

# 01 | 学校の概要

ゼロからはじめてプロになる<sup>®</sup>



# 2021 ZERO —

→ PRO<sup>®</sup>

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 3年制、4年制の美術専門学校
- 05 アドミッション・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 ディプロマ・ポリシー
- 10 OCHABIの1年間と科目概要
- 11 OCHABIの1週間と周辺環境
- 12 キャリアデザインとPCスキル
- 13 広がる選択肢と進路・就職実績
- 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 ブリコラージュ
- 18 グループワークとチームワーク
- 19 プレゼンテーション
- 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が可能になります。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、大学院への進学資格が与えられます。

#### **高度デザイン・アート科編入学 2年**

現在、本校ではない専門学校や短期大学、大学に在籍していて、将来、クリエイティブに関わるキャリア形成を志す場合、本校規定による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。

※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。

#### **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、社会人のキャリアアップやキャリアアチェンジをサポートし、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夜間講座を開講しています。修了者には修了証が発行されます。



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

# 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を活かした ビジネススキルを身に付ける

御茶の水美術専門学校（OCHABI）は、1955年に各種学校としてスタートし、1978年に専門学校（専修学校）として東京都知事の認可を取得して以来、文化・教養分野において、デザイン・アートに関わる専門的な技術指導を実施してきました。学校教育の中で専門学校は「職業若しくは实际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、「職業教育」の場である専門学校と「研究」の場である大学では、仕事に対する考え方の根本的な違いから自ずと就職率に差が生まれ、大学は「高大接続改革」によって変革を迫られています。一方、専門学校であるOCHABIはクリエイティビティ（創造性）とビジネススキルの繋がりを立証するために早くから「産官学連携授業」を実践し、2015年に文部科学大臣から全学科が「職業実践専門課程」として認定されています。

### 「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。学生の内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社会人に必要なビジネススキルを身に付けていきます。

### < OCHABIで身に付くビジネススキル >

- ① 自分や他人のアイデアを素早く視覚化して相手に伝える力（ビジュアルコミュニケーション）
- ② 社会で必要とされ、自分も欲しいと思うモノゴトは何かを見極める力（マーケティング）
- ③ 自分が創造しようとしているモノゴトを論理的に相手に伝える力（プレゼンテーション）



学校の概要



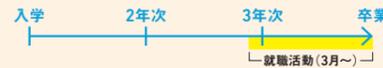
授業と仕事

※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ご覧ください。

# 3年制、4年制の美術専門学校



## 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、産官学連携で実社会を知る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か？ 企業に就職したり、起業して会社を立ち上げたり、あるいはフリーランス活動を始めたり、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、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、企業の採用活動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学業の成果を「実践」する期間と考えてよいでしょう。

実際に、2018年3月12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、2020年度の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日以降に行うよう明記されています。これは就職活動が、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）という短い準備期間で就職活動を始めることになります。一方、OCHABIでは入学から約2年以上の時間をかけて産官学連携の事例研究を実践的にを行います。こうしてクリエイティブをビジネススキルに変換するのに十分な時間を確保した上で、就職、起業、フリーランス活動へと繋げていくのです。



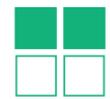
## 高度デザイン・アート科 4年制



余裕のある時間設計でクリエイティブを育み、進路選択の可能性を広げる4年間

高度デザイン・アート科4年制では、文部科学省の定めた「高度専門士課程」に則り4年という時間的余裕を持った職業教育を行います。入学から2年目まではクリエイティブの基礎、応用を集中して学び、3年目ではフ

リーランサーとして創作活動の拠点を構築する準備を行い、4年目の進路決定では、起業の手続き、大卒採用企業への就職活動、または大学院への進学対策のいずれかを選択します。



## 高度デザイン・アート科編入学 2年



今までの学びを活かしたキャリアチェンジ、そしてキャリアアップを目指す2年間

高度デザイン・アート科編入学2年では、編入学前に学んできた知識や技能を活かしながら、1年次に集中してクリエイティブを学び、2年次以降は自分の望む将来を実現するための、固定観念に囚われない進路選択を可

能にします。また、卒業時に文部科学大臣より付与される「高度専門士」の称号により、大学院への進学が可能になり研究職への道を拓くこともできます。

# アドミッション・ポリシー

(入学者の受け入れ方針)

Admission policy

自分のクリエイティブを信じて新しい文化を発信し、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、国際連合が掲げる「持続可能な開発目標（SDGs）」に日本の専門学校で初めて支援表明をした教育機関です。また、SDGsへの取り組みを活性化させるために、国連グローバルコンパクトにも加盟しています。そんなOCHABIは「目標4.質の高い教

育をみんなに」を通じて、自分自身の可能性と自分のクリエイティブ（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。



