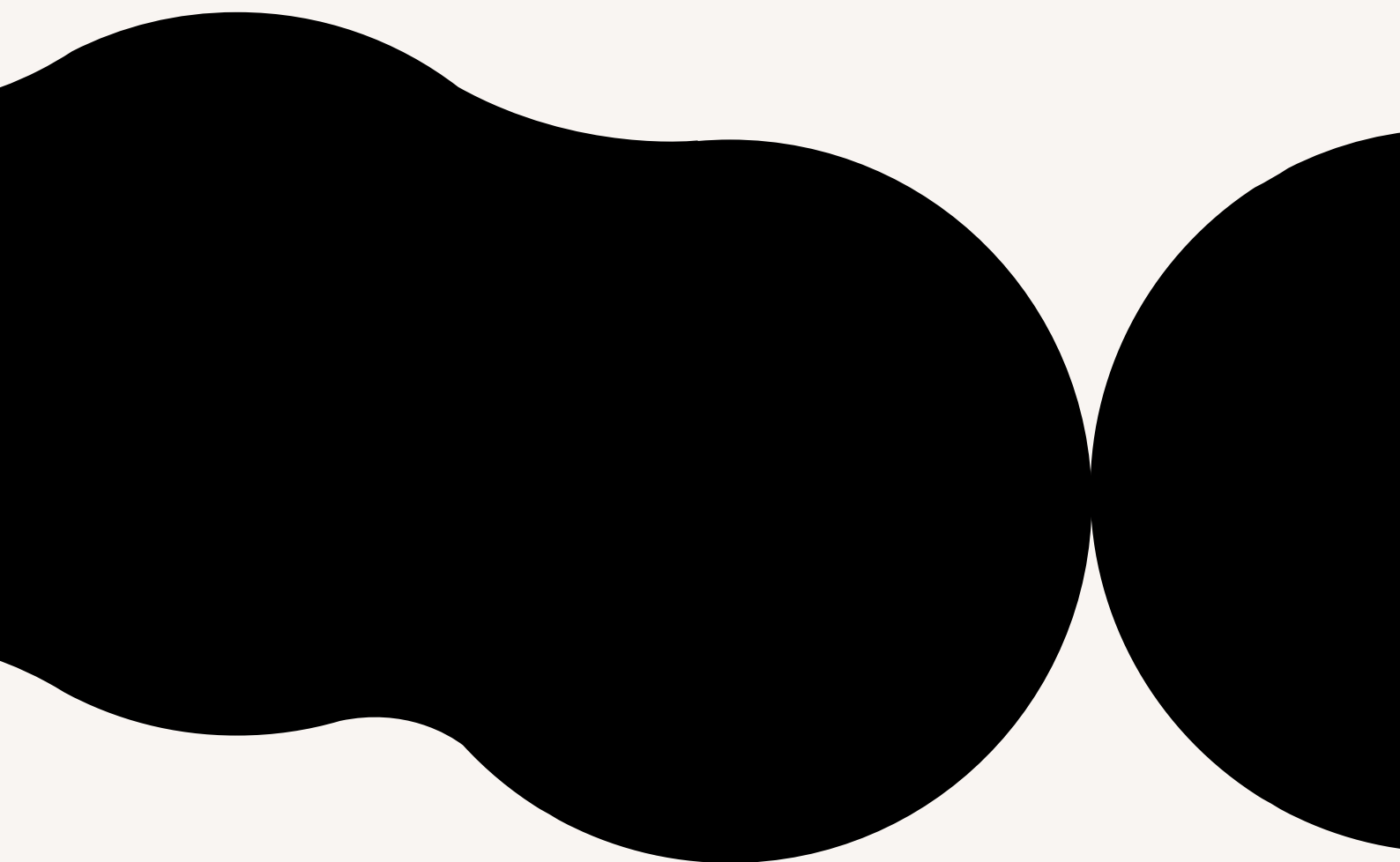
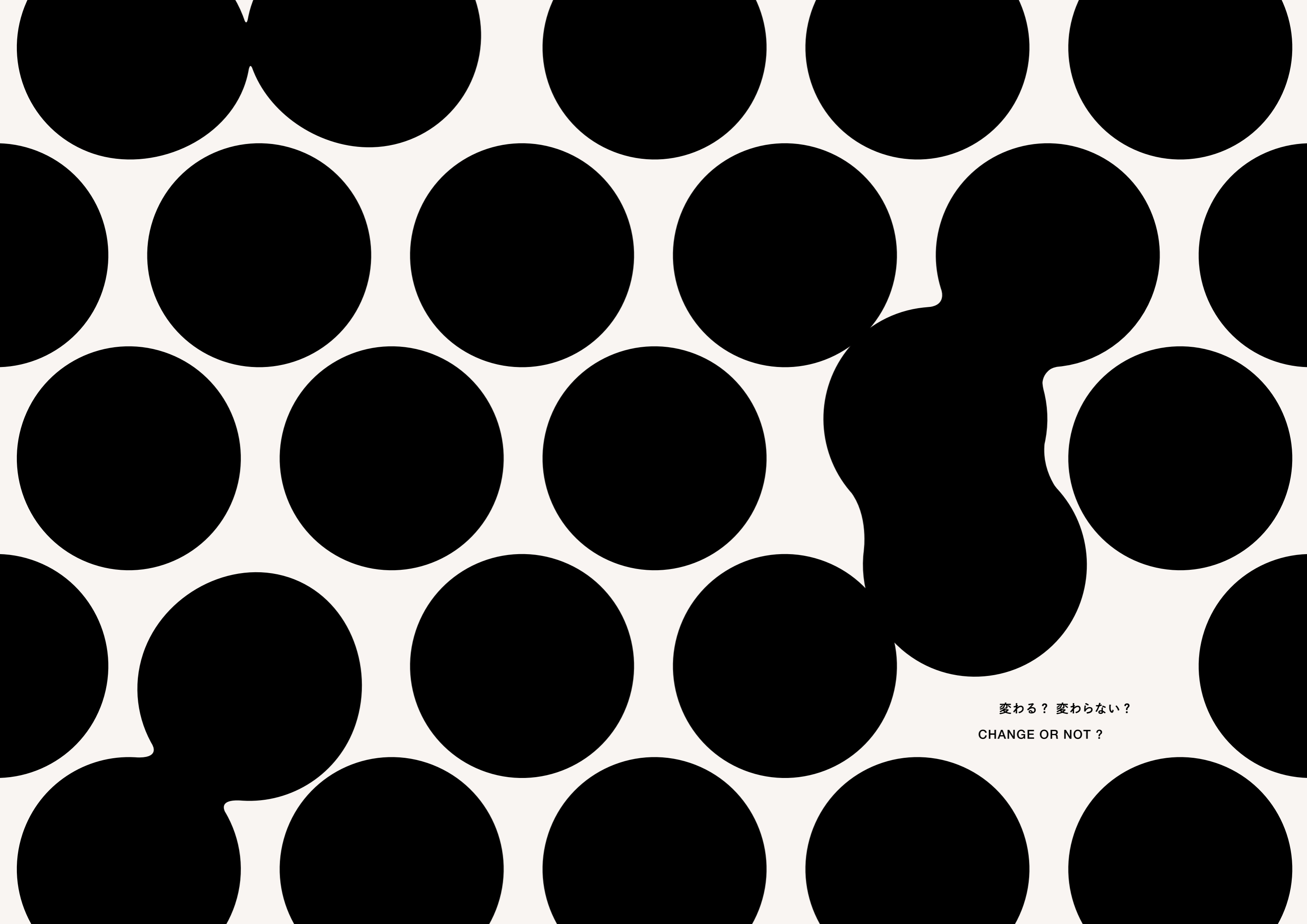


長岡造形大学


Nagaoka Institute of Design



2023



変わる？ 変わらない？
CHANGE OR NOT ?



進化は変化から生まれる。
長岡造形大学はそう考えます。

いつまでも同じではいけない。
いつまでも同じではつまらない。

人生も、大学も。

デザインの可能性は広がり続けている。

さあ、 進化する デザイン大学へ。

広がる。つながる。 新しい長岡造形大学へ。

1

学科が変わる。

デザインは、さらに広がり、よりボーダーレスに。
従来の「プロダクトデザイン」、「視覚デザイン」に、
「テクノロジー×デザイン」を加えた3領域で構成する、
「デザイン学科」が誕生します。

同時に、「美術・工芸学科」、「建築・環境デザイン学科」も
時代に合わせた学びへとバージョンアップします。
長岡造形大学は、時代が求めるデザインを学び、
変化に富んだ社会で活躍する人材の養成を目指します。

3

キャンパスが変わる。

2024年秋、キャンパスに広がる豊かな杜に溶け込む新たな校舎が誕生します。
デジタル技術をはじめとするテクノロジーとデザインを掛け合わせ、
様々な制作や研究に取り組むことができるプロトタイピングルーム、
デジタルデザインアトリエ、映像編集室などの機能を大きく強化し、
新たな時代の創作に対応していきます。

学科や学年の垣根を超えた多様なコミュニケーションを誘発し、
刺激とにぎわいが生まれる「創造の杜」となります。

2

カリキュラムが変わる。

長岡造形大学は、これまで培ってきた確かなデザイン教育を土台に、
各自の興味や意欲に応じて自由に学びを進めるカリキュラムにアップグレードします。
これからの社会の中で、どのようにデザインの役割を果たしていくのか。
一人ひとりがオリジナルの設計図を描きます。

4年間は、デザインの基本となる「つくる」と「考える」を幅広く学び、
自らの軸足となる専門性を見いだすことから始まります。
学年を重ねるごとに、将来を見据えて、自らの意志のもと学びを選択していきます。
チームで社会や地域の問題を解決するプロジェクトに挑戦したり、
知識や技能を総動員して複合的な課題に取り組んだりと、
ドラマチックな授業や研究が待っています。

デザインで、 もっといい世界を作ろう。

学長
メッセージ

建学の理念

造形を通して真の人的豊かさを探求し、
これを社会に還元することのできる
創造力を備えた人材を養成する

世の中を見ると、デザイナーの活躍領域はどんどん拡大しています。企業、行政、地域活動など全てにデザインの考え方が使われ始めているのです。デザインの出発点は、問題点の発見にあります。それに対してモノづくりが必要なのか、人間関係の構築が必要なのか、組織や社会の人の動きを変えるべきなのか。様々な要素を考慮し、課題解決につなげていく力がデザイナーに求められています。

長岡造形大学は、全学科が「デザイン」の大枠の中にあるめずらしい大学です。デザインの考え方を学ぶ。それは世の中にある問題を見つけ、周囲を巻き込みながら解決に導くことであり、豊かで幸せな社会をつくる大きな力となります。

2023年にスタートする新たな長岡造形大学は、これからのデザインの方向性をより象徴しています。新しく始まるカリキュラムでは、次の5つの力*を身に付け、変化する社会をデザインで切り拓くことができる人材の養成を目指していきます。

- ものごとの本質を捉え、創造するための「観る力」
- 思いをかたちにするための「つくる力」
- 思いを共有し、協働するための「聴く力」と「伝える力」
- 変化や多様性に対応できる知識・技能をそなえた「専門力」
- 人、社会、自然及び倫理観を支える幅広い「普遍的な教養」

こういう社会にしたい。人の役に立ちたい。そう思ったら、それはデザインへの入り口です。きっかけやアイデアは至るところにあります。たくさんの人とコミュニケーションをとりながら、やりたいことを具現化するために、ここ長岡造形大学で大いに挑戦してください。

*「建学の理念」に基づき、卒業認定・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）で示す5つの力



長岡造形大学 学長

馬場 省吾 Baba, Shogo

1957年、埼玉県大宮市（現さいたま市大宮区）生まれ。
東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。
1994年、長岡造形大学開学と同時に着任。
専門分野は金属工芸 銀金。

豊かな感性、発想力と確かな造形力、表現力によって、
美しいもの、魅力的なもの、独創的なものを生み出す力を育みます。
また、アイデアやイメージなどを見る化し、
解決策をカタチにする力を育みます。

創造

長岡造形大学
デザイン教育の
2つの柱

問題の発見、問題の定義、解決策の提案、
試行・試作、検証、実現というプロセスによって、
新たな価値を創り出す力を育みます。

また問題解決プロセスを創造的に企画・調整し、
推進する力を育みます。

思考





目次

広がる。つながる。新しい長岡造形大学へ。..... 4

学長メッセージ 6

4年間の流れ..... 12

造形学部は3学科 13

NIDの特色..... 14

受賞..... 18

学科紹介

 デザイン学科 22

 美術・工芸学科 34

 建築・環境デザイン学科..... 42

NID Campus Life 学生の生活 50

 施設..... 52

 学生団体（部・サークルなど） 53

大学周辺施設..... 54

授業料等 55

オープンキャンパス..... 55

学生サポート..... 56

都道府県別学生数 57

進路 58

 主な就職実績..... 60

2022年春から働く卒業生..... 62

大学院..... 64

教員紹介 66

入試情報 70

NIDへのアクセス 72

4年間の流れ

造形学部の特徴

様々な基礎を丁寧に学ぶことからスタート、そのうえで専門領域の知識・技術を幅広く身に付けながら、それぞれが軸足となる専門性を見だし、実践の中でその専門性を高めていきます。「つくる」と「考える」を行き来しながら、4年間をかけて豊かな創造性を獲得します。

Step 1

学部全体でデザインの基礎を学ぶ

- 1年次前期は、学部全体で「つくる」と「考える」の基礎に向き合う。
- 人間形成やデザインに必要な教養を広く学ぶ。
- 学びの目標やプランを明確にする。

Step 2

専門領域の知識・技術を幅広く身に付け軸足となる専門性を見出す

- 1年次後期から、専門領域に関する知識・技術を幅広く修得し、軸足となる専門性を見出す。
- 2年次から地域や社会と協働し課題の解決を目指すプロジェクト等に挑戦する。

Step 3

実践的な授業を通じて専門性を高め自らの課題に対して応用的に取り組む

- 2年次後期からは、見出した軸足をもとに、能動的な学びを通して専門性を高める。
- 3年次からは、様々な課題に対して応用的に取り組む。
- キャリアプランを明確にする。

Step 4

これまでに学んだ専門性を統合し集大成として卒業研究に取り組む

- 4年次は、これまでの知識や技能を統合し、卒業研究として広い視点から専門性を探究する。

それぞれの進路へ

造形学部は3学科

造形学部

新生NIDについて



<https://www.nagaoka-id.ac.jp/newnid/>

造形学部

デザイン学科

プロダクトデザイン、テクノロジー×デザイン、視覚デザインの広い領域の中で、自主的に分野を選択し学ぶことにより、時代とともに変化し多様化する社会で、高い専門力をもとに柔軟に対応できるデザイナーの育成を目指します。

領域:

プロダクトデザイン
テクノロジー×デザイン
視覚デザイン

美術・工芸学科

デザインに通底する「美」の根本を支える美術とクラフトデザインの2領域7分野で構成しています。各分野の専門性を軸とし、これからの社会に必要な共感力を持ち、能動的に考え、革新性をもったクリエイターの育成を目指します。

領域:

美術
クラフトデザイン

建築・環境デザイン学科

人と社会からの視点と、自然や環境からの視点の両視点からデザインを捉え、確かな技術力を身に付け、次の時代が求める豊かでしなやかなハートを持ったデザイナーの育成を目指します。

所定の単位を修得することで、一級・二級建築士の受験資格を取得することができます。

領域:

建築・環境デザイン

大学院 造形研究科

「何をどうつくるのか？」を超えて、デザインや表現の根源を理論的・実践的に探究します。既存の枠組みにとらわれず、一歩先の未来を見据えた「新しい価値を創造する力」の修得を目指します。

修士課程

博士(後期)課程

つくる、考える NIDは基礎からおもしろい

NIDの
特色

基礎造形演習 # 発想・着想



造形活動の基礎力の修得

基礎造形演習

あらゆる造形活動の基礎となる「観る」「描く」「つくる」を、デッサンや色彩・立体構成などの演習課題を通して学びます。この「基礎造形演習」は1年次前期の午前中に実施し、ものの見方や考え方、捉え方、造形を学ぶ上での基本的マナーや丁寧な仕事を身に付けていきます。五感を用いて試行錯誤し、確かな造形基礎力を身に付けることで、その後の専門性を最大限に高めていくことができます。後期は学科ごとに領域を踏まえた軸足を見いだす基礎演習で、学科で必要とされる基礎知識・技術を学びます。

コンピュータを用いた表現技術の獲得

コンピュータ基礎Ⅰ・Ⅱ

各学科の1年次に実施する「コンピュータ基礎」では、前期に基本的なコンピュータ操作から、Illustrator、Photoshopなどのグラフィックソフトの基本技術を学びます。後期は、各学科の特性に合わせて専門性を考慮したグラフィックソフトやCADなどの技術を学びます。

考え、解決につながる力を身に付ける

発想・着想概論、発想・着想演習

自由に発想・着想することを学びながら「デザインすること」の意義や役割について考え、問題やニーズの抽出方法、他者との関わりを通じてその解決につながる方法を1年間を通して身に付けます。

引き出しを増やすための知識を広げる

NID造形概論、教養科目など

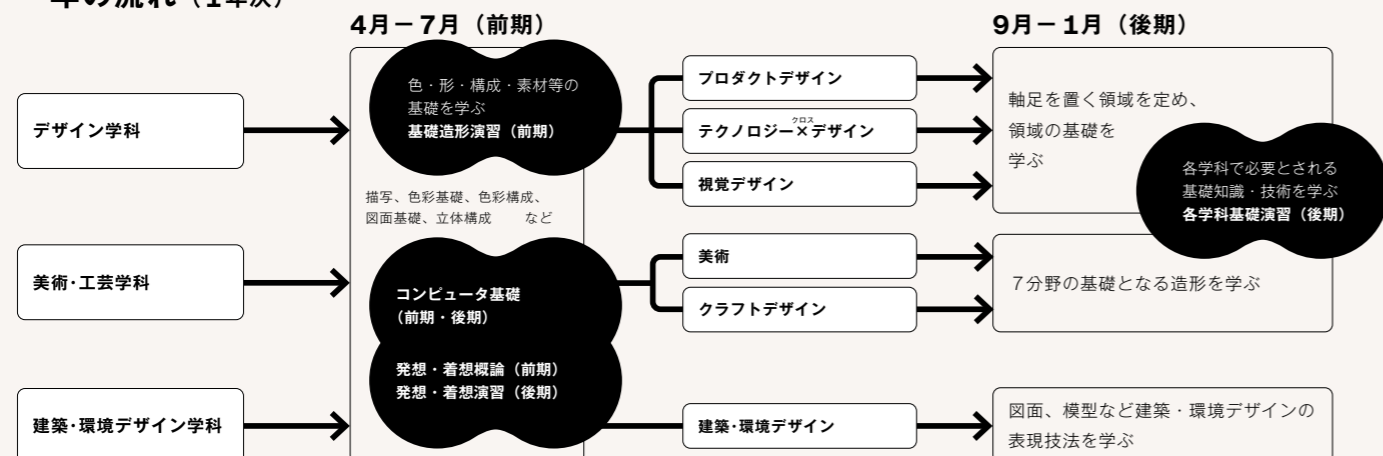
1年次前期から、教養科目など様々な講義を通してデザインに必要な人、社会、自然、倫理観を俯瞰的に捉え、幅広い知識を身に付けていきます。



