

02 | 授業と仕事

ゼロからはじめてプロになる[®]



2021
ZERO —
→ PRO[®]

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 ビジュアルコミュニケーション
- 09 卒業生インタビュー〈03〉
- 10 マーケティング
- 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 プロジェクトベースラーニング
- 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 企業研修にも採用される授業
- 20 OCHABIの交通と立地
- 21 キャンパスライフインタビュー
- 22 OCHABIのDNA
- 23 ロゴデザインの意味

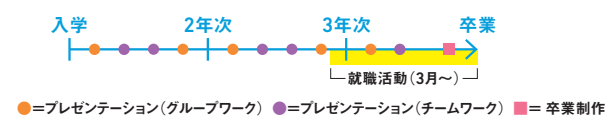
御茶の水美術専門学校



設置科

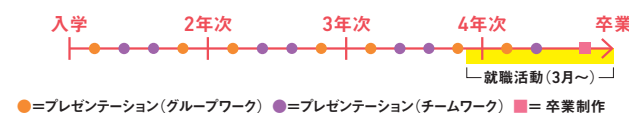
デザイン・アート科 3年制

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。



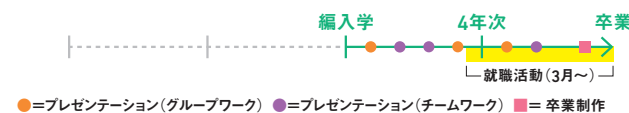
高度デザイン・アート科 4年制

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。



※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、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6週間で学習します。

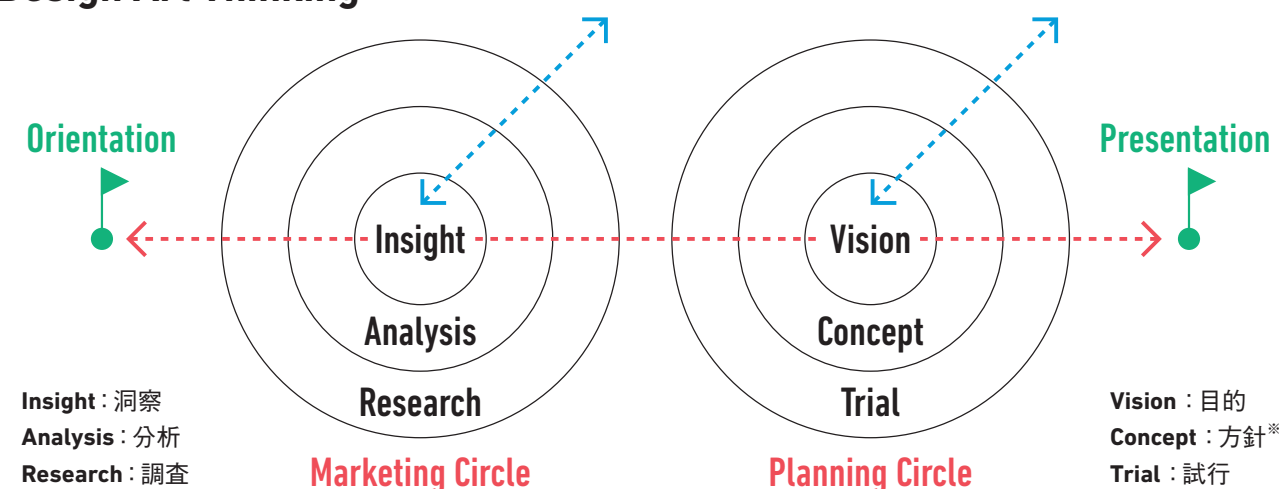


<https://senmon.ochabi.ac.jp>

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。全ての授業が環境や社会に在る課題の発見、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。



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)。



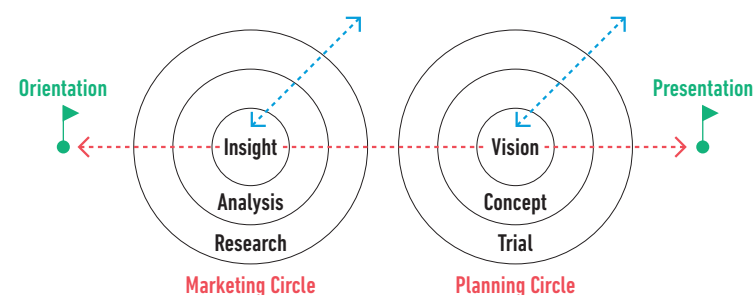
デザインアート思考®では、みなさんの創造的な感覚（クリエイティビティー）を論理的（ロジカル）に組み立て、仕事仲間と情報を正確に共有するための方法を実地で学びます。例えば「かっこよく」とか「もっとかわいく」とか、私たちは普段から何かと感覚的に物事を伝えがちです。仕事をする場合、例えフリーランスであったとしてもひとりで出来る仕事はなかなかないので、「どうかっこよく」すればいいのかを関係者に具体的に伝えなければ、仕事のパフォーマンス（業績）を上げることは出来ません。

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、自分自身で課題を発見すること、課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〉 一戸 等

SHINKA株式会社
グラフィックデザイナー
2019年卒業



高校時代の私

スケートボードに明け暮れ、社会の抑圧から逃れるために自由な表現を模索していた。

私は定時制の高校に通いながら、スケートボードに明け暮れる生活を送っていました。地元のコミュニティーには、ヒップホップやストリートダンス、グラフィティーアートなど自由に表現活動をする年上の友達が多く、また自分は5人兄弟なのですが、長男がイラストレーター、次男がWEBデザイナーといった家庭環境で育ったので、高校卒業間近になると自然と美術系の進路を考えるようになりました。通っていたのが4年制の高校だったこともあり、大学で漠然とした時間を過ごすより、早く自立したいという気持ちが強く、かといって2年制の専門学校だと2年目ですぐに就職活動なので、何かを突き詰めるための時間が心もとないと感じ、3年制に絞って探しました。そんな中、スケートボードを通じてストリートカルチャー全体を俯瞰して楽しんできた自分に気づき、手を動かして何かを作るクリエイティブだけではなく、全体をディレクションする立場について考えるようになり、ゼロからのコンセプト作りをロジカルに学ぶことができるOCHABIに決めました。

OCHABIで学んだこと

プレゼンテーションの競争の中で、多様性を受け入れることの大切さに気付いた。

OCHABIでは年に4回の審査員やクライアントに対するプレゼンテーションがあるのですが、そこで賞をいただけるかどうかは学生同士の競争なので、負けず嫌いな私にとっては毎回が非常にプレッシャーでした。例えばスケートボードのコミュニティーでは、全員が同じものが好きで、自分のビジョンを共有しやすかったのですが、OCHABIでは趣味趣向が違った学生同士でチームを組むこともあるので、「私はそう思わない」という意見が多く、どうやってその人のアイデアを企画に組み込めるか、どうモチベーションを下げずに次のアイデアに繋げるか、について思い悩んだ経験が印象的です。また成果発表会の特別審査員の講評で、「君が作るものは綺麗過ぎて、付け入る隙がない」と言われたのは、目から鱗が落ちる思いがしました。人間でもそうだと思うのですが、がちがちに固め過ぎることで、人を寄せ付けない人って、近寄りづらいし愛されづらいと思います。OCHABIではクリエイティブの本質が、作る人と見る人、多様な人間同士のコミュニケーションにあることを学びました。