御茶の水美術専門学校（OCHABI）は、「持続可能な開発目標（SDGs）」を支援する教育機関として、日本で初めて国連グローバル・コンパクトに加盟した専門学校です。

**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、創造を通じて文化を発信し、よりよい世界を実現していく姿勢

**行動力**  
「十人十色」

多様な価値観が生み出す可能性を信じ、共存できる社会を維持するために主体性をもって行動する姿勢

**継続力**  
「先行後言」

環境や社会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

# 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際に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が、入学から卒業までの必修としてカリキュラム・マネジメント（授業編成）されており、時代と共に変化するマーケティングやビジネススキル、クリエイティブを、実体験を通じてライブで学ぶことが出来ます。OCHABIの授業は、大学に多いアカデミック（学術的）な「座学」を多用せず、実在する企業と連携してプラグマティック（実践的）な体験を提供する「実学」を中心に運用されています。

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が働きたいのある仕事で、有意義な時間を過ごすための「職業教育」を担う専門学校だからです。そして、美術で身に付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、デザイナーやアーティストが持つ「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付けていきます。

※御茶の水美術専門学校は、「職業実践専門課程」文部科学大臣認定校です。

## 産官学連携授業の進行フロー



# カリキュラム・ポリシー

（教育課程の編成及び実施方針）

## Curriculum policy

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）を通じて自分を客観視することで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立ち位置を確認していきます。これによって自分だけでなく、他者の多様性をも積極的に活かしたクリエイティブ（創造活動）が持つ「無限の可能性」を自覚し、その効果を授業や課外活動を通じて実社会で検証していきます。

## 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<sup>®</sup>

自分に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、プロジェクトに関係する世界的な「ニーズ」を調査分析してユーザー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、私達の生きる地球をよりよく変革するための17の開発目標が掲げられています。特に貧困の根絶、持続可能な社会の実現、不平等の是正は大きな課題であり、御茶の水美術専門学校 (OCHABI) も国連グローバル・コンパクトの加盟校として教育格差の解消 (目標4. 質の高い教育をみんなに) を始めとする環境、社会課題に取り組んでいます。特に産学連携では、出自やジェンダー、学歴を問わずに人材を評価する企業とパートナーシップを組み、学生と社会人のコミュニケーションが活性化される環境を整えています。

このようにOCHABIの学生は在学中から、女性のエンパワメントに代表される「目標5. ジェンダー平等を実現しよう」、教育機関が担う「目標9. 産業と技術革新の基盤をつくろう」、学歴差別も含む「目標10. 人や国の不平等をなくそう」、多様性の理解が実現する「目標16. 平和と公正をすべての人に」、そして産官学連携で経験可能な「目標17. パートナーシップで目標を達成しよう」などを実感と共に学び、最終的には世界的課題である「目標1. 貧困をなくそう」に貢献できる人材へと育てていきます。

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。



**第一の要素**  
知識、技能



**第二の要素**  
思考力、判断力、表現力



**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

※御茶の水美術専門学校 (OCHABI) の授業と学力の三要素の関連についてはP.14~18をご覧ください。

## SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



### 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の開発目標と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へ変革することに現実的に迫られています。

# ディプロマ・ポリシー

(卒業の認定方針)

## Diploma policy

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 (プレゼンテ

ーション) し、クリエイターとして、クリエイティビティ (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  
抽象的な言葉や文字情報を、  
創造性を持って視覚情報に変換し、  
他者と共有できる人材

## 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



365

## OCHABIの1年間

産官学連携授業の成果発表会など、ビジネスパートナーと実際に意見交換をする機会は年に4回以上ある他、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。

