



長岡造形大学

Nagaoka Institute of Design

2025

まじわる。

はじまる。

この場所から。

ぶつかって はずんで

まざり合って

境界線を飛び越えた 先にあるのは

強くしなやかな

はじめて出会う はじめて経験する

デザインの

技術

理論

感性

未来が

感動

幕をあける

君たちが学ぶ大学は

学長
メッセージ

長岡造形大学は公立の、デザインを学ぶ専門の大学だ。
この大学で君たちは何を学ぶのだろうか。
希望を抱く君たちに、本学はその思いを理念で応える。

建学の理念

造形を通して真の人間の豊かさを探求し、
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

豊かな感性をここで磨き、
多難な将来の社会、
世界へ出たときに、自分自身を
発揮する自己を、「造形」を通して
探究しようと志す君たちこそ、
本学の門を是非、叩いてほしい。

おっと、いけない。
この学校には門と塀が開学からないのであった。
本学はいつも、地域に、社会に、
そして世界に開いている。
一度見に来て、それを確かめてほしい。
そして、この大学がどのように君たちを受け止め、
成長させるのかを、自分の目と、体で感じ取り、
ここの空気を胸一杯吸い込んでほしい。

教材としての大学、君たちを全身で受け止める教職員、先輩達が、
君たちが来るのを待ち構えている。
長岡造形大学はそんな学校だ。

長岡造形大学 学長

平山育男 Hirayama, Ikuo

1960年、東京都生まれ。
早稲田大学大学院理工学研究科建設工学専攻博士課程修了。
1995年、長岡造形大学に着任。
専門分野は建築史。



長岡造形大学 創立30周年

2024年 秋・完成！ 新しい 学びの環境

Concept

創造の杜

豊かな生態系を育む
地域に開かれた杜のキャンパス

環境の生態系

豊かに育った杜が、持続可能な地域社会の財産となる

創作の生態系

地域に開かれた杜が、学生の研究／創作／発表という
創造の循環の場となる

地域の生態系

大学の知を社会に還元することで
地域や産業の発展に寄与すると同時に、
地域社会が学生の実践的な学びの場になる



長岡造形大学
デザイン教育のふたつの柱

創造

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。

思考

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。





学長メッセージ	2
新棟紹介	4
学修の流れ	10
造形学部は3学科	11
NIDの特色	12
受賞	24
学科紹介	
デザイン学科	30
美術・工芸学科	42
建築・環境デザイン学科	50
NID Campus Life 学生の生活	58
施設	60
学生団体（部・サークルなど）	61
大学周辺施設	62
授業料等	63
オープンキャンパス	63
学生サポート	64
都道府県別学生数	65
進路	66
主な就職実績	68
2024年春から働く卒業生	70
大学院	72
教員紹介	74
入試情報	78
建学の理念	80

学修の流れ

卒業認定・学位授与の方針

ディプロマ・ポリシー

長岡造形大学造形学部は、造形を通して真の人間の豊かさを探求し、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します。この実現のために、次の能力を身に付け、学則に定める卒業要件を満たした者に、卒業を認定し、学士（造形）の学位を授与します。

5つの力

- 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」

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。4年間をかけて、変化する社会をデザインで切り拓く5つの力の獲得を目指します。

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いだす

- 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いだす。
- 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、見いだした軸足をもとに、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

概要

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、時代とともに変化する多様化する社会で、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性をもち、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、二級建築士以上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

全学科

Step 1

1年次 前期

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。



立体 立方体制作



描写 パース



描写 写真合成



色彩 混色立方体

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、Adobeの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。



立体 グライダー



描写 着彩



色彩 カラス口・グレースケール



色彩 幾何構成・イメージ構成

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。



立体 紙立体



描写 人体ドローイング



色彩 色相とトーン



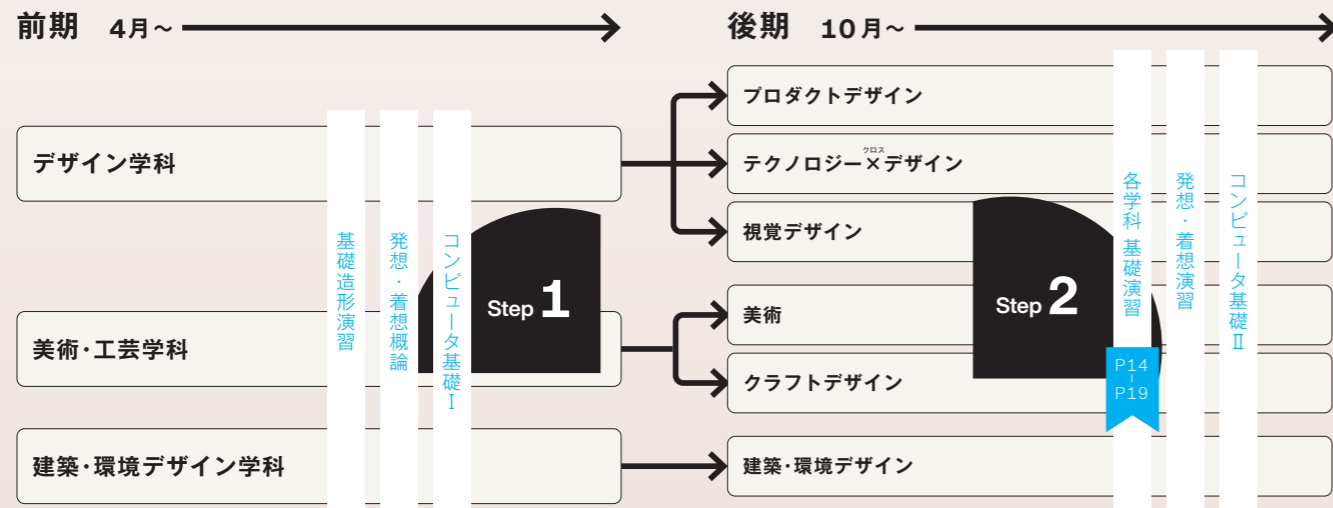
色彩 パターン・グラフィック

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。

1年次の流れ



発想・着想概論
発想・着想演習



コンピュータ基礎 I・II

広く学び 将来へつなげる

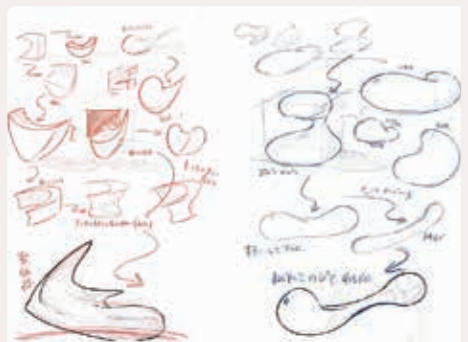
デザイン基礎演習 I

デザイン基礎演習 I は各領域で必要なデザインの基礎を学ぶ授業です。
「プロダクトデザイン領域」「テクノロジー×デザイン領域」「視覚デザイン領域」の3つの領域から1つを選んで受講します。課題により他領域と合同で行うものもあり、それぞれの基礎を学ぶと同時に他領域が混ざり合い、面白い化学反応が起こるようにしています。



くわしくは

Web マガジン
NID Focus
「デザイン基礎演習 I」



イメージするかたちをフリーハンドでスケッチ



スケッチから図面を起し、簡易モックで検討



ケミカルウッドを使ったモデリング、塗装



染色、織り、縫製による作品制作



プロダクトを撮影する「物撮り」技術やプレゼンテーション資料の作り方などを学ぶ

プロダクトデザイン

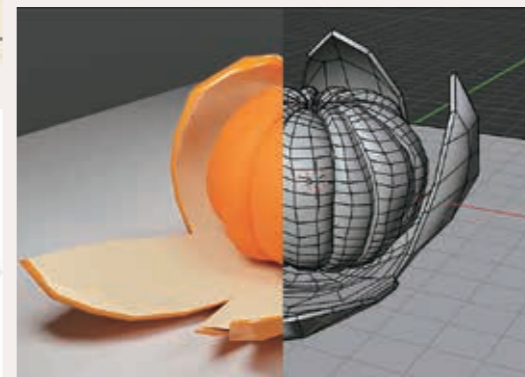
幅広い学びで、プロダクトデザインの基礎を一通り経験します。



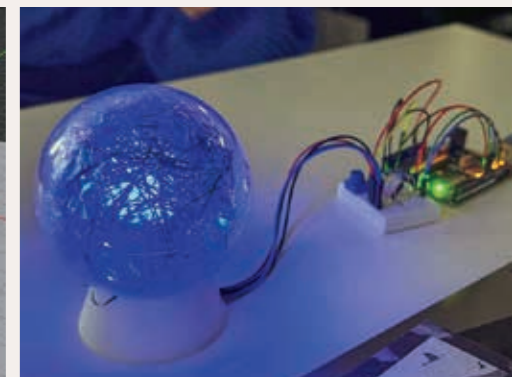
デザインの観察スケッチ



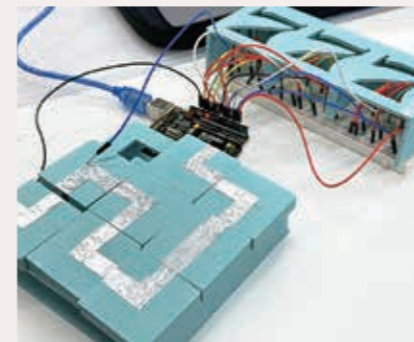
既存デザインの改良の提案スケッチ



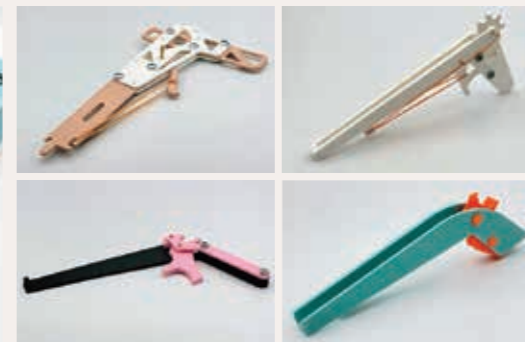
3DCG 果物のモデリング・レンダリング



メディアアートの実験作品



マイコンを使ったゲームのプロトタイピング



3Dプリンタを使ったゴム鉄砲の制作

テクノロジー×デザイン

アイデアを形にすると次のアイデアが生まれます。テクノロジー×デザイン領域では、さまざまなものをつくることで、アイデアの循環が生まれることを目指します。



講評会風景



写真の撮影風景

視覚デザイン

視覚デザイン領域は、将来目指す職種が多岐にわたるため、この授業では映像、グラフィック・コピーライティングなど視覚領域に関する幅広い内容を一通り体験します。



ロゴタイプのデザイン



イラストレーション



UI (ユーザーインターフェイス)

幅広く経験し 知らなかったことを知る

美術・工芸基礎演習



くわしくは

Webマガジン
NID Focus

「美術・工芸基礎演習」

美術・工芸学科の美術領域とクラフトデザイン領域における課題制作を通して、絵画・版画・彫刻・鍛金・彫金・鍍金・ガラスの7分野の基礎的な技法と表現手法を学びます。そして完成した作品を自身で撮影することで、写真撮影技術も学びます。

ここで学習した幅広い技術と素養を、2年次以降に選択するそれぞれの専門分野に活かし、技術のさらに先にあるものに目を向け、多様な生き方を見つけ出し、様々な進路への道を開きます。



塑像の授業風景



線材を使った立体造形



工房での制作風景

手をうごかし
創造する



自分で作った作品にスイーツやフルーツを盛り付けてテーブルコーディネートに挑戦



作品と向き合う時間は、自分と向き合う時間



写真の授業風景



版画の授業風景



塑像の作品

文化や思想、
素材などを知る

美術・工芸概論

後期は「美術・工芸概論」を、美術・工芸基礎演習と並行して受講します。美術や工芸は、様々な時代を背景とした文化の起こりにより、それぞれの社会とその思想、新たな素材の発見と技術の発達などとの密接な関係により展開してきました。この授業では、各分野、領域が成立してきた事例や創作の要因などを学修し、その価値観と特性を探ります。

知らなかったことを知ることは、今後の創作活動の基盤となります。「概論」と「演習」、言い換えると「思考」と「創造」をリンクさせながら学ぶことで、分野を越えた知見を深め、幅広い進路を発見するヒントになります。

ものづくりの 全体の流れをつかむ

建築・環境デザイン演習 I



くわしくは

Webマガジン
NID Focus

「建築・環境デザイン演習 I」

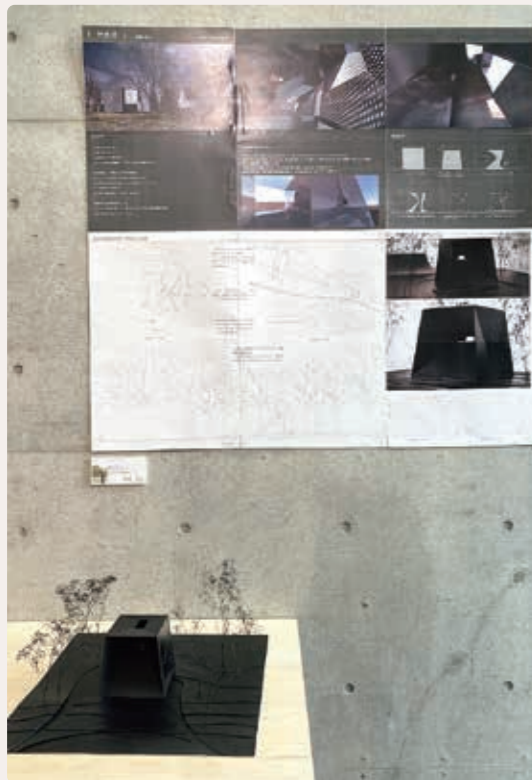
「建築・環境デザイン演習 I」は、実際に手を動かして図面や模型などの作品をつくる設計演習です。この授業の目的は、建築分野のものづくりにおける全体の流れをつかむこと。大学で初めて建築を学ぶ学生も、建築系の学科で学んできた学生も、切磋琢磨することで設計の基礎的な力をつけていきます。製図やCAD演習など、他の授業で習得した技術もこの演習で応用します。