現在の私

OCHABIのデザインアート思考®は、クリエイティブを楽しむための財産になる。

現在は、SHINKA株式会社のクリエイティブ部に所属し、主にグラフィックデザインをしています。ただクリエイティブ部にも売上目標が決まっているので、自分たちが積極的に企画を立てたり営業したりする必要があります。そんな時にOCHABIで身に付けたデザインアート思考®がとても役立っていて、純粹に自分の頭の中を整理できたり、企画を筋が通った形で説明できたりするので、クライアントが理解しやすく、納得感を持たせてあげられます。社会に出てみると分かるのですが、デザインアート思考®のようなマーケティングとプランニングのフレームワークは、よい広告をつくる人ほど掘り下げて設計の役に立っていますし、当たり前のように使いこなしている人もいます。もし高校時代の自分にアドバイスするとしたら、プロフェッショナルのよい仕事を見た時に、ただ見るだけでなく、どういう風に作っているのかまで考えて刺激を受けることで、将来の自分がどんなクリエイティブに関わりたいのかを、自分事として考えることを勧めたいです。

カルチャー全体を俯瞰しながら、ディレクションすることの面白さに気付いた。





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。

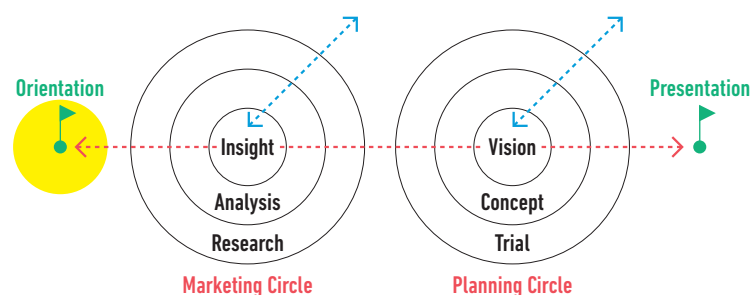
「産官学」とは「産」は産業、つまり企業を指し「官」は官公庁、つまり行政機関を指し「学」は学校、つまり教育機関を指します。産官学連携授業は、学生が学外の営利、非営利組織を代表する社会人たちと実際にコミュニケーションを取りながらその課題発見や課題解決に取り組む授業です。

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の仕事で役立つ多くの能力を実践で身に付けていきます。



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プランニングを経て、新規提案をロジカル（論理的）に組み立てていきます。

2019年度産官学連携授業、出題一覧

（五十音順）

・株式会社イトーキ

イトーキが創る次世代の働き方「XORK Style」の中小企業向けプロモーションとは

・株式会社NHK出版

NHKで放送する料理、健康、語学、趣味番組などの映像やテキストコンテンツ、多くの出演者や専門講師を活用し、主に若者、F1層（20～34歳の女性）の顧客を対象としたタイアップ広告企画を開発してください

・国際連合世界食糧計画WFP協会

世界では8億人が飢餓で苦しむ中、食料生産量の3分の1が廃棄されています。国連WFPでは、世界の飢餓問題を身近に考えてもらい、支援の輪に加わってもらうため、SNSを活用したキャンペーン「Zero Hunger Challenge for AFRICA 食品ロス×飢餓ゼロ」を開催しています。このキャンペーンにおけるSNSアクションを促すための施策を提案してください

・株式会社ジェイアール東日本企画

あなたは自社商品の広告展開を検討しています。電車内や駅ナカの広告媒体と鉄道利用者のスマートフォンを活用して、自社商品に対する興味関心や好意を獲得することを目的とした企画案を検討してください

・株式会社資生堂

これからのライフスタイルや消費行動をリードするであろう「アクティブコンシューマー」をターゲットに、「動的」な資生堂を印象付けるマーケティング企画とは

・株式会社JobRainbow

だれでもトイレのデザイン（マークと内装案）を考えてください

・大正製薬株式会社

美容飲料「アルフェホワイトプログラム」を、美容ドリンク飲用経験の少ない若年女性（10～20代女性）に対して、飲用定着に繋がる具体的マーケティングプランを検討してください

・公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

（日本ユネスコ協会連盟の行う）教育支援の必要性を訴えかけるプロモーションとは

・株式会社八芳園

八芳園を日本の伝統と新しい文化の発信地として若者に周知するにはどうすればよいのか

・U.S.M.Holdings株式会社

廃プラスチック問題に対し、これからスーパーマーケットはどう対応していくか



卒業生インタビュー
（デザイン・アート科3年制）

〈02〉

赤羽 風太

株式会社Newbees
デザイナー、コーダー
2017年卒業



高校時代の私

合気道に励んだ10代、気持ちが勝ったという理由だけでクリエイティブ系の進路を決めた。

私は、学生が不良かオタクかに二極化しているような高校に通っていましたが、私はそのどちらとも仲がよく、それなりに楽しい高校時代を過ごしていました。部活動はしませんでした。小学校高学年の頃に始めた合気道の道場に通い続け、現在では三段を持っています。高校三年生で進路を考え始めた頃は、IT系でプログラムを学びたいと思っていたのですが、浪人した時に、小さい頃から何かを作ることが好きで、今では自分でアクセサリを作っていることや、きれいな絵を見ることが好きだったことを思い出し、ITよりもデザインがいいな、という気持ちが勝り、美術系の専門学校を調べ、直感的にOCHABIに決めました。母親からは専門職を学ぶのなら就職した方が早いとアドバイスされましたが、私が「OCHABIに行く」と決めたことを伝えたら、そこまで決めたなら自分で全部やるんだよ、と納得してもらえました。こうした経緯もあって、金銭的には両親から最初の入学の時だけ手伝ってもらい、その後は奨学金を借りるなどして自分で学費を払いながら通いました。



OCHABIで学んだこと

色んなことをやってみよう、そこで得られるものがあるんじゃないか、と前向きになれた。

OCHABIでの思い出は、やはり産官学連携授業です。社会人になった今も同じですが、何かをデザインするとなるとクライアントがいるので、その人との接し方とか、こういうデザインが欲しいと言われた時の相手のニュアンスの感じとか、共感を得る方法を学びました。そういった部分では、相手の力を使って技を掛けるという合気道の経験も活きていると思います。あと授業はもちろんですが、何よりも同じデザインを志向する友達がたくさん出来て、感性を刺激し合えたことが今でも大きな財産になっています。OCHABIでは遊びにも学びにもクリエイティブな意識が働き、面白そうな出来事を互いに提案し合うことで毎日楽しく過ごすことが出来ました。学年が進むごとに、色んなことをやってみよう、そこで得られるものがあるんじゃないか、というムードが自然に盛り上がり、みんなの思いつきで茨城のスケートボードパークまで行って、朝までずっと滑っていたことや、卒業旅行で三宅島に行き、軽トラックを借りて島を一周したことなどが印象に残っています。