### 1st Presentation (HUMOR DESIGN AWARDS)

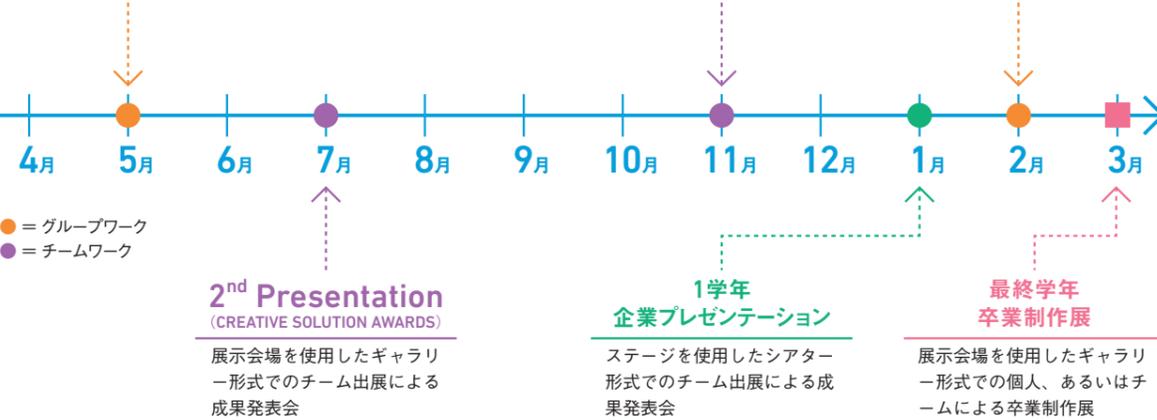
展示会場を使用したギャラリー形式での個人出展による成果発表会

### 3rd Presentation (CREATIVE SOLUTION AWARDS)

展示会場を使用したギャラリー形式でのチーム出展による成果発表会

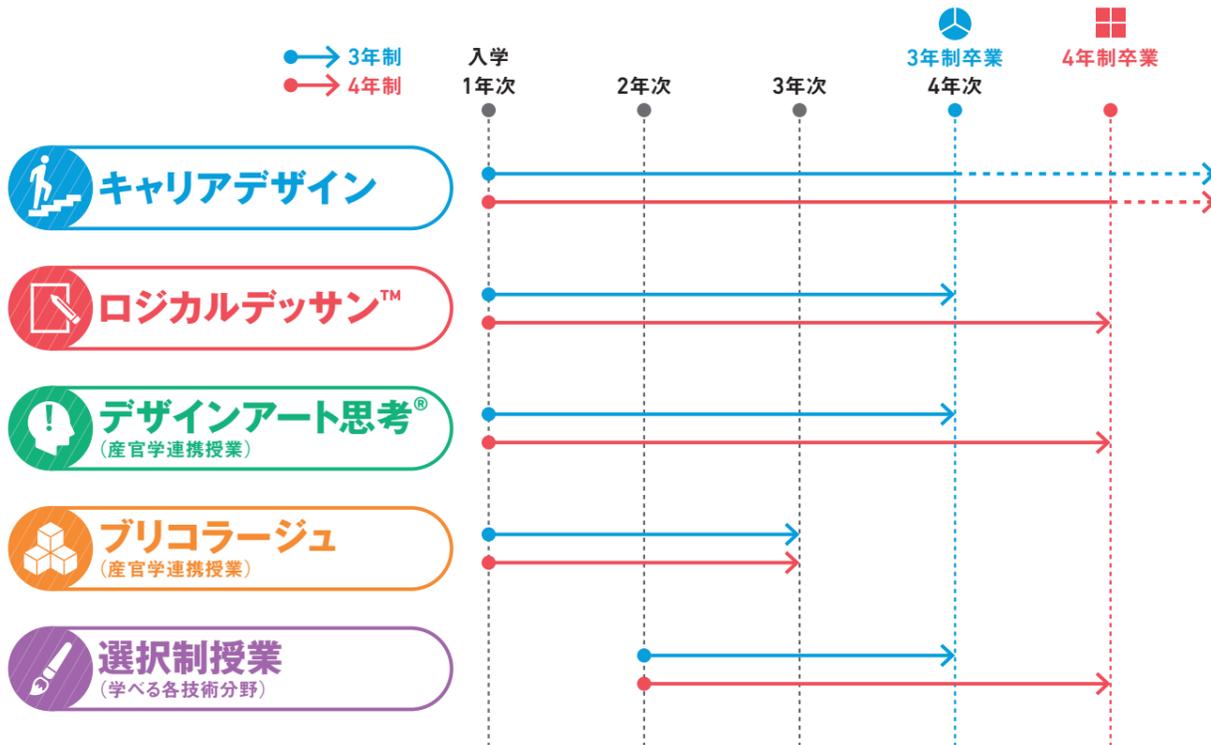
### 4th Presentation (CREATIVE SOLUTION AWARDS)

展示会場を使用したギャラリー形式での個人出展による成果発表会



## 必修科目の履修イメージ

入学初年度から就職、起業、フリーランス活動に繋がる授業が必修として始まります。特に産官学連携授業は事例研究の質を増やすために卒業年度まで継続して続けられます。



7

## OCHABIの1週間の時間割例

ビジネスシーンで自分のアイデアを素早く視覚化する「ロジカルデッサン™」と、マーケティングとプランニングを産官学連携で実践する「デザインアート思考®」の授業は毎週行われます。