エスキースチェックの様子



授業で取り組んだ成果を展示。学内で誰でも見ることができる



第3課題「フォoyer」の作品



第4課題「住宅」の作品

「実物」や「原寸大」を扱う

実際に手を動かして図面や模型などの作品をつくる



内部の構造にそれぞれ工夫を凝らした 42cm × 42cm × 42cm の立方体



完成した立方体をロビーで公開

建築・環境表現

図面や模型だけでなく、実物に触れ本来のスケール感を知ることも重要です。「建築・環境デザイン演習 I」を補完する授業として、「実測」や「原寸」を行う「建築・環境表現」があります。

「実測」では、実際の建物を測って図面を起こします。インテリアを考えたり、古い建物をリノベーションしたりなど、建物を把握するために行うものです。「原寸」では、角材と合板を使って1辺が42cmの立方体をつくります。サイズは椅子ほどの大きさで、建築をつくる際のベースとなる感覚を養います。この二つの授業が連動することで、双方の学びがより一層深まります。

デザインを実践的に学ぶ プロジェクト



地域

地域協創演習

「目指せ商品化」プロジェクト

お客様のニーズに即した
商品開発を経験

株式会社DINOS CORPORATIONと株式会社IKASAS DESIGNとの産学連携プロジェクト。現役デザイナーの指導のもと、価格やターゲット、素材や構造、品質など、様々な制約が重なる商業ベースでのものづくりを行いました。さらに地域とのつながりもテーマとして掲げ、新潟県内で生産・産出される素材の採用や、地元メーカーでの試作・生産が可能であることを前提にした企画を課題として取り組みました。採用された案はディノスオンラインショップでの販売を目指し試作品を制作中です。

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 etc. 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

地域連携プロジェクト

旅館再生プロジェクト

温泉旅館をブランディング

新潟県内のインテリアショップを営む株式会社ツールボックスとのゴール（アウトプット）を決めない地域連携プロジェクト。長岡市内の温泉旅館をデザインの力で再生し、街の活性化を牽引する存在となることを目標とし、デザイン学科と建築・環境デザイン学科の学生たちがブランディングデザインを実践的に学びました。「できないことをどうやったらできるか」を実践してきた企業と、異なる領域の学生が積極的なコミュニケーションで考えを出し合い、「また来たいと思える旅館」をテーマに社員の皆さんの前で発表し意見交換をしました。



2023年度

地域協創演習

ボランティア実習の実績紹介

長岡造形大学では実際に地域や企業などに関わりながら、デザインによる問題解決や社会への還元を経験してもらうために「地域協創演習」や「ボランティア実習」といった授業を行っています。2023年度は下記プロジェクトがあり、多くの学生がデザインを活かした問題解決に取り組みました。

- 生活の中における情報可視化
- カカシプロジェクト
- ニョロニョロの知らない世界（長岡高専とのコラボ企画）
- FM NAGAOKA メディアプロジェクト
- Upcycle project「The ニュー」
- 越後みしま竹あかり街道 2023
- SF プロトタイピングの実践
- 地域おこし協力隊の準隊員になろう！
- ラオス不発弾汚染地域における持続可能な商品開発を目指した Champayamyam Project（チャンパプロジェクト）

- 長岡まちづくりタウン誌プロジェクト：街ルポック制作
- 楽天寄付講座：10年後の長岡を考え、仮説検証する（長岡高専とのコラボ企画＋NaDeC企画）
- いいことをデザインする「かいしゃ」プロジェクト（NaDeC企画）
- 旅館再生プロジェクト
- アウトドア商品開発プロジェクト
- アーティストインレジデンスアーティスト制作アシスト
- DINOS CORPORATION 新商品開発プロジェクト
- フェニックス花火ボランティア



デザインプロセスを活用した持続的な観光商品の開発及び質向上を目指した
Champayamyam Project (チャンパプロジェクト)

ラオスで観光商品の開発をとおして
コトのデザインと
モノのデザインに挑戦

チャンパプロジェクトは、本学がJICA(国際協力機構) 草の根技術協力としてラオスで実施している「デザインプロセスを活用した持続的な観光商品の開発及び質向上プロジェクト」です。ベトナム戦争時代の不発弾によって不自由な暮らしを余儀なくされている現地の人々と、「モノ」と「コト」のデザインを活用して、伝統的な織物やちみづ、茶葉などの地域資源の商品価値向上に取り組んでいます。意匠、生産、販売にわたり、本学の大学院生がデザインの専門家として現地で活動するほか、学部生も地域協創演習で関わっています。



Business リーンローンチパッド
プログラム

「デザイン思考」や「リーンスタートアップ」等、事業をゼロから実現するための手法を学び、ビジネスプランの作成からアイデアの事業化を目指すプログラムです。2023年度は本学学生が参加する他大学との混成チームが全国大会に進出し、審査員賞を獲得しました。

ビジネスプランの作成から
アイデアの事業化へ起業を体験する



長岡未来デザインコンテストは、長岡市と楽天グループ株式会社が連携した、学生の自由な発想で長岡の地域課題解決を目指す超実践型プログラムです。2023年は「学生のアイデアで次の長岡を代表するスター商品を誕生させよ！」がテーマで、本学学生が参加する他大学との混成チームが準グランプリを受賞しました。

Business 長岡未来デザイン
コンテスト



Business 長岡工業高等専門学校と
本学との合同授業

長岡工業高等専門学校の理系的視点と本学のデザイン・芸術的視点を融合しつつ、テクノロジーとデザイン思考の活用を目指した取り組みです。授業では、「世界的人口増によるタンパク質不足解消に寄与するミズスタンプ質普及方法の提案と実装」と「ミズコンポストがある新しいライフスタイルの提案と実装」という2つの課題解決に挑戦し、最終的に、学生ビジネスアイデア発表の場でプレゼンテーションを行いました。また、KDDI株式会社、三井住友海上火災保険株式会社から事業プランを洗練化する手法や金融リテラシーについて、レクチャーを受けました。

実践が社会で 実を結ぶ

※2023年4月入学から「プロダクトデザイン学科」と「視覚デザイン学科」は統合され「デザイン学科」となりました。



受賞内容の詳細は Web サイトへ
<https://www.nagaoka-id.ac.jp/about/overview/award/>

01

第20回ACジャパン 広告学生賞

ACジャパンが主催する、会員校の学生を対象とした広告賞です。若い世代が広告制作を通して公共広告への理解を深め、「公」への意識を育むことを目的に開催されています。



テレビCM部門 「審査員特別賞」
「赤シート」 テーマ：闇バイト

澤田 晴、伊藤 佑里香、小野寺 悠来、重住 百慧、
鈴木 涼馬、村岡 弥和、山崎 日花梨（視覚デザイン学科）、
梶野 琉雅（建築・環境デザイン学科）

作品コンセプト

近年問題になっている闇バイトですが、簡単で高収入などの良い面だけを見て、それが犯罪であると知らずに手を染めてしまう人が多いと知りました。知識がないことで隠れている闇に囚われてしまうという特徴を、学生に馴染みのある答えを隠して学べる赤シート付きの単語帳を使い表現し、その怖さを演出に込めました。



テレビCM部門 「優秀賞」
「ヤミーバイト」 テーマ：闇バイト

村岡 弥和、江濱 陽莉、伊藤 佑里香、澤田 晴、重住 百慧、鈴木 涼馬、
瀬木 亜香音、山崎 日花梨（視覚デザイン学科）

作品コンセプト

簡単にたくさん稼げるという甘い言葉に釣られて闇バイトに手を出してしまう人が増えています。しかも、闇バイトは一度手を出してしまうと簡単に抜け出すことは難しいと言われていて、そんな状況に警鐘を鳴らすべく、目の前にぶら下がる餌に飛びついて釣られる魚を、闇バイトに引っかかってしまう人々の比喩として用いて「美味しい話には闇がある」というyummy（美味しい）と闇をかけたメッセージを込めてこのCMを制作しました。



新聞広告部門 「奨励賞」

「生物多様性の喪失」

テーマ：環境保全

松木 夢翔（視覚デザイン学科）

作品コンセプト

人間による開発や乱獲で急速に進む、「生物多様性の喪失」を問題として取り上げ、新聞広告を制作しました。生物多様性の喪失は、種の絶滅だけが問題ではなく、人間の生活にも関わることであり、身近なゲームのハラハラ感と生態系が崩れてしまうことへの危機感を掛け合わせることで、自分ごととして受け取りやすい広告にしました。



02 第15回販促コンペ

宣伝会議が主催する、解決策となるアイデアを企画書形式で募集するコンテストです。課題は商品・サービスのプロモーションについてのテーマが協賛企業から提示されます。

学生賞

「サッサブルーム」

課題：大日本除虫菊

20～30代若年層がサッサを使いたくなる様なアイデア
石田 爽（視覚デザイン学科）

作品コンセプト

ターゲットに設定されている若年層は、掃除頻度が少ないという特徴があることから「便利なお掃除シート」のままでは若者に響かないと思い、サッサに新しい価値を与える必要があると考えました。そこでサッサの特徴である黄色やさざざとした素材感を活かして、お花の形をしたサッサ「サッサブルーム」を企画しました。お花の形にすることでサッサの特徴を活かしつつも、花びらサイズで手軽に掃除ができること、インテリアにも馴染むことを可能にし、若年層でもサッサが使えるよう工夫しました。

03

第4回 学生広告 クリエイティブ賞

日本広告学会 クリエーティブ委員会が主催するコンテストです。大学や専門学校でマーケティングや広告を学ぶ学生を対象とし、企画の立案を通じて思考力や創造性を育むことを目的に開催されています。

佳作

「消雪パイプアスレチック選手権」

グループ名：「みずたん」

今井 理子、塩塚 有珠季、丸山 芽吹（視覚デザイン学科）

作品コンセプト

「学生広告クリエイティブ賞」は、応募者が興味ある対象を1つ選び、その課題を解決したり、成長させたりするような企画をA4サイズ1枚にまとめて発表するコンテストです。私たちは長岡市の活性化を目的に、長岡市発祥である消雪パイプを題材としたイベントを考えました。データの分析力とユーモアのある企画を評価していただきました。



第2回燕三条医工連携 デザインコンペティション

04

新潟が世界に誇る「ものづくり」地域・燕三条の企業と、地域の経済団体、金融機関、行政と大学が連携し、医療等の現場環境をより良くすることを目的に開催された学生向けデザインコンペです。

グランプリ

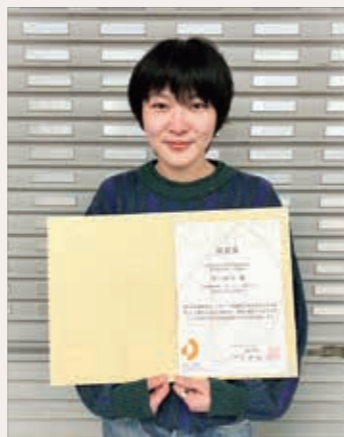
誤嚥防止食事サポート器具「Confor [taberu]」

水口 明音（プロダクトデザイン学科）

作品コンセプト

医療系のプロダクトのデザインを考えるにあたって、親族に言語聴覚士（病院で食事補助、嚥下指導をする医療従事者）がいたため、実際に現場で困っていることについてインタビューをしました。そこで、過屈曲の方の食事補助が特に難しいという話を聞き、正しい姿勢で食事をするために頭を支えるプロダクトをデザインしました。このConfor [taberu]（コンフォータブル）を使って、療養者が正しい姿勢で安全な食事ができ、当たり前のことが当たり前にできる豊かな暮らしへつながってほしいと思います。





05

2023年度 芸術工学会奨励賞

芸術工学会奨励賞は、芸術工学教育に携わる大学等において行われた卒業研究、修士研究に対し、芸術工学研究として優れたものあるいは将来性の高いものを表彰し、芸術工学の発展を促すものです。

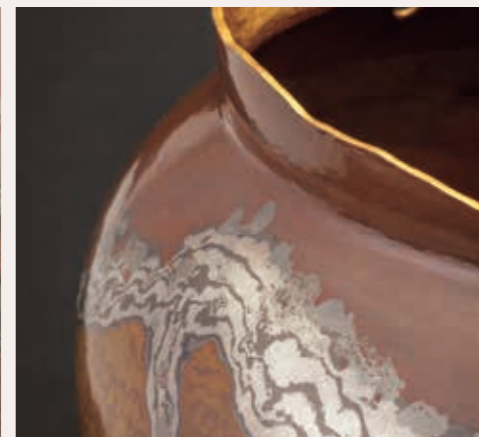
芸術工学会奨励賞

全体論的感覚「いま、ここ」をめぐって
—発泡ガラスによる制作—

市川 詩乃（大学院修士課程）

作品コンセプト

見えないけれども感じられるものに惹かれます。漠然としつつも強烈に感じられるそれは、当たり前の日々に、生きていることを実感させてくれるものでもあります。言い換えれば、過去にも未来にも捉われず、「いま、ここ」とでもいうべき現在性を感じることです。この感覚から湧き出るイメージや雰囲気を、発泡ガラスを用いて表現しています。発泡ガラスの膨らみを完全にコントロールすることはできません。その偶然性に身を委ねることで、見えないけれども感じられるものへ接続することは可能になるでしょうか。



06

第51回 伝統工芸 日本金工展

日本工芸会などが主催する公募展です。古くからある金属工芸の保存と発展を願い、現代生活に即する作品を募集し、広く一般の方に鑑賞の機会を設け、また批評を仰ぐことを目的として開催されています。