現在の私

なぜそのデザインが必要なのか、OCHABIでの学びがデザイナーとしての根本にある。

現在の私は、転職活動を経て株式会社Newbeesという会社で働いています。というのも私は、新卒入社をせずに卒業してから就職活動を始め、就活サイトで見つけた会社でキャリアをスタートさせたのですが、そこでは結婚式のランディングページのデザインをしていました。しかし9カ月ほどで会社の資金繰りが悪化して、給料の未払いが続いたので、転職活動をしなくてはならなくなりました。労働基準監督署で未払いの請求の手続きをしながら仕事を探したのは、減多にない経験だと思っています。それでも、中途採用でよい会社を見つけ、現在は、アプリケーションのデザインやWEBサイトのコーディングをやらせてもらっています。特に最近は、電話で著名な古い師と直接お話しして、悩みを相談し、運勢も占ってもらえる、その業界では有名なサービスのアプリをデザインしています。クライアントと打ち合わせをする時は、なぜそのデザインが必要なのかをきちんと説明するようにしています。どんな仕事であれロジカルに説明する姿勢をOCHABIで身に付けたおかげで、経験を積むほど、クライアントに納得してもらえるプレゼンテーションが出来るようになりました。

クリエイティブな直観の裏側に、ロジカルな判断が働いていることを学んだ。



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研修の経験や事例が豊富にあります。そこでの気付きは、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、頑固だけれど腕の良い職人、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

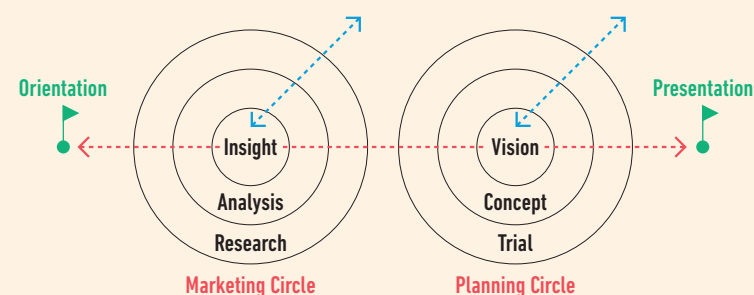
言したくない」という心理からコミュニケーションを消極的にしてしまいます。

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」を素早く描く練習に重きを置いています。



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)

〈03〉

西山 明佳音

株式会社野毛印刷社
グラフィックデザイナー
2018年卒業



高校時代の私

吹奏楽部の部長を務めた高校時代、
楽しみながら技術を上げることが一番の課題だった。

高校時代の私は、吹奏楽部に所属し、本当に部活一筋という感じでした。3年生で部長になった時は、定期的なミーティングで部員たちの意見を聞きつつ、楽しい雰囲気を保ちながら、大会に向けて技術を上げていくことが大変でした。その結果、1年目には銅賞、2年目には銀賞だったのが、3年目で部として9年ぶりの金賞を取ることが出来たので、部長だった自分としては大切な成功体験になりました。もともと部活内で演奏プログラムの表紙や、部活Tシャツをデザインしていたことが美術系への進学を考えたまっかけなのですが、読書が好きで国語系が得意だったこともあり、将来は本の装丁を仕事にしたい気持ちがありました。3、4校ほど体験入学をした中で、OCHABIのデッサンの授業を体験した時に、たった1日で自分が成長できた実感があり、それがOCHABIに進学する決め手になりました。部活もそうですが、自分が成長しているという実感を持つことが大事で、このままがんばっていけばよい方向に進めるという将来への期待が持てる進路を選びました。

OCHABIで
学んだこと

リーダーとしての正しさは、
自分ひとりでチームを引っ張ることではないと実感した。

OCHABIでは、リーダーシップを培いました。もともと私は、産官学連携授業などのグループワークで、細かい作業を分担して自分ひとりで専門的に作るよりは、みんなの意見をふんわりまとめていくような、雰囲気作りやスケジュール管理、グループ内の人間関係において誰かが寂しくないかとかを、割と客観的に見ているタイプだと思います。ただ前に立つことが苦手なので、リーダーシップの取り方について悩んだ時期もあったのですが、リーダーがすべきことは、人を集めて話し合いの場を持ち、メンバーの意見交換を活性化すること、そしてどんどん決めて雰囲気を盛り上げていくことだとOCHABIでのグループワークで学びました。具体的には株式会社カワダのナノブロックのプロジェクトに取り組んだ時、企業奨励賞、ベストドレッサー賞、特別審査員賞、あと来場者の投票で決まる観客賞の4つの賞を取ったことが印象的でした。私の場合、リーダーとしての正しさは、自分ひとりで引っ張ることではなく、いかにチームのみんなに支えてもらうかだと思います。

現在の私

みんなで一個の素敵なものを作る楽しみが、
自分の仕事のやりがいになっている。

現在の私は、株式会社野毛印刷社のグラフィックデザイナーとして、クロスメディア推進室という部署で働いています。もともとデザイン、写真、映像、企画といろいろなことに興味があったので、スペシャリストも素敵だと思うのですが、オールラウンダーとして活躍できそうな会社を選びました。今は例えば私がデザインを担当するとして、写真は別の人、文章はまた別の人に手配して、自分で全部をやらなくても、それらをまとめてひとつの素敵なものを作ることの楽しさを日々感じています。その点では吹奏楽部で部長を務めていた時から、みんなの楽器、みんなの個性をどうやってひとつの表現にするかを悩んできた結果、よい意味で冷めた視点を持ちながら、俯瞰したリーダーシップを発揮することの重要性を、OCHABIのカリキュラムの中で身に付けることが出来たと思います。将来はディレクターとして、プロジェクト全体をまとめる立場に就きたいと考えていて、すぐには成長できなくても、幅広く仕事に取り組むことで、数年後に実現できればと思っています。

