

02 授業と仕事



ゼロからはじめてプロになる®

ZERO

→ PRO

2020



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

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



CONTENTS

- 04 デザインアート思考®
- 05 卒業生インタビュー〈01〉
- 06 産官学連携授業とその出題
- 07 卒業生インタビュー〈02〉
- 08 マーケティング
- 09 卒業生インタビュー〈03〉
- 10 アクティブラーニング
- 11 卒業生インタビュー〈04〉
- 12 プランニング
- 13 卒業生インタビュー〈05〉
- 14 ビジュアルコミュニケーション
- 15 卒業生インタビュー〈06〉
- 16 プレゼンテーション
- 17 卒業生インタビュー〈07〉
- 18 成績評価の方法
- 19 企業や大学でも評価される授業
- 20 在校生インタビュー
- 21 OCHABIの交通と立地
- 22 OCHABIのDNA
- 23 ロゴデザインの意味

御茶の水美術専門学校



設置科

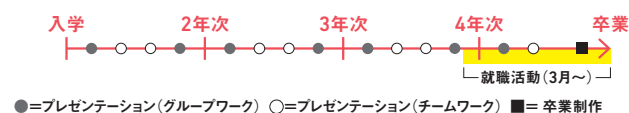
デザイン・アート科 3年制

入学後、初めの2年間でビジネススキルを獲得し、最終学年で就職や起業、フリーランス活動を始めます。



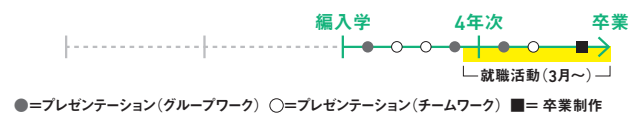
高度デザイン・アート科 4年制

自分の進路に合ったクリエイティブスキルを4年間で獲得し、大学院進学も含め、進路の幅を増やします。



高度デザイン・アート科編入学 2年

クリエイティビティーが必要とされる仕事に就くためのビジネススキルを3年次から2年間で獲得します。



デザインアートコース (夜間／社会人・学生対象)

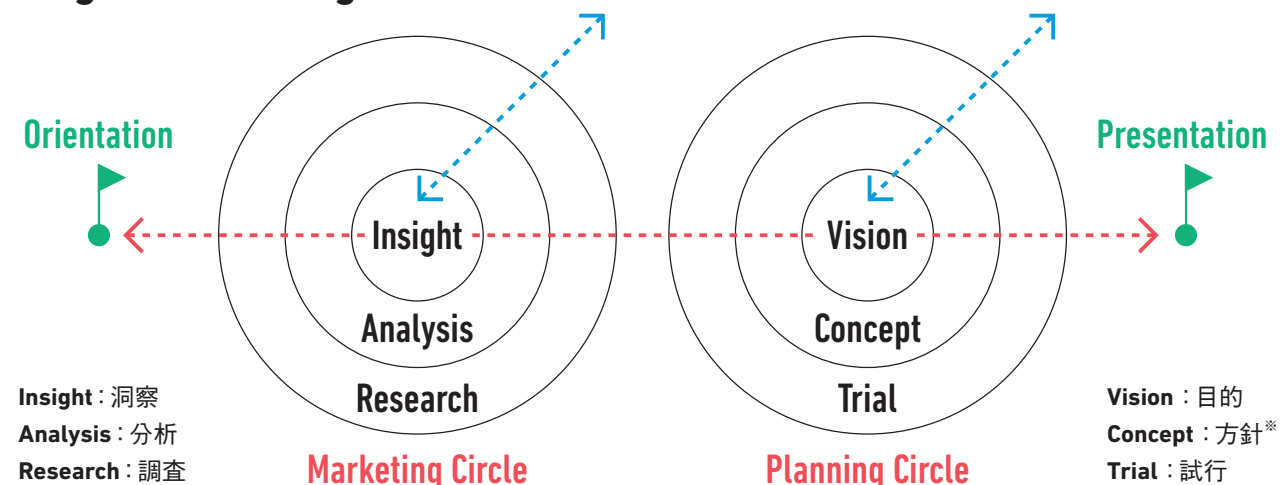
リカレント教育として、キャリアアップのために必要なクリエイティブスキルを短期7週間で学習します。

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

ゼロからはじめてプロになる®

クリエイティブを企業や起業活動、フリーランスの仕事に活かす
「実学」中心の授業編成「ゼロワーク®・プログラム」

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。

ゼロワーク®・プログラムでは、何が問題で何が解決方法なのかわからない「ゼロ地点」から価値のある商品やサービスをデザインすること、つまりクリエイティブ（創造活動）の方法を学びます。他にもゼロワーク®の「ゼロ」にはいろいろな意味があります。

経験豊富なデザイナーやアーティストが、初心に戻って物事を観る「ゼロ視点」。

初心者が、その長所である自由な発想を制限することなくアイデアを積み上げる「ゼロ発想」。

ゼロワーク®・プログラムでは、クリエイティブをロジカル（論理的）に学び、そのプロセス（経緯）を繰り返し実地で体験することで頭だけではなく身体で覚えていきます。なぜなら実際の仕事では、教師に質問をしたり、参考書を

開いて調べたりする場面はないからです。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）は、文部科学大臣より全学科が「職業実践専門課程」の認定を受けています。全ての授業が社会に在る問題の発見、および解決を最終的な目的としてカリキュラム・マネジメント（授業編成）されており、3年から4年という短い期間の中で、効果的にクリエイティブ（創造性教育）を学べます。OCHABIではクリエイティブを論理的に思考し、実践する能力を育成することで、全ての職業に有効なクリエイティビティー（創造性）を獲得していきます。OCHABIで学べるクリエイティビティーの必要性は卒業生の進路実現を通じて証明されています。



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



デザインアート思考®

デザイナーやアーティストの仕事にこそ必要なロジカルシンキング(論理的思考)



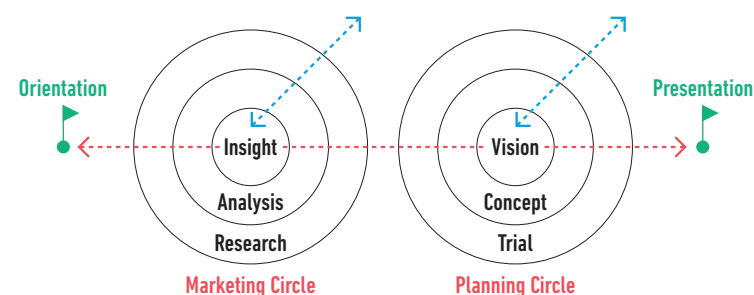
デザインアート思考®では、みなさんの創造的な感覚（クリエイティビティー）を論理的（ロジカル）に組み立て、仕事仲間と情報を正確に共有するための方法を実地で学びます。例えば「かっこよく」とか「もっとかわいく」とか、私たちは普段から何かと感覚的に物事を伝えがちです。仕事をする場合、例えフリーランスであったとしてもひとりで出来る仕事はありませんので、「どうかっこよく」すればいいのかを関係者に具体的に伝えなければ、仕事のパフォーマンス（業績）を上げることは出来ません。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）には産官学連携（産

業界や官公庁と連携して進める授業）の事例や企業研修（企業の社員を指導する授業）の知識と経験が豊富にあります。私たちがこうしたビジネスパートナーから学んだことは、実社会でいかにコミュニケーション能力の高さが必要とされているかです。

デザインアート思考®は、みなさんのコミュニケーション能力を実際に仕事ができるレベルにまで向上させます。ここでは、自分自身で問題を発見すること、問題の本質を見極めること、よりよい解決の方策を繰り返し検証すること、方策がなければ自ら創造することを習得していきます。

Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

OCHABIの授業は、企業や行政機関などによる問題提起（**Orientation**）から始まります。その後、課題設定のための実地調査（**Research**）、情報分析（**Analysis**）、気付きの洞察（**Insight**）といったマーケティングを行い、課題解決のための目的の揭示（**Vision**）、開発方針の設定（**Concept**）、新規提案の有効性を検証する試行錯誤（**Trial**）といったプランニングを経て、学生による新規商品企画の提案（**Presentation**）へと進みます。

卒業生インタビュー (デザイン・アート科3年制)

〈01〉

菊地 美樹

株式会社さくらソフト
デザイナー
2018年卒業



高校時代の私

いろいろなアルバイトに挑戦していた高校時代、新しい世界を知るのは楽しいと思った。

高校時代の私は、帰宅部でアルバイトばかりしていました。もともと中学時代はテニス部だったのですが、活動も人間関係もガチガチで高校に入ったら自分の好きなことに時間を使おうと決めていたんです。自宅の最寄りが無人駅で帰り道の街灯もないような田舎に住んでいる私にとって、学外のアルバイトは憧れでした。アルバイトは、コンビニやスーパー、工場でも働きましたが、それはそれで楽しかったです。美術に関しては、父が美術系の出身だったのもあり、幼少期から絵を描いたり物を創ったり、休日は父の車に画材を積んで田舎の自然をスケッチしたりしていました。高校は至って平和でしたが、高3になり周りが進路を決めていくのに焦り、自分もふわっとながら美術の進路を探すようになりました。ただ、例えばゲームの学校だと専門分化され過ぎていて違出し、美術大学はざっくりしていて興味が湧かず、12月まで悩んでいた時に学科がデザイン・アート科ひとつでふわっとした私でも受け入れてくれる OCHABI を見つけ、進学することに決めました。



