



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 Kandasurugadai Chiyoda-ku Tokyo 101-0062 JAPAN
☎0120-084-612 Tel 03-3291-7400

<http://ochabi.ac.jp/senmon/>



CONTENTS

- 04 3年制、4年制の美術専門学校
- 05 ディプロマ・ポリシー
- 06 産官学連携授業とビジネススキル
- 07 カリキュラム・ポリシー
- 08 SDGsと学力の三要素
- 09 アドミッション・ポリシー
- 10 キャリアデザイン
- 11 進路・就職実績
- 12 グループワークとチームワーク
- 13 ブリコラージュ
- 14 ロジカルデッサン™
- 15 ビジュアル・コミュニケーション
- 16 デザインアート思考™
- 17 プレゼンテーション
- 18 PCスキルとWEBリテラシー
- 19 OCHABIの1年間と1週間
- 20 選択制授業で学べる各技術分野
- 22 生物学者がはじめた美術学校
- 23 創立者の言葉とロゴデザイン

御茶の水美術専門学校



設置科

デザイン・アート科 3年制

専門学校は「職業教育」を行う教育機関です。初めの2年間で基礎、応用を学び、最終学年では就職や起業、フリーランス活動を始めます。3年制卒業時には文部科学大臣より「専門士」の称号が付与されます。

高度デザイン・アート科 4年制

4年制卒業者は大学卒業者と同等以上の学力があると認められ、大卒採用企業への就職も可能になります。卒業時には文部科学大臣による「高度専門士」の称号付与と共に、大学院の入学資格が与えられています。

高度デザイン・アート科編入学 2年

専門学校や短期大学、大学での取得単位認定を行うことで、高度デザイン・アート科3年次に編入学できます。

※2019年度 編入学の方は高度イラストレーション科となります。

デザイン・アート夜間コース (2018年6月開講予定)

リカレント教育、女性のエンパワーメント、アントレプレナー育成を目的としたビジネススキルを学びます。

※御茶の水美術専門学校は、文部科学大臣より「職業実践専門課程」の認定を受けています。



<http://ochabi.ac.jp/senmon/>

ゼロからはじめてプロになる

実践重視の「職業教育」を行う美術専門学校で、
クリエイティビティーを活かしたビジネススキルを身につける

御茶の水美術専門学校（OCHABI）は、その名が示す通り、大学ではなく専門学校（専修学校）です。大学と専門学校を比較すると、大学が「研究」を行う場であるのに対し、専門学校は「職業教育」を行う場であることが最大の特徴と言えます。そもそも「専修学校制度」は文部省（現・文部科学省）によって1976年に新設され、学校教育法の中で「職業若しくは實際生活に必要な能力を育成し、又は教養の向上を図る」ことを目的とするよう位置づけられています。OCHABIは東京都知事の認可のもと設置され、実践的な「職業教育」、特に文化・教養分野として「クリエイティブ（創造活動）」に関わる専門的な技術教育を行っています。「ゼロからはじめてプロになる」

この合言葉は、早く社会に出て活躍したいのにその

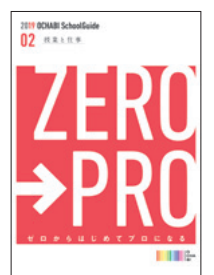
方法がわからない人や、今までにクリエイティブ系の職業教育を受けた経験がない人、あるいはクリエイティブ系の勉強をしてきたけれど、これをどうしたらビジネススキルに変換できるのかわからない人が、それぞれの視点で初心に戻り、クリエイティブを仕事にする方法をゼロから獲得し、実際に仕事にする（プロになる）ことを意味しています。

OCHABIは実践重視の「職業教育」を行う専門学校らしく、「産官学連携授業」を中心に据えたカリキュラム・マネジメント（授業編成）を行っています。学生の中から実際に多種多様な企業や行政機関に触れ、そこで働く人々を知ること、将来、どのような仕事に就いても有効なパフォーマンス（業績）が発揮できるように必要なビジネススキルを身につけていきます。

※学校案内書は、本書の「学校の概要」と別冊の「授業と仕事」に分冊されています。御茶の水美術専門学校の考え方や基本情報を知りたい方は本書を、授業内容についてより詳しく知りたい方は別冊を手にとってください。



学校の概要



授業と仕事

デザイン・アート科 3年制

クリエイティブを学び、ビジネススキルを身に付け、社会で試行錯誤を実践する3年間

高校を卒業してから実際に仕事に就くまで、いったいどのくらいの準備期間が必要なのでしょう？ 企業に就職したり、起業のために奔走したり、あるいはフリーランスとしての活動を始めたり、自分の夢を叶えるにはそれ相応の準備期間が必要だと思いますが、御茶の水美術専門学校（OCHABI）は社会人として順調にスタートするには、最低でも3年間の準備期間が必要だと考えています。例えば、就職活動は卒業の13カ月前から始まります。通常、企業の採用選考が平日に行われることを考えると、その13カ月は授業に集中するのではなく、積極的に学外で日頃の成果を「実践」する期間と考えてよいでしょう。基礎、応用、実践、それぞれをきちんと時間を掛けて学ぶ為に、OCHABIは3年という時間が必要だと考えています。

実際に、2017年4月10日に改定された一般社団法人日本経済団体連合会（経団連）

の「採用選考に関する指針」によると、企業の採用選考に関する広報活動は、卒業年度に入る直前の3月1日以降、選考活動自体は、卒業年度の6月1日以降と定められています。これは最終学歴における就職活動が、卒業の13カ月前に始まることを意味しています。つまり、2年制の場合、入学後11カ月（1年未満）という十分な準備期間が取れない状態で就職活動を始めることになります。OCHABIは職業教育を目的とする専門学校として、高校を卒業してから仕事に就くまでに必要な準備期間は3年と考えています。



高度デザイン・アート科 4年制

余裕のある時間設計でクリエイティビティーを育み、進路選択の可能性を広げる4年間

それでは、高度専門士とはいったいどんな称号なのでしょう？ 高度専門士とは、文部科学大臣より付与される称号のひとつで、4年間の学習を経て、同じように4年間の学習を経た大学卒業者と同等以上の学力があると認められます。つまり、高度専門士の称号を持つ専門学校卒業者は、大学院への入学資格を得ることができる他、4年制大学卒業者のみを採用する企業への就職活動も可能となります。

OCHABIの3年制の専門士課程では、職業教育として2年間でクリエイティブの基礎、応用を集中的に学びますが、4年制の高度専門士課程の場合は、3年次から継続して基礎と応用を反復しつつ、余裕を持って学内から学外へ活動の拠点を移行させる準備を行い、フリーランスとしての活動や、起業の手続き、または大学院への進学対策を行います。なお、既に他の専門学校、短期大学、大学などで2年間の単位取得をしている