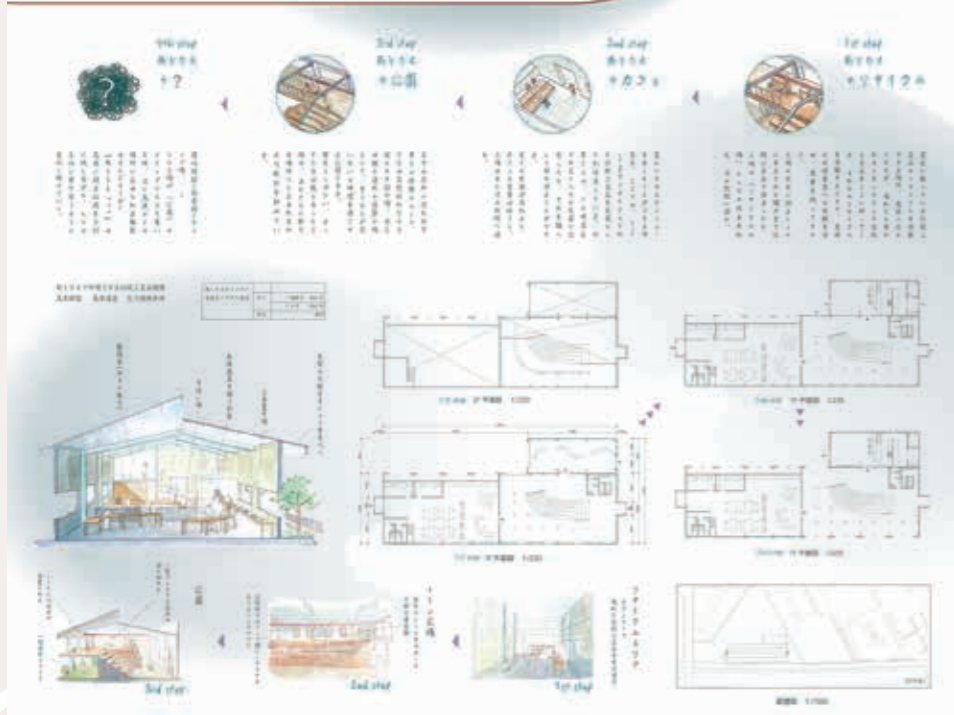
入選

木目金花器「春蕾」

佐川 和暉（大学院修士課程）

作品コンセプト

木目金と呼ばれる、複数種類の金属を積層、接合し、圧延、切削を行うことで独特の文様を生み出す技法を用いて制作をしています。木目金を持つ唯一無二で有機的な文様、コントロールしきれないランダム性から、形のないイメージを表現することを目指し、四季の器をテーマに、春のイメージから花器を制作しました。



07 第63回富山県デザイン展 学生建築デザインコンペ

富山県及び近隣各県の学生等を対象とした公募展です。公募したデザイン作品を審査し一堂に展示する事で優れたデザインへの理解を深め、広く社会の豊かな生活文化の形成に寄与するとともに、富山県のデザイン技術の高度化と産業振興を目的としています。

最優秀賞

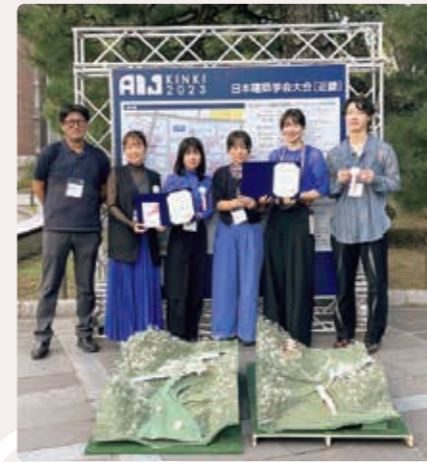
「あとりえ+++」

長岡造形大学丸型ポストの会

岩崎 愛葉、大河内 詩歩、金子 柚、清水 千夏子、富田 勇樹人、森岡 千晴
(建築・環境デザイン学科)

作品コンセプト

富山県高岡市にある廃工場の活用方法として、私たちは「あとりえ+++」を提案しました。高岡市は伝統工芸品が盛んで、工場の近くには工芸系の高校があることから高校生をメインターゲットに設定しました。そして、「時代と共に変化していく人々の生活に寄り添い、伝統を大切にしながら変化していく工場」というコンセプトで、「あとりえ」を軸に、3段階で活用方法が変化していく施設を設計しました。

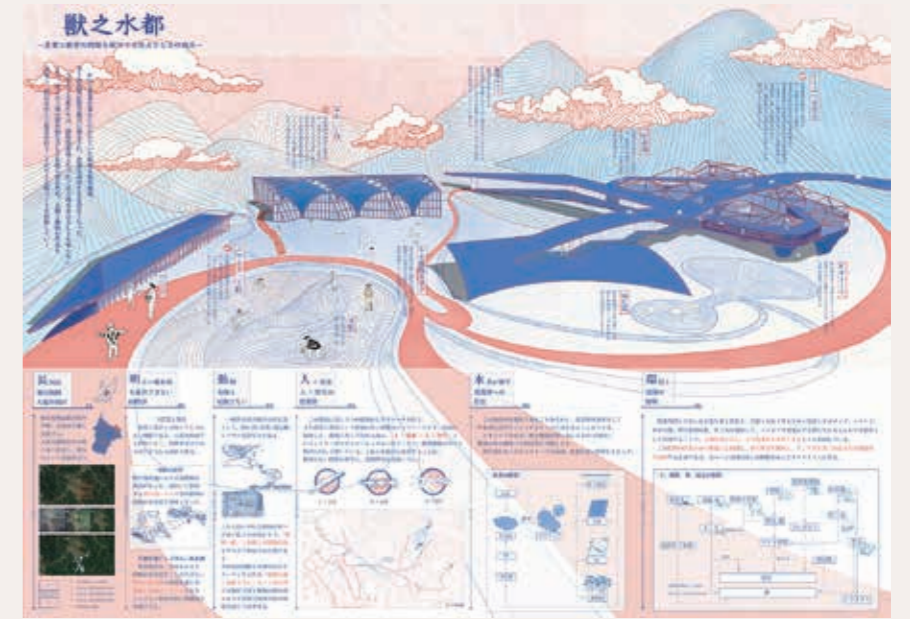


08

2023年度 日本建築学会 設計競技

日本建築学会が主催する課題設計コンペです。全国大会では応募総数300作品の中から、各支部で選出された70作品を対象として審査が行われました。

課題では、抽象的な環境ではなく、街や通り、自然など、具体的な周辺環境を設定して建築を提案することが求められました。



応募支部：北陸支部 課題テーマ：「環境と建築」

佳作（全国入選）、タジマ奨励賞

「獣之水都 —農業と獣害の問題を解決する原点となる仕組み」

市村 ともか、佐野 芽衣子、杉谷 望来、中川 桜、原 陸（建築・環境デザイン学科）

作品コンセプト

農業が盛んだった新潟県長岡市栃尾入塩谷地域では、地方の農村特有の人口減少や暗い雑木林の増加に伴う獣害被害により農業が衰退しています。この作品では一般的な獣害対策ではなく、動物を敵と見做さない設計理念のもと、循環型の耕作放棄地の復興を通して、水系と動物の生態を絡めながら周辺の自然環境と呼応し、動物と人間の根本的な在り方を再考しました。これをプロトタイプとし、獣害と農業という相容れない問題を解決する場作りを目指します。



09

第18回 JIA 北関東甲信越 学生課題設計コンクール2024

公益社団法人日本建築家協会（JIA）関東甲信越支部が主催する、学生対象の課題設計コンペです。新潟県内での選考（第19回 JIA 新潟県内学生課題設計コンクール）を経て北関東信越支部のコンクールに進みました。

金賞

「ゆらぐ間、時の流れに」

水野 颯良（建築・環境デザイン学科）

作品コンセプト

この住宅は「自然と生活のせめぎ合い」を建築的に表現したものです。施主は自然が大好きな方でした。そこで自然、建築、人の関係性を考えました。自然が空間を呑み込んでいく。その空間に人が暮らし、自然に対抗する。こんな生活ができれば「生きている」ことを強く感じられ、豊かな暮らしができなくてはいけません。

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/ファブリックデザイン、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。

学べる
分野

デザイン学科は、
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/ファブリックを切り口とし、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^{クロス}×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」や「体験価値を高めるスキル」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

モビリティ

生活雑貨

テキスタイル/
ファブリック
デザイン

家具

ファッション
デザイン

家電製品

産業機械

照明器具

リビング用品

情報機器

テクノロジー^{クロス}×デザイン領域

体験型展示

デジタル
ファブリケーション

3DCG

メディアアート

映像
インスタレーション

UI/UXデザイン

モーション
グラフィックス

Web・アプリ

写真

映像

コマーシャル

アニメーション

視覚デザイン領域

インフォメーション
デザイン

エディトリアル
デザイン

ヴィジュアル
アイデンティティ

広告

ブランディングデザイン

グラフィックデザイン

イラストレーション

パッケージデザイン



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なマナーや丁寧な仕事、ものの見方や考え方、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を理解し、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発表します。

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

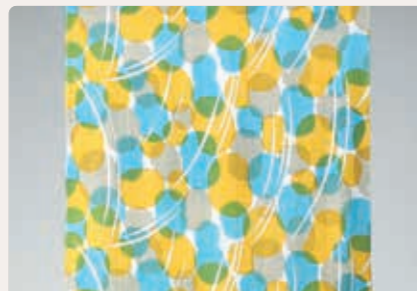
デザイン学科	1年次		2年次		3年次		4年次
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期・後期
教養科目	・スポーツ論理学 ・長岡学 ・英語I ・英語アドバンスI	・保健体育講義 ・統計学 ・情報リテラシー論 ・生物学 ・英語II ・英語アドバンスII	・社会心理学 ・現代社会論 ・社会起業	・日本文化論 ・美術論 ・文化人類学 ・デザインと持続可能性 ・科学技術論 ・創作に係る倫理と知的財産 ・AI・データサイエンス概論	・プロフェッショナル	・哲学	
専門教育科目【学部共通】	・基礎造形演習 ・NID造形概論 ・発想・着想概論	・発想・着想演習 ・色彩学	・キャリアデザイン				
第1区分	・日本美術史	・美術・工芸概論 ・西洋美術史 ・形態デザイン論	・美術解剖学 ・現代芸術論 ・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S ・ボランティア実習A ・インターンシップA	・地域協創演習B ・ボランティア実習B ・インターンシップB	・地域協創演習C		
Step 1							
Step 2							
Step 3							
Step 4							
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	・デザイン基礎演習I ・コンピュータ基礎II	・デザイン基礎演習II ・デザイン要素技術 ・デザイン史	・スタジオ演習I ・デザイン特別講義	・スタジオ演習II	・スタジオ演習III	・卒業研究I・II（通年）
	・プログラミングI	・プログラミングII ・3DCAD演習 ・プロダクトスケッチ演習	・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 ・描写 ・写真基礎 ・アニメーション基礎	・スクリーンメディアデザイン ・ファッション・プロダクト基礎 ・タイポグラフィII ・生産技術論 ・サウンドデザイン	・コトバのデザイン ・テキスタイル・ファッションコンピュータ演習 ・パッケージデザイン演習 ・ポートフォリオ		

※下線は必修科目

スタジオ演習Ⅰ

実践的な課題を通して、今までの授業で身に着けたスキルの活かし方、テーマに対する考え方、デザインの展開の仕方を学んでいきます。

- ・テキスタイル
- ・ライフスタイルデザイン
- ・体験デザイン
- ・ブランディング / 広告
- ・アニメーション表現
- ・デジタル映像演出
- ・情報デザイン
- ・ビジュアル表現など



スタジオ演習Ⅱ

スタジオ演習Ⅰより、さらに専門分化した課題の中から一つを選択し、より高度な表現について学びながら、新たな価値を創造する魅力的な作品やコンテンツの開発、及び利用者を意識した顕在的・潜在的なニーズに基づくサービスやプロダクトの提案を行います。

- ・プロダクト（家具・インテリア・雑貨）
- ・トランスポートーション
- ・テキスタイル
- ・ファッション
- ・メディアアート（体験型展示）
- ・情報機器
- ・デジタル映像演出
- ・ソーシャルデザイン
- ・CM映像
- ・映像表現
- ・写真
- ・広告
- ・エディトリアルデザイン
- ・ブランディングデザイン
- ・イラストレーションとメディア
- ・グラフィックデザイン
- ・UI・UXデザインなど





上原 愛那
「Break it!!」
消えない怒りやモヤモヤを破壊するクッキーの提案



木下 凛々
「つみはぎ」
材料の無駄を削減した工法の研究 ～曲面と木目を魅せる～



白井 一都
「IMAWANOKIWA!」
汚染された広告と加害性



西條 百香
「この惑星に生まれた新たな君へ/
惑星(アオ)におけるヒューマンの能力に関する調査書」
フィクションと現実を結びつける書籍形態と展示のデザイン研究



伴藤 優々
「きつとね、」
温かみのあるアニメーション表現の研究



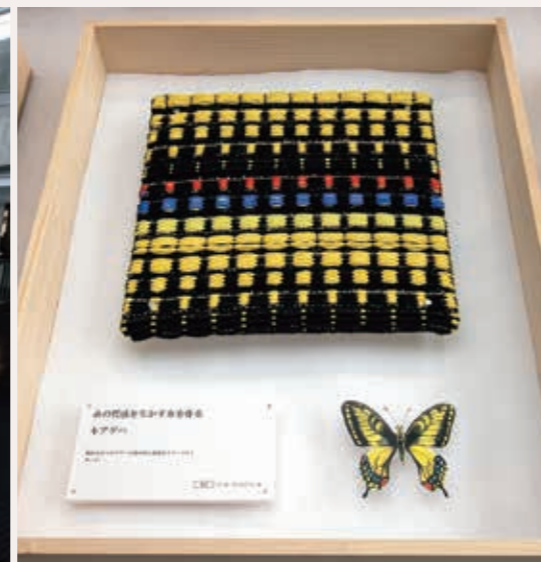
木船 由梨奈
「ABOUT MOGMOG」
食育を教えるための映像表現についての研究



