長岡造形大学

Nagaoka Institute of Design

2026

拡がる、
その先にあるもの。

長岡造形大学が
可能性を見いだす

デザインの
フィールドは、

ますます
拡大している。

今こそ
思考と創造の翼を
広げる時だ。

視点を変えて、
経験を増やして。

人と社会に伝播(でんぱ)する
デザインを

地域　暮らし

アート

テクノロジー

生み出すんだ。

君たちが学ぶ大学は

学長
メッセージ

建学の理念

造形を通して真の人間的豊かさを探求し、
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

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。
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
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える化し、
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。

目次

学長メッセージ 2

学修の流れ 8

造形学部は３学科 9

NIDの特色 10

受賞 22

学科紹介

デザイン学科 28

美術・工芸学科 40

建築・環境デザイン学科 48

NID Campus Life 学生の生活 56

学生サポート 58

都道府県別学生数 59

施設 60

学生団体（部・サークルなど） 61

新棟・大学周辺施設 62

進路 64

主な就職実績 66

2025年春から働く卒業生 68

大学院 70

教員紹介 72

建学の理念 76

入試情報 77

授業料等 80

オープンキャンパス 80

NID は Nagaoka Institute of Design の略称です。

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。

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いだし、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（募集定員 230人）

デザイン学科（募集定員 150人）

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

領域：
プロダクトデザイン
テクノロジー×デザイン
視覚デザイン

美術・工芸学科（募集定員 30人）

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（募集定員 50人）

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

所定の単位を修得することで、一・二級建築士の受験資格を取得することができます。

領域：
建築・環境デザイン

大学院　造形研究科

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

修士課程（募集定員 15人）
博士（後期）課程（募集定員 3人）

つくる、考える
NIDは基礎からおもしろい

NIDの特色

全学科

1年次 前期

Step 1

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 カラスロ（クロ）・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げる方法を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

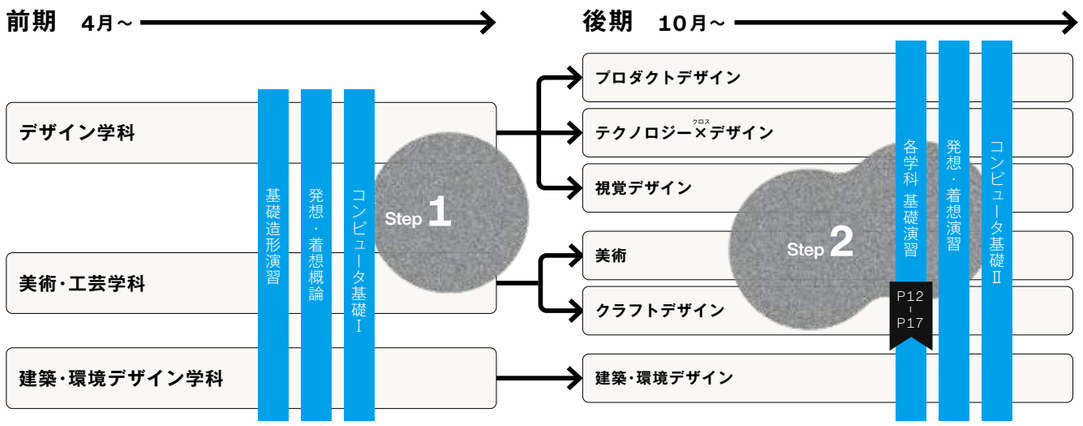
色彩 パターン・グラフィック

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

デザイン学科

1年次 後期

Step 2

デザイン基礎演習Ⅰ・Ⅱ

デザイン基礎演習Ⅰ・Ⅱ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×(クロス)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。

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。

イメージシェイプ

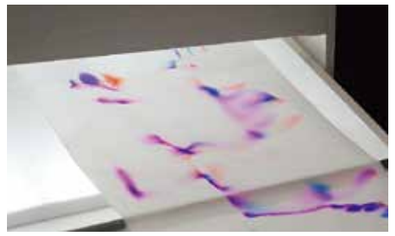
モデリング

IxD（インタラクションデザイン）

プロダクト基礎

テキスタイル

実写映像


インスタレーション

3DCG - Advanced

サウンドデザイン

映像撮影

テクノロジー×(クロス)デザイン

カメラ機材を用いた実写映像から
アニメーション、3DCG、サウンド、
モーショングラフィック、コントロールされた
インタラクティブな映像、空間への映像出力といった
映像体験までさまざまな映像表現と出力を学びます。

3DCG - Composition

メッセージポスター

視覚化

イラストレーション

お米のパッケージデザイン

ビジュアルアイデンティティデザイン

視覚デザイン

将来目指す職種が多岐にわたるため、
この授業ではグラフィックデザイン、
コピーライティング、タイポグラフィなど
視覚領域に関する幅広い内容を
一通り体験します。

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・鋳金・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だし、様々な進路への道を開きます。

版画課題：シルクスクリーンの基礎技法を学びます。版を組み合わせて、多色の作品を制作します。

手をうごかし創造する

絵画課題：「描くこと」について改めて考え、描くという行為や、そのきっかけとなる自分なりのドローイング（スケッチ？デッサン？写真で？踊る？）を見つける授業です。

彫刻課題：塑造による造形表現の基本を学び、作品を制作します。粘土原型から型取りをする基礎技術も修得します。

工芸課題：テーブルコーディネートの基本を学び、３つの各分野（鍛金・鋳金・ガラス）の技法を修得し、生活の道具を制作します。
最後の講評では３つの作品を自らテーブルコーディネートし、発表します。

立体〈線材〉課題：「やじろべえ」をテーマに、構成・空間・視点について、用いる素材の性質から考察し、それらの連動から発生するフォルムへの審美眼を養う授業です。

文化や思想、素材などを知る

写真課題：これまで制作された平面作品・立体作品を記録するための写真技術を学びます。

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・環境デザイン学科

1年次 後期

Step 2

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「フォリー」の作品

第４課題「住宅」の作品

実際に手を動かして
図面や模型などの作品をつくる

「実物」や
「原寸大」を扱う

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

完成した立方体を展示

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

「Weekend NAGAOKA 2024」プロジェクト

学生自らが
取材から執筆、
イラスト・デザイン制作

ルポライティングを通じて長岡市のまちづくりを促進するタウン誌の制作プロジェクト。学生自らが取材から執筆、イラスト・デザイン制作に取り組みました。
2024年度は「ZEPPIN NAGAOKA（絶品長岡）」をテーマに、長岡の「嬉しい・楽しい・おいしい」を探索し、出かけたくなる穴場スポットを紹介しました。特別講師として漫画家・なとみみわ氏を迎え、取材力やイラスト技術を学んだ学生たちは柔軟な発想でPOPで密度の濃い作品を制作しています。冊子は各月発行（2024年は4～11月まで）され、市内の公共施設や道の駅花火館等の交流拠点に配布し、市内外の多くの方々からご覧いただきました。今年度は、プロジェクトをさらに充実させるためにプロモーション活動にも力を入れていきます。

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。

Kaneko Chihiro

アート
イベント

研究室プロジェクト

カマボコレクション

新潟県の豪雪地帯に特有の
「カマボコ型の建物」を調査し大地の芸術祭に

新潟の地から、全国の芸術祭ムーブメントを牽引してきた「大地の芸術祭　越後妻有アートトリエンナーレ」に、建築・環境デザイン学科の北准教授と12名の学生が出展しました。新潟県の豪雪地帯に特有の「カマボコ型の建物」を対象として、30軒もの実測・聞き取り調査を実施し、その成果をアニメーションで表現。そしてカラフルな木造カマボコをイチからDIYで建設し、展示を行いました。これを見ればカマボコがわかる、そして地域のカマボコが気になって仕方がなくなる…、そんな展示を実現し、多くの方に来場いただきました。

地域

地域協創演習

これからのサインデザインを考える

自分たちにとって
あるべき未来を考え、
バックキャスティングの観点から
それぞれ提案

長岡造形大学の学内を調査して、近い未来ありうるかもしれないサインデザインを企画し、プロトタイプするプロジェクトです。建物が竣工するタイミングでデザイン・設置されるサインデザインは、空間における情報提示だけでなく、その空間を利用する人々の活動のあり方を変えるきっかけを生み出します。参加した学生らは調査を通して、自分たちにとってあるべき未来を考え、バックキャスティングの観点からそれぞれ提案を行いました。提案はプレゼンテーションだけでなく、実際に試験的な設置や東京で実施されたデザイン展で展示を行いました。

2024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と関わりながら、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。
2024年度は下記の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。

- 日本精機と考える新しい生活スタイル
- 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）
- 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Champayayam project
- FM NAGAOKA メディアプロジェクト
- Upcycle project「The ニュー」
- 長岡まちづくりタウン誌プロジェクト：WEEKEND NAGAOKA
- 越後みしま竹あかり街道2024
- SFプロトタイピングの実践
- 長岡未来デザインコンテスト（powered by 楽天）（4大学1高専コラボ企画）
- いいことをデザインする「かいしゃ」プロジェクト（起業家塾）（4大学1高専コラボ企画）
- いいことをデザインする「かいしゃ」プロジェクト（LLP）（4大学1高専コラボ企画）
- カンボジア開発途上地域の子ども達、障害者、貧困者層に対するデザイン提案と開発
- これからのサインデザインを考える Speculative Wayfinding: Sign Design Research + Prototype
- 文具館・新商品開発プロジェクト
- 新潟県地球温暖化防止活動推進センター社会連携環境プロジェクト
- 「目指せ商品化」プロジェクト
- フェニックス花火ボランティア

国際

国際協力

カンボジア開発途上地域の子どもなどに対するデザイン提案と開発

歴史や風土の異なるカンボジアで、現地NPO法人とともに国際協力におけるデザインの活用方法を考え、提案・展開を目指すプロジェクト。
世界遺産アンコールワットの視察や児童養護施設等での交流を通じて、対象地域の歴史や環境を取り巻く社会問題の現状を理解し、フィールドワークでは本学での学びを活かした活動（写真撮影、映像制作、作品上映等）に取り組みました。
参加学生は、多面的側面からデザインの必要性と効果を実体験として得ることができ、非常に濃い体験ができました。

連携

他大学との交流・連携

長岡崇徳大学との授業連携

医療・介護・福祉分野の課題解決をテーマとするプロダクトデザイン領域の授業課題に、看護を専門とする長岡崇徳大学と連携して取り組みました。長岡崇徳大学にて看護や介護の実際について学び、2大学の学生合同のチームで新しい製品やサービスの提案を行いました。
この授業の成果のひとつとして、第3回燕三条医工連携デザインコンペティションで提案したデザインが準グランプリを獲得しました。

連携

他大学との交流・連携

ながおか学生アイデアソン

長岡市、NTT東日本と共同で長岡造形大学が企画した、他大学と連携したイベント「ながおか学生アイデアソン」。指定の技術を使うことを条件に、学生同士でチームを組み、24時間という限られた時間の中で、今までにないアイデアを魅力的に見せる競技です。
他大学の学生と交流、連携しながら、同じ目標に向かって完走を目指すという、普段の授業では決して味わえない貴重な経験ができました。※アイデアソンは、アイデア＋マラソンの造語

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

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

01 第21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　グランプリ

「不満のバトン」　テーマ：カスタマーハラスメント

小山 詩乃、竹前 里紗［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

「客」と「店員」という肩書きが変わるだけで態度が一変するのはなぜか。かつてバイト中に無理な要求を受けた経験から、この疑問を抱いた。誰もが「客」と「店員」の両立場を経験するはずだが、なぜ立場が変わるだけで思いやりを失うのか。本作では、立場の変化をリレー形式で表現し、カスタマーハラスメントの現状に問いを投げかけます。

テレビCM部門　審査員特別賞

「個性の穴」　テーマ：同調圧力、劣等感

奥村 百絵、星 竜太［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

SNSが発展し匿名で声を上げられる現代では、他者と比較して自分が劣っていると感じてしまったり、欠点を非難する意見が大きく聞こえ悩んでしまいがちです。誰かと比較し劣等感に苦しむ人に、足りない部分（穴）も含めてその人の個性であり素晴らしいのだと、他の例を挙げて伝えたいと思い制作しました。

テレビCM部門　優秀賞

「骨髄ドナーに選ばれた！けど…」　テーマ：骨髄ドナーの辞退

佐藤 千菜、堀川 明日香、大山 穂空［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

骨髄ドナーの辞退率について言及した作品。

新聞広告部門　優秀賞

「むしょく」　テーマ：無職への気づき

中谷 歩実［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

貧困層を減らすにはどうしたら良いかと考え、無職の人たちへの風当たりの強さを題材にしました。日本では一度無職になると再就職が難しくなるという問題があります。これは「仕事をしていないなんて怠けていた」だとか「一度入った会社は勤め上げるもの」といった社会の固定概念が関係していると感じました。従って、無職を無色とかけてこれからどんな未来も描ける可能性があるという広告を作りました。

