



長岡造形大学

Nagaoka Institute of Design

2027



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が見える化し、
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。

君たちが学ぶ大学は

建学の理念

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

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
胸いっぱい吸い込んでほしい。
教材としての大学、君たちを全身で
受け止める教職員、先輩たちが
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。

学長
メッセージ



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。



学長メッセージ	2
学修の流れ	6
造形学部は3学科	7
NIDの特色	8
活動・受賞	20
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
第4アトリ工棟	62
大学周辺施設	63
進路	64
主な就職実績	66
2026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

学修の流れ

卒業認定・学位授与の方針

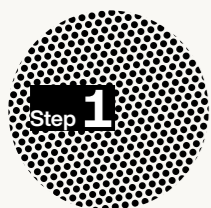
ディプロマ・ポリシー

5つの力

長岡造形大学造形学部は、造形を通して真の人間の豊かさを探求し、これを社会に還元することのできる創造力を備えた人材を養成します。この実現のために、次の能力を身に付け、学則に定める卒業要件を満たした者に、卒業を認定し、学士（造形）の学位を授与します。

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

様々な基礎を丁寧に学ぶことからスタート、そのうえで専門領域の知識・技術を幅広く身に付けながら、それぞれが軸足となる専門性を見だし、実践の中でその専門性を高めていきます。4年間をかけて、変化する社会をデザインで切り拓く5つの力の獲得を目指します。



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。



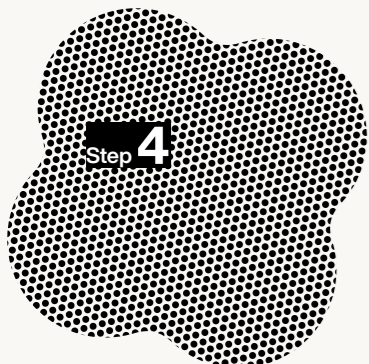
専門領域の知識・技術を幅広く身に付け軸足となる専門性を見いだす

- 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。



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。



これまでに学んだ専門性を統合し集大成として卒業研究に取り組む

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

それぞれの進路へ

造形学部は3学科



造形学部（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^{コウカン}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

デジタル表現技術の 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・グレースケール



色彩 幾何構成・イメージ構成

考え、解決につながる 力を身に付ける

発想・着想概論
発想・着想演習

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



立体 紙立体



描写 人体ドローイング



色彩 色相とトーン



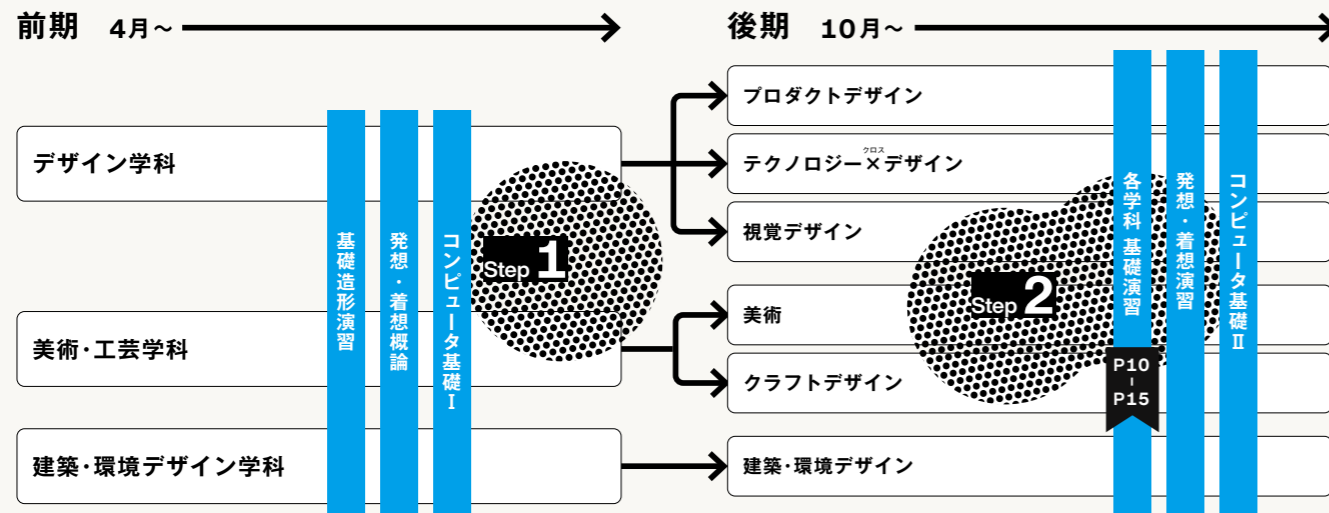
色彩 パターン・グラフィック

引き出しを増やすための 知識を広げる

NID造形概論
教養科目など

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

1年次の流れ



広く学び将来へつなげる

デザイン学科
1年次～2年次



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×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

プロダクトデザイン（生活雑貨、情報機器、ファッションデザイン、モビリティなど）の基礎を一通り体験します。



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

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)



ビジュアルアイデンティティデザイン



イラストレーション

視覚化

お米のパッケージデザイン

メッセージポスター



映像編集

インスタレーション

アニメーション



サウンドデザイン

映像撮影

テクノロジー×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

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、金属工芸（鋳金・鍛金・彫金）、ガラス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？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・環境表現 (1年後期)

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。



小さな
原寸設計から
大きな
課題に
挑戦

建築・環境デザイン演習Ⅱ (2年前期)

演習Ⅱでは、ゲート課題以外に地域のアートセンター設計課題にも取り組みます。

オープンキャンパスで実物を体感できます！
(写真：2025年作品)



製図実習 (1年前期)



製図を
活かして
制作にも
挑戦

建築・環境デザイン演習Ⅰ (1年後期)

「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、他の授業で修得した技術もこの演習で応用します。



くわしくは...

Webマガジン
NID Focus
「建築・環境デザイン演習Ⅰ」

寸法を体感しながら
設計しよう！

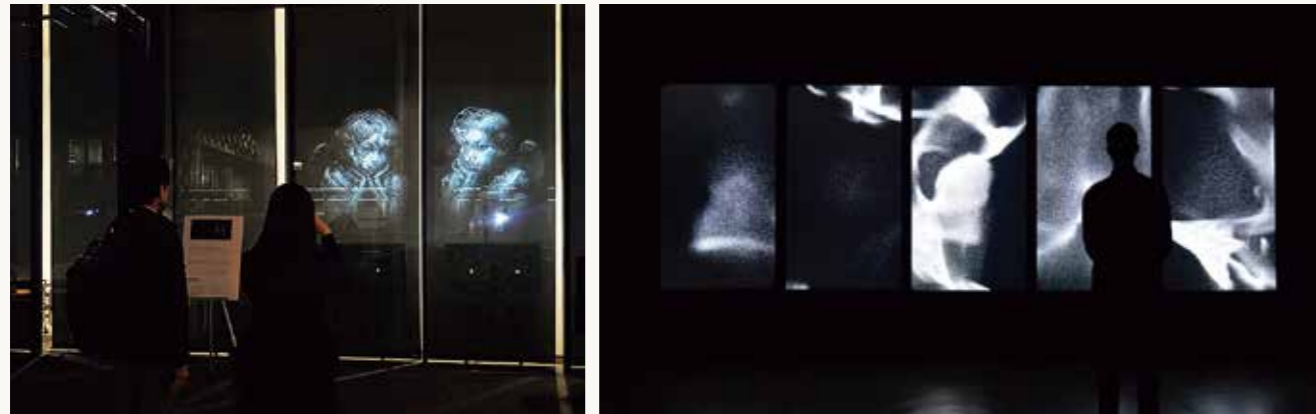


デザインを実践的に学ぶ プロジェクト

NIDの
特色

地域すべてが学びの場

実社会の課題に真正面から向き合うことで磨かれる、
コミュニケーション力、考察力、行動力 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。



最下段右 制作者：デザイン学科 教授 山本 信一



キャラクター原案：バスケットン/大島小学校6年生 横田 玲奈さん



カーボンニュートラルワークショップ



02

受託研究 カーボンニュートラル教育 ミライガーディアンズ

環境問題を楽しく学ぶ
コンテンツも学生が創出

長岡造形大学、越後交通株式会社、長岡市の三者による産学官連携の環境啓発プロジェクトです。企画の立案から当日の運営に至るまで、学生が主体となって取り組みました。2025年度は、子どもたちの未来を守るための環境教育プロジェクト「カーボンニュートラル教育 ミライガーディアンズ」を展開し、小学生を対象とした「カーボンニュートラルクイズラリー」や「ワークショップ」を通じて、環境問題を楽しく学ぶ場を創出しました。このほか、長岡市内の小学生から募集した「環境問題から地球を守るヒーロー」の原画を学生がブラッシュアップし、完成したヒーローをラッピングしたEVバスが、現在、環境への願いを乗せて長岡市内を循環しています。

(プロジェクト担当教員：デザイン学科 准教授 池田 享史)

01

受託研究 VideoListening 2025

学生と教員が制作
社会に溶け込む
デジタルアート

長岡造形大学と長岡市が連携し、大学とミライ工場などの公共施設を会場として、市内を結ぶ形で多彩なプログラムを展開した都市型アートプロジェクトです。

会場では、デザイン学科 教授の山本信一による作品をはじめ、鑑賞者の微細な動きに応じて映像が変化するインタラクティブな作品など、複数の学生作品を展示しました。

学生にとっては、自身の作品が社会に溶け込み、鑑賞者の反応をダイレクトに受け取ることで、創作の意義を再確認する実践の場となりました。

(プロジェクト担当教員：デザイン学科 教授 山本 信一)



地域協創演習 文具館タキザワ 新商品開発プロジェクト

03

学生のアイデアも企業が商品化
イベントで販売も

長岡造形大学と文具館タキザワによる、実践的な新商品開発プロジェクトです。連携開始より6回目を迎えた2025年度は、学生が立案した商品企画を文具館タキザワが製品化し、文具イベント「タキザワぶんぐマルシェ in ハイザ長岡」において、実際に商品として販売されたほか、その魅力を引き立てる売り場デザインまでを一貫して学生がプロデュースしました。

当日は3,000人を超える来場者が訪れ、学生たちが手がけた商品に対して多大な反響をいただきました。自らのデザインが社会に実装され、市場の反応をダイレクトに感じる本取り組みは、学生にとって、クリエイターとしての意義を学ぶ機会となりました。

(プロジェクト担当教員：デザイン学科 准教授 金澤 孝和)

2025 地域協創演習 ボランティア実習の実績紹介

- カカシプロジェクト
- 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)
- イスダス文明探検隊(中心市街地パブリックハック)
- 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)
- NID オウンドメディア開発
- 越後みしま竹あかり街道2025
- デザインの思考とアートの思考で今町芸術祭をモリモリ盛り上げるクリエイティブチャレンジ
- 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の農村部に居住する少数民族への持続可能な観光商品開発の面的展開を目指したChampayayam project
- ラオス人民民主共和国における世界遺産とその周辺地域におけるルーラルツーリズムプロジェクト (JICA海外協力隊短期派遣プロジェクト)

受託研究 長岡市水道通水100周年 記念ロゴマーク制作

04

現場の声と歴史を
デザインに昇華

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。2025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。

- SFプロトタイプングの実践
- 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
- 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
- 文具館タキザワ新商品開発プロジェクト
- 未開のデザイン: アナログレコードとメディア
- カンボジア開発途上地域の子供も連、障害者、貧困者層に対するデザイン提案と開発
- 未開のデザイン03 | Museum Possibilities: Research Phase
- フェニックス花火ボランティア
- 柿川灯籠流し+小中学校平和学習出張講座 with 長岡青年会議所 (JC)

長岡造形大学と長岡市水道局による、長岡市水道通水100周年記念ロゴマーク制作プロジェクトです。学生たちは、水道タンクをはじめとする歴史的遺産の見学や、市職員との意見交換を通じて、長岡の水道が歩んできた100年の歴史を深く学びました。現場で肌で感じた空気感や歴史の重みをデザインに昇華させるため、幾度もの議論とブラッシュアップを重ね、記念ロゴマークが完成しました。

2026年度は、本プロジェクトから生まれたロゴマークが水道通水100周年記念事業のシンボルとして、様々な場面で展開されます。本取り組みを通じた実践的な経験は、学生にとって非常に貴重な研鑽の場となりました。

(プロジェクト担当教員：デザイン学科 准教授 金澤 孝和)

高い評価を得る 学生の活動と受賞

※掲載の学年は、受賞または制作時のものです。
※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。

活動・受賞



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

2・3年 第22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。



新聞広告部門 準グランプリ

「こまります こもりスマホ」 テーマ：トイレでのこもりスマホ

鈴木 愛 [デザイン学科 2年]

作品コンセプト

近年、公共トイレの個室にこもり長時間スマートフォンを使用する「こもりスマホ」が問題になっています。状況が見えないので直接注意しづらく、緊急事態でトイレを利用する人もいますので、本来の目的で利用してほしいという思いで制作しました。

新聞広告部門 審査員特別賞

「障害者の障害にならないで」 稲野 志保 [デザイン学科 2年]

新聞広告部門 審査員特別賞

「削られているのは、考える時間だ。」 山浦 由衣 [デザイン学科 2年]

新聞広告部門 優秀賞

「明るいけど、ブラックです。」 紙屋 音衣 [デザイン学科 2年]

テレビCM部門 優秀賞

「言葉の瓶」 佐野 僚太 [デザイン学科 3年]

3・4年 2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博） プロジェクションマッピング上映企画

「2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）」にて実施したプロジェクションマッピング上映企画に採択され、実際に会場で上映されました。



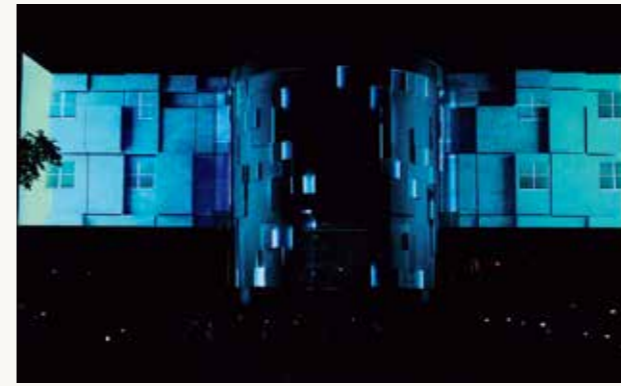
「Threads of Life」

森 結菜 [視覚デザイン学科 4年]