矢嶋 美優
「背広」
背広を活かした現代のスタイリング



青木 唯
「昆虫織物標本」
昆虫をモチーフにした「織り」表現の研究



内海 裕菜
「WHO OWNS THE MISTRANSLATION?」
写真としての生成画像に与えられる時間と存在について



宮島 春香
「owl.」
公共空間において新しい休息時間を提供するプロダクト



四條 沙彩
「ながおか てしごものがり」
発見がいっぱいのしかけ絵本



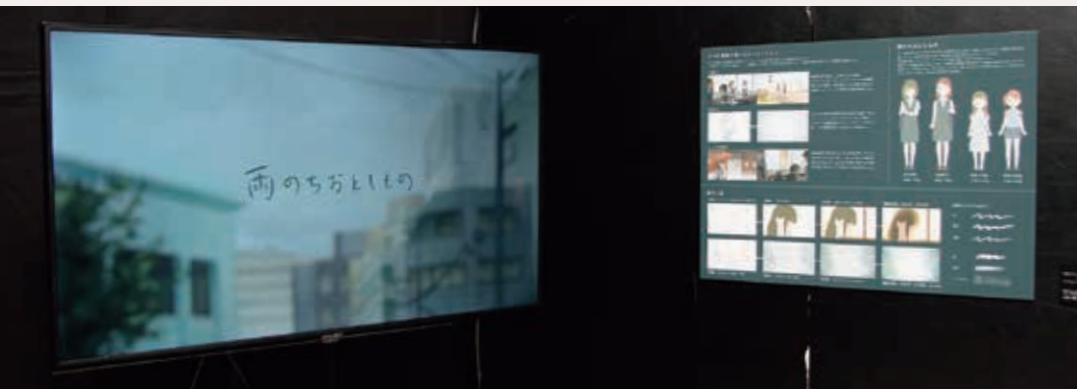
中澤 由梨
「つきよのなかで」
ストップモーションアニメーション作品の
特徴を活かした3DCG表現の研究



小林 優希
「生活習慣見直し隊」
整理整頓が苦手な人に客観視点を与えるアプリ



栗澤 優凜
「Björka」
白樺樹葉の魅力を広めストレスの軽減を助けるプライベートカフェの提案



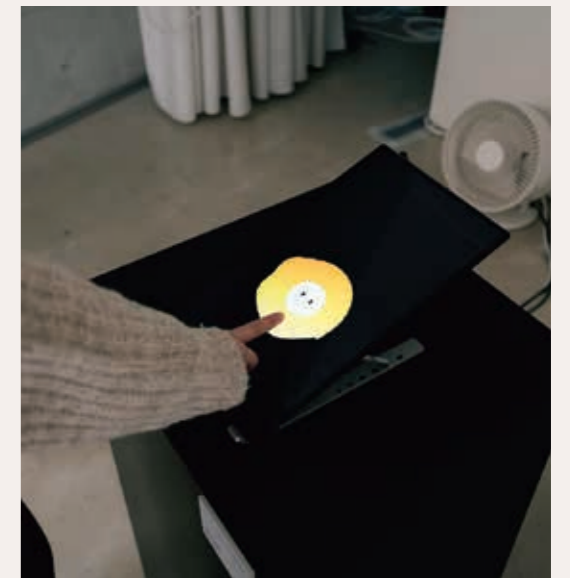
小沢 八重
「雨のちおとしもの」
2つの表現を取り入れた手描き
アニメーションの研究



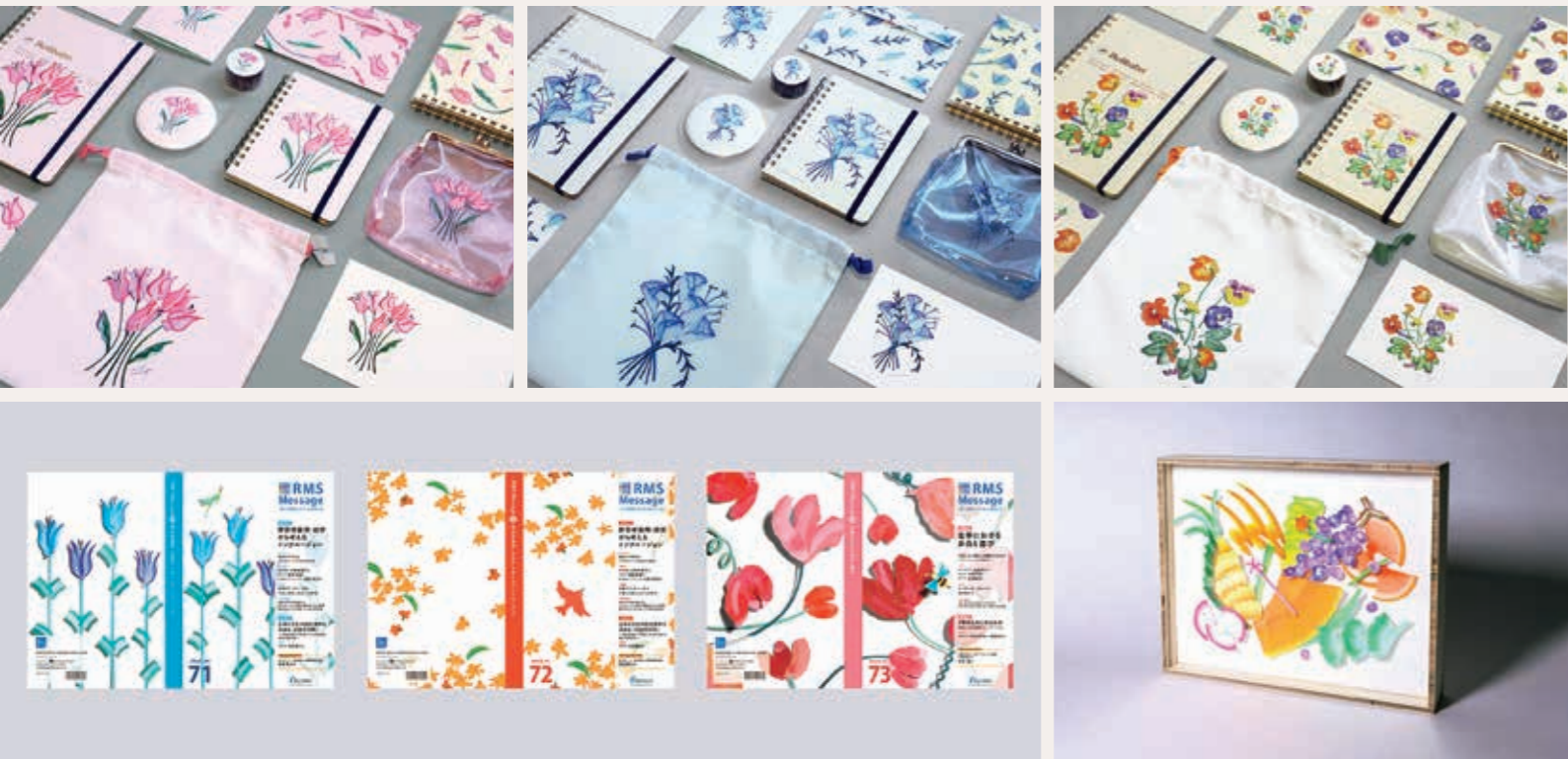
石原 良倫
「AgriBOX」
都市農村交流を気軽にするモビリティの研究



鈴木 結葉
「Shangri-La」
非現実的な世界観の写真とそれを展示する空間表現の研究



富田 光紅
「FuRay」
生活空間を拡張する体験の研究



現在の仕事内容

植物のイラストを中心に広告やパッケージ、書籍へのイラスト提供を行っています。最近では標準箱を模した自作の額に、ドローイングをプッシュピンで留めた立体作品の制作をしています。

仕事のやりがい

自分の描いた絵が本やパッケージになり、誰かの生活の一部になってくれることがとても嬉しいです。

- | |
|-------|
| 1 |
| 2 |
| 3 4 |
- 株式会社U-NEXT 高瀬隼子「め生える」カバーイラスト
 - 株式会社デルフォニクス「HARUKA OCHIAI × DELFONICS」グッズイラスト
 - リクルートマネージメントソリューションズ 機関誌「RMS Message」カバーイラスト
 - 作品「fruits」個展「さまざまな採集」より

落合 晴香 Ochiai, Haruka イラストレーター、デザイナー

出身学校：大分豊府高等学校（大分県）
卒業学科：視覚デザイン学科
受賞歴等：第209回 The Choice 入選（大原大次郎氏選）
MUSIC ILLUSTRATION 2020 ノミネート



現在の仕事内容

住宅建材の製品デザイナーをしています。現在は主にエクステリア（住宅外構）の製品を担当し、プロダクトデザインからCMFデザイン、空間デザイン、カタログ制作など幅広くデザイン業務を行っています。

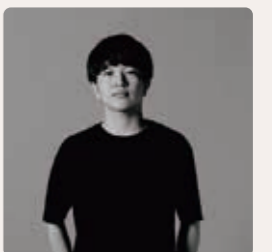
仕事のやりがい

いつもの住生活を支える製品をデザインすること、非常に大きなやりがいと責任を感じます。住宅街を散歩している際に、自分が関わった製品を見つけたときはとても嬉しく、これからの日本の美しい街並みづくりに貢献していきたいと強く感じます。

- | |
|-------|
| 1 |
| 2 3 |
- 「フェンスAL」境界をゆるく仕切るフェンスのプロダクトデザインを担当
 - 「カーポートSCシリーズ」シリーズのコミュニケーションツールを担当
 - 「美彩 ラインペンダントライト」ガーデンルーム専用照明のプロダクトデザインを担当

渡邊 翼 Watanabe, Tsubasa 株式会社 LIXIL

出身学校：呉高等学校（広島県）
卒業学科：プロダクトデザイン学科
受賞歴等：iF Design Award 2023
Good Design Award 2023



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、
美術・クラフトデザインの
2領域7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。銅板やシルク布でつく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^{たがひ}は鑿^{ぞう}という道具を用い「彫り」「打ち出し」「象嵌^{ぞうかん}」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^う・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^{たがひ}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、各領域の素養につな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 ・長岡学 ・英語I ・英語アドバンスI	・保健体育講義 ・統計学 ・情報リテラシー論 ・生物学 ・英語II ・英語アドバンスII	・社会心理学 ・現代社会論 ・社会起業	・日本文化論 ・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 ・AI・データサイエンス概論	・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	・美術・工芸概論 ・西洋美術史 ・形態デザイン論	・美術解剖学 ・現代芸術論 ・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S ・ボランティア実習A ・インターンシップA	・地域協創演習B ・ボランティア実習B ・インターンシップ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・工芸基礎演習 ・コンピュータ基礎II ・美術・工芸概論	・美術・工芸基礎実習I ・美術・工芸特別講義 ・美術・工芸材料学	・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

絵画

美術・工芸基礎実習Ⅰ

2年生前期から、各分野専門の工房・アトリエに入り、実習授業が始まります。まずは大きく4つの分野(絵画・彫刻・金属工芸・ガラス)から2分野を選び、専門の基礎を学修します。そして、卒業まで関わる自身の専門分野を確定します。

美術領域の絵画と彫刻の授業では、各分野のアカデミックな技術と、現代までつながる素養を学習し、表現に向かう基礎的な地盤を整えます。

クラフトデザイン領域の金属工芸とガラスの授業では、「ジュエリー制作」という共通のテーマを持ち制作をしていながら、各素材のもつ特性の理解や歴史性の考察など、それらをつかおう上での礎を築きます。



彫刻



金属工芸



ガラス





高橋 美月（鍛金）〈修士課程修了作品〉
「日日-にちにち-」
優柔不断な私のものづくり -受け取り手として暮らしの中からのものづくりを考える-



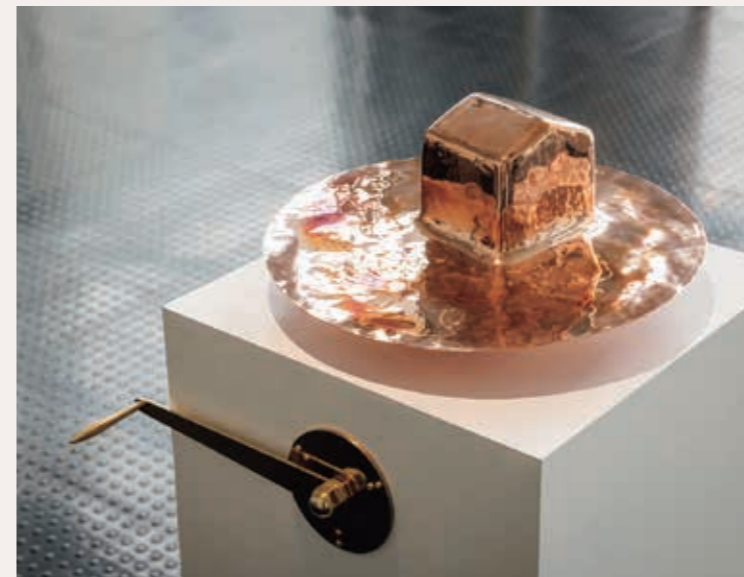
大嶋 周二朗（絵画）〈修士課程修了作品〉
「still life」「portrait」「landscape」他
絵を描くことに関する研究



上村 有実花（版画）
「溶けない氷」
銅版画技法を用いた「ヒトガタ」の美しさの表現



阿部 瑞穂（鋳金）
「コナトウス」
鋳金による生命賛歌のオブジェの制作



國重 美紀（鍛金）
「空の下、この大地の上で『自転車と帰り道』」
風景の中にある心の解放感の金属表現研究



澤川 未央（ガラス）
「わたし」
ガラスを用いた愛着表現の研究



矢川 実祐（彫刻）
「再逢一処」
祈りや願いの形 彫刻表現による
動物たちの極楽浄土の制作



豊田 麻琴（ガラス）
「豊藝」
思いを共有するための器の制作研究



岡本 桃果（彫金）
「縁 -enishi-」
就職するのが当たり前のこの時代に好きなことで稼ぎたい



© KENT/講談社
© KENT/ライド社

現在の仕事内容

青年誌を中心に漫画を制作しています。現在は月刊ヤングマガジン(講談社)で「大怪獣ギアチマ」を連載中です。漫画以外にも、コンセプトアーティストやイラストレーターとして作品を提供する事もあります。

仕事のやりがい

読者の皆様様が作品を楽しんでくださり、それが広がっていく様子を見られると嬉しいですし、今後の指針にもなります。自身が影響を受けた方にまで作品が届き、接点が生まれた際には漫画家を志して良かったなと感じました。

1	2
	3

- 1.「大怪獣ギアチマ」2巻書影
- 2.「大怪獣ギアチマ」1巻書影
- 3.「カラレス」1巻書影

KENT ケント
漫画家

出身学校：宮城野高等学校(宮城県)
卒業学科：美術・工芸学科
受賞歴等：第8回ヒーローズ漫画大賞 準入賞



現在の仕事内容

パート・ド・ヴェールという技法を用い、灯りやうつわの作品を制作しています。発表活動は国内外のギャラリーや工芸品などを扱うお店から個展やグループ展のお話をいただき、展示を目指して作品をつくります。企画展以外にも常設で作品を取り扱っているお店への納品などがあります。

