

大学等名	長岡造形大学
プログラム名	長岡造形大学 数理・データサイエンス・AI 教育プログラム(リテラシーレベル)

プログラムを構成する授業科目について

① 教育プログラムの修了要件

学部・学科によって、修了要件は相違しない

② 対象となる学部・学科名称

③ 修了要件

本プログラムは、以下の科目構成及び修了要件とする。
 教養科目「AI・データサイエンス概論」(選択2単位)、「統計学」(選択2単位)、「情報リテラシー *1」(選択2単位)、「情報リテラシー論 *2」(選択2単位)及び専門教育科目学部共通科目「プログラミング I *2」(選択2単位)、「プログラミング II *2」(選択2単位)の6科目12単位を以て構成し、そのうち「AI・データサイエンス概論」、「統計学」、「情報リテラシー *1」または「情報リテラシー論 *2」の計3科目6単位を修得することを修了要件とする。
 *1 令和4(2022)年度以前入学者を対象とする科目
 *2 令和5(2023)年度以降入学者を対象とする科目
 参考 <https://www.nagaoka-id.ac.jp/about/academics/curriculum/data-science/>

必要最低科目数・単位数

3 科目

6 単位

履修必須の有無

令和9年度以降に履修必須とする計画、又は未定

④ 現在進行中の社会変化(第4次産業革命、Society 5.0、データ駆動型社会等)に深く寄与しているものであり、それが自らの生活と密接に結びついている」の内容を含む授業科目

授業科目	単位数	必須	1-1	1-6	授業科目	単位数	必須	1-1	1-6
AI・データサイエンス概論	2	○	○	○					

⑤ 「社会で活用されているデータ」や「データの活用領域」は非常に広範囲であって、日常生活や社会の課題を解決する有用なツールになり得るもの」の内容を含む授業科目

授業科目	単位数	必須	1-2	1-3	授業科目	単位数	必須	1-2	1-3
AI・データサイエンス概論	2	○	○	○					

⑥ 「様々なデータ利活用の現場におけるデータ利活用事例が示され、様々な適用領域(流通、製造、金融、サービス、インフラ、公共、ヘルスケア等)の知見と組み合わせることで価値を創出するもの」の内容を含む授業科目

授業科目	単位数	必須	1-4	1-5	授業科目	単位数	必須	1-4	1-5
AI・データサイエンス概論	2	○	○	○					

⑦「活用に当たっての様々な留意事項(ELSI、個人情報、データ倫理、AI社会原則等)を考慮し、情報セキュリティや情報漏洩等、データを守る上での留意事項への理解をする」の内容を含む授業科目

授業科目	単位数	必須	3-1	3-2	授業科目	単位数	必須	3-1	3-2
AI・データサイエンス概論	2	○	○						
情報リテラシー	2	○		○					
情報リテラシー論	2	○		○					

⑧「実データ・実課題(学術データ等を含む)を用いた演習など、社会での実例を題材として、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AIの基本的な活用法に関するもの」の内容を含む授業科目

授業科目	単位数	必須	2-1	2-2	2-3	授業科目	単位数	必須	2-1	2-2	2-3
統計学	2	○	○	○	○						

⑨ 選択「4. オプション」の内容を含む授業科目

授業科目	選択項目	授業科目	選択項目
プログラミング I	4-2アルゴリズム基礎		
プログラミング II	4-3データ構造とプログラミング基礎		

⑩ プログラムを構成する授業の内容

授業に含まれている内容・要素		講義内容
(1)現在進行中の社会変化(第4次産業革命、Society 5.0、データ駆動型社会等)に深く寄与しているものであり、それが自らの生活と密接に結びついている	1-1	・ビッグデータ、IoT、AI、ロボット:「AIデータサイエンス概論」(2回目) ・データ量の増加、計算機の処理性能の向上、AIの非連続的進化:「AIデータサイエンス概論」(2回目) ・第4次産業革命、Society 5.0、データ駆動型社会:「AIデータサイエンス概論」(2回目) ・人間の知的活動とAIの関係性:「AIデータサイエンス概論」(9回目) ・データを起点としたものの見方、人間の知的活動を起点としたものの見方(9回目)
	1-6	・AI等を活用した新しいビジネスモデル(シェアリングエコノミー、商品のレコメンデーションなど):「AIデータサイエンス概論」(10回目) ・AI最新技術の活用例(深層生成モデル、敵対的生成ネットワーク、強化学習、転移学習など):「AIデータサイエンス概論」(7回目)
(2)「社会で活用されているデータ」や「データの活用領域」は非常に広範囲であって、日常生活や社会の課題を解決する有用なツールになり得るもの	1-2	・調査データ、実験データ、人の行動ログデータ、機械の稼働ログデータなど:「AIデータサイエンス概論」(3回目) ・1次データ、2次データ、データのメタ化:「AIデータサイエンス概論」(3回目) ・構造化データ、非構造化データ(文章、画像/動画、音声/音楽など):「AIデータサイエンス概論」(3回目) ・データ作成(ビッグデータとアノテーション):「AIデータサイエンス概論」(3回目) ・データのオープン化(オープンデータ):「AIデータサイエンス概論」(13回目)
	1-3	・データ・AI活用領域の広がり(生産、消費、文化活動など):「AIデータサイエンス概論」(4回目) ・研究開発、調達、製造、物流、販売、マーケティング、サービスなど:「AIデータサイエンス概論」(4回目) ・仮説検証、知識発見、原因究明、計画策定、判断支援、活動代替、新規生成など:「AIデータサイエンス概論」(4回目)
(3)様々なデータ利活用の現場におけるデータ活用事例が示され、様々な適用領域(流通、製造、金融、サービス、インフラ、公共、ヘルスケア等)の知見と組み合わせることで価値を創出するもの	1-4	・データ解析:予測、グルーピング、パターン発見、最適化、シミュレーション・データ同化など:「AIデータサイエンス概論」(5回目) ・データ可視化:複合グラフ、2軸グラフ、多次元の可視化、関係性の可視化、地図上の可視化、挙動・軌跡の可視化、リアルタイム可視化など:「AIデータサイエンス概論」(5回目) ・非構造化データ処理:言語処理、画像/動画処理、音声/音楽処理など:「AIデータサイエンス概論」(3回目) ・特化型AIと汎用AI、今のAIで出来ることと出来ないこと、AIとビッグデータ:「AIデータサイエンス概論」(2、9回目) ・認識技術、ルールベース、自動化技術:「AIデータサイエンス概論」(7回目)
	1-5	・データサイエンスのサイクル(課題抽出と定式化、データの取得・管理・加工、探索的データ解析、データ解析と推論、結果の共有・伝達、課題解決に向けた提案):「AIデータサイエンス概論」(6回目) ・流通、製造、金融、サービス、インフラ、公共、ヘルスケア等におけるデータ・AI活用事例紹介:「AIデータサイエンス概論」(6回目)

(4) 活用に当たっての様々な留意事項 (ELSI、個人情報、データ倫理、AI社会原則等)を考慮し、情報セキュリティや情報漏洩等、データを守る上での留意事項への理解をする	3-1	・ELSI(Ethical, Legal and Social Issues):「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・個人情報保護、EU一般データ保護規則(GDPR)、忘れられる権利、オプトアウト:「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・データ倫理:データのねつ造、改ざん、盗用、プライバシー保護:「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・AI社会原則(公平性、説明責任、透明性、人間中心の判断):「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・データバイアス、アルゴリズムバイアス:「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・AIサービスの責任論:「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・データ・AI活用における負の事例紹介:「AIデータサイエンス概論」(8回目)
	3-2	・情報セキュリティ:機密性、完全性、可用性:「AIデータサイエンス概論」(8回目) ・匿名加工情報、暗号化、パスワード、悪意ある情報搾取:「情報リテラシー論」(第15回目) ・情報漏洩等によるセキュリティ事故の事例紹介:「情報リテラシー論」(第13、15回目)
(5) 実データ・実課題 (学術データ等を含む)を用いた演習など、社会での実例を題材として、「データを読む、説明する、扱う」といった数理・データサイエンス・AIの基本的な活用法に関するもの	2-1	・データの種類(量的変数、質的変数):「統計学」(2回目) ・データの分布(ヒストグラム)と代表値(平均値、中央値、最頻値):「統計学」(4回目) ・代表値の性質の違い(実社会では平均値＝最頻値でないことが多い):「統計学」(4回目) ・データのばらつき(分散、標準偏差、偏差値):「統計学」(4回目) ・相関と因果(相関係数、擬似相関、交絡):「統計学」(3回目) ・母集団と標本抽出(国勢調査、アンケート調査、全数調査、単純無作為抽出、層別抽出、多段抽出):「統計学」(5回目) ・クロス集計表、分割表、相関係数行列、散布図行列:「統計学」(3回目) ・統計情報の正しい理解(誇張表現に惑わされない):「統計学」(1回目)
	2-2	・データ表現(棒グラフ、折線グラフ、散布図、ヒートマップ):「統計学」(9、10、11、12回目) ・データの図表表現(チャート化):「統計学」(9、10、11、12回目) ・データの比較(条件をそろえた比較、処理の前後での比較、A/Bテスト):「統計学」(9、10、11、12回目) ・不適切なグラフ表現(チャートジャンク、不必要な視覚的要素):「統計学」(9、10、11、12回目)
	2-3	・データの集計(和、平均):「統計学」(9、10、11、12回目) ・データの並び替え、ランキング:「統計学」(9、10、11、12回目)