自分のリーダーとしての正しさは、いかに人に支えてもらうかだとわかった。





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。



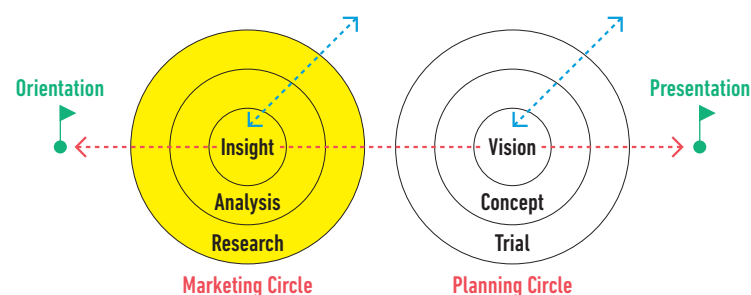
「マーケティング」とはMarket(市場)という言葉に-ing(進行形)を付け加えることで、「市場に能動的に関わる」ことを表し、安全且つ、公正な価値交換が行われる「市場」の形成を目指す活動を指します。御茶の水美術専門学校(OCHABI)では、このマーケティング活動をクライアント(依頼主)からの出題を足掛かりに、競合他社の事例を調べる「市場調査」(**Research**)、成功要因を分析する「市場分析」(**Analysis**)、そして調査分析の結果から洞察された要点「気付き」(**Insight**)の3つの段階に分け、様々なフレームワークを試しながらも、自分たちが実際の「市場」にどう関わっていくのかをロジカル(論理的)に考えていきます。

さて、そもそもなぜクリエイティブ(創造活動)に「マーケティング」が必要なのでしょう。仮に自分のクリ

イティブを非公開の「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「仕事」に繋げるために公開しようとした場合、自分で考えて創造した商品、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「マーケティング」に関わる必要性が生じてきます。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のクリエイティブに生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」の創り方を学びます。

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)

〈04〉

池田 晴香

株式会社ラポール
デザイナー兼ディレクター
2019年卒業



高校時代の私

勉強も部活もがんばった高校時代、
誰かに決められた常識にとらわれていた。

高校時代の私は、バドミントン部に所属し、中学ではキャプテン、高校では副キャプテンを務めていました。美術に強い高校だからか、最初はゆるゆるとした活動だったのですが、顧問の先生が替わってからは練習が本格的になり、厳しさの中で肉離れや怪我をしたこともありました。それでも部活が続けられたのは、同期や後輩にぶつかりながらも励まし合えるとてもよい仲間がいたからだと思います。絵を描くのは以前から好きで、色々な美術系の選択授業を受けていました。高校2年生の頃、もっと自分の好きなものを上手く人に伝えられないかな、と悩んだのですが、高校の進路の時間でOCHABIの時計をテーマにした商品開発をする体験授業を受け、その時に作ったとんでもない色をした猫の時計を、先生がすごく褒めてくれたことで、ひとつ常識が外れた感じがおり、OCHABIに進学したいと考えました。当時は勉強もがんばっていて成績もよく、大学を勧められもしましたが、その時の自分の体験を信じ抜くことができ、今でも本当に良かったと思っています。



OCHABIで
学んだこと

HOWでなくWHYを考えることが、
自分にとってのクリエイティブだと気付いた。

OCHABIのデザインアート思考®は、自分の頭で考えたことを可視化するツールなので、高校時代からの目標だった、自分の好きなものをみんなに伝えるということが、少しずつ上手くなっていく実感を得ることができ、授業がすごく楽しく感じました。もともと褒められると、どんどん楽しくなってがんばるタイプで、またOCHABIの先生は褒め上手というか、こちらの気持ちを上手く乗せてくれるので、苦しい時にも自分が表現したいことを見失うことなく、前向きに課題に取り組みました。マーケティングの授業では、社会人が使うようなカタカナの難しい専門用語が飛び交い、初めは戸惑いましたが、授業さえ聞いていれば必ず使いこなせるようになるので、真面目にメモを取ることを心掛けていました。今も一番心に残っているのは、産官学連携授業で先生から投げかけられた、あなたは誰にどんな価値を贈りたいのか、という問いで、それまでどうやって贈るかばかり考えてきた私にとって、なぜ贈りたいのかという自分の将来的なビジョンを考えるきっかけになりました。



現在の私

ビジュアルに描き起こすことで、
人と人とのコミュニケーションを活性化できる。

現在の私は、株式会社ラポールのクリエイティブ事業部で、デザイナー兼ディレクターとして働いています。OCHABI在学中、進路に迷いながら就職活動をしている私を見て、キャリアデザインの先生がインターン先として紹介してくれた会社で、ひとまずやってみようと思っていううちに内定が決まりました。パッケージデザインをやってみたくとか、起業のプロデュースにも携わってみたいとか、将来やりたいことを前のめり気味に話していた姿勢を評価していただけたのだと思います。課題である、自分がいま感じていることを話すことについては、引き続きまだまだだな、と感じますが、OCHABIで学んだ、思考をビジュアルで可視化する能力は、仕事の上でもすごく役立っていて、例えば表参道のイメージがキラキラなのか、シンプルでかっこいいのか、ビジュアルに描き起こすことで相手とも共有できますし、自分の中でも整理できます。自分の課題を見つめ、そのためにはどんなフレームワークが必要かを考える主体性を、OCHABIで身に付けることができました。

どうやって贈るかではなく、なぜ贈りたいのか
がクリエイティブだと知った。



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。

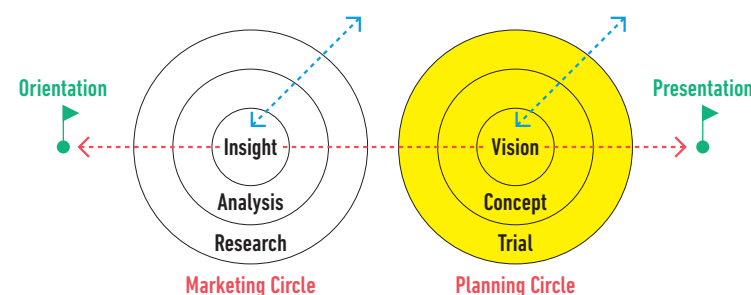


プランニングは、日本語で「企画立案」を意味し「企画」とは「画を企てる」と書きます。つまり、プランニングでは、自分が強く欲しいと思う、あるいは誰かに届けたいと強く願う商品やサービスを具体的なアイディアで発想し、これを何らかの形態に変え、実現していくためのスケジュール表と設計図を描きます。

プランニングでは、熟考されたスケジュールの元、自分のアイディアを多くの人々と共有し、協力者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〉
板橋 美月

株式会社揚羽
アシスタントディレクター
2015年卒業



高校時代の私

「得意」と「好き」、仕事に繋がるモチベーションを持てるのはどちらなのかを悩んだ。

高校時代の私は、小学校から続けていたバスケットボール部に所属しながら、5歳から始めた書道、6歳からの空手を続け、セミプロのバスケットボールチームのトレーナーもしていました。空手は社会人になるまでに黒帯の2段を取得し、書道は日本書写技能検定2級を取得した上で、通っている教室の師範の資格を持っています。それでも、子供の頃から絵を描くことが好きだったので、進路を選択する時には、スポーツ系か、大学の書道専攻か、美術系かで本当に悩みました。たくさんの学校を見学する中で、ほとんどの学校が、好きなこととしていいけど自分で研究してね、という感じだったのですが、OCHABIのデッサンを体験した時は、指導がとても丁寧で、ウィングラスや、豆腐とレンガの描き分け方などを学んだ際、本当に楽しく、ゼロからはじめてプロになるというキャッチコピーが本当かも、と実感できました。両親からは「好き」と「得意」だったら、「得意」を選んで仕事に活かして欲しいと言われていましたが、結局、自分の「好き」が上回り、OCHABIに決めました。