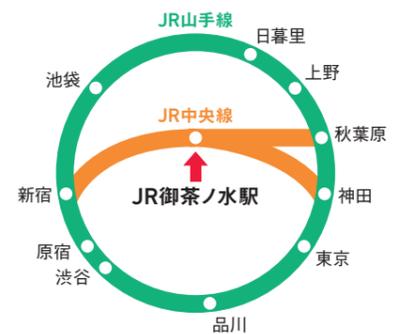
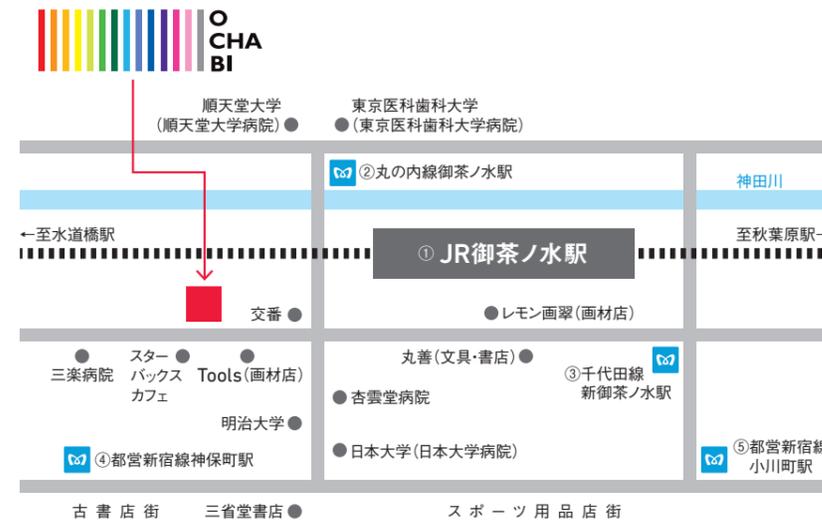
※デザイン・アート科

	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™	デザインアート思考® ※産官学連携授業	プリコラージュ ※産官学連携授業	選択制授業 (1年次はプリコラージュ) ※学べる各技術分野		
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™	デザインアート思考® ※産官学連携授業	プリコラージュ ※産官学連携授業	選択制授業 (1年次はプリコラージュ) ※学べる各技術分野		
17:00	放課後 (20:00まで施設開放)						
20:00							



## 御茶の水エリアマップ

東京駅から2駅、秋葉原駅から1駅の距離にある「御茶の水」は、学校や病院の多い、治安のよい学生街として知られています。書店、画材屋の他、学生向け食堂なども多くあります。



- 御茶の水美術専門学校の最寄り駅は「JR御茶ノ水」駅ではありません。学校の徒歩圏内に5つの駅と6つの路線が交差しています。
- ① JR中央線・総武線「御茶ノ水」駅より徒歩3分
  - ② 東京メトロ丸の内線「御茶ノ水」駅より徒歩4分
  - ③ 東京メトロ千代田線「新御茶ノ水」駅より徒歩5分
  - ④ 東京メトロ半蔵門線・都営新宿線・三田線「神保町」駅より徒歩10分
  - ⑤ 都営新宿線「小川町」駅より徒歩12分



# 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わっています。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。



## 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 採用試験のグループディスカッションでの振舞いや自分らしい進行
- 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、キャリア支援室への個別相談も実施しています。

## 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、大事なのは全体の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リテラシーを身に付けることで、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付けていきます。

### OCHABIの授業で使用するIT教材

#### MacBook®

学生1人につき1台のMacBook®を購入します。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。



#### 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の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。



# 進路・就職実績

3年制も4年制もデザイン・アート科1科だから可能な業種や職種を選ばないキャリア支援

## 御茶の水美術専門学校



### 主な授業

ロジカルデッサン™

デザインアート思考®

ブリコラージュ

ロジカルデッサン™では、アイデアを素早く描き、デザインアート思考®では、マーケティングに裏付けられた提案を、論理的な構成で企画書にまとめ、ブリコラージュでは、自分で考えた商品やサービスで使用するアイテムを手にとれる模型へと造形します。こうしたクリエイティブティ（創造性）を必要とする企業は増え続けており、進路選択の幅も業種や職種を超えて広がり続けています。

## 職種と役立つ授業

- イラストレーター
- グラフィックデザイナー
- WEBデザイナー
- エディトリアルデザイナー
- キャラクターデザイナー
- アニメーター
- クリエイティブディレクター
- プロデューサー
- アートディレクター
- コピーライター
- マーケッター
- プランナー(企画業務)
- 広報・宣伝
- 営業・販売
- アントレプレナー(起業家)
- 店舗開発・店舗プロデューサー
- プロダクトデザイナー
- 文房具デザイナー
- 雑貨デザイナー
- パッケージデザイナー
- フォトグラファー

## 過去の進路・就職実績

- (株)アイ・エム・ジェイ
- ICON CREATIVE STUDIO
- (株)アイデアスケッチ
- (株)アドブレン
- (株)アトリエローク07
- (株)アイデアインターナショナル
- (株)イトーキ
- AKQA
- (株)エスケイジャパン
- NHN PlayArt(株)
- LG生活健康
- (株)オイコーポレーション
- オイシックス・ラ・大地(株)
- (株)近江兄弟社
- (株)Allright
- (株)オカムラ
- (有)カイカイキキ
- (株)キデiland
- 共立印刷(株)
- (株)暮しの手帖社