佐野 僚太、酒川 直己、生方 隼人 [デザイン学科 3年]

作品コンセプト

駅のホームには、多様な人々が行き交います。異なる目的地へ向かいながらも、一瞬の間、同じ空間を共有し、見えない繋がりが生まれます。都市は、国籍や世代、価値観を超えた人々が交差する場であり、その出会いが未来を形作ります。クジラや魚が悠然と泳ぎ、異なる種が共存しながら時を紡ぐ海（自然）と、駅（人工物）。その2つの世界で過去から未来へと繋がる「いのちのつながり」を描きました。人間は人間のためだけの未来ではなく、地球上のあらゆる生命と共に未来を創ることが求められます。本作では、すべての生命と共に創る、新たな共生のビジョンを描きました。



3・4年 にいがたデジコングランプリ2025

にいがたデジタルコンテンツ推進協議会主催の、デジタルコンテンツの表現技術向上と次代を担うクリエイターの発掘・育成を目的に開催されているコンテストです。

グランプリ（総務省信越総合通信局長賞）

「NID School Fest . - FINALE Projection Mapping」

森 結菜 [視覚デザイン学科 4年]

稲葉 諒、岩崎 弥生、生方 隼人、木村 華、熊谷 真奈美、郡司 あまみ、酒川 直己、佐野 僚太、高橋 美緒 [デザイン学科 3年]

作品コンセプト

2024年度に開催された長岡造形大学 大学祭のクライマックスを彩るフィナーレ企画として、有志の学生によって制作された映像作品です。

3年 第6回 学生広告クリエイティブ賞

日本広告学会が主催する、大学や専門学校などでマーケティングや広告を学ぶ学生を対象にした、企画の立案を通じて思考力や創造性を育む、教育目的のコンテストです。

金賞 「朝5時に開く本屋さん」

下山 珠美、大前 夢生、小熊 杏理 [デザイン学科 3年]

作品コンセプト

本企画は、20代にとって「目的がなければ行かない場所」となっていた本屋を「夜行バスで早朝に到着し行き場をなくした20代」の需要と結びつけることで、新たな利用目的を創出するものです。従来の本屋に、朝の目的のない空白時間を掛け合わせ「休息」という機能を加えることで、自然に人が集まる仕組みを設計しました。これにより、従来の本屋の機能に加えて「時間を過ごす場」へと再定義した点が本企画の核です。

佳作 大塚 彩花理、豊元 未来、山本 ころこ [デザイン学科 3年]

佳作 内山 雛、鴻地 真直、見廣 和香奈 [デザイン学科 3年]



新潟ADC デザインアワード2025

新潟アートディレクターズクラブ主催のデザイン賞です。

入賞 「choose words for talk」 神谷 新 [デザイン学科 3年]

作品コンセプト

この作品は言葉や会話について考えるきっかけを与えるためのZINEです。相手を尊重したコミュニケーションをとってもらうきっかけを作りたいと思い制作しました。ZINEにある言葉の書かれていないふきだしを見て、鑑賞者はその中に当てはまる言葉を考えたり感情を読み解いていたりします。そのようなプロセスの中で今まで自分が発してきた言葉や受け取った言葉を振り返っていき、言葉を発することに向き合うことができます。

1・2年 第5回 ご当地ゆるるスポーツアワード

世界ゆるるスポーツ協会が主催する、年齢・運動神経に関わらず誰でも楽しめる「ゆるるスポーツ」の地域活性化アイデアや事例を募集・表彰するイベントです。

グランプリ 「ゴーイング米ウェイ」

稲野 志保、岡本 愛花、加賀美 葵、小林 楓恋、宮坂 結輝 [デザイン学科 2年]

加藤 叶美、金井 楓佳、澤井 みなみ、菅原 桜太、小西 めぐみ、宮脇 風奏

[デザイン学科 1年]

作品コンセプト

「ゴーイング米ウェイ」は新潟が誇る米文化を全身で味わい尽くす、魂の田植えリレーだ。4人1組の仲間が麦わら帽子とタオルをバトンとしてつなぎ、後ろ向きのまま22本ずつ苗を植えていく。「いいネ(稲!)」の歓声、「蒔え(苗)〜!」の嘆きが飛び交う中、一瞬の気の緩みも許されない緊張感が襲いかかる。しかし、4人で合計88本の苗を植えた瞬間、目の前に広がるのは、努力が一本一本に刻まれた圧巻の田園風景だ。速さで攻めるか、正確さで魅せるか—最後の一本まで何が起るかわからない、心が燃える勝負がここにある。





インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2025

4年

学生アニメーションの祭典「インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2025 (ICAF2025)」にて 観客賞に入賞。全国35校・247作品が参加した今年のICAF。鈴木さんの作品は「ICAFセレクション」にも選ばれ、国内外で作品が上映されました。

観客賞 「ゆきびより」 鈴木 佳歩 [視覚デザイン学科 卒業制作作品]

作品コンセプト

雪の白さや質感、儚さなどの魅力について考察し、それをアニメーションで表現しました。少女と不思議な力で動き出した雪うさぎが、共にひと冬を過ごし、春になるまでの物語です。



PFFアワード2025

4年

「映画の新しい才能の発見と育成」をテーマに1977年にスタートした映画祭で、メインプログラムは世界最大級です。自主映画のコンペティション「PFFアワード」。入選者の中からのちにプロの映画監督として活躍する人が190名を越え若く新しい才能が集う場所として広く認知されてきました。

入選 「カクレミノ」 澤田 晴 [視覚デザイン学科 卒業制作作品]

作品コンセプト

16歳の谷川司は、転校して以来、クラスでいじめを受けていた。ある日、そんな司の前に学ランを着たひよっこのお面を被った少女・文が現れる。周りからは見えず、筆談で語り掛ける彼女を、イマジナリーフレンドだと考える司だが…。社会から隔絶される少年少女の孤独な魂が共鳴する。合唱曲の「怪獣のパラード」が印象的。



作品コンセプト

小山と朝日は、ひっそりと共に暮らしている。世界でその関係を知るの、2人だけ。朝日の手術が決まり、不安を漏らした彼を、小山は珍しく外へと誘い出す。広くも狭い社会で、お互いの「十分」を理解し寄り添おうとした2人を、人間以外の生物や雄大な自然と対比しながら描きます。

東京ドキュメンタリー映画祭2025

4年

雑誌とWebでドキュメンタリーの情報発信を手掛ける任意団体「neoneo編集室」のメンバーを中心に、2018年から開催されているドキュメンタリー専門の映画祭です。

入選 「ばあば」 伊藤 佑里香 [視覚デザイン学科 卒業制作作品]

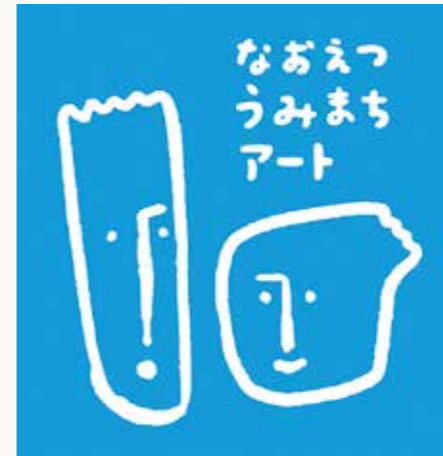
作品コンセプト

幼い頃、厳格な祖母は私にとって恐れる存在だった。時計が読めないこと、日誌にジュースをこぼすこと、その一つ一つを厳しく叱られた。そして祖母が作るおはぎは、どのお店のものよりも美味しい。しかし、久々の帰省で再会した祖母にかつての面影はなかった。5分前のことが思い出せない。昔の自分のあだ名を繰り返す言う。そんな【記憶】ができない祖母を、馬鹿で無鉄砲な孫が【記録】した。1年間の記。それは確かに愛。



なおえつ うみまちアート2024

美術・工芸学科では、地域社会を舞台にした実践を通して、表現の可能性を広げています。「直美と江津子」という作品は、学生が企画から制作、発信まで主体的に取り組み、人やまちと関わりながら表現を深めました。自分の表現が社会の中でどう届き、どんな反応が生まれるのかを実感できることも、大きな学びの一つです。



「直美と江津子」

廣田 勘太郎、下澤 亮太、常岡 隼 [美術・工芸学科 4年 (絵画)]
牧田 藍 [大学院 修士課程 1年 (絵画)]

作品コンセプト

開催期間中、直江津のまちなかに「週刊直美編集部」を開設し、メンバーそれぞれの視点から直江津をモチーフに描いた作品をまとめた雑誌「週刊直美」を発行。発行した雑誌は、まちなかで配布しました。描くことを通じてまちとのコミュニケーションを図り、理解を深めるとともに、絵があることで町のなかに新たなアクションを生み出しました。

第88回 新制作協会展

3年

新制作協会によって毎年開催されている公募展です。 絵画・彫刻・スペースデザインの3部門で開催されています。

彫刻部 一般公募部門 入選 「石」

塚本 美季 [美術・工芸学科 3年 (彫刻)]

作品コンセプト

石は大きく火成岩・堆積岩・変成岩の3つに分類され、状態の異なる3種類の石が出来上がる。そこから生まれる石の多様さやおもしろさを、マグマ→火成岩→堆積岩→変成岩→私たちの手に渡った石のイメージで表現した。

石は地球が誕生した時から、マグマになって石になってまたマグマになるというサイクルを繰り返している。その合間に私たちの手にある石と巡り合うことは奇跡に近いように感じる。[2年次制作作品]



3年

第63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 奨励賞 「春境」

谷川 綾 [美術・工芸学科 3年 (鋳金)]

作品コンセプト

春を待ち続ける花の蕾をモチーフにデザインしました。青みがかった緑青で着色することで、春を迎える前の冬の澄んだ空気に寄り添う、落ち着いた印象の花器に仕上げました。

工芸部門 入選 「淵」

丸山 夏帆 [美術・工芸学科 3年 (鋳金)]

工芸部門 入選 「原慈」

元起 一陽 [美術・工芸学科 3年 (鋳金)]

大学院

芸術工学会奨励賞

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

芸術工学会奨励賞 「探し物を鑄る日 -物と人との関係性について-

高野 穂乃香 [大学院 修士課程 2年 (鋳金)]

作品コンセプト

本研究は、鋳金制作を通して問い続けてきた「物と人との関係性」を、理論と実践の両面から再検討するものである。物を固定的対象ではなく、関係のなかで生成し続ける存在として捉え直し、制作過程を素材との相互作用として位置づけた。修了研究作品 (garden) では空洞構造や質感を通して、人工と自然、人と物の境界の揺らぎを示し、関係の中で立ち現れる風景を提示する。



大学院 第61回 現代工芸 新潟会展

新潟県内の工芸美術を志す方々からの公募入選作品と、現代工芸美術家協会員の作品を一同に展示する展覧会です。

BSN新潟放送賞 「山滴る」

高野 穂乃香 [大学院 修士課程 2年 (鋳金)]

作品コンセプト

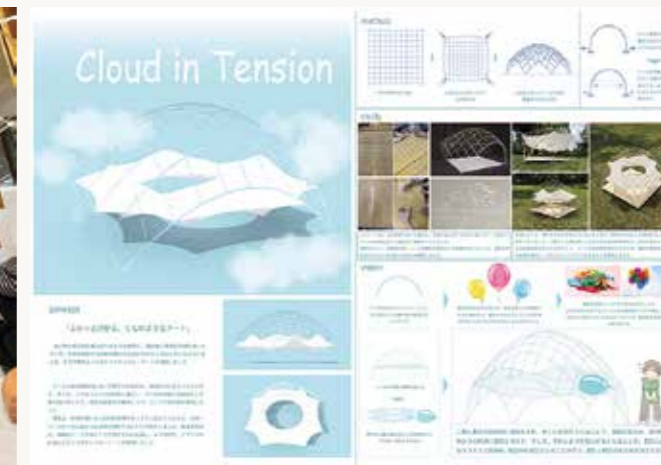
水や風の流れが形を持ち、風景のようでも生き物のようでもある存在として歩き出す姿を想像しながら制作した。鑄物の表面に細い線を刻む行為は、自然の流れを辿ると同時に、制作する手の動きの軌跡でもある。



4年

第20回 学生サマーセミナー 2025

一般社団法人 日本建築学会 (AIJ) 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。



優秀賞 「Cloud in Tension」

内野 優太郎、大久保 南美、小川 真依、手島 亜久里、山本 小太郎

[建築・環境デザイン学科 4年]

作品コンセプト

ドーム形状の構造体において懸念される足元のスラスト力に対し、本構造ではその抑制に着目した。ドーム中腹に引張材として膜を設けることで、構造の安定性を確保しつつ、ユニークな形態を実現している。さらに、構造体には透明で細いアクリル材を用いることで、膜の目が宙にふわりと浮かんでいるかのような、雲を想起させるストラクチャル・アートとなっている。

3年

第12回 POLUS -ポラス- 学生・建築デザインコンペティション

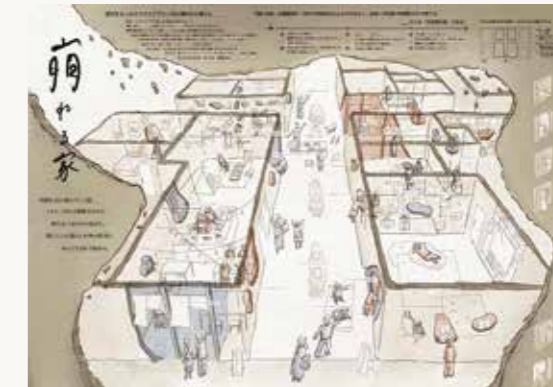
住宅メーカーのポラス株式会社が主催する、学生を対象とした建築アイデアコンペです。

