



OCHABIの授業 | **ZEROWORK**

2016 ZEROBOOK2

学校法人 服部学園  
御茶の水美術専門学校  
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-3

OCHABI INSTITUTE  
2-3 Kanda Surugadai Chiyoda-ku Tokyo  
101-0062 JAPAN  
☎0120-084-612 Tel 03-3291-7400  
<http://ochabi.ac.jp/senmon/>

## 御茶の水美術専門学校

### デザイン・アート科 3年制

「専門士」の称号が授与されます。

また、高度イラストレーション科の  
4年次に編入学することもできます。

### 高度イラストレーション科 4年制

「高度専門士」の称号が授与されます。

この称号は、大学学部卒業生と同等と  
みなされ、大学院への進学が可能です。

2015年より、デザイン・アート科、  
高度イラストレーション科は、職業実践専門課程  
として文部科学大臣に認定されました。

### 編入学

取得単位の認定を行うことで、  
高度イラストレーション科の  
3年次に編入学することができます。

1、2、3、4年の必要科目を  
2年間で修得します。

# ゼロからはじめて プロになる

## OCHABIの授業 ZEROWORK

授業の根底には、この1人ひとりの学びに向けられた言葉があります。

ZEROBOOK2では、OCHABIで行われている授業、ZEROWORKを紐解きます。

「ゼロからはじめてプロになる」の解説は、ZEROBOOK1にあります。ぜひご覧ください。

# ZEROWORK 授業の形

どのように考えて、どのような形で相手に伝えるのか？

自分の考えを明確にする試みやヒントさえもなく、

ただ作ることに集中する。形だけを追い求める。

そんな乱暴な授業ではありません。

授業には、

[コミュニケーション・企画の授業]と

[スキル・表現の授業]の大きく分けて2つの領域があります。

[コミュニケーション・企画の授業]では、

ひとつの課題のもとに、学生自身が目的や実現の方針を考えながら、企画・商品開発に取り組んでいきますが、学生と講師の対話を大切に、変化していく学生のアイデアに合わせて相談を繰り返していきます。これにより、既成概念を取り払った自由な発想が生まれ企画におもしろみが出来てきます。

課題への取り組み方は、ワークフローに沿うのが基本ですが、調査や分析が得意であったり、目的を考え掲げるのが得意であったり、方針を導き出してチームをまとめるのが得意であったりと、それぞれの長所を活かすことにより、ワークフローのどこから取り組むのかをチームのメンバーや講師と相談しながら進めていきます。

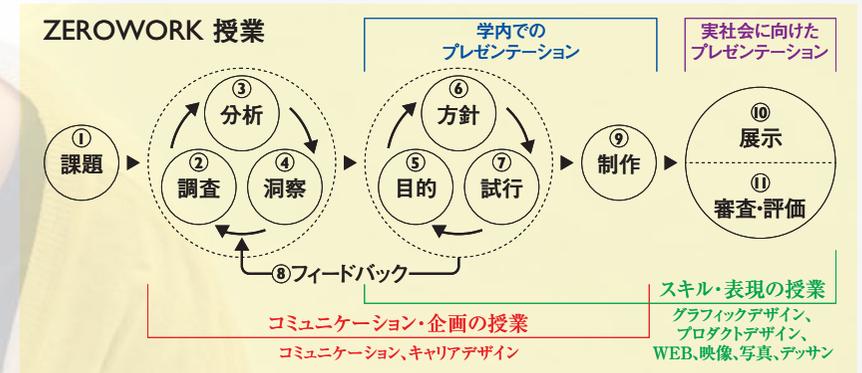
[スキル・表現の授業]では、

グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、WEB、映像、写真、デッサンを通じて、自分の考えをどのように形にすれば相手に伝わるのかを実際に試行錯誤を繰り返すことにより実感を持って学んでいきます。どう活かすかを考えずにスキルをただ詰め込んでいくのではなく、課題に応じて、その解決に必要なスキルを自分自身で的確に選んでいけるように、着実に表現手段を増やしていくことができます。