⑪ プログラムの学修成果(学生等が身に付けられる能力等)

・デザイナーやアーティストとして、様々なテクノロジーの移り変わりにアンテナを張り、リサーチし、それに関する自身の考えを述べるスキルを獲得すること。 ・情報やデータを適切に理解するとともに、デザイナーやアーティストの視点からAIをはじめとするテクノロジーの潜在的な可能性や危険性を社会に提示し、エンジニアや研究者と議論する能力を身につけること。 ・多様なテクノロジーをテーマにした魅力的な作品に対して、活用された技術、提起された問いをデザイナーの視点に立って理解すること。

【参考】

⑫ 生成AIに関連する授業内容 ※該当がある場合に記載

教育プログラムを構成する科目に、「数理・データサイエンス・AI(リテラシーレベル)モデルカリキュラム改訂版」(2024年2月 数理・データサイエンス教育強化拠点コンソーシアム)において追加された生成AIに関連するスキルセットの内容を含む授業(授業内で活用事例などを取り上げる、実際に使用してみるなど)がある場合に、どの科目でどのような授業をどのように実施しているかを記載してください。

※本項目は各大学の実践例を参考に何うものであり、認定要件とはなりません。

講義内容
・「AIデータサイエンス概論」(9、10回目)の授業の中で、生成AIを活用したアート作品やクリエイティブコンテンツ、さらにAIを題材とした作品やプロジェクトを紹介し、活用されている技術の概要、及び技術の発展と普及の歴史について学修する。さらに、実際に生成AIを活用したアート作品を通して発生した議論を元に、過去のアーティストが感じていた可能性とリスクについて考察する。 ・「AIデータサイエンス概論」(11、12回目)の授業の中で、chatGPTに代表されるテキスト生成AIをはじめ、グラフィック、動画、音声、3Dモデルなど、様々な生成AIツールについて紹介する。さらに、各ツールを活用した制作を体験し、自身の制作活動への適用可能性や活用の是非について論理的に考察する。

様式2

長岡造形大学

プログラムの履修者数等の実績について

①プログラム開設年度 令和5 年度

②大学等全体の男女別学生数 男性 245 人 女性 821 人 (合計 1066 人)

③履修者・修了者の実績

学部・学科名称	学生数	入学 定員	収容 定員	令和5年度		令和4年度		令和3年度		令和2年度		令和元年度		平成30年度		履修者数 合計	履修率
				履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数	履修者数	修了者数		
造形学部																0	#DIV/0!
プロダクトデザイン学科	120	35	140	75	1											75	54%
視覚デザイン学科	393	115	460	267	12											267	58%
美術・工芸学科	165	30	120	58	0											58	48%
建築・環境デザイン学科	219	50	200	78	0											78	39%
デザイン学科	169	150	600	125	0											125	21%
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
																0	#DIV/0!
合 計	1,066	380	1,520	603	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	603	40%

様式3

大学等名 長岡造形大学

教育の質・履修者数を向上させるための体制・計画について

① 全学の教員数 (常勤) 52 人 (非常勤) 200 人

② プログラムの授業を教えている教員数 8 人

③ プログラムの運営責任者

(責任者名) 平山 育男

(役職名) 教務部長

④ プログラムを改善・進化させるための体制(委員会・組織等)

教務委員会

(責任者名) 平山 育男

(役職名) 教務部長

⑤ プログラムを改善・進化させるための体制を定める規則名称

長岡造形大学教務委員会規程

⑥ 体制の目的

教務委員会では、審議事項である教育課程の編成及び改善に関する内容のひとつとして「長岡造形大学 数理・データサイエンス・AI教育プログラム(リテラシーレベル)」に係る科目整備、プログラムの管理、改善、推進に関する事項の検討を行うとともに、リテラシー向上等について活動を行う。

⑦ 具体的な構成員

教務委員長 教授 平山 育男 (教務部長)
 教務委員 教授 長瀬 公彦 (デザイン学科長)
 教授 境野 広志 (プロダクトデザイン学科長)
 准教授 徳久 達彦 (視覚デザイン学科長)
 准教授 中村 和宏 (美術・工芸学科長)
 教授 佐藤 淳哉 (建築・環境デザイン学科長)
 教授 小松 佳代子 (造形研究科長)
 准教授 真壁 友
 教授 竹田 進吾
 准教授 岡谷 敦魚
 准教授 板垣 順平
 事務局次長 安達 敏幸
 事務局次長 内藤 百合子
 教務課長 鈴木 一典

⑧ 履修者数・履修率の向上に向けた計画 ※様式1の「履修必須の有無」で「計画がある」としている場合は詳細について記載すること

令和5年度実績	40%	令和6年度予定	42%	令和7年度予定	44%
令和8年度予定	46%	令和9年度予定	48%	収容定員(名)	1,520
具体的な計画					
本学では、今後5年間で履修率50%の実現を目標として、プログラム履修者の増加を図ることを目指す。そのために、「履修ガイド」にプログラムの内容を示すとともに履修ガイダンスで、全学生に対して当該プログラムの役割及び必要性を説明し、履修を促していく。 また、令和5年度から新たな学科体制(デザイン学科、美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科)にて、これからの流動的な社会状況に柔軟に対応できる力を身に付けた多種多様なデザイナーの育成を目指す新カリキュラムの運営を開始し、その中で当該プログラムの内容に係る最新情報を提供して、プログラムの重要性を学生・教職員に周知する。					

⑨ 学部・学科に関係なく希望する学生全員が受講可能となるような必要な体制・取組等

本学では学生が自身の興味や意欲に応じ、有意義に履修を組み立てることを目指しており、多くの学生が無理なく当該プログラムを履修できるよう、プログラムの構成科目について学年・学科を考慮した時間割を編成している。 また、本学にて当該プログラムの設計作業を担当する専任教員が担当する「AI・データサイエンス概論」では、デザイン大学ならではの多様なテクノロジーをテーマにした魅力的な作品を紹介し、それに活用された技術、提起された問い、デザイナーの役割などに関する内容を授業に付加することで、全学的な関心を高める工夫をしている。

⑩ できる限り多くの学生が履修できるような具体的な周知方法・取組

「履修ガイド」にプログラムの目的、内容、修了認定の方法等を示し、学生ポータルサイトや大学ホームページにおいても、いつでも情報を確認できるようにしている。 また、履修ガイダンスにて当該プログラムの内容説明を行うとともに、アーカイブ動画を学生ポータルサイトにアップし、ガイダンス後にも学生が確認できるようにしている。
--

⑪ できる限り多くの学生が履修・修得できるようなサポート体制

学期開始前の履修登録時に事務局職員と学生サポートスタッフが相談役となる「履修登録フェア」を複数日開催し、履修に関しての困りごとや質疑に対しての解決に向けた取り組みをしている。

また、授業を担当する専任教員はオフィスアワーを設け、当該プログラムの内容を含む学生の質疑に対応できる環境を整えている。

⑫ 授業時間内外で学習指導、質問を受け付ける具体的な仕組み

プログラムを構成するいずれの科目においても、LMS(Googleクラスルーム)にて授業資料の事前提示や課題提出などを行っているほか、当該LMSのチャット機能やメールなどで適時質疑応答を行えるようにしている。また、授業を担当する専任教員によるオフィスアワーを通じて、当該プログラムの内容を含む学生の質疑に対応できる環境を整えている。

自己点検・評価について

① プログラムの自己点検・評価を行う体制(委員会・組織等)