OCHABIで学んだこと

チームワークで、メンバーの意見に自分のやりたいことを加えるバランスの取り方を学んだ。

私はド田舎の出身だったので、まず、御茶ノ水駅周辺に同年代の学生がたくさんいることにびっくりしました。最寄り駅はおじいさんおばあさんしかいないので。OCHABIで印象に残っているのは、株式会社マルエツでの消費行動調査で、店舗内で品揃えや導線を観察したことは楽しい思い出です。この調査を通じてアルバイトでは気に掛けなかった商品や店舗空間、消費者の導線がデザインされていることを初めて知りました。こうした産学連携授業では、高校までの大人による作品評価とは違って、実際に使えるのかどうかという現実的な意見を大人に指摘されるので、学ぶことが多かったです。また、ミズノ株式会社のプロジェクトで私はリーダーを務めたのですが、チームメンバーの自我が強く、それぞれが意見を譲らずとにかく衝突したのを覚えています。私はチームをまとめる必要性から、メンバーのアイデアを採用しながら、自分のアイデアも加える工夫を学びました。OCHABIの授業を通じて、バランスを取りながら仕事を進めていく姿勢を身につけました。



現在の私

挑戦ができる会社で働きたい。OCHABIでの学びが自分のキャリアデザインの基準になった。

現在は、モバイルゲームやシステムソフトウェアを開発しているさくらソフトという会社でデザイナーをしています。この会社はエンジニアの採用が多く、デザイナーが少数であるため、特定のデザインを担当するというより、WEBデザインや新規ゲームの企画、他社に出向しての引継ぎなど、デザインが必要な業務の全てに関わっています。実は就職活動で大手企業の内定が決まってインターンもしていたのですが、大手だと専門分化した職人的な仕事が多くデザインの幅も少ないので、挑戦するのが好きな私は働き甲斐を見つけられないと考えていたんです。その点、今の仕事は例え制約がガチガチでも、まだ私が意思決定に関われる余地があるので、学生時代に身につけたバランス感覚を活かして、自分のアイデアをデザインに加えながら進めています。また、ミーティングをする時に自分の意見をきちんと言えたり、企画書の構成が自然と思いつくのも学生時代で身につけたものです。OCHABIでの学びは、就職してから私のキャリア形成に役立っています。

学生時代から社会経験ができて、自分の理想の働き方がわかった。





産官学連携授業とその出題

社会を想定した課題ではなく、実際に社会に存在する課題に挑戦する

「産官学」とは「産」は産業、つまり企業を指し「官」は官公庁、つまり行政機関を指し「学」は学校、つまり教育機関を指します。産官学連携授業は、学生が学外の営利、非営利組織を代表する社会人たちと実際にコミュニケーションを取りながらその課題発見や課題解決に取り組む授業です。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）の産官学連携授業は、必修授業であり、選択授業やワークショップ、コラボレーション企画ではありません。春夏秋冬合わせて年4回の成果発表会が行われ、ここではクライアント（依頼主）と呼ばれる企業や行政機関の関係者と学生との意見交換がライブで行われます。

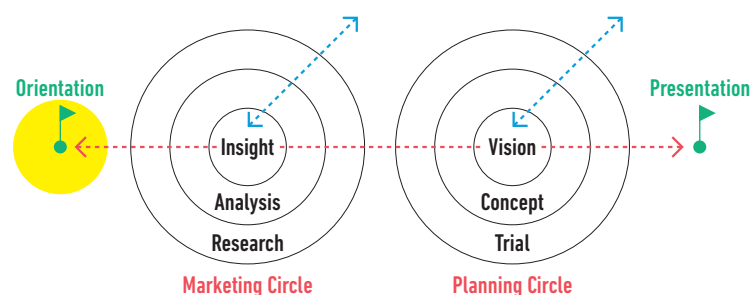
この授業を通じて、連携する企業や行政機関の考え方を深く知る業界研究や、連携先の社会人と交換するビジネスメールの書き方、更には事務所でヒアリングを行う際に必要となるビジネスマナーとコミュニケーション能力や自分の考えを的確に相手に伝えるプレゼンテーション能力など、就職活動や起業活動、あるいはフリーランスで役立つ多くの能力を実践で身につけていきます。



2018年度産官学連携授業、出題一覧 (五十音順)

- 株式会社サクラクレパス**
 消しゴムの新しい「カタチ」、使い方の提案とは
- 株式会社ジェイアール東日本企画**
 交通広告、特に車内広告の注目率を向上させる企画を考案せよ
- 株式会社J-WAVE**
 同世代の若者が日常的にJ-WAVEを聴くようになるには、どのような具体的方策、及びそこから派生する広告メディアとしての活用プランが考えられるか
- 株式会社資生堂**
 高校を卒業した後も、シーブリーズを使い続けてもらうためのマーケティング戦略を立案せよ
- 株式会社JobRainbow**
 LGBTフレンドリーな日本企業を増やすには、どのようなPRが考えられるか
- 大正製薬株式会社**
 リボビタミンDの熱狂的ファンを創る地域限定プロモーションを考案せよ
- 千代田区役所**
 地域福祉交通「風ぐるま」をより知ってもらい、より活用してもらうには
- 株式会社TENGA**
 若者のコンドーム装着率を上げる、「TENGAコンドーム」を活用したPR施策とは
- 公益財団法人日本科学協会**
 若者が科学に興味をもってもらうにはどうしたらよいのか
- 公益社団法人日本ユネスコ協会連盟**
 10代～30代の若年層がユネスコを知り、楽しみながら協力したくなる方法とは
- 株式会社マルエツ**
 マルエツの新店舗がよりUSPを際立たせるには、どのような提案が考えられるか
- 丸善雄松堂株式会社・森ビル都市企画株式会社**
 東京近郊の都市である福生市の地域資源等を再発見し、市内外へPR・情報発信する具体的な手法を考案せよ

Design Art Thinking



▶ **デザインアート思考®**
 OCHABIの授業は、企業や行政機関などのクライアント（依頼主）からの相談が短文にまとめられて出題（**Orientation**）されるところから始まります。これを題材にマーケティングやブランニングを経て、新規提案をロジカル（論理的）に組み立てていきます。



卒業生インタビュー
(デザイン・アート科3年制)

〈02〉

金田 香澄

ヤフー株式会社
デザイナー
2018年卒業



高校時代の私

勉強ばかりしていた高校時代、学年1位になっても勉強を仕事に結びつけられなかった。

高校時代の私は、とても真面目な優等生でした。部活動もせず勉強しかしていなかったのですが、成績も学年で1位でした。勉強以外にしていたことは、レンタルショップのアルバイトぐらいでしたが、人前だとすぐに緊張で話せなくなってしまうので接客業は向いていないと思っていました。高3で進路を考える時は、勉強がどう仕事に繋がるかはわからなくて悩みましたが、ただ漠然と幼少期から絵を描くのが好きなのを思い出して、絵は得意な方だし、面白そうだという冒険心で美術系に決めました。母親は特に反対しませんでした。先生にはせめて美術系の大学を選択するよう勧められました。しかし、大学は専門学校と比べて学費が高く、予備校へ通う費用も考えると、経済的に難しいのでやめました。ただ、専門学校も専門学校で、コースが細分化していて学べる幅が狭く限界を感じていたのですが、OCHABIの体験授業に参加した時に、学科がひとつで、技術偏重でもなく、ビジネスの過程も学べることを知り、将来への可能性を感じてOCHABIに決めました。



OCHABIで
学んだこと

クリエイティブの正解は、クライアントではなくターゲットが持っていることを知った。

OCHABIの産官学連携授業は、もともと私が得点式の学習法に疑問をもっていたこともあって新鮮でしたが、その分、大きく悩みました。そもそもブランニング自体が初めてで、高校までは勉強して答えを暗記すればよかったのに、OCHABIでは基準となるような正解が設定されておらず、チームメイトと答えを議論しても意見がまとまらずに、みんながみるみる憔悴していったのを覚えています。その最中、先生に「知らないのは当たり前なんだから、恥ずかしく思わずまずは調べなさい」と言われ、実はマーケティングを怠ったせいでヒントにさえも辿り着けないことを知った時は、アイディアだけではなく、考える過程がいかに大切かを学びました。その後、資生堂株式会社のプロジェクトに取り組んだ時は、実はクライアントも答えを持ってなくて、ターゲットこそが答えを持ってることに気付いたのですが、実はその答え自体も複数あることがわかり、OCHABIでは、顧客のニーズは、自分が欲しい！と思うウォンツを基準に選択しなければならないことを学びました。