UJ賞 「崩れる家」

中田 梨乃、中谷 さくら [建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

現代のサステナブル住宅は効率性を重視する一方で、機械に依存し自然との関わりが希薄になりつつある。本提案は、分厚い壁が「崩れる」ことで内と外の境界を緩やかに解き、人・自然・他者との関係を取り戻す住まいを構想した。外の世界に開かれた暮らしの中で、持続可能な生活を喜びをもって実践するきっかけとなる住宅を目指した。



4年

2025年度支部共通事業 日本建築学会設計競技

一般社団法人 日本建築学会 (AIJ) が主催する、1952年から開催されている歴史ある建築設計コンペです。

タジマ奨励賞 「リユース型解案のすゝめ-長岡市を対象としたデジタル化による建材リユースのシミュレーション」

阿部 正人、松井 悠衣 [建築・環境デザイン学科 4年]

作品コンセプト

現在、中心市街地では経済的な理由で建物の新築・解体が行われており、地方ではまだ使用できる建物が空き家となっています。これらの建物は解体時に建材を分解し分別、管理を行うことで、資源を無駄にすることなく再構築できる可能性を持っていると考えました。リユース可能な建材の適切な抽出や情報の可視化などの課題に対し、デジタルデータ化による「建材リユース型の解案」を長岡市全域でシミュレーションしました。



3年

第11回 構造模型コンテスト

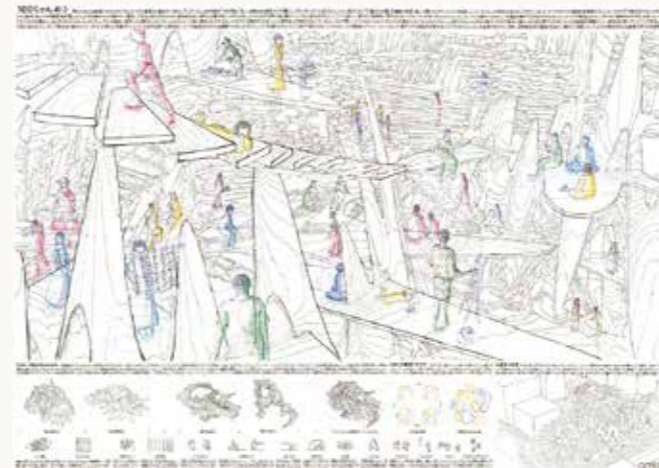
新潟県内の大学等で建築を学ぶ学生を対象に、構造模型を制作して耐荷重を競うコンテストです。

力自慢賞(最大荷重部門)・美観賞(造形性部門)「MOON BRIDGE」

織田 夏海、木戸 隆良、峯 剛獅 [建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

三日月のように弧を描くこの橋は、しなやかな曲線を描く木製の弦材、中央の束材、そして糸がもたらす張力によって支えられる「張弦梁」構造を採用している。繊細さと橋としての剛性を兼ね備えたこの三日月型の構造体は、その自然なカーブによって唯一の美しさを放つ。



第19回 長谷工 住まいのデザインコンペティション

3年

株式会社長谷工コーポレーションが主催する、集合住宅の新たな可能性を探ることを目的に毎年開催されている建築アイデアコンペです。

佳作「100ちゃんねる」

風間 莉亜来、新越 萌、野条 琴美、水野 颯良

[建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

現代の弱い繋がりを前提に、用途から建築をつくるのではなく、隠れ家性と偶然性を組み合わせたプラットフォーム的空間をつくり、人々が自由に集まり離れ続けることで持続する流動的な共同体としての「現代の集落」である。

3年

丹青社空間アワード2025

株式会社丹青社が主催する、商業・パブリック空間の優れた空間デザイン、プロダクト、アイデアを募るコンテストです。

審査員特別賞「ちくちく 古着が繋ぐパッチな空間」

大崎 花音 [建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

私たちが普段着ている服一着を作るにも、多くの環境負荷がかかっている。ファッション業界の環境問題は、世界共通の課題だ。では私たちに何が出来るだろうか。私は「縫うを当たり前」をコンセプトに、服だけでなく、人と空間をパッチワークのように繋ぎ、何度も訪れたい場所をデザインする。この空間は、来場者が実際に縫うことで完成し、縫う行為を通じて資源の大切さや、手を動かすことの楽しさを体感できる。また、古着を内装材として用いることで、空間は常にカラフルに変化し、訪れるたびに新たな発見があるだろう。



3年

OUMI DESIGN COMPETITION

オウミ住宅株式会社が主催する、建築設計コンペです。

学生賞「屋根3の家」

杉山 健悟 [建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

屋根の元へ帰っていくという風景が普通なことでありながらも素敵であると考え、屋根の連続により生まれる奥行きのある空間を創出しました。架構の隙間をくぐるたび、「ただいま」の音が反響し、住まい手がより深い暮らしへと導かれる住宅の在り方を提案しました。



3年

第65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。

最優秀賞「継ぎ目」

藤井 美友 [建築・環境デザイン学科 3年]

作品コンセプト

壊れたものを修復して新たな価値を生む金継ぎのように、既存の骨組みを生かしながら新しい要素を重ねていくことで時間を越えて価値が再生される空間を目指しました。土蔵は家族の帰省時には寢室として、それ以外の時はゲストハウスとして利用します。ゲストハウスまでの空間は地域の人と宿泊者、ここに住む人と宿泊者をつなぐ役割もあります。

優秀賞「記憶の道すじ」

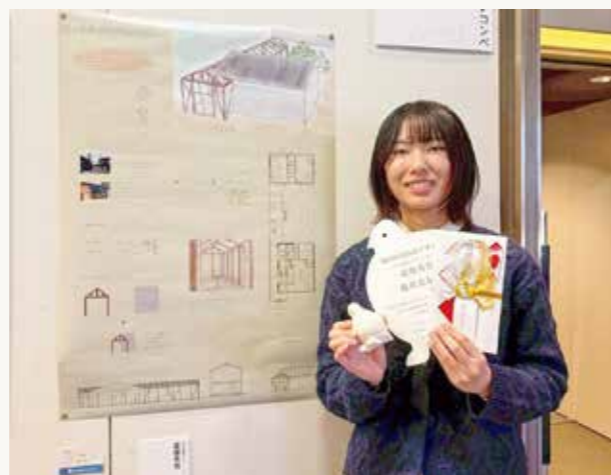
畑山 和音 [建築・環境デザイン学科 3年]

優秀賞「積層の響き」

青柳 花香 [建築・環境デザイン学科 3年]

奨励賞「博労小学校第2図書室」

金井 南樹、竹本 天馬 [建築・環境デザイン学科 3年]



1年

JIA 北関東甲信越地域会 学生課題設計コンクール

公益社団法人 日本建築家協会 (JIA) が主催する、1952年から開催されている歴史ある建築設計コンペです。

関東甲信越支部長賞「Inclusion house」

堀野 琢次 [建築・環境デザイン学科 1年]

作品コンセプト

人の行動は液体のように掴み所がなく単純な直線や、壁で仕切るだけでは対応しきれない。柔らかく連続的な曲線と機能をまとめる直線を調和させることができれば、より良い生活空間を生み出せるのではないかと。今回は、家族が共に生活する住宅において「全てを内包する許容性」に焦点を当てて曲線と直線、内と外を関わり合わせながら多様な生活の一つの形にしていこう。

1年

JIA 新潟県内 学生課題設計コンクール

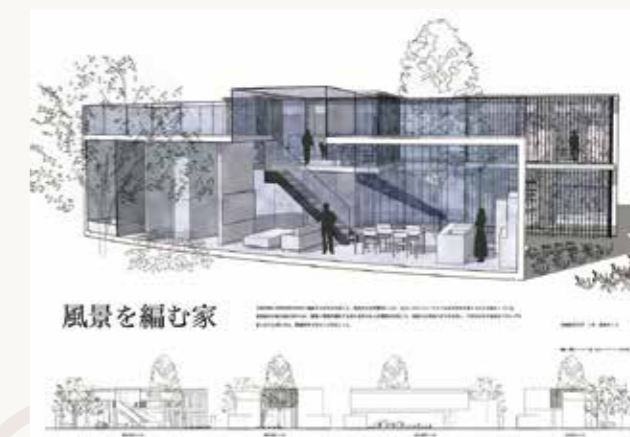
新潟県内の学生を対象にした設計コンクールで、選出作品は関東甲信越支部のコンクールへ進みます。

銀賞「風景を編む家」

飯塚 さくら [建築・環境デザイン学科 1年]

作品コンセプト

外部空間と内部空間が自然に連続する住宅を計画した。開放的な空間構成により、住まいのどこにいても十分な自然光を感じられる計画としている。壁面緑化や庭の緑を取り入れ、建築と環境が調和する落ち着いた雰囲気のある住環境を目指した。南面には大胆にガラスを用い、大学のけやき並木をリビングや屋上からも楽しめる、敷地特性を生かした住宅とした。



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を網羅し、多角的な視野を身に付けられるような学びを行なっています。

学べる
分野

グラフィックデザイン、
製品デザイン、映像など、
幅広い分野から主体的に
選択し学びます。



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なマナーや丁寧な仕事、ものの見方や考え方、捉え方等を総合的に身に付けるため、「つくる」と「考える」の根源をから学びます。また、デザイン概論や教養科目を通して、デザインが包含する分野の広がりや理解し、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（スタジオ）を選択しながら学びを進めます。各スタジオは、専門分野に特化したものから複合分野で構成する課題まで多岐に渡り、学年を重ねるごとに、自らの課題に対して応用的に取り組んでいきます。

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

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

専門教育の流れ

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

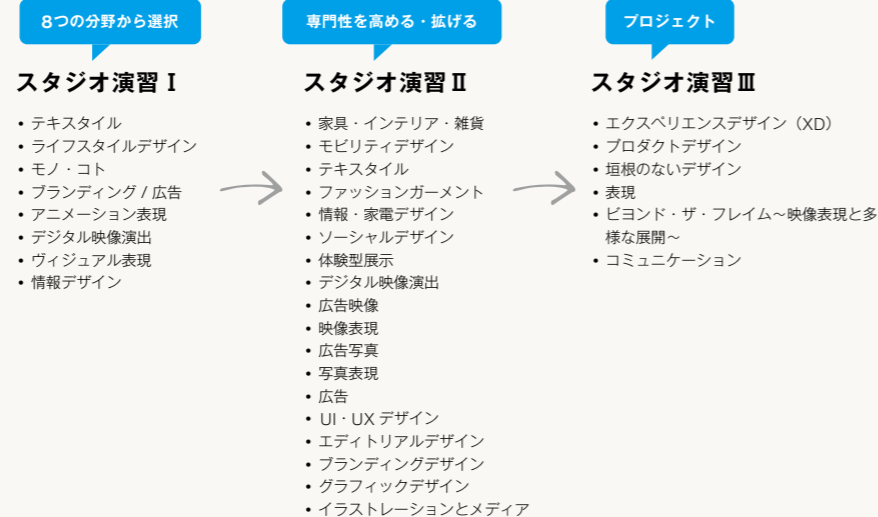
※下線は必修科目

スタジオ演習Ⅰ～Ⅲ
(2年後期～3年後期)

学生は各自が目指すデザインの方向性から逆算し「今の自分にとって必要な学びは何か」を考え、それに相応しい課題（スタジオ）を選択し学んでいきます。スタジオ演習Ⅰでは、デザイン学科の中を大きく8つの分野に分けてスタジオを立ち上げており、続くスタジオ演習Ⅱではより専門性を高めるため、Ⅰ以上に細分化したスタジオとしています。その後のスタジオ演習Ⅲでは、専門性ではなくプロジェクトを元にスタジオを立ち上げ、様々な専門性を持つ教員と学生が集い、一つのテーマを通して様々な作品をアウトプットしていきます。

2025年度 開講スタジオ例

(それぞれのスタジオ演習における開設スタジオは、毎年見直しを行なっているため、名称や数が変わることがあります)



Step 3

卒業
研究



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



佐野 朱花里 (墨による人物ドローイング)
「墨の深層」
不確かな線が映す人間の本質



奥村 百絵 / 小山 詩乃 (長編映画)
「もう うんざりだ」
認知バイアスによる認識の歪みを自覚する物語の創出



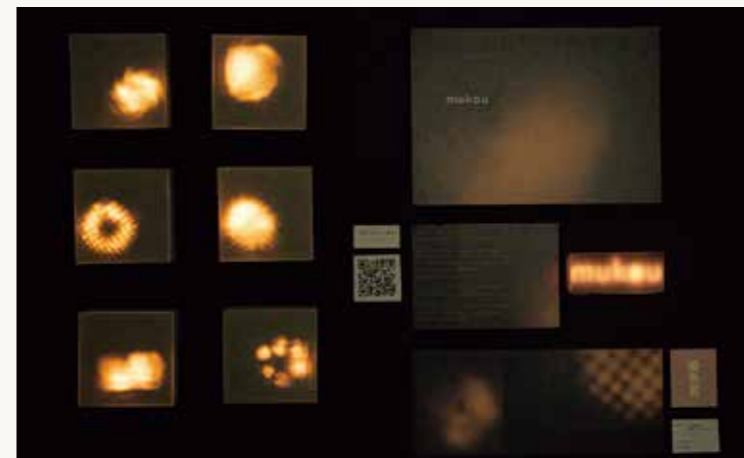
奥村 百絵 / 小山 詩乃 (コメディ短編映画)
「アタってくだけろ!」
編集と内容のスレが生み出すコメディ効果の研究



藪田 侑菜 (ソーシャルデザイン)
「さいごにひとしごと」
地域から出る古着を、地域で使い切る循環をつくる
ウエス化を通じたエシカル消費促進サービスの提案



神保 明莉 (デジタルファブリケーション)
「UNLUCKY CATS」
アンラッキーを楽しむ提案



秋山 真穂 (照明器具)
「mukou」
日本人の想像力と闇の文化に基づく、安らぎをもたらす照明の提案



椎名 一喜 (未来のモビリティ)
「cuba concept」
モビリティデザインの多様化時代におけるエクステリアの研究



市川 竜也 (イラストレーション)
ビジュアルブック「ポッコちゃん」生活維持省「おーい でてこーい」(3話とも新潮文庫「ポッコちゃん」所収)
星新一作品の魅力伝える新たなビジュアル表現