02 第５回TYO学生ムービーアワード

株式会社TYOが主催する、学生ムービーアワードです。次世代の才能の発掘と育成を目的として開催されています。

金賞

「多目的の住人」

奥村 百絵［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

「ひみつ」をテーマにした１分間のショートムービー。
美術館の清掃員は多目的トイレにピザのデリバリーが届く瞬間を目撃する。

03 第９回JIDA関西ブロック学生デザイン賞2023

「快適なホテルライフを提供するプロダクト」

公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会（JIDA）関西ブロックが開催する学生デザイン賞です。

最優秀賞

「Chillax」

松倉 魅美［プロダクトデザイン学科］

作品コンセプト

ホテルライフという課題に対して、ホテルのお部屋のインテリアやアメニティからホテル独自の雰囲気を楽しむことを目的として、ホテル内の非日常空間でバカンス気分を味わうホカンスが話題となっていることに着目しました。「いつもとは違うホテルという特別な空間で、時の流れを感じさせない」ということをコンセプトとして、照明と時計を組み合わせたプロダクトを提案しました。

新聞広告部門　優秀賞

「普通は１つじゃない。」　テーマ：価値観の多様性

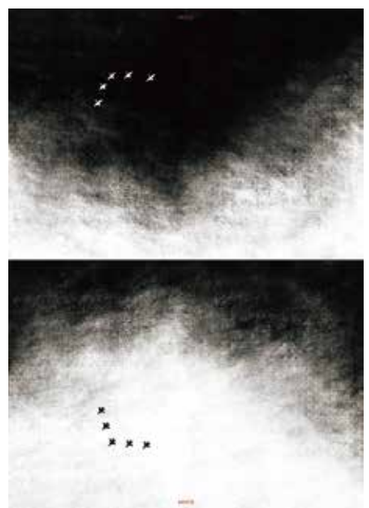
廣川 舞［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

あなたが普通だと思っていることは他の人から見たら普通ではないかもしれない。価値観の多様性をテーマとしており、広告を見た人に自分も誰かに普通を押し付けていないか、改めて考えてほしいという思いで制作しました。

04 JAGDA国際学生ポスターアワード2024

国内外の優れた若い才能の発見と顕彰、およびグラフィックデザインの新たな発展と進化を目的に創設されたポスターアワードです。



金賞、後援団体特別賞

「表裏一体」

竹内 陽香

［視覚デザイン学科］

作品コンセプト

「平和」という言葉は平和ならざる状態があることで存在しています。この作品は、「平和」か「平和でないか」で同じ空が一変してしまう様子を対比し、二極の存在が表裏一体であることを表しています。

05

雪梁舎工芸2024
次代を担う若手作家展

工芸の発展と振興のため、会派や枠組みにとらわれない"工芸"を広く募集し、展示する工芸展です。

審査員賞

「慈雨」

高野 穂乃香［大学院修士課程］

作品コンセプト

「慈雨」は日本庭園の装飾の一つである水琴窟から着想を得て制作を行いました。肌で風を感じ、耳で雨を聴くような感覚で物に出会うための実験的な作品となっています。

06

中札内美術村企画公募展
二十歳（はたち）の輪郭（りんかく）

株式会社六花亭が主催する、二十歳（はたち）の若者の自画像コンクールです。

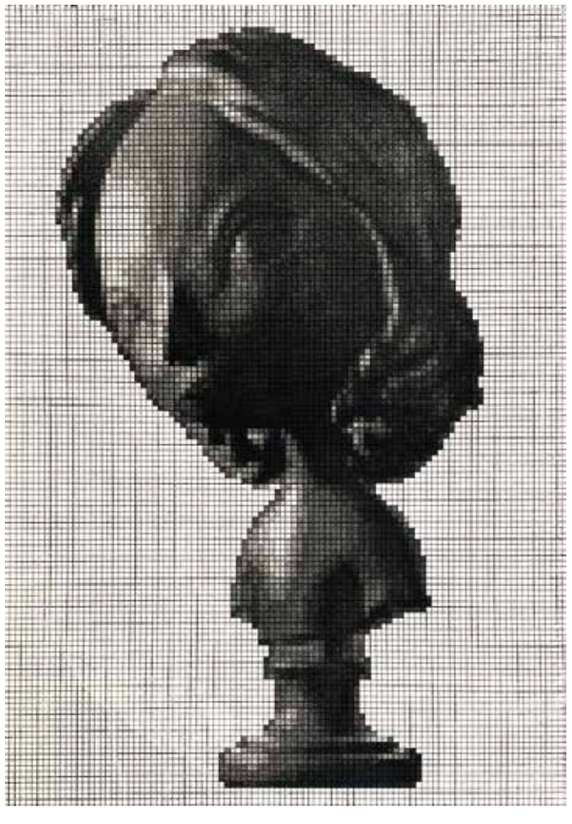
入賞

「過程」

谷川 綾［美術・工芸学科］

作品コンセプト

この作品は、これまでに集めたレシートをコラージュして描いたものです。レシートには、食費・生活費・娯楽など、私が生きるために必要だった支出の記録が刻まれています。20年間にわたり積み重ねた記憶の証でもあり、そして今もなお、私は生きるために新たな記憶を刻み続けているのです。



07

第49回
全国大学版画展

全国の美術系大学で版画を専攻する現役学生の選抜作品を紹介する展覧会です。

優秀賞

「dessin」

渡邉 芽衣［大学院博士（後期）課程］

作品コンセプト

「dessin」は、3次元コンピュータグラフィックス（3DCG）で作成したデジタル上の胸像デッサンを題材にした銅版画作品です。技法には、銅板を腐蝕させて凹凸をつくるエッチングとアクアチントを用いています。この作品では、3DCGで作成した画像をあえて粗くし、画像を構成する小さな点（ピクセル）をアクアチントの階調に置き換えることで、デジタルとアナログが相互に関係しあう表現について探求しています。

08

第62回
長岡市美術展

美術を愛する市民の創作活動の成果を発表する場として、また、生活の中に美術を味わう楽しさを普及していくことをねらいとして開催し、「市展」の愛称で親しまれています。

工芸部門　新潟日報美術振興賞

鋳銅焼肌紋花器「灰燼」

丑山 佳奈［美術・工芸学科］

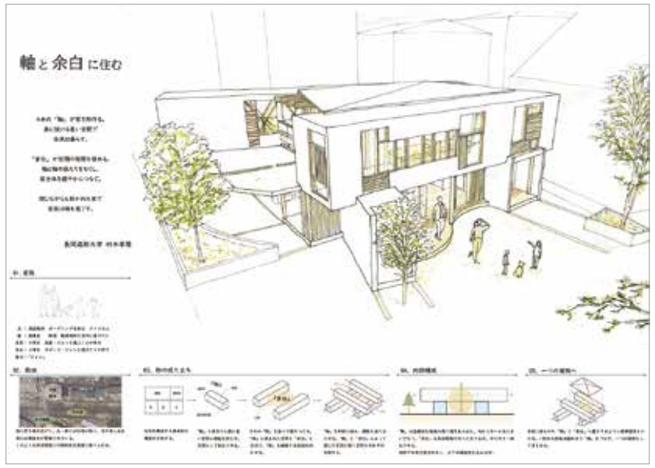
作品コンセプト

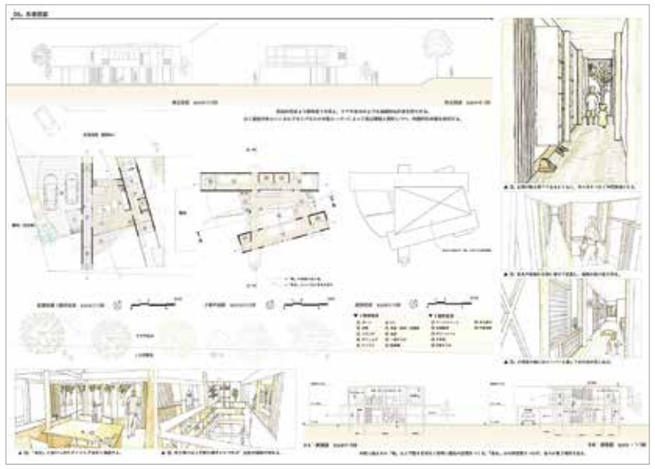
花を飾るための器なので、花を差した時に最も美しくなるように極力シンプルな形にデザインしました。シンプルだからこそ形状にかなりこだわっています。表面はミソ焼きで荒らし、有機物や自然物のような印象に仕上げました。

09

JIA 課題設計コンクール 北関東甲信越

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20回JIA新潟県内学生課題設計コンクール）を経て、北関東甲信越支部のコンクールに進みました。





金賞

「軸と余白に住む」

村木 孝陽［建築・環境デザイン学科］

作品コンセプト

計画地の周辺環境に呼応することができる建築を目指しました。「軸」と「余白」という2つの要素を提案に組み込み、周辺環境に対して「閉じる空間」と「開く空間」を創りました。

長野地域会賞

「紡ぐ家」

平野 笑花［建築・環境デザイン学科］

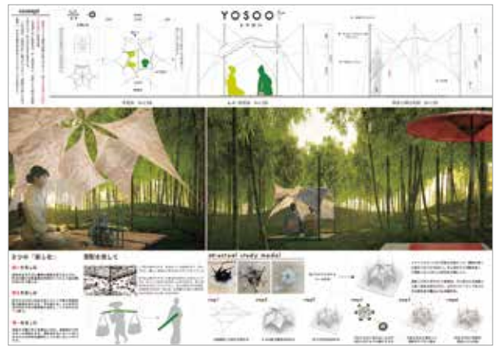
作品コンセプト

植物が好きな施主家族が、植物を共通項として繋がれる住宅です。生活空間と自然空間を紡ぎ、屋内なのに屋外にいるような曖昧さを感じられる住まいを表現しました。

10

学生グランプリ2024 銀茶会の茶席

学生グランプリ2024 銀茶会の茶席は、銀茶会において実際にお茶席として使用される創作茶席の設計・制作コンペです。



審査員賞 出口亮賞

「YOSOOI」

中川 桜、横山 美羽、百瀬 優芽、海野 紘汰、髙橋 惇

［建築・環境デザイン学科］

作品コンセプト

「YOSOOI」は、茶道に宿る繊細な美意識を、空間の設えから携えの姿に至るまで具現化した野点用の茶室です。茶道具に多く用いられる「竹」を柱の素材とし、季節の移ろいを映す柔軟な構成を採用しました。風景と響き合い、時節ごとに異なる趣を纏う場を創出します。運搬時の佇まいにまで意匠を施し、空間を纏い、装うことの本質を追求しました。

11

第19回 学生サマーセミナー2024

学生サマーセミナーは、一般社団法人日本建築学会が主催する、「ものづくり」の楽しさ・面白さを体感してもらうことを目的としたコンテストです。

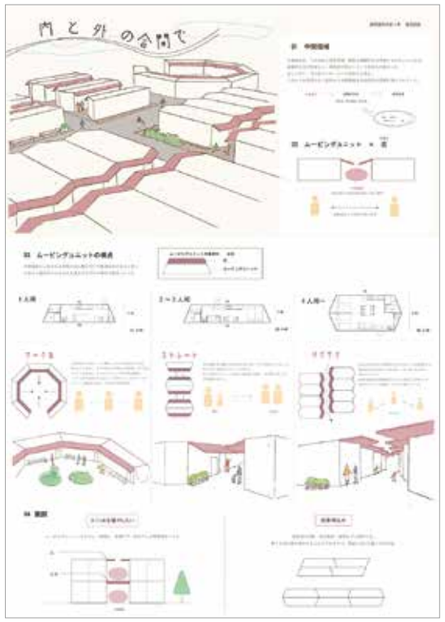
選考委員賞

「ぽむるんの家」

横山 美羽、百瀬 優芽、海野 紘汰、髙橋 惇［建築・環境デザイン学科］

作品コンセプト

紙風船が、空気を含んだまま形を変えることに着目し、「空気玉連続構造のアーチ・ドーム」を考案しました。圧縮材を紙風船に代用することで、構造として成立しながらも、軽やかさや可愛らしさを持ち合わせたストラクチュラル・アートです。