現在の私

会社の研修もOCHABIの授業と同じだった。あらゆる場面でOCHABIの学びが活かしている。

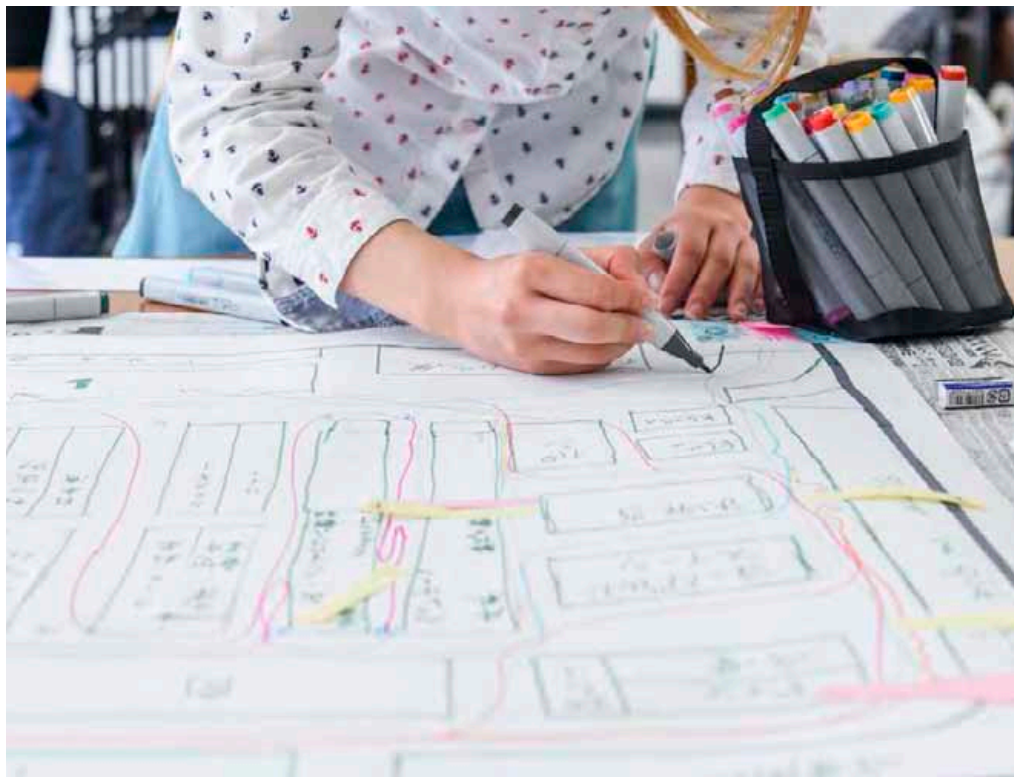
現在は、ヤフー株式会社というインターネット上の広告やイーコマース事業を扱う会社でデザイナーをしています。最近には主に「けんさくとえんじん」というキャラクターのコンテンツ制作をしています。入社してから受けた新卒研修では、グループごとに企画提案をしたのですが、OCHABIで学んだデザインアート思考®などの企画の考え方やブレインストーミングなどのテクニックがよく活きていると感じました。また、ビジュアルがあるとコミュニケーションがはかどることもOCHABIで学んだので、研修でも実際の仕事でも、何かを伝えたい時はマーケティングを意識して競合と比較しながら参考画像を探したり、落書きやラフ程度でもいいので絵を描いてビジュアルにすることを心掛け、自分が考えた過程もできるだけ伝えるようにしています。仕事はダイレクトにユーザーに届くので、必ず反応があって、そこに学生時代とは違うやりがいを感じています。将来は表面的なデザインだけでなく、もっと企画やアイディアの根本から関われるデザイナーになりたいです。

クリエイティブの正解は、自分自身で選択すべきことだと学んだ。



マーケティング

企業もクリエイティブをしている。マーケティングで社会に溢れるアイデアを知ろう。



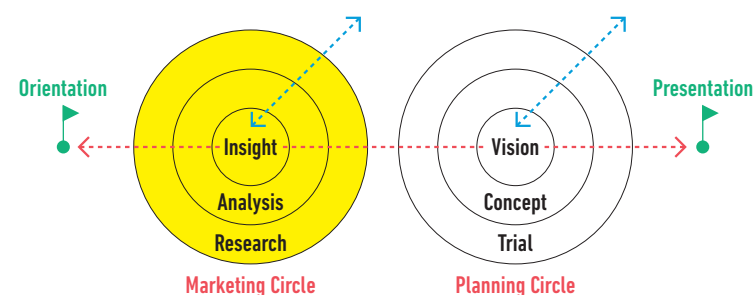
「マーケティング」というカタカナ語の日本語訳はいまだ定まっていませんが、Market(市場)という言葉に-ing(進行形)を付け加えることで「市場が動く」こと全般に関わる活動を指しています。御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、この活動を大きく3つの段階に分け、「市場調査」(Research)や「市場分析」(Analysis)、そして、その結果から導き出される「気付き」(Insight)をユーザーインサイトとして定義し、これら一連の市場活動を意味する言葉として使っています。

さて、そもそもクリエイティブ（創造）活動にマーケティングは必要なのでしょうか？ 仮にクリエイティブ（創造活動）を非公開の「趣味」に限定するのであれば直接的

には関係ありませんが、逆にクリエイティブを公開し「仕事」にしようとした場合、自分で考え、創り出した商品、あるいはサービスは結果的に市場で販売されるわけですから自ずと必要になってきます。いつ、どこで、だれに、なにを、どのように届けるのか。例えば、産官学連携授業で関わるそれぞれのビジネスパートナーのマーケティングに対する取り組みを知るだけでも、そこには将来の自分に活きる大きなヒントが豊富に存在しているのがわかります。

OCHABIでは「職業教育」を行う美術専門学校として、マーケティングを通じて品を作る「作品」に留まらず、品を商う「商品」の作り方を学びます。

Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

マーケティングサークルでは、企業や行政機関などの出題に対して、適切な課題設定を行うために、実態調査 (Research) と情報分析 (Analysis) を繰り返し、その経緯で導き出される「気付き」 (Insight) をマーケティングの結果としてまとめいきます。



卒業生インタビュー
(デザイン・アート科3年制)

〈03〉

毛束 桃子

株式会社エー・シー・シー
デザイナー
2018年卒業



高校時代の私

美術の仕事に目覚めた高校時代、学費も距離も無理がない範囲で仕事に繋がる学校を選んだ。

私は小5からフルートを吹き始め、演奏への憧れから、吹奏楽部の活動が盛んな高校に進学しました。高校時代は演奏ばかりで、授業時間以外は朝から晩まで部活動に励んでいました。結果として、マーチングの全国大会で金賞を獲得できたのですが、いざ高3で進路を考える時にあれだけ時間を掛けた音楽と仕事をどうしても結び付けることができず、行き詰ってしまいました。美術を意識し始めたのは、吹奏楽部の演奏会のパンフレットで担当したページが好評だったからで、これをきっかけに美術を仕事にしようと思うようになりました。当初は美術大学も考えていましたが、校舎がどれも東京郊外で千葉県からは遠方にあり、学費も高かったので、都心部にある美術専門学校を選びました。いくつかの専門学校を見学してOCHABIを選んだのは、仕事に繋がるクリエイティブの考え方をゼロから教えてもらえることと、産官学連携授業を見学した際に、社会人にプレゼンテーションをする学生を見て、その学生が働く姿や自分の将来をイメージ出来たのが決め手になりました。



OCHABIで
学んだこと

クライアントも悩んでいる。チームに多様性がなければ解決のアイデアも出ない現実を知った。

OCHABIの産学連携授業が特別なのは、プレゼンテーションを公開していること、企画に先生や企業が設定する合格ラインがなく、採用可否かの真剣勝負で進むところだと思います。この授業では企業の悩みを「出題」として学生が受け取り、この解決策をクライアントや先生、チームのメンバーと意見交換しながら考えるのですが、私がここで気付いたのは、実はクライアントと呼ばれる社会人たちも私たちと同じように悩んでいて、自分の会社の事情を知っているからこそ悩みから抜け出せないことでした。その点、学生は自由に発想できるのですが、社会人と話をするには、相手が共感できるプレゼンテーションを組み立てなければならず、デザインアート思考®で自分やチームの考えを整理できるようになったのは大きな学びのひとつです。また、卒業までに様々な業種のクライアントと関わっていく中で、マーケティング部や企画部、デザイン部などが単独で行動するのではなく、連携しなければならない時代になっている現実も、実感をもって学べてよかったです。



現在の私

ウォンツとニーズ、マーケティングがわかるデザイナーの優位性を社会に出て初めて実感する。

現在は、WEBや広告の企画や制作、イベント実施や広告業務をしている株式会社エー・シー・シーという会社でデザイナーとして勤務しています。今は主に広告のチェックやWEBサイトの更新などを行っていますが、広告主の「ウォンツ」と掲載メディア側の「ニーズ」の両方を満たせるデザインになるよう心掛けています。ここでは、マーケティングで学んだ競合分析が役に立っています。また、広告業界は情報更新が早いので、短期間でコンテンツの内容をきちんと理解しなければならず、デザインアート思考®で学んだ論理的思考を振り返って、誰がターゲットでどの様な意図でこの企画ができたのかを検証しながら制作を進めています。この仕事を通じて、自分のデザインが新聞やWEBサイトで公開される経験をしてとてもやり甲斐を感じています。将来は、広告主に留まらず、常にクリエイティブの先にいるユーザーを意識できるデザイナーになりたいです。OCHABIは、デザイナーにデザイン以外の視点も必要だということを実感させてくれる学校だと思います。