仕事のやりがい

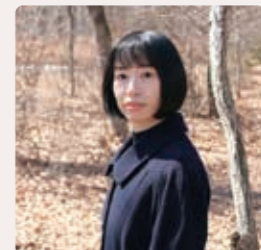
時折、作品を購入した方からメッセージや写真をいただくことがあります。作品に添えていただいた素敵な言葉やイメージは私の宝物であり、制作の励みになります。また、制作や展示で関わった方々から良い影響を受けることが多く、人としても作家としても成長の連続です。

1	2	3	4
---	---	---	---

- 1.「竜胆の杯」第4回北近江サケグラス公募展 黒壁賞受賞作品
- 2.「蜜袋の杯」第5回北近江サケグラス公募展 入選作品
- 3.「灯点し頃」撮影：岡村露知郎
- 4.電気窯での焼成

柿野 茜 Kakino, Akane
ガラス作家

卒業学科：美術・工芸学科
受賞歴等：第4回北近江サケグラス公募展 黒壁賞



建築・環境デザイン学科

Department of Architecture and Environmental Design

学べる
分野



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・建築再生を学ぶ学科です。



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。



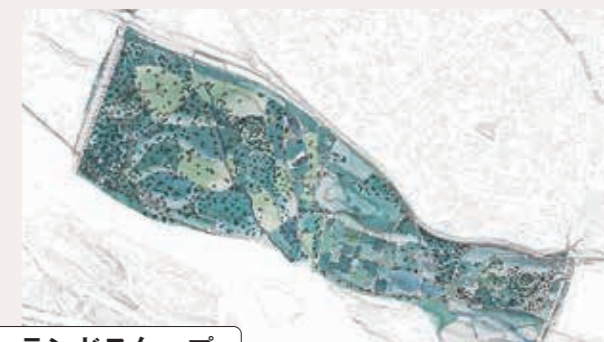
都市計画・まちづくり

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。逃げ込み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・建築再生

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、自信がつけます。

3年次からは各自が深めたい分野の建築・環境デザイン演習の課題を選択し、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、全分野の学生が二級建築士以上の受験資格が得られます。



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 ・長同学 ・英語I ・英語アドバンスI	・保健体育講義 ・統計学 ・情報リテラシー論 ・生物学 ・英語II ・英語アドバンスII	・社会心理学 ・現代社会論 ・社会起業	・日本文化論 ・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 ・AI・データサイエンス概論	・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	・美術・工芸概論 ・西洋美術史 ・形態デザイン論	・美術解剖学 ・現代芸術論 ・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S ・ボランティア実習A ・インターンシップA	・地域協創演習B ・インターンシップB ・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	・コンピュータ基礎I ・製図実習	・建築・環境デザイン演習I ・建築・環境表現 ・コンピュータ基礎II ・建築・環境デザイン概論 ・建築構法	・建築・環境デザイン演習II ・建築史I ・建築材料実験 ・建築計画I ・建築構造 ・建築・環境デザイン論	・建築・環境デザイン演習III ・建築・環境デザイン特別講義 ・建築環境工学 ・構造力学I	・建築・環境デザイン演習IV ・建築法規	・ゼミ	・卒業研究I・II（通年）
		・測量学 ・都市計画・まちづくり ・建築・環境CG実習I	・建築生産論 ・都市計画 ・建築CG実習II ・建築史II ・緑地環境設計	・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

見学授業の一コマ



ハワイ大学建築学部との 合同ワークショップ



卒研展示アーカイブ作業！



越後みしま竹あかり街道

※建築・環境デザイン学科の学生が多数参加

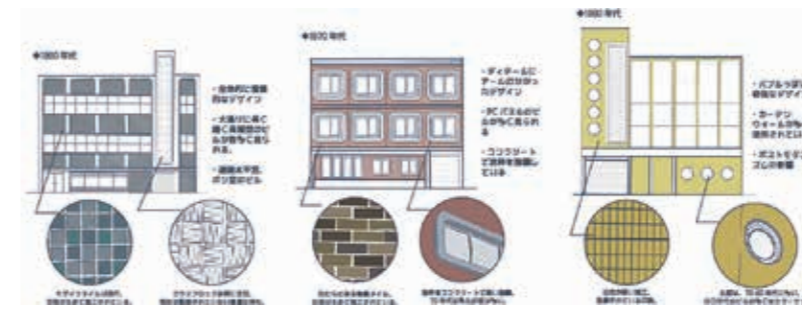




後藤 萌華
「海と人の繋がり
一傷ついた土地と人々の現状の再考ー」



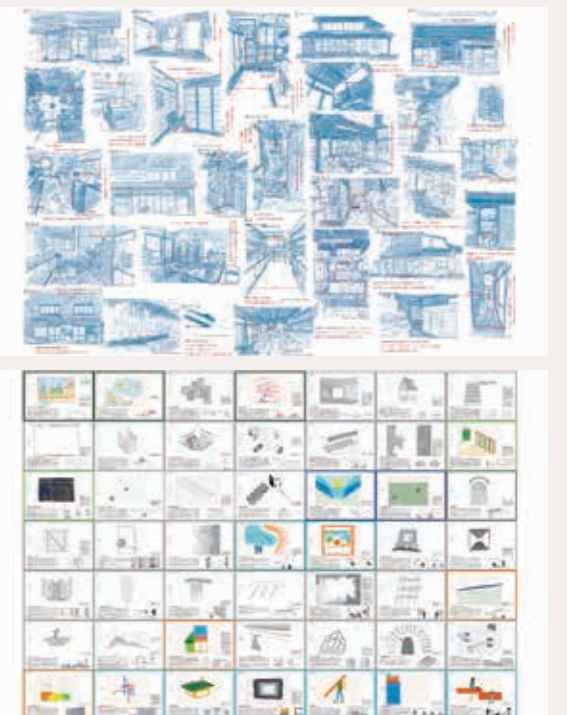
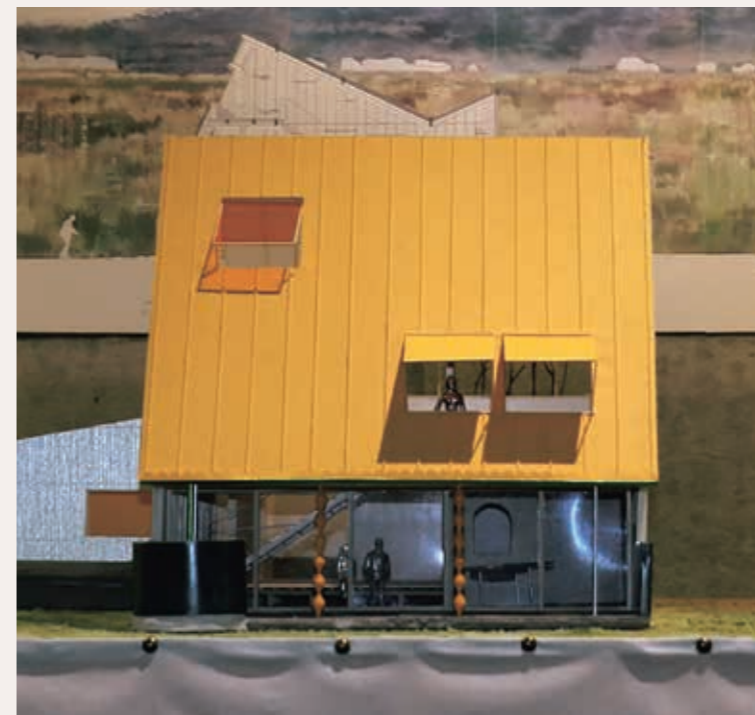
別所 哉空
「建築の終焉が継ぐ
ー環境修復システムに呼応する地力再生ー」



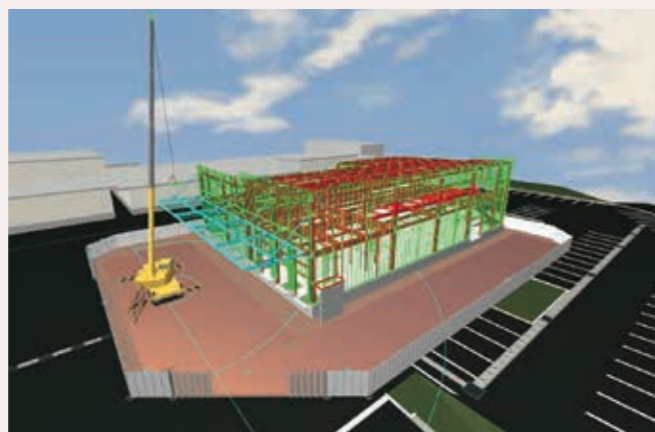
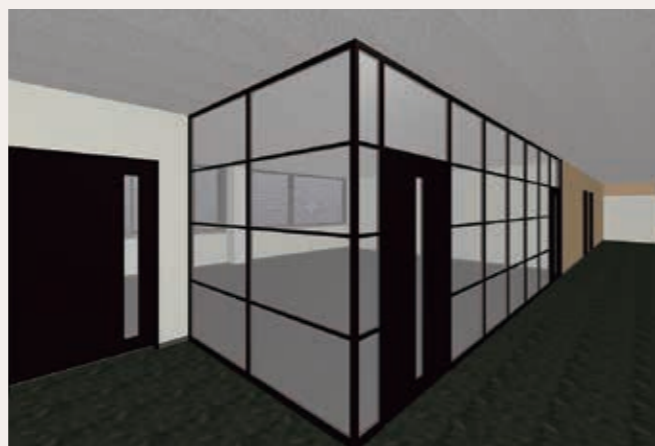
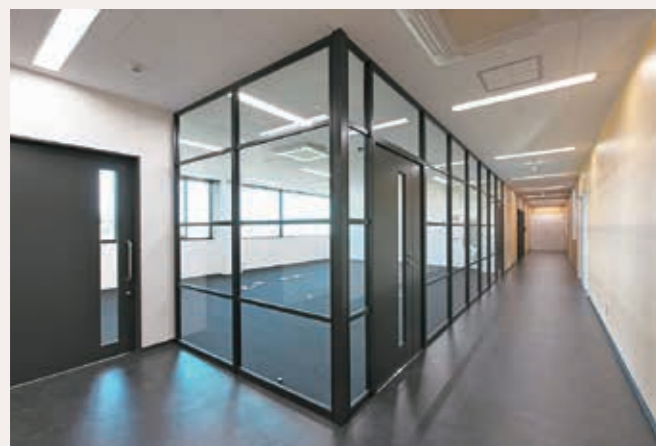
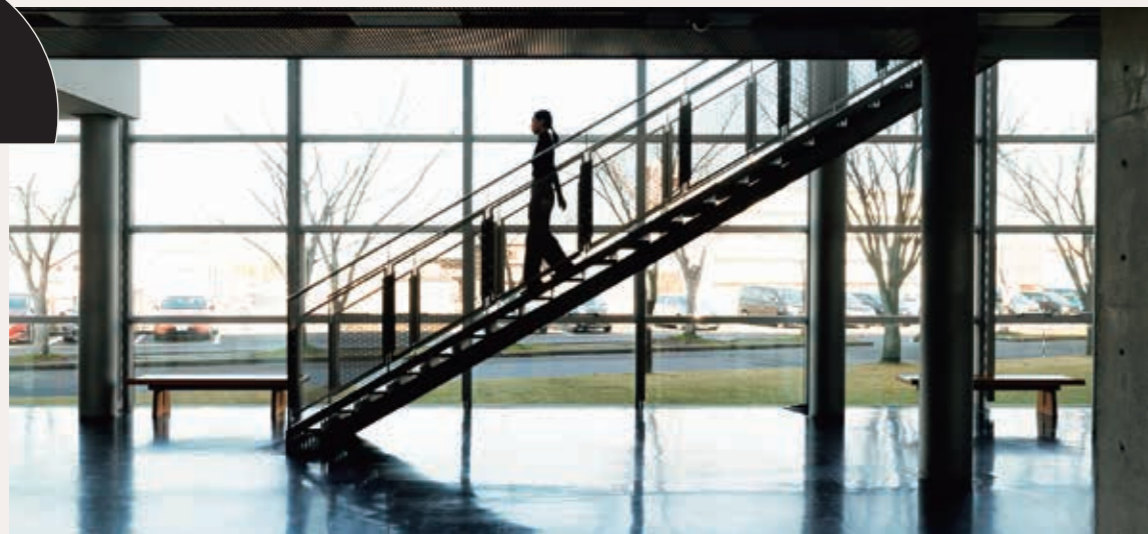
北川 琳香
「越後艶ビル研究
ー婀娜っぽいビルをアーカイブするー」



高山 詩音
「城下空間に水は巡る
松本城の外堀復元事業の延長に、インバウンド需要を見据えた日本文化堪能空間の構想」



原 陸
「あなたが“いえ”に立ち現れたなら
ー DNAとしての建築、建築としてのDNA ー」



現在の仕事内容

建築工事の現場管理を担当しています。主な業務内容としては、工事の計画から進捗状況の確認、工程の管理、施工図のチェックや作成、各工種の業者さんとの段取り・打合せと工事を円滑に進められるよう様々なことを担当しています。

仕事のやりがい

建物と言っても、同じ条件の工事は1つありません。様々な人と関わり、新しい意見や経験から工事を進めていくことで、毎日が学びの場でもあります。工種ごとに何十枚からなる図面を確認し、現場で整合性を図りながらの作業はとてもシビアですが、1つの建物・空間として完成する瞬間は、いつもやりがいを感じます。

1	
2	3
4	5

1. 長岡造形大学大学院棟ほか安全対策工事(主任技術者)
2. 食品加工工場内観(現場管理)
3. 内装確認のために作成したBIM
4. 食品加工工場内観(現場管理)
5. 工事中の安全対策等で使用するBIM

山崎 真由 Yamazaki, Mayu
第一建設工業株式会社

出身学校: 新潟工業高等学校(新潟県)
卒業学科: 建築・環境デザイン学科



現在の仕事内容

温泉道場という居抜きで温浴施設をリニューアルして運営している会社のインハウスデザイナーとして活動しております。主な仕事内容は、店舗の販促企画作成、制作、リニューアル監修等、店舗のデザインに関わる部分全般に関わっています。加えて、開発も兼任しているので直営、FCの新店舗の立ち上げの際には立地環境、マーケット調査から、設計会社さんとの打合せ、デザイン監修まで幅広く担当しております。