福地 七星 (エディトリアルデザイン)
「minoyaki tte.」
美濃焼を「魅せる」造本表現研究



亀井 開咲 (地域プロモーション)
「山形ツッコミオーディション」
山形県の認知度を上げるプロモーションコンテンツの研究



三井 陽加 (アナログの手書きアニメーション)
「現地調査」
異なる画材・描き方を組み合わせたアナログ手書きアニメーションを制作する研究



安久都 樹里 (情報家電)
「O. 福」
「待つ時間をお福わけに。」循環型ギフトプロダクトの提案



井上 僚 (ファッション)
「Minus.」
内在する負の感情と衣服による外在化表現の研究



村井 千紘 (ライトインスタレーション)
「0/1 一揺らく境界」
空間を語る光の構成



宮永 まなか (コンセプチュアルフォトグラフィー)
「しわ」
しわを「愛おしい証」として捉える



田岡 琉美子 (感性的描画表現)
「時をめぐるめく世のすみで」
何気ない瞬間“ときめき”があふれる世界について
—日常に新たな見方と解釈を与えるアート表現研究—



上原 捺々美 (立体イラストレーション)
「同じけど、同じじゃない」
こせいを可視化する 個人特性を表すデザインの表現研究



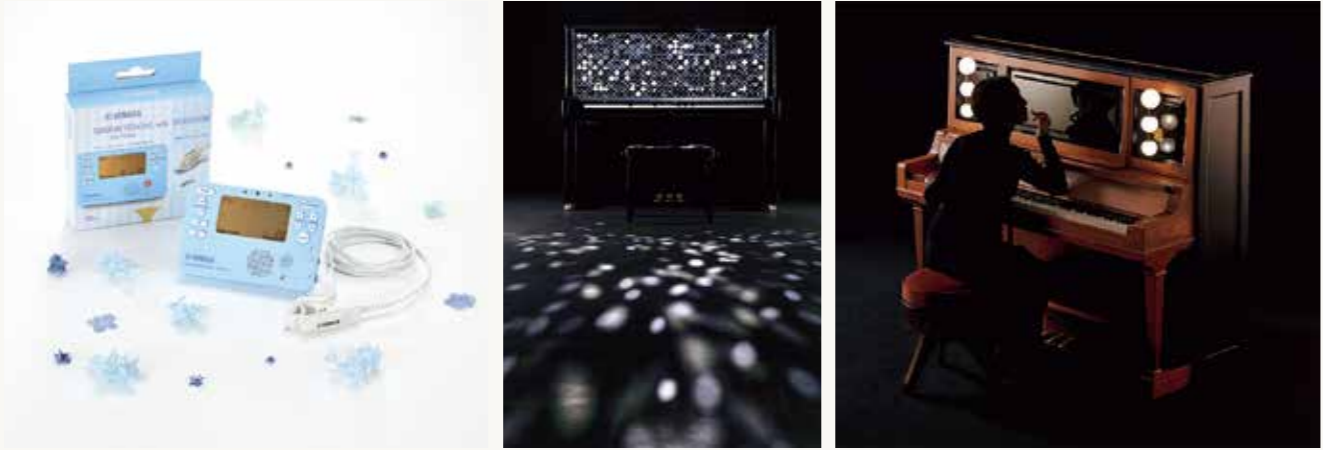
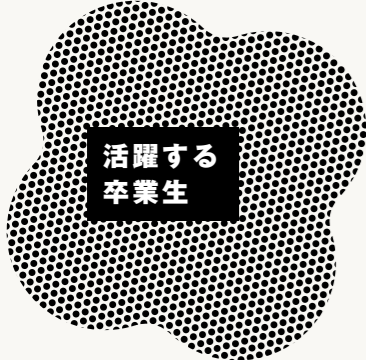
手塚 萌々 (鏡像変形インスタレーション)
「MELT」
視覚的像変形のプロセスを提示する物理フィルター装置の研究



重田 あかり (生活雑貨)
「つなバッグ ~ごちそうに地形、隠れています~」
ご当地土産における食文化モチーフのデザイン戦略に関する研究



柴田 真菜 (インタラクティブインスタレーション)
「linger」
輪郭を持たない存在
—光による非物質的な美の研究—

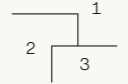


現在の仕事内容

製品デザインだけでなく、モバイルアプリのUIデザインや展示ブースの空間デザイン、コンセプト作品の提案など、幅広い領域に携わっています。また、アニメやアーティストとのIP コラボ製品が大好きで、積極的に担当しています。

仕事のやりがい

メーカーがどれだけ優れた技術を持っていても、その魅力がお客様に伝わらなければ意味がありません。1秒で魅力が伝わるようなキャッチコピーやデザインを生み出すことが得意で、思わず感嘆されるようなアイデアを提案できたときに大きなやりがいを感じます。



1. 防音室の性能を体感する為のトレーラーデザイン
2. チューナーのデザイン & カラー展開の提案
3. コンセプトピアノ 2 作品を制作 & ミラノデザインウィーク 2026 へ出展

ヤマハ株式会社
坂本 志乃 Sakamoto, Shino
 出身学校：唐津東高等学校 (佐賀県)
 卒業学科：プロダクトデザイン学科

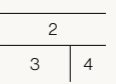


現在の仕事内容

アートディレクター/デザイナーとして広告キャンペーンなどのビジュアル制作や企画に携わっています。個人ではイラストレーターとしても活動しており、装画やポスターなどの制作も行っています。

仕事のやりがい

PCの小さな画面の中で作っていたものが、広告や雑誌など実際のかたちとなってユーザーのもとへ広がっていく瞬間にやりがいを感じます。街中で自分の関わった仕事を見かけたり、それが次につながったときはとてもうれしいです。



1. ORANGE RANGE 「イケナイ太陽」令和 ver. MV アートディレクション、デザイン
2. 広島の食の魅力を発信するプロジェクト「OK!! 広島 (おいしいけえ、ひろしま)」アートディレクション、デザイン
3. [KANO KOMORI (MIXER)] at TEGAMISHA ART GALLERY 個展開催
4. 小学館 大前栗生「かもめジムの恋愛」イラストレーション

電通デジタル
小森 香乃 Komori, Kano

出身学校：宮城県泉館山高等学校 (宮城県)
 卒業学科：視覚デザイン学科
 受賞歴等：iF Design Award 2025
 第218回 The Choice 入選
 第20回 TIS 公募 入選





現在の仕事内容

化粧品のパッケージデザインを担当しています。メイクからスキンケア、低価格帯から高価格帯までジャンルを問わず様々なブランドを受け持っています。

仕事のやりがい

化粧品という、美しさが重視される分野で自分のデザインを評価されるということに大変やりがいを感じます。自分の担当した商品を街中で見かけたり、SNS上でのポジティブなコメントを見るとうれしい気持ちになります。

1	3
2	4

1. ADDICTION TOKYO 2025 HOLIDAY コレクションの外装とポーチデザインを担当
2. JILLSTUART 2025年 Vanilla Lust シリーズの外装と容器デザインを担当
3. ADDICTION TOKYO 2025年 SPRING コレクションの外装と容器デザインを担当
4. ADDICTION TOKYO 2025年 HOLIDAY コレクションの容器とポーチデザインを担当

株式会社コーセー 佐藤 羽衣 Sato, Ui

出身学校：青森東高等学校（青森県）
卒業学科：視覚デザイン学科



現在の仕事内容

演出助手として、打ち合わせやアフレコなど各種イベントへの同行、カットチェックやリメイク対応を行います。また、2Dデザイン業務として、作中のマークやタイトルロゴ制作も行っています。

仕事のやりがい

多くのスタッフと関わりながら、アニメが完成していく過程を見届けられることにやりがいを感じます。また、制作に携わったものが作品の一部となり、視聴者に届くこともうれしいです。

1	2
3	4

1. 「NEW PANTY & STOCKING WITH GARTERBELT」 2話 / 9話 / 演出助手・2Dデザインとして参加
 2. 「ザ・レンチキュラーズ」
美術・タイトルデザイン・2Dデザインとして参加
 3. 「ザ・レンチキュラーズ」話数タイトル
 4. 「ザ・レンチキュラーズ」タイトルロゴ
- ©TRIGGER・今石洋之 / NPSG 製作委員会
©TRIGGER・雨宮哲

株式会社トリガー 井出 桃香 Ide, Momoka

出身学校：長野県岩村田高等学校（長野県）
卒業学科：視覚デザイン学科



美術・工芸学科

Department of Art and Craft

学べる
分野

美術・工芸学科では、まずは美術領域とクラフトデザイン領域の各技法を幅広く学びます。

2年次以降、各分野の素材における特性や表現方法を身に付け、自身を探究し、これからの多様な社会に対し
エンパシー
共感を持った多彩な感性と表現力をはぐぐみます。

美術



絵画・版画

現代社会にあふれるイメージ表現の基礎となる手法を学びます。
絵画ではドローイングからデジタル・古典技法までそれぞれのスタイルに応じて自由に取り組みます。版画では、銅版画・リトグラフ・シルクスクリーンの基本技法からそれらを組み合わせた応用技法まで学びます。
「なにが絵画か?」「版画とは何か?」という根本的な問いに向き合いながら、自分の表現方法を確立し、将来の基盤となる力を養い、探究していく分野です。

彫刻

彫刻の歴史、造形技術や表現手法を実践的に学びながら、自分の考えをもとに、多様な素材・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、日々の制作という実際の行為の中で探究していきます。また、作品をどのような空間で、誰に対して、どのような技術を使って発信するのか?自分が生み出すものがひとつの「表現」になる瞬間を実感できるよう、空間表現、展示企画研究の機会も積極的に取り入れています。

クラフトデザイン

金属工芸（鋳金・鍛金・彫金）

金属工芸では、鋳金・鍛金・彫金の各技法を基盤に、多様な金属素材と向き合いながら、伝統から先端まで幅広い視点で作品制作を行います。
鋳金は鋳型石膏埋没鋳造を軸に金属を鋳型に流して造形し、鍛金は錘起や絞り、鉄鍛造や機械加工などの技法で制作します。彫金は鑿を用いた彫り・打ち出し・象嵌などの精緻な技法を用います。
こうした技法を通して、伝統工芸やジュエリー、クラフト、アートなど多様な表現を展開し、制作過程の中で発想力とそれを形にする力を培います。

ガラス

ガラスを用いた多様な技法と表現を学び、暮らしを彩る器からアート作品まで幅広く制作します。宙吹きガラス、切子、ガラス鋳造、酸素バーナーワークなどの技法を経験する中で、自分と向き合い、表現したいものを探究します。
また、デザイン学科（プロダクトデザインや視覚デザインなど他分野）との合同授業を通して、多角的な視点や他者への理解を深めます。
脆く壊れやすいガラスという素材だからこそ、人へのやさしさと暮らしを豊かにする可能性について考えます。

「美術」（絵画・版画・彫刻）と
「クラフトデザイン」（金属工芸・ガラス）が学べます。
制作と思考の2つの軸を持って、教員と共に考えます。



授業内容

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

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

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

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

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

専門教育の流れ

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

3年次になるとそれぞれの専門を活かして、分野を横断した授業や、社会と関わりながら行う授業をしています。

ガラスでは、デザイン学科のプロダクトを学ぶ学生と共に、ロングライフデザインを学び、照明器具の制作を、素材とデザインの両面で検討しながら実装する授業を行っています。

絵画・版画では、長岡の街中で自分の作品に合った展示空間を探し、管理者に交渉することも含め、展示を実現するまでの授業をしています。



美術・工芸演習Ⅰ 学生コメント

プロダクトデザインの学生と合同で取り組むことで、改めてガラスならではの表現やガラスで作ることの意味を考えながら制作に向き合いました。照明制作を通して、あたたかみと安心感を伝える作品に仕上がりました。試行錯誤を重ねながら、カタチにし、初めて明かりを灯したときは、手応えと喜びを感じました。最終講評では、他の人の作品を見ながら、素材の違いも含め、自分とは異なる他者の発想や価値観に気づき、表現の可能性が大きく広がりました。ガラスの可能性も再認識し、今後の制作に活かしていきたいです。

佐々木 悠奈

美術・工芸学科(ガラス)
出身学校:
青森東高等学校(青森県)



美術・工芸演習Ⅱ 学生コメント

作品を展示するということは、社会に方向を向けるということがより鮮明に見えた。私が私の中だけで作り上げたと思っていたがそんなことはなく、環境で言葉が変わるように、私の作品が目まぐるしく変わっていくようで母性を覚えた。我が子のように思っていたものが立ち立って飛び立つように。そんな授業で、私がどこで展示をしているのか・するのかがよくわかる良い授業でした。

上野 豊

美術・工芸学科(絵画)
出身学校:
長崎日本大学高等学校(長崎県)



卒業
研究



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

安田 しずく (鍍金)
「見えるもの 見えないもの」
自己と他者を繋ぐ道具に記録する 一制作と実践一



伊五澤 櫻 (絵画)
「昨日あなたの夢見たよ」
安心と曖昧さが共存する表現



丑山 佳奈 (鋳金)
「自在兜虫置物」
自在置物における造形と機構および固定観念について



根本 知佳 (ガラス)
「日々」
ガラスを通して、言葉になる前の感覚から私を探る



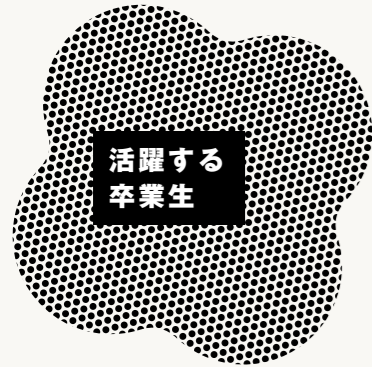
島田 陽奈 (彫金)
「生体装身具 (蝶)」
「waa....」



小林 美月 (版画)
「私の目を通した景色の記憶を版画作品で表現する」



古川 七海 (彫刻)
「存在する不在」「存在の根」
内と外・存在と不在の関係から考える自己の研究



現在の仕事内容

街中にあるモニュメントから、国宝などの文化財の複製まで、様々なものを焼き物で作る会社にいます。その中で、アーティストとの協業制作、弊社製品を展示するイベントや展覧会の企画などを担当しています。