クライアントとの交流の中で、将来必要な専門性の実際を知った。





アクティブラーニング

個性を多様性の中で確立する過程で最適な目標設定が成され、チームワークを活性化させる

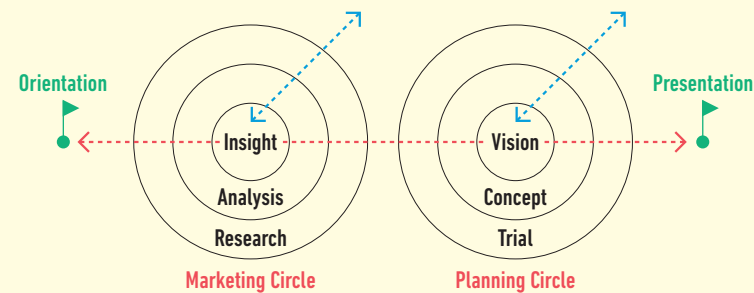
「高価な商品」より「良質な体験」が価値を持って共有され評価される現代、クリエイティブ（創造活動）の仕事の在り方も「同じ志向性」を持つ者同士ではなく「多様な価値観」を持つ者同士が、共通の目的のもとに意見交換を行い協創する時代へと変化をしています。このような価値観の変化の中にあっては、もはや、講義形式の一方的な「座学」は、例え著名人が講師として登壇したとしても教育効果が低く、学生、それも多様な志向性を持つ学生同士、そして教師、社会人が自分たちで実感していることを意見交換しながら互いに協力して授業を進めていく「実学」が有効であることは言うまでもありません。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、クリエイティブ（創造）を行うにあたって、学生同士でのコミュニケーション、学生と教師でのコミュニケーション、学生と社会人とのコミュニケーションを重視し、年間で最低4回の学生による商品企画の展示発表会を開催しています。

こうして繰り返されるコミュニケーションの中で、学生は社会との接し方を学び、主体的にコミュニケーションを促進させなければ良質な仕事に繋がらない現実や、コミュニケーションの活性化が良質なクリエイティブを完成させていくのを実地で体験していきます。



Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

自分の個性を客観視しながら、他人の個性を「多様性」として受け入れることができれば、議論は自然と活性化（Active）されます。デザインアート思考®では、多様性を活かして新しいアイデアを生み出していきます。



卒業生インタビュー

（デザイン・アート科3年制）

〈04〉

坂本 みなみ

国際自動車株式会社
乗務社員
2018年卒業

高校時代の私

自分の好みを上手く話せなかった高校時代、周囲の意見に合わせてその場凌ぎで過ごしていた。

私は小学校で両親に伴われて茶道と書道の教室に通って以来、そのまま文化系として育ち、中学校では美術部に入りました。高校でも美術は続けていて、自分の絵をインターネット上で発表して評価されたのが、その後の価値観を変えるほどうれしかったのを覚えています。高校時代は、もともとの内気な性格からなかなか友達を作れず、周囲に言われるがまま、流されるがままにその場凌ぎで過ごしていました。高3の進路選択では、美術部だったこともあり、美術系の大学と専門学校とで迷っていました。実技と学科を勉強して大学に行くか、初心者でも通える専門学校に行くか決断を迫られたのですが、予備校に通ったりと、準備が多い大学は辞め、専門学校を選びました。その後、いくつかの専門学校を見学したのですが、両親の勧めもありプレゼンテーションを売りにしているOCHABIが最も将来の役に立ちそうだということ、OCHABIに入学を決めました。

OCHABIで学んだこと

世間知らずだった私、周囲に圧倒されながらも自分が好きなものを好きと言えるようになった。

自分の周りの世界とインターネット上の知識が全てだった私は、OCHABIに入学してまず先生方の知識量に圧倒されましたが、やがて産学連携授業を通じて、実地から得る知識の大切さを実感するようになりました。高校までは気にしなかったメ切もチームワークだと守らなければならず、必死の想いで2年間を過ごし、気付けば物事の本質とか、デザインの意図だとかを考えるクセが付いていました。やがて最終学年になり、両親の期待と自分の希望を叶えるべく就職活動に挑んだのですが、面接で自己PRを繰り返す度に、デザインではない、自分が好きな物事とのギャップに気づき、自分の売り出し方がわからなくなり混乱しました。そのまま卒業間際まで内定は決まらず、キャリアデザインの先生に「実は車の運転が大好きで、車に関する接客業に興味があり、レンタカーのアルバイトもしている」と話したら、それならとタクシー業界を勧められ、初めは衝撃を受けましたが、自分が好きなものを好きだと言えることこそがOCHABIでの学びなんだと気付きました。

現在の私

ゼロからはじめてプロになる®。初心に戻って自分が本当にやりたい仕事を見つけることができた。

現在は、国際自動車株式会で乗務社員をしています。つまりはタクシードライバーです。卒業後、実は半年間、不動産会社で事務職を務めながら、CI関連のデザインなどをして気持ちを整理していたのですが、やはり車が好きだという気持ちが強く、改めて女性が働きやすいタクシー会社を調べてみたくて。その結果、新人教育に力を入れていて福利厚生もよく、営業所に女性専用の休憩エリアが常設されている今の会社を見つけることができました。その後、両親にもきちんと自分がやりたいことをプレゼンテーションできて、OCHABIで学んでよかったと改めて思いました。今は1日に30回程度、お客様を目的地までお送りしていますが、街の様子やお客様の話から実地でマーケティングをしているような感覚で楽しみながら働いています。デザイナーになる夢は変わりましたが、今は自分の決断に誇りを持っています。将来はバリキャリ風のお姉さんを目指しつつ、会社のジョブローテーション制度を利用して、営業企画部か総務部で、OCHABIで学んだプランニングを活かしたいと考えています。学生が望む進路を応援してくれるOCHABIの姿勢は素晴らしいと思います。

他人の個性を尊重しながら、自分の個性を主張することを学んだ。



プランニング

そのクリエイティブはなぜ必要なのか。プランニングで求められるのは存在意義

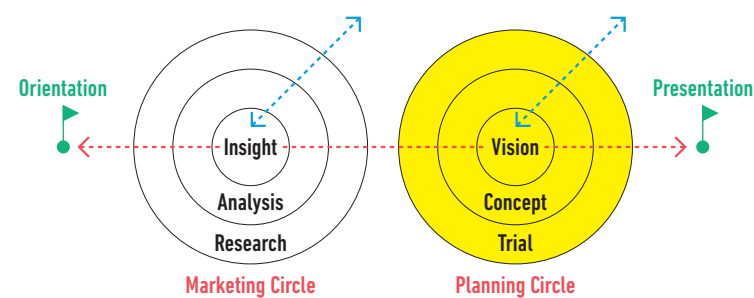


プランニングは、日本語で「企画立案」を意味し「企画」とは「画を企てる」と書きます。つまり、プランニングでは、自分が強く欲しいと思う、あるいは誰かに届けたいと強く願う商品やサービスを具体的なアイディアで発想し、これを何らかの形態に変え、実現していくための設計図を描きます。

プランニングでは自分のアイディアを多くの人々と共有し、協力を得なければなりません。そこでは「こんな感じ」といった感覚的な言葉はその解釈の過程で必ず混乱を招くため、なぜ、何のためにそのアイディアが発想されたのかをロジカル（論理的）に説明する必要があります。

そこで大切になるのが、目的（**Vision**）の設定です。これは人によって、夢や志、哲学と訳す人もいますが、商品企画には、必ずそれをクリエイティブ（創造）する意味や理由が必要になります。こういった「存在意義」があつてこそ、初めて他人もその商品やサービスを欲しいと思うようになるのです。そして目的の実現のためには、チームで開発の方針（**Concept**）を共有しながら、実際の生産を見据えて、商品やサービスを試行（**Trial**）し、想像通りの効果が見込めるかどうかを検証しなければなりません。こうしたリアルなクリエイティブ（創造活動）の過程も「実地」で学んでいきます。

Design Art Thinking



▶ **デザインアート思考®**
プランニングサークルでは、具体的な解決策を提案するために、なぜ企画を実現する必要があるのか（**Vision**）、どのような方針で関係者と連携するのか（**Concept**）、実際には何をクリエイティブするのか（**Trial**）を考え、企画書にまとめていきます。

卒業生インタビュー
(デザイン・アート科3年制)

〈05〉

猪股 知明

株式会社siwaza
代表取締役社長／デザイナー
2013年卒業



高校時代の私

ダンスパフォーマンスに明け暮れた高校時代、表現すること以外は自分の進路にも無関心だった。

高校時代の私は、バスケットボール部に所属していましたが、年功序列でスターティングメンバーになる道のりが遠く、その代わりにバスケットボールを使ったダンスパフォーマンスに熱中するようになりました。結局、部活動は1年と続かず、ダンスパフォーマンスを披露する場所を求めて高1でクラブ通いを始め、朝帰りが続いたことで両親に怒られてからは、高2でHipHopの影響を受けグラフィティアートをやるようになりました。今振り返ると全ては「モテたい」の一心で始めたことですが、高3で恋人が出来てからは、ふたりで遊ぶのに忙しく、すっかり腑抜けていたばかりか、勉強もしてこなかったで、自分の進路にさえ無関心だったのを覚えています。OCHABIを進路に選んだのは、当時、唯一真面目に出席していた日本史の先生に呼び出され、美術に興味があるようだからOCHABIに行きなさいと言われ、OCHABIへの入学を決めました。