教務委員会
(責任者名) 平山 育男
(役職名) 教務部長

② 自己点検・評価体制における意見等

自己点検・評価の視点	自己点検・評価体制における意見・結果・改善に向けた取組等
学内からの視点	
プログラムの履修・修得状況	教務委員会にて、令和5年度に2回にわたりプログラムの履修状況及び修了者の確認を行った。令和5年10月の委員会では、修了要件に該当する科目の履修状況を確認し、令和6年3月の委員会にて最終的にプログラム修了者が13人であること、修了者の所属する学科に偏りが生じていること、次年度以降、全学的に推進を図ることを確認した。その結果、令和5年度のプログラム修了者13人に本学独自の修了認定証を授与した。
学修成果	各学期終了後に実施している「学生による授業評価アンケート」において、当該プログラムを構成する各科目についての理解度、満足度に係る評価を確認している。また、アンケート結果については教員で構成する授業評価アンケート検討チームによる分析のもと、教務委員会で改善・推進に向けた検討を行っている。
学生アンケート等を通じた学生の内容の理解度	「学生による授業評価アンケート(令和5年度)」にて、各科目の理解度等を以下のとおり把握した。この結果から、プログラム全体で理解度・満足度ともに高い水準であったものと分析しており、さらなる授業内容の改善や工夫につながるよう検討している。 ①理解度(回答者のうち「理解できた」「概ね理解できた」の合計割合) ②満足度(回答者のうち「満足できた」「概ね満足できた」の合計割合) AI・データサイエンス概論 ①100% ②100% 統計学 ①99% ②97% 情報リテラシー・情報リテラシー論 ①92% ②100% プログラミング I ①87% ②94% プログラミング II ①100% ②96%
学生アンケート等を通じた後輩等他の学生への推奨度	「学生による授業評価アンケート」の結果を、学生ポータルサイトにて公開し、履修者のみならず、履修を計画している学生の参考となるようにしている。また、アンケートの自由記述については担当教員からのコメントバックを、合わせて学生ポータルサイトに公開している。
全学的な履修者数、履修率向上に向けた計画の達成・進捗状況	教務委員会にて当該プログラムの履修状況、修了者を確認し、今後の履修者の拡大に向けた検討を行っている。また、プログラム全体の仕組みや構成科目の内容について、教務委員会、プログラムの設計を担当する専任教員、事務を所管する教務課による連携体制のもと、全学的なプログラムの改善・推進に向けた検討を行っている。
学外からの視点	
教育プログラム修了者の進路、活躍状況、企業等の評価	本学のプログラムは令和5年度に開始したため、プログラム修了者の進路や社会でのリテラシー活用などについては、令和6年度以降に確認を進める予定である。また、地元自治体や地域企業が求めるニーズと本学学生の学修成果のマッチングや、高等学校で学んできた情報科目からの円滑な接続に向けて、各機関との情報交換や意見を伺う機会を設けていく。
産業界からの視点を含めた教育プログラム内容・手法等への意見	数理・データサイエンス教育の普及・推進を目的とする「新潟県データサイエンス人材育成協議会」に加盟し、会員大学・企業とのプログラム内容の情報交換等を通じて、本学の教育水準の向上につなげている。また、AI・データサイエンス概論では「数理・データサイエンス・AI教育強化拠点コンソーシアム」にて公開されているモデルカリキュラム等を参考に定期的に授業内容の見直しを行っている。
数理・データサイエンス・AIを「学ぶ楽しさ」「学ぶことの意義」を理解させること	デザイン大学における「数理・データサイエンス・AI教育プログラム」として、デザイナーやアーティストの視点を重視し、様々なテクノロジーの移り変わりを概観し、エンジニア・研究者と議論できるリテラシーの獲得や多様なテクノロジーをテーマにした魅力的な作品制作、デザイナーとしての役割の理解等につながるよう授業内容を工夫している。また、当該プログラムの履修者が学年・学科を超えて他授業で協働することにより、デザインにおける新たな価値創造につながることを期待している。
内容・水準を維持・向上しつつ、より「分かりやすい」授業とすること ※社会の変化や生成AI等の技術の発展を踏まえて教育内容を継続的に見直すなど、より教育効果の高まる授業内容・方法とするための取組や仕組みについても該当があれば記載	生成AI等の最新テクノロジーについては、教職員での情報共有やリテラシーを高めるためにFD研修や外部専門家による勉強会を実施している。また、専任教員以外の外部の専門家が非常勤講師として授業を担当することで、学内にとどまらず広い視点での授業内容の構成を行っている。あわせて、本学が加盟する「新潟県データサイエンス人材育成協議会」の委員として、本プログラムの設計を担当する専任教員が参画し、会員大学・企業との情報交換等を踏まえプログラムの改善に活かしている。

科目名	AI・データサイエンス概論		
学年	2年	開講期	後期
必修/選択	選択	授業形態	講義
単位数	2単位		
担当教員	◎森本 康平、*和久井 直樹		
授業の概要及びテーマ	テクノロジーの発展が社会に与える影響はますます大きくなっています。特にデータをベースとした情報テクノロジーの進化は著しく、人々の生活や行動に大きな変化を与えており、デザインの対象や表現のモチーフとしても存在感を増しています。 この授業では、AI・データサイエンスを中心に、技術の概要や社会における適用事例、活用時の注意点について学びます。また、AI・データサイエンスを活用した製品・サービスや作品の評価及び様々なAIツールの操作体験を通して、デザインやアートとの関連性について学び、議論を行います。さらに、SF（サイエンスフィクション）作品を通して、近年注目されている先端テクノロジーの最新動向を学ぶとともに、未来の生活シーンを想像します。 そして、様々なテクノロジーに対する関心を持ち、制作や研究のツールとして活用するとともに、人とテクノロジーのより良い関係性を考え、将来の可能性や危険性を想像し提示できるスキルの土台の構築を目指します。		
達成目標	・AI、データサイエンスの概要を理解していること ・AI、データサイエンスの活用事例について把握していること ・AI、データサイエンスの活用における留意事項を理解していること ・テクノロジーと社会の関係性について関心を持っていること ・テクノロジーと制作、研究活動の接点について関心を持っていること		

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【～2022年度入学者】				
社会人基礎力	○	構想力	○	造形力

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【2023～年度入学者】				
観る力	○	つくる力	○	聴く力と伝える力
専門力	○	普遍的な教養	○	

授業計画	01 ガイダンス 02 社会で起きている変化 03 社会で活用されているデータ 04 データ・AIの活用領域 05 データ・AI利活用のための技術 06 データ・AI利活用の現場 07 データ・AI利活用の最新動向 08 データ・AIを扱う上での留意事項／小テスト 09 AIとデザイン／アート① 10 AIとデザイン／アート② 11 AIツールの体験① 12 AIツールの体験② 13 テクノロジーとデザイン／アート 14 SFプロトタイプینگトライアル 15 まとめ 対面での実施を基本としますが、必要に応じてオンラインでの実施もあります。
成績評価基準	出席30%、小テスト10%、最終レポート60%の3項目で評価します。 提出課題の未提出・授業参加態度・欠席回数は最終評価の減点対象となります。 出席率が2/3を下回る場合には、単位を与えられません。
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り
テキスト（教科書）	必要に応じてテキスト教材（印刷物もしくはPDFデータ）を配布します。
参考書・参考資料等	授業中に適宜提示
用具	ノートパソコンを使用して作業を行う回もあります。使用する際は、適宜授業で指示します。
履修制限等	本授業は文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度（リテラシーレベル）」に則って構成しており、「統計学」「情報リテラシー（情報リテラシー論）」と合わせた一連のプログラムの一つとして位置づけています。そのため、本授業の履修者は「統計学」「情報リテラシー（情報リテラシー論）」も合わせて履修することを推奨します。（必須ではありません）
履修希望者への要望・事前準備	現在、我々が目にする情報や使用するサービス・ツールの多くは、データサイエンス及びAIというフィルターを通して提供されています。AIを活用した絵画やイラストの生成サービスなど、わかりやすいツールもありますが、多くの場合、テクノロジーはバックグラウンドに仕込まれ、ユーザーは意識せずに活用しています。今後もAIのみならず、NFTやブロックチェーンなど、クリエイティブ領域に多大な影響を与える技術開発が加速し、クリエイター側の意向とは関係なく社会実装されることが予測されます。そのため、これからのデザイナー、アーティストにとっては、新たなテクノロジーとの付き合い方を積極的に考察し、議論するスキル、さらには、テクノロジーの可能性やリスクを、作品を通して提示するスキルが必要になってきます。しかし、各種テクノロジーをブラックボックスのまま捉えていては、本質を理解することができず、表層的に取り扱うことしかできません。そのため、まずは基本的な仕組みを理解しようとする姿勢が重要になります。本授業では理数系の内容も含まれますが、諦めずに、しっかりと取り組み、知識を修得してください。また、授業においては説明を注意深く聞き、不明な点は積極的に質問する姿勢を望みます。
実務経験を活かした授業	