仕事のやりがい

アーティストと作品を作り上げる中で、新たな表現が生まれたときや、焼き物の複製品だからこそできる展示（貴重な日本画作品を水に浮かべた展示など）を行い、来場者が驚いている姿を見たときにやりがいを感じます。

1
2 3
4 5

1. 下瀬美術館「開館一周年記念 加山又造ー革新をもとめてー」での展示《おぼろ》加山又造
2. 「TOKYO CREATIVE SALON 2023」での展示《ECHO OF LOVE》MACCIU
3. 「T3 PHOTO FESTIVAL TOKYO 2024」での展示《お！新宿》東松照明
4. 釉薬サンプル
5. 焼成の様子

大塚オーミ陶業株式会社

知久 悠葵 Chiku, Yuki

出身学校：前橋東高等学校（群馬県）
卒業学科：修士課程 造形専攻 美術・工芸領域（ガラス）
受賞歴等：芸術工学会奨励賞



現在の仕事内容

仏像、仏具、仏壇、寺院内装工事、神輿など寺院や神社に関するものを修復・新規作成しています。私は主に箔押しと彩色を担当しています。弊社では洗浄解体から塗り、研ぎ、箔彩色、組み立てまで一貫して行っているため、担当している作業以外にもその時々によって様々な工程に携わります。

仕事のやりがい

作業中は腕や胴体、台座など部品ごとにバラバラにした状態で進めていくため、最後にそれらが組み上がったときに荘厳さが一気に感じられ、達成感があります。また、素材や気温湿度などによって少しずつ技法が異なるため、上手いく方法を発見・習得したときはうれしいです。

1	2	3
4	5	

1. 宮殿修復
2. 寺院下降修復
3. 阿弥陀三尊像修復
4. 金剛力士像修復
5. 斗拱彩色

株式会社京香

矢川 実侑 Yagawa, Miyu

出身学校：三条東高等学校（新潟県）
卒業学科：美術・工芸学科（彫刻）



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 Web サイト
<https://ae.nagaoka-id.ac.jp/>



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



建築

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



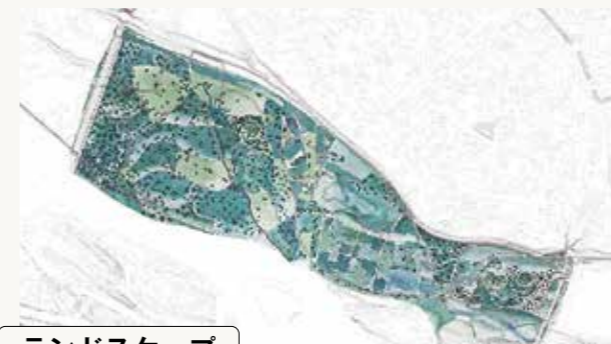
都市計画・まちづくり

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



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。



ランドスケープ

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



文化財保存活用・建築再生

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



授業
内容

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

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

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

2年次の後期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			・地域協創演習A ・地域協創演習S ・ボランティア実習A ・インターンシップA	・地域協創演習B ・インターンシップB ・ボランティア実習B	・地域協創演習C		
専門教育科目 [学科共通] 建築・環境 デザイン学科	・コンピュータ基礎I ・製図実習	・建築・環境デザイン演習I ・建築・環境表現 ・コンピュータ基礎II ・建築・環境デザイン概論 ・建築構法	・建築・環境デザイン演習II ・建築史I ・建築材料実験 ・建築計画I ・建築構造 ・建築・環境デザイン論	・建築・環境デザイン演習III ・建築・環境デザイン特別講義 ・建築環境工学 ・構造力学I	・建築・環境デザイン演習IV ・建築法規	・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

建築・環境デザイン演習II (2年前期)



共通課題：地域のアートセンター / 原寸大のゲート

建築・環境デザイン演習III (2年後期)



選択課題：ランドスケープ / 中心市街地再生 / 店舗デザイン / 複合施設 etc.

建築・環境デザイン演習IV (3年前期)



選択課題：ショーウィンドウ(実作) / 文化財調査 / 小学校 / 環境建築 / 巨大なまちづくり etc.

建築・環境デザイン演習V (3年後期)



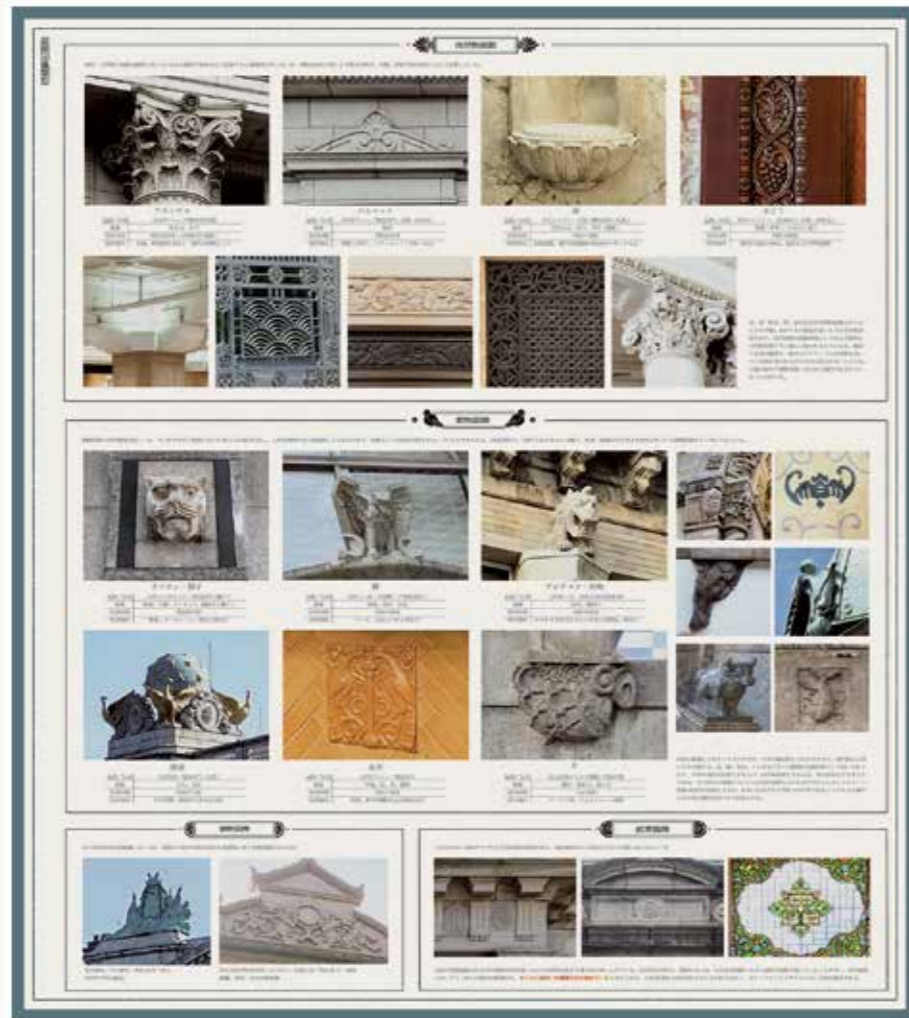
研究室別課題：研究室を選択し、課題に取り組む。4年次卒業研究へ

Step 2-3

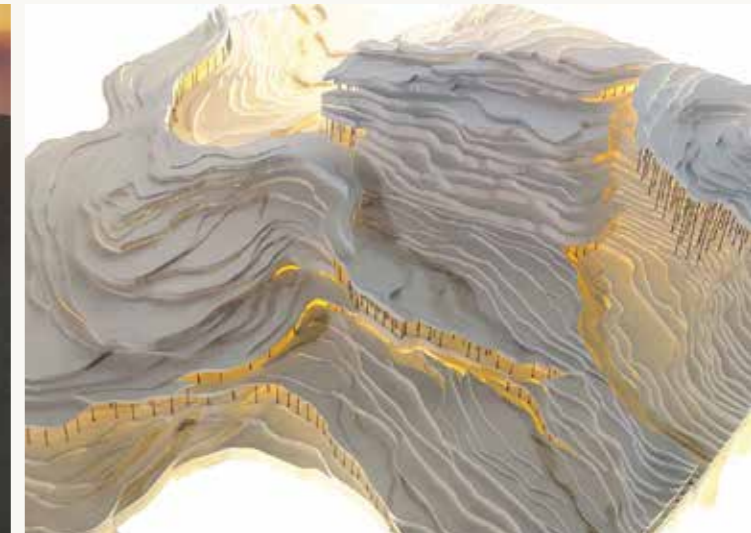
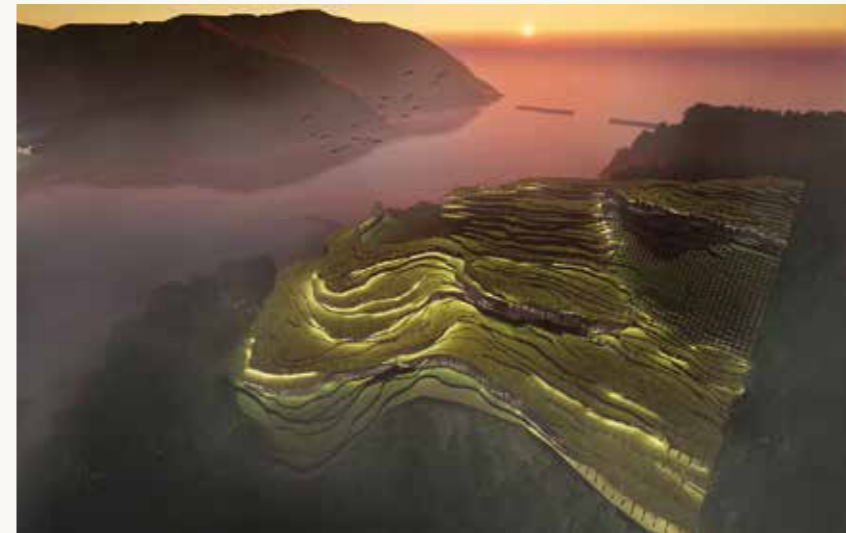
卒業
研究



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



松井 悠衣【論文】
「日本近代建築における装飾表現」



久保田 理惟【制作】
「ムセイオン×ムネモシユネ_大船渡市林野火災の地に書き込む、分つことのできない「人と地」の記憶」



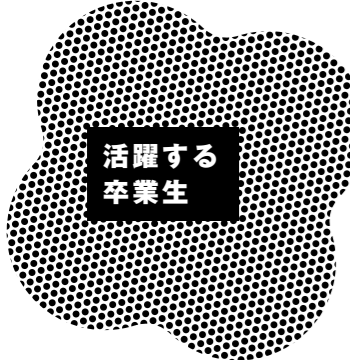
長谷川 弥琴【制作】
「いとなみを継ぐ_復興感の分析から考える只見の在り方」



堀 心寧【制作】
「Myaku_上高地に残る秘密の香草庵」



植木 日菜【制作】
「妙高山麓_時環譚_連続古民家による生活基盤の再編を通じた、山守的循環社会の再演」



活躍する
卒業生



現在の仕事内容

新宿駅西口地区の開発プロジェクトに携わり、駅構内や商業空間の意匠設計を担当しています。外装・内装のデザイン検討や事業者へのプレゼン、図面・CGの作成、メーカーとの調整など、幅広い業務をチームで分担しながら取り組んでいます。

仕事のやりがい

頭の中にあっただ抽象的なアイデアが、スケッチや図面、CGを経て、サンプルやモックアップとして具体化し、実際の空間へと近づいていく。その過程で多くの人を巻き込みながら、建築を育てていくような感覚にやりがいを感じています。

- | |
|-------|
| 1 |
| 2 3 |
- 「新宿駅西口地区開発計画」
1. 外観イメージベース
2. 商業機能イメージベース
3. 東西デッキイメージベース

株式会社日本設計
櫻井 陽太 Sakurai, Hinata
出身学校：関高等学校（岐阜県）
卒業学科：建築・環境デザイン学科



現在の仕事内容

プランツコーディネーターとして、植物の専門知識を軸に、植物と人が共生する日本古来の豊かな文化に気づききっかけをデザインしています。主な仕事内容は、空間デザイナーと連携した企画提案から見積・発注、施工監理まで一貫して携わり、地域に根ざした植物と人のつながりを感じられる心地よい空間をトータルでプロデュースしています。

仕事のやりがい

植物のある空間が人にもたらす力を共有しお客様が共感してくださるとき、一緒に喜べる瞬間にやりがいを感じます。竣工後もメンテナンスやワークショップを通じ、空間と植物の成長、時にはそこで過ごす人の変化を見守れることは、この仕事ならではの幸せです。

- | |
|-----------|
| 1 |
| 2 3 4 |
1. 兜町第6平和ビル バリューアッププロジェクト（植栽計画～施工監理）
 2. 兜町第1平和ビル 正面エントランス外構植栽（植栽計画～施工監理）
1. 2. TECTURE AWARD 2025 特別賞 U35 受賞
 3. 三田いちご聖坂ビル サインデザイン
 4. 三田いちご聖坂ビル エントランス～EVホール植栽（植栽計画～施工監理）

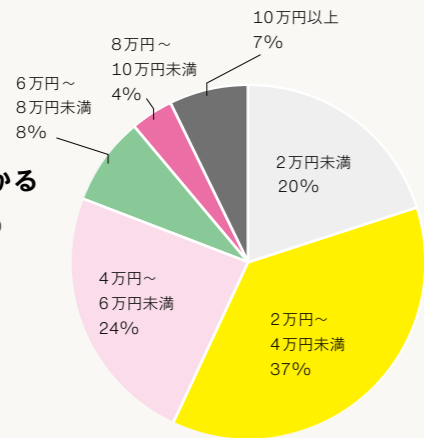
株式会社パーク・コーポレーション
空間デザイン事業部 parkERs
高木 琴音 Takagi, Kotone