OCHABIで学んだこと

ひとりで進められるプロジェクトはなく、コミュニケーションが大事だと学んだ。

私は元々、風景より小さな空間、例えば部屋などをデッサンや水彩といったアナログな手法で描くことが好きでしたが、OCHABIに入学してからカメラを使った映像表現を学ぶ機会があり、自分のイラストを動かしてみたいと思うようになりました。初めはアニメーションに興味があったのですが、私が動かしたいイラストは背景が写実的なものが多く、次第に実写での映像表現に興味を持ち始めました。実写に取り組んでみて身に染みたのは、どのようなプロジェクトでも、ひとりでは進められないということでした。OCHABIには色々な選択制授業があつて、カメラ、演出、カット割り、脚本、編集と身に付けることができ、また幸い私は知らない人にもすぐに頼みに行けるタイプなので、先輩や後輩、時には先生方に手伝ってもらいながら、何とか自分の作品を仕上げていくことができました。産官学連携授業ではチームの企画のCMを担当することで、プレゼンテーションに映像を使う面白さを実感し、その結果、目標を持って卒業後の進路について考えることができました。

現在の私

基本的なスキルをたくさん学んだことが、ディレクターの仕事に活かされている。

現在の私は、株式会社揚羽、制作部の映像グループで、アシスタントディレクターを務めています。仕事の多くはクライアントの社内用映像の制作進行で、組むディレクターによっては演出から編集までを一通り任せてもらえます。私が作っている社内用映像とは、企業が新しい人材を採用するための説明用動画だったり、社内でも新しいプロジェクトを立ち上げる際のキックオフ動画だったり、営業の方が使うプレゼンテーション用動画のことです。OCHABIで学んだことに、ひとりで進められるプロジェクトはないということがあり、映像制作においてもカメラマン、録音、編集といった様々な専門家に頼らなくてはいけないので、コミュニケーションの大事さを実感する毎日です。子供の頃から自分が興味あることを片っ端からやってきた私ですが、もし進路に迷っている高校生がいるとしたら、1年間のうち1番時間を割いたものは何なの？と訊いてあげたいです。結局、自分の趣味や「好き」なことというのは、その時間の中に自然に現れていると思うからです。

ゼロからはじめてプロになる、きつかけさえあれば誰もが出来る実感した。



プロジェクトベースドラニング

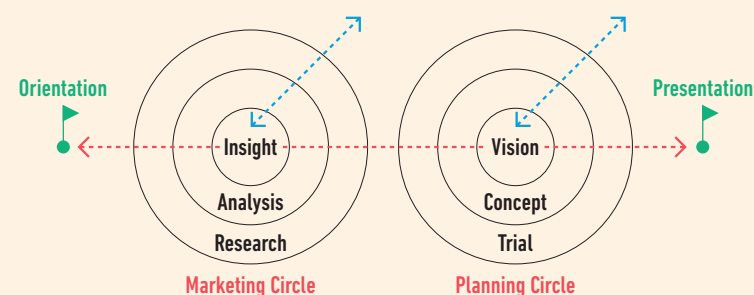
習作ではなく、プロジェクトの達成をチームで目指すことで参加者の主体的な行動を促す。

PBL(プロジェクトベースドラニング)とは、プロジェクト型学習とも呼ばれ、学生が社会に実在する課題を発見し、これを解決するためのプロジェクト(計画)を考え、クラスメイトと協働しながら取り組んでいく学習法を指します。御茶の水美術専門学校(OCHABI)のPBLでは、ビジネスパートナーからの出題を題材に、学生によるプロジェクトチームを編成し、マーケティングで本質的な課題とその根拠を見つけ、プランニングで課題解決のプロジェクト(計画)を考案し、クリエイティブ(創造活動)を通じてその視覚化に取り組みます。こうして説得力のあるプレゼンテーションを、クラスメイトや教員、クライアントなどと意見交換しながら構築し、多様な価値観に触れる有益さを実感していきます。

2020年現在、SDGs(持続可能な開発目標)の2030年までの達成が危ぶまれる中、多くの企業が利益だけではなく環境や社会に配慮し、何らかの社会貢献を通じて顧客が自己実現を叶えられる新しい商品やサービスを販売し始めています。こうした状況では、商品企画開発に携わるプロジェクトチームも、発想より効率を優先した同質性の高い人材同士ではなく、共通の目的の下で協働可能な多様性のある人財を集めて新規性を狙う時代へと変化しています。OCHABIは、主体性や協働性の在り方が学生それぞれで異なることを理解しています。PBLを通じて、自分なりのクライアント(依頼主)との接し方、プロジェクトの主体的な進め方、チームワークでのクリエイティブの取り組み方を体験して学びましょう。



Design Art Thinking



▶デザインアート思考®

プロジェクトチームを編成することで、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出来るようになります。デザインアート思考®では、多様性を活かしてコミュニケーションを活性化し、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)

〈06〉

香西 明日実

株式会社シンクタス
事務職
2017年卒業



高校時代の私

ひたすら部活で追い込まれ、進路について考えたのは3年生の夏の大会後だった。

私は中学1年生から、吹奏楽部のパーカッション一筋で、高校時代もひたすら部活に追い込まれていた3年間でした。土日含めて休みがほとんどなく、大会が近い時には、朝練、昼練、放課後練習とあり、毎日片付けの後でやっと19時くらいに下校できる感じでした。そんな生活が3年生まで続き、最後の夏の県大会で県代表に選出されず、引退が決まった時から、やっと進路について本格的に考え始めました。部活で好きなことができなかった気持ちが溜まりに溜まって、この先は好きなことだけやりたい、と決心したことを覚えています。私は小さい頃から絵や物を作ったりするのが好きだったので、進路先はデザインを含め、美術系の方に行きたいな、と思いました。OCHABIに決めたのは、デッサン未経験で美術大学を夏から目指すのは厳しかったということと、進学できたとしても予備校代含めて学費が倍近くかかること、そして何よりOCHABIの幅広いカリキュラムと、美術系なのに独自のプレゼンテーションの授業があることに興味を惹かれたからです。