OCHABIで学んだこと

繰り返されるプレゼンテーションの中で、チームワークの可能性や組織作りの重要性に気付いた。

OCHABIに入学した当時は高校からの惰性もあり、ちゃらんぼらんで真面目な学生と言えず、自分のアイデンティティー代わりにバスケットボールを持って授業を受けていました。産学連携授業で本田技研工業株式会社のプロジェクトに取り組んだ時は、クライアントが大手すぎてリアリティーがなく、プレゼンテーションをサボっていたらリーダーに怒られたのを覚えています。しかし、チームで組織作りを体験し、デザイナーとしての動き方とディレクターとしての動き方の両方を知ったのは卒業後の「起業」の学びになっています。今思えば授業の最後に必ずクライアントにプレゼンテーションをしなければならないという前提条件がよかったです。場数を踏んでプレゼンテーションに慣れることができました。チームワークに目覚めたのは、官学連携授業で千代田区立四番町図書館のデザインを手掛けた時で、ブレインストーミングではメンバーの個性を活かしたアイディア出しができて楽しかったです。OCHABIでの学びがなければ今の自分はなかったと思います。



現在の私

OCHABIの実践的なクリエイティブの学びが、今、起業家として自分のスタイルに息づいている。

現在は起業して、株式会社siwazaというグラフィックやプロダクト、空間デザインなどジャンルにこだわらずにトータルで顧客の望むデザインをする会社を立ち上げ、その代表、兼デザイナーをしています。起業はOCHABIの在学中に決めたのですが、ちょうどデザインも個人作業からチームワークに移行していった頃で、チームを率いてビックメゾンの仕事を手掛けるデザイナーをロールモデルに行動しました。ただ、実務経験がなかったので、まずはメーカーを目指してバスケットボールを片手に就職活動をしたのですが、結局、店頭什器の設計事務所に落ち着きました。ここでは5年間、営業や取引先とのミーティング、経理や納品など様々な経験を積みました。起業後は想像ほど仕事を得られませんでした、それでも「タルトレッドウゼン」という亀有にある洋菓子店の内外装やショップツールを総合的にデザインすることができました。まだまだ社員も1名で事務所の家賃を支払うのが精一杯ですが、起業して自己責任のもと、自分のことを自分で決められるのは何事にも代え難く、心から楽しんでます。このままOCHABIで感じた初心を忘れずがんばっていきたいです。

開放的な雰囲気の中で、全ての物事に学びがあることを知った。



ビジュアルコミュニケーション

視覚情報の活用が世界レベルでの共通認識を可能にし、その意思疎通を円滑にする

ビジュアルコミュニケーションでは、Picture(絵画)ではなく、Visual(視覚情報)を活用することで、コミュニケーションを効率的に活性化させていきます。

御茶の水美術専門学校(OCHABI)には、産官学連携授業や企業への出張授業の事例が豊富にあります。その中で、気付きは、言語や文字情報だけのコミュニケーションでは、意見交換のスピードは速くても、正確さに欠けるということでした。これは実際のミーティング(会議)でも言えることで、例えば「実直」という言葉ひとつを取っても、規則正しく働く会社員、頑固で腕の良い職人、ストイックなスポーツ選手など、人それぞれに想像するイメージが違います。これでは重要な意思決定を誤るばかりか「失言し

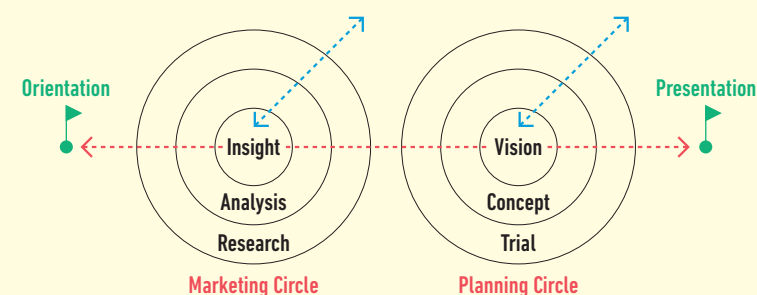
たくない」という心理からコミュニケーションを消極的にしてしまいます。

他方、OCHABIが文部科学省の委託事業において検証した結果、ミーティングの席で視覚情報を活用した場合、これが手描きであればあるほど自分の意思が伝わり、ディスカッション(議論)も建設的になり、同じイメージを共有することで、迅速で正確な意思決定が可能になることが実証されています。

このような実体験から、OCHABIでは時間を掛けて描き込んでいく「絵画」ではなく、コミュニケーションを活性化させるための「視覚情報」を素早く描く練習を行います。



Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

デザインアート思考®では、「多様性」を活かしたコミュニケーションを促進させるために、言葉や文字といった人それぞれで解釈の異なる文字情報だけではなく、絵や写真といった視覚情報(Visual)を使って、正確な情報共有を行っていきます。

卒業生インタビュー
(デザイン・アート科3年制)

〈06〉

牛崎 まどか

株式会社Suikosha
デザイナー
2018年卒業



高校時代の私

キャラクターグッズに憧れた高校時代、美術経験がなくてもプロは目指せると思っていた。

高校時代の私は、バトミントン部に所属し、とても元気でそこそ成績もよい学生でした。小中高と特に習い事をした訳でもないのにとにかく絵を描くことが好きで、お気に入りの少女漫画の中から好きなコマを選んでよく模写をしていたのを覚えています。思えば、幼い頃からキャラクターやアニメーションが好きで、スーパーマーケットに寄れば食玩コーナーに行き、デパートに行けばおもちゃ売り場に行くような子供でした。やがて高2の夏が来て、将来の職業を調べる際に、私はグラフィックデザイナーに興味を持ちましたが、美術を履修した経験がない私は、先生に無理だと言われました。それでも諦めず、高3の夏、バトミントン部を引退した後自分で進路を調べましたが、美術大学は予備校に通わなければならない、学費を比較しても同じ4年制なら専門学校の方がよいと思うようになりました。OCHABIは、3年制と4年制を選べて、美術初心者でもデッサンをゼロから学べるのと、開放的な校舎でキャラクター系の進路実績もあったので進学を決めました。



OCHABIで学んだこと

チームワークで知る他人の価値観、多様性がコミュニケーションを活性化することに気付いた。

OCHABIのロジカルデッサン™では、「情報」といった形のないものをどう形にするのかを学びました。論理的に段階を踏んでいくのが覚えやすかったです。産官学連携授業も高校の社会科見学みたいで役に立ちました。ただ、高校では仲良しでチームを組むのに、OCHABIは毎回メンバーが入れ替わるので、メンバーがそれぞれどんな価値観で動くのか、何が得意で、仕事をどれくらい任せられるのかをコミュニケーションを取りながら把握しなければならいので、これにはとても悩まされました。それでも、株式会社資生堂のプロジェクトで大学生と競合した時は、大学生が1年かけて企画立案をするのに対し、私たちは3カ月でプレゼンテーションを行ったのでクライアントに驚かれたばかりか、企画の完成度もきちんと評価され、自分の仕事の速さと成長を実感できました。この授業では、自分とは違う考え方を受け入れ、多様性を知るのを面白いと思えるようになりました。またこの経験から、知らない場所に行ったり、知らない人の前に立っても物怖じしなくなりました。



現在の私

プロジェクトの進め方や無理のないスケジュールの組み方、OCHABIでの経験が活かしている。

現在は、雑貨やファッショングッズを中心に、自社ブランドの他、有名キャラクターのOEM商品も手掛ける株式会社Suikoshaという会社でデザイナーをしています。入社1年目の私は、先輩のアシスタントとして、世界中で大人気のキャラクターのOEMグッズのデザイン案を描いたり、先輩がデザインした商品がイメージの通りきちんと製作されるように、工場への指示書を作成したりしています。OCHABIではクライアントへの論理的なプレゼンテーションやコミュニケーションの取り方、チームワークで必要なスケジュール管理のやり方を学びましたが、今、全てが生きています。高校時代、美術経験がない人間はデザイナーになれないと言われていましたが、高校を卒業してからデザイナーの勉強を始めても充分間に合うし、いつクリエイティブを志しても遅くないと思います。将来は、私が幼い頃、玩具コーナーでわくわくしていたように、キャラクターグッズを買う全ての人に「こういうかわいいものがほしかった」と思ってもらえるデザインを手掛けていきたいです。

デザインを志すのに素質や学んだ期間は関係ないことを実感した。



プレゼンテーション

プレゼンテーションがなければ、どんなに秀逸なアイデアも存在自体が認知されない



プレゼンテーションは「発表」や「説明」を意味し、自分のアイデアを不特定多数の人々に向けて発表して共感を得たり、自分が開発した商品やサービスのセールスポイント（売り）を仕事のクライアント（依頼主）に説明して賛意をもらう時にを行います。