科目名	情報リテラシー		
学年	1	開講期	後期
必修/選択	選択	授業形態	講義
単位数	2		
担当教員	横田秀珠		
授業の概要及びテーマ	インターネットが普及し情報社会が加速しています。氾濫する情報を検索するニーズが高まりました。またスマートフォンの台頭で、情報を発信する事も容易になりました。更にソーシャルメディアで気軽に情報を拡散する事も可能になり、プライバシー漏洩やセキュリティの重要性など様々な問題点も露呈してきました。情報の検索手法や情報の発信方法、ソーシャルメディアなどの使い方と留意点などを体得し、インターネットの仕組み等を総合的に習得することを目的にした科目です。		
達成目標	検索エンジンやソーシャルメディアなどインターネット上の様々なサービスを理解すること、情報を受信する際と発信する際の注意点、プライバシーの管理やセキュリティの重要性を通して情報社会のあり方を説明できるようになること。		
卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマポリシー)との 関連	社会人基礎力を養う授業		
授業計画	01 情報リテラシーを学ぶ理由 02 インターネット概論と歴史 03 検索エンジンの変遷と進化 04 ソーシャルメディアの台頭 05 スマートフォン普及と課題 06 キュレーションが必要な訳 07 多様な連絡手段とインフラ 08 位置情報で激変の生活習慣 09 TVの衰弱と動画メディア 10 様々な動画とネット生配信 11 苦戦する紙媒体と電子書籍 12 ラジオと音声技術の未来性 13 画像認識の技術と流出問題 14 クラウド化と進化する技術 15 セキュリティとデマや詐欺 16 期末試験		
成績評価基準	講義レポート 40% 期末試験 60% 講義レポートは、講義の内容をブログやソーシャルメディア等でまとめるだけでなく、自分の意見や考察を含めた投稿を評価に取り入れる。		
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り		
テキスト（教科書）	特に指定しない。 授業に用いる資料は、Google Classroomからダウンロード可能。 授業までに必要に応じて、各自で予習しておくこと。		
参考書・参考資料等			
用具			
履修制限等			
履修希望者への要望・事前準備	1) 講義資料はGoogle Classroomに掲載するので、必要に応じて各自で予習する 2) Google Classroomの資料や講義まとめブログ・YouTubeで復習を徹底する 3) 質問はLINE公式アカウントのメッセージやメールなどで受け付ける 4) 学習した内容をブログやソーシャルメディアなどで公開レポートにする 本授業は文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度（リテラシーレベル）」に則って構成しており、「AI・データサイエンス概論」「統計学」と合わせた一連のプログラムの一つとして位置づけています。		
実務経験を活かした授業			

科目名	情報リテラシー論		
学年	1年	開講期	後期
必修/選択	選択	授業形態	講義
単位数	2単位		
担当教員	*横田 秀珠		
授業の概要及びテーマ	インターネットが普及し情報社会が加速しています。氾濫する情報を検索するニーズが高まりました。またスマートフォンの台頭で、情報を発信する事も容易になりました。更にソーシャルメディアで気軽に情報を拡散する事も可能になり、プライバシー漏洩やセキュリティの重要性など様々な問題点も露呈してきました。情報の検索手法や情報の発信方法、ソーシャルメディアなどの使い方と留意点などを体得し、インターネットの仕組み等を総合的に習得することを目的にした科目です。		
達成目標	検索エンジンやソーシャルメディアなどインターネット上の様々なサービスを理解すること、情報を受信する際と発信する際の注意点、プライバシーの管理やセキュリティの重要性を通して情報社会のあり方を説明できるようになること。		

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【～2022年度入学者】				
社会人基礎力	○	構想力		造形力

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【2023～年度入学者】				
観る力	○	つくる力		聴く力と伝える力
専門力	○	普遍的な教養	○	

授業計画	01 情報リテラシー論を学ぶ訳 02 インターネット概論と歴史 03 検索エンジンの変遷と進化 04 ソーシャルメディアの台頭 05 スマートフォン普及と課題 06 キュレーションが必要な訳 07 多様な連絡手段とインフラ 08 位置情報で激変の生活習慣 09 テレビの衰弱と動画サイト 10 ショート動画とライブ配信 11 苦戦する紙媒体と電子書籍 12 ラジオと音声技術の未来性 13 画像認識と生成技術で革新 14 人工知能など最新ノウハウ 15 セキュリティとデマや詐欺 16 期末試験
成績評価基準	講義レポート 42%（42点＝2点満点×14回、チャット1点×14回） 期末試験 58%（58点＝10点満点×5問＋8点満点×1問） 講義レポートは、講義の内容をブログやSNS等でまとめるのではなく、自分の意見や考察を含めた投稿のみを評価に取り入れる。
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り
テキスト（教科書）	特に指定しない。 授業に用いる資料は、Google Classroomからダウンロード可能。 授業後は必要に応じて各自で印刷などして復習しておくこと。
参考書・参考資料等	特に無し
用具	特に無し
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	1) 過去も同じテーマで講義しているので、必要に応じて各自で予習する 2) Google Classroomの資料や講義まとめブログ・YouTubeなどで復習を徹底する 3) 質問は専用LINE公式アカウントのメッセージなどで受け付ける 4) 学習した内容はブログやソーシャルメディアで公開レポートとする 本授業は文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度（リテラシーレベル）」に則って構成しており、「AI・データサイエンス概論」「統計学」と合わせた一連のプログラムの一つとして位置づけています。
実務経験を活かした授業	各回の冒頭で動画を通して勉強する時間を10～15分を確保しつつ、その場でパソコンやスマホの画面を投影し実演して解説する時間を多めに割いています。

科目名	統計学		
学年	1年	開講期	後期
必修/選択	選択	授業形態	講義
単位数	2単位		
担当教員	福本 壘		
授業の概要及びテーマ	ものづくりやデザインに役立つ統計学を学びます。統計に必要な数字やデータ間の関係性を客観的に明らかにする方法だけでなく、実践的な例題を通じてデータが持つ「意味」を考える機会とします。講義では、「データから読み取れる特徴、集計、整理する方法」、「一部のデータから全体を推計する方法」、「データ間の関係性を分析する方法」を学び、受講者の興味関心に基づき、「制作、研究、仕事、日常生活に統計学が役立つイメージの理解」に結びつけることを目標にします。Excelが使える造形大生を目指しましょう。初回は「じゃんけんに勝つ方法」など「みなさんの知りたいこと」をベースに楽しく授業運営をしていきます。		
達成目標	・Excelの操作に抵抗がなく、自分の意図する作業が行えること ・Googleformでアンケートの設計・実施・集計が行えること ・「データから読み取れる特徴、集計、整理する方法」を理解していること ・「一部のデータから全体を推計する方法」を理解していること ・「データ間の関係性を分析する方法」を理解していること ・統計学が制作、研究、仕事、日常生活に役立つイメージを持っていること		

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【～2022年度入学者】					
社会人基礎力	○	構想力	○	造形力	

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【2023～年度入学者】					
観る力		つくる力		聴く力と伝える力	○
専門力		普遍的な教養	○		