[コミュニケーション・企画の授業]から[スキル・表現の授業]を実社会の課題のもとに取り組んでいけば、またとない実践的な学びが可能となります。

# OCHABIのワークフロー

「クリエイティブ」な発想を自分の力で導き出し、それを形にする授業です。



「①課題」が与えられます。

「②調査 ③分析 ④洞察」の中で課題の本質を見極め、

「⑤目的 ⑥方針 ⑦試行」で高速に視覚化させます。

視覚化されたものを頼りに、足りない点を見極め、「⑧フィードバック」します。

これらの一連の流れは [コミュニケーション・企画の授業] の中で行われていて、この取り組みの戸惑いや迷いを対話の中で解消して、より内容を深めていきます。そして十分な繰り返しを経て [スキル・表現の授業] で学んだ事を活かしながら「⑨制作」を行い、[学内でのプレゼンテーション] を迎えます。[学内でのプレゼンテーション] は、実社会に向けた最終形の前段階です。

「⑩展示 ⑪審査・評価」は、[実社会に向けたプレゼンテーション] として、年4回あるOCHABIの大きなイベントです。これは今までの取り組みを多くの人に知ってもらう機会として特別審査員を迎え採点、評価をいただいています。

これでひとつの大きなフローが終了します。

このワークフローの1つひとつを次頁から説明します。

講師が学生のために考えたものではありません。  
企業からリアルな課題が与えられます。

そしてこの課題は1人で取り組むのではなく  
チームを編成し、チームの中で問題解決を導き出します。

これは、「学校」ではなく「社会」の中での  
経験にするためです。

チームで問題を解決する能力は、  
いま社会で求められる能力です。

全てはここから始まります。

## 2015年度 課題実例

株式会社 オートボックスセブン

① 課題 あなた自身の人生にオートボックスが繰り返し登場するにはどのようなストーリーが考えられるか

コンビニ 株式会社

① 課題 子どもが興味を持ち、親子で楽しめる「食育」を実現するサービス、商品とは

株式会社 サイバーエージェント

① 課題 これからの常識となり得る、インターネットと日常生活を融合させた新しい体験とは

株式会社 J-WAVE

① 課題 ラジオメディア独自のリスナーとの双方向の関係性を活用し、その可能性を遊びつくすには

株式会社 JR東日本企画

① 課題 交通広告とスマートフォンが相互に連携して広告媒体の価値を上げるには

株式会社 資生堂

① 課題 お客様がコンビニエンスストアでお化粧品を購入する必要性をいかにつくりだせるか

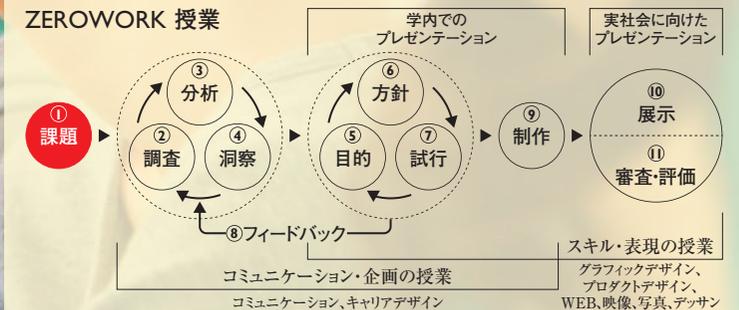
丸善 株式会社