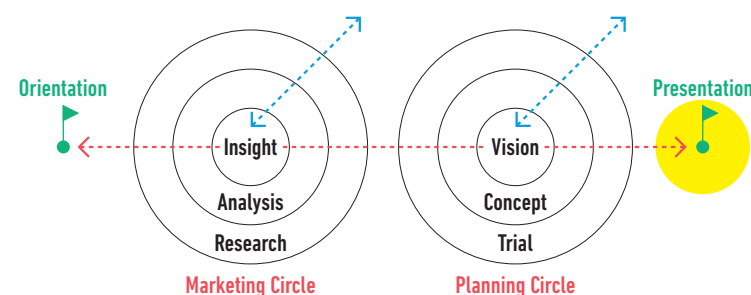
ここでは常にロジカル（論理的）な説明が求められ、例えば自分自身で「素晴らしいアイデアだ」と思っている、その良さをプレゼンテーションした相手が納得して会社に持ち帰り、実現できる関係者たちに説明できれば何も起こりません。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、学生同士での

リハーサルに始まり、教師によるシナリオの添削、そして最終的には学生自身で産官学連携先の社会人に向けたプレゼンテーションを行います。またOCHABIでは、プレゼンテーション・ツールに視覚情報を活用します。例えば、自分自身で情報やデータを視覚化（Info Graphics）すれば、何を話せばよいのかも自ずとわかってきます。

このように、授業毎に繰り返されるプレゼンテーションを通じて、時に失敗しながらも、オープンな場所で話すこと自体に慣れ、よりよい言葉を冷静に選択し自分の望むリアクションを誘導する余裕をも身につけていきます。

Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

こうして、学生自身が考えた新しい商品企画のアイデアは、年に4回開催される展示会にて、実際に企業や行政機関などのクライアント（依頼主）に提案（Presentation）されます。発表は公開で行われ、ここでの意見交換はリアルティのある学びとなり次回の出題に活かされていきます。

卒業生インタビュー (デザイン・アート科3年制)

〈07〉

堀越 葵

株式会社ムシカゴグラフィクス
デザイナー
2018年卒業



高校時代の私

音楽以外は考えられなかった高校時代、ふと冷静になった時に将来の選択肢がないことに気付いた。

高校時代の私は、吹奏楽部で音楽の仕事に就くことを目指して日々練習に励んでいました。当時、音楽一辺倒だった私は、大学進学を考えていたのですが、高3で他校の学生の圧倒的な演奏力に触れ、冷や水を浴びせられたのを覚えています。さらに間がわるいことに先生が「プロには運と容姿の両方がないと成れない」と話しているのを聞いてしまって、初めて自分の将来に疑問を持ち、思うように楽器を吹くことが出来なくなっていました。その後、落ち着いて音楽大学の学費と就職先を調べ直したのですが、仮に入学できたとしても演奏家になれるのは一握りで、音楽の先生になれたとしてもうちの経済状況では借金ばかりが残ることがわかりました。進路変更も考えましたが、一般大学も学費が高く、学びたい分野もなかなか見つかりませんでした。そこでたまたまOCHABIの説明会に参加したことを思い出して「ゼロからはじめてプロになる[®]」って本当なのかな？本当だったら絵は少しだけ得意で好きな方だし、とにかく職に就きたいと思ってOCHABIを選びました。



OCHABIで学んだこと

「音楽」だけだった私、OCHABIに入学して、今度は「美術」だけでは仕事ができないことを知った。

OCHABIの授業は毎日めまぐるしく変わりますが、授業ごとにいろいろな立場の企業人や起業家、フリーランスの先生の話が聞けて楽しかったです。ここではデザインにもいろいろな種類があることや、クリエイティブに関わる人の日常や生きる術、仕事の楽しみ方を知りました。産官学連携授業も同じで卒業までにたくさんのクライアントと意見交換をしましたが、その中でも特にデザイン職以外の社会人の話を聞くのは貴重な機会でした。ここでは業種ごとのマーケティング手法やマナーを知ることができました。また、自分が「かわいい」と思うデザインをしても、クライアントが考える「売れる」デザインは違っていて、お互いにとって満足できるデザインをするには、自分のデザインの意図やそれを構成する要素の持つ意味を説明できないといけないことも学びました。OCHABIでは、一般的な美術学校のイメージでは括れないほどのビジネススキルを学びました。



現在の私

実際の仕事は絵を描くばかりではない。OCHABIで学んだビジネスフローは日常でも役立っている。

現在は、書籍、コミック、雑誌、webなどのグラフィックデザインを扱う株式会社ムシカゴグラフィクスという会社でデザイナーをしています。私は、日ごとに変わる様々な案件に効率よく取り組むために、OCHABIの授業で決められた時間内にマーケティング資料や企画書を作成した経験を活かして、特にデザイン業務では、細部にこだわる前にまず全体を意識して、そこから細部を調整するようにしています。こうした仕事の進め方は、OCHABIで学んだ「まずは人に意図が伝わるものをつくる」という授業の延長線上だと感じています。また、出版社主催のパーティーがあった時の話ですが、新人としてスーツで参加するべきか迷ったものの、OCHABIのプレゼンテーションでドレスコードがあったことを思い出して、パーティーの主旨に合ったものであればワンピースでも大丈夫、と判断できたのも学生時代の経験のおかげだと思います。OCHABIは、今何をしたいか迷っている学生にはとてもよい学校だと思います。いろいろ学んだ上で、就職や起業、フリーランスを選べるので、卒業後に同級生で集まる時もいろいろな人がいて楽しいです。私はOCHABIに入ってよかったと思います。

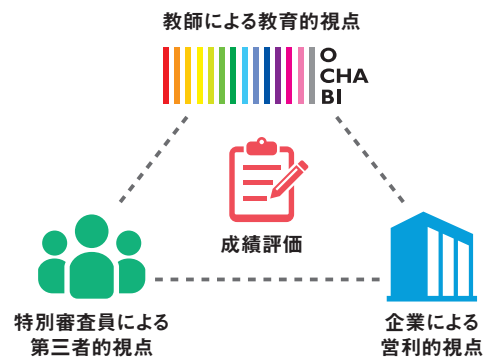
何かに迷う事があっても、意見交換で道が拓けることを実感した。

成績評価の方法

教育的評価とビジネス的评价、そして第三者評価を経て、自分の社会性を客観視する

専門学校が「職業教育」を行う場である以上、成績評価にも社会性が求められます。そして、学生自身の成長のためにも、現時点での学びが社会でどのくらい通用するのかを実感する必要があります。

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、年に4回開催される学生による産官学連携授業の成果発表を活用し、教師による教育的視点、企業などのビジネスパートナーによるそれぞれの営利的視点、そして両者に直接的な利害関係のない特別審査員による第三者の視点を加えることで、多角的で公正な評価を行い、学生の社会性を自分自身で客観視できる環境を整えています。



特別審査員の学生プレゼンテーションへの総評



小杉 幸一氏（株式会社博報堂 クリエイティブディレクター／アートディレクター）

僕は普段仕事をしている時に、クリエイティブディレクターは翻訳家に近いと思うことがあります。なぜならクライアントである企業や、その商品やサービスのイメージを、クリエイティブを通じてお客様にわかりやすく伝えなければならないからです。例えば、ミーティングの席で重要な言葉を英訳することがよくあると思うのですが、どの単語を選ぶかで意味がズレたり、表面的になって逆に分かりづらくなることもあります。今日みなさんのプレゼンテーションを聞いて、思い入れが強いチームほどロジカルな翻訳ができていたなと思いました。世の中のことや企業について調べて、お客様に満足してもらえるには、どんな情報を選んで、どうデザインすればいいのかを論理的に考える習慣をつけましょう。ロジカルに物事を考えるのはとても重要なことです。伝えたいという気持ちが強いほどロジックがしっかりしてきます。ぜひ、今日学んだことを忘れずに、この先もどんどん完成度を高めていいデザイナーになってください。



星 賢人氏（株式会社JobRainbow 代表取締役社長）

今回、美術学校の審査ということで、アートやデザイン優先の提案が多いだろうと予想をしていました。しかしながら、デザインに留まらず、そもそも私自身がビジネスモデルを分析する際にいつも気に掛けているターゲット設定や、ユーザーインサイトの深掘りといったビジネス観点を要するところまで、多くの学生が考えられていたのには、良い意味で期待を裏切られました。私たちも自社のプロダクトを開発する時、ビジネスモデル構築からデザイナーを巻き込んで考えていきます。まさに同じようにプロジェクトを進めているわけで、そういった意味でも間違いなくこの学校で皆さんは実力を付けているのだと感じました。最優秀賞に選んだ企画の評価基準は「やりきったかどうか」。残念ながら、時間などの関係で最後までこだわり切れなかったチームも少なからずいるように思います。制作とは、文字通り「命を削って」取り組むもの。私たちは生まれた瞬間から、限られた時間を生きるわけです。どうかこの1分1秒を無駄にしないで魂を込めた制作にこれからも向き合い続けてください。本日はありがとうございました。