場合は、編入学生として高度専門士課程の3年次からの入学が可能になり、卒業時には高度専門士の称号を獲得できます。

デザイン・アート科 3年制



高度デザイン・アート科 4年制



高度デザイン・アート科編入学 2年



ディプロマ・ポリシー

クリエイティブの力を多様な価値観の表現手段として活用し、よりよい社会の実現を目指す人材の輩出

御茶の水美術専門学校（OCHABI）の卒業生は、よりよい社会の実現のために、マーケッターとして日常から市場動向の変化に注目し、社会に在る本質的な課題の発見に努め、プランナーとして、その課題解決の具体的方策を論理的（ロジカル）に立案して、広く社

会に公表し、クリエイターとして、クリエイティビティー（創造性）を持って具体的に視覚化して実体を与え、継続して変革に取り組む人材を理想としています。これらはアドミッション・ポリシーとカリキュラム・ポリシーを経て実現されていきます。

クリエイター

社会にあふれる抽象的な文字情報を、創造性を持って視覚情報に変換し、他者と情報共有できる人材

プランナー

社会をよりよく変革する商品やサービスなどのアイデアを、論理的にプレゼンテーションできる人材

マーケッター

社会のニーズを知った上で自分の志向性に則った変革を、多様性のある見地を持って継続して推進できる人材



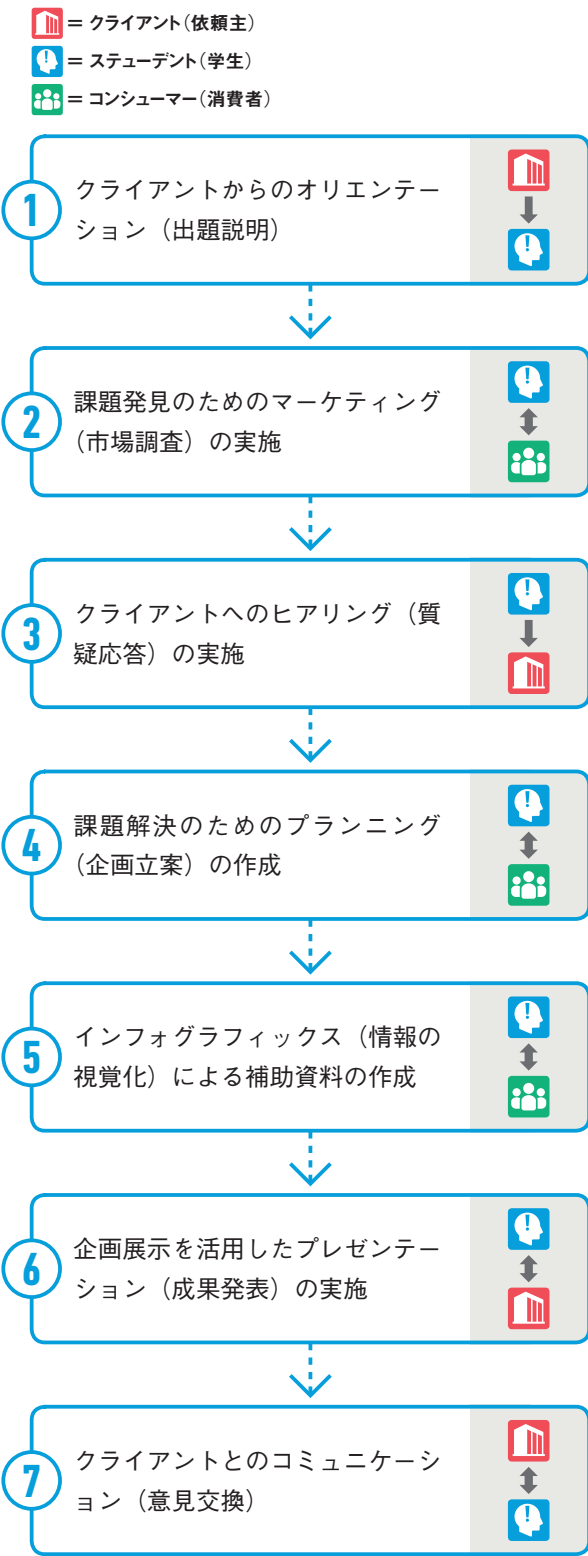
産官学連携授業とビジネススキル

産業界と官公庁、それぞれとのパートナーシップで
それぞれに必要なビジネススキルを学ぶ

産官学連携授業とは、産業界や官公庁、それに教育機関である専門学校がパートナーシップを組んで、学生のビジネススキルを実社会で通用できるレベルにまで育てていく授業です。御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、この産官学連携授業を必修授業としてカリキュラム・マネジメント（授業編成）することで、時代と共に目まぐるしく変化していくビジネススキルを単に研究成果を共有するアカデミック（学術的）な「座学」ではなく、社会とライブでコミュニケーションを取りながら進めていくプラグマティック（実践的）な「実学」で学ぶことができます。

しかし、なぜこうしたビジネススキルを美術専門学校で学ぶ必要があるのでしょうか？ それはOCHABIが働きがいのある仕事で、有意義に働きたい人のための「職業教育」を担う専門学校だからです。そして、美術で身につけられるクリエイティブは多くの可能性を持っています。例えば、AIに代表されるITによる絶え間ないイノベーション（革新）の中で、現在進行形で様々な仕事が機械化されていますが、AIはプログラムされた範囲でしか思考できないため、本質的な課題発見の能力や、創造的な課題解決の能力は備わっていません。こうしたAIをどう使うのかは、アーティストやデザイナーが持つ「正解のない問題に答えを提示する」クリエイティブ（創造活動）の能力なのです。OCHABIでは、クリエイティブ（創造性教育）と産官学連携授業を通じて、実社会で必要とされるクリエイティビティー（創造性）とビジネススキルを身につけていきます。

産官学連携授業の進行フロー



カリキュラム・ポリシー

自分のアイデアを視覚化しながら論理的に説明し、
他者の意見も同様に受け入れ活用する能力の育成

御茶の水美術専門学校（OCHABI）の授業では、自分のアイデアを視覚化（ビジュアライズ）して論理的（ロジカル）に表現（プレゼンテーション）し、他者との意見交換（コミュニケーション）を通じて個性の確立を目指します。また、グループワークとチーム

ワークに繰り返し取り組むことで、他者の個性への洞察（インサイト）を深くし、多様性の中での自分の位置づけを確認していきます。これによって多様性を積極的に活かし、クリエイティブ（創造活動）によって無限の可能性を提示できることを自覚していきます。

ビジュアル・コミュニケーション

言語や文字などで表現された抽象的な情報を、写真や図像といった具体的な視覚情報に変換して、複数人のメンバーに対して正確かつ迅速な意思伝達を行い、コミュニケーションを活性化させる能力の育成