OCHABIで学んだこと

大人でもこんなに喜んでくれるんだ、という実感が、その後の人生の自信になった。

OCHABIと言えば、やはり産学連携授業です。思い出に残っているのは、株式会社ロッテの「ガムの新しい価値を提案してください」という出題で、私のチームはガムの伸びる、くっつくを利用し、災害時に破片などをくっつけて安全に避難する災害用キットを提案しました。チームでの私の役割は聞き役で、相手の意見を絶対に否定しない、ということを意識しました。コミュニケーションが活性化すると、企画のクオリティが上がることを、授業で学んできたからです。プレゼンテーションの後、ロッテの担当者から「すごくいいですね」とコメントをいただき、大人でもこんなに喜び方するんだ、と驚くとともに、とても感動したことを覚えています。がんばったことをちゃんと評価されたことは、その後の人生にとっても自信になりました。OCHABIを卒業し、社会人になってもプレゼンテーションでは毎回緊張するし慣れるものではありませんが、学生時代から既に心構えが出来ていると共に、がんばったことは人に伝わるという実感が、今も私を後押ししてくれています。

現在の私

OCHABIの自由で開放的なカリキュラムが、人生の可能性と選択肢を広げてくれた。

現在は、株式会社シンクタスで事務職として働いています。この先は好きなことだけやりたいという高校時代の決心もあって、就職先は美術系にこだわらず、完全週休二日制で残業時間が少なめで、自由に過ごす時間がきちんと取れる点を大事にしました。仕事内容としては主に経理で、会社の売り上げをまとめたり、仕事の請求書を発行したり、仕入れとそれに対する振り込みをしたりと日々お金の管理をしています。分かりやすく簡潔に物事を伝えなければならない場面も多いので、OCHABIでのプレゼンテーションや先生とのブリーフィングで培われた力が役に立っています。エクセルを使って色々な数字の突き合わせ作業をし、それがぴったりはまった瞬間は、「おおっ」で感動します。もともと数学は苦手な赤点ばかりでしたが、今では働きながら簿記3級も取得することができました。受験生の頃には、美術系に進学すると就職先が限られてしまう印象がありましたが、OCHABIの自由で開放的なカリキュラムのおかげで、進路について自分らしく選択できました。

本当に自分らしい選択肢は、多くを学んだ先にあることを実感した。



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、自分で開発した商品やサービスの実現に向けて、そのセールスポイント（売り）をクライアント（依頼主）に説明して賛意を得るために行います。

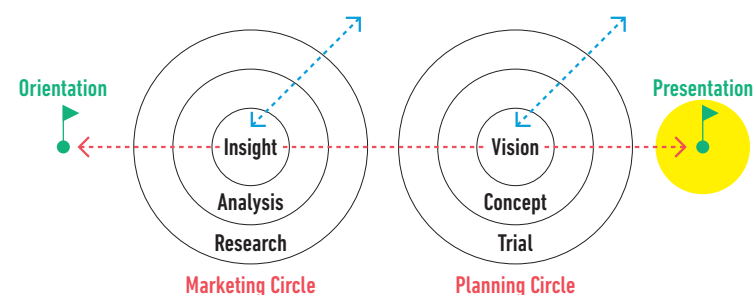
ここでは常にロジカル（論理的）な説明が求められ、例えば自分自身で「素晴らしいアイデアだ」と思っている、その良さをプレゼンテーションした相手が納得して会社に持ち帰り、実現できる関係者たちに説明できれば何も起こりません。

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クライアント（依頼主）と呼ばれる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ブリーフィング（中間発表）、年間で4回以上公開で行わ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付けていきます。

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〉

平渡 晴大

株式会社三栄建築設計
営業本部・企画営業課
2019年卒業



高校時代の私

自分が何をしたいのか分からなかった高校時代、消去法で進路を選ぼうとしていた。

私は代々物を作る家系に生まれ、渋谷、表参道、青山といった街で育ちました。父は建築士、祖父は靴職人、曾祖父は宮大工だったと聞いています。私自身も絵とか物を作ることが大好きで、小学6年生の引越して電車通いになると電車にハマリ、初めは鉄道模型、中学生になると鉄道模型用のジオラマを作るようになり、高校時代も美術や陶芸の授業を積極的に選択しながら、趣味でジオラマを続けていました。やがて3年生になると進路に悩みはじめ、自分の興味あることって何だろう？と考えはじめました。初めは大学の経済学部のオープンキャンパスに参加してみたのですが、授業が長い上にもものすごく退屈で、次に建築系の大学を受験したのですが計算問題が苦手で落ちてしまい、美術系の大学はキャンパスが遠すぎたり、受験準備が間に合わなかったりで、そんな時にOCHABIのWEBサイトを見て、自分がやりたいことが出来そうだな、と直観しました。進路については色々迷ったのですが、やはりジオラマなどを作りたい気持ちが勝って、OCHABIに決めました。

OCHABIで学んだこと

苦手だったコミュニケーションの授業が、社会人になってから1番役立っている。

OCHABIに入って1番苦手だったことは、毎週あるコミュニケーションという必修授業でした。マーケティングからプランニングまで、デザインアート思考®に基づいたフレームワークをひとつひとつ身に付けることで、誰でもゼロから企画提案できるようになる、という内容なのですが、専門用語やロジカルな考え方が必要な内容で、とにかく難しいし疲れました。特に1年次は選択授業より優先されているので自分がやりたいことが出来ず、時には学校に通うこと自体を面倒に感じることもありましたが、産学連携授業で資生堂のプロジェクトに取り組んだ時、女性向けの商品ばかりで、男性である私は全く新しい世界に踏み込んだ実感を持つことができました。その時はじめて、新しい世界に踏み込むためにも、マーケティングに基づくロジカルなプランニングが必要なんだと理解でき、それからは授業が面白くなったのを覚えています。社会人として働いてみた今、はっきりと分かるのは、仕事に1番役立っているのが、このコミュニケーションの授業だということです。

現在の私

チームワークが求められる仕事の中でこそ、OCHABIでの学びの大切さを実感する。

現在の私は、株式会社三栄建築設計の営業本部・企画営業課で働いています。社員が700人ぐらいの東証一部上場の会社で、私は企画営業として、設計、工事、販売から1人ずつ、計4名のチームを組み、用地仕入れという部署が仕入れた土地に何を建てるのか、をプランニングする仕事をしています。もし設計が1人で設計図を描き、独断で進めようと多角的な検証が出来ないので、そこはOCHABIの授業と同じに4人でひとつの机に固まって、土地と周辺環境をリサーチし、どういう人が住むのかペルソナを立て、だったらこういう外装デザインで、こういう間取りで、という風にラフプランを作り、そこから設計図を描いて、広告戦略を立てるといったチームワークを活かした仕事をしています。社員に大卒が多く、3年制のOCHABIを卒業した私にとって周りは年上ばかりですが、ディスカッションやグループワーク、プレゼンテーションに慣れていない人が多く、そこはOCHABIでの学びを活かしたおかげで、責任ある仕事を任せてもらっていると感じています。