12

第64回富山県デザイン展 学生建築デザインコンペ

富山県デザイン展の一環として行われる、公益社団法人富山県デザイン協会が主催する学生建築デザインコンペです。

奨励賞

「内と外の合間で」

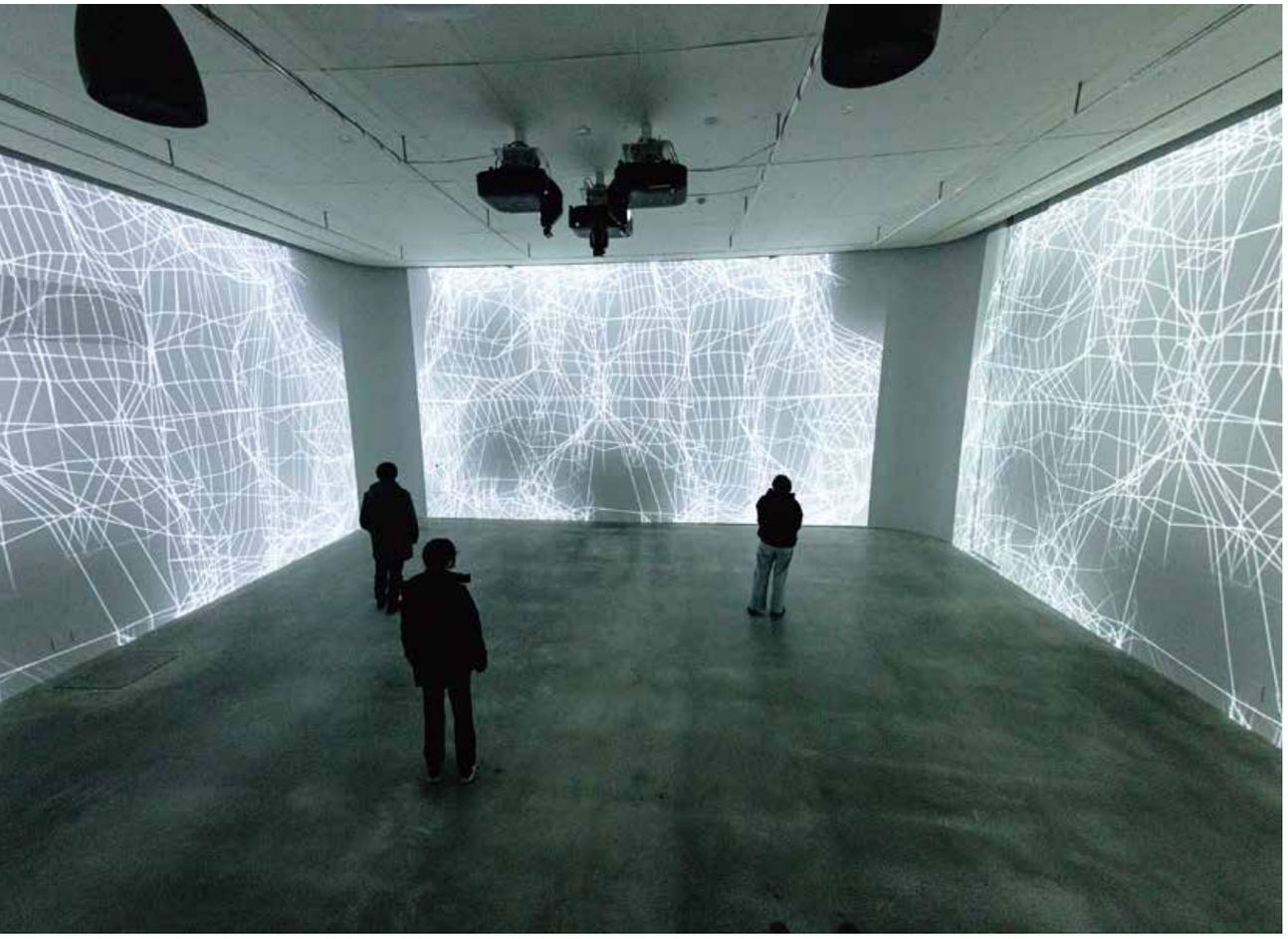
渡辺 朋佳［建築・環境デザイン学科］

作品コンセプト

仮設住宅というテーマから開放感と安心を感じられる場所にしたいと考え、コンセプトは中間領域を取り入れた仮設住宅としました。中間領域はムービングユニットと庇を組み合わせて作り出しています。また暮らす人数に合わせて適切なムービングユニットの組み合わせ方があると考え、サークル、ストレート、ジグザグという3つの形態をつくりました。

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、
エディトリアルデザイン、広告、ブランディング、
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

デザイン学科の基礎教育は
3 つの領域で編成されます。

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

イラストレーション

パッケージデザイン

グラフィックデザイン

アニメーション

3DCG

ファッションデザイン

生活雑貨

Web・アプリ

モビリティ

情報機器

写真・映像

授業内容

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

１年次は、基礎造形演習、コンピュータ基礎、発想・着想概論、発想・着想演習を中心に、造形を学ぶ上での基本的マナーや丁寧な仕事、ものの見方や考え方、捉え方等を総合的に身に付けるため、「つくる」と「考える」の根源を一から学びます。また、デザイン概論や教養科目を通して、デザインが包含する分野の広がりを理解し、１年次後期から履修する「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、学年を重ねることに、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。

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
- ヴィジュアル表現

など

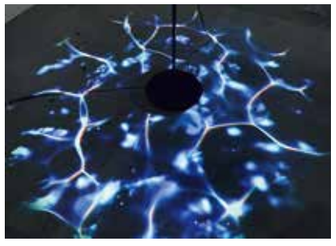
専門教育の流れ

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	Step 1	Step 2	・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 3		Step 4
専門教育科目［学科共通］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。

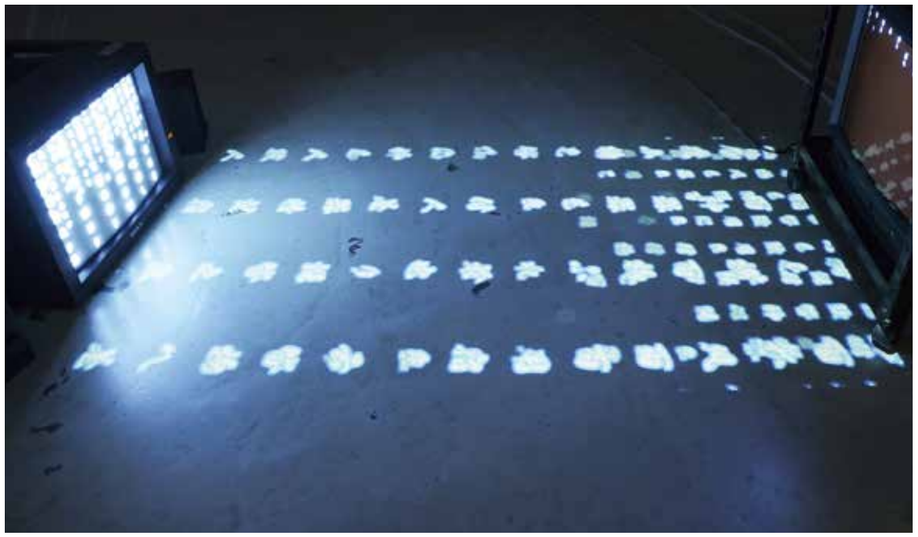


- 家具・インテリア・雑貨
- モビリティーデザイン
- テキスタイル
- ファッションガーメント
- 体験型展示コンテンツ
- 情報・家電デザイン
- デジタル映像演出
- ソーシャルデザイン
- CM 映像
- 映像表現
- 写真
- 広告
- エディトリアルデザイン
- ブランディングデザイン
- イラストレーションとメディア
- グラフィックデザイン
- UI・UX デザイン

卒業研究

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

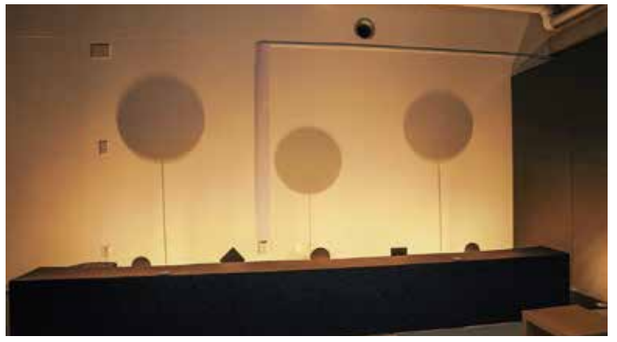
功刀 鈴花
「楽園」
オパール加工と昇華法を組み合わせた多層表現の研究



大藤 夏美
「Portanima」
モニターを用いた現実と仮想の境界表現に関する研究

平澤 和
「ニュ-ボ～ン倶楽部」
なんでもないものをおもしろくする研究

岩根 未奈
「 floaffy 」
やわらかいことが可能にする新しい機能的価値の研究



江端 翔子
「かげのリズム」
影を使用した表現手法の研究

宇田川 紗登美
「パブリックハウス ニューいな」
ドキュメンタリー写真を通じた地域の魅力発信と新たなつながりの創出

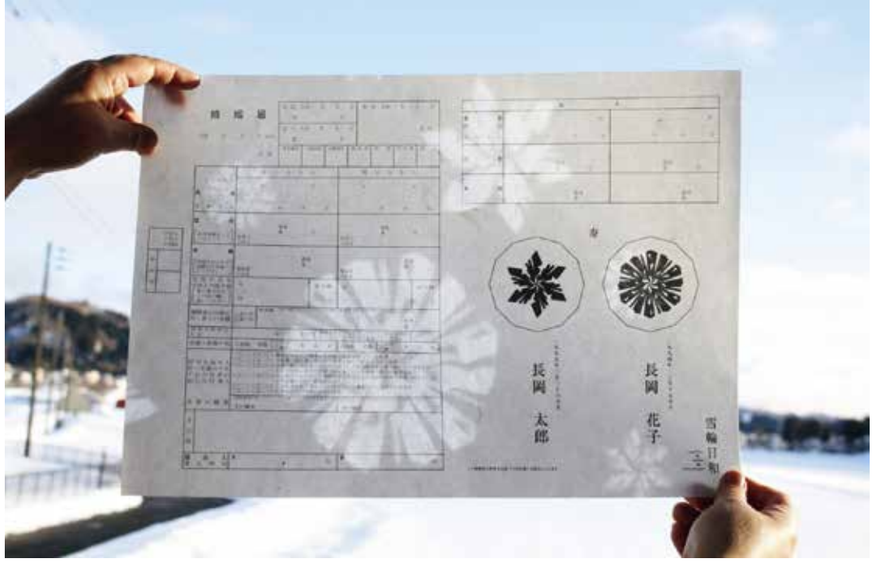
鈴木 春奈
「虞」
人間の心の醜さの可視化、目を逸らせがちなものを衣服で表現する研究

齋藤 紗葉
「ちいさな文字」
文字表現におけるルビの視覚的効果についての研究

竹内 陽香
「GOOD DAY GOOD LIFE」
カピバラでストレス社会を問題提起するポピュラリティーと共感の研究

鈴木 佳歩
「ゆきびより」
アニメーションによる雪の表現の研究

喜多川 百華
「to : ink」
手書き表現による感情伝達の新しい可能性の探究



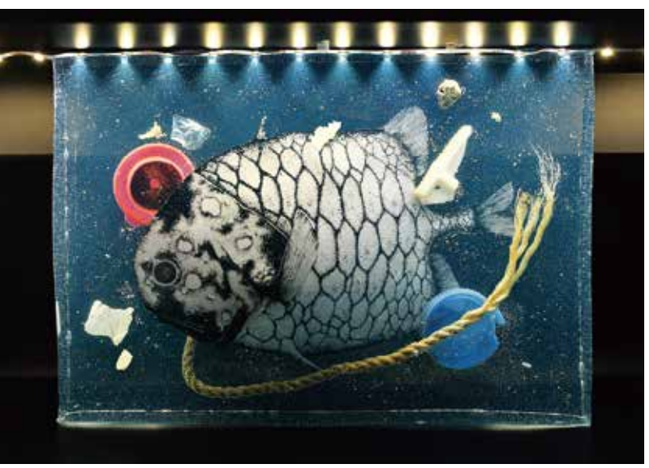
今井 理子
「雪輪日和」
㈲小国和紙生産組合のリブランディングの提案

板坂 優
「Shell-Van」
次世代居住型モビリティの研究

伊藤 佑里香
「ばあば」
二元論化された【記憶】と【記録】の再融合を図るドキュメンタリーの研究

山﨑 未夢
「採星！テラは発明家」
短編3DCGミュージカル制作における技術と表現、マーケティングの研究

澤田 晴
「カクレミノ」
対位法による映像表現の研究

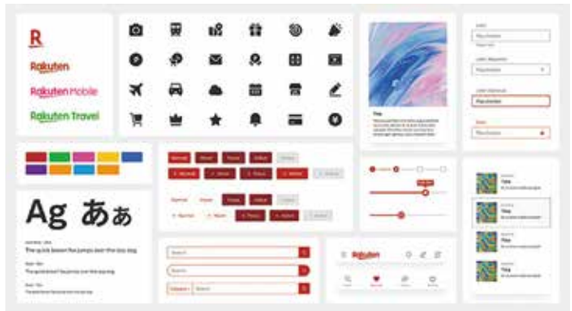


三枝 駿希
「1000 年後の海」
海洋ゴミ問題の危機を伝える海洋生物のイラストレーションの研究

礒部 理世
「火焔」
シースルースクリーンの重なりを用いた立体を感じさせる映像展示の研究

江濱 陽莉
「map」
感覚的な絵日記を制作し人生の全てを肯定する研究

卒業後は・・・



現在の仕事内容

現在は楽天グループのコーポレート / サービスサイトのディレクターをしています。
全社の UX リードをミッションに掲げるチームにも所属しており、リサーチや提案、サイトのデザインも担当しています。
個人の活動として、卒業研究で取り組んだプロジェクトも継続しています。