デザイン・アート思考™

自分が取り組むプロジェクトに対して、本質的な課題発見から、創造的な課題解決のアイデアを論理的思考（ロジカルシンキング）によって構築し、社会に発表（プレゼンテーション）出来る能力の育成

クリエイティブ・マーケティング

自分の志向性を「ウォンツ」としてよく自覚した上で、プロジェクトに関わる世界的な「ニーズ」を調査分析してマーケット・インサイトを導き出し、これに最適な商品やサービスを提案できる能力の育成

持続可能な開発目標 (SDGs) と学力の三要素

世界に文化で貢献するという理念のもと、 世界規模のアジェンダに取り組む美術専門学校

持続可能な開発目標 (SDGs) とは、2015年に国際連合によって定められた世界規模のアジェンダ (検討課題) で、私たちの生きる地球をよりよく変革するための17の目標が掲げられています。御茶の水美術専門学校 (OCHABI) では、このアジェンダを「4. 質の高い教育をみんなに」で支援しています。例えばこれら17の目標設定には、貧困の根絶、持続可能な社会の両立、不平等の是正といった背景がありますが、これら全てが教育格差の解消により実現に近づけることができます。また、これらの目標を実現するには国家間や企業間、教育機関を越えたパートナーシップが必須となりますが、OCHABIは、産官学連携授業を通じて、産業界や官公庁で学歴を問わないパートナーを見つけ、協力依頼を行い、学生が自分のアイデアを社会に対してプレゼンテーションする機会を設け、在学中から「5. ジェンダー平等を実現しよう」「9. 産業と技術革

新の基盤をつくろう」「10. 人や国の不平等をなくそう」「16. 平和と公正をすべての人に」「17. パートナーシップで目標を達成しよう」に取り組むことで、卒業後に「1. 貧困をなくそう」に貢献できる人材を育成しています。

これに対し、日本の高大接続改革で掲げられている学力の三要素はどう貢献できるのでしょうか？ まず、第一の要素「知識、技能」は、自分の志向性に合った教育を受けることで、自分が望む未来を築く可能性を広げることが出来ますが、その未来を望んでいない人々もいるかもしれません。そこで第二の要素「思考力、判断力、表現力」で自分のアイデアが独善的ではないことを検証し、第三の要素「主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度」でパートナーシップを通じて公正さを学ぶのです。OCHABIは、クリエイティブ (創造性教育) と学力の三要素の向上を通じて持続可能な開発目標 (SDGs) の達成に取り組んでいます。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS 世界を変えるための17の目標



御茶の水美術専門学校は、持続可能な開発目標を支援しています。
持続可能な開発目標 (SDGs) とは、2015年に国際連合がその加盟国と全会一致で採択した、私たちの生きる地球をよりよく変革していくために掲げられた17の目標と169のターゲットから構成された世界規模の検討課題 (アジェンダ) です。西暦0年から20世紀までの第1千年紀は、産業革命やIT革命などの変革が人類の成長と発展に大きく寄与しましたが、その一方で、資源 (リソース) の奪い合いを起因とした戦争が何度も起こりました。そしてこの強引な進化は世界を持続不可能な状態に追い込んでいます。第2千年紀を迎えた今、私たちは第1千年紀が引き起こした気候変動に対処しながらも、第2千年紀を持続可能な世界の変革することに現実的に迫られています。

アドミッション・ポリシー

クリエイティブの力を信じ、これを新しい文化として発信し、 よりよい世界の実現に貢献できる人材

御茶の水美術専門学校 (OCHABI) は、自分自身の可能性と自分のクリエイティビティー (創造性) を信じ、社会をよりよく変革しようという全ての人々を支援しています。入学者選考では、次の三項目の内いずれかを公言できる人材を求めています。

想像力 「世界に文化で 貢献する」

自分のアイデアを自由に膨らませ、これを視覚化することでよりよい世界を創造していく姿勢

行動力 「十人十色」

多様な価値観の共存によって得られる可能性を信じ、実現に向けて主体性をもって行動を起こす姿勢

継続力 「先行後言」

社会的課題の本質をよく観察して必要な変革を推進し、これに伴う摩擦を恐れずに継続する姿勢

キャリアデザイン

どんな仕事をすればよりよい人生を築けるのか、
現在と未来、その道筋をデザインする

キャリアデザインとは、自分の将来のキャリア（仕事）のために、在学中に何をすべきなのかをデザイン（設計）する行為を指します。21世紀を迎えた今、IT革命を経てデザインは「良質な商品」を設計するだけでなく、その商品がもたらす「良質な体験」までも設計する時代に変化しています。キャリアデザインでは、就職したい企業をリスト化してただその対策を実施するのではなく、自分の人生をより有意義に過ごすには、どのような企業に就職すればよいのか、小規模でも起業をした方がいいのか、あるいは働き方のひとつとしてフリーランスとして活動する方法はないのかなど、それぞれの志向性に合わせて将来を設計していきます。

また、起業家が増え、副業さえも認められ始めた現代では、生涯雇用ばかりが選択肢ではありません。さらには、美術専門学校に通っているからといってデザイン職のみを目指すのもいたずらに自分の可能性を狭めていくだけです。いまや「誰も気付かなかった課題を見つけ、これを解決する商品やサービスを創造していく」クリエイティブの能力は、クリエイティブ系の

職種はもちろんのこと、むしろマーケティングや企画職、総合職などで必要とされていると言っても過言ではないでしょう。御茶の水美術専門学校（OCHABI）のキャリアデザインで、自分の志向性を活かせる企業を探しながら、起業家としての独立を視野に入れたキャリアアップとしての就職や、副業を前提としたフリーランス活動など、自分の思い描く人生を自由にデザインしていきましょう。



キャリアデザインで学べること

- ① クリエイティブ系のアプリケーション・ソフトウェアの使い方
- ② プレゼンテーション・ツールやポートフォリオ（実績集）の作り方
- ③ 自己PRをはじめとした履歴書やエントリーシートの書き方
- ④ インターン先での社会人とのミーティング（打ち合せ）の進め方
- ⑤ 採用試験でのグループディスカッションにおける振舞い方
- ⑥ 採用面談で論理的に自分の考えをプレゼンテーションする方法
- ⑦ 労働基準法や著作権などの自分自身を守るために必要な知識