一日の流れ（1年次）

	前期	後期
午前	基礎造形演習	各学科基礎演習
午後	コンピュータ基礎Ⅰ、専門教育科目、 発想・着想概論、教養科目など	コンピュータ基礎Ⅱ、専門教育科目、 発想・着想演習、教養科目など

一年の流れ（1年次）



デザインを実践的に学ぶ プロジェクト

NIDの
特色

地域すべてが
学びの場

実社会の課題に真正面から向き合うことで
磨かれる、コミュニケーション力、考察力、行動力…。
地域で学ぶ経験は、
世界をデザインする力に変わります。

地域協創

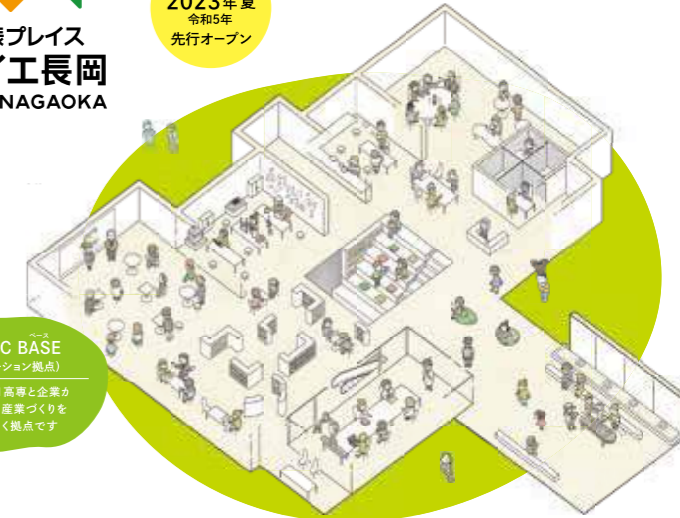


米百俵プレイス
ミライエ長岡
MIRAIE NAGAOKA

長岡駅前に
2023年夏
令和5年
先行オープン

5F

NaDeC BASE
(イノベーション拠点)
市内4大学1高専と企業が
人材育成と産業づくりを
進めていく拠点です



長岡芸術工事中 2021

本学学生による実行委員会が、長岡悠久ライオンズクラブや長岡市の協力を得て開催するイベントで、在学学生や卒業生、地域で活動する方々と共にプロジェクトを企画します。
8回目となった2021年度は、新型コロナウイルスに対する規制が緩和されたことで対面の企画が中心となり、学生による作品展示やゲストを招いてのインスタレーションを行いました。
卒業生が運営を行い、ZINEを販売するコメドコBOOKSや、学内で行われていた写真展ロングTeeとのコラボレーションも見所で、今回新たな試みとして、明治公園での映像投影プロジェクト、主張を身に付けて商店街を行進するアッセンブリといった屋外イベントを開催しました。
昨年度から引き続きオンラインでも発信し、各会場の様子はアーカイブとして残しました。

ナデック NaDeCの活動

長岡のまちで異分野の学生と出会い、
挑戦し、新しい発想を生む

写真左：「#ナガオカへようこそ」長岡に来たばかりの4大学1高専の学生を対象にした企画。各大学の先輩の話や、参加者同士での交流、長岡駅前のまちあるきなど行いました。

NaDeCとは、長岡市内の4大学1高専（長岡造形大学、長岡技術科学大学、長岡大学、長岡崇徳大学、長岡工業高等専門学校）と、長岡商工会議所、長岡市が協力し、次代に対応する人材の育成、産業振興を目指す活動です。「デザイン、技術科学、経済・経営、看護」など異なる分野を学ぶ学生と出会い、挑戦できる場となっており、異なる大学同士での合同授業の実施や、4大学1高専の学生によるイベント企画・運営などを行っています。
NaDeCの交流拠点である「NaDeC BASE」は4大学1高専の学生であれば誰でも無料で利用可能。令和5年には、長岡駅前に完成する「米百俵プレイス ミライエ長岡」に移転を予定しており、さらに充実した環境での活動ができるようになります。

写真右：米百俵プレイス ミライエ長岡 まちなか図書館や若者ラボなど、多様なアクティビティを促進する機能を持ち、幅広い世代が集い、交流する場、時代の変化に対応した新しい学びやチャレンジに出会える場です。



越後みしま竹あかり街道

旧三島町の街道沿いに、竹を使った灯籠や立体造形などを展示し、古い街並みと竹あかりが調和した幻想的な光景を作り出します。参加学生は、空間演出のデザインだけでなく、竹の伐採、製作図の作成、加工、組み立て、当日のイベント運営までを一貫して体験します。
2021年度は新型コロナウイルスの影響により、会場が長岡造形大学へと変更されましたが、キャンパスならではの空間を活かしたダイナミックな演出や、旧三島町の小中学生との交流イベント、ライブ配信など、新たな試みを行うことができました。



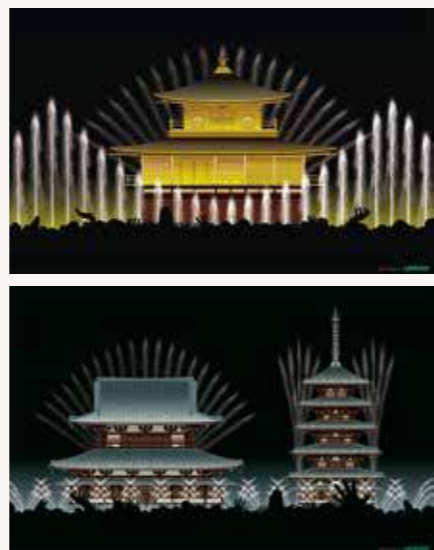
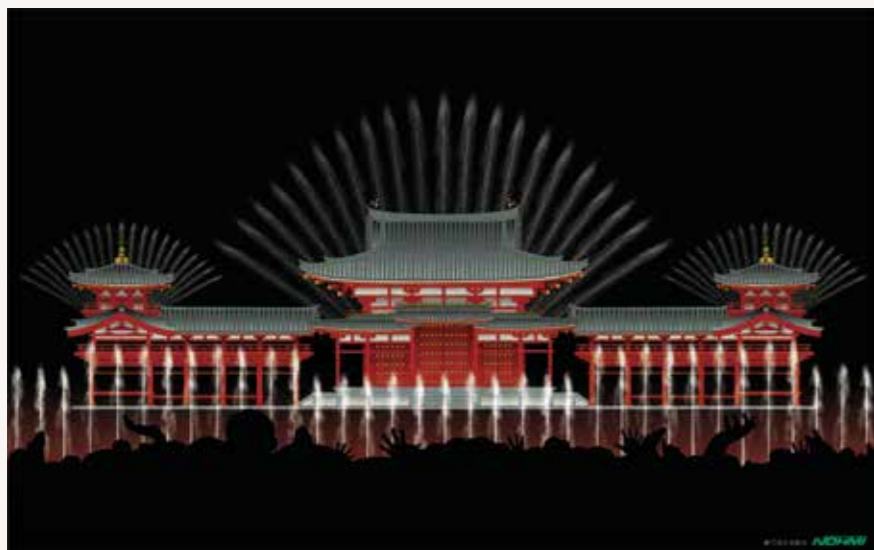
長岡ものづくり紹介冊子

地域の方に地元の産業や企業を知ってもらうことを目的に長岡の「ものづくり」をPRする冊子を作成しました。事前に各企業のことを調べた上で、各企業を訪問して取材し、小学生や中学生にもわかりやすく伝えるにはどうすれば良いか検討するなど、表紙デザイン、ページ構成、撮影、コピーライティングなど冊子制作の一連の流れを経験することができます。
制作した冊子は、周辺小中学校をはじめ市内各所に配布されました。

学生が多くの賞を受賞しています。

受賞

受賞



第 89 回 毎日広告デザイン賞 学生賞

学生賞
高橋 香穂 視覚デザイン学科



第 10 回 アイデアで社会をより良くするコンテスト

OAC ブロンズ チェンジメーカー「宣伝会議賞」受賞
高田 康平 視覚デザイン学科



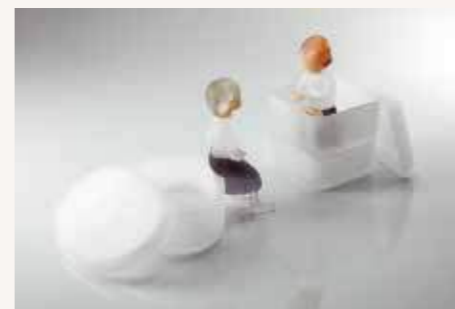
朱銅花器「暮」

第 59 回長岡市美術展覧会

工芸部門 奨励賞
朱銅花器「暮」 西 遥奈 美術・工芸学科（3年次作品）
彫刻部門 入選
「三度目の再会」 長井 良太 美術・工芸学科（3年次作品）
「まっすく」 清水 直樹 美術・工芸学科（3年次作品）

芸術工学会 奨励賞

奨励賞
ガラスによる暮らしの「いとおしさ」の表現
知久 悠葵（大学院修士課程修了研究）



おいしい東北パッケージデザイン展 2021

左写真：優秀賞（秋田県知事賞）
「かつのシードルフジ ピン内二次発酵」 土居 早記 視覚デザイン学科
中写真：奨励賞 「火のごちそう」 貫井 綾乃 視覚デザイン学科
右写真：学生優秀賞 「フルーツ大福」 平石 優 視覚デザイン学科

第18回 AC ジャパン広告学生賞

テレビCM部門

グランプリ

タイトル：聞こえているのに、聞き取れない テーマ：APD

制作者：鈴木 悠、齊藤 美月、小川 はるか 視覚デザイン学科

審査員特別賞

タイトル：スマホに生かされる テーマ：スマホ依存

制作者：土濃塚 里穂、石井 穂佳、小川 はるか 視覚デザイン学科

タイトル：虐待の花 テーマ：児童虐待

制作者：加藤 悠夏、石井 穂佳、石澤 愛美、高橋 香穂 視覚デザイン学科

新聞広告部門

奨励賞

タイトル：僕、涙腺ないんだよね。 テーマ：海洋ゴミ問題

制作者：土居 早記 視覚デザイン学科



第12回行動美術 TOKYO 展

奨励賞

「こんなものいらない」 42 × 50 × 51 (cm) エポキシ樹脂、墨、顔料

藤井 薫 美術・工芸学科



行動美術 TOKYO 小品展

「魚虎」 72 × 42 × 47 (cm) ジェスモナイト、油彩

藤井 薫 美術・工芸学科

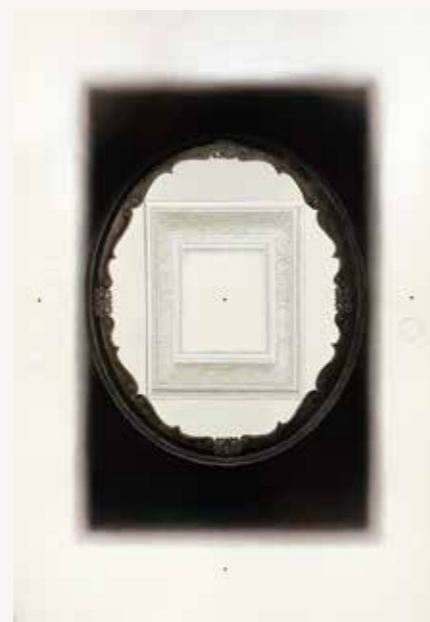


山口学芸大学主催「デザインコンペ2021」

テーマポスター部門 課題テーマ：クリーンエネルギーの共創

山口日産自動車賞受賞

鈴木 ラム 視覚デザイン学科



明日をひらく絵画

第40回 上野の森美術館大賞展

入選

「フレームアウトされたものたちへ」(2020年) P100号油彩

鈴木 沙也加 (大学院修士課程)



Portrait of Japan

ショートリスト入賞

「us」(2021年)

飯塚 純 (大学院修士課程)



合同写真展^{まる}展

最優秀賞

「us」(2021年)

飯塚 純 (大学院修士課程)



IMA next "SMARTPHONE" SHORT LIST

IMA next は、オンライン・コンテスト。毎月ひとつのテーマを掲げ、月ごとに変わるゲスト審査員が優れた作品を選出。

「us」(2021年)

飯塚 純 (大学院博士(後期)課程)

デザイン学科

Department of Design



デザイン学科は、製品デザイン、テキスタイルデザイン、ファッションデザイン、映像、写真、グラフィックデザイン、イラストレーション、UI/UXデザイン、Web・アプリ、メディアアートなど幅広い分野から主体的に選択し学びます。

デザイン学科は、
プロダクトデザイン、
テクノロジー×デザイン、
視覚デザインの
3つの領域で構成されます。

プロダクトデザイン領域

カタチや機能だけではなく、そのモノのあり方や人や社会との関わりまでを考え提案するため、問題発見・解決及びアイデアを「カタチにするスキル」を身に付けます。また、テキスタイルを切り口とし、社会のニーズに適応したファッションやインテリアなどの布に関わるデザインを創造することを目指します。

テクノロジー×デザイン領域

デザインとテクノロジー、現代社会の中で必須とも言えるこの2つの要素。この2つを車の両輪のように学び、お互いを強め合います。デザインとそのアイデアを実現する仕組みを理解し「カタチに実装できるスキル」を身に付けます。まだ見たことのない新しい可能性を実現し提案する力の修得を目指します。

視覚デザイン領域

ものごとの本質を見極め、問題を解決する能力や多様なメディアに対応したヴィジュアル表現をコントロールする力を身に付けます。また、グラフィックデザインの知識や技術と感性を融合させ、社会に結びつけて展開することを目指します。

学べる分野

プロダクトデザイン領域

製品デザイン

産業機械

生活雑貨

テキスタイルデザイン

モビリティ

情報機器

メディアアート

テクノロジー×デザイン領域

ゲームデザイン

キャラクターデザイン

Web・アプリ

イラストレーション

写真

視覚デザイン領域

グラフィックデザイン

広告

インフォメーションデザイン

リビング用品

ファッションデザイン

照明器具

家具

家電製品

デジタルファブリケーション

UI/UX デザイン

パッケージデザイン

モーショングラフィックス

アニメーション

3DCG

ブランディングデザイン

映像

ヴィジュアルアイデンティティ

エディトリアルデザイン

コマーシャル



授業内容

デザインに求められる領域は拡大多様化し、様々な状況に対応できる力が必要とされています。広い領域の中で軸足をつくり、それをもとに自ら選択して学び、高い専門力と柔軟に対応できる能力を身に付けます。

1年次は、基礎造形演習、コンピュータ基礎、発想・着想概論、発想・着想演習を中心に、造形を学ぶ上での基本的マナーや丁寧な仕事、ものの方や考え方、捉え方等を総合的に身に付けるため、「つくる」と「考える」の根源を一から学びます。また、デザイン概論や教養科目を通して、デザインが包含する分野の広がり理解し、1年後期から履修する「デザイン基礎演習Ⅰ・Ⅱ」の領域別課題選択に備えます。

2年次後期からは、専門分野ごとに設定するスタジオで実践的に学ぶ「スタジオ演習」が始まります。スタジオ演習は3年次後期まで続き、自らの軸足をもとに、課題を選択しながら学びを進めます。各スタジオの課題は、専門分野に特化したものから複合分野で構成する課題まで多岐に渡り、学年を重ねるごとに、自らの課題に対して応用的に取り組んでいきます。

そして4年次には、これまで学んだ知識や技能を統合し、集大成として1年間の「卒業研究」に取り組み、4年間の学びの成果として取りまとめます。

デザイン学科は、幅広い分野の豊富な教員が授業担当や研究指導を行います。4年間を通して、多様性、専門性、応用力を身に付けられることが、NIDのデザイン学科の特徴です。

専門教育の流れ

デザイン学科	1年次		2年次		3年次		4年次
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期・後期
教養科目	・スポーツ論理学 ・英語I ・英語アドバンスI ・長岡学	・保健体育講義 ・英語II ・英語アドバンスII ・統計学 ・情報リテラシー ・生物学	・社会心理学 ・日本文化論 ・現代社会論 ・社会起業	・美術論 ・文化人類学 ・デザインと持続可能性 ・科学技術論 ・創作に係る倫理と知的財産	・プロフェッショナル	・哲学	
専門教育科目 【学部共通】	・基礎造形演習 ・NID造形概論 ・発想・着想概論	・発想・着想演習 ・色彩学	・キャリアデザイン				
第1区分	・日本美術史	・西洋美術史 ・形態デザイン論 ・美術・工芸概論	・現代芸術論 ・美術解剖学	・美術・工芸特別講義	・美術原論	・認知科学	
第2区分	・デザイン概論 ・プログラミングI	・人間工学 ・プログラミングII	・メディアビジネス概論	・デザイン特別講義 ・デザイン思想論 ・ユーザーインタフェースデザイン論 ・マーケティング論 ・広告論	・デザイン感性工学 ・サインデザイン概論		
第3区分		・建築・環境デザイン概論	・インテリア ・空間安全論 ・文化財学概論 ・緑地環境計画 ・建築史I	・居住論 ・建築・環境デザイン特別講義	・博物館概論		
第4区分			・地域協創演習A ・地域協創演習B ・地域協創演習S（通年） ・インターンシップA ・インターンシップB ・ボランティア実習A ・ボランティア実習B		・地域協創演習C		
専門教育科目 【学部共通】 デザイン学科	・デザイン概論 ・コンピュータ基礎I ・プログラミングI	・コンピュータ基礎II ・デザイン基礎演習I ・プログラミングII ・3DCAD演習 ・プロダクトスケッチ演習	・デザイン要素技術 ・デザイン史 ・デザイン基礎演習II ・フィジカルコンピューティング ・3DCG演習 ・タイポグラフィI ・写真基礎 ・アニメーション基礎 ・描写	・デザイン特別講義 ・スタジオ演習I	・スタジオ演習II	・スタジオ演習III	・卒業研究I・II（通年）

※下線は必修科目

プロダクトデザイン基礎実習Ⅱ

2023年度からは「デザイン基礎演習」で学びます

この授業では、プロダクト系とテキスタイル・ファッション系を選択しそれぞれの課題に取り組みます。

テキスタイル・ファッション系の授業では、織、染、ファッションと3つの分野の課題を通して、毎度新しい技術やモノづくりの思考の仕方を学ぶことができます。そして、課題で制作する作品はただ作るだけでなくどんなコンセプトを持ち、どんな使い方をするのかを考え、プレゼンテーションを行います。



青木 唯
Aoki, Yui

プロダクトデザイン学科 3年
出身学校：都城泉ヶ丘高等学校
(宮崎県)



プロダクトデザイン基礎実習Ⅱ

2023年度からは「デザイン基礎演習」で学びます

この授業では、普段当たり前に使っている日用品や生活雑貨を、より楽しく快適にする「Re Design」、計時装置をデザインする「時を刻むプロダクト」、UXデザインを考える「記録にまつわる体験のデザイン」の3つの作品を制作し、自分の興味のある分野を専門的により深く学ぶことができます。

1つの課題を仕上げるにあたり、2回のプレゼンテーションが設けられており、作品を作るだけでなく見せ方やプレゼン力も身に付けることができ、将来に役立つとても身になる授業でした。