出身学校：藤村女子高等学校（東京都）
卒業学科：建築・環境デザイン学科
受賞歴等：第62回富山県デザイン展 学生建築デザインコンペ 最優秀賞

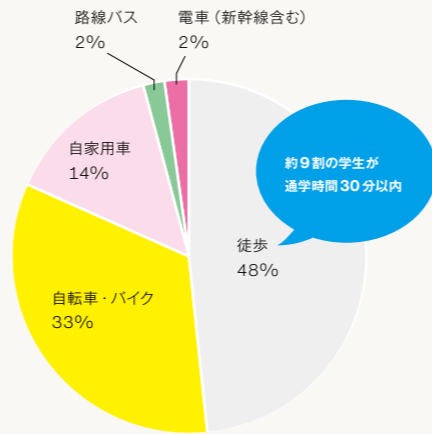


NID Campus Life 学生生活

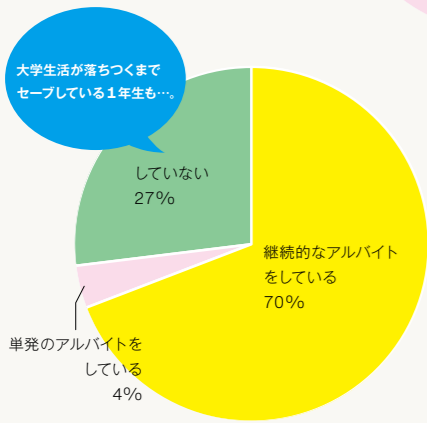
Q 学費以外にかかる教材費は？(年間)



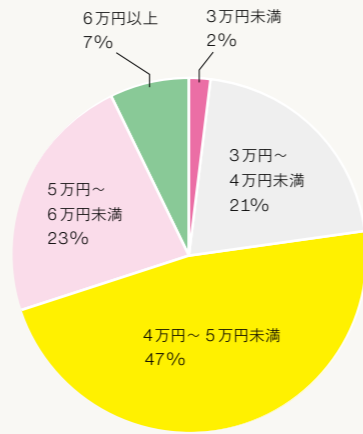
Q 主な通学手段は？



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)



近藤 沙弥 Kondo, Saya
学 科：デザイン学科 3年
出身学校：宇都宮女子高等学校 (栃木県)
学生団体：ダンスサークル

アルバイト
回転寿司チェーン店
将来の目標
世間の人に見つかる広告を作ること
食べたいものを食べたいときに食べられるようになること

デザインの勉強は大学から始めました。自由な性格で、したいことをしながら安定した生活を送ることに重きを置いています。
面白いことが大好きで、自分も自分の作品も面白くありたいと常に考えています。



NID ファッションショーでの様子



犬とスタンドアップパドルボードを楽しむ様子

ある日のスケジュール

平日	休日
6 起床	起床
12 のんびり・昼食	のんびり・昼食
18 授業・課題	外出又は課題
24 夕食・入浴	夕食・入浴
就寝	就寝

ある月の生活費

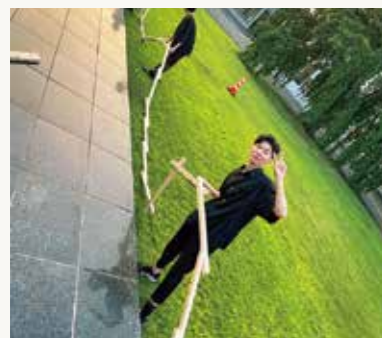
1ヶ月の収支	
収入	仕送り 50,000
	奨学金 40,000
	アルバイト 60,000
計	150,000
支出	家賃 41,500
	電気・ガス・水道代 13,500
	食費 35,000
	交通費・その他 50,000
計	140,000 (円)



村木 孝陽 Muraki, Koyo
学 科：建築・環境デザイン学科 3年
出身学校：浜松工業高等学校 (静岡県)
学生団体：1年のみ大学実行委員。2年から無所属

アルバイト
アパレル
将来の目標
メリハリをもって何事も楽しむこと

周りに置いて行かれないよう、「コツコツは勝つコツ」と言われ続けた高校時代を思い出しながら、建築と向き合ってます。
やるべきことが常にある環境ってめっちゃ大切です。



2年前期課題「GATE」制作の様子



課題設計コンクール審査会の様子

ある日のスケジュール

平日	休日
6 起床	起床
朝食・支度	朝食・支度
12 授業	アルバイト
学食	
課題	
18 課題orアルバイト	夕食・家事
24 夕食・家事・課題	課題
就寝	就寝

ある月の生活費

1ヶ月の収支	
収入	アルバイト 45,000 (長期休みは倍)
	仕送り 50,000
計	95,000
支出	家賃 40,000
	食費 20,000
	光熱費 10,000
計	70,000 (円)



松本 悠里 Matsumoto, Yuri
学 科：美術・工芸学科 4年
出身学校：長岡商業高等学校 (新潟県)
学生団体：なし

アルバイト
大学の図書館スタッフ
将来の目標
印刷に関わる仕事を続ける

現在は版画を専攻しており、銅版画やリトグラフの作品を制作しています。
普段の大学生活では、友人たちとたくさんお喋りしたり読書会に参加したりしながら自由に過ごしています。



古美術研究(2年後期選択授業)での様子



雪が降ったアトリエ棟の様子

ある日のスケジュール

平日	授業がある日	休日	バイトがある日
6 起床	起床	起床	起床
朝食・仕度	朝食・仕度	朝食・仕度	朝食・仕度
通学	通学	通学	通学
授業or読書会	制作	制作	制作
昼食	学食	学食	学食
授業or制作	制作	制作	制作
夕食	バイト	バイト	バイト
制作	帰宅	帰宅	帰宅
帰宅	夕食・入浴	夕食・入浴	夕食・入浴
入浴	読書会(Zoom)	読書会(Zoom)	読書会(Zoom)
課題・自由	課題・自由	課題・自由	課題・自由
就寝	就寝	就寝	就寝

休日は1日のんびりです！

ある月の生活費

1ヶ月の収支	
収入	アルバイト 30,000
実家暮らしのため家賃などはありません！	お小遣い (夜更込み) 15,000
計	45,000
支出	趣味・遊び 30,000
	食費 10,000
	制作費 5,000
計	45,000 (円)

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。

海外で活動をしたい学生をサポート

国際交流事業支援奨学金

NIDと外国の大学等と締結した交流協定に基づく交流事業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

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

定番アプリが無償で使える

学生全員にアカウントの無償提供

Adobe Creative Cloud Pro Plus (Illustrator、Photoshop など)、Microsoft 365 (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。
※2026年4月1日現在

もしものときに...

学生教育研究災害傷害保険

(略称：学研災) (公益財団法人日本国際教育支援協会)

学研災害付帯賠償責任保険

(略称：付帯賠償) (公益財団法人日本国際教育支援協会)
教育研究活動中(正課中、学校行事、課外活動、通学中)の事故等のケガや賠償責任を負った場合に対する保険に全学生が加入します。

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)

学業・学生生活サポート

単位互換制度

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

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



留学制度

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

【提携大学】

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

資格取得サポート

※資格取得には所定の科目を修得する必要があります。

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

全学科

一級建築士受験資格

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

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

二級建築士受験資格

※免許登録に必要な実務経験年数は指定科目の修得単位数により異なります。

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。

建築・環境デザイン学科

インテリアプランナー登録資格

※NIDでは、登録に必要な実務経験年数が0年(不要)に短縮されます。

一・二級建築施工管理技術検定試験受験資格

一・二級造園施工管理技術検定試験受験資格

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

RLA: 登録ランドスケープアーキテクト受験資格

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

施設・設備サポート

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。おやつの中には、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。

全学生が使用可能

プロトタイプングルーム

3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタルファブリケーション機器を使用し、多様なものづくりを実施できます。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。

8割が新潟県外
全国各地から集まっています

都道府県別学生数

北海道	35	青森県	17	岩手県	36	宮城県	29	秋田県	15	山形県	22
福島県	37	茨城県	24	栃木県	20	群馬県	44	埼玉県	17	千葉県	18
東京都	25	神奈川県	11	新潟県	200	富山県	61	石川県	26	福井県	15
山梨県	10	長野県	90	岐阜県	13	静岡県	46	愛知県	22	三重県	4
滋賀県	1	京都府	8	大阪府	28	兵庫県	18	奈良県	7	和歌山県	1
鳥取県	2	島根県	0	岡山県	9	広島県	17	山口県	4	徳島県	0
香川県	20	愛媛県	10	高知県	1	福岡県	14	佐賀県	9	長崎県	12
熊本県	6	大分県	9	宮崎県	16	鹿児島県	9	沖縄県	14	外国	4

2026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意思欲を常に刺激します。



学生団体 部・サークルなど



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



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 (MaRou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

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



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鍍装置も備えています。



ガラス工房

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



鍛金・鋳起工房

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



鋳金製造工房

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



建築・環境デザインアトリエ

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



学生会



卒業アルバム編集委員会



大学祭実行委員会



バスケットボールサークル



NID 総合音楽会
[軽音楽]



吹奏楽部 甘菜
[吹奏楽]



merceria
[手芸]



輪太鼓衆 転太鼓舞
[和太鼓]



バレーボールサークル



DREAM SCREEN
[デジタル作品]



TECH ☆ TECH
[先端メディア表現]



バドミントン部



演劇部 平成ぼこ



COSMONAUT
[天文]



ワンダーフォーゲル



クリエイティブクラブ
[マンガ・イラスト]



STRAY CHILDREN
[映像]



器血工房
[陶芸]



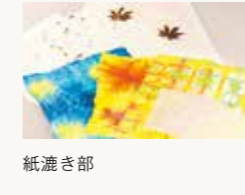
N.T.C
(長岡トランスポートेशनクラブ)



No Wall Digger
[ダンス・アカベラ]



フットサルサークル



紙凧き部



NID ボランティアサークル



長岡造形大学木匠塾



韓国サークル



ソクゲキサークル
[即興劇]



着物サークル ハイカラ



軟式野球サークル



ぶろとらぼ



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。

第4アトリエ棟

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



大学周辺施設



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取録可能な「フォーリススタジオ」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逃せる作品や19世紀の西洋美術など多くの名品を収蔵。コレクション展のほか、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。

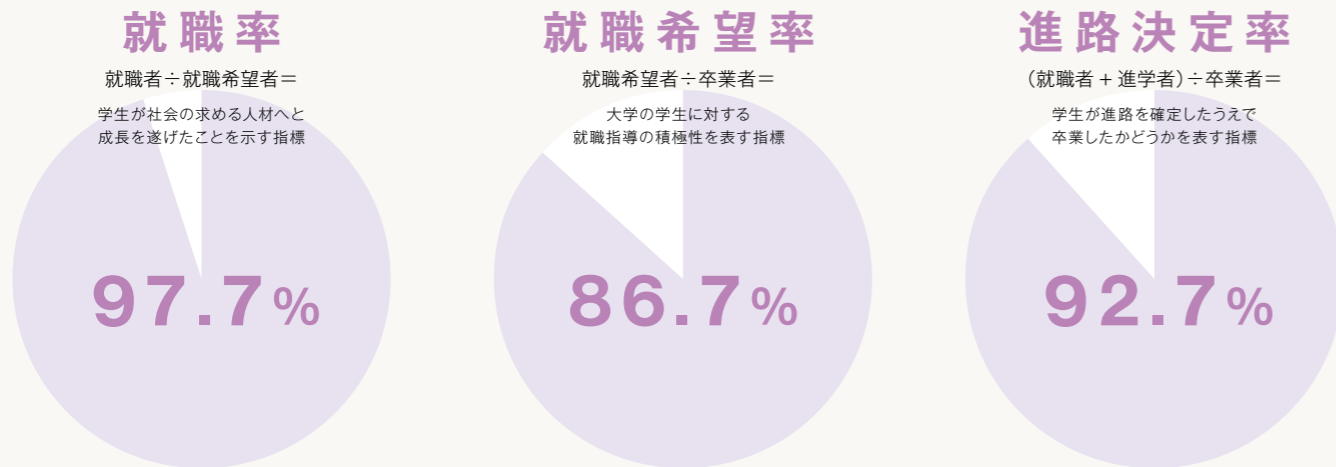


リバーサイド千秋

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。(2026年4月16日現在)



2026年3月 卒業生の進路状況

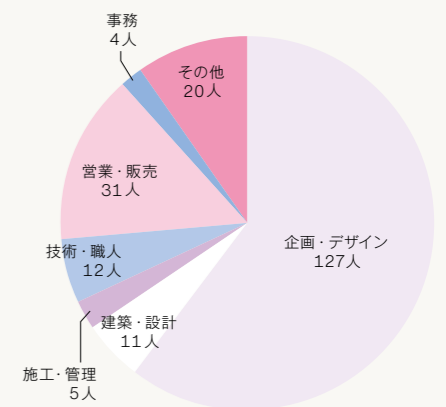
(2026年4月16日現在)

*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
卒業生	43	120	38	47	248
就職希望者	40	112	32	31	215
就職者*	40	108	31	31	210
進学者	1	4	2	13	20
就職率	100%	96.4%	96.9%	100%	97.7%

職種別

(2026年4月16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



01

学内企業説明会・キャリア研究フェス

学内では年間100社を超える合同・単独企業説明会を実施(オンライン開催含む)。人気企業で活躍する卒業生や人事担当者から、仕事や業界のリアルな話を直接聞くことができます。多くの企業と出会うだけでなく、説明会後にはポートフォリオについて具体的なアドバイスを受けられる機会もあり、将来の進路選択や就職活動に役立ちます。

03

キャリア支援講座

「キャッチコピーづくりワークショップ」や「ゲーム業界大研究」、「大学生活デザインワーク」など、卒業生や企業経営者といった社会の第一線で活躍する方々をゲスト講師に迎えた講座や4年内定者による報告会など多数実施しています。グループワークや講師との意見交換を通して、将来のキャリアや制作活動に活かせるきっかけをつくります。



02

低学年から段階的に学ぶ キャリア形成プログラム

2年前期に授業「キャリアデザイン」を必修科目として開講しています。卒業生講演や内定者報告会を通して、自分らしい将来やキャリアについて前向きに考える力を育てます。また、ポートフォリオの授業(デザイン学科3年)では、外部講師および実務経験を持つ教員の指導のもと、これまでに制作した作品やプロジェクトを活用しながら、自分のデザインスキルを伝えるポートフォリオ制作に取り組みます。