※上記を週1回の授業で3年以上を掛けて学べる他、進路指導室への個別相談も実施しています。

進路・就職実績



過去の進路実績

(有)アーテン RNA (株)アイ・エム・ジェイ ICON CREATIVE STUDIO (株)アイデアルネット (株)アドブレン (株)あとらす二十ー (株)アトリエローク07 アロワナ(株) (株)イデアインターナショナル (株)イトーキ AKQA (株)エイコー (株)エスケイジャパン NHN PlayArt(株) (株)エルグラフィ (株)オイコーポレーション (株)近江兄弟社 (株)Allright (株)オカムラ	(株)キディランド (株)求人ジャーナル 共立印刷(株) (株)暮らしの手帖社 KLab(株) グリー(株) (株)くすりの福太郎 (株)宏和デザイン (株)Cygames (株)さくらソフト (株)サン・アドセンター (株)サンリオ (株)翠光舎 (株)スタジオ・ルナ SPOLOGUM (株)セガ・インタラクティブ (株)タイトー (株)タカラトミーアーツ チームラボセールズ(株) (株)TYOテクニカルランチ	DIC(株) (株)デジタルガレージ (株)Tera Dox 東京藝術大学大学院(進学) 東京リスマチック(株) (株)ドリコム (株)ナルミヤ・インターナショナル (株)日本食糧新聞社 (株)NAKED (株)博報堂 (有)バナナグローブスタジオ (株)バンダイ BEAVER (株)びえろ (株)ファーストロジック Fashionsnap.com (株)ファミリーマート (有)フィッシュグローヴ (株)フォトワークス (株)フロム・ソフトウェア	(株)文藝春秋 (株)パイブリッジ・スタジオ (株)ベネッセコーポレーション (株)ホビージャパン (株)本田技術研究所 (株)マウスコンピューター (株)マッシュルームデザイン (株)丸井グループ (株)マルハン マルマン(株) (株)METROCITYJAPAN (株)momomo (株)モスダイニング (株)Monopo ヤフー(株) (株)ユー・アール・代官山スタジオ (株)ヨウジヤマモト (株)ラッシュジャパン (株)良品計画 レッドルースター 他
--	---	--	--

グループワークとチームワーク

個性を確立するグループワークと 多様性の有効さを証明するチームワークの双方を実践する

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、クリエイティブ（創造性教育）を行うにあたってグループワークと、チームワークの双方から取り組みを必修としています。双方の違いは、「グループワーク」が、学生がひとまとまりの集団をつくって互いに協力しながら、それぞれ「個人単位」で商品企画開発を行っていくのに対し、「チームワーク」は、学生がひとつの目的を実現するために集団を編成して、「チーム単位」で商品企画開発に取り組むことにあります。

また、それぞれの効果として「グループワーク」は、他者との関わりや他者からの協力を通じて、多様な価値観に触れることで自分の個性の確立を助け、「チームワーク」では、学生それぞれの個性が確立された状態で、これを効率的に活用してチームのパフォーマンス（業績）を上げる方法を学び、より大きな目標達成を促します。その他、進路の視点として「グループワーク」では、個人作業の限界を知り、グループへの協力要請をすることによって他者へ働きかける「主体性」を身につけ、「チームワーク」では、集団作業の可能性を知り、メンバーの志向性を活かしながら困難を乗り越えることで「多様性の有効さ」を実感することができま

す。OCHABIでは、年に4回、産官学連携授業の成果発表会があり、それぞれ第1回と第4回はグループワーク、第2回と第3回はチームワークで取り組んでいます。こうして、起業家としても企業家としても通用するコミュニケーション能力を身につけることができるのです。

デザイン・アート科 3年制



高度デザイン・アート科 4年制



高度デザイン・アート科編入学 2年



● = グループワーク
○ = チームワーク
■ = 卒業制作



ブリコラージュ

アイデアを素早く形にして伝える 日本ならではの創意工夫のコミュニケーションスキル

フランス語であるブリコラージュは、文化人類学の用語で「寄せ集めの材料で必要な道具を繕う」ことを意味しますが、日本でも「器用仕事」と呼ばれ、日本独特の「もったいない」という考え方のもと、日常生活の中で在り合わせの物や壊れた物を組み合わせて、当面の必要性に役立つ道具を創り出してきました。ブリコラージュは、組み合わせる材料が持つ本質的な機能を見極める観察力と、新しい物を創り出すクリエイティビティー（創造性）、これを状況に合わせて有効に使っていく機転が必要となります。このように、ブリコラージュを通じて実社会で役立つ多くの要素が学べますが、御茶の水美術専門学校（OCHABI）の教育において重要なのは、自分の考えた商品企画をそのアイデアの段階からブリコラージュとして形に変えて、グループやチームメンバーとその有効性を検証し、早い段階から機能性をも試行錯誤することにあります。

ブリコラージュとプロトタイピング（試作）の違いとして、ブリコラージュでは、頭の中にあるアイディ

アを、出来栄えを気にせず在り合わせの材料で素早く形にして検証材料へと変えていきますが、プロトタイピング（試作）では、実際の完成像に近づけるのに材料選びから始めるため、制作時間も長く、十分にアイデアが検証されないまま制作が進み、アイデアではなく愛着の産まれた試作品の実現にこだわってしまう傾向が挙げられます。商品開発においてアイデアの取捨選択は基本です。ブリコラージュを繰り返しながら「作りながら考えていく」姿勢を身につけ、最善のアイデアを提案へと繋げていきましょう。



産官学連携授業体験レポート

「若者をターゲットにした球場で販売する新しい 応援グッズ・お土産の商品開発、その販売展開とは」

堀越 葵（デザイン・アート科3年制在学）※2017年度現在

産官学連携授業で、株式会社一球の「若者をターゲットにした球場で販売する新しい応援グッズ・お土産の商品開発、その販売展開とは」という出題に取り組んだ時の事なのですが、私たちは競合商品の調査を経て、試合に負けたチームの商品は売れない事に気が付きました。そこで負けた時にこそ販路が拓ける商品を考える事にしましたが、言葉でアイデアがまとまっても、肝心な商品イメージが浮かばず、ポストイットにアイデアを絵で描いては、在り合わせの材料で形にするという行為をいたずらに繰り返していました。そ

の時、たまたまメンバーがラクガキした「てるてる坊主」を形にしたら「明日、勝てますように」というキャッチフレーズが自然と浮かび、その後は、よりかわいくする工夫をしたり、野球チームのバリエーションを作ったりして、とても盛り上がり「勝てるてる」という企画が生まれました。この企画ではみんなで創り上げたという実感と共に深い達成感を得る事が出来ました。



ロジカルデッサン™

ビジネスシーンで役に立つのは伝えるためのデッサンと速記のイラストレーション

フランス語である「デッサン」は、英語では「ドローイング」と訳し、日本語では「素描」を意味します。デッサンは目の前の情景を紙などの平面に描き出す行為を指しますが、御茶の水美術専門学校（OCHABI）では絵画的な意味での描き込むデッサンではなく、ビジネスシーンで役に立つ伝えるためのデッサンを入学から卒業まで、週1回のペースで学んでいきます。このビジネススキルとしてのロジカルデッサン™は、初心者や経験者の区別なく、学べば誰でもビジネスシーンで使えるレベルに到達出来ます。なぜなら、ロジカルデッサン™には、デッサン指導にありがちな感覚的で曖昧な表現は一切なく、全ての行程が論理的（ロジカル）に組み立てられ、必要な段階を踏みながらわかりやすく指導されるからです。