- KLab(株)
- グリー(株)
- 国際自動車(株)
- (株)Cygames
- (株)サイバーエージェント
- (株)三栄建築設計
- (株)サンリオ
- 四季(株)
- (株)siwaza(起業)
- (株)Suikosha
- (株)スタジオアリス
- (株)スタジオ・ルナ
- SPOLOGUM
- スマートニュース(株)
- (株)セガ・インタラクティブ
- (株)タイトー
- ダイナコムウェア(株)
- (株)タカラトミーアーツ
- チームラボセールス(株)
- (株)TYO

- (株)ディー・エル・イー
- DIC(株)
- (株)デジタルガレージ
- 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
- 日本管財(株)
- トランスコスモス(株)
- (株)ネイキッド
- (株)博報堂
- (有)バナナグローブスタジオ
- (株)バンダイ
- (株)びえろ
- 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)ブシロード
- (株)フロム・ソフトウェア

- (株)文藝春秋
- (株)ベイブリッジ・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)毎日新聞社
- (株)マウスコンピューター
- (株)丸井グループ
- (株)マルハン
- マルマン(株)
- (株)METROCITYJAPAN
- (株)モスダイニング
- (株)monopo
- ヤフー(株)
- (株)ヨウジャマモト
- (株)読売クロスコム
- LINE(株)
- (株)ラッシュジャパン
- (株)良品計画
- (株)RedRooster 他



## 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

関連する学力の三要素



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、日本語の「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」は例えば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成り得ます。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に、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。



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-」と「光と陰の描き方-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。



### 学びの特長

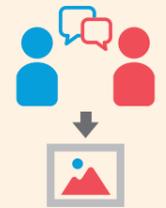
一般的なイメージでは



ひとり描きたいモチーフだけを時間を掛けて詳細に描き続ける



OCHABIでは



クライアントやチームのメンバーと意見交換をしながら伝わる絵を描く



自分の絵を複数のクラスメイトに見せながらプレゼンテーションする



## 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、机の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「革新的な〇△□」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、その詳細の解釈にズレが生じてプロジェクトの進行に大きな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、類似した現象が見られ、極限まで磨き上げられた提案にはやはり「革新的な〇△□」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、ライバル（競争）同士でありながら結果的にAIによる同源のビッグデータを参照するケースも多くあり、ビジネスパーソンはその優位性を表現できずにいます。これは、それぞれが思い描いている「ゴールイメージ」は大きく違うのに、その根拠となる

データ、言語や文字の表現が類似しているために起こる現象で、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「ゴールイメージ」を描くことが出来たら、どうなるでしょうか？ 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

（公益財団法人日本科学協会）

「チームで意見交換をすることで、プロジェクトに最適なアイデアが生まれます」

田中 真優（デザイン・アート科3年制在学）

※2019年度現在

●メンバーも「科学が苦手」という状況で、記憶を辿ることでアイデアを探りました

私たちのチームは「若者が科学に興味を持ってもらうにはどうしたらよいか」という出題に取り組んだのですが、チームの全員が「科学が苦手」という状況で早々に行き詰まりました。しかし、粘り強く小中高と科学の授業で印象に残っている出来事を話し合うと「解剖は楽しかった」という意見が出てきたんです。そこで解剖の持つグロテスクさに注目し企画を考えることになりました。

●相反するものをひとつに融合させるアイデアを、チームワークでデザインして行きました

「科学」と「グロテスク」という相反する要素をどう繋ごうかと考えた時に浮かんだのが「アプリゲーム」でした。「バズるゲームって何かしらグロテスクな要素がある

よね」という仮説からスタートしていますが、チームでアプリゲームを調べて検証していくほど、仮説が正しいという自信が生まれてきたので、美男美女を主人公に、解剖をテーマにしたゲームのストーリーを考えました。アプリゲームは材料費が掛からないばかりか、SNSで拡散できるので宣伝費もかずに制作できます。クライアントへは演技を交えたプレゼンテーションを行ったのですが、印象に残ったと評価されうれしかったです。メンバー個々の長所や得意を尊重し合うことが成果に繋がると分かってからは作業もスムーズに出来るようになりました。