① 課題 丸善ブランドを活用して、若者に魅力ある公共図書館にするには

株式会社 LIXIL

① 課題 あなたのこれからの生活を快適にするトイレ空間の在り方とは

### ZEROWORK 授業



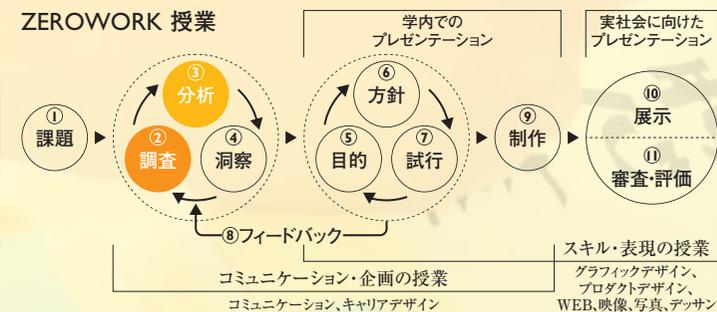
机上調査だけではなく、実地調査を行います。  
現場で行われている本当の事を見定めます。  
複数の学生がそれぞれ多くの情報を  
集めれば集めるほど、  
今後の展開が円滑になります。  
十分過ぎると思える以上に集める、これが重要です。

実地調査で見つけた、たくさんの情報から  
何かヒントが隠れていないか分析していきます。  
人の動きがどうだったのか。何に興味をもったのか、  
何を買ったのかなど動向の考察を細やかにを行います。

そして分析した内容は、分類、整理、  
言葉、絵にして、「視覚化」します。  
皆で見られる形にすると色々な分析ができます。

見えていないところまで、  
深く深く掘り下げます。

ZEROWORK 授業





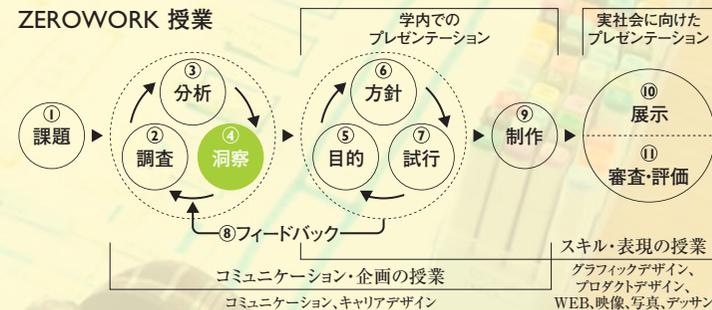
調査、分析で「視覚化」したものから導き出してみる。  
 目の前に材料があるからチームで話せる。  
 十分な材料があれば、  
 コミュニケーションは円滑になり  
 会話の中から思わぬ答えが出るかもしれません。

うまく導き出せないのであれば、足りない所がある。  
 その時は、調査、分析をさらに掘り下げる。  
 戻ることもまた大切なことです。

完璧な答えを求められているのではありません。  
 もとに戻って考えるということは、  
 自分の視点で深めていくことを  
 主眼にしているからです。

## 調査、分析、洞察と 考えをスパイラルさせることで、 内容を深めていきます。

### ZEROWORK 授業



文字にして、絵にして、色もつける。  
物になる前の、  
ワクワクする瞬間です。

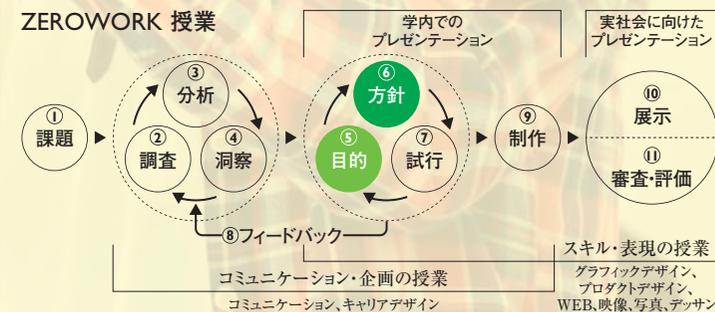
目的は、気づいたことをどうすべきかを  
「仮説」として、掲げます。  
課題に対してどう答えるかの第一歩です。

気軽にどんどん出してみる。提案してみる。  
とりあえずの形でかまわない「仮説」を立て、  
だんだんと目的に近づいていきます。

進捗を講師に話してみる。伝わるか、伝わらないか。  
話してみると、自分の頭も整理されていきます。

方針を考える時は、常に多様性のある  
アイデアを求めることが大切です。  
混乱しないように、どのような方針で  
アイデアを出すのかを定めます。  
「コンセプト」を導き出すということです。