谷内江 望氏（東京大学先端科学技術研究センター合成生物学分野、理学系研究科生物科学専攻准教授、慶應義塾大学先端生命科学研究所特任准教授）

みなさんお疲れ様でした。私は仕事柄、自分の研究を海外で発表したり、海外の大学で色々な国の教授たちと議論をしたりしますが、本日のみなさんのプレゼンテーションを聞いて、みなさんの内3割くらいの学生は僕より交渉術に長けているのではないかと思います。装いにも気を遣い、サングラスを掛けて出てきたチームなんか本当に堂々としていてびっくりしました。この学校は本当にいい教育をしていると思います。相手にビビらず、プレゼンテーションで脳をバグらせないで自分の考えを説明できるのはとても大事なことで、これが出来れば大抵どんな人でも世界で渡り合っていけると思います。もちろん英語を学ぶ必要もありますが、バグらない人間であれば、ディスカッションをして、どんどん交渉を進めながら、物事を自分の方に寄せることができます。私はこの学校ならそういったパワーを身につけられそうだと思います。ここで学んだことは世界でも通用します。みなさんこれからも頑張ってください。



山中 真奈氏（シングルキッズ株式会社 代表取締役社長）

私は現在、起業して四期目を迎えましたが、投資家に与えられたお題や、クリアしなければならない課題に対して、時に泥臭い調査をしながらも、利益を上げるための企画立案をしています。そして今日、みなさんのプレゼンテーションを聞いて、みなさんが起業家と同じような体験をしていてうらやましく思いました。ビジネスでは結果を重視しますが、学生の内はチームワークで苦労したプロセスも含めて、自分で行動を起こして気付いたことが一番の財産になります。実感がなくてもいいかもしれませんが、20歳前後で実際の企業を相手にこんなにレベルの高いコミュニケーションを交わせるなんて、社会人でも全員が経験できる訳ではないので、将来、必ず役に立つと思います。この学校には自分が「どういう未来を築きたいのか」の仮説を立てて、これを検証する環境が整っていると思います。みなさんにはぜひ、これ活かして、自分と向き合いつつ、楽しく幸せな人生を築き上げてほしいと思います。今日は本当にありがとうございました。

企業や大学でさえも評価する授業

文部科学省に採択された授業は、大学や大学院でも実証され、高等学校にも導入されています

御茶の水美術専門学校（OCHABI）の実社会での評価は、産官学連携授業の出題傾向を見ればわかります。例えば、株式会社資生堂はOCHABIの学生に「高校を卒業した後も、シーブリーズを使い続けてもらうためのマーケティング戦略を立案せよ」という出題をしています。ここでは「美術学生」に対して、商品のパッケージや広告のアイデアだけでなく、高校生の消費行動からユーザーインサイトを調査分析するマーケティングまで投げかけ、ブランディングの今後の方向性まで問うていますが、他の企業や行政機関も同様に本質的な課題解決を求めていることを見れば、この出題傾向自体がOCHABIの学生への評価を実証していると言えます。

また、「ゼロワーク®・プログラム」は実際に企業研修でも採用され、「デザインアート思考®」はビジネスフロー（仕事

の流れ）の論理的な構築、「アクティブラーニング」は同僚や上長とのコミュニケーションを活性化、「ビジュアルコミュニケーション」は視覚情報を用いた効果的なプレゼンテーションの手段として活用されています。この授業は大学でも採用され「東京医科歯科大学」では論理的思考力の育成、「明治大学」では情報の視覚化によるディスカッションの活性化の効果があると評価されています。また、高等学校教育における学力の三要素の向上、特にプレゼンテーション能力育成に効果のある授業として高等学校でも採用され、多くの教育機関とのパートナーシップを実現しています。そして、それぞれ担当者や受講生との多業種間での意見交換はOCHABIの授業を日々成長させ、同じ授業を受けるOCHABIの学生へと還元されています。



日本航空株式会社 実証講座
（文部科学省委託事業）



東京医科歯科大学「疾患予防科学コース市民公開講座」実証講座
（文部科学省委託事業）



トヨタ自動車株式会社 実証講座
（文部科学省委託事業）



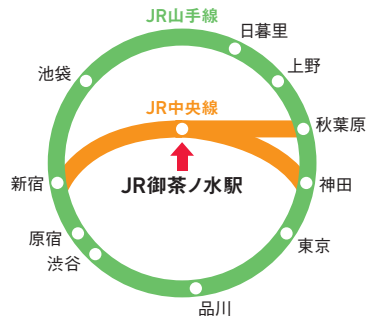
明治大学「マーケティング・コミュニケーション」実証講座
（文部科学省委託事業）



OCHABIの交通と立地

「御茶の水」は多く企業や学校が集中する
東京の中心である千代田区に位置しています

東京都千代田区に位置する「御茶の水美術専門学校（OCHABI）」は最寄りがJR東日本「御茶ノ水駅」となります。「御茶ノ水駅」周辺には、多くの大学病院や著名な医療機関、明治大学や日本大学などのキャンパスもあり、東京の中でも特に治安のよい学生街として知られています。その他、駿河台の楽器街、小川町のスポーツ用品街、神保町の古本屋街などでも知られ、学生を対象とした食堂や、古くから親しまれている老舗のカフェも多くあります。OCHABIの立地は、東京でも最も学びに適した環境にあると言えます。



在校生インタビュー

清水さん （山梨県北杜市出身）
長谷部さん （茨城県阿見町在住）
劉さん （中華人民共和国江西省出身）
——現在の住居や通学事情について教えてください。

清水：私は山梨県の北杜市の出身ですが、現在は東京都杉並区にある荻窪でひとり暮らしをしています。東京での住まいは母親の勧めで新宿近辺を探しました。実際に新宿は山梨の甲府と特急で繋がっていますし、高速バスを使えばより交通費を抑えて帰省できるので実家を近く感じます。部屋探しは御茶ノ水まで30分以内で通学できる家賃6万円程度のアパートをインターネットで探しました。新宿近辺だと治安が気になりますが、実際に何件かを内見して新宿から中央線で2駅離れた荻窪がよいと思い、その周辺を探しました。今住んでいる部屋は新築のロフト付きワンルームで、駅から徒歩10分以内なのと、オートロックでセキュリティ面がしっかりしているので決めました。その他、学校まで中央線で乗り換えなく通えるのと、いざ中央線が止まっても地下鉄丸の内線でも同じように乗り換えなしで御茶ノ水に通えるのもポイントです。都心は朝の通勤ラッシュも気になりますが、OCHABIの授業は10：00開始なのでラッシュに巻き込まれずに通えています。
長谷部：私はもともと東京の足立区出身なのですが、現在は茨城県の阿見町に実家があり、ここからOCHABIに通っています。最寄り土浦駅で毎朝母親に車で20分かけて送ってもらっています。土浦からは常盤線の各駅で上野まで行

き、山手線に乗り換え、秋葉原で総武線に乗り換えれば隣駅が御茶ノ水です。大体1時間20分くらいの通学時間ですが、OCHABIは10：00に授業が始まるので、自宅は07：30に出て、08：00の電車に乗ることになりますが、実は高校時代も同じ時間に自宅を出ていたので、起床時間が特別に変わった思いはありません。土浦駅は当駅始発もあるので、上野までは座席に腰かけて寝ていたりします。混んできるのは松戸とか北千住あたりからですが、その頃にはラッシュも緩やかになっています。ただ、交通費が高いですね。定期が学割で1箇月1万6千円します。帰りは地元に着くのが大体19時過ぎになってしましますが、父親が上野で働いているので、帰宅時間が近い時は一緒に特急に乗せてもらって帰ることもあります。
劉：私は中華人民共和国の江西省出身ですが、現在は神奈川県相模原市の橋本でひとり暮らしをしています。もう来日して4年になりますが、はじめの1年間は東京都台東区の上野近辺で当時通っていた日本語学校の寮に寄宿していました。今の住まいは広さと静かさを重視して選びました。都会は便利なのですが、上野近辺とはにかく人が多いのが気になって、OCHABIは授業が10：00に始まるので、多少不便程度で済むのなら田舎の方がいいなと考えていたんです。実際には橋本までは自転車を通い、そこから京王線に乗って新宿で乗り換え、中央線で御茶ノ水まで行くと合計で1時間半かかりますが、本を読んだり、仮眠をとったりして移動時間も有意義に過ごしています。不動産に関しては日本

人経営の事務所にお世話になりました。いまのアパートは築年数が古いのですが、リノベーションされていて、家賃もロフト付きのゆったりとした1LDKで2万5千円と理想的です。周りには大きなスーパーとコンビニが1軒ある程度ですが、とても静かで気に入っています。

——昼休みや放課後の過ごし方について教えてください。

清水：お昼休みは自分で作ったお弁当があるので、だいたい学内で友達とおしゃべりしながら過ごしています。足りないおかずはすぐそばのコンビニで買えるのも便利です。OCHABIは自由なので、昼休みの過ごし方も人それぞれで、友達がインド映画のダンスを練習していたこともあります（笑）。放課後はひとりで行動することが多いです。スカイツリーや東京タワーを観に行ったりもしています。他にも御茶ノ水は、浅草や銀座もすぐ近くなのでたまに街歩きをしたりします。休日は東京の親戚がやっている茶道教室に通ったり、横浜でひとり暮らしをしている祖母の様子を見に行ったり、役所の手続きを一緒にしてあげたりしています。アルバイトは平日夜間に飲食業をしていましたが、学業とのバランスが難しくなってきたので辞めました。アルバイトで疲れて学校を遅刻するのは本末転倒なので。現在は長期休暇を利用して短期アル