「絵」を描くことはクリエイティブ（創造活動）の基本であり、描いた「絵」は例えラクガキ程度のものであっても自分の言葉や考えを視覚化して感動を持って相手に伝えるためのコミュニケーションツールになり得ます。これがPC上で描かれたイラストレーションであっても同様で、キャラクターで商品企画の説明を行ったり、キャラクターに背景を加えて、商品企画の使用シーンを解説することもできます。また、連続した複数の「絵」を組み合わせれば、マンガにして商品企画の意図や消費者の行動を説明することもできます。OCHABIのロジカルデッサン™では、ビジネスシーンで役に立つデッサンを学び、これを産官学連携授業で思考錯誤しながら本当に伝わる「絵」とは何なのかを検証していきます。



OCHABIが本を出版しました！

“子どもから大人まで、すべての人が使える絵の本です。
絵を見て描いて楽しんで使ってください”

線一本からはじめる
伝わる絵の描き方

ロジカルデッサンの技法
OCHABI Institute[著] インプレス 刊

御茶の水美術専門学校（OCHABI）のデッサン授業は「伝わる絵の描き方 ―ロジカルデッサンの技法―」を教本として進行されています。

ビジュアル・コミュニケーション

抽象的な言語表現に具体的な視覚情報を加えてコミュニケーションの活性化を図る

絵図や写真を使ったビジュアルによるコミュニケーションは、今、多くの企業のビジネスシーンで注目されています。例えば、ビジネスパートナー同士によるミーティング（打ち合せ）の席では、机上に広げられたマーケティング資料や企画書に代表される「文字情報」を中心に、それぞれが交わす会話に代表される「言語情報」を組み合わせた意見交換が行われますが、重要な議論になればなるほど「革新的な○△□」といったように言語や文字の抽象度は上がり、時間を掛ければ掛けるほど解釈のズレが大きくなってプロジェクトの進行にすれ違いを生むケース（事例）が多くあります。

また、コンペティション（競争）の場においても、同様の現象が見られ、極限まで磨き上げられた提案にはやはり「革新的な○△□」といった抽象的な表現が使われるばかりか、これを裏付ける根拠さえ、AIによってライバルでありながら類似したデータに至るケースが多くあります。これは、データや言語、文字表現が同じでも、それぞれが思い描いている「実現イメ

ージ」が大きく違うのが主な原因と言えますが、もしここに自分が居合わせて、メモ帳やその場にあるホワイトボードを使って「実現イメージ」を描くことが出来たら、どうなるでしょう？ 言語や文字情報で進行していった場合に発生するリスク（危険）を早い段階で解消できるばかりか、コンペティションにおいてもライバルとの違いを明確に提示することができます。このようにビジュアル・コミュニケーションを行うことでビジネスを活性化させることができるのです。



産官学連携授業体験レポート

「身体を動かすことで人と人が繋がる新しい遊びとは」

金田 香澄（デザイン・アート科3年制在学）※2017年度現在

産官学連携授業で、ミズノ株式会社の「身体を動かすことで人と人が繋がる新しい遊びとは」という出題に取り組んだ時の事なのですが、私たちは40代社員にターゲットを絞って、彼等がデスクワークをする時の1日の運動量を調査していきました。私たちのチームは授業の方針もあり、普段はあまり話さないメンバーで編成されていたので、なかなか意見交換が進まなかったのですが、調査結果を絵で描いて分析する過程で、オフィスにありがちな体を動かしにくい環境では、体と一緒に心も固まってしまい人と人との繋がりが活発

にならないのではということに気がきました。そこからディスカッションが進み、完成した「アソフィス」という企画は、例えばブランコでPCを操作するとか、シーソーで会議をするとか、ちょっとした運動も出来つつ、自然に声が出てしまう遊具とオフィス環境を組み合わせた提案でした。この授業を通じて、チームのためにもクライアントのためにも情報を視覚化してわかりやすく伝える事の大切さを学びました。



デザインアート思考™

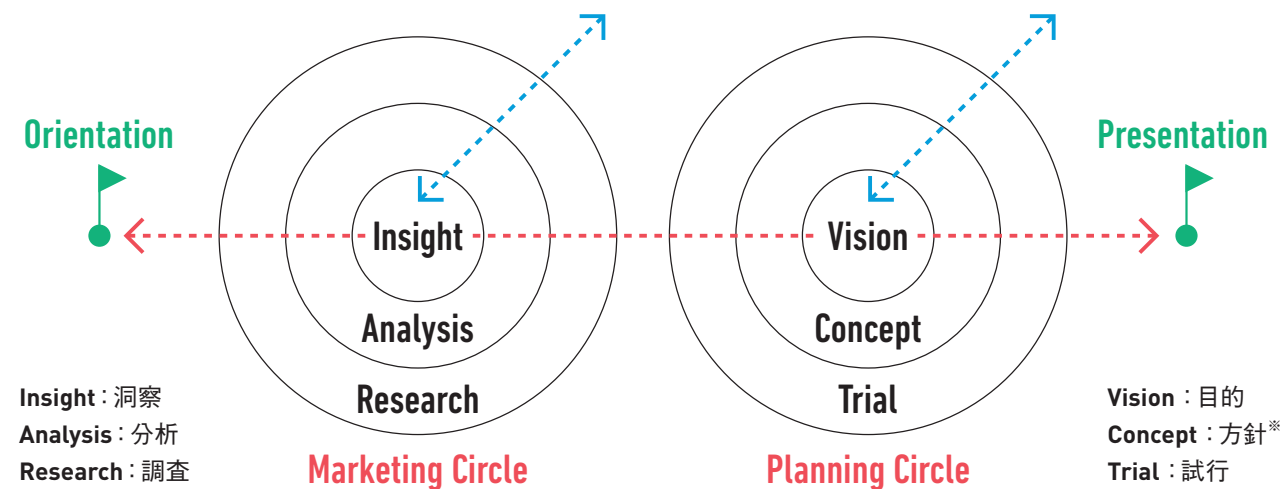
クリエイティブに必要な論理的思考力は ビジネスだけでなく日常でも役に立つ

デザインアート思考™では、デザインやアートといったクリエイティブ（創造活動）に誰もが取り組めるように、アイデア（発想）からプレゼンテーション（発表）までの過程を論理的（ロジカル）に思考していきます。アイデアの良し悪しが「感性」や「才能」によるものだと考えるのは大きな間違いです。良質なアイデアは情報のインプット（入力）の多さによって導き出されます。その逆も同様で、情報量が少ない状態での良質なアウトプット（出力）の試みは、過去の成功体験の模倣程度でしか実現できません。御茶の水美術専門学校（OCHABI）のデザインアート思考™では、産官学連携授業におけるビジネスパートナーからの出題に対し、グループやチームワークでのアクティブ・ラーニングで情報量を増やし、アイデアからその