04

専門スタッフによる個別支援

キャリアデザインセンターでは、国家資格2級キャリアコンサルティング技能士保有者2名を含む、経験豊富な専門スタッフが学生のキャリアを支援します。3年次には全学生を対象とした個別面談を実施し、一人ひとりの状況に応じたサポートを行います。スタッフへの相談は対面・オンラインの両方に対応しており、進路全般の相談をはじめ、履歴書やエントリーシートの添削、模擬面接など、就職活動を手厚くフォローします。また、筆記試験対策本の貸出や先輩のポートフォリオ閲覧も可能です。



主な就職実績

2026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 公務員 長岡市	ズーム スズキ SUBARU 関家具 ディバイザー テクモ TOTO トヨタ自動車 光岡自動車 八幡屋磯五郎 レック
新潟県外 広告制作/デザイン事務所等 チームラボ デザインオフィスパックス ランドマック	卸売/小売業 アタストリア いーふらん THE ジャパンブルー 花恋人 フォーティファイブアールビー エムスタジオ ワールドストアパートナーズ
ゲーム ハル研究所	その他 巴商会 ナガイホールディングス 日本テマパーク開発 ワールドコンストラクション
情報通信業 高崎共同計算センター	
出版・印刷業 東洋マーク 帆風	
製造業 (メーカー含む) アイリスオーヤマ インスターリハ エビス エレコム クリエイティブヨーコ ケイ・ウノ コニシ コンパースジャパン 酒井産業	

視覚デザイン学科

新潟県内 情報通信業 コム ビット・エイ	ゲーム アイレムソフトウェアエンジニアリング ウィル カプコン ココネ
出版・印刷業 タカヨシ 博進堂 プラスパッケージ 明吉堂	アニメ 朱夏 フィール ユーフォーテーブル
公務員 長岡市	写真/映像/スタジオ等 イイノ・メディアプロ オリエンタルランド・クリエイションズ ギークピクチャーズ ソニーPCL フォートン FUKUMIMI 富士テレネット レジェンド・ピクチャーズ ワンパッド
新潟県外 広告制作/デザイン事務所等 イー・ステート・ラボ いろはデザイン ウエディングパーク エイブルデザイン カヤック ジーエー ジェイ・エヌ・エス 昭栄美術 名和田耕平デザイン事務所 マーキュリー MAKERS P.K.G.Tokyo ヘルメス リフレクトアート ルーセントデザイン ワンダーライト	製造業 (メーカー含む) イマトク工業 イワサキ カワダ guzu・エンタープライズ クリエイティブヨーコ グレイプストーン ケイ・ウノ サミー 包む 常盤薬品工業 豊田自動織機 蜂蜜工房 ベネリック 八幡物産 ルートート ワダケン
	情報通信業 アクセンチュア アンヴィル NHKテクノロジー M-SOLUTIONS クロス・コミュニケーション セーフィー 放送技術社 メンバーズ レバレッジス

美術・工芸学科

新潟県内 出版・印刷業 朝日機械 アルページュ たちばな マックスガイ マックスパリュ関東 綿半ホームエイド	卸売/小売業 朝日機械 アルページュ たちばな マックスガイ マックスパリュ関東 綿半ホームエイド
設計事務所等 ウェルズホーム	サービス業 KONA'S
その他 アイフル アウトソーシングテクノロジー ケアサービス 征峯会 チトセアート トリナス ファルコン フジアール メディカル・ケア・サービス ワオ・ジャパン	製造業 (メーカー含む) アイフル アウトソーシングテクノロジー ケアサービス 征峯会 チトセアート トリナス ファルコン フジアール メディカル・ケア・サービス ワオ・ジャパン

美術・工芸学科

新潟県内 出版・印刷業 フォーワテック・ジャパン	製造業 (メーカー含む) アイトー 協和製作所 ケイ・ウノ シュクレイ TASAKI 光ガラス 丸喜小坂漆器店
サービス業 自遊人 ミライ発祥本舗	卸売/小売業 高松青果 フェスタリアホールディングス メガネトップ
新潟県外 広告制作/デザイン事務所等 関西広告社 JOETSU	サービス業 Switch
ゲーム コーエーテックモホールディングス	
情報通信業 ケーブルテレビ B2RECORDS	
出版・印刷業 三洋グラフィ 野崎印刷紙業	

建築・環境デザイン学科

新潟県内 設計事務所 アンドクリエイト	建設業 一条工務店 ウッドリンク NTTファシリティーズ 関東建設工業 三共 鈴与建設 積水ハウス 日立建設設計 フォレストコーポレーション
その他 DERTA	不動産業 オープンハウス・ティベロップメント
新潟県外 広告制作/デザイン事務所等 S-SIZE	公務員 焼津市
製造業 (メーカー含む) 岩本木工所 関家具 東リ YKK AP	その他 中島左官 日本M&Aセンター 明治商工
設計事務所 植野石膏模型製作所 ジーク ブレイク研究所 フレッシュハウス	

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 カワサキモーターズ クリナップ ケイテック キャン ユースミ照明 サンアロー シパックス 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 アウンドテ紡織 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 林テンプ 工機ホールディングス フィアロコーポレーション ゼネラル 富士フイルム 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 森博 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 アネットワークス 玉川堂 ゴッドハンド SANKA J&J アステージ シンク測定 スリービークス技研 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 イートキ エビス オカムラ カッシーナ・イクスシー カフエレオホールディングス 河合楽器製作所 河津 コーセー	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 アネットワークス 玉川堂 ゴッドハンド SANKA J&J アステージ シンク測定 スリービークス技研 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 イートキ エビス オカムラ カッシーナ・イクスシー カフエレオホールディングス 河合楽器製作所 河津 コーセー

コトブキ コンビ ジャクエツ シャンソニ化粧品 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

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 大瀧銀器 桑山 ケイ・ウノ サンリブ 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 林テンプ 大塚製靴 キャン 京都きもの友禅 SUMINOE セーレン 第一織物 玉木新産 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 CSコーポレイション 島津ホールディングス 新宣 タカヨシ 東急エージェンシー 滝沢印刷・文芸館タキザワ 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 ポパル プレスメディア 明吉堂 新潟県外 アーツ アクアスター 朝日新聞社 アドブレーション 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
--

Web・映像・ ゲームシステム開発など 新潟県内 NS・コンピュータサービス エヌ・シー・ティ クネルワーク
--

カヤック キギと創造 キュー 共同通信社 共立インフォ good design company グレート 産業編集センター CDG アクアリング 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・プラザーズ・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 東京アドデザインナース 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 SpireX セラク ZOZO テクノロジーズ 太極企画 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
--

コム シアンズ TeNYサービス BSNウーエブ ビット・エイ U×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 アンビジョン 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 ニンテンドークューブ カカコム 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 コーエーテックモホールディングス ブルボン 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 SpireX セラク ZOZO テクノロジーズ 太極企画 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

Web・映像・ ゲームシステム開発など 新潟県内 NS・コンピュータサービス エヌ・シー・ティ クネルワーク
--

コム シアンズ TeNYサービス BSNウーエブ ビット・エイ U×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 アンビジョン 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 ニンテンドークューブ カカコム 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 コーエーテックモホールディングス ブルボン 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 SpireX セラク ZOZO テクノロジーズ 太極企画 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

コム シアンズ TeNYサービス BSNウーエブ ビット・エイ U×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 アンビジョン 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 ニンテンドークューブ カカコム 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 コーエーテックモホールディングス ブルボン 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 SpireX セラク ZOZO テクノロジーズ 太極企画 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

Web・映像・ ゲームシステム開発など 新潟県内 NS・コンピュータサービス エヌ・シー・ティ クネルワーク
--

バイブリーアニメーションスタジオ ハット ハル研究所 パンダイナムコホールディングス パンダイナムコスタジオ フリーエ 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 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 新潟県外 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 細貝建築事務所 新潟県外 AIS 総合設計 梓設計 上山良子ランドスケープデザイン研究所 隈研吾建築都市設計事務所 ジーク 住友林業緑化

高島屋スペースクリエイツ 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 開発技建 加賀田組 鈴木鋳金具工芸社 factory zoomer 吉田生物研究所 新潟県外 アバグループ 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 SOLABLE ライフ 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 細貝建築事務所 新潟県外 AIS 総合設計 梓設計 上山良子ランドスケープデザイン研究所 隈研吾建築都市設計事務所 ジーク 住友林業緑化

三井ホームデザイン研究所 山下PMC LIXIL リビタ

信員・文化財保存職人など 新潟県内 トーア 吉連堂 新潟県外 Glass Studio 尋 澤彫刻店 澤影刻店 加賀田組 鈴木鋳金具工芸社 factory zoomer 吉田生物研究所 公務員・特殊法人など 新潟県内 トーア 吉連堂 新潟県外 JA えちご中越 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 木曾町 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

信員・文化財保存職人など 新潟県内 トーア 吉連堂 新潟県外 JA えちご中越 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 木曾町 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

信員・文化財保存職人など 新潟県内 トーア 吉連堂 新潟県外 JA えちご中越 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 木曾町 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



カーデザイナー 〈外形内装〉
トヨタ自動車株式会社 (愛知県)

椎名 一喜

プロダクトデザイン学科 ※
出身学校：岡谷南高等学校 (長野県)

企業・職種を志望した理由

「プロダクトの王様は車である」という言葉に衝撃を受け、カーデザイナーを志望しました。取り組んでいくうちに外形の造形美と、内装デザインの多様なプロダクトの集合体という本質に惹かれました。世界一の自動車会社という魅力もあり他社と比べても圧倒的に挑戦できる領域の広さと独自の社風に魅力を感じ志望しました。

NIDで身に付いた力

豪雪地帯という全国的にも珍しい環境でデザイン力を身につけました。日常が非日常になる土地で思考を重ねる中で、固定観念にとられない視点と、想像の枠を超えて発想する力を養いました。

私の“デザイン”

私のデザインは、多くの人と対話しながら楽しんでつくることです。デザインは独りよがりでは成立しません。友人や教授、AIとの対話から生まれた言葉や形をデザインへ昇華し、ユーザーにどう喜んでもらえるかを考え抜きます。楽しんで作った作品は一目で伝わる魅力を持っていると信じています。



CG デザイナー
株式会社コーエーテクモホールディングス (神奈川県)

丑山 佳奈

美術・工芸学科
出身学校：上田高等学校 (長野県)

企業・職種を志望した理由

幼い頃からゲームが大好きで、自分の人生においてゲームはなくてはならない娯楽でした。数あるゲーム会社の中でも、他社とのコラボレーションを積極的に行い、新しい体験をユーザーに届け続けている点に惹かれてこの会社を志望しました。

NIDで身に付いた力

行動力です。立体表現は美術・工芸学科の鋳金で学び、CG技法は授業で、不足している部分は自ら調べ、デザイン学科の教員からも指導を受けました。設備やカリキュラムなど、新しいことに挑戦しやすい環境が整っており、この4年間でさまざまな経験を積むことができました。

私の“デザイン”

「感動を生み出すこと」を目標にしています。たくさんの人に支えられながら今まで生きてこられたと思っています。なのでこれからは自分が誰かの、明日を生きる活力になれることを願ってこれからも制作し続けます。



UI・UX デザイナー
LINE ヤフー株式会社 (東京都)

内山 葉月

視覚デザイン学科 ※
出身学校：長岡向陵高等学校 (新潟県)

企業・職種を志望した理由

授業外で参加したハッカソンをきっかけに、体験デザインの面白さを知りました。同時に、使い続けたいデザインは難しさも実感しました。その難しさに挑戦したいと考え、人の生活のそばで長く使われるアプリの設計に携わりたいと思い、この会社を志望しました。

NIDで身に付いた力

受験時には苦手だったプレゼンテーションですが、4年間で自分の武器になりました。制作の意図を言語化し、「なぜこのデザインが必要か」という背景まで説明する力が求められます。発表を重ね、周囲の刺激を受けながら成長できたと感じています。

私の“デザイン”

私のデザインは、ターゲットへの共感とユーモアのあるひらめきから始まります。調査や検証を重ねながらターゲットの日常を理解し、そこに、生活のちょっとした隙間へ入り込むユーモアを重ねることで、日常が少し楽しくなる体験をつくることを目指しています。



ビル外装設計
YKK AP 株式会社 (東京都)

内野 優太郎

建築・環境デザイン学科
出身学校：富山工業高等学校 (富山県)

企業・職種を志望した理由

外装設計は建物の第一印象を決め、都市景観やまちのアイデンティティを形作る重要な要素だと考えています。そのような職種に携わり、建築の美しさや技術力にこだわり続ける、好奇心や探究心に魅力を感じ、この会社で働きたいと思いました。

NIDで身に付いた力

ゼミでの共同プロジェクトでは、メンバーの異なる視点や多様なフィードバックを積極的に受け入れました。自身の考えを深め、見つめ直す経験を、自己の成長に繋げることができ、リーダーとしての統率力も身につけられます。

私の“デザイン”

細かなディテールへのこだわりです。設計で図面を引く、建物の3Dモデルを作成するなど、一つ一つの工程を繊細に仕上げるのが、私の思い描くデザインの理想像を高められると考えています。これからは建築空間の隅々まで追求する設計者でありたいです。



大学院

Graduate School of Design



2027年度
入学者から

修士課程の領域が
3領域に変わる

学部での学修と大学院での
研究の接続を明確化

カリキュラムが
変わる

学生が計画的に専門分野の学
修を進められる環境を整備

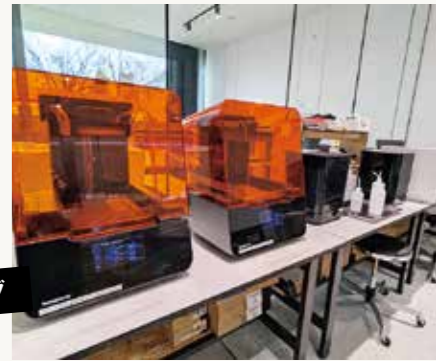
既存のモノやコト、概念を壊し、
新たな価値を創り、実践できる「場」が大学院です。