バイトをしています。夏休みはカフェ、冬休みはスキー場で働いたり、画廊の受付やイベント運営を手伝ったりしています。

長谷部：私はパソコンを持ち歩くのが大変なので弁当は持たずに、コンビニを利用するようにしています。OCHABIは周辺にローソンやセブンイレブン、ミニストップにファミリーマートもあるので主食やおかず、スイーツまで品揃えで困ることはありません。実際に最近はコンビニ弁当もおいしいので満足しています。ランチタイムは、放課後や週末どこに遊びに行くかを友達と話し合いながら楽しく過ごしています。今日もこれから東京駅のポケモンセンターに遊びに行きます。東京駅は御茶ノ水から4分で行けるし、友達もみんな解散しやすい駅なので便利です。休日も通学定期を使って東京に出てることが多いです。美術館を巡ったりして過ごします。アルバイトは高校生の時以来していません。コンテツは古着屋の中古販売で済みますし、洋服はまわりにお下がりしてくれる人がたくさんいるので、お小遣いだけでやりくりしています。

劉：御茶ノ水は、学生食堂やいろいろな国籍の食堂があるので、昼休みは散策してランチがおいしいお店を見つけて楽しんでます。最近、学校から徒歩10分圏内に中国の本場の味に近い中華料理の店を見つけました。インターネットで検索してみたら、どちらかというと日本人の口コミが多いお店だったので中国人の姿は見当たりませんでした。看板を見てすぐに本格派だと見抜きました。中国人はおいしいかどうか店構えでわかるんです。この店では中国人しかわからないようなメニューを頼んで故郷の味を楽しんでいます。放課後は帰宅ラッシュになる前に早めに電車に乗って、自宅で日本や海外の映画を観ています。特に好きなのは岩井俊二監

督の「PicNic」と北野武監督の「アキレスと亀」ですね。休日は友達と遊びに行くこともありますが、写真を撮りに遠くへ行くことが多いです。今は伊豆あたりを旅したいと思っています。日本に滞在している間にできるだけ地方を巡っていろいろな名所を見て、心に残った情景を写真に収めたいです。

——御茶ノ水の魅力や後輩へのアドバイスを教えてください。

清水：御茶ノ水は治安もよいし、落ち着きがあってよいと思います。これは実際に新宿、渋谷、秋葉原に行くと比べてみればその違いがわかると思います。個人的な意見ですが、街が臭くないのもいいと思います。渋谷はすごく臭かったです。それと、病院がとにかくたくさんあるので、怪我しても大丈夫という安心感があります。東京の学校に通うのであれば、こういった環境は大事だと思います。私は将来、東京で就職をしたいと思っていますが、御茶ノ水は東京駅や丸の内、日比谷、新橋、汐留、六本木が近いので東京らしいオフィスを見学するにはよいと思います。東京で学校を選ぶなら、両親を安心させるためにも住む場所、学ぶ場所、遊ぶ場所は分けた方がよいと思います。その点、御茶ノ水は学ぶのに理想的な立地だと思います。東京では何かと生活費が高いように思えますが、それは工夫次第なのでアルバイトは控えて、きちんと学校に通うことが大切です。私は学校のことを日常的に山梨の母親に話して、感謝の気持ちを忘れないようにしています。

長谷部：御茶ノ水は、レモン画翠やToolsなどの画材屋さんやヴィレッジヴァンガードなどの雑貨屋さんも多くて楽しい街だと思います。丸善や三省堂などの本屋さんや古本屋さんも多くて、文化的な雰囲気がするところが好きです。高校の時の進路選択でも迷わず御茶ノ水にある

OCHABIに決めました。最近では東京の地理にも詳しくなってきたので、最終年度までには茨城から東京の祖母の家に引っ越そうと考えています。私は花屋さんになるのが夢なのですが、東京にはいろいろな花屋さんのチェーンや個人経営のお店があるので街を歩くだけでも勉強になりますし、就職活動も東京にいた方が急な面接にも対応できると思うんです。後輩のみなさんにアドバイスするとすれば、OCHABIはわざわざ遠くから時間を掛けて通う甲斐のある学校です。卒業後の進路も自由に選択できるし、漠然と美術に関わる仕事がしたいけど、どこまでが美術なのかわからない人は、学校で先生や学生同士で情報交換ができるし、街に出て情報収集をすれば選択肢を広げることができます。

劉：御茶ノ水は歩ける範囲にいろいろな駅があるのでよいと思います。まず御茶ノ水だけで、JRの中央線と総武線が通っていますし、地下鉄丸の内線、千代田線も通っています。そして徒歩圏内に、都営三田線の神保町駅あれば、都営新宿線の小川町駅もあります。他にJRの秋葉原駅や水道橋駅も徒歩で10分もかからず行けるので、御茶ノ水を起点にして本当にいろいろな場所へ行けるのもよいですね。それと御茶ノ水で印象的なのは、楽器街や古本屋街、スポーツ用品街あることですね。私自身、音楽を聴くことが好きで、友達にも楽器演奏者が多いので、初めて来た時は興奮しました。留学生へのアドバイスとしては、これから日本語学校を卒業して新しい学校に通い、新しい住居に引っ越しをしようと考えている人は、学校も住居も日本のことは日本人経営のサービスを利用することをお勧めしたいです。言葉の問題はありますが、OCHABIもいま住んでいる静かで広いアパートも現地でヒアリングをしなければ辿り着けない選択肢でした。

OCHABIのDNA

生物学と美術には多くの共通点がある。OCHABIは時代に順応しながら進化する

御茶の水美術専門学校（OCHABI）は生物学者がはじめた日本で唯一の美術学校です。そして、生物学と美術には多くの共通点があります。まず、よい観察眼を持つこと。これはフィールドワークを繰り返し、実地でありのままの情報を得ることで磨かれていきます。次に、物事の本質を見極めること。問題の発見や解決の提案をするには、ロジカルシンキング（論理的思考）で物事を体系立てて捉える習慣が必要になります。最後に、環境に適応し、常に進化を続けること。生物も教育もめまぐるしく変わる時代や環境に適応しなければ、生き抜くことはできませんし、変化による摩擦をためらっているのは、生物学でいう「進化」や教育でいう「成長」は訪れません。特に「多様性」はこれを受け入れた時点で「変化」が起こりますが、新しいクリエイティブ（創造）は、常に異なる志向を持つ者同士のコミュニケーションから生まれます。

OCHABIは、クリエイティブ（創造活動）を通じて「世界に文化で貢献する」という理念を実現しようとしています。実際に私たちは、創立以来、誰もがクリエイティブを実践できるようカリキュラムの刷新に繰り返し取り組んできました。私たちは「高度なテクノロジー」に頼らなくても、人間の持つ「論理的に考える力」と「描くこと」さえ出来れば、豊かな人生が実現できると信じています。OCHABIは、想像力と創造力を駆使することで誰もが質の高い教育を受けられるよう、教育格差の解消に取り組んでいます。



服部廣太郎博士（現在のOCHABI 2号館校舎にあった書斎にて）

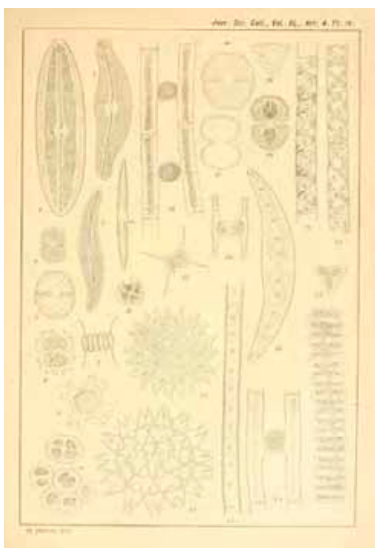
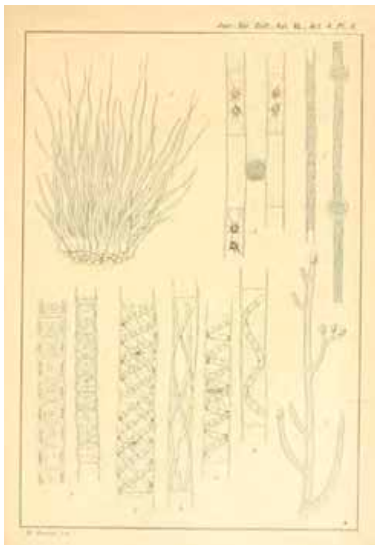


◀創立者 服部廣太郎博士については
本校WEBサイトよりご覧ください。



1908年（明治41）に発表した論文より服部廣太郎博士が撮った100年以上前の小笠原

1917年（大正6）服部廣太郎博士の水道生物に関する論文に掲載された図版



OCHABIのロゴマークは、鉛筆のデザインをしていますが、それはOCHABIが人間自身のクリエイティビティー（創造力）の可能性を信じているからです。また14色あるカラーバーはいわゆる色相環の順序通りではありません。これは人それぞれ志向性に違いがあることを表現しながらも、パートナーシップで協力し合えば、世界規模のクリエイティブ（創造活動）をも実現できることを表しています。このロゴマークは、社会情勢を問わず多様な「文化」を発信し続けるOCHABIの姿勢を示しています。

2020 OCHABI School Guide 02

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 渚
2019年3月 発行
無断転載・コピーを禁止します。