# デザインアート思考®

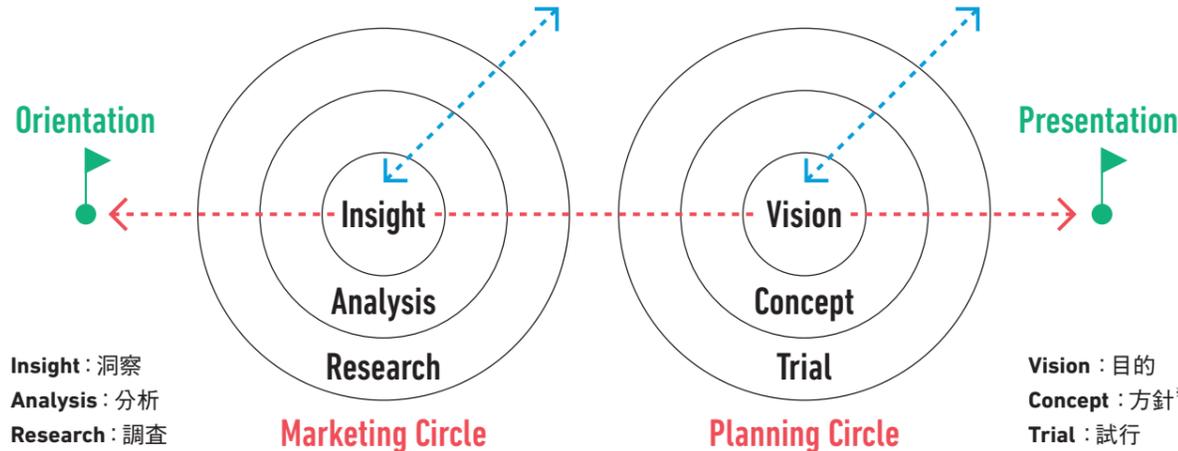
クリエイティブに必要な論理的思考力はビジネスだけでなく日常をもよりよく変える

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）までの過程をロジカル（論理的）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）の多さと、事例研究によって鍛錬された観察眼によって導き出されます。アウトプット（出力）も同様で、情報が少ない状態でのクリエイティブ（創造）の試みは、過去の成功事例の模倣程度の提案しかできません。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をヒントにマーケティングを行い、グループワークでの情報交換やチームワークでの組織的な情報収集を経て、

本質的な課題発見に挑んでいきます。こうして自分の主観やクラスメイトの客観的意見を比較しながら、段階を経て創造的な課題解決の方策へと発展させ、説得力のあるプレゼンテーションへと繋げていきます。

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、他者を通じて多様性に触れることで、自分にとってより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®では、クリエイティブを学ぶ過程で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ロジカルシンキング（論理的思考力）を身に付けていきます。

## 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。

**学びの特長**

一般的なイメージでは

自分のアイデアの良し悪しを手がかりにせず、自分ひとりで考え続ける

OCHABIでは

自分のアイデアをチームや教員と意見交換をしながらブラッシュアップしていく

自分のアイデアをクライアントにプレゼンテーションしてフィードバックを得る

自分のアイデアをクライアントにプレゼンテーションしてフィードバックを得る



デザインアート思考®をより詳しく知りたい方は、学校案内02「授業と仕事」をご覧ください。



# 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。御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、このブリコラージュの考え方の元、ミーティング（打ち合せ）やプレゼンテーション（提案）で使用するコミュニケーションツールを制作しています。なぜなら、商品企画開発時になるべく早い段階でアイデアをブリコラージュにより「視覚化」することで、形態や素材、機能性など、本来想定している効果が得られているのかを素早く関係者間で検証することが出来るからです。ブリコラージュは、柔軟な制作体制により、短期間で開発と迅速な改善を可能にします。

また、ブリコラージュと近い言葉としてプロトタイピング（試作）が挙げられますが、両者の違いは、



ブリコラージュでは、頭の中にあるアイデアを、出来栄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くのに対し、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、優れたアイデアではなく愛着が湧い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。商品企画開発で最善を尽くすためには「手段が目的に変わる」ような事態は避けなければなりません。OCHABIでは、ブリコラージュを繰り返しながら目的を見失わずに「作りながら考えていく」姿勢を身に付けていきます。

## 産官学連携授業体験レポート （公益社団法人日本ユネスコ協会連盟）

「社会人と関わる中で、話し方、礼儀など、必要なマナーも身につきました」

矢菅 和郎（デザイン・アート科3年制在学）

※2019年度現在

●習作や模倣ではなく、オリジナルを生み出すことの難しさを実感しました

産官学連携授業での日本ユネスコ協会連盟（以下、ユネスコ）とのクライアントワークを経て、先生に「インターンに参加しないか」と推薦されたのは2年次の夏でした。インターンではユネスコ活動のプロモーションなど私たち美術学生が得意とする仕事もあり、私に課せられたのは、ユネスコ活動においてお世話になった方々にお配りする「感謝カード」の企画・制作でした。産官学連携授業でのクラスメイトとのディスカッションをヒントに、学校で身に付けたデザインスキルを活かして進めています。