の実現までを、マーケティング（市場調査）による本質的な課題発見やプランニング（企画立案）による創造的な課題解決の提案というように論理的に整え、段階を経て、プレゼンテーションと繋げていきます。

デザインアート思考™は年に4回行われる産官学連携授業の成果発表会で繰り返し実践され、グループやチームワークを通じて、より自分にとって適切な方法論へと成長させることが出来ます。アイデアを考え、アイデアを練り、アイデアを共有し、アイデアを議論して、アイデアをクライアント（依頼主）に発表する。OCHABIのデザインアート思考™は、クリエイティブを学ぶ過程で、論理的思考力を獲得し、ビジネスシーンだけでなく、日常生活のあらゆるシーンで役に立つ思考法を身につけていきます。

Design Art Thinking



※ Concept は直訳で「概念」ですが、OCHABI では「制作意図」、チームで共有する「方針」と定義付けています。

プレゼンテーション

アクションとリアクション、 相手の反応を観察しながら適切な情報を選択して提示する

プレゼンテーション（発表）は、自分のアイディア（発想）をクライアント（依頼主）などの相手が共感しやすいように伝え、その相手からの賛同を得る行為を指します。通常、プレゼンテーションは相手が指定したミーティングルーム（会議室）やプレゼンテーションホールなどの決められたロケーション（場所）で行いますが、このような場で求められるのは、例え明確であっても、シナリオ通りの単調で一方的な説明ではなく、相手のリアクション（反応）を観ながら、自分自身で相手に響く言葉やデータをその場で選択して提示することにあります。なぜなら、プレゼンテーションは、自分のアイディアを相手にプレゼント（贈る）する行為でもあり、相手のリアクションを見ながら本心からの賛意を得られなければ成功したとは言い難いからです。

そして、プレゼンテーション能力もまた誰もが獲得できるビジネススキルのひとつです。誰も知らない人の前で話す時は、緊張するものです。人によっては

恥ずかしささえ感じる人もいます。しかし、これはデザインアート思考™のような論理的思考（ロジカルシンキング）を経て、日頃から論理的に物事を考える習慣を身に着けておけば、どんな場であっても、ほどよい緊張感を持ちながら適切なプレゼンテーションができるようになります。御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、年に4回の産官学連携授業を通じて、ビジネスパートナーとのミーティング（打ち合せ）や展示会といったギャラリー形式、またはステージ上で行うシアター形式の成果発表会など、様々な場面と多様なクライアントによるプレゼンテーションの実践を行っています。



※シアター形式のプレゼンテーションの実際の様子がOCHABIの公式WEBサイトからご覧になれます

産官学連携授業体験レポート

「若者がリポビタミンDを身近に感じる為の クリエイティブ・アイデアとは」

毛束桃子（デザイン・アート科3年制在学）※2017年度現在

産官学連携授業で、大正製薬株式会社の「若者がリポビタミンDを身近に感じる為のクリエイティブ・アイデアとは」という出題に取り組んだ時の事なのですが、私たちは実際に若者がリポビタミンDをどう見ているのかを知るためにSNSを使ってアンケート調査を行いました。その結果、リポビタミンDには「夢に向かって、苦しいけれど頑張っている人」が飲むというイメージがある事に気づき、このイメージをプラスに転換するために、リポビタミンDは「もしもの時の戦友」というコンセプトを定めて、企画立案を進めていきました。

私たちのチームは遠慮せずに意見を言う人が多かったので、時には口ゲンカのようなディスカッションになる事もありましたが、その過程で企画をより論理的に整理出来たので、プレゼンテーションでは言葉に詰まらず堂々と話す事が出来ました。この授業を通じて、クライアントの事だけではなく、その先にいる消費者の事まで考えられるようになったのは、私にとって大きな成長でした。



PCスキルとWEBリテラシー

技術革新により進化し続けるオペレーションスキル、
大事なのは構造を理解すること

IT革命以降、PCやその周辺機器、インターネットなどの通信環境やWEBサービス、またこれらを制作するためのアプリケーション・ソフトウェアは、めまぐるしく進化し続けています。このような時代において、例えば特定のアプリケーション・ソフトウェアのオペレーティング（機械操作）を集中して学んでこれをマスター（習得）しても、卒業時には「古い技術」になっている可能性さえあります。御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、アプリケーション・ソフトウェアに関して、そのオペレーティングに固執するのではなく、常に新しいテクノロジー（技術）を「どう使うか」「どう活かすか」といったリテラシー（使い方）を考え、その基本操作とWEB自体の構造を学んでいきます。こうして、WEBリテラシーを身につけることで、技術革新にふりまわされずにテクノロジーを自分のものにする姿

勢を身につけていきます。
また、実社会のオフィス環境の在り方も進化し続けています。以前は自分のデスク（机）を持ち、新聞や電話で情報収集を行い、メモ帳を見ながら企画書を仕上げ、急ぎであればファックスで資料を送信していましたが、今では、Wi-Fi環境を整え、社員がそれぞれのスマートフォンで情報収集を行い、ノートPCで企画書を仕上げてこれをそのままメールで送信しますが、先進的な企業の場合、フリーアドレスといって社員に固定したデスクを与えないことで、社内間の作業効率の向上やコミュニケーションの活性化に取り組んでいるところもあり、前述の環境さえ整っていれば在宅勤務でさえ許可する企業もあります。OCHABIでは、「職業教育」を行う教育環境は社会の変化を敏感に察知して進化すべきだと考えています。

🖥️ OCHABIの授業で使用するIT教材

Mac Book®

学生1人につき1台のMac Book®を購入します。クリエイティブ系の仕事ではWindowsよりMacintoshが主流です。持ち運び可能なノートPCで、学生同士で適切な場所に集まってディスカッションをしたり、学校やカフェ、自宅など場所を問わずに制作に集中することが出来ます。またペンタブの購入など本人の好みに合わせてカスタマイズすることが出来ます。