授業計画	01 ガイダンス 02 データの要約と視覚化 03 Excelの基本操作 04 Excelの基本操作と整列 05 単純集計とクロス集計 06 関数の種類と使い分け 07 関数の種類と使い分け 08 推定と検定 + Excel操作の応用 09 グラフの種類と使い分け 10 アンケートフォームの作成方法 11 質問設計 12 みんなの知りたいことについてアンケート回答 13 みんなの知りたいことについてアンケート整理・集計・分析 14 まとめ 15 期末試験及び講評
成績評価基準	学習内容を定着させる簡単な課題：30% 積極的な姿勢：20% 期末試験：50%
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り 出席している場合でもWEBアンケート未実施の場合で連絡が無い場合は欠席扱いとします。
テキスト（教科書）	特定のテキストは使用せず、授業の内容によって講師が独自に資料を作成・準備し、適宜配付します。授業後の学習内容を定着させる教材として講師が独自に用意したWEBサービスを利用します。
参考書・参考資料等	やさしい内容の統計学を扱った書籍は様々ありますが、担当教員が推薦する実践的かつ実用的な参考書は以下です。本講義を受けて統計学に興味を持ったらは是非読み進めてみてください。 ・久保 拓弥(著), データ解析のための統計モデリング入門 一般化線形モデル・階層ベイズモデル・MCMC (確率と情報の科学), 岩波書店. 3,800円 + 税
用具	・電卓 ・授業中にWEBアンケートを実施することがあるので、インターネットにアクセスできるPCまたはスマートフォンを持参してください。 ・ExceがインストールされたPC
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	「統計学」と聞くと難しそうなイメージを持つ方が多いと思います。数学が苦手な受講者にもできるだけわかりやすく解説し、みなさんのものづくりやデザインに活かせるように授業を進めていきたいと思います。教科書の例題だけを解くような授業ではなく、身近なモノの重さを図ったり、生活や制作に関わる実データを扱ったりと実践的な講義内容を準備しておりますので、是非、積極的な姿勢で受講頂ければと思います。 本授業は文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度（リテラシーレベル）」に則って構成しており、「AI・データサイエンス概論」「情報リテラシー（情報リテラシー論）」と合わせた一連のプログラムの一つとして位置づけています。
実務経験を活かした授業	専門社会調査士の資格を有する教員が講義する。 製品・サービス開発において統計を取り扱った実務経験があり、環境省の調査委員会で統計学のアドバイザーを務めた経験のある教員が、その経験を活かして、ものづくりやデザインに役立つ統計学について講義する。

科目名	プログラミング I		
学年	1年	開講期	前期
必修/選択	選択	授業形態	演習
単位数	2単位		
担当教員	◎真壁 友、平原 真		
授業の概要及びテーマ	コードを書く（プログラミングを行う）事は様々なテクノロジーを使いこなす入り口になります。今や様々な機器がデジタルになりネットに繋がっています。それを制御し、様々な機能を実現しているのがプログラムです。この授業ではプログラミングを視覚表現の1つの手法として考え取り扱います。またそこから発展して数値の扱い、情報を扱う手法を学びます。		
達成目標	・ Processing、P5.jsを使い簡単なコードを書けるようになる。 ・ コードを使いヴィジュアル表現を行うことができるようになる。 ・ キーボードやマウス操作に反応するインタラクティブの基礎を理解する。 ・ 変数、繰り返しなどプログラミングに必要な基本事項を理解する。 ・ HTMLとJavaScriptの基本を理解しP5.jsを使いwebページにアニメーションを表示する。		

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【～2022年度入学者】					
社会人基礎力		構想力		造形力	

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【2023～年度入学者】					
観る力	○	つくる力	○	聴く力と伝える力	○
専門力	○	普遍的な教養			

授業計画	1 プログラミングを学ぶ意味。授業で使う開発環境について 2 基本図形の描画 3 変数を使った描画 4 条件判断 5 文字の表示 6 イベント処理 7 繰り返し 8 様々な動きの表現 9 配列 10 HTMLの基本 11 webページにアニメーションを入れる 12 作品制作 13 作品制作 14 作品制作 15 作品講評
成績評価基準	各回授業での提出作品、学期末の提出作品により採点します。
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り
テキスト（教科書）	必要な資料は授業で配布する。
参考書・参考資料等	授業時にプリントを配布（配信）します。
用具	ノートパソコン（Processing、p5.js）が実行可能な環境 詳しくは初回授業時に説明します。
履修制限等	
履修希望者への要望・事前準備	コンピュータの基本的な使い方は事前に知っているものとして授業を行います。 授業を進めていく上で分からないところや疑問が次々と出てきます。その点を放置せずに自分で考え教室で質問してください。 自分で考える、自分の疑問を文章にして質問する、この点が重要になります。
実務経験を活かした授業	様々なデザイン・アートプロジェクト内で実装を行った経験のある教員によりコードの書き方、プログラムの組み立て方についての指導を行います。

科目名	プログラミングⅡ		
学年	1年	開講期	後期
必修/選択	選択	授業形態	演習
単位数	2単位		
担当教員	金山 正貴、◎平原 真、真壁 友、*藤原 和博		
授業の概要及びテー	プログラミング技術の応用として実践的な表現手法を学ぶ。 前半は、ノードベースのプログラミング環境であるTouchDesignerを使用し、高度なビジュアル表現や、インタラクティブコンテンツを作成する手法を学ぶ。 後半は、ゲームエンジンのUnityを使用して、物理エンジンなどを用いたゲーム制作や、VR空間上のコンテンツなどを取り扱い、体験可能なデジタルコンテンツの制作をおこなう。		
達成目標	実空間及び仮想空間においてシミュレーションやインタラクティブコンテンツを制作するための基本的な知識とアプリや機材の操作方法を習得し、魅力的な作品を作成することを目標とする。また、未知の事柄に対して能動的に学習する技術を獲得する。		

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【～2022年度入学者】					
社会人基礎力		構想力		造形力	

卒業認定・学位授与の方針（ディプロマポリシー）との関連【2023～年度入学者】					
観る力	○	つくる力	○	聴く力と伝える力	○
専門力	○	普遍的な教養			

授業計画	01 ガイダンス・TouchDesignerとは 02 2D表現 03 3D表現 04 カメラ・マイクによる入力 05 作品制作 06 作品制作 07 TouchDesignerまとめ 08 Unityの活用とメタバース 09 概要・Unityの基本操作と物理エンジン 10 物理エンジンを使ったゲーム 11 ゲームの体験とアスレチックゲーム 12 アセットストア・UI・サウンド・シーン移動 13 ステージの作成とプレイヤー 14 VRの体験 15 まとめ
成績評価基準	課題の提出、授業態度
出席・遅刻の基準	履修ガイドの通り
テキスト（教科書）	オンラインの資料を授業内で共有する
参考書・参考資料等	『Visual Thinking with TouchDesigner プロが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイピングの極意』松山周平, 松波 直秀 ビー・エヌ・エヌ - 作って学べる Unity本格入門 賀好 昭仁 (著) - Unityの教科書 北村愛実 (著)
用具	ノートパソコン、マウス
履修制限等	「プログラミングⅠ」を履修していることが望ましい。
履修希望者への要望・事前準備	事前に「プログラミングⅠ」を履修していることが望ましい。 学習効果を高めるために、授業内容を復習し自分なりに応用する事が望ましい。
実務経験を活かした授業	インタラクティブデザイナーとして、テーマパークやショールーム、トレードショウなどの体験展示の制作経験を活かして、魅力的なデジタルコンテンツの制作方法を身につけるための指導を行う。

9-3 資格取得等による単位の認定

●TOEICスコア

TOEIC 及びTOEIC-IP(長岡造形大学を通して受験したもの) のスコアにより、英語科目の単位を本学において修得したものとみなすこと(「認」)ができます。

TOEICスコア及び認定単位数

2014～2022年度入学者

TOEICスコア	認定科目	認定単位数
600点以上	英語上級Ⅰおよび英語上級Ⅱ	4単位

2023年度以降入学者

TOEICスコア	認定科目	認定単位数
650点以上	英語アドバンスⅠおよび英語アドバンスⅡ	4単位

TOEIC スコアによる単位の認定を希望する者は、Educational Testing Service が発行するTOEIC スコアの公式認定証(原本)又は、一般財団法人国際ビジネスコミュニケーション協会が発行する「Institutional Program (IP) online Result」のコピーを添え、TOEIC スコアによる単位認定願を下記の受付期間内に教務課に提出してください。(ただし、申請締切日より遡って2年以内のものに限る。)

受付期間

前期 4月1日～4月30日 後期 9月1日～9月30日

●測量士補

国土交通省国土地理院が所管する国家資格、「測量士補」として登録していることによって、建築・環境デザイン学科の専門教育科目、「測量学実習」(2単位)を本学において修得したものとみなすこと(「認」)ができます。

単位認定を希望する者は、資格の取得及び「測量士補」として登録していることを証明する書類を添え、「測量士補登録による単位認定願」を下記の受付期間内に教務課に提出してください。

受付期間

4月1日～5月31日

9-4 数理・データサイエンス・AI 教育プログラムについて

本学では、全学的な教養教育の一つとして数理・データサイエンス・AIに関する内容を学べる科目群を令和5年度からプログラムとして位置付けています。

このプログラムは、文部科学省が定める「数理・データサイエンス・AI教育プログラム(リテラシーレベル)」の認定を目指します。(令和6年度申請予定)