●ゼロからプロジェクトに関わり、企画やデザインの過程を体験できました

ユネスコでは、貧困で学校に通えない、あるいは学校の無い環境で暮らす世界中の子供たちを支援する「世界寺子屋運動」というプロジェクトを展開しています。私もその活動内容に感銘を受け、クリエイティブを通じて、もっと活動そのものをアピールできたらよいと考えようになりました。社会人との打ち合せやメール連絡を繰り返してマナーを学び、現在もデザインの「シンプルさ」とイラストの「わかりやすさ」にこだわりながら制作を続けています。





# グループワークとチームワーク



グループワークで自分の個性を自覚し、チームワークで多様性を覚え組織運営を体験する

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、グループワークとチームワークの双方を体験することで個性を自覚し多様性の活用を覚えていきます。双方の違いは、「グループワーク」では個人の責任の元、単独でプレゼンテーションを行うのに対し、「チームワーク」ではチームで協力してプレゼンテーションを行います。そのため「グループワーク」では必要に応じて個人で第三者意見を聞く相手や制作支援スタッフを探さなければなりません、何を提案するのかが自分で決定できるのに対し、「チームワーク」では、ひとつの課題を解決するために編成されたチームで協力して情報収集や制作に取り組みますが、何を提案するかはその都度、ミーティング（打ち合せ）を持ち、コンセンサス（合意形成）を図って決めていかなければなりません。

教育効果として「グループワーク」は、他者からの協力や自分の考えとの比較を通じて、多様な価値観に触れ、自分の考えを客観視することで「個性」の確立を助け、「チームワーク」は、メンバーが協力してそれぞれの個性を引き出し、その「多様性」の効果的な活用法を試行錯誤することで、組織運営のノウハウを学ぶことが出来ます。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」を身に付け、「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「協働する姿勢」の有効さを実感することができます。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付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

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。

### 学びの特長

#### 一般的なイメージでは



#### OCHABIでは



# 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（提案）は、自分のアイデア（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、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、自分のアイデアを相手にプレゼントする行為でもあり、相手のリアクションがあって初めてコミュニケーションが成立し、本心からの賛意を得られなければ成功したとは言いがたからです。

そしてプレゼンテーション能力は、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）を学ぶことで誰もが獲得できるビジネススキルのひとつです。誰し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、これは日頃から論理的に物事を考える習慣を身に付けておけば、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におけるビジネスパートナーとのミーティング（打ち合せ）をはじめ、展示会でのギャラリー形式、ステージ上でのシアター形式の成果発表会など、多様なクライアントと様々な場面を想定したプレゼンテーションを実践しています。



※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 （株式会社資生堂）

### 「商品企画では売り手と買い手、両方の目線が大切だと再認識しました」

荒井 梨奈（デザイン・アート科3年制在学）

※2019年度現在

●企業が抱える課題の解決策をチームで考える「社会人デビュー」が体験できます

OCHABIの授業は、企業とのコラボレーションが大きな特徴で、クライアントから課題を「与件」としていただき、私たち学生はチームを組んでその解決策を考案していきます。打ち合せの際は担当者とは名刺交換をするなど、社会人としてのビジネスマナーが必要となることもあります。私はもともと人と話すのが好きなので、緊張するよりもワクワクする気持ちのほうが大きかったです。

●売れる商品の提案だけではなく、買いやすい店舗作りも大切なんだと学びました

資生堂とのコラボレーションでは、「静的」なブランドイメージを「動的」に変えるため、SNSでの拡散力を持つアクティブコンシューマーを取り込む戦略立案を依頼

されました。私たちのチームはメイクに興味のある男性をターゲットに加え、既にある女性向けプチプラブランドを使い、「女性だけでなく、男性も使える」という新たな切り口でプレゼンテーションをしました。その結果、既存ブランドの活用は「現実味がある」と高評価をいただきましたが、ポップアップストアの展開については「男性は入りにくいのでは」と課題を指摘されました。企業の声を直接聞くことができる環境で「当事者目線」を忘れないことが大切だと実感しました。



## 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

御茶の水美術専門学校（OCHABI）では、クリエイティブ（創造活動）に必要な専門技術を1学年では週に2日「ブリコラージュ」として産官学連携パートナーと学校が推薦する分野で学んでいきますが、2学年からは週に1日以上、自分自身の志向性にあった技術分野を選択して学びます。こうしてアウトプット（出力）を増やすことでフリーランスや起業家としての可能性や、就職時の進路選択の幅を広げることができます。



### 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、どういう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、自らも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、商品企画の背景にある物語を洞察したり、まんがやアニメーション、演劇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戦略をとるべきか、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 ステーショナリーデザイン