## ZEROWORK 授業



実際の展示に合わせた制作を始めます。  
 まずは、クオリティーを気にせず、全体を絵にしてみる。  
 これからつくり上げるものを高速に「視覚化」するためです。  
 これにより、先に決めた方針から  
 ずれたものになっていないかの検証が素早く行えます。

そして、試行までの行程が  
 1サイクルで終わることはありません。  
 どの段階でも、もっと深めてみる事が重要です。

調査、分析、洞察での繰り返し。  
 目的、方針、試行での繰り返し。  
 そして、もとに戻すフィードバック。

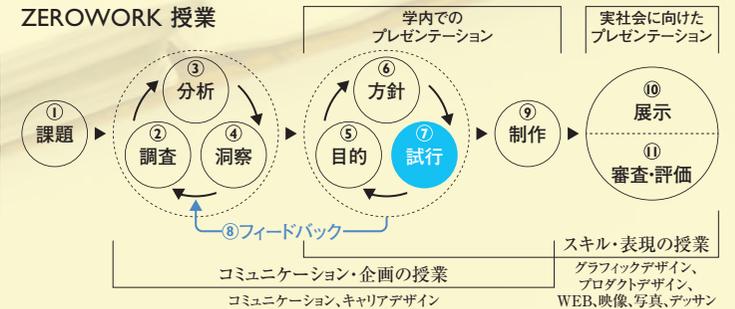
自分の力で導き出すための形です。  
 内容の甘いものでも、提示する。  
 そうやって自分が考えていることを  
 外に出して試みる事が、経験となります。

素晴らしい経験です。

このサイクルは、そういった形にする経験を  
 多く積むためのものです。  
 クオリティーが低くても、内容が少なくても、  
 自分の力で出したものです。  
 自信がなくて、思いが伝わらない。  
 ゼロからはじめた一歩は皆そうです。  
 だから戻して、深めてみる。

このフィードバックは、  
 素早く経験を深め、  
 より発想を自由にします。

ZEROWORK 授業



前項までの流れは、コミュニケーションの授業の中で行われています。OCHABI独自のこの授業には、特徴が2つあります。

ひとつは、「発想の原点が自由である」ということです。課題が与えられてから調査、分析、洞察、目的、方針、試行とフローで表すとこの順番になりますが、全てがこの通りになるわけではありません。

いきなり形から、試行を行う、目的がすぐ見える、など個々にスタート時点での興味は、順番通りとはならないことがあります。

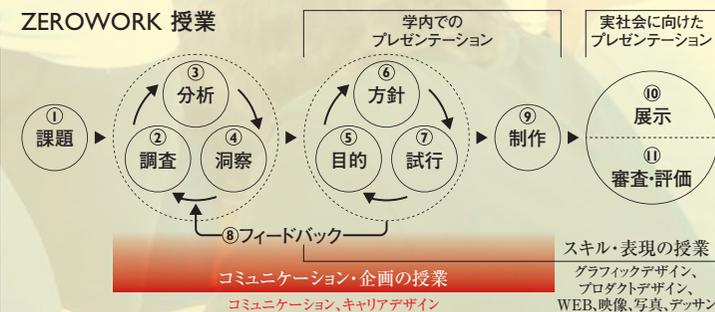
人はつねに興味のあることに引きつけられるので、それで全く構わない、そこから逆をたどってみてもいい、ということです。

試行から始まった人は、方針、目的、洞察…と自分の興味軸からたどっていけば整理がついてきます。そうなれば、今、発想のサイクルのどこにいるのかが見えてくるのでより内容を深めていくことができます。

もうひとつは、学生と講師のやりとりの多さです。学生は内容の進捗がある毎に、講師に報告をします。そこで講師から指示や命令があるわけではありません。講師は、考えついたことを最大限尊重して、そこから何を探っていくのか、今どの位置にいるのか、どう混乱しているのか、などの発想を深める新たな着想を得るための整理の手伝いをします。そこには、「自らが導き出す」という前提があるからです。