坪川 龍斗
Tsubokawa, Ryuto

プロダクトデザイン学科 3年
出身学校：丸岡高等学校
(福井県)



表現デザイン演習

2023年度からは「スタジオ演習」で学びます

視覚デザインの基礎を理解した上で、表現技法と技術を伸ばし、それぞれが持つ感性を突き詰め、表現することを学びます。

課題毎のプレゼンを通して、自らの制作物を論理的に説明する力を磨き、グラフィックデザインで社会とどのように関わって合っているのか、自分の考えと向き合います。

課題の制約が少ない分、何のために作品を作るのかということを常に考えながら制作していくことが重要な授業です。



小森 香乃
Komori, Kano

視覚デザイン学科 4年
出身学校：泉館山高等学校
(宮城県)

表現デザイン演習

2023年度からは「スタジオ演習」で学びます

演習を通じて、各々の感性や特徴を活かした作品制作を行い、視覚デザインの可能性を探ります。

名のあるアーティスト・デザイナーの表現方法を調査することから始まり、最終的には総合課題として自分なりの方法で社会へのアプローチを行うことができる作品を制作します。

表現方法は人によって様々なので、未だ見ぬユニークな作品に出会えることも魅力の一つです。



尾和 優多
Owa, Yuta

視覚デザイン学科 4年
出身学校：松本県ヶ丘高等学校
(長野県)





卒業研究の詳細は Web サイトへ
<https://sotsuten.nagaoka-id.ac.jp/>



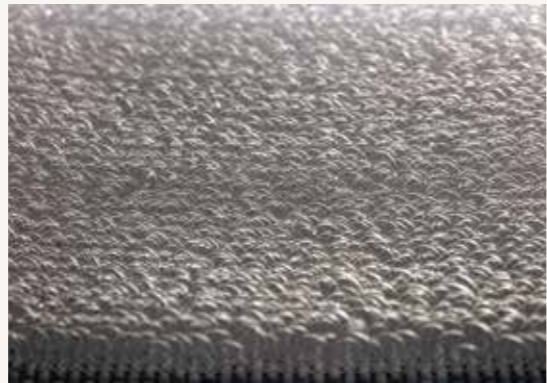
田中 陽奈子
「綴」
成長する本棚の研究



前田 信輝
「RICETORY」
遊びと学びについての研究



松永 晋弥・宮田 能吾
「Citizens of the Twenty - one Century」
無骨さに宿る魅力を現代に生きる様々な人物像で表現し、リアルクローズの販売を見据えたブランディングの提案



星野 加奈
「wearRaing」
雨の日が楽しくなるレインドレスの研究



牧内 奈美
「生活様式拡張シリーズ」
普段の生活に遊び心を加える道具の提案



大重 亘輝
「Piyotto」
家族で楽しむ低速モビリティの研究



石原 愛未
「Ometeotl」
恐怖と美しさの二面性をテーマに、型を用いない色むらや色混ざりの技法研究



島田 匠
「ペーパークラフト Lotus Elan S2」
紙を用いた立体表現と素材感の研究、および模型製作への応用



工藤 之安
「拡大×視力検査」
「拡大」をテーマにした視聴者参加型の動画



平山 圭吾
「MIX in BOX」
音楽制作に対する興味の入り口となる体験



鈴木 音羽
「Flatte (フラッテ)」
病気への理解と意思決定を助ける、コミュニケーション設計の研究



卒業研究の詳細は Web サイトへ
<https://sotsuten.nagaoka-id.ac.jp/>

塩原 菜々枝
「GUNMER」
伝統的な上毛かるたを再構築し、新たな価値を見出すグラフィック表現の研究



宮坂 和葵
「Always fine 信州上田」
地域ブランディングのためのVIデザインの研究



立澤 海奈
「銀の麦畑」
漫画を様々な媒体で見せる研究



前田 真弥
「FINEST HOUR」
生命が存在する確率と現存する地球の姿の写真表現



岩澤 海里
「お使いデリバリー」
3DCGアニメーションとストップモーションの関係性について



花岡 凜
「たのしいかんぱんズ」
看板における親しみやすいタイポグラフィ表現の研究



中田 有香・樋田 幸子
「ゆめうつつ」
アニメーションによる心像描写の研究



山畑 月乃
「Toyama Tulip Mooi」
富山オリジナルチューリップのショップ提案



宮村 温子
「The Edoiter」
うつりゆく四季と行事で江戸の12ヶ月を楽しむイラストレーション制作



水淵 凜
「JAPAN MELT DOWN」
泥酔した人々から見える日本のイラストレーション表現



小島 実奈
「はじめて、便秘さん。」
お医者さんと保護者のコミュニケーション密度を上げる研究

卒業後は...



現在の仕事内容

ライフスタイルグローバルデザインマネージャーとしてフットウェアのプロダクトデザインを担当しています。現在は主にボストン本社の企画チームと連動し、世界中で発売されるライフスタイルカテゴリーのシューズのデザインと開発を手掛けています。

仕事のやりがい

ニューバランスのランニング、テニス、ライフスタイルカジュアル、ウォーキング、フィットネス等の様々なカテゴリーのシューズを20年以上の間デザインしてきました。大学時代にスニーカーに興味を持ち、自分の好きなことを仕事にしたいという想いでこの仕事を選びました。街中でニューバランスのシューズを見ると、喜びと感謝の気持ちをいつも感じています。

大野 真哉 Ohno, Shinya
株式会社ニューバランスジャパン

出身学校：第二高等学校（熊本県）
卒業学科：産業デザイン学科



1	2
3	4

- 2021年 /MADE IN U.S.A M1700JP COLOR
- 2014年 /CRT300 VINTAGE TENNIS
- 2021年 /ML574 HISTORY CLASSIC
- 2019年 /CM996 STANDARD ESSENTIAL COLOR



1	2	4
	3	

現在の仕事内容

欧州をメインとした大型モーターサイクル / EV コミューターのスタイリングデザインを担当しています。デザインの方向性をコントロールする全体ディレクション業務を中心に行いつつ、自らスケッチや3Dデータの作成など幅広いデザイン業務に取り組んでいます。

仕事のやりがい

ひとつのバイクを制作するためにはたくさんの様々な専門性を持つ人が必要になります。チームのメンバーにデザインの意図やこだわりを伝え、自分の企画コンセプトがスタイリングで表現できたときに喜びを感じます。

佐藤 丈夫 Sato, Takeo
ヤマハ発動機株式会社

出身学校：茨城工業高等専門学校（茨城県）
卒業学科：プロダクトデザイン学科



1	2
	3

- 横浜キャノンイーグルスブランディング
- 事業所用ステーションナリー
- グループ会社 社屋サイン



現在の仕事内容

キャノングループのCI/VI、各種広報アイテム、社内に掲出するポスターのほか、ラグビーチーム「横浜キャノンイーグルス」ではブランディングをはじめ、ポスターやSNS、グッズ制作まで幅広く担当しています。

仕事のやりがい

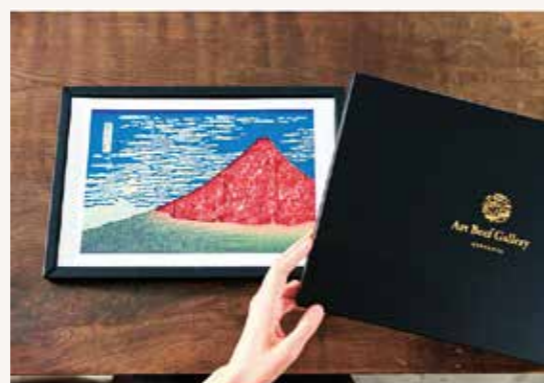
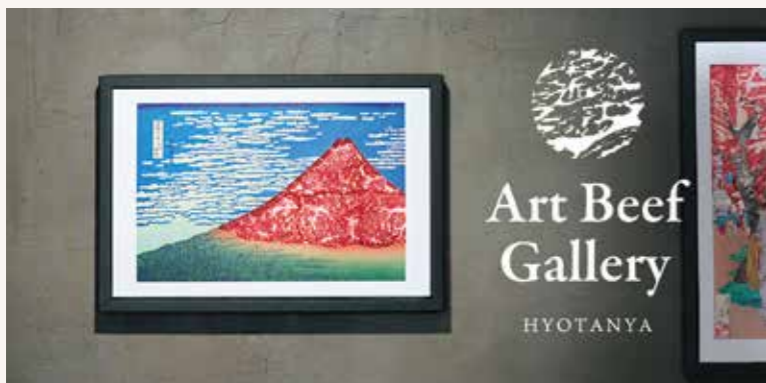
自分の仕事が世界各国のグループにまで展開されることにやりがいを感じます。また、ラグビーの仕事では、サポーターの熱気というかたちでフィードバックが返ってくるのが、プレッシャーもありますが他では得難い面白さがあります。

青木 峻 Aoki, Ryo
キャノン株式会社

出身学校：長野県松本蟻ヶ崎高等学校（長野県）
卒業学科：視覚デザイン学科



卒業後は...



現在の仕事内容

Web制作を始め、OOメーカーなどSNSで話題になりやすいものからポスター制作など媒体問わず様々な広告を制作するチームに在籍しております。社名がふざけているので勘違いされやすいですが、実際は真面目な仕事が多いです。

仕事のやりがい

自分のデザインした広告がSNSで話題になっているのを見ると嬉しいです。西野ン壊議は特に動画で実況を投稿している方が多く、動画で皆さんの反応をみれるのは不思議な気分でした。

- 1
- 2
- 3

1. 「西野ン壊議」
フジテレビ「世にも奇妙な物語 21秋の特別編」のスペシャルコンテンツ「西野ン壊議」の体験デザインを制作。
2. カルビー「じゃがりこメーカー」
自分の好きな名前を入力するだけでオリジナルじゃがりこの画像がつけられるメーカーコンテンツのデザインを担当。
3. 「Art Beef Gallery」
近江牛の美しいサシを浮世絵に見立てた新体験ギフト。サイトデザインを中心に担当。



重見 果歩 Shigemi, Kaho
面白法人カヤック

出身学校：愛媛大学附属高等学校（愛媛県）
卒業学科：視覚デザイン学科



Bandai Namco Studios Inc.

現在の仕事内容

主に家庭用ゲームタイトルの登場演出ライティングやカメラ制作を行っています。タイトルロゴのデザインやデモシーンのプレビズ作成、撮影業務にも取り組んでいます。

仕事のやりがい

鉄拳7のPV制作に参加した際、多くの反響やリアクションなどを世界中から頂くことができ、モチベーションに繋がりました。その他、社内では様々なIPに触れる機会があり、やりがいを感じる場面が多いです。



TEKKEN™7& ©Bandai Namco Entertainment Inc.
「鉄拳7」

黒木 滉希 Kuroki, Koki
株式会社バンダイナムコスタジオ

出身学校：佐土原高等学校（宮崎県）
卒業学科：視覚デザイン学科
受賞歴等：デジコングランプリ2018
デジタルコンテンツ総務大臣奨励賞 受賞



美術・工芸学科

Department of Art and Craft



「美術」（絵画・版画・彫刻）や
「クラフトデザイン」（彫金・鍛金・鋳金・ガラス）を学べます。

学べる分野

美術・工芸学科では、
専門分野の探求を基盤としつつ、
絵画、彫刻、工芸分野を
幅広く学びます。
各分野の素材における特性や
表現方法を身に付け、
多様な社会に対し共感力
（エンパシー）を持った多彩な
表現をはぐくみます。



絵画

現代社会に溢れるさまざまなイメージ、その最も根源的な方法としての絵画についてそれぞれが自由に取り組みます。今日のスタイルでの描画やデジタル、古典技法などの作画方法を任意に選択し「何が絵画か」という問いに自らの方法を見つけて取り組み、その先の生きる礎となる実践として探求する分野です。



版画

版画は、複数印刷できることだけが価値ではありません。様々な素材にイメージを転写できるため、支持体の持つ特性を活かした作品を制作することも可能です。銅板やシルク布で作られた版を通すことで、思った通りの表現とは少し違った表情が作品に現れることも、魅力の一つです。



彫刻

彫刻の歴史、造形技術や表現手法を実践的に学ぶことはもちろん、自分の考えをもとに幾多ある素材・材料・手法の中でどのような表現を試み、自分以外の世界と通じていくのか、彫刻を主軸にもの・ことを捉え直し、問いかけを繰り返しながら制作を続けることで探っていきます。



彫金

彫金は鑿（たがひ）という道具を用い「彫り」「打ち出し」「象嵌（そうかん）」といった緻密な表現技法を継承してきた分野です。今日では先進的の加工法や新素材による表現が加わりながら、伝統的作品からジュエリー、クラフト、アート作品と多岐にわたる表現が展開されています。



鍛金

鍛金では鍛起・絞り技法や鍛造技法などを主に学ぶことを目的としています。長岡市に隣接する燕市・三条市における「鍛起銅器」の技術は伝統工芸品にも指定されているものです。本分野では、これらの技法や知識に触れることで、多様な金属素材と技術を用いて自らの発想による作品制作を行う力を養います。



鋳金

鋳金は原型を基に鋳型を造り、その鋳型に溶解した金属を流し入れ、冷やし固めて金属造形物にするものです。本分野では蠟を用いて原型制作を行う「蠟型石膏埋没鋳造」の技法を軸に、ブロンズや真鍮、アルミニウムなどの非鉄金属素材を利用して、多彩な表現による作品制作を行います。



ガラス

暮らしを彩る器からアートまで、ガラスを使った幅広い表現を学びます。吹きガラス、切子、ガラス鋳造などの技法を経験する中で、自分と向き合い表現したいものを見つけるとともに、他者への視点も育みます。もろくてはかなく壊れやすいガラスだからこそ、人へのやさしさや、暮らしを豊かにする方法を考え、制作することを大切にしたいと考えるからです。また、エコの視点から注目されている、リサイクルガラス素材を使った作品づくりも行っています。



授業内容

専門分野を探究するだけでなく、「手でものをつくること」(造形)をベースに、知識や技術を培います。

1年次前期は全学科で行う「基礎造形演習」で基礎的な力を養います。後期は「美術・工芸基礎演習」により、各領域の素養に繋がる平面や立体制作における基礎的造形力を体得します。

引き続き2年次前期の「美術・工芸基礎実習Ⅰ」では、各分野の造形力や表現力を、実材と技術を通して修得します。幅広いものづくりを経験する中で、素材の特性を知り、組み合わせ、造形する力を蓄えつつ、各自の専門性を見極め、2年次後期から「美術・工芸基礎実習Ⅱ」により、各分野の専門課程に入ります。

3年次からは「美術・工芸演習Ⅰ」や「美術・工芸演習Ⅱ」による課題制作を通して、各専門分野の知識や技術をさらに高め、研究を深めていきます。ただ、他領域との横断が可能なのが本学科の利点。専門に捉われず自由に発想し、表現したいものに合った手段や素材を選び、作品づくりに励みます。

4年次は各々が獲得した思考力や創造力、造形力を基盤として1年間をかけた卒業研究に邁進します。

専門教育の流れ

美術・工芸 学科	1年次		2年次		3年次		4年次
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期・後期
教養科目	・スポーツ ・論理学 ・英語I ・英語アドバンスI ・長岡学	・保健体育講義 ・英語II ・英語アドバンスII ・統計学 ・情報リテラシー ・生物学	・社会心理学 ・日本文化論 ・現代社会論 ・社会起業	・美術論 ・文化人類学 ・デザインと持続可能性 ・科学技術論 ・創作に係る倫理と知的財産	・プロフェッショナル	・哲学	
専門教育科目 【学部共通】	・基礎造形演習 ・NID造形概論 ・発想・着想概論	・発想・着想演習 ・色彩学	・キャリアデザイン				
第1区分	・日本美術史	・西洋美術史 ・形態デザイン論 ・美術・工芸概論	・現代芸術論 ・美術解剖学	・美術・工芸特別講義	・美術原論	・認知科学	
第2区分	・デザイン概論 ・プログラミングI	・人間工学 ・プログラミングII	・メディアビジネス概論	・デザイン特別講義 ・デザイン思想論 ・ユーザインタフェースデザイン論 ・マーケティング論 ・広告論	・デザイン感性工学 ・サインデザイン概論		
第3区分		・建築・環境デザイン概論	・インテリア ・空間安全論 ・文化財学概論 ・緑地環境計画 ・建築史I	・居住論 ・建築・環境デザイン特別講義	・博物館概論		
第4区分			・地域協創演習A ・地域協創演習B ・地域協創演習S(通年) ・インターンシップA ・インターンシップB ・ボランティア実習A ・ボランティア実習B		・地域協創演習C		
専門教育科目 【学部共通】 美術・工芸学科	・コンピュータ基礎I	・美術・工芸概論 ・コンピュータ基礎II ・美術・工芸基礎演習	・美術・工芸材料学 ・美術・工芸基礎実習I	・美術・工芸特別講義 ・美術・工芸基礎実習II	・美術・工芸演習I	・美術・工芸演習II	・卒業研究I・II(通年)
		・プロダクトスケッチ演習 ・美術・工芸描画演習	・図法デザイン演習	・3DCAD演習 ・古美術研究 ・社会実践分析	・美術工芸史 ・パッケージデザイン演習		

※下線は必修科目

美術表現演習

2023年度からは「美術・工芸演習」で学びます

1年次、2年次は作品を作ることはばかりでしたが、美術表現演習はその先の授業です。古典技法、アーティストが行う社会活動のリサーチとその発表、グループ展を行います。

この授業を通して、社会は存在して目の前にあるということを実感します。今までの事柄は繋がっていて、自身が蓄積の中で生きてきたことを知ることができます。そしてこの経験により、より深く自分の作品を知ることができ、自分がどこに立っているかを意識します。外があることを見る一歩目となり、そういった感覚を知るきっかけとなる授業です。



グループ展、展示風景一部



グループ展、フライヤー設置



廣田 わかな Hirota, Wakana

美術・工芸学科 4年
出身学校：巻高等学校(新潟県)

美術・工芸基礎演習

2023年度からは「美術・工芸基礎実習」で学びます

前期は全員が絵画、彫刻、工芸の分野を順番に学びます。材料は絵画や版画、粘土、金属、そしてガラスなど広い分野で、様々な特性を持った材料に自ら触れることで学んでいきます。後期では、クラフト系と美術表現系に上記の分野を二分化して、コースを分けて技術や知識を更に深掘りしていきます。

1年を通して多くの分野に触れ、友人や教員とコミュニケーションを日々とることで制作している作品がさらに良いものになっていくのが感じられました。また、自分には関係ないように思える分野でも身になるようなものが多く、今後の制作にも良い影響を与える有用な時間だったと考えられます。



鋳起技法によるタンブラー(銀金) テーブルコーディネート



布目象嵌(彫金)



松原 凜 Matsubara, Rin

美術・工芸学科 3年
出身学校：高岡工芸高等学校(富山県)



卒業研究の詳細は Web サイトへ
<https://sotsuten.nagaoka-id.ac.jp/>



大嶋 周二朗 (絵画)
「untitled」 他
画と人間の関係についての研究



知久 悠葵 (ガラス) (修士課程修了作品)
「ヤクルトの花瓶」 他
ガラスによる暮らしの「いとしさ」の表現



渡部 佳乃 (絵画)
「遊び合いで」 他
(無意識の意識化による) “私” と共に生きていくための絵画表現の研究



坂井 友美 (絵画) (修士課程修了作品)
「mezzo 1」「mezzo 2」「mezzo 3」 他
なぜ絵画を制作するのか
—制作実践とその言語化からの考察—