仕事のやりがい

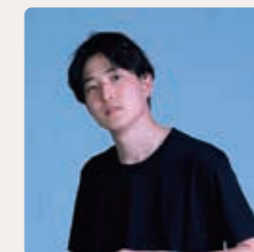
インハウスデザイナーの特徴としては、年間を通して店舗と帆走していく形なので制作に入る前の企画から実際にデザインが使用される運営の部分まで一貫して関わることができます。そういった環境の中で実際にお客様が利用している様子を見たり、どうしたら思った通りになるのかを考えて、それがハマった時はすごく嬉しいです。

1	2
3	4

1. おふろ café yusa 開発(監修業務)
2. おふろ café yusa 開発(監修業務)
3. シーズン飲食撮影
4. おふろ café yusa 館内着制作(監修業務)

安原 潤 Yasuhara, Jun
株式会社温泉道場

出身学校: 北園高等学校(東京都)
卒業学科: 建築・環境デザイン学科





施設

2024年秋に先進的なデジタル機器を備えたプロトタイピングルームやデジタルデザインアトリエ、映像やオーディオの編集室など、全学生が使用できるものづくり拠点が誕生します。

学生団体
部・サークルなど



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



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

サークル活動や各種イベントなどで使用されます。バスケットボールやバレーボール、フットサルなどのサークル活動や各種イベントのほか、授業でも使用されます。



図書館

デザイン・アート関連図書を中心に蔵書数約80,000冊。個別ブースも備え、本を片手にパソコン作業などを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

授業作品やサークル等の作品展示空間。1年中通じて様々な展示が並びます。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となっています。



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年秋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 転太鼓舞
[和太鼓]



バレーボールサークル



DREAM SCREEN
[デジタル作品]



Tech☆Tech
[電子工作]



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]



器血工房
[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・アカペラ]



フットサルサークル



紙漉きサークル



テニスサークル



NIDボランティアサークル



PiaNID
[ピアノ]



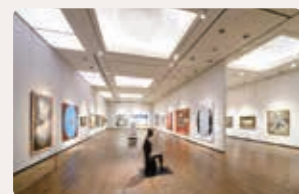
長岡造形大学木匠塾

クラブハウス

クラブハウスの中に部室や音楽スタジオがあります。



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・アピタ長岡店と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。推奨モデル及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

※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



01
オンラインオープンキャンパス

2024年6月30日(日)

Webを通じて気軽に参加できるオンラインイベントを開催します。模擬授業や、在学生との交流など様々なプログラムを企画しています。

02
来場型オープンキャンパス

2024年7月27日(土)、28日(日)

NIDのオープンキャンパスはデザイン・アートの魅力を見て・知って・体感できるプログラムが盛りだくさん！「大学ってどんなところ？」「デザインって何？」そんな疑問も、NIDのオープンキャンパスに参加すれば、一気に解決できるはず。

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・給付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、人物及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。
※10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

卒業生と在学生在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・複数学位協定(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

※資格取得には所定の科目を修得する必要があります。

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)

学研災害付帯賠償責任保険

(略称:付帯賠償)(公益財団法人日本国際教育支援協会)
教育研究活動中(正課中、学校行事、課外活動、通学中)の事故等のケガや賠償責任を負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

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。

一・二級建築士資格取得支援
外部の資格取得支援団体と連携し、資格取得支援講座を学内で開講しています。

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。 建築・環境デザイン学科

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

東京シャトルバス 東京まで往復3,000円!

往復3,000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

学生、企業、地域の方々の交流拠点で、他大学との共同授業や企業とのワークショップ、ビジネスアイデアコンテストなども実施しています。

長岡市中心部にあるミライ工場5階にあり、互尊文庫(図書館)、ものづくりラボ、イノベーションサロン(有料コワーキングスペース)などを利用できます。



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

専任教員が学生の質問や相談を受け付けるオフィスアワーを設けています。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。

2024年秋拡張整備

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年秋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。また、月1回学校医が来学し、相談を受け付けています。

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

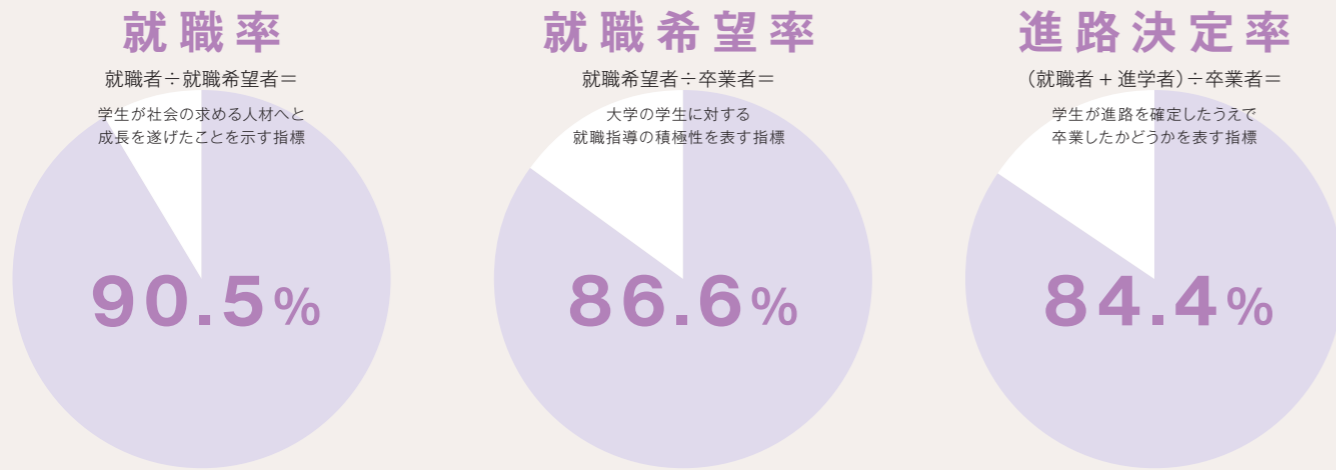
都道府県別学生数

北海道	36	青森県	22	岩手県	34	宮城県	25	秋田県	17	山形県	34
福島県	40	茨城県	21	栃木県	21	群馬県	47	埼玉県	12	千葉県	12
東京都	22	神奈川県	9	新潟県	197	富山県	60	石川県	24	福井県	13
山梨県	8	長野県	92	岐阜県	19	静岡県	55	愛知県	18	三重県	1
滋賀県	0	京都府	6	大阪府	29	兵庫県	16	奈良県	8	和歌山県	2
鳥取県	5	島根県	1	岡山県	7	広島県	19	山口県	3	徳島県	1
香川県	26	愛媛県	13	高知県	1	福岡県	13	佐賀県	9	長崎県	11
熊本県	6	大分県	9	宮崎県	17	鹿児島県	13	沖縄県	14	外国	4

2024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。(2024年3月31日現在)

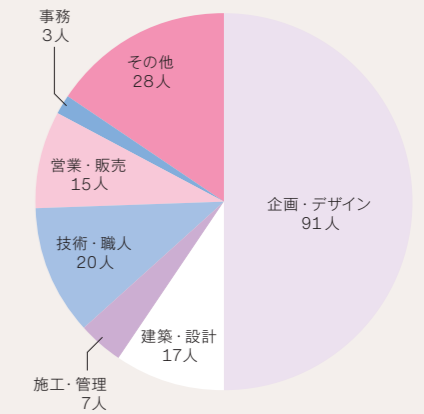


2024年3月 卒業生の進路状況 (2024年3月31日現在)

*就職には起業等、作家・クリエイト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	115	35	45	231
就職希望者	32	99	31	38	200
就職者※	31	86	27	37	181
進学者	1	4	3	6	14
就職率	96.9%	86.9%	87.1%	97.4%	90.5%

職種別 (2024年3月31日現在)



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2年生前期に実施しています。就職だけを目的とせず、将来を見つめる授業です。



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

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。



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。



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。卒業生を含め、様々な企業からデザイナーが来学し、学生は最新の企業活動などの情報を得ることができます。



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

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)をつくります。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。



卒業生のポートフォリオ

25年間で輩出した卒業生

5,000人超の卒業生が国内外問わず社会で活躍しています。企業で活躍をする卒業生や起業、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。

主な就職実績

2024年 3月卒業生の就職先 (五十音順)

プロダクトデザイン学科

<p>新潟県内 製造業 アーネスト エコー金属 コロナ 燕振興工業 新潟刺繍 三本テキスタイル</p>	<p>新潟県外 製造業 いすゞ自動車 エビス 江別製粉 カッシーナ・イクスシー カワサキモーターズ キョーテック 関家具 TB カワシマ ニトムズ ハシモト 飛騨産業 プラス 三菱自動車工業 みやび モンテール</p> <p>卸売 / 小売業 カインズ DCM</p> <p>情報通信業 E & W</p> <p>ゲーム ゲームフリーク</p> <p>サービス業 シティコミュニケーションズ タイトー</p> <p>公務員 さいたま市役所</p>
---	--

視覚デザイン学科

<p>新潟県内 製造業 エコー金属 玉川堂 藤次郎 難波製作所</p> <p>印刷業 博進堂 フォーワテック・ジャパン 明昌堂</p> <p>情報通信業 アルコン DERTA ビット・エイ メビウス USEN-NEXT HOLDINGS</p> <p>写真 / 映像 / スタジオ等 プレスメディア</p> <p>公務員 燕市役所 長岡市役所</p> <p>その他 ゼネラル 大光銀行</p>	<p>新潟県外 製造業 いけはた カフェレオホールディングス サンアート 廣川ホールディングス 日総工産 ライオン</p> <p>印刷業 産業編集センター 実教出版社 千代田グラフィヤ バナナグループスタジオ</p> <p>情報通信業 アイ・イー・シー FSK テクノデジタル ナノコネク</p> <p>卸売 / 小売業 たちばな ヤマギシ</p> <p>不動産業 長谷工コミュニティ</p> <p>広告制作 / デザイン事務所等 いい生活 インディ・アソシエイツ ヴァンガード ヴォイス エイトブランディングデザイン カズミア キギ キュー シュンピン セルワールディング デザインメイト DEPOT</p>	<p>東急エージェンシー ノエチカ バスル 水野図案室 ル・プロジェ Roseau Pensant</p> <p>写真 / 映像 / スタジオ等 アートワークス KEY pro スタジオエビス ティール・ケー・オー TYO ハット ユアールスタジオ事業部(代官山スタジオ)</p> <p>ゲーム IMAGICA GEEQ Aiming キャラバンズ コーエーテックモホールディングス セガ</p> <p>アニメ 京都アニメーション クローバーワークス トリガー プロダクション・アイジー</p> <p>サービス業 つばさエンタテインメント ティ・ジョイ</p> <p>その他 アウトソーシングテクノロジ アップコム TMJ ニチケアパレス マイナビ ワールドコーポレーション</p>
---	--	--

美術・工芸学科

<p>新潟県内 製造業 京香 諏訪田製作所 スワロー工業 藤次郎 富貴堂</p> <p>情報通信業 デジタル・アドバイジング・コンソーシアム</p> <p>公務員 長岡市役所</p>	<p>新潟県外 不動産業 長谷工コミュニティ</p> <p>製造業 イケックス工業 ケイ・ウノ コパテック ジंकラフト 創吉 factory zoomer マイスター 丸武産業</p> <p>卸売 / 小売業 キャン ショービ</p> <p>ゲーム IMAGICA GEEQ</p> <p>サービス業 バシフィックアートセンター</p> <p>その他 ソラスト Ricco</p>
---	--

建築・環境デザイン学科

<p>新潟県内 建設業 新清興業 三井ホーム北信越</p> <p>設計事務所 エヌシーイー</p>	<p>新潟県外 建設業 合田工務店 風コンサルタント環境デザイン研究所 要建設 加和太建設 日本解技 日本設計 フォレストコーポレーション 洞口 ボラス リリカラ</p> <p>不動産業 TFD コーポレーション キャン 東建コーポレーション</p> <p>卸売 / 小売業 コストコホールセールジャパン パーク・コーポレーション</p> <p>設計事務所 押田建築設計事務所 クリエート cdi (Creative Designers International) シーンデザイン建築設計事務所 須藤剛建築設計事務所 センソクコンサルタント 東北エンジニアリング 東北緑化環境保全 NAP 建築設計事務所 プランテック 三四五建築研究所 山下 PMC</p> <p>サービス業 星野リゾート</p> <p>公務員 真岡市役所</p>
--	--

大学院

<p>新潟県内 長岡市役所 ブクダハウジング</p> <p>新潟県外 共立機器 建設技術研究所 坂茂建築設計</p>
--

過去の卒業生の就職先 (五十音順)