Adobe Creative Cloud®

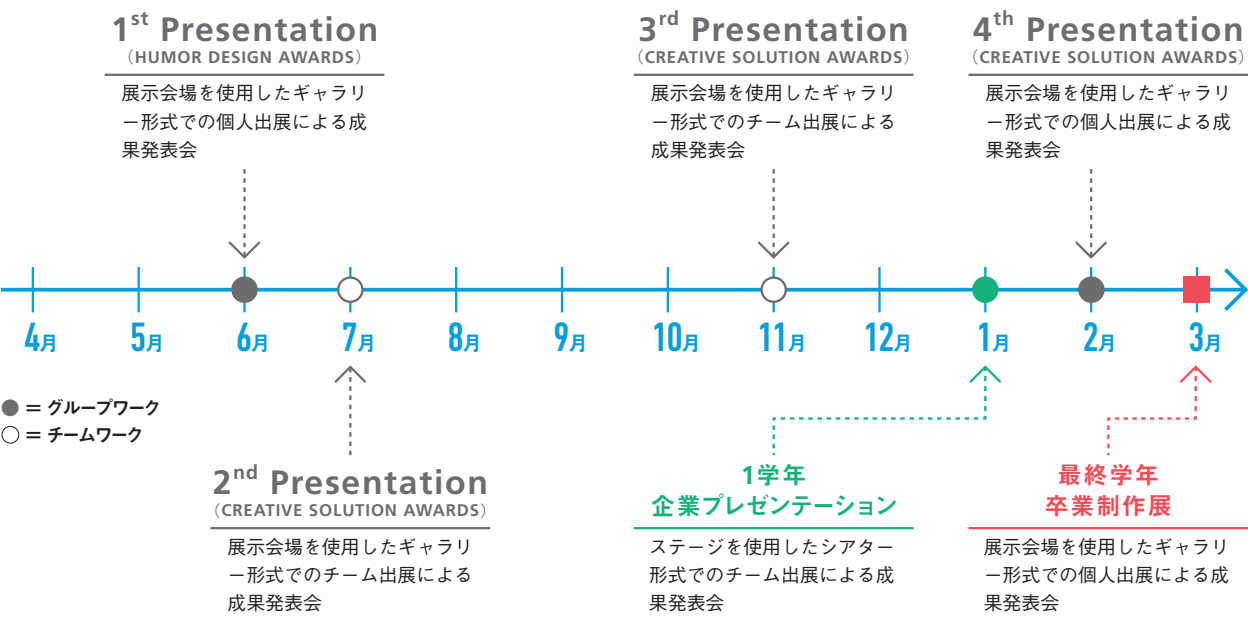
クリエイティブ系のアプリケーション・ソフトウェアとして最も一般的なもので、画像や映像編集、イラストレーション制作などが出来る他、学内でもアドビ認定アソシエイトで資格を取得することも出来ます。

Microsoft Office®

ビジネス系のアプリケーション・ソフトウェアとして最も一般的なもので、マーケティング資料や企画書、プレゼンテーションツールの作成が出来ます。認定試験も多く、使い方について様々な書籍があります。

OCHABIの1年間

産官学連携授業の成果発表会など、
実際にビジネスパートナーとコミュニケーションを取る機会は年に4回以上あり、
ギャラリー形式やステージ形式など多様なプレゼンテーションの経験が出来ます。



OCHABIの1週間

ビジネスシーンで自分の考えを相手に伝えるための「ロジカルデッサン™」と、
産官学連携授業で商品企画開発を実地で行う「デザインアート思考™」の授業は、
入学から卒業まで毎週行われます。

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
10:00	キャリアデザイン (WEB)	ロジカルデッサン™	コミュニケーション	各技術分野	ブリコラージュ		
13:00	昼休憩						
14:00	キャリアデザイン (就職・起業支援)	ロジカルデッサン™	コミュニケーション	各技術分野	ブリコラージュ		
17:00	放課後 (20:00まで施設開放)						
20:00							

選択制授業で 学べる 各技術分野

自分の志向性に合わせて授業を選択し、
その技術を必要とする職種と
リテラシーを学ぶ

授業名 クリエイティブ・ディレクション

デザイナーだけでなく、マーケッターやプランナーなども含めた総合的視点を持ったクリエイティブ・チームを組織し、これをディレクション（方向を決める）する技術を学びます。



授業名 グラフィックデザイン

グラフィックを使用する目的に合わせてメディア（媒体）を選び、様々なビジュアル（イラストレーション、写真、タイポグラフィーなど）を組み合わせてメッセージを伝える技術を学びます。



授業名 プロダクトデザイン

プロダクト（商品）の持つ機能、その使い勝手、見た目の美しさ、そしてそれらはどのような素材で、どのような方法で創り上げられているのか、カタチをデザイン（設計）する技術を学びます。



授業名 WEBデザイン

ITの知識やリテラシーを学び、身近なWEBサービスの設計や構造を分析した上で、実際にWEBサービスやプロモーションを考え、自らWEBサービスを企画、設計できる技術を学びます。

授業名 イラストレーション

イラストレーションを使った仕事の探し方、受け方、クライアント（依頼主）との交渉の仕方、仕上げ方、納品の仕方、その後、考えられるプロモーションやその技術を総合的に学びます。



授業名 イメージ（映像）

プリプロダクション（シナリオ、絵コンテ）、プロダクション（撮影、作画）、ポストプロダクション（映像、音楽編集）など、映像制作の過程で必要となる技術を総合的に学びます。

授業名 アート

世界のアート・マーケット（市場）の中で自分をどう位置付け、どう売り出し、活躍したいのかを考え、個人、またはチームによる作品制作を通じて、新しいクリエイティブの技術を学びます。

授業名 ストーリーメイキング

カスタマー・ジャーニー・マップなどの商品企画の背景にある物語を洞察して設定したり、まんがやアニメーションなどに使用するオリジナルの物語を創造する技術を学びます。



授業名 アドバタイジング

ターゲット（消費者など）を振り向かせるために、企業にはどのようなアドバタイジング（広告）が必要で、どのようなコミュニケーションをするべきか、その考え方と技術を学びます。

授業名 コマーシャルフォト

広告写真（コマーシャルフォト）に関するライティング等の撮影技術や知識を学ぶことで、その仕組みや理屈を理解し、応用として他のデザイン技術へ役立てる方法を学びます。



授業名 エディトリアルデザイン

書籍や雑誌をデザインするための基礎知識を獲得した上で、リーフレットなどの実制作を通じて、その目的に適った情報の編集方法を模索し、これを表現する技術を学びます。

授業名 ステーションナリーデザイン

ステーションナリー（文具）の中でも特に「コミュニケーション・ツール」にあたる商品（手紙、封筒、グリーティングカードなど）にスポットを当て、これを制作する技術を学びます。



授業名 アニメーション

アニメーションの手法を用いた表現が、どのようにして仕事に繋がっていくのか、MV（ミュージックビデオ）の制作工程を例に、スケジュール管理の技術も含めて学びます。

授業名 立体造形

木工技術の演習を通じて、立体を成立させる上で基本となる図面の理解や模型の試作、制作工程の計画と管理する技術を学び、外注から製作までをシュミレーションしていきます。



授業名 デジタルファブリケーション

3Dプリンタなどの機材を使用して、自分で作成したデータをどのようなファブリケーション（素材）で立体化させればよいのか、データの作成から機材の使用方法までを学びます。

授業名 CAD

アドビシステムズのアプリケーションソフトウェアや「RhinoCeros®」などを使用して、CAD（Computer-Aided Design）というPCを利用した作図展開や3Dモデリングの制作技術を学びます。



授業名 その他、アプリケーションソフトウェアの基本操作

アドビシステムズのPhotoshopやIllustratorなどの基本的なクリエイティブ系ソフトウェアをはじめ、InDesignやPremiereなどの編集系ソフトウェアなどの基本操作を学びます。