※当該科目の履修には特別な手続きはありません。なお、全てのプログラム対象科目(その他を除く)を履修・修得した場合には、本学が独自にプログラム修了を認定します。

●プログラムの目的

- ・デザイナーやアーティストにとって、様々なテクノロジーの移り変わりにアンテナを張り、リサーチし、自身の考えを述べられるスキルは必須のリテラシーとなりうること。
- ・近年のAIをはじめとするテクノロジーの可能性を社会に広く伝え、起こり得る危険性を提示し、エンジニアや研究者と議論できることがデザイナー・アーティストにとって大きな武器になるうること。

- ・多様なテクノロジーをテーマにした魅力的な作品に対して、活用された技術、提起された問い、デザイナーの役割等を理解すること。

●プログラム内容

区分	主な内容	対象科目
社会におけるデータ・AI利活用	・社会で起きている変化 ・社会で活用されているデータ ・データ・AIの活用領域 ・データ・AI利活用のための技術、現場、最新動向	AI・データサイエンス概論
データリテラシー	・データを読む、説明する、扱う	統計学
データ・AI利活用における留意事項	・データ・AIを扱う上での留意事項	AI・データサイエンス概論
	・データを守る上での留意事項	情報リテラシー 情報リテラシー論 *
その他（任意）	・アルゴリズム基礎、データ構築とプログラミング基礎	プログラミングⅠ・Ⅱ *
	・テキスト解析、画像解析	AI・データサイエンス概論

* 令和5（2023）年度以降入学者カリキュラムで開講する科目

9-5 本学以外での学修

本学において教育上有益と認めるときは、他の大学・短期大学・高等専門学校との協議に基づき、他大学または短期大学における授業科目を履修することができます。これにより、履修した授業科目について修得した単位については、教授会の議を経て、60単位を限度として本学において修得した単位とみなすことができます。〔学則第33・34条〕

本学では、これに基づき以下の制度により本学以外で学修することができます。

●単位互換制度

本学は長岡技術科学大学、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、放送大学と単位互換協定を締結しており、それぞれの大学等の授業科目を履修することができます。これにより、履修にかかる入学金、授業料等は免除されます。

いずれの大学等において修得した単位も、本学の規定の範囲内で本学における履修とみなすこと（「認」）ができますが、認定される区分・単位数等の取り扱いは異なる場合があります。

履修を希望する場合は、パレットでの募集案内に従い、事務局にて所定の手続きをしてください。

大学名	授業科目の特徴	募集時期
長岡技術科学大学	教養科目、工学系専門科目	3月頃・8月頃
長岡大学	教養・語学科目、経営・経済系専門科目	3月頃・8月頃
長岡崇徳大学	看護系専門科目	3月頃・8月頃
長岡工業高等専門学校	工学系専門科目	3月頃・8月頃
新潟工科大学	教養科目、工学・建築系専門科目	3月頃・8月頃
放送大学	広く教養科目	1月頃・7月頃

※放送大学については、授業料が必要となりますが、単位を修得した場合は、奨学金として相当額を本学より支給します。

●留学

海外留学を希望する学生は、学長の許可を得て、留学することができます。〔学則第41条〕

本学は、デザイン分野を専門とする海外の大学と提携し、大学間の交流協定に基づき、留学をすることができます。留学を希望する場合は、履修科目や取り組み内容等についての相談・手続きに時間を必要としますので、早期に教務課に相談してください。

3-2 授業科目・単位数・担当教員（2018～2022年度入学者）

(1) 教養科目

区分	授業科目	単位数		履修学年								担当教員	卒業資格 最低単位数			
				第1学年		第2学年		第3学年		第4学年						
		必修	選択	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期					
教養	スポーツ		2	■									*篠田	選択 10～14 単位 (学科により異なる)		
	保健体育講義		2		■								*篠田			
	社会心理学		2			■							*堀川			
	日本文化論		2				■						*木林			
	美術論		2				■						*安藤			
	環境と社会		2				■						池田 / 板垣 / 柏原 / 中村 / 水川 / ◎渡邊			
	地域文化論		2				■						◎*田中(洋) / *田邊 / *筑波			
	文化人類学		2				■						板垣			
	法学(日本国憲法) ##		2				■						*星野			
	科学技術論		2				■						*寺島			
	AI・データサイエンス概論		2				■						◎森本 / *和久井			
	哲学		2							■			菅原			
	言語系	英語中級Ⅰ《英語Ⅰ》		2	■									菅原 / *木伏 / *ドライアー	選択必修 4 単位	
		英語中級Ⅱ《英語Ⅱ》		2		■								菅原 / *木伏 / *ドライアー / *レイサム		
		英語中上級Ⅰ《英語アドバンスⅠ》		2	■									菅原 / *木伏		
		英語中上級Ⅱ《英語アドバンスⅡ》		2		■								菅原 / *木伏 / *レイサム		
		英語上級Ⅰ ##		2			■							菅原		
		英語上級Ⅱ ##		2				■						菅原		
		ソーシャル・スキルズ	英語オールコミュニケーションⅠ #		1	■									バンゴースム	それ以上は、 教養選択科目として卒業要件単位数に含める
			英語オールコミュニケーションⅡ #		1		■								バンゴースム	
			英語オールコミュニケーションⅢ		1	■									バンゴースム	
			英語オールコミュニケーションⅣ		1		■								バンゴースム	
			英語オールコミュニケーションⅤ #		1	■										
			英語オールコミュニケーションⅥ #		1		■									
	英語オールコミュニケーションⅦ			1	■									*ドライアー / *ムリノス		
	英語オールコミュニケーションⅧ			1		■								*ドライアー / *ムリノス		
	キャリアデザイン教育														必修 4 単位	
	基礎ゼミ《発想・着想演習》			2			■							板垣 / 北 / 小松 / 境野 / 竹田 / 伊達 / 平原 / ◎水川 / 森本		
	キャリア計画実習Ⅰ			1					■					◎長谷川 / 専任教員 / *椎名 / *高橋(健) / *横部		
	キャリア計画実習Ⅱ			1						■				◎長谷川 / *椎名 / *高橋(健) / *横部		
	論理学			2	■									*市野		
	統計学			2		■								福本		
	情報リテラシー《情報リテラシー論》			2		■								*横田		
	現代社会論			2			■							*広田		
	社会起業		2			■							福本			
	計		4	54												

注1 = ◎印は科目の代表教員、*印は非常勤講師

注2 = ■印は開講学年及び開講学期を表す。■印以降の学年・同一学期にて履修することができる。

注3 = #印は令和5年度以降非開講

注4 = # #印は令和6年度以降非開講（必要に応じて令和5年度に履修を検討すること）

注5 = 授業科目に《》が付された科目は2023年度以降入学者用科目として授業名が異なる。当該科目の授業概要は、2023年度以降入学者の授業科目を参照すること。なお、パレットには2023年度以降入学者用の科目名が表示される。