市川 詩乃 (ガラス)
「私とガラスとパンと」
私とガラスとパンとしての発泡ガラスの研究



高橋 美月 (鍛金)
「育—はぐくみ—」
鍛金技法による工芸品を育てる暮らしの提案・制作研究



大田 なつみ (鋳金)
「言葉がなかったら」
鋳金技法による動植物の制作



丸岡 里会 (彫金)
「Shangri La」
自身の美しさとは何か



岩本 彩花 (版画) (修士課程修了作品)
「めいげつ」 他
版画のメディアとしての機能の研究
—エフェメラルな自身の版画制作について—



小笠原 翠 (彫刻)
「parlando」
動物をモチーフとした焼き物による造形研究 —動物同士の対話から模索するコミュニケーション手段の探求—



高梨 ひなた
「場所」
作品のある場についての研究



現在の仕事内容

鑄造部として生砂による生型法にて製品の造形を行っています。
砂で型詰めをし、その日のうちに溶かした金属を型に流し込む鑄造作業をしています。また炉前師として金属を溶かす作業も担当させてもらっています。

仕事のやりがい

FUTAGAMIの商品を手にとっていただいたお客様の「嬉しい!」といった声を聞くことがやりがいやモチベーションに繋がっています。
ものづくりが好きな自分も楽しみながら、手に取るお客様の立場で製作することを心がけています。



1. 一部の商品
2. メインで造形しているペンダントランプ“円錐長”
3. 商品の経年変化
4. 鑄造時の様子

齋藤 晃央 Saito, Akio
株式会社 二上

出身学校: 高岡工芸高等学校 (富山県)
卒業学科: 美術・工芸学科
大学院 造形研究科 修士課程



現在の仕事内容

スマホゲームのグラフィックを担当しています。スタート画面、イベントやガチャ画面のUI、キャラクターの衣装デザイン、必殺技の演出、駅広告のデザインなど、見た目に関わるものを幅広く制作します。多くのゲームをリリースしているため、制作するテイストも多種多様です。

仕事のやりがい

業種柄、ユーザー様の反応はネット上の書き込みで知る事が多いですが、駅で自社のゲームをプレイしている人を見つけた時や、書店で自社のコンテンツの売り場に人が集まっているのを見ると、とても嬉しくなります。ユーザー様に楽しんでいただくことがやりがいです。

出口 奎 Ideguchi, Kei

株式会社エイチームエンターテインメント

出身学校: 唐津東高等学校 (佐賀県)
卒業学科: 美術・工芸学科



1. イラスト業務風景
2. 名古屋オフィス

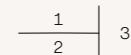


現在の仕事内容

ガラス工房でカット、サンドブラストなどのコールドワークを行っています。主な仕事内容は、コップなどの生活食器を制作しています。また、定期的に開催される展覧会では食器以外にオブジェなども制作しています。
制作以外では、スタッフ全体のスケジュール管理なども行っています。

仕事のやりがい

制作だけでなく、海外/国内展覧会に作家のアシスタントとして同行し販売する機会があります。その際にお客様の感想やニーズに直接触れ合うことができるので、factory zoomerのスタッフであることに誇りを持ち、今後の制作への意欲がわきます。



1. standard
2. sunny and cloudy
3. reclaimed blue/再生する青

島元 かわり Shimamoto, Kaori
株式会社 factory zoomer

出身学校: 西邑楽高等学校 (群馬県)
卒業学科: 美術・工芸学科



建築・環境デザイン学科

Department of Architecture and Environmental Design



建築・環境デザイン学科は、建築、都市計画・まちづくり、インテリア、ランドスケープ、文化財保存・活用を学ぶ学科です。

学べる分野



建築

住宅や公共施設、店舗や大規模な商業施設など、様々な建築物のデザインや意匠、建築計画、構造計画について学びます。建築と環境を学べる学科という特性を活かし、建物単体で捉えるのではなく、周辺環境を見極め、ランドスケープデザインまで含めた「環境建築」を考えます。



都市計画・まちづくり

現存する都市やまちを良くしたり、空洞化が進むまちに人を集め、賑わいを取り戻すための方法を学びます。一方、地震国日本にとって重要な都市防災もテーマです。逃げ込む場所となる防災公園を地域の活性化に活かすなど、ハード、ソフト両面の学びを深めます。



インテリア

住宅やオフィスのようなプライベートインテリアから、商業施設や文化施設のようなパブリックインテリアまで、幅広く学びます。考えをコンセプトに落とし込み、プレゼンテーションする力を実践的に養います。



ランドスケープ

「地域の潜在能力を利用して、その地域でしか成立し得ない環境を保全・創出する」というエコロジカル・ランドスケープの理念のもとで、自然環境の読み取り方、地域環境への負荷を軽減する地形改変と雨水活用方法、正しいスケール感覚で空間をデザインする手法を学びます。「人が1/2を造り、残りの1/2を自然に創ってもらおう」という原則に従って自然環境の保全と開発の両立を図る価値を学びます。



文化財保存・活用

歴史的な建物の保存や活用について学んでいきます。まちなかにたたずむ建物などを調査して、価値を判断して文化財指定へ導きますが、対象は身近にある築50年を経た民家、町家、洋館にも及びます。歴史的建造物の修理現場を見学するとともに、実際の建物を調査し、改修案を考えます。古民家の再生、リノベーション、歴史的な町並みの保存・活用など領域は広く、まちづくりやインテリアデザインなど、他分野と連動させた学び方もできます。



授業内容

学生たちが様々な賞に恵まれるのは、
まず徹底的にデザインに比重を
置いているからです。
エキサイティングな演習により、
建築・環境における
美しいデザイン、斬新なデザイン、
伝統的なデザインを学びます。

全学科共通の「基礎造形演習」を土台とし、手描きの製図、CADやCGの表現を習得し、建築・環境デザイン演習に応用します。1年次が終わる頃には、建築・環境に関する設計の基礎となる表現力を身に付けることができます。

1年次の後期から2年次の後期までの間に行われる建築・環境デザイン演習の課題を通して、本学科のすべての分野の基礎的な設計の考え方を体験します。その結果、いろいろな環境空間を自分たちで考えられるようになり、プレゼンテーション力も向上し、自信がつかます。

3年次からは各自が深めたい分野の建築・環境デザイン演習を選択し、よりレベルアップした分析力、設計力、論考力を身に付けます。

さらに、学科専門科目の所定の単位を修得することで、全学生が一級建築士受験資格を得られます。

専門教育の流れ

建築・環境デザイン学科	1年次		2年次		3年次		4年次
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期・後期
教養科目	・スポーツ論理学 ・英語I ・英語アドバンスI ・長岡学	・保健体育講義 ・英語II ・英語アドバンスII ・統計学 ・情報リテラシー ・生物学	・社会心理学 ・日本文化論 ・現代社会論 ・社会起業	・美術論 ・文化人類学 ・デザインと持続可能性 ・科学技術論 ・創作に係る倫理と知的財産	・プロフェッショナル	・哲学	
専門教育科目 【学部共通】	・基礎造形演習 ・NID造形概論 ・発想・着想概論	・発想・着想演習 ・色彩学	・キャリアデザイン				
第1区分	・日本美術史	・西洋美術史 ・形態デザイン論 ・美術・工芸概論	・現代芸術論 ・美術解剖学	・美術・工芸特別講義	・美術原論	・認知科学	
第2区分	・デザイン概論 ・プログラミングI	・人間工学 ・プログラミングII	・メディアビジネス概論	・デザイン特別講義 ・デザイン思想論 ・ユーザインタフェースデザイン論 ・マーケティング論 ・広告論	・デザイン感性工学 ・サインデザイン概論		
第3区分		・建築・環境デザイン概論	・インテリア ・空間安全論 ・文化財学概論 ・緑地環境計画 ・建築史I	・居住論 ・建築・環境デザイン特別講義	・博物館概論		
第4区分			・地域協創演習A ・地域協創演習B ・地域協創演習S(通年) ・インターンシップA ・インターンシップB ・ボランティア実習A ・ボランティア実習B		・地域協創演習C		
専門教育科目 【学科共通】 建築・環境デザイン学科	・製図実習 ・コンピュータ基礎I	・建築・環境デザイン概論 ・建築構法 ・コンピュータ基礎II ・建築・環境表現 ・建築・環境デザイン演習I	・建築計画I ・建築構造 ・建築・環境デザイン論 ・建築材料実験 ・建築史I ・建築・環境デザイン演習II	・建築環境工学 ・建築・環境デザイン特別講義 ・構造力学I ・建築・環境デザイン演習III	・建築法規 ・ゼミ ・建築・環境デザイン演習IV	・卒業研究I・II(通年)	
			・測量学 ・建築・環境CG実習I ・都市計画・まちづくり	・建築計画II ・建築・環境CG実習II ・緑地環境設計 ・建築生産論 ・建築史II	・構造力学II ・建築設備 ・建築設計 ・エコロジカルプランニング ・リノベーション・デザイン論	・コミュニティデザイン	

※下線は必修科目

環境計画・保存演習 I

2023年度からは「建築・環境デザイン演習IV・V」で学びます

この授業の前半は都市計画コースと文化財保存コースに分かれ、都市計画コースは摂田屋地区の活性化に向けたまちづくりを計画します。文化財保存コースでは模型制作と実測図の作成を行います。細部までよく観察しながら進めていくため、建築を形作る一つ一つ部材の意味や役割を考える力が自然と身につきます。

授業の後半では、コースの垣根を超えて合同で同じ課題に取り組みます。都市計画と文化財保存の両方の観点から、まちと建築の価値を高めるために何が出来るかを考え提案します。正解がない中で、歴史の痕跡を紐解きながら自分なりの解を探していく演習です。



旧中島浄水場と周辺地域の活用計画：プレゼンボード



模型製作：無名舎（吉田家住宅）奥座敷と中庭



柳 珠美 Yanagi, Tamami

建築・環境デザイン学科 4年
出身学校：高卒認定試験（新潟県）

建築・インテリア演習 I

2023年度からは「建築・環境デザイン演習IV・V」で学びます

この授業では建築、インテリア、ランドスケープの3コースに分かれ、それぞれの課題に沿って演習を行います。

1、2年生の時より専門性が増すため難しい部分も多いですが、卒業後にその分野で働くことが徐々に現実味を帯びてくる大事な時期です。インテリアコースでは大学の売店のインテリアデザイン、モーターショーのブースデザイン、住宅のリノベーションの3課題を行います。

様々な分野のデザインを行う中で常に意匠的な美しさや使う人にとっての利便性、デザインの意味や必要性といった様々な要素を検討して個々人の提案に繋げることで自分の知識やスキルをレベルアップしていきます。



モーターショー
メインブース



住宅リノベ
メインブース

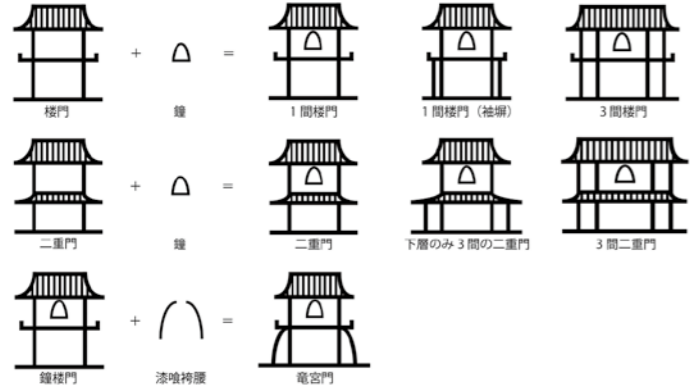


加藤 大和 Kato, Yamato

建築・環境デザイン学科 4年
出身学校：滝川高等学校（北海道）



卒業研究の詳細は Web サイトへ
<https://sotsuten.nagaoka-id.ac.jp/>



高垣 未来
 鐘楼門についての研究



風情のキーワード

01 農村らしい民家
04 アプローチ
08 水堀
11 風障単位
15 特のある建築
19 身近にかみさま

20 矢継に「おはよう」
27 祭り
29 コミュニティの場
31 青空とその下の緑

21 子供のしわざ
22 見守る人々
33 目印の木

02 配置
05 庭と廊
09 かつての土地利用、
 こんにちの土地利用
12 家族の関係
13 墓地とがき
16 静けさの空間
19 身近にかみさま

仕掛のボタン

住居のボタン
 振り子のように行き来する3つのプロセス
 西側集・実態
 「おてんとさまの庭」計画
 分解・分類
 集約のキーワード

「おてんとさまの庭」計画

緑地
 さわれるCO
 広すぎない広場
 パーゴラのトンネル
 木の下の空間
 目印の木
 新しいカーブの道

東海林 和代
 おてんとさまの庭、ほくらの里
 —山形県山形市明治地区で展開する「風情のキーワード」と「仕掛のボタン」—



川上 夢叶
 道の怪
 歴史ある道後温泉を核に、四国遍路と街の文化遺産を紡ぐ辻空間の再考



後藤 采納
 人の想いと記憶で創るまち
 —福島県双葉郡楡葉町を対象として—



©KENGO KUMA AND ASSOCIATES



現在の仕事内容

上海を中心として複合施設の設計や都市デザインなどのプロジェクトに携わっています。年間の多くは設計コンペに参加しており、世界中の建築設計事務所と日々齟齬を削っています。また一方で、現場監理や建築外装の詳細設計なども担当しており、実際に建築が造られている現場に近い仕事もしております。

仕事のやりがい

建築が完成するまでには、多くの人々が関わり、多くの時間がかかります。中国に渡って建築設計業に携わり10年程が経ち、ようやく自分の設計だと言える物が形となってきます。達成感や喜びを感じると共に、実際に物が出来て分かる気づきや反省点などを痛感しています。

1	2	4
3		

- 中国広州市 某企業の自社ビル（現場風景）
- 中国上海市 数十棟のビル群からなるオフィスパーク（建築外観）
- 中国上海市 オフィス、商業施設、住宅からなる複合施設（開発全景）
- 中国上海市 建築外装のモックアップによる立面効果の検討（外観）

長谷川 孝文 Hasegawa, Takafumi

NIHON SEKKEI SHANGHAI Co., Ltd

出身学校：見附高等学校（新潟県）

卒業学科：建築・環境デザイン学科



外観・内観 © Photography by Kawasumi・Kobayashi Kenji Photograph Office

現在の仕事内容

クライアントとの打合せから設計業務、現場監理まで一通り行っています。他にもいくつかのプロポーザルも担当していました。現在は主に都内で公益社団法人日本アロマ環境協会の拠点施設の現場監理を担当しています。

仕事のやりがい

竣工を迎えると、達成感と充実感をとても感じます。現場は関わる人が増えていき、竣工に向けてみんなで作り上げていくことは緊張感とワクワクを兼ね備えた貴重な体験をしていると思っています。自分のこだわった点をクライアントも気に入ってくれた時は嬉しく思います。

1	2
3	4

- 木組積がガラスCWに閉じ込められたAEAJグリーンテラス—外観パース
- 11月竣工予定のAEAJグリーンテラス—現場風景
- 昨年竣工した草津きむらや—外観
- 昨年竣工した草津きむらや—内観

安達 七菜子 Adachi, Nanako
隈研吾建築都市設計事務所

出身学校：峰山高等学校（京都府）
卒業学科：建築・環境デザイン学科



現在の仕事内容

世界遺産登録を目指す佐渡。鉱山ばかりでなく、それを支えた人々の生活の場をも継承してはじめて私たちに身近な文化遺産となります。この町並みを「文化的景観」と捉え、景観の整備や建物の修理が行われています。市民をはじめ多くの人々がこの事業を調整していくのが私の仕事です。

仕事のやりがい

話し合いの中で、少しずつお互いの考え方や意見を理解できたり、よい案が生まれたりすると、心が弾みます。ふとした思い出話を地域の方から伺うと、かつてのまちの営みや生活の様子が頭の中に浮かんできます。歴史あるまちの魅力を、暮らし続けられる場としてどのようにしたら活かせるか、想いはこれにつきます。

1	2
3	4

- 鉱山町相川。約400年にわたり、さまざまな職種の人々の暮らしが営まれてきた。
- 町立ての起点となった相川上町。台地の尾根沿いに家並みが連なる。
- 砂金採取で栄えた笹川集落。石積みや水路跡など、いたるところに名残をとどめる。
- 住民の方々との意見交換（ワークショップ）。



川崎 香織 Kawasaki, Kaori

佐渡市観光振興部世界遺産推進課

出身学校：新潟江南高等学校（新潟県）

卒業学科：建築・環境デザイン学科

大学院 造形研究科 修士課程

受賞歴等：2014年日本建築学会優秀修士論文賞

NID Campus

Life 学生の生活

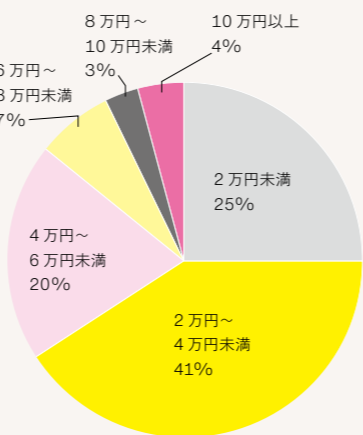


Web マガジン
NID Focus

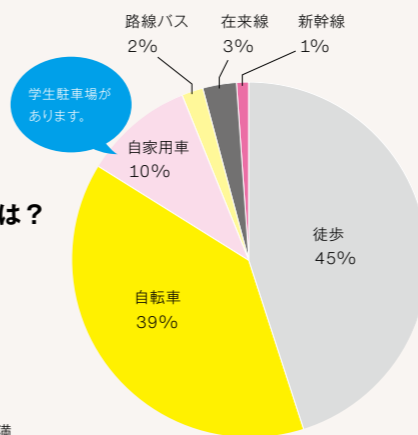
学生による
活動レポートなど



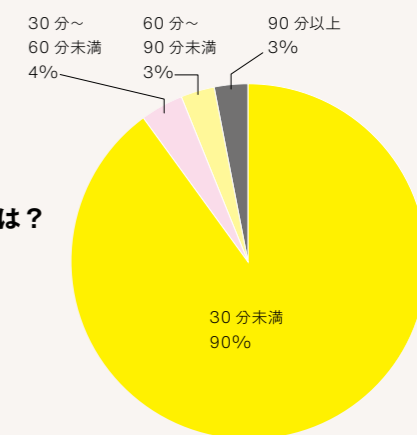
学費以外にかかる
教材費は？(年間)