仕事のやりがい

Web ディレクションに加え、グループ最大級の体験イベント「Rakuten Optimism」の情報設計や撮影統括、サービスのユーザビリティテスト、自社フォントのリニューアルなど、大規模な案件にも多岐にわたり携わっています。

1
2
3 4

1. 楽天グループ最大級の体験イベント「Rakuten Optimism」の撮影統括を担当
2. 楽天グループ最大級の体験イベント「Rakuten Optimism」の情報設計を担当
3. 「ReX ガイドライン」サイト / フォントリニューアルのディレクションを担当
4. 個人プロジェクト「Flatte」に関連した活動を実施

鈴木 音羽 Suzuki, Otowa
楽天グループ株式会社
出身学校：燕中等教育学校（新潟県）
卒業学科：視覚デザイン学科

現在の仕事内容

クライアントワークとして、装画や広告ポスターなどのヴィジュアルを制作しています。

仕事のやりがい

どこかの街だったり、木棚だったり。私のイラストが誰かの生活の中に " 在る " と思うと、すこし不思議で、嬉しい気持ちになります。

1
2 3 4

1. earth music&ecology 2024 夏
2. JR 西日本大阪開発「EST BARGAIN」
3. 講談社　石田 夏穂「ケチる貴方」
4. 文藝春秋「私の身体を生きる」

WAKICO
イラストレーター
出身学校：高田北城高等学校（新潟県）
卒業学科：視覚デザイン学科
受賞歴等：第 218 回 The Choice 入選

※卒業学科は卒業時の学科名を記載しています。

現在の仕事内容

インハウスデザイナーとして入社し、6年近く商品パッケージをメインにデザイン制作を担当していました。現在は広告・PRチームに異動し、商品や企業の魅力を最大限に発信できるように広告・SNSなどPRの企画・制作・監修を行っています。

仕事のやりがい

動画・パッケージ・POPなどの店頭ツール・SNSなど幅広いクリエイティブに関われることと、外部の一流クリエイターの仕事を間近で見られるので日々勉強になるところです。

1
2 | 3
4

2024年10月10日亀田の柿の種の日 東京駅でのPR企画を担当
1. Xと連動した交通広告企画
2. アンテナショップ企画
3. サンプリング品パッケージデザイン制作
協力：株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ、(つづく)、Study and Design
パッケージデザイン制作を担当
4. 亀田の柿の種シリーズ

多菊 佑介 Tagiku, Yusuke

亀田製菓株式会社

出身学校：加茂高等学校（新潟県）
卒業学科：視覚デザイン学科

現在の仕事内容

光学機器製品のプロダクトデザインを担当しています。カメラや双眼鏡、顕微鏡のような身近なものから、最先端の工場に置かれる大型の機械まで幅広い領域の製品のデザインに携わっています。

仕事のやりがい

外観だけでなく、ユーザーの使いやすさや満足度を考慮することが大切だと考えています。なので、担当したカメラやレンズなどが実際に人の手に渡り、プロの仕事やユーザーの生活が豊かになったという声が聞こえてくると貢献できたと実感し、うれしい気持ちになります。

1
2
3

1.「Zf」プレミアムエクステアのCMFを担当
2.「NIKKOR Z 135mm f/1.8 S Plena」プロダクトデザイン、ロゴデザインを担当
3.「STABILIZED 10x25 S」プロダクトデザインを担当

三輪 治季 Miwa, Haruki

株式会社ニコン

出身学校：焼津中央高等学校（静岡県）
卒業学科：プロダクトデザイン学科
受賞歴等：iF Design Award 2024
Red Dot Design Award 2024
Good Design Award 2024

※卒業学科は卒業時の学科名を記載しています。

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（エンパシー）を
持った多彩な表現力を
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。今日的な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

彫金は鏨（たがね）という道具を用い「彫り」「打ち出し」「象嵌（ぞうがん）」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

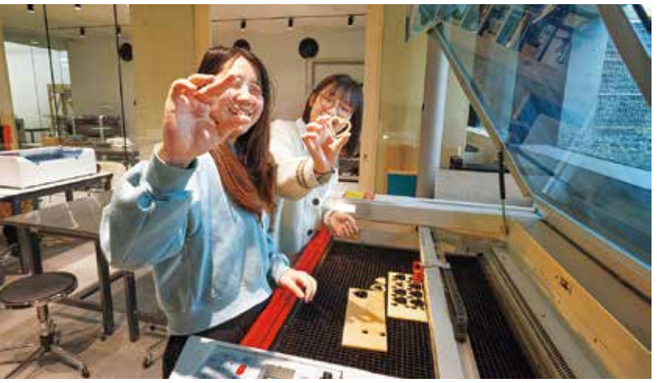
鍛金では鎚起・絞り技法や鍛造技法などを主に学ぶことを目的としています。長岡市に隣接する燕市・三条市における「鎚起銅器」の技術は伝統工芸品にも指定されているものです。
本分野では、これらの技法や知識に触れることで、多様な金属素材と技術を用いて自らの発想による作品制作を行う力を養います。

鋳金

鋳金は原型を基に鋳型を造り、その鋳型に熔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

専門分野を探求するだけではなく、「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	Step 1	Step 2	・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 3		Step 4
専門教育科目［学科共通］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

美術・工芸基礎実習Ⅰ

２年次前期から、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きながら、各素材のもつ特性の理解や歴史性の考察など、それらをあつかう上での礎を築きます。

絵画

彫刻

金属工芸

ガラス

卒業研究

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

小林 桃子（彫刻）
「さっき食った炒飯美味かった」
安らぎと悦びをもたらす刹那的な場をつくる

佐川 和暉（鍛金）〈修士課程修了作品〉
「然」
木目金と自己によって導かれる造形

茅原 天音（彫金）
「Principessa」
フィレンツェ伝統の装飾技法を用いたコインパース

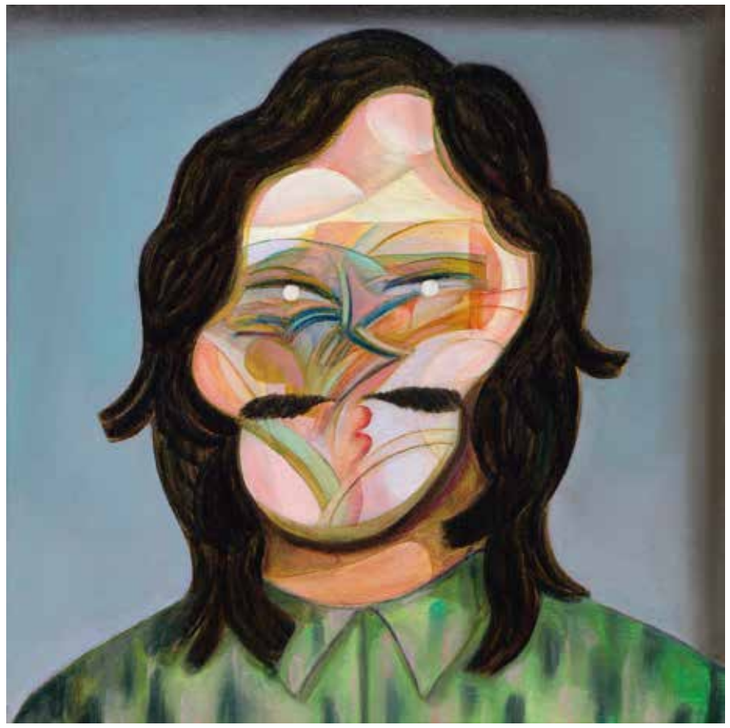
大森 野乃（版画）
「空隙の外」
多様性を尊重することについての表現

伊東 舞香（鋳金）
「そういう生き物」
自身の「かわいい」の探究と鋳造技法を用いた表現

和美 圭祐（ガラス）
「Beside」
ガラスの質感による内側と外側の表現研究

廣田 勘太郎（絵画）
「明日の地図」
繋がりを作る絵画についての研究

卒業後は・・・



現在の仕事内容

国内、海外での展示活動。

仕事のやりがい

細野晴臣さんのアルバム「HOSONO HOUSE」が 50 周年を迎え、記念としてカバーアルバムが作られたのですが、その中の一曲 Cornelius による「薔薇と野獣」のジャケット画を担当させていただきました。絵を描き続けていて良かったと思った仕事でした。

1
2 | 3

1. HOSONO HOUSE Cornelius による「薔薇と野獣」のジャケット画
2. 初めての海外個展 (台湾・台北) Whimsy works
3. 個展前のアトリエの様子

相川 恵子 Aikawa, Keiko

画家

出身学校 : 新潟西高等学校 (新潟県)
卒業学科 : 視覚デザイン学科 (ヴィジュアルアートコース)

現在の仕事内容

惣型や込型という伝統的技法を用いて主に茶道で使用する茶釜や鉄瓶などを制作しています。材料は砂鉄を使用し、1500℃を超える高温で溶解して鋳造しています。鉄だけでなく多様な金属を用いて、その魅力を生かした作品を目指して日々制作をしています。

仕事のやりがい

公募展等で作品を評価していただけるのはもちろん嬉しいですが、素材や形によって様々な技法を選択、組み合わせる必要があるため日々、学びがあります。新しい表現ができるようになる瞬間もまた喜びであり、新たな挑戦のきっかけになります。

1 | 2 | 4
5
3 | 6
7

1. 銅燈籠「星霜」 東京藝大アートフェス 2022 アート・ルネッサンス賞
2. state of nothingness　天空の芸術祭 2021 展示作品
3. 作業風景
4. 鉄瓶「古都」 第 15 回新潟県伝統工芸展 入選
5. 撫肩釜「凪」 第 65 回東日本伝統工芸展 入選
6. 肩衝釜「海渡」 第 53 回伝統工芸日本金工展 新人賞
7. 八稜釜「風韻」 第 77 回栃木県芸術祭美術展 準芸術祭賞

江田 委織 Eda, Iori

鋳金作家

出身学校 : 佐野高等学校 (栃木県)
卒業学科 : 美術・工芸学科
受賞歴等 : 第 53 回伝統工芸日本金工展 新人賞、第 65 回東日本伝統工芸展 入選、
第 78 回栃木県芸術祭美術展 芸術祭奨励賞、第 77 回栃木県芸術祭美術展 準芸術祭賞、
東京藝術大アートフェス 2022 アート・ルネサンス賞、
天空の芸術祭 2021 アーティスト参加、第 15 回新潟県伝統工芸展 (金工) 入選

建築・環境デザイン学科

Department of Architecture and Environmental Design

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

学べる分野

建築・環境デザイン学科では、
デザインと創造性を重視しながら、
異なる分野を幅広く横断して学びます。

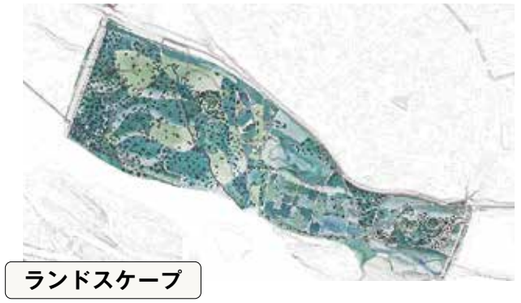
人と社会／自然や環境からの
両視点を持ちつつ、
流動的な社会の変化のなかで、
次の時代をつくる
デザイン力をはぐくみます。

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。
逃げ込む場所となる防災公園を地域の活性化に活かすなど、ハード、ソフト両面の学びを深めます。



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。

空間デザイン・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、空間デザインについて幅広く学びます。
また、社会や周辺環境との関わり、その空間を使用する人の意識などをリサーチしてコンセプトを立案し、プレゼンテーションする力を実践的に養います。