(2) 専門教育科目【学部共通】

区分	授業科目	単位数		履修学年								進級に関わる科目	担当教員	卒業資格 最低単位数
				第1学年		第2学年		第3学年		第4学年				
		必修	選択	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期			
専門教育科目 学部共通	基礎造形実習Ⅰ（描写）	2		■							◇	池田／◎金／長谷川	必修 14 単位	
	基礎造形実習Ⅰ（造形）	2		■							◇			
	基礎造形実習Ⅰ（素形材）	2		■							◇			
	基礎造形実習Ⅰ（デザイン）	2		■							◇			
	基礎造形実習Ⅰ（複合造形）	2		■							◇			
	デザイン概論《NID 造形概論》	2		■										
	色彩学	2			■							馬場 *三井		
	計	14												
クロス実習	プロダクト A		1			■						金澤／川和／菊池／◎境野／増田		
	プロダクト B	#	1				■							
	視覚 A	#	1			■								
	視覚 B	#	1				■							
	美・工 A		1			■						岡谷		
	美・工 B		1				■					長谷川		
	建築・環境 A		1			■						羽原／◎森		
建築・環境 B		1				■					津村／◎平山			
第1区分	日本美術史		2	■								*芹生	第1区分： 美術・工芸系 選択 2 科目以上	
	西洋美術史		2		■							*安藤		
	形態デザイン論		2		■							*三井		
	美術・工芸概論※		2		■							遠藤／岡谷／菅野／小林／鈴木／◎中村／長谷川／藪内		
	現代芸術論		2			■						*兼松		
	美術解剖学		2			■						*高橋（美）		
美術・工芸特別講義※		1				■					◎中村／*尾関／*辻／*中崎／*平島			
第2区分	プロダクトデザイン概論※	# #	2	■								◎境野	第2区分： プロダクト、 視覚系 選択 2 科目以上	
	視覚デザイン概論※	# #	2	■								◎金		
	人間工学		2		■							*秋元		
	メディア概論		2			■						◎真壁／水川／*澤／*林（洋）／*松本（祐）／*山田（興）		
	プロダクトデザイン特別講義※		1			■						◎土田／*上野／*玉井／*松本（有）／*難波		
	視覚デザイン特別講義※		1			■						◎徳久／*箭内／*富取／*山本（貴）		
	商品記号論		2				■					*佐古		
	ユーザインタフェースデザイン論		2				■					*尾田		
	マーケティング論		2				■					水川		
	広告論		2				■					*角田		
	デザイン感性工学		2					■				境野		
	サインデザイン論		2					■				吉川／◎金／山本（敦）／*鎌田		
	パッケージデザイン演習		4					■				◎山本（敦）／*斉藤（純）		
	デザインマネジメント		2						■			川和		
知的財産権論		2						■			*藤澤			
機構学		2						■			*磯部			
第3区分	建築・環境デザイン概論※		2		■							柏原／北／◎佐藤／菅原／津村／羽原／平山／福本／森／山下／与那嶺／渡邊	第3区分： 建築・環境系 選択 2 科目以上	
	都市論	# #	2			■						渡邊		
	インテリア		2			■						羽原／◎森		
	空間安全論		2			■						◎福本／*稲垣		
	文化財学概論		2			■						◎津村／*武内／*中山／*西田／*前嶋／*三国		
	緑地環境計画		2			■						柏原		
	都市デザイン	# #	2				■					*樋口		
	居住論		2				■					山下		
	建築史		2				■					津村／◎平山		
	建築・環境デザイン特別講義※		1				■					◎佐藤／*伊藤（拓）／*後藤／*田辺／*松村		
	博物館概論		2					■				*斎藤（優）		
	スノープラン		2						■			境野／長谷川／平山／ビューラ／◎山下／*上村／*本吉		
第4区分	地域協創演習 A		2			■	■					専任教員	第4区分： 地域・社会連携系 選択 1 科目以上	
	地域協創演習 B		2			■	■					専任教員		
	地域協創演習 C		2					■	■			専任教員		
	地域協創演習 D		2					■	■			専任教員		
	インターンシップ A		1			■	■					専任教員		
	インターンシップ B		1			■	■					専任教員		
	ボランティア実習 A		1			■	■					専任教員		
	ボランティア実習 B		1			■	■					専任教員		
	計	88												

第1～4区分及びクロス実習から合計16～35単位以上（所属学科により異なる）

注1＝◎印は科目の代表教員、*印は非常勤講師

注2＝■印は開講学年及び開講学期を表す。■印以降の学年・同一学期にて履修することができる。

注3＝#印は令和5年度以降非開講（クロス実習を除く）

注4＝# #印は令和6年度以降非開講（必要に応じて令和5年度に履修を検討すること）

注5＝※印 所属学科以外の概論、特別講義を学部共通選択科目とする。

注6＝授業科目に《》が付された科目は2023年度以降入学用科目として授業名が異なる。当該科目の授業概要は、2023年度以降入学者の授業科目を参照すること。なお、パレットには2023年度以降入学用科目名が表示される。

第1～4区分及びクロス実習から合計16～35単位以上（所属学科により異なる）

5-2 授業科目・単位数・担当教員（2023年度以降入学者）

(1) 教養科目

区分	授業科目	単位数		授業形態	開講学年・学期								担当教員	卒業資格 最低単位数
					第1学年		第2学年		第3学年		第4学年			
		必修	選択		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
選択	スポーツ		2	演習	■								* 篠田	選択 14 ～ 16 単位 以上 (所属学科により 異なる)
	論理学		2	講義	■								* 市野	
	長岡学		2	講義	■								◎渡邊 / *生島 / *上村 / *小笠原 / *鈴木(将) / *高見 / *田中(聡) / *田中(洋) / *田邊 / *筑波 / *平澤 /	
	英語Ⅰ		2	演習	■								菅原 / *木伏 / *ドライアー	
	英語Ⅱ		2	演習		■							菅原 / *木伏 / *ドライアー / *レイサム	
	英語アドバンスⅠ		2	演習	■								菅原 / *木伏	
	英語アドバンスⅡ		2	演習		■							菅原 / *木伏 / *レイサム	
	保健体育講義		2	講義		■							* 篠田	
	統計学		2	講義		■							福本	
	情報リテラシー論		2	講義		■							* 横田	
	生物学		2	講義		■							* 岩井	
	社会心理学		2	講義			■						* 堀川	
	日本文化論		2	講義			■						* 木林	
	現代社会論		2	講義			■						* 広田	
	社会起業		2	講義			■						福本	
	美術論		2	講義				■					* 安藤	
	文化人類学		2	講義				■					板垣	
	デザインと持続可能性		2	講義				■					池田 / 板垣 / 柏原 / 中村 / 水川 / ◎渡邊	
	科学技術論		2	講義				■					* 寺島	
	創作に係る倫理と知的財産		2	講義				■					* 藤澤	
	AI・データサイエンス概論		2	講義				■					◎森本 / *和久井	
	プロフェッショナル		2	講義					■				◎長瀬 / 池田 / *非常勤	
	哲学		2	講義						■			菅原	
	計		46											

注1 = ◎印は科目の代表教員、*印は非常勤講師

注2 = ■印は開講学年及び開講学期を表す。■印以降の学年・同一学期にて履修することができる。

(2) 専門教育科目【学部共通】

区分	授業科目	単位		授業形態	開講学年 / 学期								進級に関わる科目	担当教員	卒業要件単位数
					第1学年		第2学年		第3学年		第4学年				
		必修	選択		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期			
専門教育科目 [学部共通]	基礎造形演習	12	演習	■								◇	阿部 / 天野 / 池田 / 遠藤 / 岡谷 / 金澤 / 金山 / 川和 / 菅野 / 菊池 / 北 / 吉川 / ◎金 / 小林 / 境野 / 佐藤 / 菅原 / 鈴木 / 伊達 / 土田 / 津村 / 徳久 / 長瀬 / 中村 / 長谷川 / 羽原 / ビューラ / 平原 / 平山 / 福本 / 真壁 / 増田 / 松本 / 水川 / 御法川 / 森 / 藪内 / 山本(敦) / 山下 / 山田 / 渡邊 / *奥田 / *柏田 / *川上(敦) / *北村 / *たかだ / *星 / *森崎 / *李	必修 21 単位	
	NID 造形概論	2	講義	■									馬場		
	発想・着想概論	2	講義	■									◎板垣 / *竹丸 / *二階堂		
	発想・着想演習	2	演習		■								板垣 / 北 / 小松 / 境野 / 竹田 / 伊達 / 平原 / ◎水川 / 森本		
	色彩学	2	講義		■								*三井		
	キャリアデザイン	1	講義			■							◎キャリアデザインセンター長 / *非常勤		
	計	21													
第1区分	日本美術史	2	講義	■									*芦生	美術 / 工芸系 選択 3 単位以上	
	美術・工芸概論 ※1	2	講義		■								遠藤 / 岡谷 / 菅野 / 小林 / 鈴木 / ◎中村 / 長谷川 / 藪内		
	西洋美術史	2	講義		■								*安藤		
	形態デザイン論	2	講義		■								*三井		
	美術解剖学	2	講義			■							*高橋(美)		
	現代芸術論	2	講義			■							*兼松		
	美術・工芸特別講義 ※1	1	講義				■						◎中村 / *尾関 / *辻 / *中崎 / *平島		
	美術原論	2	講義					■					小松		
	認知科学	2	講義						■				*縣		
	計	17													
第2区分	デザイン概論 ※1	2	講義	■									阿部 / 天野 / 池田 / 金澤 / 金山 / 金石 / 川和 / 菊池 / 吉川 / 金 / 境野 / 鈴木 / 伊達 / ◎土田 / 徳久 / 長瀬 / ビューラ / 平原 / 真壁 / 増田 / 松本 / 水川 / 御法川 / 山田 / 山本(敦) / 山本(信)	デザイン系 選択 4 単位以上	
	プログラミングⅠ ※2	2	演習	■									平原 / ◎真壁		
	人間工学	2	講義		■								*秋元		
	プログラミングⅡ ※2	2	演習		■								金山 / ◎平原 / 真壁 / *藤原		
	メディアビジネス概論	2	講義			■							水川		
	デザイン特別講義 ※1	2	講義				■						◎池田 / *非常勤		
	デザイン思想論	2	講義				■						◎境野 / *非常勤		
	ユーザインタフェースデザイン論	2	講義				■						*尾田		
	マーケティング論	2	講義				■						◎水川 / 川和		
	広告論	2	講義				■						◎水川 / *角田		
	デザイン感性工学	2	講義					■					境野		
	サインデザイン概論	2	講義					■					◎金 / 吉川 / 山本(敦) / *鎌田		
	計	24													
第3区分	建築・環境デザイン概論 ※1	2	講義		■								柏原 / 北 / ◎佐藤 / 菅原 / 津村 / 羽原 / 平山 / 福本 / 森 / 山下 / 与那嶺 / 渡邊	建築・環境系 選択 3 単位以上	
	インテリア	2	講義			■							羽原 / ◎森		
	空間安全論	2	講義			■							◎福本 / *稲垣		
	文化財学概論	2	講義			■							◎津村 / *武内 / *中山 / *西田 / *前嶋 / *三国		
	緑地環境計画	2	講義			■							柏原		
	建築史Ⅰ ※3	2	講義			■							◎平山 / 津村		
	居住論	2	講義				■						山下		
	建築・環境デザイン特別講義 ※1	1	講義				■						◎佐藤 / *伊藤(拓) / *後藤 / *田辺 / *松村		
	博物館概論	2	講義					■					*斎藤(優)		
	計	17													
第4区分	地域協創演習 A	2	演習			■	■						専任教員	地域・社会連携系 選択 1 単位以上	
	地域協創演習 B	2	演習			■	■						専任教員		
	地域協創演習 C	2	演習					■	■				専任教員		
	地域協創演習 S	4	演習				■						専任教員		
	インターンシップ A	1	実習			■	■						専任教員		
	インターンシップ B	1	実習			■	■						専任教員		
	ボランティア実習 A	1	実習			■	■						専任教員		
	ボランティア実習 B	1	実習			■	■						専任教員		
	計	14													
計		72													