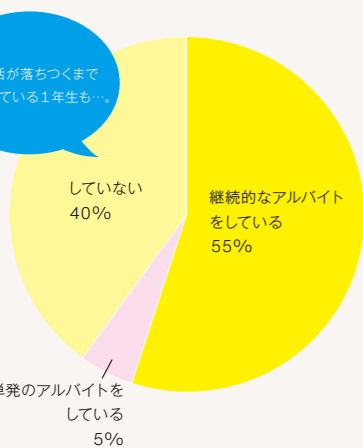
主な
通学手段は？



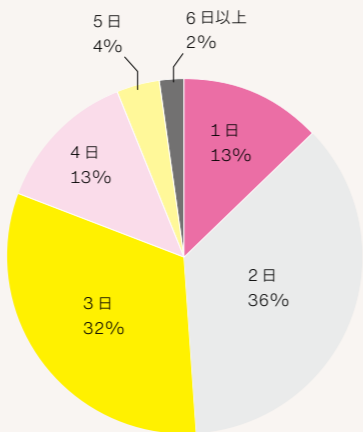
通学の
所要時間は？



アルバイトを
していますか？

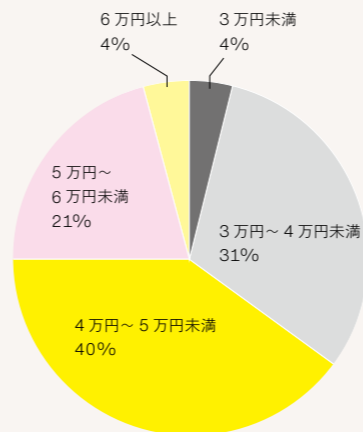


アルバイトは週平均
何日していますか？

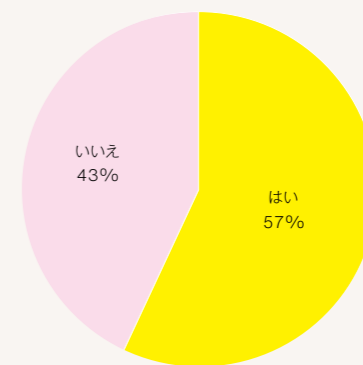


家賃の相場は？

(共益費管理費駐車場代を含む)



サークルに
入っていますか



伊藤 佑里香 Ito, Yurika

学 科：視覚デザイン学科2年
出身学校：名古屋大学教育学部附属高等学校(愛知県)
学生団体：映像サークル(Stray Children)

アルバイト

映画祭の審査員・運営スタッフ、結婚式場での映像制作、
絵画教室でのデッサンモデル

将来の目標

映像メディアに言及するような実験性と、現代アートに
チューニングを合わせなくとも楽しめる娯楽性を兼ねた
映像作品を作ること

映像に関わる仕事がしたいと思い、長岡造形大学に入学しました。
長岡という、今までの人生で全く馴染みのなかった土地で学ぶ日々は刺激的です。
今は友人と長岡火花にまつわるドキュメンタリー映画の制作を計画中です。



東京国際映画祭「MPA / DHU / TIFFCOM マスタークラス・セミナー&ピッチング・コンテスト」ファイナリスト入選時(右端が本人)



学校外の友人と有志で映画制作を行なった際の写真

ある日の
スケジュール

平日	休日
6 起床	起床
朝食	朝食
授業	授業
昼食	昼食
授業	授業
12 サークル(Stray Children)	帰宅
お風呂・夕食	自由時間
24 課題・自由制作	お風呂・夕食
就寝	就寝

ある月の
生活費

1ヶ月の収支	
収入	
アルバイト代	40000
仕送り	60000
奨学金	50000
計	150000
支出	
家賃	40000
電気代	2000
ガス代	1500
水道代	3000
通信費	5000
食費	15000
趣味	15000
計	81500

(円)



大宇根 尚平 Ohune, Shohei

学 科：視覚デザイン学科3年
出身学校：焼津中央高等学校(静岡県)
学生団体：バドミントン部、フットサル、
ワンダーフォーゲル、NID総合音楽会、
大学祭実行委員会

アルバイト

家庭教師

将来の目標

映像作家

5つのサークルを掛け持ちしています。2年次にはバドミントン部の部長をし、現在は大学祭実行委員会の副委員長をしています。身体を動かすことや音楽が好きで多くのサークルに入っていますが、サークルは高校までの部活動と違い、自由参加になるので課題やアルバイトと両立させることができます。私はいくつかのサークルに入ることによって同級生はもちろん先輩や後輩との繋がりを持つことができました。



学内ライブに出演した時の写真



自主制作 木材を使用したアクセサリ

ある日の
スケジュール

平日	休日
6 起床・朝食	起床・朝食
授業・昼食	授業
12 昼食	課題・制作・読書・サークル
授業	自由時間
18 サークル	夕食
買い物・夕食	課題
24 就寝	就寝

ある月の
生活費

1ヶ月の収支	
収入	
仕送り	80,000
アルバイト	20,000
計	100,000
支出	
家賃	38,000
食費	25,000
光熱費	7,000
交際費	15,000
計	85,000

(円)

施設



「キャンパスまるごとデザイン教材」というコンセプトのもとコレクションのように集められた名作家具や、四季折々の表情を見せるランドスケープは学生たちの創作意欲を常に刺激します。



デッサン室

新入生はここから学びをスタートします。主に基礎造形演習で使用。天井を高く、空間に広がりを持たせ、また壁面に沿って展示用レールも配置されています。



1年生アトリエ

主に基礎造形演習で使用される1年生専用のアトリエ。授業時間以外でも利用でき、1年生同士の交流の場としても活用されています。



NID ホール

バスケットボールコート1面が取れる広さを持ち、サークル活動や各種イベントなどで使用されます。



図書館

デザイン・アート関連図書を中心に蔵書数約79,000冊。個別ブースも備え、本を片手にパソコン作業なども行うことができます。



レストラン

2層吹き抜けで、開放感あふれるレストラン。景観をスクリーンのように見せる全面ガラス張り壁面が、景色の美しさを一層引き立てます。ハリウッド映画のロケ地ともなりました。



ギャラリー

1年中通して様々な展示が並ぶほか、授業作品やサークル等の作品展示空間。普段はテーブルやイス、ピアノが設置され、学生の休憩スペースとしても使用されます。



彫刻アトリエ

主に塑造と木彫を専門的に学べる設備と道具が充実。大型作品の制作にも対応できるほか、様々な表現方法に合わせ、柔軟に対応できる空間が用意されています。



捺染工房

布に型版を用いて色糊（糊に染料を加えたもの）で連続模様を染めつける専用の工房。幅1.3m×長さ9mの捺染台2基を完備しています。



プロダクトデザインアトリエ

ウェア、バッグ、帽子など、主にファッション関係を学ぶ学生たちの制作の場として利用されています。



撮影スタジオ

背景紙、スカイライト用昇降ボタン、大型照明機材などプロユースの設備を備えています。所定の講習を受けるとだれでも使用できます。



映像編集室

コンピュータ（Mac）、アニメーションスタンド、オーディオ機器を配置し、映像作品の制作・編集や映像上映で使用します。2024年からは新校舎に移転予定です。



彫金工房

彫金やジュエリー制作を行うための作業環境と幅広い機器・工具類を完備。また伝統的な鍍金を行うための金銷装置も備えています。



ガラス工房

ガラス工芸に必要な宙吹き・キルンワーク・ランプワーク・コールドワーク等の制作に必要な機材を完備しています。



鍛金・鋳起工房

金属をたたき延ばして成形する「鍛金」の専用工房。80種類以上の当て金や、熱加工のためのガスバーナー台等を完備しています。



鋳金・鋳造工房

石膏の型に溶かした金属を流し込んで形をつくる「鋳金」の専用工房。100kg可傾式熔解炉やガス窯炉、ホイストクレーン等を完備しています。



建築・環境デザインアトリエ

建築・環境デザイン学科の学生の制作スペース。アトリエ中央の木造螺旋階段は支柱がない構造で、本学卒業生が設計した隠れた名所です。



学生団体
部・サークルなど



詳細は <https://www.nagaoka-id.ac.jp/about/campus/circle/>



学生会



卒業アルバム編集委員会



大学祭実行委員会



バスケットボールサークル



NID 総合音楽会 [軽音楽]



吹奏楽部 甘菜 [吹奏楽]



merceria [手芸]



輪太鼓衆 輪太鼓舞 [和太鼓]



バレーボールサークル



DREAM SCREEN [デジタル作品]



野球



バドミントン部



演劇部 平成ぼこ



COSMONAUT [天文]



ワンダーフォーゲル



クリエイティブクラブ [マンガ]



STRAY CHILDREN [映像]



器工房 [陶芸]



N.T.C (長岡トランスポートーションクラブ)



No Wall Digger [ダンス]



サッカー・フットサルサークル



紙漉きサークル



テニスサークル



クラブハウスの中に部室や音楽スタジオがあります。

クラブハウス

※新型コロナウイルス感染症の感染予防に十分努め、活動を行っています。

大学周辺施設



新潟県立近代美術館

緑豊かな千秋が原ふるさとの森に位置する美術館。日本の近代美術の流れを見逃せる作品や19世紀の西洋美術など多くの名品を収蔵。コレクション展の他、幅広いジャンルの企画展を開催しています。



長岡リリックホール

コンサートホールとシアター、10室の練習スタジオを備えた芸術・文化の拠点。地域に根付いた文化活動の「創造の場」「発表の場」として、長岡の特性を生かしたさまざまなイベントが開催されています。



リバーサイド千秋

リバーサイド千秋・アビタ長岡店と120余りの専門店からなる大型ショッピングセンター。長岡市役所のサービスセンターや郵便局など、暮らしに役立つ施設も多数。

授業料等

造形学部

入学料 (入学時のみ)	282,000円	※長岡市内在住者は141,000円		
	前期分 (4月納付)	後期分 (10月納付)	年額	
授業料	267,900円	+	267,900円	= 535,800円
実習料	25,000円	+	25,000円	= 50,000円
合計	585,800円			

※上記の他、学生会費 (4,000円)、保護者会費 (10,000円)、校友会費 (10,000円) を毎年代理で徴収させていただきます。
※ノートパソコンの所有が必須となります。推奨モデルおよび特別販売などの詳細は合格者全員にお知らせします。

大学院修士課程

入学料 (入学時のみ)	282,000円	(長岡造形大学造形学部卒業者は免除) ※長岡市内在住者は141,000円		
	前期分 (4月納付)	後期分 (10月納付)	年額	
授業料	267,900円	+	267,900円	= 535,800円
合計	535,800円			

大学院博士(後期)課程

入学料 (入学時のみ)	282,000円	(長岡造形大学大学院修士課程修了者は免除) ※長岡市内在住者は141,000円		
	前期分 (4月納付)	後期分 (10月納付)	年額	
授業料	267,900円	+	267,900円	= 535,800円
合計	535,800円			

オープンキャンパス

NIDのオープンキャンパスに参加したことはありますか？

オープンキャンパスではNIDのことをみなさんに知っていただくために、様々なプログラムをご用意しています。

教職員、学生スタッフがみなさんをお待ちしています。



2022年 ① 7/30 (土) ② 7/31 (日)

※最新の情報は、長岡造形大学ホームページで確認してください

学生サポート

経済的サポート

優秀学生表彰

表彰式で報奨金が渡されます

優秀な学業成績を修めた学生を表彰し、報奨金を贈呈します。前年度1年間の学業成績が評価の対象となります。

高等教育の修学支援制度

2020年4月より、国が修学意欲のある学生に対し経済的な支援をする「高等教育の修学支援新制度」が始まりました。一定の基準を満たす場合に奨学金の給付に加え、入学金・授業料も減免となります。NID入学後に申し込む在学採用と、入学前に申し込む予約採用があります。予約採用については在籍する高校の先生に問い合わせてください。

※家計基準のほか学力基準があります
※詳細は日本学生支援機構のホームページを参照してください。

日本学生支援機構奨学金

(日本学生支援機構 <https://www.jasso.go.jp/>)
日本学生支援機構が実施する貸与型奨学金を紹介しています。奨学金には、NID入学後に申し込む在学採用と、入学前に申し込む予約採用があります。予約採用については在籍する高校の先生に問い合わせてください。
※在学採用については入学後に説明会を開催します。

授業料等免除

NID独自の制度

経済的理由により修学が困難で、人物および学業成績がともに優秀である学生に対し、NID独自の制度として本人の申請に基づき、予算の範囲内で授業料等の年額の半額を免除します。
※8月に募集を開始します。

国際交流事業支援奨学金

NIDと外国の大学等と締結した交流協定に基づく交流事業(またはそれと同等と学長が認める機会)に参加するため、海外渡航しようとする場合に、参加学生の渡航に要する経費の2分の1(ただし上限10万円)を支援する制度です。給付のため返還の義務はありません。

長岡造形大学校友会助成金

卒業生と在学中で組織される校友会は、学生が行う展示会等有望な活動に対して助成金を給付し、その活動を支援しています。

学業・学生生活サポート

単位互換制度

NIDに在学しながら他大学の授業を履修できる制度です。工学、経営、看護、教養など学びの幅を広げることができます。取得単位は規定範囲内でNIDの履修単位として認められます。

長岡技術科学大学・長岡大学・長岡崇徳大学
長岡工業高等専門学校・新潟工科大学・放送大学



留学制度

NIDでは海外の大学と提携を結び、交換留学や相互研究活動を推進しています。事務局では学生が海外で活動するための準備や手続きをサポートしています。

【提携大学】

- 東西大学(韓国) / 交流協定・複学位協定(大学院短期留学プログラムあり)
- 漢陽大学(韓国) / 交流協定(大学院短期留学プログラムあり)
- ハワイ大学(米国)(建築学部) / 交流協定
- ノリッチ芸術大学(英国) / 交流協定
- トリアー応用科学大学(ドイツ) / 交流協定(短期留学プログラムあり) ほか

もしもの時に...

学生教育研究災害傷害保険

(略称・学研災)(公益財団法人日本国際教育支援協会)
授業やサークル活動、学校行事・通学中の事故等でのケガに対応する保険に全学生が加入します。

学研災付帯賠償責任保険

(略称・付帯賠償)(公益財団法人日本国際教育支援協会)
正課中、学校行事中、課外活動、教育実習やインターンシップ、ボランティア活動中に他人にケガをさせたり、他人の財物を損壊してしまった場合に対する保険に全学生が加入します。

資格取得サポート

※資格取得には所定の科目を修得する必要があります。

学芸員(定員35名) 全学科の3年生以上の学生は、学芸員課程を履修し、所定の科目の単位を修学することで資格取得ができます。 全学科

一級建築士受験資格

※免許登録に必要な実務経験年数は指定科目の修得単位数により異なり、最短で2年になります。

※NIDでは、指定科目の修得単位数により大学院修士課程の2年間が実務経験として算入できます。

二級建築士受験資格

※免許登録に必要な実務経験年数は指定科目の修得単位数により異なります。

木造建築士受験資格

※受験に必要な実務経験年数は指定科目の修得単位数により異なります。

インテリアプランナー登録資格

※NIDでは、登録に必要な実務経験年数が0年(不要)に短縮されます。

一・二級建築施工管理技術検定試験受験資格

一・二級造園施工管理技術検定試験受験資格

※受験に必要な実務経験年数が、一級は3年(うち指導監督の実務経験年数1年以上)に、二級は1年に短縮されます。

RLA:登録ランドスケープアーキテクト受験資格

※ランドスケープ系研究室に所属し卒業した場合に、受験に必要な実務経験年数が3年に短縮されます。

施設・設備サポート

※新型コロナウイルスの影響により変更となる場合があります

2024年拡張整備

東京シャトルバス

東京まで往復2,000円!

往復2,000円の料金で、長岡と東京を往復する、学生専用の貸切バスです。運行は毎月1回程度。NIDを金曜の夜に出発し、翌日土曜日の夜に戻ってきます。

NaDeC BASE

新たな拠点が整備

長岡市内中心部にある、市内4大学1高専の活動拠点「NaDeC BASE」を利用することができます。各校授業、ワークショップ、デジタルファブリケーションなどさまざまな活動を実施しています。

2023年には長岡駅前に「米百俵ブレイスマライエ長岡」が誕生し、4大学1高専の新たな拠点が整備されます。



学生駐車場・駐輪場

学生駐車場は自動車約260台分の駐車スペースを用意しています。また、バイクや自転車用の駐輪場も完備しています。

ロッカーの貸与

個人で使用できるロッカーを学生に貸与します。

売店

画材を中心に、制作活動に必要な道具類は学内で買い揃えることができます。

作品展示スペース

学内には作品展示ができるスペースが多数あります。サークル活動や個人・グループで制作した作品を展示することができます。またフックやワイヤーなど展示用商品の貸し出しも行います。

レストラン

授業期間中はお昼だけでなく、夜も営業しています。授業後に制作活動やサークル活動を行う学生たちに多く利用されています。おやつ時には、スイーツやスナックを提供しています。

スポーツ施設

NIDホール(体育館)、グラウンド、テニスコートをはじめ、シャワー付きの更衣室も完備しています。

オフィスアワー・学生相談室

専任教員は、週1回オフィスアワーを設定し、学生の質問や相談に対応しています。また、学生相談室では臨床心理士が相談を受け付けています。

プロトタイプینگルーム

3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタルファブリケーション機器を使用し、多様なものづくりを実施できます。2024年に完成する新校舎の目玉として拡張整備されます。



修学特別支援室

障がいのある学生、修学上様々な困難を抱えている学生の相談窓口です。

医務室とカラダの健康相談

学生の心身の健康をサポートします。

新潟県立美術館 友の会

在学期間中、新潟県立美術館友の会に入会しています。新潟県立近代美術館、新潟県立万代島美術館の2館共通で、企画展の無料観覧券(年2枚)や割引特典などが受けられます。

8割が新潟県外
全国各地から
集まっています。

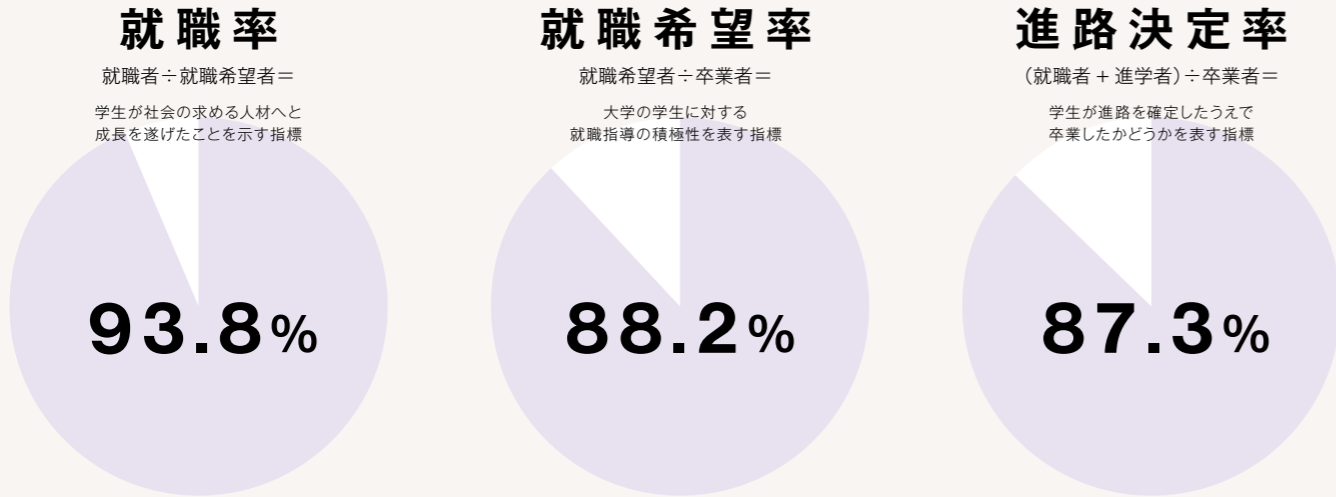
都道府県別学生数

北海道	31	青森県	25	岩手県	32	宮城県	24	秋田県	14	山形県	35
福島県	49	茨城県	31	栃木県	31	群馬県	45	埼玉県	11	千葉県	4
東京都	22	神奈川県	9	新潟県	212	富山県	62	石川県	26	福井県	18
山梨県	9	長野県	78	岐阜県	16	静岡県	47	愛知県	20	三重県	1
滋賀県	1	京都府	2	大阪府	26	兵庫県	13	奈良県	9	和歌山県	3
鳥取県	6	島根県	7	岡山県	5	広島県	13	山口県	5	徳島県	4
香川県	29	愛媛県	12	高知県	3	福岡県	8	佐賀県	5	長崎県	6
熊本県	11	大分県	4	宮崎県	14	鹿児島県	10	沖縄県	7	外国	0