そして、このやりとり「進捗の報告」は、社会に出てからのあり方そのもので仕事をしていく上での実践として機能しています。

## ZEROWORK 授業





試行を繰り返し、相手に伝えるための形が見えてくると、実制作の段階へと移り、多種多様な表現手段の概要を学ぶ必要が出てきます。

[コミュニケーション・企画の授業]と並行して行われている[スキル・表現の授業]には試作から実制作へ円滑に移行するためのヒントをたくさん学ぶことができます。目的がないスキルアップのためだけの授業では、そのスキルの必要性が見い出せないばかりか、実務への繋げ方もわからないまま、やがては忘れ去られてしまいます。これでは、学ぶモチベーションも上がりません。

### 情報の可視化

課題に取り組み、その課題が抱える問題発見や問題解決の方法を目に見える形でクライアントや消費者に伝えるのであれば、企画のシンボルになるロゴやキャラクター、実現のイメージを表現するイラストレーションなどが必要となります。

### 可視化した情報の商品化

実際に手に取ってイメージして、商品化に現実性をもたせるのであれば、アイデアを立体化し、それをパッケージで包装して、店舗空間に配置するシミュレーションする必要があります。

### (自分の考えた)商品・サービスの有効性の検証

消費者の動向を知るには、キャッチフレーズやタグライン、映像や写真を必要に応じて構成したWEBサイトを構築する必要も生じてきます。

このように、課題への応え方を考えれば、必要なスキルが表現手段としてわかってきます。ひとつの課題から[コミュニケーション・企画の授業]を通じて、[スキル・表現の授業]で実践的に学ぶことができるのは、OCHABIのZEROWORK授業体系の大きな特徴です。

### 授業の詳細

#### グラフィックデザイン

デザイン全般の基礎知識及び基礎技術を実技を通して学びます。絵の描き方を通してアイデアを形にする方法や、デザインの現場を想定した広告やグラフィックデザイン作品の制作、発想からプレゼンテーションまでのプロセスを学びます。

#### プロダクトデザイン

学生の考案する企画や商品案を実際に繰り返し試作することにより、物理的制約の越え方や優れた機能性を学び、更に改善点はないかを繰り返し検証する事を学びます。

#### WEB

WEBというメディアの特性、表現の可能性を学ぶと共に、HPの企画、制作、編集、運営、分析等を実践し、WEBサイトの公開を通じてその効果を学びます。

#### 映像

企画提案(プレゼンテーション)をする際に必要となるアイデア等の情報の可視化、その情報を提示する順序の編集等を実践する手段として、映像を利用し、アーカイブを行いながら学びます。

#### 写真

写真の基礎知識を学び、実際の撮影から画像データの取り扱いまでのワークフローを実践します。これにより、WEBサイトやグラフィックデザイン、プロダクトデザインの商品撮影等、プレゼンテーションツールの充実を図ることができます。

#### デッサン

アイデアを即座に可視化し、そのビジュアルによってクライアントとのコミュニケーションを実践として、円滑かつ効率的に行うためのデッサンを体系的に学びます。また、デッサンを基礎とした様々なイラスト手法も学ぶことができます。

#### キャリアデザイン

卒業後の進路を見据え、業界、職種紹介とそのなり方、就職活動の方法や起業方法など学生の多様なキャリアをデザインするための授業を行っています。

#### スキルワーク

学生個人の問題意識・興味関心に基づき、その業種の概要を実践を通じて学び、表現の視点を広げるための授業です。

#### プラススキルワーク

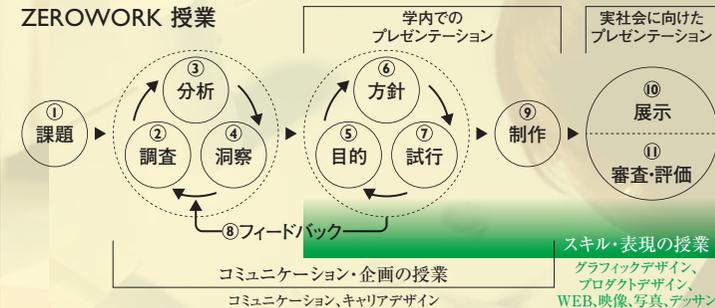
学生個人の問題意識・興味関心に基づき、専門特化した技術指導を通じて表現の幅を広げるための授業です。