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行きます。
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経験します。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、自信がつきます。

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、全分野の学生が一・二級建築士の受験資格を得られます。

専門教育の流れ

建築・環境デザイン学科	１年次		２年次		３年次		４年次
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期・後期
教養科目	・スポーツ ・論理学 ・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	Step 1	Step 2	・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 Step 3		Step 4
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	・建築・環境デザイン演習Ⅴ ・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 ・建築計画Ⅱ ・建築・環境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

NIDGATE

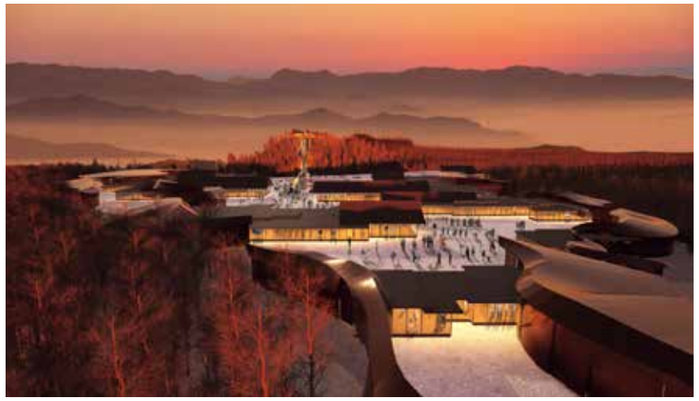
越後みしま竹あかり街道

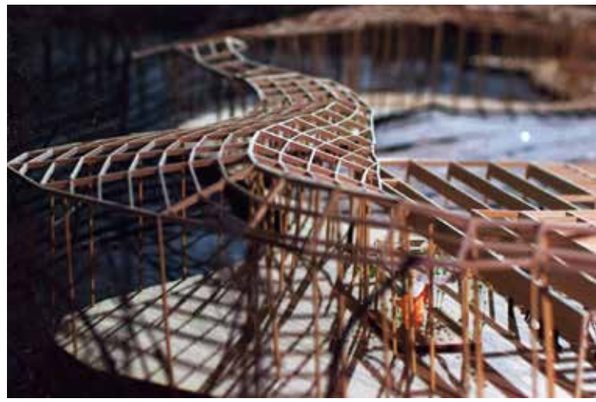
※建築・環境デザイン学科の学生が多数参加

卒業研究

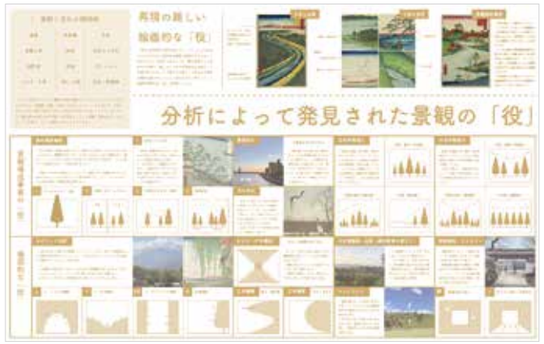
卒業研究の詳細は Webサイトへ
https://sotsuten.nagaoka-id.ac.jp/

石黒 桜和
「花のある風景をつくる
ー花を用いたコミュニケーションデザインに関する研究ー」

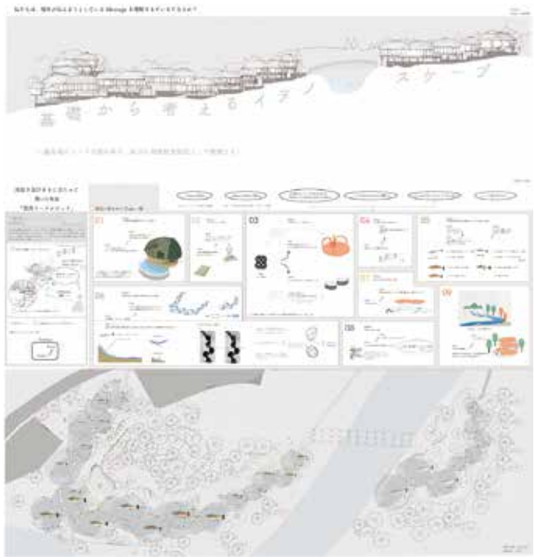


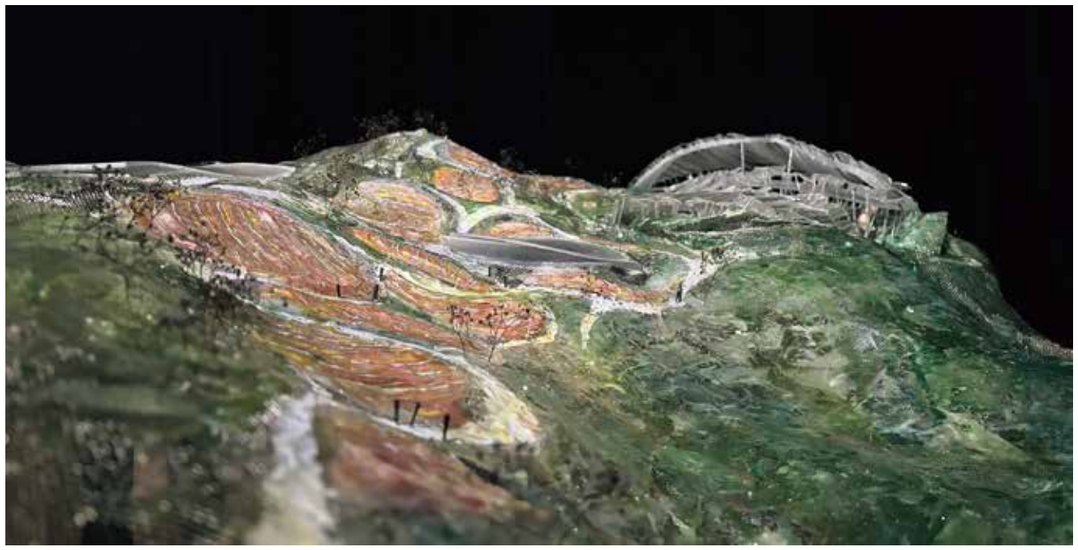


濱武 美輝
「かぐら__天降る地日向、高千穂にて、民族信仰における聖と俗の「域」の探究」

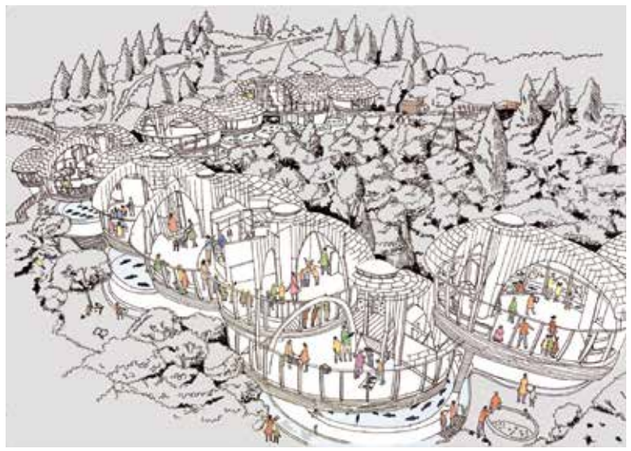


蛯名 朋花
「景観解剖学　ー人を操る風景のつくりかたー」





長田 津都未
「蝦夷のまほら__ハスカップワイナリーが誘導する産業転換、〈環むろらん〉を描く」



岩﨑 愛葉
「基礎から考えるイヲノスケープ
ー養魚場のコードを読み解き、魚沼に環境教育施設として構築するー」

小林 一誠
「ある空間のための音楽？
ー Brian Eno を手がかりとしたアンビエント・ミュージックの
制作方法論の実践的探究ー」

卒業後は・・・

現在の仕事内容

建築工事の現場監督をしています。主に工事の計画書や施工図作成、現場管理を担当しています。

仕事のやりがい

現場の仕事は、設計図の通りに行かないこともあり、その都度、現地の測量や職人さんとの打ち合わせで、臨機応変に対応しなくてはいけないことがあります。職人さんと打合せをしているときは、「今建物を作っているんだ」と実感でき、やりがいを感じます。それが上手くいくと、達成感があり、嬉しいです。

1

2 | 3

4

1. 外壁工事完了（現場管理）
2. 富山県某工場内機械基礎（（現場管理）
3. 内部補強鉄骨下地（自分で施工図を作成）
4. 鉄骨建て方状況（現場作業状況）

山岡 光 Yamaoka, Hikaru

塩谷建設株式会社

出身学校：富山第一高等学校（富山県）

卒業学科：建築・環境デザイン学科

現在の仕事内容

建築図面の作成や、CG パース、文化財関係の計画書の作成、イラストレーターを使った図の作成などを担当しています。他にも建物の図面を作成するため、現地に行って計測し、平面図や立面図などの野帳をとる作業をしています。文化財建造物などの古い建物が主ですが、新築物件の図面作成も多数あります。

仕事のやりがい

文化財に関わる仕事がとにかく楽しいです。寺社、蔵、住宅など幅広く、その他に城、配水塔、遺跡なども扱います。そのため、常に幅広い勉強が必要となりますが、この仕事でなければ得ることがないであろう知識が多く、日々新しい発見があります。文化財からその地域の歴史、人々が生活してきた歴史を感じることができて面白いです。

1 | 2

3 | 4

1. 長岡市旧機那サフラン酒製造本舗鏝絵蔵修復設計
2. 燕市旧浄水場配水塔保存活用計画策定支援
3. 佐渡市新五郎町住宅８・９号棟修理監理
4. 酒田市山居倉庫耐震診断・地盤調査

矢川 愛望 Yagawa, Ami

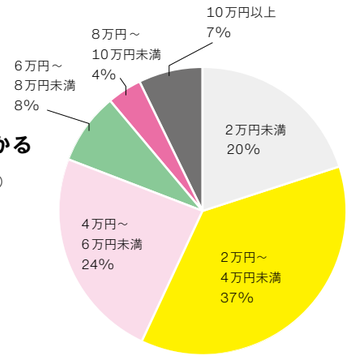
株式会社グリーンシグマ

出身学校：三条商業高等学校（新潟県）

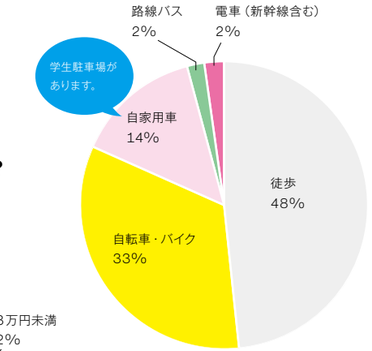
卒業学科：建築・環境デザイン学科

NID Campus Life 学生の生活

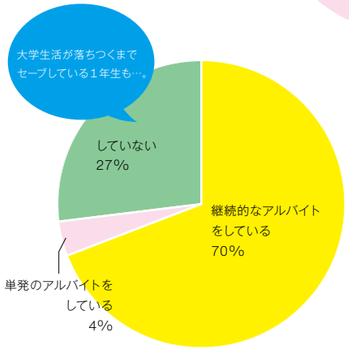
Q 学費以外にかかる教材費は？（年間）



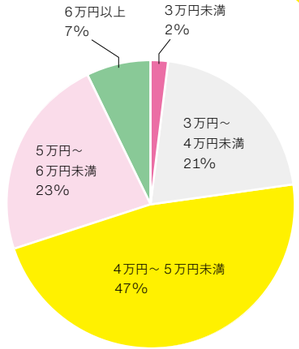
Q 主な通学手段は？



Q アルバイトをしていますか？



Q 家賃の相場は？（共益費・管理費・駐車場代を含む）



（2024年12月 学生生活実態調査より）

稲葉 諒 Inaba, Ryo

学　　科：デザイン学科 3年
出身学校：小山台高等学校（東京都）
学生団体：大学祭実行委員、転太鼓舞、テニスサークル

アルバイト
カフェ

将来の目標
3DCGデザイナー

思ったことをなんでも表現できるような 3DCG に興味を持っています。
普段生活している中で面白いものを見つけることや、
普段意識していないものを観察することが好きです。

ハッカソン入賞時の様子

大学祭プロジェクションマッピング制作の様子

ある日のスケジュール

平日	休日
6 起床	起床
のんびり	のんびり
12 授業、学習	ご飯 12
	課題、作業
18 夜ご飯、まったり	18
	アルバイト
課題、作業	
24 就寝	夜ご飯、まったり 24
	就寝

ある月の生活費

1ヶ月の収支

収入	仕送り	90,000
	アルバイト	30,000
計		120,000
支出	家賃	40,000
	食費	23,000
	光熱費	10,000
	その他	10,000
	おでかけ	10,000
計		93,000