新しい世界に踏み込むためには、ロジカルな思考が必要なのだと実感した。

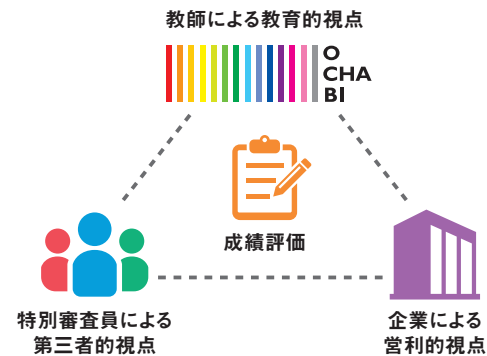


成績評価の方法

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



楠 佳英氏（株式会社ビヨンドザリーフ 代表取締役兼デザイナー）

みなさん、お疲れ様でした。私もつい先日までみなさんと同じ立場で、色々な所でプレゼンテーションをして、たくさんの酷評を受けてきました。なのでみなさんの気持ちがよくわかります。ただ、プレゼンテーションというのはやっぱり相手を惹き付けてなんぼの表現方法だと思いますし、社会に出たらすぐ役に立つスキルです。なぜなら結局、社会に出ても人と人の繋がりが大事で、自分が生み出した仕事を相手に伝えるというのは一生付いてまわります。ほんの数年前まで雑誌の編集をしていた私が、プレゼンテーションをするようになったのは起業してからで、大学生の時はこんなに実践的な授業はなかったのも、みなさんを本当にうらやましく思います。学生を卒業して社会に出た私ができる事は、企業に雇われるのであれ、自分で会社を起こすのであれ、どちらも素晴らしい事で、やっぱり何でも主体的に動いて、自分で課題を見つけ、自分で仕事も見つけられる大人になってほしいです。私は今日、みなさんがどんな将来を迎えてもきらめく人材になるんじゃないかと思い、すごくうれしい気持ちで1日を過ごす事ができました。これからがんばってください。ありがとうございました。



竹村 詠美氏（一般社団法人 FutureEdu 代表理事、一般社団法人 SOLLA 共同代表、Peatix.com共同創設者／相談役）

皆様、準備から7週間、本当にお疲れ様でした。チームで仕事をするのはとても難しい事です。皆様も今日の発表までに揉めたり、意見が分かれたりしたと思うのですが、期日までにアウトプットを準備し、展示ブースや壇上でもチームワークを維持しながらプレゼンテーションをされていて、とても印象に残りました。アイデアを形に変えて表現できる人は少ないのでこれからも武器として育てて下さい。またプロジェクトの実現可能性を検討する時には、ご自身の「原体験」を大事にされるとよいと思います。「原体験」からかけ離れたプロジェクトに取り組む時は、当事者へのインタビューをされると、より共感度の高いソリューションになるかと思います。最後にプレゼンテーションの時間が3分など短い時は、全体的にもっと提案をシンプルにするとういことだと思います。コアバリューとして押し出すポイントを決め、タグラインも思い切って絞り、これを肉付けするディスプレイや衣装もパツと見て印象が伝わるといった、統一性のような事も考えられるとよりよくなるのではないかと感じました。最後に、ここまでやり遂げた事に誇りを持っていただければと思います。



成田 久氏（SHISEIDO アートディレクター・アーティスト）

最初に感想から言うと、今日はすごく楽しかったです。僕は今、化粧品会社のブランディングから、モデル決め、CM制作とか化粧品のイメージ創りをメインでやって、アーティストのジャケットや写真集の制作とか舞台の仕事もやってるんだけど、これからみんながリアルに働く時は、クライアントの意向を考えてアイデアを出して報酬をいただくことが普通になります。でも、考えるのって楽しい事だし、毎日できるし、今回みんなとしゃべって僕も一緒にクライアントのこと考えたいなって思った瞬間がいっぱいありました。一番すごかったのは、みんなが自分のアイデアを堂々と話せる事です。今まで色々な大学でしゃべってきたけど、ここまで完成度の高い学校はなかったし、19歳くらいの子達があんなにしゃべるのって普通じゃないから結構、感動しました。プレゼンテーションも正直レベルが高いと思っし、僕に反論してくるのもナイスみたいな感じで、そういう自分の意見をパッションで言うのはすごくいい事だと思う。みんな自分をもっと信じて、クリエーションして、大人が分からなくても、次は私達が創るんだと思ってやった方がいいです。今日はありがとうございました。



深堀 隆介氏（美術作家）

みなさん、どうもお疲れ様でした。普段、僕はアトリエに籠って仕事をしているので、若い人と話す機会が少なく、いつも世代のギャップを感じていたのですが、今回はそういう意味で、みなさん若い人たちの考えている事やどんな視点で世の中を見ているのかを知るよい機会になりました。そうした若い人ならではの視点という意味では、やっぱり新しい発見もありましたが、僕らが昔から問題だと思っていたような事を、みなさんも同じように問題だと考えていたのは、共通点を見つけつつ人間って変わらないのだと面白さを感じました。世の中がテクノロジーでどんどん変わる中で、新しい視点を持ちながらも普遍的な視点も持って、これをアイデアにまとめるみなさんは、本当にすごいと思います。全員に賞をあげたいくらい素晴らしいです。実は僕が作品を発表しはじめた初期の頃は、画報などで紹介されながらもバカにされたんです。それでも挫けずに歩み続けたら夢を掴むことができました。みなさんもそれぞれよい着眼点を持っていると思うので、自分が面白いと思うことは臆せずやってください。継続する気力があれば、その努力を見ている人は必ずいます。これから社会に出てもがんばってください。



企業研修にも採用される授業

文部科学省に採択された授業は、企業研修での採用を経て、より実践的に磨かれています。

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『これからのライフスタイルや消費行動をリードするであろう「アクティブコンシューマー」をターゲットに、「動的」な資生堂を印象付けるマーケティング企画とは』という出題をしています。ここでは「美術学生」に対して、プロモーションのアイデアやデザインのみならず、「アクティブコンシューマー」を通じて顧客の消費行動をリードするマーケティングプランまでを投げ掛け、「動的」という今後のブランディングの方向性まで問うていますが、他の企業や団体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の学生への高い評価を実証していると言えます。

また、OCHABIのゼロワーク®・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、「プロジェクトベースドラーニング」は同僚や上長とのコミュニケーションの活性化、「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。またOCHABIの授業は、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「新庄東高等学校」で採用された他、広尾学園を会場に開催された「Learn X Creation」では「創造性教育とSDGs」というワークショップで招かれ、服部学園を会場にしたオンライン美術館「iiwii」の展示会では、OCHABIの学生がクラウドファンディングに挑戦し、目標金額を達成することが出来ました。こうした多様なパートナーとの交流が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。