ステーショナリー（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 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、製作工程の計画と管理する技術を学び、外注から制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までを学びます。

### 授業名 CAD

Adobeのアプリケーションソフトウェアや「Rhino」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。

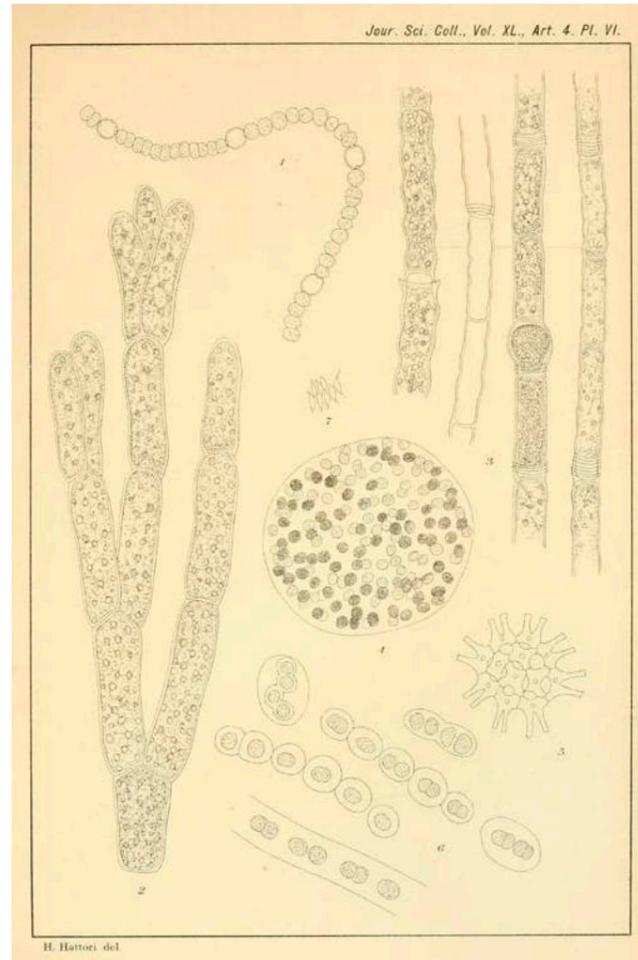
# 生物学者がはじめた美術学校

「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。

1955年、OCHABIは御茶の水に各種学校として創立されました。この昭和中期の日本は、ようやく戦争の混乱から立ち直り、生産力が向上することで復興へと転換したばかりでした。この時代の企業は、更なる利益を求めて機能性を競い合い、人々もよりよい商品、つまり「モノ」を得るのに夢中でした。そんな時代の変動の中で、当時、東京都千代田区に居を構えていた創立者である服部廣太郎博士は、世界の文化、そして世界の中の日本の文化に思いを馳せていました。生物学者であった廣太郎博士は、急激な復興の中で、価値観が画一化され多様性が失われることを憂慮していたのです。

その半生を生物学者として「科学」の分野に身を置き、研究に従事してきた廣太郎博士は、生物学の基本でもある「観察」という行為そのものが、自らの本質を顕かにする「科学」と、自らの姿形を明らかにする「芸術」の双方に繋がり、自然界が多様性で成り立っている事実を理解するのに役立つことを自身の体験から感得していました。廣太郎博士は第二次世界大戦後に世界中が「科学」に傾倒し、その先にある「技術」のみを偏重していく様子を観て、人々がそれぞれの価値観を「芸術」によって表現し、自然体に生きていける「文化」を発信して互いに知り合わなければ、物質的な豊かさを実現できても精神的な貧困を招くと強い危機感を持っていました。

こうして「世界に文化で貢献する」という建学の精神が生まれ、廣太郎博士は御茶の水の私邸を美術学校に変え、OCHABIの名のもとに創造性教育の必要性を広く訴えていきました。やがてこの廣太郎博士の想いは、科学や芸術を越えて各界で共感を呼び、科学者や芸術家のみならず、文化人や財界人など多くの賛同者を集め、ついには「生物学者がはじめた美術学校」が誕生するのです。その後、1976年にOCHABIは創造性教育の可能性を広げるために専修学校を新設して実践的な職業教育を取り入れ、2019年には日本の専門学校として初めて国連グローバルコンパクトに加盟し、SDGs(持続可能な開発目標)を基準に産学連携に取り組む学校として知られるようになりました。2020年現在も創立者の「科学」と「芸術」に対する想いは、OCHABIに多くの人材を集めています。



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ぬ。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ぬ。そして自分で観察しなければならぬ。

帝国大学理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、何の興味を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)

“吹く風の色がちぐさに見えつるは 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。

#### 2021 OCHABI School Guide 01

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 加瀬則子  
有馬渚  
2020年3月 発行  
無断転載・コピーを禁止します。