（円）

岡平 晃和 Okahira, Hiyori

学　　科：建築・環境デザイン学科 4年
出身学校：さいたま市立浦和高等学校（埼玉県）
学生団体：1年間野球サークル、2年前期から無所属

アルバイト
ラーメン屋、オンライン塾講師、医療機器梱包作業、野外体験スタッフ

将来の目標
常に目標を持って勝ち続ける人でいること。
人の人生を幸せにできる住宅設計をすること！

1年目からの専門的実習（図面・模型等）に惹かれて入学を決めました。
戸建事業を行う素敵な企業に内定をいただき、来春就職予定です。
この4年間で悔いなく学生ライフを終結させるべく、様々なことに挑戦しています。

課題提出後に限界突破した様子

ミスアース日本大会期間の様子

ある日のスケジュール

ある月の生活費

髙櫻 真帆 Takazakura, Maho

学　　科：美術・工芸学科 4年
出身学校：入善高等学校（富山県）
学生団体：クリエイトクラブ、手芸

アルバイト
なし

将来の目標
作品制作を続けること

小さい頃から絵を描くことが好きで、現在も絵画を中心に学んでいます。
友人たちと一緒に遊んだり、制作したりする時間が大好きです。
周囲の人のおかげで、日々楽しく過ごせています。

海へ行ったときの様子

美術館ツアーへ行った時の様子（横浜）

ある日のスケジュール

ある月の生活費

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月から、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、授業料等の年額の半額を免除する制度です。
※ 10月に募集を開始します。

国際交流事業支援奨学金
海外で活動をしたい学生をサポート

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等に参加するため海外渡航しようとする場合に、渡航費の一部を給付する制度です。

長岡造形大学校友会助成金

卒業生と在学生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。

学生全員にアカウントの無償提供
定番アプリが無償で使える

Adobe Creative Cloud（Illustrator、Photoshopなど）、Microsoft365（Word、Excel など）、Google アカウントを学生が無償で使用できるように提供しています。
※ 2025 年 4 月 1 日現在

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

学生教育研究災害傷害保険
もしもの時に．．．

（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。

教員免許取得を目的とした協定

上越教育大学と連携、協力に関する協定を締結し、教員免許状の取得を目的に本学から上越教育大学大学院に進学する場合は、次の支援を受けることができます。
- 入学試験の筆記試験の免除
- 入学料の半額免除　等（本学学長の推薦が必要です）

資格取得サポート

※資格取得には所定の科目を修得する必要があります。

全学科

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。

建築・環境デザイン学科

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。

インテリアプランナー登録資格

※ NID では、登録に必要な実務経験年数が０年（不要）に短縮されます。

一・二級建築施工管理技術検定試験受験資格
一・二級造園施工管理技術検定試験受験資格

※受験に必要な実務経験年数が、一級は３年（うち指導監督的実務経験年数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、他大学との合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を実施しています。
長岡市中心部にあるミライエ長岡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）なども利用できます。

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備品の貸し出しも行います。

レストラン
１日１食お得に利用できるサブスクサービス実施中

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。

プロトタイピングルーム
全学生が使用可能

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。学科、領域を横断するコミュニケーションの場でもあります。

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。

キャンパスメンバーズ

在学期間中、国立美術館キャンパスメンバーズに入会しています。全国の国立美術館の所蔵作品展が無料で観覧できるほか、企画展の割引特典などが受けられます。

都道府県別学生数

８割が新潟県外
全国各地から集まっています

北海道	34	青森県	14	岩手県	37	宮城県	34	秋田県	17	山形県	26
福島県	38	茨城県	22	栃木県	24	群馬県	53	埼玉県	17	千葉県	15
東京都	22	神奈川県	11	新潟県	188	富山県	64	石川県	27	福井県	13
山梨県	7	長野県	95	岐阜県	15	静岡県	44	愛知県	17	三重県	3
滋賀県	1	京都府	8	大阪府	30	兵庫県	15	奈良県	8	和歌山県	1
鳥取県	2	島根県	0	岡山県	7	広島県	18	山口県	5	徳島県	0
香川県	21	愛媛県	12	高知県	1	福岡県	16	佐賀県	8	長崎県	12
熊本県	6	大分県	11	宮崎県	14	鹿児島県	12	沖縄県	16	外国	3

2025 年 4 月 1 日現在

施設

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

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も行うことができます。

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。

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年中通し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。

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。

大講義室

長岡造形大学でいちばん広い講義室で、授業だけでなく市民の方を対象にした講演会等の会場としても使われます。

円形講義室

円形が特徴の講義室で、通常の講義のみならず、プレゼンテーションや、映像作品の鑑賞などにも使われています。

展示館（MàRoùの杜）

故・丸山正三画伯の作品を展示・収蔵するために開館し、学生・教職員の作品展示等も行われる施設。

ファッションアトリエ

ウエア、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。

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。

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

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

鍛金・鑓起工房

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

鋳金鋳造工房

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

建築・環境デザインアトリエ

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

学生団体

部・サークルなど

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

学生会

卒業アルバム編集委員会

大学祭実行委員会

バスケットボールサークル

NID総合音楽会
［軽音楽］

吹奏楽部 甘楽
［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

クリエイトクラブ
［マンガ・イラスト］

STRAY CHILDREN
［映像］

器皿工房
［陶芸］

N.T.C
（長岡トランスポーテーションクラブ）

No Wall Digger
［ダンス・アカペラ］

フットサルサークル

紙漉き部

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

韓国サークル

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。

新棟・大学周辺施設

デザインを学ぶための充実した環境

第4アトリエ棟紹介動画
https://youtu.be/3rSi_PNtS3w

新たな教育・研究の拠点　先端テクノロジー設備を備えた
新棟（第4アトリエ棟）が2024年9月に完成！
より魅力あふれるキャンパスへ

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

授業や自主制作などで全ての学生が使用でき、
学科、領域を横断したコミュニケーションが生まれ、デザインの幅が広がる。

最先端のデジタルファブリケーション機器が充実するプロトタイピングルーム、
イマーシブ映像空間や様々な映像制作に対応する映像スタジオ、
高度なオーディオ録音や映像編集を行うオーディオスタジオ・映像編集室、
そしてコミュニケーションの拠点となるメインホールなどを完備。

映像スタジオA

高い天井と2フロア吹き抜け構造の広々とした空間を誇る映像スタジオA。防音・吸音に優れた環境で、クリアな映像撮影が可能に。さらに、最新の撮影機材を備えており、プロフェッショナルな撮影に理想的な環境です。

映像スタジオB

映像スタジオBでは、撮影からプレゼンテーション、展示まで多様な用途に対応可能。3面同時投影プロジェクタを搭載し、没入型の映像体験を実現します。クリエイティブなアイデアを存分に発揮できる、多機能なスタジオです。

映像編集室

新設の映像編集室では、コンピュータやオーディオ機器、アニメーションスタンドを備え、映像作品の編集と制作を円滑に行うことができます。また、高性能プロジェクタと大型スクリーンを設置し、プレゼンテーションや上映会を開催することもできます。

オーディオスタジオ

広さが従来の約1.5倍となったオーディオスタジオには、音声録音用の「アナブース」に加えて、さまざまな地面の足音や、水、楽器などの効果音を収録可能な「フォリースタジオ」を新設。コンクリートや水、土などリアルな音を録音し、より豊かなサウンド表現を可能にします。

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通せる作品や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。

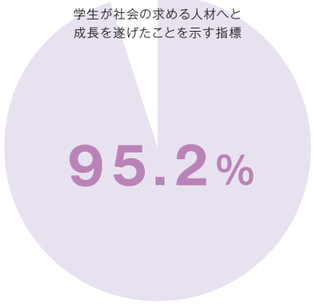
進路

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。（2025年4月17日現在）

就職率

就職者÷就職希望者＝

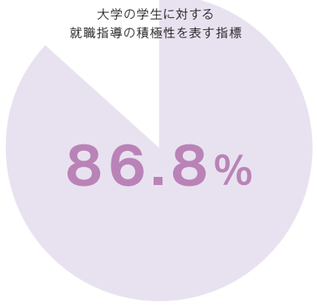
学生が社会の求める人材へと
成長を遂げたことを示す指標



就職希望率

就職希望者÷卒業者＝

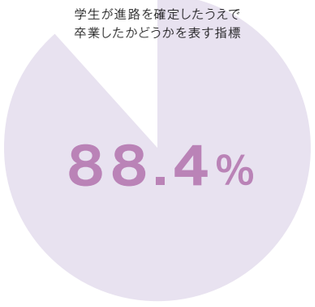
大学の学生に対する
就職指導の積極性を表す指標



進路決定率

（就職者＋進学者）÷卒業者＝

学生が進路を確定したうえで
卒業したかどうかを表す指標

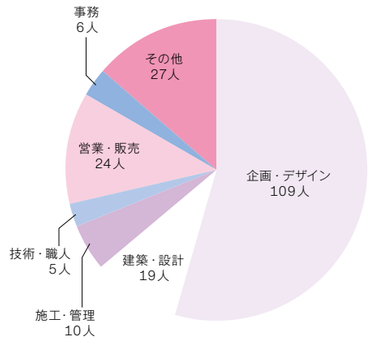


2025年3月
卒業生の進路状況（2025年4月17日現在）

＊就職者には起業等、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
卒業者	31	113	42	56	242
就職希望者	28	105	32	45	210
就職者＊	28	97	31	44	200
進学者	1	2	3	8	14
就職率	100%	92.4%	96.9%	97.8%	95.2%

職種別（2025年4月17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年次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

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。

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会を複数回実施しています。
研究室の教員も学生の進路に合わせて的確に指導します。
また、卒業生のポートフォリオを公開し、後輩にNIDマインドを受け継いでいます。

卒業生のポートフォリオ

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。

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。

30年間で輩出した卒業生

6,000人超の卒業生が国内外問わず社会で活躍をしています。
企業で活躍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。

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

主な就職実績

2025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

新潟県内
製造業
きものブレイン

その他
グリーンプラスいしばし
長岡商工会議所

新潟県外
製造業
アイリス
クロスプラス
シービージャパン
デジナ
電制コムテック
TOTO
東リ
飛騨産業
フィアロコーポレーション
富双合成
マッシュホールディングス
光岡自動車
山崎実業

建設業
オープンハウス・アーキテクト
ハンワホームズ

卸売/小売業
BANKANわものや
マナトレーディング

広告制作/デザイン事務所 等
freee
YONENOI DESIGN

サービス業
STAYGOLD
ミズナラカスク

視覚デザイン学科

新潟県内
製造業
朝日酒造
有沢製作所
グロー
サトウ食品
タマハシ
ブルボン

出版・印刷業
タカヨシ
明昌堂

情報通信業
U-NEXT HOLDINGS

卸売/小売業
クスリのアオキ

サービス業
自遊人

公務員
新潟市

その他
長岡造形大学

新潟県外
製造業
味の素
いわさき
スターバックス コーヒー ジャパン
周敏織物
千駒酒造
タイヨー
東京ブレイズ
ニコン
YKK AP

出版・印刷業
アクセア
新日本印刷
タイヨーパッケージ
ハイヴ
ハイナイン

情報通信業
アイプランニング
インフォネット
NHKテクノロジーズ
シティ・コム
dcWORKS
北海道地図
メンバーズ
U-NEXT HOLDINGS

卸売/小売業
サンデー

不動産業
エネルギアL＆Bパートナーズ
カチタス
シノケングループ
ユナイテッド不動産

広告制作/デザイン事務所 等
アンバー
ガハハ
キュー
クリーブ
GENEROSITY
電通デジタル
ドライブ
ヒダカラ
ファントムグラフィックス
フェンリル
リトルクリエイティブセンター

写真/映像/スタジオ 等
S-SIZE
ギークピクチュアズ
シンユニティ
太陽企画
博展
博報堂プロダクツ
629

ゲーム
IMAGICA GEEQ
コナミアミューズメント
ジュピター

アニメ
Lay-duce

サービス業
改正湯
カトープレジャーグループ
東映
フェイスグループ
ベルパーク
YNカンパニーマーメイドグループ

公務員
小国町
神奈川県警察本部

その他
アイフル
アウトソーシングテクノロジー
エムアンドアール
さすがや
さなる
ゼウス・エンタープライズ
テクノプロ・エンジニアリング
テクノロジーブレイン
VELTEXスポーツエンタープライズ