家電・自動車・精密機器など

<p>新潟県内 浅野金属工業 アルモ 大原鉄工所 倉敷機械 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 マコー</p> <p>新潟県外 アイ・オー・データ機器 アベックス いすゞ自動車 ウイン・ディー エレコム エンケイ オリンパス オンピエ照明 カンオ計算機 クリナップ ケイテック キャン コイズミ照明 潘井医療 サンアロー シパックス シャープ JUKI スズキ SUBARU CeFevo セイコーエプソン ソニー ダイハツ工業 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 トヨタ紡織 ニコン 日南</p>	<p>日本電気 (NEC) 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 フィアロコーポレーション 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 三菱電機 森得 ヤマハ発動機</p> <p>家具・日用品・玩具など 新潟県内 アーケランズ アーネスト 安達紙器工業 アレコレ 安中製作所 エコー金属 SUS オークス 兼古製作所 玉川堂 ゴッドハンド サンク J&J アステージ シンプ測定 スリピークス技研 諏訪田製作所 高藤 高藤金属 藤次郎 外山産業グループ 吉田金属工業 和平フレイムMS</p> <p>新潟県外 アイリスオーヤマ アイト arma bianca イトーキ オカムラ 河合楽器製作所 河洋 コーセー コトブキ コンビ</p>	<p>ジャクエツ シャンソン化粧品 タカラトミー タミヤ デイトナ・インターナショナル 天童木工 トーソー ニューウェルブランズ・ジャパン 能作 飛騨産業 マブワールド ムーンスター ヤマハ 吉田 レイアップ レック</p> <p>スポーツ用品 ジュエリーなど 新潟県内 オンヨネ 新潟県外 アシックス アルペン 石友 大塚銀器 桑山 ケイ・ウノ ケイ・ウノ サンリブ J・O・O 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</p> <p>繊維・アパレルなど 新潟県内 青柳 ウメダニット きものブレイン 関芳 第一ニットマーケティング 吉澤織物 新潟県外</p>	<p>大塚靴靴 キャン 京都きもの友禅 助野 住江織物 セーレン 第一織物 ユ木新雄 田屋 マツオインターナショナル やまと ワールドストアパートナーズ ワシントン靴店</p> <p>広告・出版・印刷 ディスプレイなど 新潟県内 アドハウスパブリック ウィザップ CSコーポレイション 島津ホールディングス 新宣 タカヨシ 滝沢印刷・文具館タキザワ 中央印刷 中央製版 DI Palette デジタル・アド・サービス 新潟日報社 ニューズ・ライン ネオス ハーモニック 博進堂 パブリシティコア フォーワテック・ジャパン 富士印刷 フレーム プレスメディア 北越印刷 明昌堂</p> <p>新潟県外 アーツ アクアスター 朝日新聞社 アドブレイン アイエイビー エイトブランディングデザイン 温泉道場 カイカイキキ</p>	<p>カヤック キュー 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 ジェイエスリー ジェ・シー・スパーク スタヂオ・ユニ タイナマイト・ブラザース・シンジケート 高桑美術印刷 たき工房 丹書社 中央出版 TSDO ティーツー ティ・エム・シー ティ・デイ・エス 電通 電通サドラー・アンド・ヘネシー 電通デジタル 電通東日本 東京アドデザイナース 東京舞台照明 東タイ 中川ケミカル 日本エスエジ ネコ・パブリッシング 情報堂プロダクツ バナナグループ パワーハウス ヘルメス チームラボ 千代田ビデオ TREE Digital Studio DMM.com テレビ朝日クリエイト トリガー</p> <p>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</p>	<p>シアンズ TENYサービス BSNウェーブ ビット・エイ UXビジョン USEN-NEXT HOLDINGS</p> <p>新潟県外 AOI Pro. アクアリング 旭プロダクション あとらぎ二十一 アンビション イマカグループ 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 A-1 Pictures エヌデバイス カカコム カブコン 京都アニメーション グッドパッチ KLab CloverWorks 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 サイゲームス サイバーエージェント Sun Asterisk G2 Studios スカラベスタジオ セガ セガ・インタラクティブ セゾン & 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 TREE Digital Studio DMM.com テレビ朝日クリエイト トリガー 住友林業緑化 高島屋スペースクリエイツ ハル研究所 パンダイナムコホールディングス パンダイナムコスタジオ フーリエ</p>	<p>blue 日本一ソフトウェア ピラミッドフィルムクアドラ フラ プロダクション・アイジー マーベラス MAPPA ミクシィ メンバース ヤフー 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</p> <p>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 カゴメ ルピシア</p> <p>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 AIS 総合設計 梓設計 上山良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 ジーク 住友林業緑化 高島屋スペースクリエイツ ハル研究所 日本設計 三越伊勢丹プロバティ・デザイン ムラヤマ</p>	<p>建設など 新潟県内 阿部建設 植木組 大石組 開発技研 加賀田組 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 アパグループ 鹿島建設 清水建設 ヤマト</p> <p>住宅建築・不動産など 新潟県内 アンドクリエイト イシカワ 坂井建設 本間組 レジジライフ 能建 ハーバーハウス プラスパー・トム ニサフホーム北越 モリタ装芸 新潟県外 カチタス 積水ハウス 大成建設ハウジング 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 洞口 ボラス 三井ホーム 三井ホームデザイン研究所 LIXIL リビタ</p>	<p>仏具・文化財保存 職人など 新潟県内 開志専門学校 新潟デザイン専門学校 新潟県外 角川ドワンゴ学園 富山県立砺波総合支援学校</p> <p>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 コムリ 長岡信用金庫 新潟交通 ブランドフォーム ワタナベグループ 新潟県外 アトリエばお 温泉道場 芸術による教育の会 タイター ディスコ ディップ 重具館 中川政七商店 ネクスステージ バーソルキャリア ハウスケンボス 東日本旅客鉄道 フェリスモ 藤城清治美術館 ベネッセコーポレーション 星野リゾートマネジメント ホンダモビリティランド マイナビワークス ユザワヤ商事</p>	<p>教員 新潟県内 開志専門学校 新潟デザイン専門学校 新潟県外 角川ドワンゴ学園 富山県立砺波総合支援学校</p>
--	--	--	---	---	---	---	--	--	--



デザイナー カワサキモーターズ株式会社 (兵庫県)

中村 耕大
プロダクトデザイン学科 ※
出身学校：加茂高等学校 (新潟県)

企業・職種を志望した理由

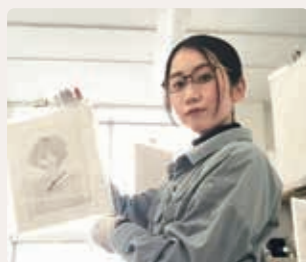
私は元々四輪のデザイナーを志望していました。2年生の頃からモビリティ系メーカーのインターンや説明会に参加、これらを通して自分の込めた意匠が出しやすい業態や個々のユーザーに特化しやすい商品性に魅力を感じ、二輪車や少人数向けの車種を扱う企業に興味を持ちました。日本の企業では珍しい分野の車種を扱っていること、重工の持つ幅広い技術に惹かれこの会社を選びました。

NIDで身に付いた力

自分でつくってみる力です。この学校には学生が自由に使える設備と環境が揃っています。3Dプリンターや地方ならではの広い制作スペースもあり『自分でつくる』ハードルはグッと下がります。元々工作や機械に触ったりすることが好きでしたので改めてモノづくりの楽しさと難しさを知る良い場となりました。

私の“デザイン”

それは形にメッセージを込める事です。感じるか感じないかは人それぞれかもしれませんが、それでも、手にした人たちに『カッコいい』や『きれい』等表面的な感想以上のものを感じて欲しいと思っています。線や影の立体、それぞれをユーザーに読んでもらう。これはモノを持つ理由を深めて愛着につながります。私はそんなデザインを提供していきたいです。



一般事務職員Ⅰ種 (デザイン・クリエイティブ人材) 長岡市 (新潟県)

上村 有実花
美術・工芸学科
出身学校：長岡高等学校 (新潟県)

企業・職種を志望した理由

新しいことや面白いことを考えるのが好きで、専攻は美術ですがマーケティングや広告関連の授業も履修していました。長岡市は新たな取り組みを進んで行く印象があり、実際この職種も全国ではまだ少ないです。大学で学んだことや経験を活かし、公務員としてダイレクトに社会に貢献できる職種だと思い志望しました。

NIDで身に付いた力

日々の作品制作やデザイン思考の取り組みを通して、物事を様々な視点から考える力や、アイデアを実現させるための行動力などが身についたと感じています。また大学生活を振り返ると、様々な分野や人に縁ができたと思っています。

私の“デザイン”

誰かを幸せにするためのものであることは勿論ですが、個人的には人間の感性を大切にすることを行動だと思っています。インターネットが発達した時代ですが、何気ないことに気付くことや自分の五感を使って情報を得ることを大切にしています。



クリエイティブ 株式会社東急エージェンシー (東京都)

秋田 優月
視覚デザイン学科 ※
出身学校：松江北高等学校 (島根県)

企業・職種を志望した理由

広告という、キャッチコピー等の言葉を用いる形でのクリエイティブに興味があったからです。3年次に広告賞を受賞し、そのことがこの職種を目指す大きなきっかけになりました。総合広告会社ということで、扱っている分野も幅広く、色々な方に身近なところからアイデアを届けられるのではないかと考え、志望しました。

NIDで身に付いた力

自分の考えを具体的な形にして表す力です。私自身、大学に入るまで美術的な活動をしてこなかったのですが、この大学で基礎から学んでいくプロセスを経たおかげで、自分の思考・アイデアを具体的なグラフィックとして表す力が身についたと思います。

私の“デザイン”

私にとってのデザインは、「人々の生活をほんの少しずつ前進させていくもの」だと考えています。デザインを見た方の生活を少しずつ、本人が意識していないところでも豊かにできるようにこれからも制作していきたいです。



意匠設計 株式会社日本設計 (東京都)

櫻井 陽太
建築・環境デザイン学科
出身学校：関高等学校 (岐阜県)

企業・職種を志望した理由

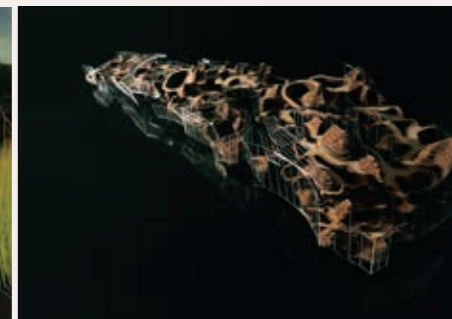
志望のきっかけは、長岡造形大学をこの企業が設計したことでした。建築を学びながら、キャンパスを巡っていると、魅力的な空間構成や、繊細なディテールに気づかれます。「こんな設計ができる人たちと一緒に仕事がしたい」という思いから、日本設計を志望しました。

NIDで身に付いた力

大学では、大勢を前に何度もプレゼンをします。設計において、建築のデザインは大切ですが、プレゼンもまたデザインです。どんな順序、言葉、見せ方で作品を語るか、何度も人前に立つなかで、効果的に伝える力が身についたと思います。

私の“デザイン”

時間をかけた分だけ評価されるわけではないところが、デザインの難しく、苦しく、また楽しいところだと思います。柔らかい頭で、生活の些細なことに疑問をもてるような人でありたいと常々思っています。



大学院

Graduate School of Design



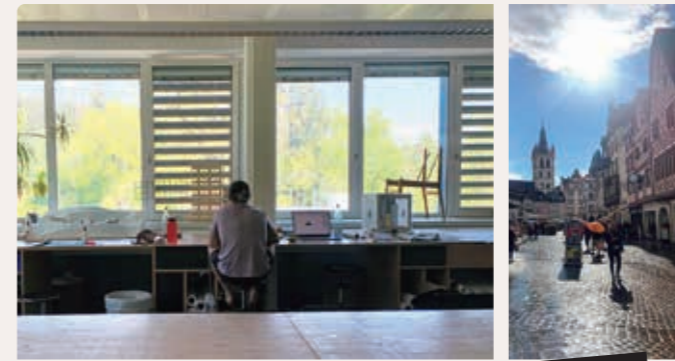
既存のモノやコト、概念を壊し、
新たな価値を創り、実践できる「場」が大学院です。

新しいアイデアを実現するためにはプロトタイプ（試作品）を制作し、検証を繰り返すことが重要です。大学院生は3Dプリンター等のプロトタイプングツールを優先的に利用できます。



プロトタイプング

留学



大学院に在学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。



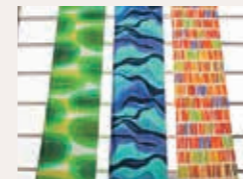
自身で問いを見つけだし、制作や活動を通じてその答えを基点に新たな可能性を探究することで、自身の研究やキャリアにつなげます。



地域特別プロジェクト演習

研究例

修士課程



樋口 玲実那
「偶然を残した美しさに
じみ染による表現技法の可能性」
領域：プロダクトデザイン
修了年度：2022



狩野 涼雅
「立体造形における機械式時計機構の応用」
領域：視覚デザイン
修了年度：2022



大嶋 周二郎
「絵を描くことに関する研究」
領域：美術・工芸
修了年度：2023



鎌水 菜菜
「小径間伐材を用いたデンセグリン
ティ構造の研究
小径間伐材の需要を促す仮設建築物の提案」
領域：建築・環境デザイン
修了年度：2023



佐々木 茉歩
「インフォーマルコミュニケーションを
主軸とした小規模な対話の場の
効果の検証
新潟県長岡市で実施した小規模な
対話の場に参加した参加者の口述
情報の分析から」
領域：イノベーションデザイン
修了年度：2023

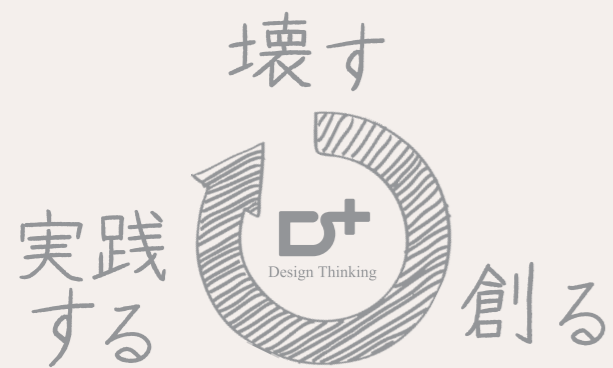
博士(後期)課程



長島 聡子
「コンセプチュアル・アートとしてのワードグラフィ
言語記号による像（イメージ）表現」
領域：造形理論
修了年度：2023



南雲 まき
「院内学級における美術教育実践の現象学的研究
病気や障害と向き合う子どもたちの美術制作をめ
ぐる探究に並走して」
領域：造形理論
修了年度：2023



修士課程 2年

プロダクトデザイン領域

視覚デザイン領域

美術・工芸領域

建築・環境デザイン領域

イノベーションデザイン領域

博士(後期)課程 3年

造形理論領域

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/about/graduate-school/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。

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。大学院の詳細はホームページをご覧ください。



教員紹介

学長
平山 育男
Hirayama, Ikuo



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)

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
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、栃尾袖アーカイブの構築、『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
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
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
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
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
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
山本 信一
Yamamoto, Synichi



専門分野/映像・メディアアート 現在の研究課題/映像の空間的拡張と社会実装、電子音楽・ポップカルチャーと映像の関係 学歴等+資格/東北工業大学工業意匠学科 学位/学士(工学)

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
池田 享史
Ikeda, Takafumi



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)