#### その他の授業

特別実習、国内文化研修、海外文化研修については、HPを参照してください。活発な実習、研修の詳細をご覧いただくことができます。

※海外研修は、国際情勢の影響により、ここ数年実施を見送っています。次年度以降についても、年度ごとに検討のうえ実施の有無を決定します。

### ZEROWORK 授業



## ZEROWORK 学内でのプレゼンテーション

試行から制作に向けて自らが企画した商品や物を人に伝える「プレゼンテーション」を学内で行います。

ここで問われているのは、作品の完成度や達成度ではなく、内容です。実社会は、常に自由な発想による革新的なアイデアを求めています。なぜこのような物になったのか、どのように導き出されたのかこれにより何が解決できるかなど、丁寧に説明していきます。

初めてであれば、緊張して、言葉が詰まる、上手く説明できない、スラスラできないことがたくさんあります。それは試行のひとつであり、経験を積むことでだれでも成長できることです。もし、理解されないところがあれば目的や方針が見えない形になっているのかもしれませんが。話してみれば、またその反応で見えてくることがあります。展示に向けた最終段階に活かすことができます。

### ZEROWORK 授業

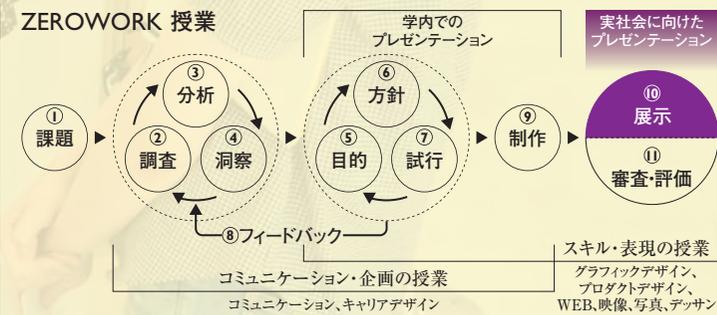


クライアントや来場者の方々に、  
プレゼンテーションします。  
いままで練り上げた内容を、しっかりと伝えます。

OCHABIの展示、プレゼンテーションは  
年4回行われます。  
どなたでもご覧いただくことのできる  
オープンな展示です。



ZEROWORK 授業



この審査には、特別審査員として、社会で活躍されている方々をお招きして審査に加わっていただいています。展示された物、プレゼンテーションの内容を全く違った視点で評価するので、デザイン・アートの多様性を新鮮に学ぶことができます。