2022年4月1日現在

進路

NIDで身に付けたデザインマインドやスキルは幅広い分野・職種において活かすことができ、就職先は実に多様です。キャリアデザインセンターのスタッフが学生一人ひとりとじっくり向き合い、教員と連携しながら学生が目指す進路を全力でサポートします。



高い就職率、就職希望率、進路決定率を支えるサポート体制

低学年からのキャリア教育

将来についての目標や実現のための方法を考えるキャリア教育を実施しています。
就職だけを目的とせず、将来を見つめる授業です。



2年生前期、3年生後期に学部全体のキャリア教育を行います



先輩から就職活動のこと、卒業生から仕事のことについて話を聞きます



事務局内のこのサインが目印
1年生から利用可能



マンツーマンの個別支援

個別指導体制の充実

キャリアデザインセンタースタッフで3年生全員を個別面談します。
その他、個別の進路相談から履歴書添削、面接指導まで幅広く学生を支援します。



専門家からのアドバイス



卒業生のポートフォリオ

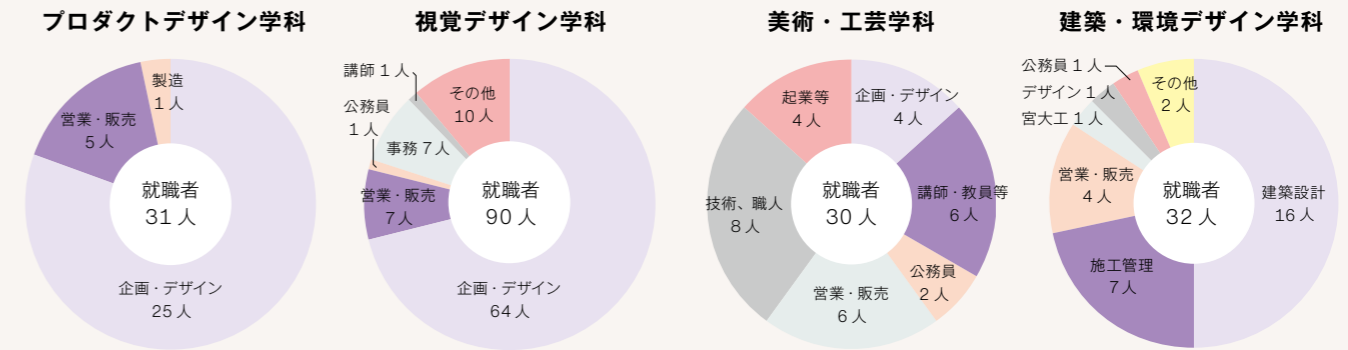
ポートフォリオ指導

デザイナーの就職活動では、企業にスキルや能力をアピールするために、作品や活動をまとめたポートフォリオ（作品集）を作ります。
専門家によるポートフォリオ講座や個別アドバイス会を複数回実施しています。
研究室の教員も学生の進路に合わせて的確に指導します。
また卒業生のポートフォリオを公開し、後輩にNIDマインドを受け継いでいます。

2022年3月卒業生の進路状況 (2022年5月1日現在) *就職者には起業等、作家・クリエイティブ活動を行うものを含む(活動実績があるもの)

	プロダクトデザイン学科	視覚デザイン学科	美術・工芸学科	建築・環境デザイン学科	合計
卒業生	36	109	36	40	221
就職希望者	34	97	30	34	195
就職者※	31	90	30	32	183
進学者	0	3	4	3	10
就職率	91%	93%	100%	94%	94%

職種別



豊富な情報量

10,000社以上の求人情報を求人検索ナビシステムにて公開しています。
また先輩たちの就職活動の記録も在学生に公開しています。



約60社の企業が集まるキャリア研究フェスが行われます



年間約100社の企業が個別に説明会を行います

多くの企業からのアプローチ

キャリア研究フェスや企業説明会で多くの企業にご協力いただいています。
また、卒業生を含め、様々な企業からデザイナーが来学し学生の就職活動をサポートします。

20年間で輩出した卒業生

4,000人超の卒業生が国内外問わず社会で活躍をしています。
企業で活躍する卒業生や起業、フリーランスとして活躍する卒業生など多岐に渡っています。



デザイナーとして企業で活躍する卒業生がポートフォリオのアドバイスをします



オープンキャンパスで企業で活躍する卒業生の様子を知ることができます

主な就職実績

2022年3月 卒業生の就職先

プロダクトデザイン学科

新潟県内
製造業
 青柳
 サイフク
 外山産業グループ

100percent
 プレイン
 吉岡徳仁デザイン事務所
 ラムスデザイン
 ランドマック

新潟県外
製造業
 アイ・オー・データ機器
 アトリエ生田
 阿部興業
 キヤノン
 コンビ
 新社工業
 ダイナパック
 バルコス
 本田技術研究所
 三菱電機
 ミヨシ
 吉田
 ヨシリツ
 リスパック

情報通信業
 富士ソフト

卸売 / 小売業
 アニエスベージャパン
 BANKAN わものや

採石業
 第一石産運輸

広告制作 / デザイン事務所 等
 arma bianca
 サンディー
 玉木新雄

視覚デザイン学科

新潟県内
製造業
 丸新総業
 吉井金型製作所
 ヨネックス

建設業
 レックス

印刷業
 高速紙工業
 タカヨシ
 新潟日报社

情報通信業
 アイテック
 新潟ソフトウェア
 ビット・エイ

卸売 / 小売業
 アークランドサカモト
 ハーモニック

アニメ
 プロダクション・アイジー

その他
 長岡造形大学
 新潟県赤十字血液センター

新潟県外
造園業
 紅陵造園

製造業
 アイリスオーヤマ
 共栄製作所

ニコン
 日本電気 (NEC)
 ヤマダイ食品

印刷業
 シンエイ東部
 東洋紙業
 tobufune とぶふね
 富山スガキ
 日刊県民福井
 日本建設新聞社
 文唱堂印刷

情報通信業
 アドバンス
 あとらす二十一
 データブロード
 ナビタイムジャパン
 ハイテックシステム
 ビズウインド
 フラー
 プロビジョン
 楽天グループ

卸売 / 小売業
 中川政七商店
 ハビラ
 ペーバル

運輸業
 日本運輸

広告制作 / デザイン事務所 等
 アイドマーケティングコミュニケーション
 アド・コマーシャル
 アド・バスカル
 あんどぶらす

ヴォイス
 ケーオーアップ
 スタイル・エッジ
 ストアハウス
 D4A
 日本アーツ
 パウ広告事務所
 blue
 プレイン
 ヘルメス
 ポップコーン
 ミウ
 リスベクト

写真 / 映像 / スタジオ等
 イマジカグループ
 WILL
 TREE Digital Studio
 ルナ・ソール

ゲーム
 アンビション
 クリエイティブハウスポケット
 サイゲームス
 G2 Studios
 セガ
 10ANTZ
 任天堂
 ハル研究所

アニメ
 トリガー
 ハイブリーアニメーションスタジオ
 ユーフォーテーブル

サービス業
 温故知新

ベンチャーバンクインフィット
 山人 -yamado

その他
 アットキヤド
 アトリエばお
 ケアパートナー
 神戸市役所
 星槎グループ
 ベストリハ

新潟県外
製造業
 イケックス工業
 今野製作所
 二上
 山岡石材工業
 吉田生物研究所

ランドスケープ
 斉藤造園

卸売 / 小売業
 AIGIS
 アミンク
 サンリキユール
 ジュエリークラフトYAMAJI
 中田図書販売
 NEW ART HOLDINGS

写真 / 映像 / スタジオ等
 TREE Digital Studio

ゲーム
 KLab

その他
 会津若松市
 アウトソーシングテクノロジー
 木曾町役場

美術・工芸学科

新潟県内
製造業
 諏訪田製作所

芸術による教育の会
 高崎財団
 童具館
 富山県立砺波総合支援学校 (教員)
 七洋船舶管理

その他
 オンアンドオングループ
 長岡商業高等学校

新潟県外
製造業
 イケックス工業
 今野製作所
 二上
 山岡石材工業
 吉田生物研究所

ランドスケープ
 斉藤造園

卸売 / 小売業
 AIGIS
 アミンク
 サンリキユール
 ジュエリークラフトYAMAJI
 中田図書販売
 NEW ART HOLDINGS

写真 / 映像 / スタジオ等
 TREE Digital Studio

ゲーム
 KLab

その他
 会津若松市
 アウトソーシングテクノロジー
 木曾町役場

建築・環境デザイン学科

新潟県内
建設業
 池田組
 植木組
 クリエイトセンター
 坂井建設
 大栄産業
 高田建築事務所

卸売 / 小売業
 コスモス薬品

設計事務所
 中川勝一建築事務所

情報通信業
 サンテック

文化財保存
 沖野工務店

卸売 / 小売業
 アレコレ

新潟県外
建設業等
 grands
 山翠舎
 塩谷建設
 大東建託
 地域まちづくり研究所
 テクノプロ・コンストラクション
 鉄建建設
 中島建設
 広島建設
 フォレストコーポレーション
 間瀬コンサルタント
 ミサワホーム北越
 夢真

サービス業
 温泉道場
 フジコー
 星野リゾート・マネジメント

その他
 いわき市

大学院

新潟県内
 多世代交流館になーナ
 地域おこし協力隊 (長岡市)
 南魚沼市立八海中学校 (教員)

新潟県外
 大塚オーミ陶業
 山陰中央新報社

過去の卒業生の就職先

家電・自動車・精密機器など

新潟県内
 浅野金属工業
 アルモ
 大原鉄工所
 倉敷機械
 コスモ・パワー
 コロナ
 システムスクエア
 ダイニチ工業
 テクノリンク
 日本精機
 フジコーポレーション
 マコー

トヨタ紡織
 ニコン
 日南
 日本無線
 パナソニック
 林テレンプ
 工機ホールディングス
 フィアローポレーション
 富士通ゼネラル
 富士フィルム
 富士フィルムビジネスイノベーション
 本田技術研究所
 森博
 ヤマハ発動機

新潟県外
 アイ・オー・データ機器
 アベックス
 いすゞ自動車
 ウィン・ディー
 エンゲイ
 オリパス
 オリオン照明
 カシオ計算機
 ケイテック
 キヤノン
 コイズミ照明
 酒井医療
 サンアロー
 シパックス
 シャープ
 JUKI
 スズキ
 SUBARU
 Ceveo
 ソニー
 ダイワツ工業
 TB カワシマ
 太平洋工業
 デンソー
 東海理化
 東芝
 TOTO
 TOYO TIRE
 トヨタ自動車
 トヨタ自動車東日本
 トヨタ車体

家具・日用品・玩具など
 アーネスト
 アクアデザインアミノ
 安達紙器工業
 アレコレ
 安中製作所
 イトーキマルイ工業
 エコエ金属
 SUS
 オークス
 兼古製作所
 川口工器
 川崎合成樹脂
 玉川堂
 ゴッドハンド
 サンク
 JEJ アステージ
 新光金属
 シンワ測定
 スリーピークス技研
 第一印刷所
 諏訪田製作所
 高橋
 高桑金属
 藤次郎
 外山産業グループ
 吉田金属工業
 和平フレイズMS

スポーツ用品
ジュエリーなど
 アールペン
 石友
 大淵銀器
 桑山
 ケイ・ウノ
 ソニー
 サンリフ
 J - o n e
 島田貴金属店
 ソラ
 ナガホリ
 ニューバランスジャパン
 水野貴金属店
 ヨネックス
 ランドマック

繊維・アパレルなど

新潟県内
 青柳
 ウメダニット
 きものプレイン
 関芳
 第一ニットマーケティング
 はぶき
 吉澤織物
新潟県外
 大塚製靴
 キャン
 ニューウェルブランズ・ジャパン
 アーツ
 住江織物
 セーレン
 第一編物
 田屋
 フォーティファイアールピーエムスタジオ
 マツオインターナショナル
 やまと
 レイアップ
 レック

スポーツ用品

新潟県内
 オンヨネ
 倉又製作所

新潟県外
 アシックス
 アルペン
 石友
 大淵銀器
 桑山
 ケイ・ウノ
 ソニー
 サンリフ
 J - o n e
 島田貴金属店
 ソラ
 ナガホリ
 ニューバランスジャパン
 水野貴金属店
 ヨネックス
 ランドマック

広告・出版・印刷
ディスプレイなど
 アズサ
 アドハウスパブリック
 アドプロダクションエム
 ヴィザップ
新潟県内
 CSコーポレイション
 島津ホールディングス
 新直
 誠見舎
 第一印刷所
 タカヨシ
 滝沢印刷・文具館タキザワ
 中央印刷
 中央製版
 デジタル・アド・サービス
 新潟印刷
 新潟日报社
 西巻印刷
 ニュース・ライン

新潟県外
 アイスオーヤマ

電通東日本

東京アドデザイン
 博達堂
 パブリシティコア
 フォーワテック・ジャパン
 富士印刷
 フジ・クリエイティブセンター
 フレーム
 プレスメディア
 北越印刷
 ほしゆう
 明昌堂
新潟県外
 朝日新聞社
 アドブレイン
 ヴォイス
 エイエイビー
 エイトブランディングデザイン
 オリコム
 温泉道場
 カイカイキキ
 カヤック
 カラフルカンパニー
 共同通信社
 共立印刷
 good design company
 グッドモーニング
 クレオ
 産業編集センター
 CDG
 ジェイアール東日本企画
 ジェイストリー
 ジェ・シー・スパーク
 スタヂオ・エニ
 タイナマイト・ブラザーズ・シンジケート
 高桑美術印刷
 たき工務
 カカクコム
 カブコン
 京都アニメーション
 グッドパッチ
 コーエーテックモホールディングス
 コナミホールディングス
 サイバーエージェント
 スカラベスタジオ

Web・映像・ゲームシステム開発など

新潟県内
 NS・コンピュータサービス
 エヌ・シー・ティ
 ケーネルワーク
 コム
 シアンス
 T e N Y サービス
 ビーアンドエム
 B S N ウェブ
 ビット・エイ
 プロメディア新潟
 UXビジョン

新潟県外
 A O I P r o .
 アクアリング
 旭プロダクション
 あとらす二十一
 インテリジェントシステムズ
 エイチチームエンターテインメント
 エヌディーキューブ
 カブコン
 京都アニメーション
 グッドパッチ
 コーエーテックモホールディングス
 コナミホールディングス
 サイバーエージェント
 スカラベスタジオ

セガ・インタラクティブ

セブン & アイ・ネットメディア
 セラク
 ZOZO テクノロジーズ
 太陽企画
 チームラボ
 千代田ビデオ
 DMM .com
 テレビ朝日クリエイト
 ナビタイムジャパン
 パンタイムコムホールディングス
 パンタイムコムスタジオ
 日本一ソフトウェア
 ピラミッドフィルムクアドラ
 プロダクション・アイジー
 MAPPA
 ミクシィ
 メンバーズ
 ヤパー
 ユーフォーテーブル
 リベル・エンタテインメント
 ワオ・ワールド

食品加工など

新潟県内
 岩塚製菓
 亀田製菓
 三幸製菓
 新潟味のれん本舗
 ブルボン
 美松
 吉乃川

新潟県外
 伊那食品工業
 ルピシア

設計事務所など

新潟県内
 キューブデザイン
 グリーンシグマ
 高田建築事務所
 細貝建築事務所

新潟県外
 梓設計

上山貞子ランドスケープデザイン研究所

隈研吾建築都市設計事務所
 住友林業緑化
 高島屋スペースクリエイツ
 積水ハウス
 大東建設ハウジング
 大東建託
 大和ハウス工業
 ナガワ
 日本総合住生活
 ハウステック
 日比野設計
 ボラス
 三井ホーム
 三井ホームデザイン研究所
 LIXIL

建設など

新潟県内
 阿部建設
 植木組
 大石組
 小柳建設
 開発技研
 加賀田組
 額城建工
 恒樹園新潟
 第一建設工業
 ダイエープロビス
 永井工業
 福田組
 本間組
新潟県外
 岩塚製菓
 亀田製菓
 三幸製菓
 新潟味のれん本舗
 ブルボン
 美松
 吉乃川

住宅建築・不動産など

新潟県内
 越後さんとう農業協同組合
 えちご上越農業協同組合
 越後ながおが農業協同組合
 小千谷市
 柏崎農業協同組合
 金沢商工会議所
 起業支援センターながおが
 佐達市
 佐達農業協同組合
 市民協働ネットワーク長岡
 上越市
 中越防災安全推進機構
 燕三条地場産業振興センター
 燕市

新潟県外
 アサヒアレックスホールディングス
 アンドクリエイト
 イシカワ
 イフコムハウス新潟
 SD 建築研究所
 重川材木店
 坂井建設
 ナレッジライフ
 能建
 ハーバーハウス
 プラスパー・トム

ミサワホーム北越

新潟県外
 セキスイハイム信越
 積水ハウス
 大東建設ハウジング
 大東建託
 大和ハウス工業
 ナガワ
 日本総合住生活
 ハウステック
 日比野設計
 ボラス
 三井ホーム
 三井ホームデザイン研究所
 LIXIL

信員・文化財保存

新潟県内
 開志専門職大学
 新潟デザイン専門学校
新潟県外
 角川ドワンゴ学園

その他

新潟県内
 アクシアルリテイリング
 アークランドサカモト
 コメリ
 長岡信用金庫
 新潟交通
 ワタナベグループ
新潟県外
 温泉道場
 タイター
 ディップ
 天坊
 ネクスステージ
 ノジマ
 東日本旅客鉄道
 フェリシモ
 マイナビワークス
 ユザワ商事

公務員・特殊法人など

新潟県内
 越後さんとう農業協同組合
 えちご上越農業協同組合
 越後ながおが農業協同組合
 小千谷市
 柏崎農業協同組合
 金沢商工会議所
 起業支援センターながおが
 佐達市
 佐達農業協同組合
 市民協働ネットワーク長岡
 上越市
 中越防災安全推進機構
 燕三条地場産業振興センター
 燕市



二輪デザイナー 株式会社本田技術研究所 (埼玉県)

大重 亘輝

プロダクトデザイン学科※
出身学校：浜松学芸高等学校 (静岡県)



企業・職種を志望した理由

機能部品の集合体という二輪デザインの魅力に惹かれた事と、人々の足となるコミュニケーターから世界一を競うスポーツバイクに至るまで幅広く手がけている会社である事、陸上のみならず海や空に至るまでフィールドにこだわらず商品・サービスを展開している事が志望理由でした。