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
川和 聡
Kawawa, Satoshi



専門分野/プロダクトデザイン 現在の研究課題/魅力ある移動体験を創出するモビリティデザインの探究及び機能とデザインの融合による本質的な魅力表現研究 学歴等+資格/横浜国立大学教育学部美術学科 学位/学士(教育)

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盤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, Tatsuhiko



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
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/書籍・雑誌における装画・挿絵の表現、ポスターにおけるグラフィック表現 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・情報デザイン 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)

デザイン学科
伊達 亘
Date, Wataru



専門分野/メディアデザイン、デザインリサーチ 現在の研究課題/マテリアルを前景化させる表現の探求および表現手法の開発、日常とあそびの境界を曖昧にするあそびのデザインリサーチ 学歴等+資格/多摩美術大学大学院 美術研究科 デザイン専攻 情報デザイン領域 博士前期課程、慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 エクス・デザインプログラム 後期博士課程 単位取得満期退学 学位/修士(芸術)、博士(政策・メディア)



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

山田 英嗣
Yamada, Eiji

助教



専門分野／プロダクトデザイン、ブランディング 現在の研究課題／生活用品のプロダクトデザインに関わる、マーケットリサーチからコンセプト立案、商品化、VMDまでのプロセスにおける開発手法とブランディングの実践と研究 学歴等+資格／長岡造形大学造形学部産業デザイン学科工業デザインコース 学位/学士 (造形)

デザイン学科

若子 jet
Wakako jet

助教



専門分野／写真 (芸術・広告) 現在の研究課題／写真表現のアーティスティックな探求、女性アーティストの研究、AI生成における未来の可能性 学歴等+資格／名古屋造形大学造形芸術学部美術学科 学位/学士 (芸術)

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、カリキュラム論、教育方法論、社会科教育 現在の研究課題／明治期歴史教科書史、授業におけるICT活用、戦後学校給食制度史、美術科教育 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

中村 和宏
Nakamura, Kazuhiro

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山工芸工房 工房技術研究員

美術・工芸学科

岡谷 敦魚
Okanoya, Atsuuo

准教授



専門分野／油彩、版画 (銅版、リトグラフ、木版、シルクスクリーン) 現在の研究課題／版画の新しい可能性 "Printerly" 概念の研究 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

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

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 (鋳金) 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

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

北 雄介
Kita, Yusuke

准教授



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)

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、一級建築士 学位/博士 (学術)

建築・環境デザイン学科

福本 壘
Fukumoto, 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

岡井 美奈
Okai, Mina

助教



専門分野／空間デザイン、インテリアデザイン、感性・五感のデザイン 現在の研究課題／自然界ディテールと人間意志融合の研究、時と五感の研究、知と感のブリッジ思考、他 学歴等+資格／京都芸術大学大学院芸術研究科芸術環境専攻環境デザイン領域 (建築デザイン分野) 修了、インテリアプランナー 学位/修士 (芸術学)

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

板垣 順平
Itagaki, Jumpei

准教授



専門分野／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、開発途上国におけるデザインプロセスを活用した持続可能な開発の実践 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)

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、福祉の現場におけるデジタルファブリケーションの活用に関する研究 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)

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

2025年度 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

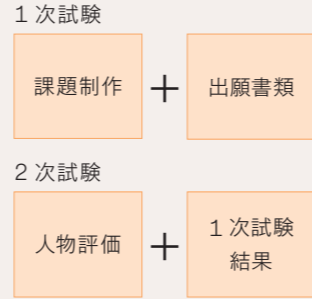
出願期間 2024年9月13日(金) - 20日(金)

試験日 1次試験:2024年10月6日(日)
2次試験:2024年10月27日(日)

選抜方法 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次試験結果を総合して判定する

合格発表 1次試験:2024年10月11日(金)
2次試験:2024年11月1日(金)

※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 2024年11月13日(水) - 19日(火)

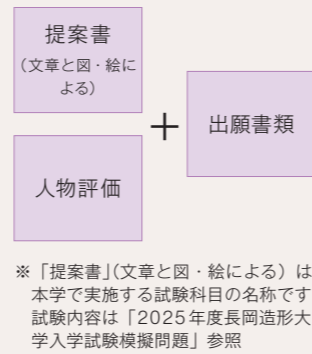
試験日 2024年11月30日(土)(美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科)
2024年12月1日(日)(デザイン学科)

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2024年4月以降2025年3月までに卒業もしくは卒業見込みの者、または通常の課程による12年の学校教育を2025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

選抜方法 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)を総合して判定する

合格発表 2024年12月6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】

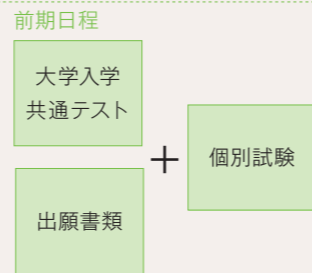
募集定員 前期日程 造形学部100人
(デザイン学科65人、美術・工芸学科13人、建築・環境デザイン学科22人)
選択区分(選択A、選択B)別定員設定はありません
上記定員のうち地域優先枠4人(学科不問)

出願期間 2025年1月27日(月) - 2月5日(水)

試験日 2025年2月25日(火)

選抜方法 大学入学共通テスト、個別試験、出願書類(調査書・自己アピール用紙)を総合して判定する
※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 2025年3月3日(月)



【中期日程】

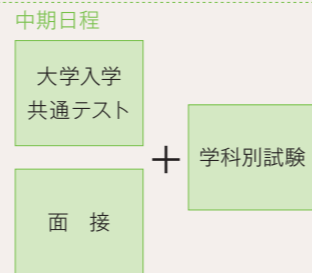
募集定員 中期日程 造形学部30人
(デザイン学科20人、美術・工芸学科4人、建築・環境デザイン学科6人)
上記定員のうち地域優先枠2人(学科不問)

出願期間 2025年1月27日(月) - 2月5日(水)

試験日 2025年3月8日(土) 美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科
2025年3月9日(日) デザイン学科

選抜方法 大学入学共通テスト、面接、学科別試験を総合して判定する

合格発表 2025年3月20日(木)



一般選抜 科目選択・配点表

- 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
- 旧教育課程履修者等の大学入学共通テスト利用教科・科目は本学ホームページまたは一般選抜学生募集要項をご確認ください

日程	大学入学共通テストの利用教科・科目				個別試験		出願書類	合計	
	教科	科目	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科目を出願時に選択	300点	調査書(注1) 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、数学C」の 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(注1) 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	「地理総合、地理探究」 「歴史総合、日本史探究」 「歴史総合、世界史探究」	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	「公共、倫理」 「公共、政治・経済」 「地理総合/歴史総合/公共」		100点				
		数学	① 「数学Ⅰ、数学A」		100点				
			② 「数学Ⅱ、数学B、数学C」		100点				
		理科	「物理基礎/化学基礎/ 生物基礎/地学基礎」 「物理」「化学」 「生物」「地学」		100点 第1解答科目に限る				
情報	「情報Ⅰ」	100点							
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	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)						
	学科	大学入学共通テスト		個別試験					
	デザイン学科	得点上位1科目を 大学が選択する(注2)	100点	地理歴史、公民及び理科については第1解答科目に限る	—				
学科別試験	美術・工芸学科	—	—	—	「デッサン」 「立体造形」(粘土) から1科目を出願時に選択	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、数学C」 から1科目を出願時に選択	100点	100点	—	—	—	—	

(注1) 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。
(注2) 前期日程 選択Bの科目のうち*を付した枠内の科目に限る。

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。

卒業認定・学位授与の方針

ディプロマ・ポリシー

長岡造形大学造形学部は、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します。この実現のために、次の能力を身に付け、学則に定める卒業要件を満たした者に、卒業を認定し、学士（造形）の学位を授与します。

- ・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」

5つの力

教育課程編成・実施の方針

カリキュラム・ポリシー

長岡造形大学造形学部では、卒業認定・学位授与の方針に示す能力を身に付けるため、教養科目及び学部共通・学科共通・卒業研究に区分する専門教育科目を体系的に編成し、以下のとおりカリキュラムを実施します。

- ・初年次は、観る力とつくる力を支える「造形・表現としてのデザイン」と「問題発見・解決プロセスとしてのデザイン」を基礎から修得する授業科目を実施します。あわせて、人間形成及びデザインの学修に必要な知識を広げ、素養を高めるための教養科目を実施します。
- ・2年次は、1年次後期から引き続き、前期に専門分野に関する知識・技術を幅広く修得し、軸足となる専門性を見出す授業科目を実施します。後期は、それを基に能動的な学修を通して専門性を高める授業科目を実施します。
- また2年次からは、表現を通して適切に伝える力を実習・演習にて身に付けるとともに、コミュニケーション能力を養いながら地域と協働し課題の解決を目指すプロジェクトや社会・企業等で実務に取り組む地域・社会連携系の授業科目を実施します。
- ・3年次は、実践的な授業を通して、専門的技能を高めるとともに、自らが設定する課題に対し、その達成に向けて応用的に取り組む授業科目を実施します。
- ・4年次は、これまで修得した知識及び専門的技能を統合し、広い視点から専門性を探究するとともに、豊かな創造性を発揮し取り組む卒業研究を実施します。
- ・各授業科目は、シラバスに記載する達成目標の達成度に従い、厳正な成績評価を実施します。

アドミッションポリシー

長岡造形大学造形学部では、建学の理念、卒業認定・学位授与の方針及び教育課程編成・実施の方針を理解した者で、次の資質・能力及び意欲を持つ人物を広く求め、入学者選抜により受け入れをします。

- ・造形に対して強い好奇心を抱いていること
- ・社会の多様な姿に向き合い、主体的に創造しようとする強い気持ちを持っていること
- ・基本的な学力や表現力を備えていること
- ・教育課程にて将来に向けた能力を身に付け、やり遂げる意欲を持っていること

NIDへのアクセス



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。蓮湯（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、次の信号を左折
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、次の信号を左折

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、仙台、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。

NIDの最新情報

LINE
はじめました！

相談会
入試情報など



X
@N_I_D

お知らせ
日常など



Instagram
nagaoka.id

ニュース、イベント
活動など

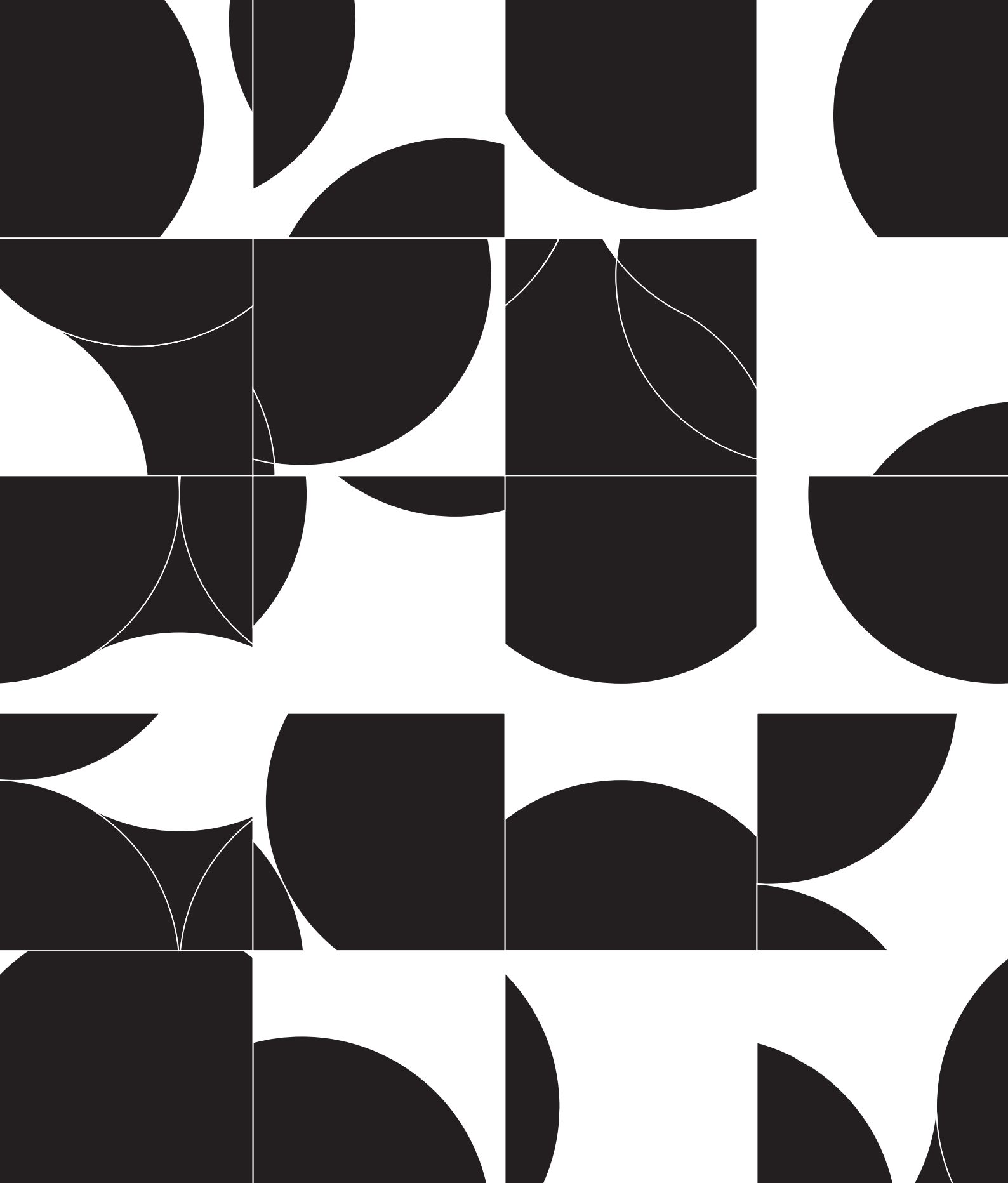


長岡造形大学 入試広報課 / 〒940-2088 新潟県長岡市千秋 4 丁目 197 番地
Tel.0258-21-3331 Fax.0258-21-3956 E-mail nyushi@nagaoka-id.ac.jp

※本書の図版及び文章の無断転載を禁じます。
© 2024 Nagaoka Institute of Design

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





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