※掲載されているのは全授業の一部を抜粋したものです。

生物学者が はじめた 美術学校

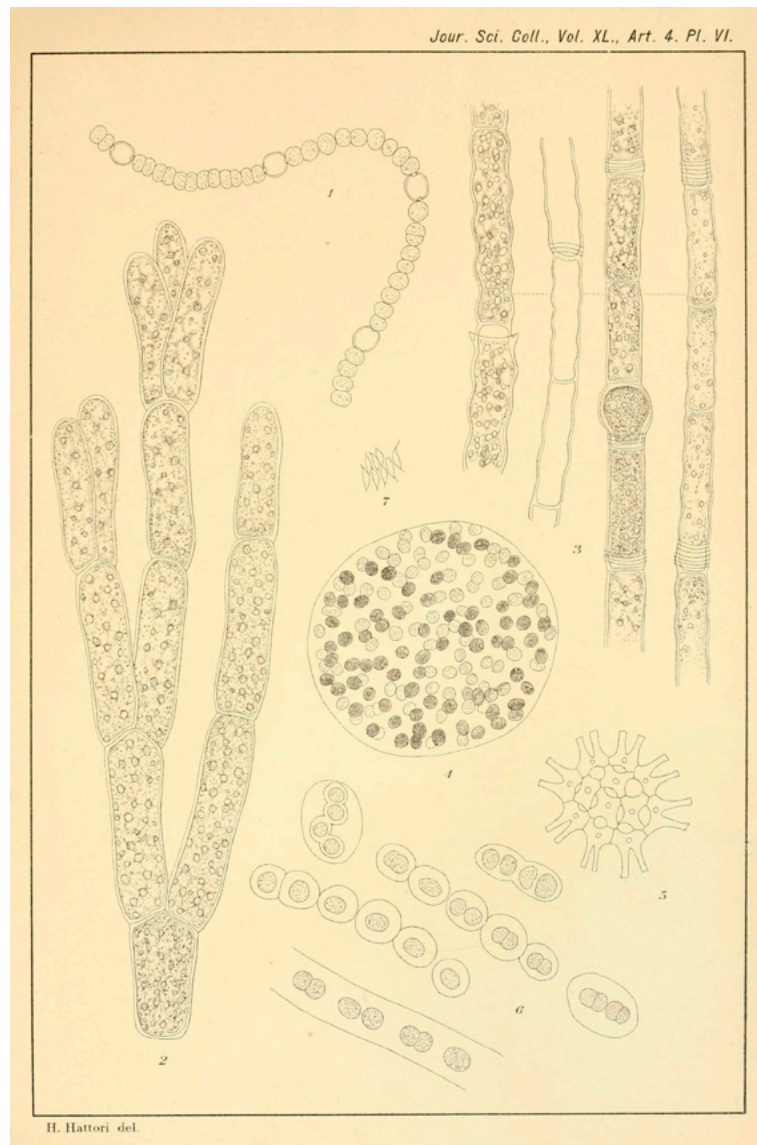
OCHABIが創立された頃の日本は、戦争の混乱から復興へと転換し、モノの豊かさを学ぶことに夢中でした。その流れの中で創立者である服部廣太郎は「文化」の大切さを思っていました。永きにわたり科学研究に従事した廣太郎が、復興に「科学で貢献する」ことは十分に可能であったのですが、そうではなく「文化で貢献する」ことの重要性を提起したのです。

廣太郎は「観察」が「科学」と共に「芸術」を生み出し、分け隔てることが出来ないことを、自身の体験から自覚していました。だからこそ、これからの日本には、科学が重要であることは当然として、「科学と技術」が互いに発展していく「文化」の構築が最も重要であるとの思いがあったからです。

そして「文化」には、科学だけではなく芸術の発展が必要である、これは生物学者ならではの答えでした。

「文化で貢献する」美術学校、この答えは、ただひとりの思いに留まりませんでした。科学者、芸術家、文化人、財界人など多くの賛同者が集まったのです。廣太郎は、私邸を提供し、理念への共感が広がり、学校の創立に繋がったのです。共感がなければ美術学校をゼロからはじめることは不可能でした。そして、廣太郎の提起は、社会の要請とも合致し、永きにわたってOCHABIに多くの人材を集めることになったのです。

「世界に文化で貢献する」を 建学の精神として 1955年にOCHABIが誕生しました。



1917年（大正6）廣太郎の水道生物に関する論文に掲載された図版



創立者 服部廣太郎博士の言葉

「事実に即して」

（科学朝日 1948年（昭和23）生物学御研究室の天皇）

私は初めからこう信じていた。自然科学というものの道筋は、事実に即してそれから理論に入るのが本道である。そのためにはどうしても現物に接触しなくてはならん。現物に接触するには、われわれの方の部門でいえば動植物を採取しなければならん。そして自分で観察しなければならん。

帝国大学理学学部植物学科に入学した当初から小笠原などでの植物採取を経験した廣太郎は、「事実の観察」、実際に目の前のものを「よく観る」ことを重要視していました。

「造化の妙機」

（家庭必読通俗科学 婦人叢書；第1編 1908年（明治41.6）P.88）

多数の人が常に無心で見て、何の興味も感じない一片の木の葉、其木の葉の一生は如何なるものなのかを研究すれば、ここにも造化の妙機が窺われるのである。

廣太郎は、何気ないようなものであっても、じっくりと観察してみれば、世界そのものの成り立ちに触れ、驚くことがあると、科学的な視点の重要性を説いています。

「無限の意味」

（家庭必読通俗科学 婦人叢書；第1編 1908年（明41）P.96）

“風の色のちぐさにみえつるは 秋の木の葉の散ればなりけり”（古今集）凡ての葉の一生は斯くの如きもので、委細に玩味すれば、一片の木の葉にも、無限の意味があるやうに思はれる。

これは廣太郎が一般向けの科学雑誌で「秋の木の葉」と題し、植物学を分かりやすく解いた文の末尾を抜粋したもので、「委細に玩味」とは、細やかに観察して成り立ちを深く味わうという意味です。「ちぐさ」＝千の色の引句と「無限の意味」を合わせて読めば、OCHABIのロゴデザインのコンセプト「十人十色」と「多様性の持つ無限の可能性」に繋がる観点を求めることが出来ます。



1908年（明治41）に発表した論文より
廣太郎が撮った100年以上前の小笠原



那須産変形菌類図説より（画 佐藤醇吉）。昭和天皇の研究をまとめ、廣太郎が自費出版したもの



◀創立者 服部廣太郎博士については
本校WEBサイトよりご覧ください。

2019 OCHABI SchoolGuide01

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 服部元 中野めぐみ
空地敏晴 有馬 浩
2018年6月 発行
無断転載・コピーを禁止します。