NIDで身に付いた力

ものごとを観察し、よく考えて、デザインとして表現する基礎的な能力を養えました。そしてデザインに必須である「なぜ? どうして?」という姿勢やものごとを測る様々なものさしを得られました。

私の“デザイン”

自分のそばに置いておきたいような「遊び心」を感じるデザインを目指しています。格好良い製品、可愛い製品いずれにも所有してくれた方にお気に入りのポイントを見いだしてもらえるようなデザインを大切にしていきたいです。



デザイナー 任天堂株式会社 (京都府)

岩澤 海里

視覚デザイン学科※
出身学校：太田女子高等学校 (群馬県)



企業・職種を志望した理由

大学では特に3DCGアニメーションを中心に制作していました。進路も同じ方向で進みたいと考えていたので、自然と目指す業界は絞られていきました。また、幅広い人々を楽しませる仕事がしたいと考えていたこともあり、これらの条件に最も近いのはどこかと取捨選択していきました。そして最終的にこの業界に挑戦する決断に至りました。

NIDで身に付いた力

作品制作の本質を見抜く力です。この大学は作品のコンセプトを特に重要視していると感じます。クオリティの高さや最先端技術よりも人を惹きつけるものは何か、4年間の課題制作で自分なりに整理できた気がします。

私の“デザイン”

「作品に込めた思いを見る人いかに伝えられるか」はデザインするにあたってよく意識しています。その上で、見る人が思わず笑顔になってしまうような仕掛けをできるだけたくさん仕込ませることにデザインの面白さを感じています。



デザイナー KLab 株式会社 (東京都)

天野 すみれ

美術・工芸学科
出身学校：北越高等学校 (新潟)



企業・職種を志望した理由

昔から絵を描くことを仕事にしたいという夢がありました。この企業でなら、これまでの作品制作で培った力を活かすことができ、更なる技術向上の為に様々な実践経験を積むことができそうだと思います。今回は私1人の力だけでなく会社の仲間と協力して、皆さんを感動させられるコンテンツを作りたいと思っています。

NIDで身に付いた力

自身の専攻していた絵画だけでなく、他の分野にも興味を持つ機会があったり、他学科の学生とも交流しやすかった様に感じています。興味の幅を広く持って自身の制作に繋げる柔軟さを身に付けられたと思います。

私の“デザイン”

「相手の心を温かくして、より素敵で楽しい人生を送ってもらおう」ことが私にとってのデザインだと考えています。人生を豊かにさせる作品が沢山の人の心に届くように、日々努力していきたいと思っています。



Technical Meister コース (Facility Management) 株式会社星野リゾート・マネジメント (東京都)

楠本 彩音

建築・環境デザイン学科
出身学校：甲南女子高等学校 (兵庫県)



企業・職種を志望した理由

私は自分の専攻とは別に観光業界に関心を持っていました。この会社でなら4年間で養った建築・環境に対する学びを憧れの観光業界のフィールドで活かすことができると考え志望しました。また長期的に地に足のついた自己成長を望んでいるため、1年間という十分な研修期間があり新人教育に力を入れている点も魅力です。

NIDで身に付いた力

チームで1つのことを成し遂げる力です。学生のうちは自分の好きなデザインを自由に作品に落とし込むことができますが、社会に出てからはそうはいきません。社会人に必要な協調性の基盤が4年間で身についたと感じています。

私の“デザイン”

自分の専門分野にこだわらず、物事に対して多角的な視点から向き合うのが私のデザインです。まだまだ未熟ですが、今後も様々な経験を重ね失敗を繰り返しながら、幅広い知識を身に付けていきたいです。

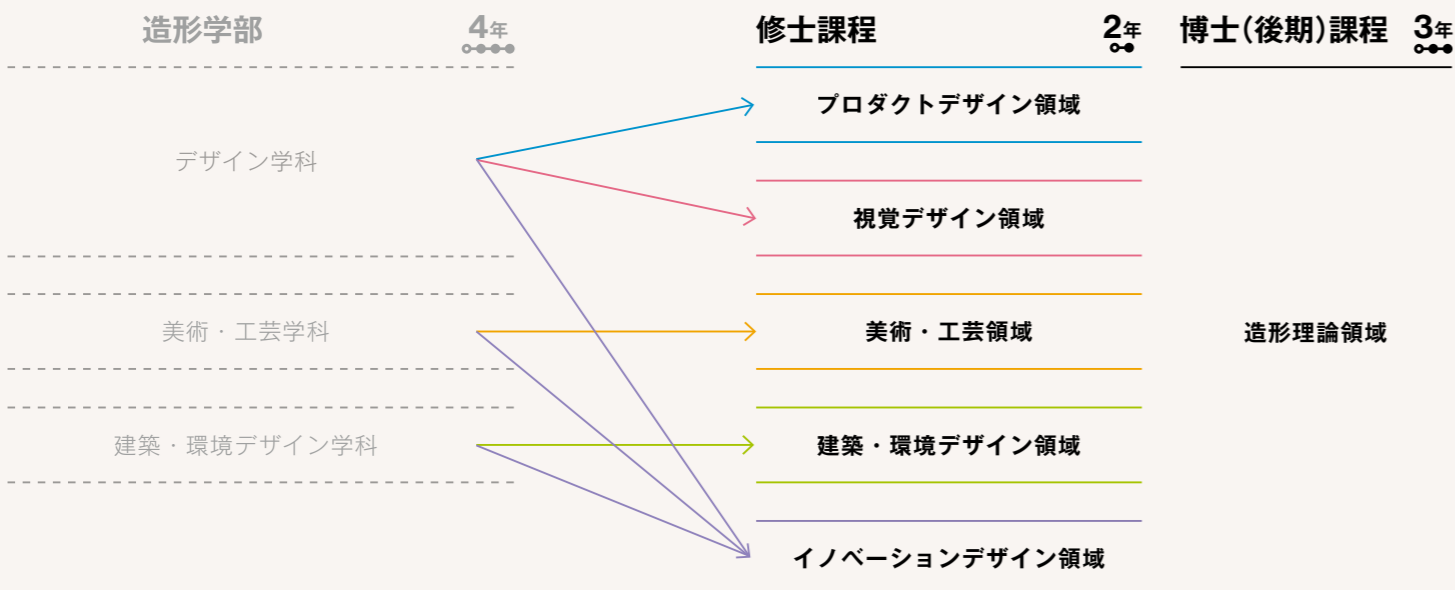
大学院

Graduate School of Design



壊す

実践する  創る



イノベーションデザイン領域では、地域おこし協力隊制度を活用した「イノベーター育成プログラム」(いのプロ)を実施しています。詳しくは <https://www.nagaoka-id.ac.jp/postgraduate/innopro/> をご覧ください。いのプロは、現役の大学院生が長岡市の地域おこし協力隊員となり、長岡の地域課題や行政ミッションに寄与する活動を通じて修士研究を行います。



既存のモノやコト、概念を壊し、
新たな価値を創り、実践できる「場」が大学院です。



留学

大学院に在籍したまま休学することなく、半年から1年間の留学が可能です。提携しているデザイン分野の専門大学で、現地教員の指導のもと最先端の研究活動に取り組むことができます。

※新型コロナウイルスの影響により、実施が難しい場合があります。



プロトタイピング



地域特別プロジェクト演習

長岡造形大学大学院では、社会人、外国人留学生を含む多様な学生を受け入れています。入学試験の詳細はホームページをご覧ください。

教員紹介

学長
馬場 省吾
Baba, Shogo



専門分野/金属工芸(鍛金造形) 現在の研究課題/金属工芸技法による、素材と造形の展開、及びその可能性
学歴等+資格/東京藝術大学大学院美術研究科鍛金専攻
修士課程修了 学位/修士(美術)

デザイン学科
阿部 充夫
Abe, Mitsuo



専門分野/写真 現在の研究課題/写真を使用した画像
表現、カラーマネージメント 学歴等+資格/東京写真
専門学校商業写真科

デザイン学科
天野 誠
Amano, Makoto



専門分野/グラフィックデザイン(エディトリアルデザイン) 現在の研究課題/エディトリアルデザイン 学
歴等+資格/専門学校桑沢デザイン研究所グラフィック
デザイン研究科

デザイン学科
**アンドリュー
バン ゴーサム**
Andrew Van Goethem



専門分野/TESOL- Teaching English to Speakers
of Other Languages 現在の研究課題/ Fossilization : "Empty
Categories" Assisting, Larry Selinker (England)
学歴等+資格/ TESOL, Temple University,
Tokyo, Japan 1998 学位/ Masters Degree

デザイン学科
菊池 加代子
Kikuchi, Kayoko



専門分野/テキスタイルデザイン(織) 現在の研究課題
/ダマスク織機を用いた作品制作、柄尾軸アーカイブの
構築、[長岡造形大学草木染色図鑑]作成、馬毛織復元
研究 学歴等+資格/多摩美術大学デザイン科染織専攻
学位/学士(芸術)

デザイン学科
齋藤 和彦
Saito, Kazuhiko



専門分野/プロダクトデザイン 現在の研究課題/パーソナル
トランスポートとその造形表現手法、地
産地消型モビリティの社会実装 学歴等+資格/武蔵
野美術大学造形学部工芸工業デザイン学科 学位/学士
(造形)

デザイン学科
境野 広志
Sakaino, Hiroshi



専門分野/工業デザイン 現在の研究課題/地域のパート
ナーシップデザイン 学歴等+資格/千葉大学大学院
工学研究科修士課程修了 学位/修士(工学)

デザイン学科
鈴木 均治
Suzuki, Kinji



専門分野/テキスタイルデザイン(染色) 現在の研究
課題/型紙捺染におけるマチエールの研究 学歴等+
資格/東京造形大学造形学部デザイン学科 学位/学
士(造形)

デザイン学科
土田 知也
Tsuchida, Tomoya



専門分野/工業デザイン 現在の研究課題/プロダクト
デザイン全般、中小企業におけるデザインの導入につ
いて 学歴等+資格/千葉大学大学院工学研究科修士課程
学位/修士(工学)

デザイン学科
長瀬 公彦
Nagase, Kimihiko



専門分野/グラフィックデザイン、イラストレーション、
ヴィジュアル・アート 現在の研究課題/視覚表現の可
能性の探求 学歴等+資格/東京藝術大学美術学部デザ
イン科、School of Visual Arts, Fine Art科(N.Y.,
U.S.A) 学位/学士(芸術)、Bachelor of Fine Art

デザイン学科
増田 譲
Masuda, Yuzuru



専門分野/プロダクトデザイン 現在の研究課題/
3DCAD 3D プリンターを活用したパーソナル・ファブ
リケーション、新しい3D入力デバイスの研究 学歴等
+資格/多摩美術大学デザイン科立体デザイン専攻プロ
ダクト専修卒業、慶応義塾大学政策・メディア研究科後
期博士課程中退 学位/学士(芸術)

デザイン学科
松本 明彦
Matsumoto, Akihiko



専門分野/写真 現在の研究課題/写真を用いたアート
表現 学歴等+資格/武蔵野美術大学造形学部基礎デザ
イン学科、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
後期博士課程修了 学位/学士(造形)、博士(メディア
デザイン学)

デザイン学科
水川 毅
Mizukawa, Takeshi



専門分野/広告、マーケティング 現在の研究課題/企
業のDX(デジタル・トランスフォーメーション) 学歴
等+資格/東京大学大学院学際情報学府修士課程修了、
東京大学大学院工学系研究科先端学際工学専攻博士課程
単位取得退学 学位/修士(学際情報学)

デザイン学科
山本 敦
Yamamoto, Atsushi



専門分野/グラフィックデザイン、広告全般、ブラン
ディング 現在の研究課題/地域資源を活用したブラン
ディングデザインの可能性の探求 学歴等+資格/専門学
校桑沢デザイン研究所グラフィックデザインII科

デザイン学科
**ヨールグ
ビューラ**
Jörg Bühler



専門分野/映像、マルチメディア、アート 現在の研究
課題/1. 映像とアニメーション、アートの制作、2. 上
映会場を含めてアートや文化スペースの設置 学歴等+
資格/パーゼル美術学校芸術教育専攻(スイス)、高等芸
術教員免許取得 学位/Masters Degree

デザイン学科
金澤 孝和
Kanazawa, Takakazu



専門分野/プロダクトデザイン 現在の研究課題/プロ
ダクトデザイン・必然から導かれるデザインの在り
方について、小規模伝統的産地の活路を開くために最
適な支援システムの構築 学歴等+資格/東京造形大
学造形学部デザイン学科 学位/学士(造形)

デザイン学科
金山 正貴
Kanayama, Masaki



専門分野/プロダクトデザイン、インタラクションデザ
イン・ユニバーサルデザイン 現在の研究課題/UX デ
ザインプロセスと情報機器・ロボットデザイン 学歴等
+資格/千葉大学工学部工業意匠学科、東京大学大学院
学際情報学府先端表現情報学博士課程在学中 学位/学
士(工学)

デザイン学科
金石 浩一
Kaneishi, Koichi



専門分野/ファッションデザイン 現在の研究課題/現
代におけるファッションというカテゴリーの新しい表
現。 学歴等+資格/文化服装学院デザイン専攻科 学
位/専門士(服飾)

デザイン学科
吉川 賢一郎
Kikkawa, Kenichiro



専門分野/グラフィックデザイン 現在の研究課題/
ヴィジュアルコミュニケーションデザインに於ける機
能美と形態美の探究、本質を見極めたヴィジュアルア
イデアの発想と表現についての研究、地域における
ブランディングデザインの効果的な活用についての研究
学歴等+資格/多摩美術大学美術学部デザイン科グラ
フィックデザイン専攻 学位/学士(芸術)

デザイン学科
金 峯 洙
Kim, Bongsu



専門分野/グラフィックデザイン、紋章・しるし文化 現
在の研究課題/伝統的なしるし文化に基底した地域の内
発的発展の探求 学歴等+資格/千葉大学大学院工学研
究科デザイン科学専攻博士課程 学位/博士(学術)

デザイン学科
徳久 達彦
Tokuhisa, Tatsuhiro



専門分野/コミュニケーションデザイン、企画、UI、
UX、Web デザイン 現在の研究課題/コミュニケー
ションで誰かの世界をHAPPYに更新する提案 学歴
等+資格/デジタルハリウッド大学大学院 デジタル
コンテンツ研究科 デジタルコンテンツ専攻 学位/
修士(デジタルコンテンツマネジメント)

デザイン学科
平原 真
Hirahara, Makoto



専門分野/メディアアート、インタラクションデザイン
現在の研究課題/電子制御機械による生き物らしさの模
索 学歴等+資格/長岡造形大学造形学部産業デザイン
学科視覚デザインコース 学位/学士(造形)

デザイン学科
真壁 友
Makabe, Tomo



専門分野/デジタルファブリケーション、メディアア
ート 現在の研究課題/デジタルファブリケーション、メ
ディアアート、キネティックアート 学歴等+資格/東
北学院大学大学院工学研究科応用物理学専攻 学位/修
士(工学)

デザイン学科
御法川 哲郎
Minorikawa, Tetsuro



専門分野/グラフィックデザイン、イラストレーション、
ポスターアート 現在の研究課題/イラストレーション、
ポスターアートにおける表現 学歴等+資格/多摩美術
大学 美術学部 グラフィックデザイン学科 学位/学士
(芸術)

デザイン学科
山田 博行
Yamada, Hiroyuki



専門分野/写真映像 現在の研究課題/写真的アプロ
ーチの映像表現の探求。ドローンのフライトプランによる
空中モーションコントロールシステムにおける映像合成
技術と視覚表現の可能性。 学歴等+資格/武蔵野美術
大学造形学部映像学科 学位/学士(造形)



教員の活動や
学生との取り組みなど

Web マガジン
NID Focus

デザイン学科

池田 享史
Ikeda, Takafumi

助教



専門分野／アートディレクション・広告など 現在の研究課題／デザインと創造、ソーシャルデザインについて 学歴等+資格／武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科 学位/学士(造形)

美術・工芸学科

市川 治郎
Ichikawa, Jiro

教授



専門分野／美術教育、彫刻制作、学校経営 現在の研究課題／これからの芸術教育、美術館と学校の連携、彫刻で伝えるところ 学歴等+資格／東京学芸大学教育学部 学位/学士(教育)

美術・工芸学科

遠藤 良太郎
Endo, Ryotaro

教授



専門分野／絵画 現在の研究課題／絵画と言語。藝術の役割、社会と人類について。絵画論。 学歴等+資格／東京藝術大学大学院博士課程(後期)美術研究科絵画専攻(油画) 学位/博士(美術)

美術・工芸学科

菅野 靖
Kanno, Yasushi

教授



専門分野／「彫金」 現在の研究課題／「彫金」って？ 学歴等+資格／東京藝術大学大学院美術研究科彫金専攻修了 学位/修士(美術)

美術・工芸学科

竹田 進吾
Takeda, Shingo

教授



専門分野／教育史、教育制度論、教育課程論、教育方法論 現在の研究課題／明治期歴史教科書史、戦後学校給食制度史、社会科教育 学歴等+資格／東北大学大学院教育学研究科博士課程後期 学位/博士(教育学)

美術・工芸学科

岡谷 敦魚
Okano, Atsuwo

准教授



専門分野／油彩、版画(銅版、リトグラフ、木版、シルクスクリン) 現在の研究課題／現代絵画の可能性の探求 学歴等+資格／武蔵野美術大学造形学部油絵学科版画コース銅版画専攻、東京藝術大学大学院美術研究科芸術学美術教育専攻 学位/修士(美術)

美術・工芸学科

小林 花子
Kobayashi, Hanako

准教授



専門分野／彫刻 現在の研究課題／木を基本素材とした立体表現の探求、美術の社会へのかかわりと可能性の探求 学歴等+資格／武蔵野美術大学造形学部彫刻学科、愛知県立芸術大学大学院美術研究科彫刻専攻修了 学位/修士(芸術)

美術・工芸学科

中村 和宏
Nakamura, Kazuhiro

准教授



専門分野／ガラス工芸 現在の研究課題／持続可能な社会に於ける、廃ガラス素材による、造形からの展開と可能性の探求 学歴等+資格／財団法人金沢卯辰山工芸工房 工房技術研究員

美術・工芸学科

長谷川 克義
Hasegawa, Katsuyoshi

准教授



専門分野／金属工芸(鋳金) 現在の研究課題／鋳金技法による器物造形の探求および古代鋳造技術の研究 学歴等+資格／東京藝術大学大学院美術研究科修士課程工芸専攻(鋳金)修了 学位/修士(美術)

美術・工芸学科

藪内 公美
Yabuuchi, Kumi

助教



専門分野／金属工芸(銀金) 現在の研究課題／銀金技法による金属造形表現、湯床拭き技法による金属材料の可能性、アート視点による創造性を探る研究 学歴等+資格／金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科博士後期課程美術工芸専攻工芸研究領域金工分野(銀金)修了 学位/博士(芸術)

建築・環境デザイン学科

佐藤 淳哉
Sato, Junya

教授



専門分野／建築設計 現在の研究課題／建築における木文化の実践的探求 学歴等+資格／早稲田大学大学院理工学研究科修士課程、一級建築士 学位/修士(工学)