留学

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

プロトタイプング



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

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



地域特別プロジェクト演習



研究例

修士課程



及川 和怜
「高校生が地域の大人との出会い
によって多様な生き方を受容するデ
ザインプロジェクトの実施とその
効果にかかる一考察 —新潟県長
岡市で実施する動物図鑑プロジェ
クトを事例として—」
領域：イノベーションデザイン
修了年度：2025



小山 紀子
「ZINEをつくること
—身体を介した理解とその記述—」
領域：美術・工芸
修了年度：2025



平川 真太郎
「構造と装飾
—建築構造に装飾回帰をもたらす
「3Dプリント技術を用いた建築」
の研究—」
領域：建築・環境デザイン
修了年度：2025



高野 穂乃香
「探し物を飾る日
—物と人との関係性について—」
領域：美術・工芸
修了年度：2025



LIU YIQIN
「日本と中国における青少年の家庭
内コミュニケーション問題を視覚
的に再構成する研究」
領域：視覚デザイン
修了年度：2025

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 美美代
「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

修士課程 2年

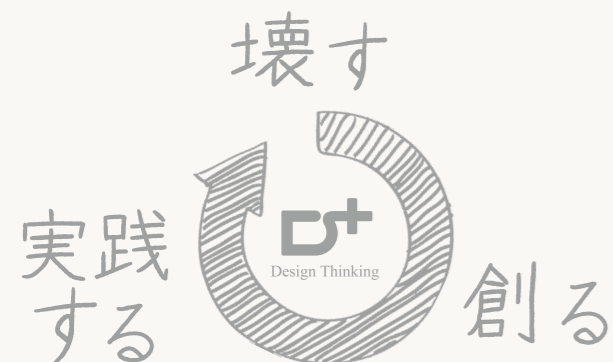
デザイン・イノベーション領域

美術・工芸領域

建築・環境デザイン領域

博士(後期)課程 3年

造形理論領域



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

境野 広志
Sakaino, Hiroshi



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

デザイン学科

水川 毅
Mizukawa, Takeshi



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

デザイン学科

金澤 孝和
Kanazawa, Takakazu



専門分野/プロダクトデザイン 現在の研究課題/プロダクトデザイン・必然から導かれるデザインの在り方について、小規模伝統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

御法川 哲郎
Minorikawa, Tetsuro



専門分野/グラフィックデザイン、イラストレーション、ポスターアート 現在の研究課題/書籍・雑誌における装画・挿絵の表現、ポスターにおけるグラフィック表現 学歴等+資格/多摩美術大学 美術学部 グラフィックデザイン学科 学位/学士(芸術)

デザイン学科

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

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

金山 正貴
Kanayama, Masaki



准教授

専門分野/プロダクトデザイン、エクスペリエンスデザイン、インタラクションデザイン、UI/UXデザイン 現在の研究課題/生き物らしい動きのインタラクション表現研究、触覚とMR技術を組み合わせたユニバーサルデザイン研究、フレイル患者向けの運動促進アプリのデザイン開発、波の動きを取り入れたインテリアオブジェのデザイン開発 学歴等+資格/千葉大学工学部工業意匠学科卒業、東京大学大学院学際情報学府博士課程単位満了退学 学位/学士(工学)

デザイン学科

山田 英剛
Yamada, Eiji



准教授

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

デザイン学科

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、ビジュアル・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

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/パーセ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

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/ビ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、本質を見極めたビ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(美術)

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/写真映像表現の探求。撮影位置情報を用いた写真による3D高精度高精細時空間アークアップと人間の認知に関する研究。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

金石 浩一
Kaneishi, Koichi



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

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

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 峯 洙
Kim, Bongsu



准教授

専門分野/グラフィックデザイン、教養・しるし文化 現在の研究課題/伝統的な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

貝塚 惇観
Kaitsuka, Atsumi



助教

専門分野/テキスタイルプロダクト、ファッション・アパレルデザイン 現在の研究課題/縦織によるタペストリーの制作と研究、ナハ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

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

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

石岡 良治
Ishioka, Ryoji



准教授

専門分野/デザイン 現在の研究課題/視覚領域を軸にジャンルを横断したデザイン活動を展開、クライアントワークに加え、独自の表現を追求するセルフワークの発表を定期開催、「ファミリーユニット」としての新たな表現の模索 学歴等+資格/多摩美術大学美術学部デザイン科染織デザイン専攻 学位/学士(造形)

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

たかだ みつみ
Takada, Mitsumi



助教

専門分野/グラフィックデザイン、イラストレーション 現在の研究課題/木版画表現によるビジュアルコミュニケーション、地域とデザイン 学歴等+資格/東京工芸大学芸術学部デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース、学芸員 学位/学士(芸術)



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

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

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/写真表現のアートの探求、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

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

竹田 進吾

Takeda, Shingo

教授



専門分野/教育史、教育制度論、カリキュラム論、教育方法論、社会科教育 現在の研究課題/明治期歴史教科書史、授業におけるICT活用、戦後学校給食制度史、美術科教育 学歴等+資格/東北大学大学院教育学研究科博士課程後期 学位/博士(教育学)

美術・工芸学科

中村 和宏

Nakamura, Kazuhiro

教授



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

美術・工芸学科

長谷川 克義

Hasegawa, Katsuyoshi

教授



専門分野/金属工芸(鍍金) 現在の研究課題/鍍金技法による器物造形の探求および古代鍍造技術の研究 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(鍍金) 修了 学位/修士(美術)

美術・工芸学科

岡谷 敦魚

Okanoya, Atsuo

准教授



専門分野/油彩、版画(銅版、リトグラフ、木版、シルクスクリーン) 現在の研究課題/版画の新しい可能性"Printerly"概念の研究 学歴等+資格/武蔵野美術大学造形学部油絵学科版画コース銅版画専攻、東京藝術大学大学院 美術研究科芸術学美術教育専攻 学位/修士(美術)

美術・工芸学科

小林 花子

Kobayashi, Hanako

准教授



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

美術・工芸学科

藪内 公美

Yabuuchi, Kumi

准教授



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

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

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

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

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

渡邊 誠介

Watanabe, Seisuke

教授



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

建築・環境デザイン学科

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/京大大学院工学研究科建築学専攻博士課程、一級建築士、宅地建物取引士 学位/博士(工学)

建築・環境デザイン学科

津村 泰範

Tsumura, Yasunori

准教授



専門分野/建造物保存再生(リノベーション)計画・設計、近現代建築・都市史 現在の研究課題/建築や都市の保存再生や継承に関する技術・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、既存ストックの活用 学歴等+資格/東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了、一級建築士・既存住宅状況調査技術者 学位/修士(工学)

建築・環境デザイン学科

羽原 康成

Habara, Yasunari

准教授



専門分野/建築設計、インテリアデザイン、環境心理学、地域研究 現在の研究課題/環境配慮的な社会を目指す活動、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、ほか 学歴等+資格/京都府立大学大学院生命環境科学研究科環境科学専攻博士後期課程 研究指導・単位取得認定退学、一級建築士 学位/博士(学術)

建築・環境デザイン学科

福本 壘

Fukumoto, Rui

准教授



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

建築・環境デザイン学科

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)

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、ほか 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)

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)

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)

大学院

板垣 順平

Itagaki, Jumpei

准教授



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

大学院

森本 康平

Morimoto, Kohei

准教授



専門分野/デジタルファブリケーション、プロトタイプング、マテリアル工学、エコデザイン 現在の研究課題/地域のバイオマス資源を活用した積層造形技術に関する研究、積層積層構造体への蓋糸体育成プロセスの最適化に関する研究、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/京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学専攻博士後期課程 学位/博士(学術)

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

客員教授

伊藤 滋

隈 研吾

宮田 亮平

渡邊 定夫

建学の理念

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

卒業認定・学位授与の方針

ディプロマ・ポリシー

長岡造形大学造形学部は、造形を通して真の人的豊かさを探求し、これを社会に還元することのできる創造力を備えた人材を養成します。この実現のために、次の能力を身に付け、学則に定める卒業要件を満たした者に、卒業を認定し、学士（造形）の学位を授与します。

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

5つの力

教育課程編成・実施の方針

カリキュラム・ポリシー

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

- 初年次は、観る力とつくる力を支える「造形・表現としてのデザイン」と「問題発見・解決プロセスとしてのデザイン」を基礎から修得する授業科目を実施します。あわせて、人間形成及びデザインの学修に必要な知識を広げ、素養を高めるための教養科目を実施します。
- 2年次は、1年次後期から引き続き、前期に専門分野に関する知識・技術を幅広く修得し、軸足となる専門性を見出す授業科目を実施します。後期は、それを基に能動的な学修を通して専門性を高める授業科目を実施します。また2年次からは、表現を通して適切に伝える力を実習・演習にて身に付けるとともに、コミュニケーション能力を養いながら地域と協働し課題の解決を目指すプロジェクトや社会・企業等で実務に取り組む地域・社会連携系の授業科目を実施します。
- 3年次は、実践的な授業を通して、専門的スキルを高めるとともに、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スキルを統合し、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

2027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 2026年9月7日(月) - 14日(月)

試験日 1次試験: 2026年10月4日(日)
2次試験: 2026年10月25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合否を判定する

試験会場 長岡造形大学

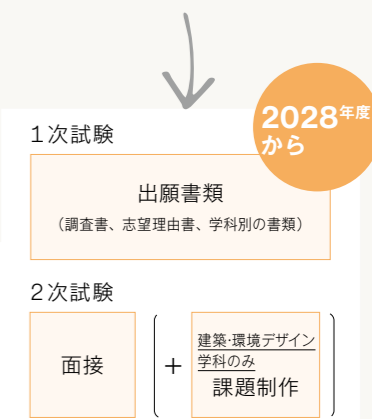
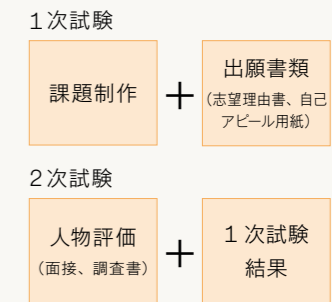
合格発表 1次試験: 2026年10月9日(金)
2次試験: 2026年11月2日(月)

※大学入学共通テストは課しません

2028年度入試から総合型選抜が変わります

1次試験: 課題制作(実技)がなくなり、出願書類(調査書、志望理由書および学科別の書類)により合否を判定します。※1次試験で来学は不要となります。

2次試験: 面接により合否を判定します。※建築・環境デザイン学科のみ面接と課題制作により合否を判定します。



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 2026年11月6日(金) - 12日(木)

試験日 2026年11月28日(土)(美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科)
2026年11月29日(日)(デザイン学科)

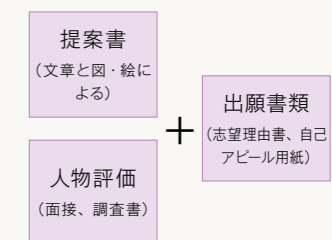
出願資格 次の条件をすべて満たす者
①高等学校もしくは中等教育学校を2026年4月以降2027年3月までに卒業もしくは卒業見込みの者、または通常の課程による12年の学校教育を2027年3月修了見込みの者
②学校長の推薦を受けた者
③調査書における「全体の学習成績の状況」が3.5以上の者
※高等学校単位の出願数制限はありません

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)を総合して合否を判定する

試験会場 長岡造形大学

合格発表 2026年12月4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)は本学で実施する試験科目の名称です。試験内容は「2027年度長岡造形大学入学試験模擬問題」参照

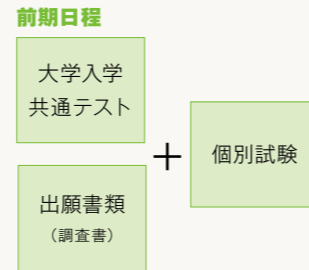
優先枠について

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

一般選抜

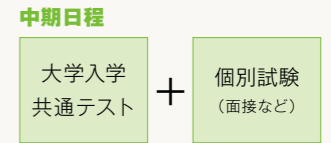
【前期日程】

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 2027年1月25日(月) - 2月3日(水)
 試験日 2027年2月25日(木)
 選抜方法 大学入学共通テスト、個別試験、出願書類(調査書)を総合して可否を判定する
 ※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
 試験会場 長岡造形大学
 合格発表 2027年3月4日(木)



【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 2027年1月25日(月) - 2月3日(水)
 試験日 2027年3月8日(月) 美術・工芸学科、建築・環境デザイン学科
 2027年3月9日(火) 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可否を判定する
 試験会場 長岡造形大学
 合格発表 2027年3月20日(土)



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	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	1科目 100点 合計 200点						
	選択B	国語	「国語」	必須 1科目 100点 合計 200点	100点 (200点満点を100点満点に換算する)	「提案書」 (文章と図・絵に よる)	100 点	調査書(注1) 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」	* 得点上位 2科目を 大学が選 択する 200点	100点 第1解答科目に限る					
		公民	「公共、倫理」 「公共、政治・経済」 「地理総合/歴史総合/公共」							
		数学	①	「数学I、数学A」	* 100点					* 100点
			②	「数学II、数学B、数学C」						
		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 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	
		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	
		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

※上記のほか、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

NIDへのアクセス



自動車

長岡ICからNIDへのアクセス

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

長岡北スマートICからNIDへのアクセス

東京方面から: 長岡北スマートIC出口を出て交差点を左折し、蔵王橋方面へ進む。次の信号を右折し、次の信号を左折
新潟方面から: 長岡北スマートIC出口から出たすぐの信号を直進し、次の信号を左折

公共交通機関

JR長岡駅へのアクセス

新潟駅から 上越新幹線で約20分
 新潟空港から 路線バス 新潟駅経由 上越新幹線で約60分 (新潟空港から定期便運航都市 札幌、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(こうよう)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。



オープンキャンパス



最新情報はこちら

オンラインオープンキャンパス

2026年6月21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

夏のオープンキャンパス 7月25日(土) 26日(日)

秋のオープンキャンパス 11月7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の最新情報

LINE

相談会
入試情報など



Instagram nagaoka.id

ニュース、イベント
活動など



YouTube

動画コンテンツ



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。
 ©2026 Nagaoka Institute of Design

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





公立大学法人

長岡造形大学

Nagaoka Institute of Design