第1～4区分から合計21～24単位以上（所属学科により異なる）

注1 = ◎印は科目の代表教員、*印は非常勤講師

注2 = ■印は開講学年及び開講学期を表す。■印以降の学年・同一学期にて履修することができる。

注3 = 進級要件について 第2学年進級要件：◇印の科目の単位をすべて修得すること

注4 = ※1印 所属学科以外の概論・特別講義を学部共通選択科目とする。

注5 = ※2印 デザイン学科は学科共通選択科目とする。

注6 = ※3印 建築・環境デザイン学科は学科共通選択科目とする。

第1～4区分から合計21～24単位以上（所属学科により異なる）

長岡造形大学教務委員会規程

(目的)

第1条 この規程は、公立大学法人長岡造形大学組織規程第13条第1項第3号に規定する教務委員会（以下「委員会」という。）に関し、必要な事項を定めることを目的とする。

(構成)

第2条 委員会は、次の各号に掲げる者をもって構成する。

- (1) 教務部長
- (2) 学科長
- (3) 教務課長
- (4) その他学長が指名する者 若干人

(任命・任期)

第3条 前条第4号の委員は、学長が任命する。

- 2 前条第4号に規定する者には、長岡造形大学大学院学則第6条に規定する大学院を担当する者を1人以上含めなければならない。
- 3 前条第4号の委員の任期は2年とし、再任を妨げない。ただし、欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残任期間とする。

(委員会の運営)

第4条 委員会に委員長を置き、教務部長をもって充てる。

- 2 委員会は、必要に応じて開催するものとし、委員長が招集し、その議長となる。
- 3 議長に、事故があるときは、あらかじめ議長が指名する委員がその職務を代理する。

(審議事項)

第5条 委員会は、次の各号に掲げる事項を審議する。

- (1) 教育課程の編成及び改善に関すること
- (2) 教育指導に関すること
- (3) 授業の実施に関すること
- (4) 履修コースに関すること
- (5) 進級及び進学に関すること
- (6) その他学長から諮問された事項

(委員以外の者の出席)

第6条 議長は、必要があると認めるときは、委員以外の者を委員会に出席させ、意見を述

べさせることができる。ただし、議決に加わる権利は有しない。

(事務)

第7条 委員会に関する事務は、教務課において処理する。

(委任)

第8条 この規程に定めるもののほか、教務委員会に関し必要な事項は、別に定める。

附 則

この規程は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、令和2年4月1日から施行する。

長岡造形大学教務委員会規程

(目的)

第1条 この規程は、公立大学法人長岡造形大学組織規程第13条第1項第3号に規定する教務委員会（以下「委員会」という。）に関し、必要な事項を定めることを目的とする。

(構成)

第2条 委員会は、次の各号に掲げる者をもって構成する。

- (1) 教務部長
- (2) 学科長
- (3) 教務課長
- (4) その他学長が指名する者 若干人

(任命・任期)

第3条 前条第4号の委員は、学長が任命する。

- 2 前条第4号に規定する者には、長岡造形大学大学院学則第6条に規定する大学院を担当する者を1人以上含めなければならない。
- 3 前条第4号の委員の任期は2年とし、再任を妨げない。ただし、欠員が生じた場合の補欠の委員の任期は、前任者の残任期間とする。

(委員会の運営)

第4条 委員会に委員長を置き、教務部長をもって充てる。

- 2 委員会は、必要に応じて開催するものとし、委員長が招集し、その議長となる。
- 3 議長に、事故があるときは、あらかじめ議長が指名する委員がその職務を代理する。

(審議事項)

第5条 委員会は、次の各号に掲げる事項を審議する。

- (1) 教育課程の編成及び改善に関する事
- (2) 教育指導に関する事
- (3) 授業の実施に関する事
- (4) 履修コースに関する事
- (5) 進級及び進学に関する事
- (6) その他学長から諮問された事項

(委員以外の者の出席)

第6条 議長は、必要があると認めるときは、委員以外の者を委員会に出席させ、意見を述

べさせることができる。ただし、議決に加わる権利は有しない。

(事務)

第7条 委員会に関する事務は、教務課において処理する。

(委任)

第8条 この規程に定めるもののほか、教務委員会に関し必要な事項は、別に定める。

附 則

この規程は、平成26年4月1日から施行する。

附 則

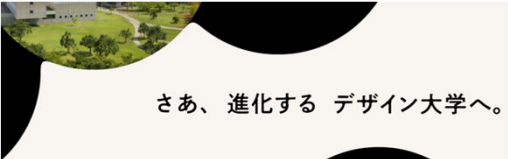
この規程は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

この規程は、令和2年4月1日から施行する。

大学等名	長岡造形大学（造形学部）	申請レベル	リテラシーレベル
教育プログラム名	長岡造形大学 数理・データサイエンス・AI教育プログラム（リテラシーレベル）	申請年度	令和 6 年度

取組概要



造形学部
デザイン学科／美術・工芸学科／
建築・環境デザイン学科

これからの流動的な社会状況に
柔軟に対応できる力を身に付けた
多種多様なデザイナーの育成を目指す

2023年 新学科誕生

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

教務委員会

- ▶ プログラムの改善・進化
- ▶ プログラムの自己点検・評価

プログラムの周知、工夫

学生ポータルサイト
履修ガイド、履修ガイダンス
デザイン視点での授業構成

プログラムの自己点検・評価等

学生による授業評価アンケート
最新情報に関する教職員FD研修
新潟県データサイエンス人材育成
協議会での情報交換

区分

社会におけるデータ・AI
利活用

データ・AI利活用における
留意事項

データリテラシー

オプション

科目

AI・データサイエンス概論
（2単位）

情報リテラシー（2単位）*1
情報リテラシー論（2単位）*2

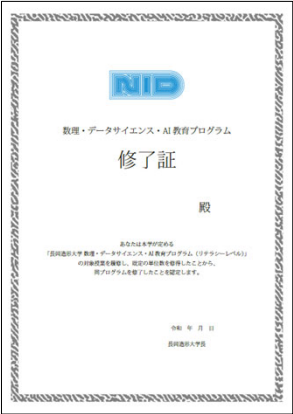
統計学（2単位）

プログラミングⅠ（2単位）*2

プログラミングⅡ（2単位）*2

*1 令和4（2022）年度以前入学者を対象とする科目
*2 令和5（2023）年度以降入学者を対象とする科目

修了要件



NID PROGRAM