建築・環境デザイン学科

菅原 浩
Sugahara, Hiroshi

教授



専門分野／比較文化論、表象文化論 現在の研究課題／東西思想の比較研究、哲学と文学の融合的表現、外国語学習法 学歴等+資格／東京大学大学院総合文化研究科比較文学・比較文化専攻博士課程 学位/修士(学術)

建築・環境デザイン学科

平山 育男
Hirayama, Ikuo

教授



専門分野／建築史 現在の研究課題／住居史、民家史、近世社寺建築、近代建築技術史、文化財の保存・修復 学歴等+資格／早稲田大学大学院理工学研究科建設工学専攻博士課程 学位/博士(工学)、博士(造形)

建築・環境デザイン学科

森 望
Mori, Nozomu

教授



専門分野／ディスプレイデザイン 現在の研究課題／展示デザインの基礎データに関する研究 学歴等+資格／多摩美術大学美術学部建築科、一級建築士 学位/修士(芸術)

建築・環境デザイン学科

山下 秀之
Yamashita, Hideyuki

教授



専門分野／建築意匠 現在の研究課題／るくるまるくる研究、および里環(里山×里川×里海)での建築展開 学歴等+資格／独シュテール造形芸術大学建築学科、東京工業大学大学院修士課程修了、一級建築士事務所山下研究室共同主宰 学位/修士(工学)

建築・環境デザイン学科

渡邊 誠介
Watanabe, Seisuke

教授



専門分野／都市計画・観光とまちおこし 現在の研究課題／発展途上国都市計画理論、地方中小都市の中心市街地活性化、観光とまちおこし 学歴等+資格／東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻博士課程 学位/博士(工学)

建築・環境デザイン学科

柏原 信幸
Kashiwabara, Nobuyuki

准教授



専門分野／エコロジカル・ランドスケープ 現在の研究課題／人と自然の関わり方 学歴等+資格／南九州大学園芸学部造園学科 学位/学士(農学)

建築・環境デザイン学科

白鳥 洋子
Shiratori, Yoko

准教授



専門分野／建築史、意匠、建築設計 現在の研究課題／19世紀フランスの建築における近代性の萌芽、芸術と技術の同時性、再生改修 学歴等+資格／東京大学大学院工学系研究科博士課程修了、パリ第一大学(バンテオン=ソルボンヌ)DEA課程修了、エコール・ダルシテクチュール、パリ・ヴァレレットDPLG課程修了(フランス政府給費留学生)、東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了、一級建築士、フランス政府公認建築家 学位/博士(工学)

建築・環境デザイン学科

津村 泰範
Tsumura, Yasunori

准教授



専門分野／建造物保存再生計画・設計、近現代建築・都市史 現在の研究課題／建築保存継承技術・手法・制度・理念、文化財や歴史的建造物を活かしたまちづくり、リノベーションまちづくり 学歴等+資格／東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了、一級建築士・既存住宅状況調査技術者 学位/修士(工学)

建築・環境デザイン学科

羽原 康成
Habara, Yasunari

准教授



専門分野／建築設計、インテリアデザイン、環境心理学、地域研究 現在の研究課題／環境配慮的な社会を目指す活動に関する研究、建築空間やインテリア及び植物が人間の意識や行動に与える影響に関する研究、空間を使う人間の意識や行動に配慮した計画のあり方に関する研究、他 学歴等+資格／京都府立大学大学院生命環境科学研究科環境科学専攻博士後期課程 研究指導・単位取得認定退学 学位/博士(学術)

建築・環境デザイン学科

福本 壘
Fukamoto, Rui

准教授



専門分野／コミュニティデザイン、防災まちづくり、教育方法と教材の開発 現在の研究課題／人をつなぐ方法論、企業貢献、都市をとかす空き空間の活用と再生 学歴等+資格／東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻博士課程修了 専門社会調査士 学位/博士(工学)、修士(環境学)

建築・環境デザイン学科

与那嶺 仁志
Yonamine, Hitoshi

准教授



専門分野／建築構造 現在の研究課題／構造デザイン、空間構造、トータル・デザイン 学歴等+資格／日本大学理工学部建築学科卒業 一級建築士・構造設計一級建築士 学位/博士(工学)

建築・環境デザイン学科

北 雄介
Kita, Yusuke

助教



専門分野／建築・都市計画 現在の研究課題／都市の様相論、街歩き、デザインプロセス論 学歴等+資格／京都大学大学院工学研究科建築学専攻博士課程、一級建築士、宅地建物取引士 学位/博士(工学)

大学院

小松 佳代子
Komatsu, Kayoko

教授



専門分野／教育哲学、美術教育 現在の研究課題／Arts-Based Research、美術教育と市民性教育、制作者の理論研究方法論 学歴等+資格／東京大学大学院教育学研究科博士課程 単位取得退学 学位/博士(教育学)

大学院

森本 康平
Morimoto, Kohei

准教授



専門分野／デジタルファブリケーション、プロトタイプング、マテリアル工学、エコデザイン 現在の研究課題／地域のバイオマス資源を活用した積層造形技術に関する研究、粘土3Dプリンターを活用した積層造形技術に関する研究、パーソナルファブリケーション普及のためのデザインツールに関する研究 学歴等+資格／東京大学大学院工学系研究科マテリアル工学専攻修士課程 学位/修士(工学)

大学院

板垣 順平
Itagaki, Jumpei

助教



専門分野／Experience Design Thinking、Contextualized Innovation、Design Based Learning、デザイン思考、サービスデザイン、人間中心デザイン、デザイン人類学、地域連携 現在の研究課題／地域連携におけるDesign Based Learningの実践、経験知を基盤とするデザイン思考を活用した問題発見・解決プロセスの構築 学歴等+資格／大阪芸術大学大学院芸術文化学専攻後期課程修了 学位/博士(芸術文化学)

名誉教授

上山 良子
鎌田 豊成
川崎 晃義
木村 勉
熊井 恭子
洪 起
後藤 哲男
小林 誠
豊口 協
平井 邦彦
森田 守
宮澤 智士
和田 裕

客員教授

伊藤 滋
隈 研吾
宮田 亮平
渡邊 定夫

入試情報

※詳細は学生募集要項をご確認ください。

総合型選抜

募集定員 造形学部60人
(デザイン学科39人、美術・工芸学科8人、建築・環境デザイン学科13人)
上記定員のうち地域優先枠9人(学科不問) 優先枠についてはページ最下段参照

出願期間 2022年9月9日(金) - 16日(金)

試験日 1次試験:2022年10月2日(日)
2次試験:2022年10月23日(日)

選考方法 1次試験:出願書類(志望理由書、自己アピール用紙)、課題制作(150分)を総合して判定する
2次試験:人物評価(面接、調査書)、1次試験結果による総合評価

合格発表 1次試験:2022年10月7日(金)
2次試験:2022年11月1日(火)

※大学入学共通テストは課しません

学校推薦型選抜

募集定員 造形学部 40人
(デザイン学科26人、美術・工芸学科5人、建築・環境デザイン学科9人)
上記定員のうち地域優先枠5人 専門高校優先枠4人、本学同系統優先枠4人(学科不問)

出願期間 2022年11月9日(水) - 15日(火)

試験日 2022年11月26日(土)(美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科)
2022年11月27日(日)(デザイン学科)

出願資格 次の条件をすべて満たす者
①高等学校もしくは中等教育学校を2023年3月卒業見込みの者、または通常の課程による12年の学校教育を2023年3月修了見込みの者
②学校長の推薦を受けた者
③調査書における「全体の学習成績の状況」が3.5以上の者
※高等学校単位の出願数制限はありません

選考方法 提案書(文章と図・絵による)、人物評価(面接、調査書)、出願書類(志望理由書、自己アピール用紙)による総合評価

合格発表 2022年12月2日(金)

※大学入学共通テストは課しません

一般選抜 試験科目は次ページ「一般選抜科目選択・配点表」参照

【前期日程】

募集定員 前期日程 造形学部100人
(デザイン学科65人、美術・工芸学科13人、建築・環境デザイン学科22人)
選択区分(選択A、選択B) 別定員設定はありません
上記定員のうち地域優先枠4人(学科不問)

出願期間 2023年1月23日(月) - 2月3日(金)

試験日 2023年2月25日(土)

選考方法 大学入学共通テスト、個別学力検査、出願書類(調査書※・自己アピール用紙)の成績を合計して判定
※調査書が発行されない受験生においては自己アピール用紙を20点とします

合格発表 2023年3月3日(金)

【中期日程】

募集定員 中期日程 造形学部30人
(デザイン学科20人、美術・工芸学科4人、建築・環境デザイン学科6人)
上記定員のうち地域優先枠2人(学科不問)

出願期間 2023年1月23日(月) - 2月3日(金)

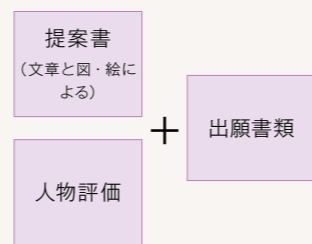
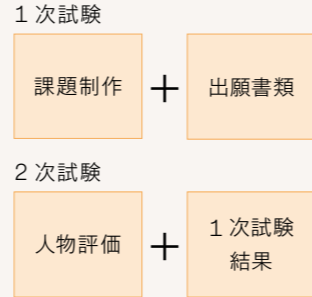
試験日 2023年3月8日(水) デザイン学科
2023年3月9日(木) 美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科

選考方法 大学入学共通テスト、学科別個別学力検査の成績を合計して判定

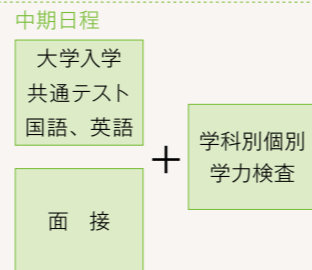
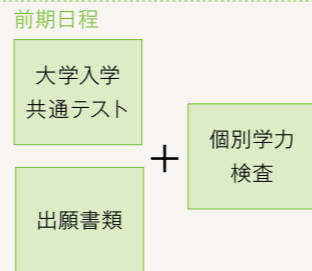
合格発表 2023年3月20日(月)

優先枠について

地域優先枠:長岡地域定住自立圏(長岡市、小千谷市、見附市、出雲崎町)内高等学校在籍(卒業)者または長岡地域定住自立圏在住者の優先枠
専門高校優先枠:工業、商業、農業等の専門教育を主とする学科在籍者の優先枠
本学同系統優先枠:デザイン、美術、建築等、本学と同系統の専門教育を行う科、コース在籍者の優先枠(調査書の学科欄で確認できる場合に限る)



※「提案書」(文章と図・絵による)は本学で実施する試験科目の名称です。試験内容は「2023年度長岡造形大学入学試験模擬問題」参照



一般選抜 科目選択・配点表

日程	大学入学共通テストの利用教科・科目等				個別学力検査		出願書類	合計	
	教科	科目等	配点	得点換算、条件等	科目	配点			
前期日程	選択A	国語	「国語」	出願時に2科目を選択する ただし、 数学からは1科目のみ	100点 (200点満点を100点満点に換算する)	「平面構成」 「鉛筆描写」 から1科目 選択	300点	調査書※ 10点 自己アピール用紙 10点	520点
		外国語	「英語」 リーディング、リスニング 全て	リーディング50点 (100点満点を50点満点に換算する) リスニング50点 (100点満点を50点満点に換算する)					
		数学	「数学Ⅰ・数学A」または 「数学Ⅱ・数学B」どちらか 1科目	1科目 100点 合計 200点					
	選択B	国語	「国語」	必須 1科目 100点 合計 200点	100点 (200点満点を100点満点に換算する)	「提案書」 (文章と図・絵による)	100点	調査書※ 10点 自己アピール用紙 10点	520点
		外国語	「英語」 リーディング、リスニング 全て		リーディング50点 (100点満点を50点満点に換算する) リスニング50点 (100点満点を50点満点に換算する)				
		地理歴史	「世界史A」「世界史B」 「日本史A」「日本史B」 「地理A」「地理B」	* 得点上位 2科目を 大学が選 択する 200点	100点 第1解答科目に限る				
		公民	「現代社会」「倫理」「政治・ 経済」「倫理、政治・経済」		100点				
		数学	「数学Ⅰ・数学A」	* 100点	100点				
			「数学Ⅱ・数学B」		100点				
	理科	「物理基礎」「化学基礎」 「生物基礎」「地学基礎」	* 100点	100点 2科目の合計点を1科目分 として扱う					
「物理」「化学」「生物」「地学」		100点 第1解答科目に限る							
中期日程	全学科共通必須科目	国語	「国語」	全学科 必須 1科目 100点 合計 200点	100点 (200点満点を100点満点に換算する)	「面接」	200点	—	500点
		外国語	「英語」 リーディング、リスニング 全て						
	学科別試験	学科	大学入学共通テスト	個別学力検査					
	デザイン学科	得点上位1科目を 大学が選択する (前期日程 選択Bの科目表 のうち*を付した枠内の科 目に限る)	100点	地理歴史、公民及び基礎を 付さない理科については第 1解答科目に限る 基礎を付した理科は2科目の 合計点を1科目分として扱う	—	—	—		
美術・工芸学科	—	—	—	「デッサン」 「立体造形」(粘土) から1科目選択	100点	—			
建築・環境デザイン学科	数学 「数学Ⅰ・数学A」 「数学Ⅱ・数学B」から 1科目を出願時に選択	100点	100点	—	—	—			

※調査書が発行されない受験生においては、自己アピール用紙を20点とします
※大学入学共通テストで本学が利用する教科・科目を受験していない場合は、本学を受験できません

NIDへのアクセス

<https://www.nagaoka-id.ac.jp/>



自動車

長岡ICからNIDへのアクセス

国道8号を長岡市内（北）へ向かい、車で約5分。蓮漣（はすがた）交差点を左折、次の信号を右折。

長岡北スマートICからNIDへのアクセス

東京方面から：長岡北スマートIC出口を出て交差点を左折し、蔵王橋方面へ進む。次の信号を右折し、次の交差点を左折

新潟方面から：長岡北スマートIC出口から出たすぐの信号を直進し、次の交差点を左折

公共交通機関

JR長岡駅へのアクセス

新潟駅から 上越新幹線で約20分

新潟空港から 路線バス 新潟駅経由 上越新幹線で約60分

（新潟空港から定期便運航都市 札幌、名古屋、大阪、福岡、那覇）

東京駅から 上越新幹線で約90分

JR長岡駅からNIDへのアクセス

大手口2番バス乗り場から「江陽環状線」または「江陽団地行き」に乗車、約15分。「長岡造形大学前」下車、徒歩約1分。

各地からのアクセス方法

北海道方面から 空路 新潟空港経由 又は 羽田空港経由

東北方面から 東北新幹線 大宮駅経由

北陸方面から 北陸新幹線 上越妙高駅経由（上越妙高駅から長岡駅まで在来線特急で約60分）

名古屋方面から 東海道新幹線 東京駅経由

大阪方面から 東海道新幹線 東京駅経由

空路 新潟空港経由 又は 羽田空港経由

福岡方面から 空路 新潟空港経由 又は 羽田空港経由

NIDの最新情報

メールマガジン
「ながめ〜る」



相談会
入試情報など

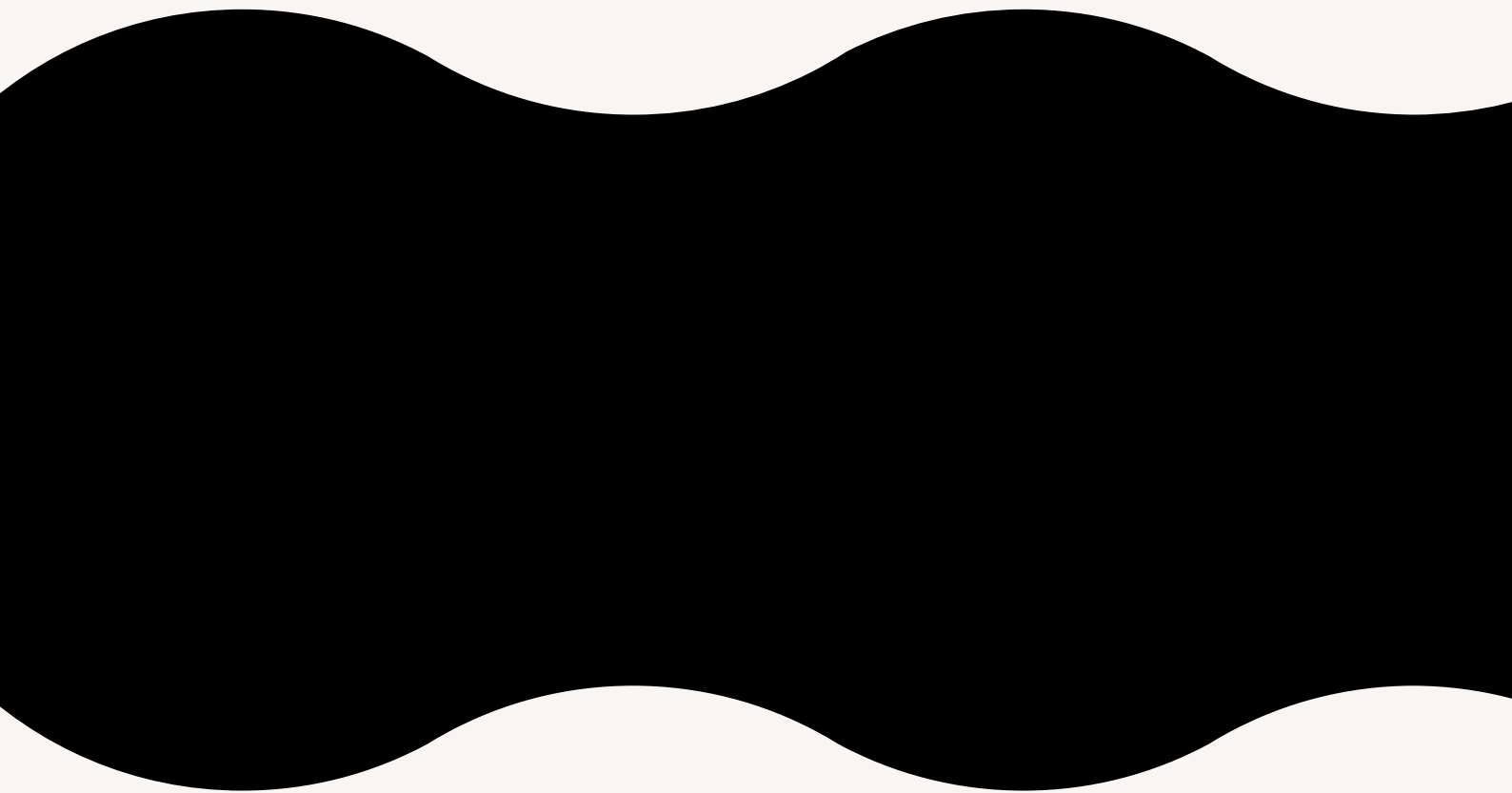
Twitter
@N_I_D



お知らせ
日常など

長岡造形大学 入試広報課 / 〒940-2088 新潟県長岡市千秋4丁目197番地
Tel.0258-21-3331 Fax.0258-21-3956 E-mail nyushi@nagaoka-id.ac.jp

※本書の図版及び文章の無断転載を禁じます。
© 2022 Nagaoka Institute of Design



公立大学法人
長岡造形大学
Nagaoka Institute of Design