今までの特別審査員



芸術家  
会田誠氏



AR三兄弟 長男  
川田十夢氏



映像クリエイター  
FROGMAN氏



日本ふんどし協会 会長  
中川ケイジ氏



ハイモジモジ デザイナー  
松田綾子氏



ハイモジモジ 代表  
松岡厚志氏



博報堂 アクティベーションデザイナー  
奥野麻子氏



絵本作家・イラストレーター  
坂崎千春氏



吉田秀雄記念事業財団 前専務理事  
松代隆子氏



文具王  
高畑正幸氏



コラムニスト  
辛酸なめこ氏



漫画家  
江川達也氏



デザインディレクター  
柳本浩市氏



日本おばかキッズ協会 会長  
池辺政人氏

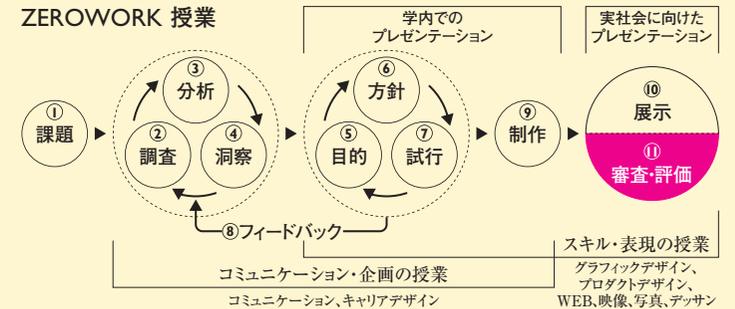


日本コカ・コーラ IMCコンテンツエクゼ  
ルスマネージャー 八尾良太郎氏



コピーライター  
仲根貴志氏

ZEROWORK 授業





## OCHABIの授業で学べること

自分の発想が、形をもって相手に伝わることを知る。

OCHABIではひとつの課題に応えるために、問題発見や問題解決を目的とした学生チームを編成して、自分の実感から生まれる発想を的確に表現して他者に伝えること、他者の発想を知ることにより、常に新たな可能性に触れることを、デザイン・アートを通じて学んでいきます。

実際には、チームによる課題への取り組みと、個人による課題への取り組みが頻繁に繰り返されていくのですが、これは、チームワークはメンバーそれぞれの個性なしには、成り立たないという考え方のもとに授業が開講されています。

個性は自由に発想ができる環境があってこそ成長するものであり、オリジナリティーの獲得は将来、自分自身の競争優位性を確立するためにとっても大切な行為です。オリジナリティーの獲得には多くの情報が比較のために必要であり、この情報収集があらゆる角度から行われているのが「ゼロからはじめてプロになる」ためのOCHABIの授業なのです。

技術をただ技術として詰め込むのではなく、問題発見や問題解決の武器として学ぶ。自分自身の表現手段が増えることによって、自分の発想のどこにオリジナリティーがあるのかを多角的に客観視できるようになります。

現在、実社会で最も求められている人材は「答えのないこと」に何らかの答えを創り出していける人材です。常に繰り返される技術革新は、価値観の多様化を続々と実現し、もはやひとつの手段をもっているだけでは解決できないことがたくさんあり、これをやっておけば大丈夫という状況ではなくなっています。

変化を繰り返す社会では、正解はありません。こういった世界で、自分自身の発想（アイデア）によって適切な表現手段（スキル）を選択し、正解のひとつを創造していくデザイン・アート、つまりクリエイティブの学びへの注目は高まっています。

そして、実社会ではひとりで完結できる仕事はほぼ存在せず、何らかの関わりの中で、人々の生活は成り立っています。こういった意味で、課題の問題発見や問題解決をチームワークで取り組んでいくOCHABIの授業は、まさに社会の構造そのものを実践的に学んでいることになるのです。

これがOCHABIの大きな特徴であり、ZEROWORK 授業体系を学んでいく意味なのです。

# ZEROZEROWORK

## 体験授業、見学、相談

OCHABIの授業は経験を問いません。  
成長を体感できるプログラムを用意しています。  
お気軽にご活用ください。

### 体験授業「ゼロゼロワーク」

普段の授業を短時間に凝縮して皆様に公開しています。複数の授業を開講していますので、気になるものに参加してみてください。また、保護者の方とのご参加もお勧めしています。これから目指す目標と一緒に共有することは非常に重要です。保護者の方は最高のサポーターですから。

### 学生作品・企画展

#### 「プレゼンテーション」「卒業制作」

年間4回に及ぶ作品・企画展を開催します。自身の制作の参考にぜひ見に来てください。

### 通常授業見学会

いつもの学校、いつもの授業を見ることができます。

### 個別相談

他のイベントとあわせてもご活用頂けます。お悩みの点や不安な点などありましたら、こちらで解消してください。

### WEBサイト

OCHABIの毎日を講師や学生が記者となって日替わりで情報発信しています。学生のキャンパスライフや、講師からの役立つ情報など、見どころ満載です。



ゼロからはじめて  
プロになる

OCHABIの授業  
ZEROWORK

### ZEROBOOK2

発行 学校法人服部学園  
御茶の水美術専門学校  
発行者 服部浩美  
編集 小野朋彦  
空地敏晴  
服部 元  
清水 眞  
2015年10月 発行  
無断転載・コピーを禁止します。