美術・工芸学科

新潟県内
建設業
アステック

製造業
藤次郎
富貴堂
BONJOUR KUCHIBUE

情報通信業
コラボスタイル

公務員
新潟県美術教員

その他
ミライ発酵本舗

新潟県外
製造業
石川樹脂工業
鎌倉彫金工房
桑山
ケイ・ウノ
ニッコー
三菱製鋼

出版・印刷業
大阪印刷
東洋マーク

卸売/小売業
スズキ自販南信
ツジ
日産プリンス埼玉販売

広告制作/デザイン事務所 等
ピーター・アイビー流動研究所

ゲーム
オルジェスタ
バンク・オブ・イノベーション

サービス業
M.prorise
オリエンタルランド
明治座舞台

建築・環境デザイン学科

新潟県内
建設業
本間組
三井ホーム北新越

新潟県外
建設業
NTTファシリティーズ
大阪府住宅供給公社
オカムラ
奥村組
木内建設
北野建設
四季の住まい
髙松建設
中村建設
ヤマウラ
柳沢林業

不動産業
アートアンドクラフト
リビタ

出版・印刷業
学芸出版社

卸売/小売業
フルールアシュレイ

設計事務所
アカンブリッシュ
アトリエアク
歩設計
伊藤建築設計事務所
隈研吾建築都市設計事務所
グラマラス
山翠舎
タチカワデザイン事務所
TENK/テンキュウカズノリ設計室
フェードイン
ムラヤマ
URリンケージ
ワークスゼロ

サービス業
富士急ハイランド
星野リゾート

公務員
富山県

その他
みなとみらい特許事務所

大学院

新潟県内
中越興業
燕市

新潟県外
石井設計
魚谷繁礼建築事務所
キグルミックス
センクシャ
SO&CO.一級建築士事務所
フォルム
松本市
ロフトワーク

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

新潟県内
浅野金属工業
アルモ
大原鉄工所
DMG MORI Precision Boring
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

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
オリンピア照明
カシオ計算機
カワサキモータース
クリナップ
ケイテック
キヤノン
コイズミ照明
サンアロー
シバックス
シャープ
ＪＵＫＩ
スズキ
ＳＵＢＡＲＵ
セイコーエプソン
ソニー
ダイハツ工業
アウンデ紡織
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
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
富士アイルム
富士フイルムビジネスイノベーション
本田技術研究所
三菱電機
森傳
ヤマハ発動機

家具・日用品・玩具など

新潟県内
アークランズ
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
アネックスツール
玉川堂
ゴッドハンド
サンカ
JEJ アステージ
シンワ測定
スリーピークス技研
諏訪田製作所
藤次郎
外山産業グループ
吉田金属工業
和平フレイズMS

新潟県外
アイリスオーヤマ
アイトー
arma bianca
イトーキ
エビス
オカムラ
カッシーナ・イクスシー
カフェレオホールディングス
河合楽器製作所
河淳
コーセー
コトブキ
コンビ
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
ニトムズ
ニューウェルブランズ・ジャパン
能作
飛騨産業
プラス
マブワールド
ムーンスター
ヤマハ
吉田
ライオン
レイアップ
レック

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
大淵銀器
桑山
ケイ・ウノ
サンリーブ
島田貴金属店
ソラ
ナガホリ
ニューバランスジャパン
水野貴金属店
ヨネックス
ランドマック

繊維・アパレルなど

新潟県内
青柳
ウメダニット
きものブレイン
関芳
第一ニットマーケティング
吉澤織物

新潟県外
大塚製靴
キャン
京都きもの友禅
SUMINOE
セーレン
第一編物
玉木新雌
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

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
GSコーポレイション
島津ホールディングス
新宮
タカヨシ
滝沢印刷・文具館タキザワ
中央印刷
プラスパッケージ
DI Palette
デジタル・アド・サービス
新潟日報社
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
フレーム
プレスメディア
明昌堂

新潟県外
アーツ
アクアスター
朝日新聞社
アドプレーン
いい生活
エイエイビー
エイトブランディングデザイン
カイカイキキ
カヤック
キギと創造
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
ジェイスリー
ジェ・シー・スパーク
セルワールディング
ダイナマイト・ブラザーズ・シンジケート
高桑美術印刷
たきコーポレーション
丹青社
中央出版
TSDO
デザインメイト
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
東急エージェンシー
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
日本ステージ
ネコ・パブリッシング
博報堂プロダクツ
バナナグループスタジオ
パワーハウス
ヘルメス
ポップコーン
ボパル
毎日新聞社
ムラヤマ
吉岡徳仁デザイン事務所

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・シィ・ティ
クーネルワーク
コム
シアンス
ＴｅＮＹサービス
ＢＳＮウェーブ
ビット・エイ
ＵＸビジョン
U-NEXT HOLDINGS

新潟県外
ＡＯＩ Ｐｒｏ.
アクアリング
旭プロダクション
あとらす二十一
アンビション
IMAGICA GEEQ
インテリジェントシステムズ
エイチームエンターテインメント
Aiming
A-1 Pictures
エヌディーキューブ
カカクコム
カプコン
京都アニメーション
グッドパッチ
KLab
CloverWorks
ゲームフリーク
コーエーテクモホールディングス
コナミグループ
Cygames
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
セブン＆アイ・ネットメディア
セラク
ZOZO テクノロジーズ
太陽企画
チームラボ
千代田ビデオ
TREE Digital Studio
TYO
DMM.com
テレビ朝日クリエイト
トリガー
10ANTZ
ナビタイムジャパン
任天堂
バイブリーアニメーションスタジオ
ハット
ハル研究所
バンダイナムコホールディングス
バンダイナムコスタジオ
フーリエ
blue
日本一ソフトウェア
ピラミッドフィルムクアドラ
フラー
プロダクション・アイジー
マーベラス
MAPPA
MIXI
メンバーズ
LINE 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

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
ルビシア

設計事務所など

新潟県内
キューブデザイン
グリーンシグマ
高田建築事務所
穂貝建築事務所

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
日建設計
日本設計
三越伊勢丹プロパティ・デザイン
ムラヤマ

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
アバクグループ
鹿島建設
清水建設
ヤマト

住宅建築・不動産など

新潟県内
アンドクリエイト
坂井建設
ナレッジライフ
能建
ハーバーハウス
プラスバー・トム
ミサワホーム北越
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
ポラス
三井ホーム
三井ホームデザイン研究所
山下 PMC
LIXIL
リビタ

仏具・文化財保存職人など

新潟県内
トーア
吉運堂

新潟県外
Glass Studio 尋
澤彫刻店
鈴木銚金具工芸社
factory zoomer
吉田生物研究所

公務員・特殊法人など

新潟県内
越後さんとう農業協同組合
えちご上越農業協同組合
小千谷市
起業支援センターながおか
佐渡市
佐渡農業協同組合
市民協働ネットワーク長岡
上越市
中越防災安全推進機構
燕三条地場産業振興センター
燕市
長岡市
長岡商工会議所
新潟県
新潟県建設技術センター
新潟市

新潟県外
会津若松市
茨城県産業技術イノベーションセンター
いわき市
桐生市
木曽町
神戸市
さいたま市
特許庁
日本郵便
文化財建造物保存技術協会
宮崎県工業技術センター
真岡市

教員

新潟県内
関志専門職大学
新潟デザイン専門学校

新潟県外
角川ドワンゴ学園

その他

新潟県内
アクシアルリテイリング
アークランドサカモト
コメリ
大光銀行
長岡信用金庫
新潟交通
プラントフォーム
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
タイトー
ディスコ
ディップ
童具館
中川政七商店
ネクステージ
パーソルキャリア
ハウステンボス
東日本旅客鉄道
フェリシモ
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

2025年 春から働く卒業生

※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。

プロダクトデザイナー
TOTO 株式会社（福岡県）

村井 友

プロダクトデザイン学科 ※
出身学校：燕中等教育学校（新潟県）

企業・職種を志望した理由
住宅設備はすべての人の生活に身近なものであり、一つ一つの商品寿命が長いです。そのため、デザインをこだわり抜いて制作していくモチベーションにつながると考えました。また、静かなる存在感というデザインに対する価値観にも共感し、志望しました。

NIDで身に付いた力
自発的な思考と行動力です。学生生活では設備と環境に恵まれていたので、とにかく何かを作ったり試したりすることが楽しく感じるようになりました。普通科の高校から入学しましたが、4年間を通してより活発に手を動かすようになったと思います。

私の“デザイン”
ターゲットと作り手である自分の価値観を擦り合わせることです。それは技術でありつつセンスでもあると思います。これからも積極的に学び、感度の高いデザイナーでありたいです。

背景デザイナー
株式会社バンク・オブ・イノベーション（東京都）

堀内 路加

美術・工芸学科
出身学校：高崎経済大学附属高等学校（群馬県）

企業・職種を志望した理由
作品のトーンや物語の状況に合った魅力的な背景を制作する背景美術の分野に興味があったことがこの職種を目指すきっかけとなりました。数あるゲーム会社の中でも、コンテンツ制作に対して徹底したこだわりを持ち、キャラクターの美しさを際立たせる繊細な背景描写表現に惹かれてこの会社を志望しました。

NIDで身に付いた力
新しいことに挑戦する力です。同学科の友人が学内設備の3Dプリンターを使用して作品を制作している様子を目にし、新しい画材を用いた平面作品の制作や2Dの作品制作を始めました。新しい道具の使い方につまずくこともありましたが、それらを含めてとても良い経験になったと感じています。

私の“デザイン”
日々の暮らしにあたたかさを与えるものだと考えています。生活に快適さを与えるものだけではなく、実用性はなくとも心に安らぎを与えてくれるようなものもあります。そんな作品を制作するために、生活の中で見つけた小さなことにも感動できる人でいたいです。

クリエイティブ
味の素株式会社（東京都）

濱田 知佳

視覚デザイン学科 ※
出身学校：香椎高等学校（福岡県）

企業・職種を志望した理由
「食」が大好きで、食品メーカーで働くことが高校からの夢でした。中でも味の素を志望した理由は、一つの商品に対し企画からPR、広告、パッケージまで幅広く関われる点に魅力を感じたためです。大学で培った人の心を動かす発想力を生かし、貢献したいです！

NIDで身に付いた力
3年次のゼミでは、実装を前提としたクライアントワークを多く経験し、デザイン力だけでなく、企画力やプレゼン力も磨くことができました。また、普段の授業でも先生方から「なぜこれが必要なのか」を常に問われるため、自然と発想力が鍛えられます。

私の“デザイン”
「驚きや共感を生むアイデアで、人の心を動かすものづくり」を目指しています。人々が思わず笑顔になったり、驚いたりするような体験を提供できるデザインを生み出すため、普段の生活の中でも常に面白いアイデアを探し、考えることを心がけています。

設計
隈研吾建築都市設計事務所（東京都）

中山 采海

建築・環境デザイン学科
出身学校：科学技術高等学校（静岡県）

企業・職種を志望した理由
建築のデザインをしたい。私の中で、その気持ちが一番にありました。隈さんの建築は、素材を活かした空間のデザインが、世界中にあるということが印象的です。インターンシップでも、事務所で働く皆さんの、デザインを追求する姿が魅力的で、一緒に働きたいと思いました。

NIDで身に付いた力
デザインした建築を、3Dで作り出す力です。1年生の頃からPCを使って、建築のCGソフトに触れる機会がありました。学部生で建築ソフトを使いこなせたのはインターンシップでも役立ちました。4年間で、いろんなデザインの手法を身に付けられたのは良い経験でした。

私の“デザイン”
その場を利用する人の、好奇心を掻き立てられるような空間づくりに、デザインの面白さがあると思っています。そのためには、自分がわくわくしながら建築設計と向き合っていくことが大切です。「ここにこんな形があったらな」という想像力をこれからも磨いていきたいです。

大学院

Graduate School of Design

壊す

実践する

創る

イノベーションデザイン領域では、地域おこし協力隊制度を活用した「イノベーター育成プログラム」（いのプロ）を実施しています。
詳しくは https://www.nagaoka-id.ac.jp/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。

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

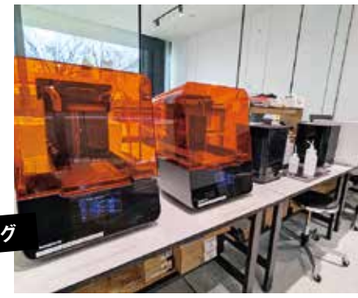
既存のモノやコト、概念を壊し、新たな価値を創り、実践できる「場」が大学院です。

留学

大学院に在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。

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ピングツールを優先的に利用できます。

プロトタイピング



地域特別プロジェクト演習

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。

研究例

修士課程

三井 琳世
「国際協力における持続的な活動参加に有効なエンパワーメント要因の考究とデザインプロジェクトに関する一考察　－ラオス人民民主共和国でのデザインプロジェクト“Champayayam project”の実施とその効果の検証について－」
領域：イノベーションデザイン
修了年度：2024

キョウ ショテン
「日本の若者向けの漢方の食育デザイン　－漢方の食知識を日本の若者に取り入れやすくするためのサービスデザイン研究－」
領域：プロダクトデザイン
修了年度：2024

佐川 和暉
「木目金と自己によって導かれる造形　《然》」
領域：美術・工芸
修了年度：2024

櫻井 康平
「アジールについての建築論的視座の構築　－現代におけるアジール空間の創出に向けて－」
領域：建築・環境デザイン
修了年度：2024

佐藤 天衣
「外部空間における人間と猫の共存の実態に関わる調査研究　－地域猫活動を通して－」
領域：建築・環境デザイン
修了年度：2024

博士（後期）課程

飯塚 純
「星屑に星座を与える －「ファウンド・フォト作品」の制作実践論－　《CONSTELLATIONS》」
領域：造形理論
修了年度：2024

石黒 芙美代
「ことばに対する絵の特異性　－制作実践を起点とした民話絵本分析から－　《こんなはなしがあったんだ 少数言語の民話絵本(1)、(2)、木の葉とこの葉》」
領域：造形理論
修了年度：2024

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

鈴木 均治
Suzuki, Kinji

教授

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

阿部 充夫
Abe, Mitsuo

教授

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

徳久 達彦
Tokuhisa, Tatsuhiko

教授

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／アイデア創出、ポジティブな行動変容を伴うコミュニケーション　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

天野 誠
Amano, Makoto

教授

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

長瀬 公彦
Nagase, Kimihiko

教授

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

川和 聡
Kawawa, Satoshi

教授

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ー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

真壁 友
Makabe, Tomo

教授

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

境野 広志
Sakaino, Hiroshi

教授

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

増田 譲
Masuda, Yuzuru

教授

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

教授

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 信一
Yamamoto, Synichi

教授

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

教授

専門分野／映像、インスタレーション、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とそのコミュニティビルディング　学歴等＋資格／バ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

准教授

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

准教授

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

准教授

専門分野／プロダクトデザイン、UI/UX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　研究課題／生き物らしい動きのインタラクション研究、デジタルデバイスを使ったインターフェース研究　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

准教授

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

デザイン学科

吉川 賢一郎
Kikkawa, Kenichiro

准教授

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（キム ボンス）
Kim, Bongsu

准教授

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

デザイン学科

平原 真
Hirahara, Makoto

准教授

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

准教授

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

准教授

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

貝塚 惇観
Kaitsuka, Atsumi

助教

専門分野／テキスタイルデザイン(織)　現在の研究課題／綴織によるタペストリーの制作と研究、ナバホスピンドルを用いたスピニングとオルテガベストの制作　学歴等＋資格／東京造形大学大学院（デザイン研究領域）修了　学位／修士（造形）

デザイン学科

伊達 亘
Date, Wataru

助教

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索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）

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）

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

若子jet
Wakako jet

助教

専門分野／写真表現、広告写真　現在の研究課題／写真表現のアート的探求、女性アーティスト（フェミニズムアート）の研究、変容する写真・映像表現の探究　学歴等＋資格／名古屋造形大学造形芸術学部美術学科、京都芸術大学大学院 芸術研究科 写真・映像領域 修了　学位／修士（芸術）

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工芸工房 工房技術研究員

建築·環境デザイン学科

柏原 信幸
Kashiwabara, Nobuyuki

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

渡邉 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

梅嶋 修
Umejima, Osamu

助教

専門分野／歴史的建造物の調査·保存·活用、建築史　現在の研究課題／地域文化財の総合的な保存・活用　学歴等＋資格／長岡造形大学大学院造形研究科修士課程修了　学位／博士（造形）

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、プロトタイピング、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）

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、彫刻で伝えるこころ　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

長谷川 克義
Hasegawa, Katsuyoshi

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）

建築·環境デザイン学科

川島 茂
Kawashima, Shigeru

教授

専門分野／建築設計・建築計画　現在の研究課題／教育環境の変化と建築空間のあり方　学歴等＋資格／日本大学理工学研究科建築学専攻修士課程修了、一級建築士、管理建築士　学位／修士（工学）

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　研究課題／都市と集落の様相論、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

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）

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

岡谷 敦魚
Okanoya, Atsuwo

准教授

専門分野／油彩、版画（銅版、リトグラフ、木版、シルクスクリーン）　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）

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

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

山口 貴一
Yamaguchi, Takakazu

助教

専門分野／コミュニティデザイン、アートコミュニケーション、現代芸術　現在の研究課題／人と環境の芸術的関係性の探究、表現素材の追求　学歴等＋資格／九州産業大学博士前期課程芸術研究科修了　学位／修士(芸術)

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
馬場 省吾
平井 邦彦
森田 守
宮澤 智士
森 望
和田 裕

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／彫金技法の表現と応用、Jewelry展望　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

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）

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／独シュテーデ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

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、木を使ったものづくり、空間・インテリアと動植物および人間の意識、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）

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、アートとケアの思想、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）

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

藪内 公美
Yabuuchi, Kumi

准教授

専門分野／金属工芸(鍛金)　現在の研究課題／鍛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（鍛金）修了　学位／博士（芸術）

建築·環境デザイン学科

与那嶺 仁志
Yonamine, Hitoshi

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

福本 塁
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）

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）

客員教授

伊藤 滋
隈 研吾
宮田 亮平
渡邉 定夫

建学の理念

造形を通して真の人間的豊かさを探求し、
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間的豊かさを探求し、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い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

2026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　2025年9月12日（金）－ 19日（金）

試験日　１次試験：2025年10月5日（日）
２次試験：2025年10月26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：2025年10月10日（金）
２次試験：2025年11月1日（土）

※大学入学共通テストは課しません

１次試験
課題制作 ＋ 出願書類（志望理由書、自己アピール用紙）

２次試験
人物評価（面接、調査書） ＋ １次試験結果

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　2025年11月10日（月）－ 14日（金）

試験日　2025年11月29日（土）（美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科）
2025年11月30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2025年4月以降2026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2026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　2025年12月5日（金）

※大学入学共通テストは課しません

提案書（文章と図・絵による） ＋ 出願書類（志望理由書、自己アピール用紙）
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）

※「提案書」（文章と図・絵による）は本学で実施する試験科目の名称です。試験内容は「2026年度長岡造形大学入学試験模擬問題」参照

優先枠について

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

一般選抜

【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　2026年1月26日(月) ― 2月4日(水)
試験日　2026年2月25日(水)
選抜方法　大学入学共通テスト、個別試験、出願書類（調査書）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本学指定書式の提出を求めます
合格発表　2026年3月3日(火)

前期日程
大学入学共通テスト ＋ 個別試験
出願書類（調査書）

前期日程　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

日程	区分	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）	「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）20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		100点				
	選択B（出願時に「選択A」または「選択B」を選びます）	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）20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」「公共, 倫理」「公共, 政治・経済」「地理総合/歴史総合/公共」 *	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							
		数学 ①	「数学Ⅰ, 数学A」 *		100点				
		数学 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				

（注1）調査書が発行されない受験生においては、本学指定書式の提出を求めます。

【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　2026年1月26日(月) ― 2月4日(水)
試験日　2026年3月8日(日) 美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科
2026年3月9日(月) デザイン学科
選抜方法　大学入学共通テスト、面接、個別試験を総合して判定する
合格発表　2026年3月20日(金)

中期日程
大学入学共通テスト ＋ 個別試験（面接など）

中期日程　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

日程	学科	大学入学共通テストの利用教科・科目			個別試験		合計	
		教科	科目	配点　得点換算、条件等	科目	配点		
中期日程	デザイン学科	国語	「国語」	100点（200点満点を100点満点に換算する）	「面接」	200点	500点	実技なし
		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）				
		得点上位1科目を大学が選択する（注2）	※地理歴史、公民及び理科については第1解答科目に限る	100点				
	美術・工芸学科	国語	「国語」	100点（200点満点を100点満点に換算する）	「デッサン」「立体造形」（粘土）から1科目を出願時に選択	100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）	「面接」	200点		
	建築・環境デザイン学科	国語	「国語」	100点（200点満点を100点満点に換算する）	「面接」	200点	500点	実技なし
		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」「数学Ⅱ, 数学B, 数学C」から1科目を出願時に選択	100点				

（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。

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

オンライン オープンキャンパス

2025年 6月15日（日）

Webを通じて**気軽に参加できる**オンラインイベントです。
ぜひお気軽にご参加ください。

来場型 オープンキャンパス

7月26日（土） 27日（日）／11月8日（土）

デザイン・アートの魅力を、**見て・知って・体感できる**
プログラムを企画しています。
NIDのキャンパスでぜひ体験してください！
※一部オンラインでの配信を予定しています。

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。蓮潟（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出口から出て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、名古屋、大阪、神戸、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。

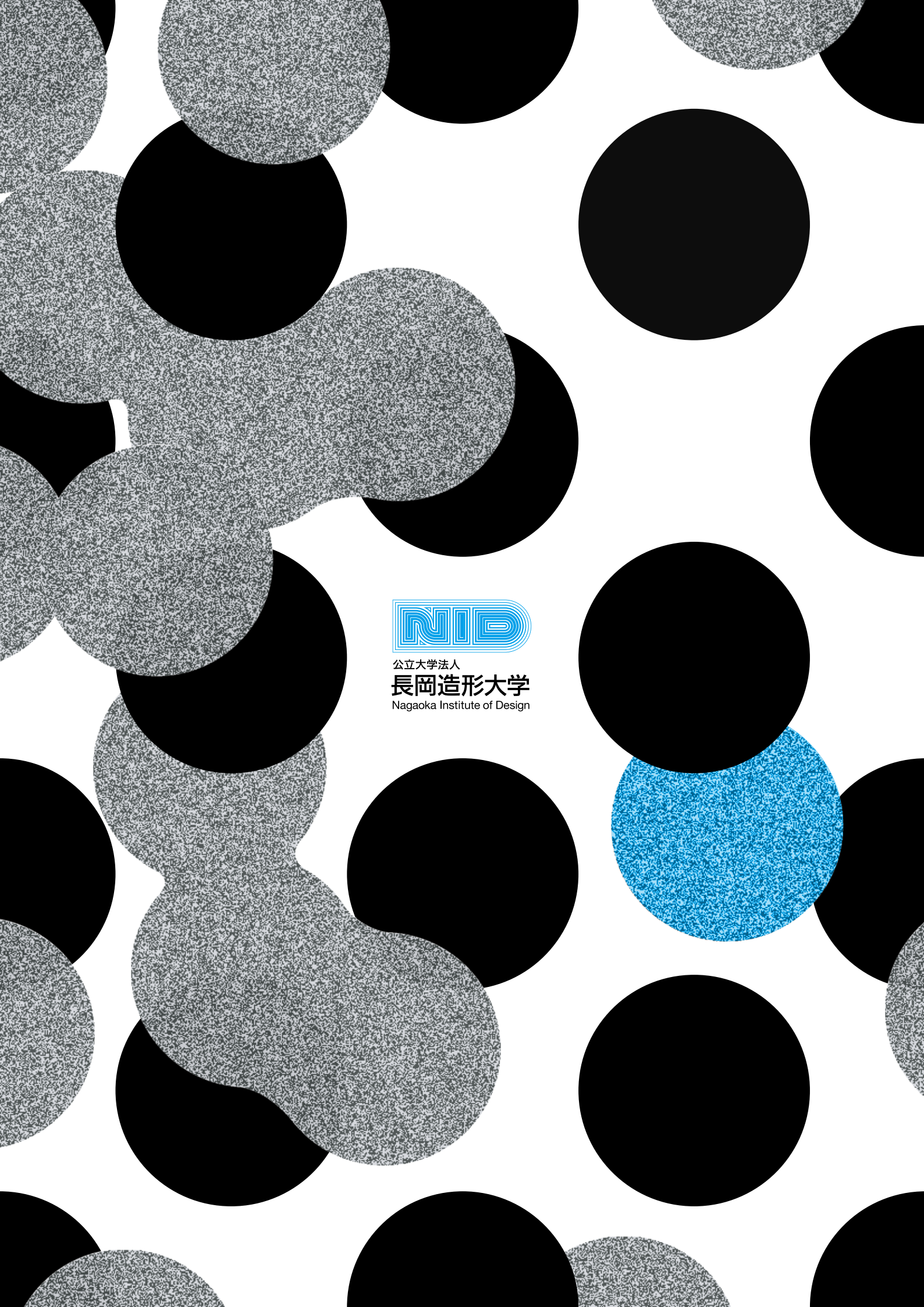
NIDの最新情報

LINE　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。
©2025 Nagaoka Institute of Design

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


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