左：「新庄東高等学校」プレゼンテーション授業、授業風景

右：「新庄東高等学校」プレゼンテーション授業、プレゼンテーション風景



左：「Learn X Creation」創造性教育とSDGsのワークショップ、会場風景

右：「Learn X Creation」創造性教育とSDGsのワークショップ、ディスカッション風景



左：「iiwii × OCHABI」アートプロモーション協働研究、会場風景

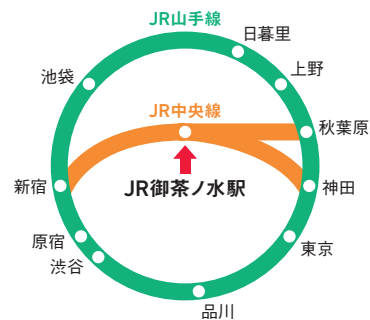
右：「iiwii × OCHABI」アートプロモーション協働研究、クラウドファンディング成果発表会風景



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。



学生マンションは、実際の学生寮のように規則が厳しいところから比較的自由なところもあり、都会だけ部屋が古かったり、東京郊外だけ部屋が広かったりと色々あるので、私は3軒くらいの無料体験宿泊を試してから決めました。

村松：私は現在、東京都港区にあるマンションで父親とふたりで暮らしています。もともと20年くらい前から父親が単身赴任で実家を留守にしていたので、東京に引越す時は父親と一緒に過ごせるのをうれしく思ったのを覚えています。周辺環境としては、オフィスビルと飲食店ばかりですが、ひとり暮らしの会社員向けのマンションも多く、それなりに日用品も揃うので、そんなに不便は感じません。食事は父親の手料理か、不在の時は作り置きを食べるか、スーパーマーケットでお惣菜を買って済ませています。OCHABIまでは電車で1回乗り換えて大体20分程度で通えます。そもそも実家の最寄り駅では3時間に1本しか電車がなく、バスも冬場は動かないことがあるのでとても近く感じています。

●御茶ノ水の様子や東京の魅力について教えてください

中込：御茶ノ水は、入学前は学校や本屋が多くインテリな印象がありましたが、通学するようになってからは親しみやすい学生街なんだとわかりました。御茶ノ水もそうですが、東京の魅力はコンテンツの圧倒的な多さだと思います。地元は大きいビルも電車もなく、デジタルサイネージもなかったので、広告ひとつとっても街に溢れるように掲げられているのでいい刺激になります。美術館の企画展や話題になっているお店などが、電車で気軽に行ける範囲にあるのもいいですね。放課後に通えますし、何よりアイディアやデザインの参考になります。東京でこれだけ多くの情報に日常的に触れられることを思うと、やっぱり東京でデザインを学ぶのとは違うのでは大きな差があると思います。

平野：御茶ノ水はごちゃごちゃしてなくてきれいな街だと思います。それでいて老舗のカフェやレストランが多いので雰囲気もあるのが

好きです。交通のアクセスもよく、東京駅には中央線に乗って2駅で行けますし、秋葉原駅も総武線で1駅なので、放課後に友達とメイド喫茶やゲームセンターに遊びに行くこともあります。東京の魅力は、上野や六本木とか美術館や文化的な施設が多いところだと思います。あと行きたい時に買い物に行けるのも大事ですね。私はアパレル系のお店で販売員をしてみたかったのですが、地元では好みのお店がなかったので、東京では色々なお店が見れるので楽しいです。最近ではロリータ系の服を販売しているお店を見つけてついに販売員のアルバイトを始めました。

村松：御茶ノ水は治安がよい街だと思います。東京は忙しい人が多くて時間を窮屈に感じる街もありますが、御茶ノ水の時間はゆっくりと流れているように思います。学校や病院がたくさんあるので、学生や年配の方が多くからかもしれません。御茶ノ水の街を授業で散策することもあります。そういう時は気になった店を覚えておいて、放課後に友達と改めて行ったりしています。あと私は楽器が好きなので、楽器街が近くにあるのも気に入っています。休日は派遣のアルバイトを入れる時もあります。派遣にしているのは自分で仕事を選べるからで、主にイベント運営に参加するようにしています。社会経験もありますが、東京都内やその近郊のイベント会場では色々なデザインを見れるので勉強になります。



キャンパスライフインタビュー

中込さん（山梨県南アルプス市出身）
平野さん（新潟県妙高市出身）
村松さん（岩手県盛岡市出身）

●出身地や上京した経緯について教えてください

中込：私は山梨県の南アルプス市の出身で、高校時代はデザイン系の専門学校に行きたかったのですが、地元にはデザイン系の学校がなかったのもあり、卒業後は地元の大学に進学し、そのまま地元の企業に就職して工場勤務をしていました。私の地元では、デザインをやりたい学生は美術教室に通って東京の美術大学を目指すのですが、働きながら学費を貯めていた私は、美術大学より学費の安い美術専門学校で候補を探し、産官学連携授業が多くて実践的なデザインを学べるOCHABIに通うことに決めました。

平野：私は新潟県の妙高市の出身で、高校時代は服飾系の学校に通おうと決めていました。ちょうど東京の服飾系専門学校に通っている友達がいる、高校1年生から東京の学校の体験入学に参加していました。地元にも学校はあるのですが、通うのに2時間掛かるので、どうせひとり暮らしをするなら東京がいいなと思っていました。ただ、進路決定の時にアパレル業界といっても服飾系の進路は意外に狭いことを知り、サンリオに勤める叔父の勧めもあって、デザインを全体的に学べるOCHABIに通うことに決めました。

村松：私は岩手県の盛岡市の出身で、高校時代は理系だったのと防災に興味があったので建築系で環境工学を学べる大学を目指していました。ただ大学受験が難しくてなかなか進学できず、第2志望のデザイン系に進路変更をしました。地元にもデザイン系の大学はありましたが、学科が細かく専門的なので、なるべく将来、デザイン

以外でも自由に就職先を選べる方がいいと考えていました。そんな時、父親が東京に単身赴任しているのもあって、デザイン以外の進路にも融通が利くOCHABIに通うことに決めました。

●住まいの選び方や通学事情について教えてください

中込：私は現在、東京都杉並区にあるシェアハウスでひとり暮らしをしています。住居は不動産屋を介してシェアハウスを探したのですが、その理由は単純にアパートや学生寮より家賃が安いからで、私は4軒くらいを下見しましたが、周辺環境は住宅地でスーパーマーケットやドラッグストア、100円ショップが近くにあり、住居環境はトイレやバスルーム、キッチンといった共用部が広めの一軒家型のシェアハウスを選びました。共用部のルールは大家さんというよりは、住民同士で自主的にコミュニケーションを取って決めています。もちろんシェアハウスといっても部屋にカギは掛けられますし、女性限定なので安全面でも比較的良好だと思います。OCHABIまでは電車で40分の距離で乗り換えが2回ありますが、授業開始が10：00なので、朝が弱い私は09：00に自宅を出れるので結構よいと思っています。

平野：私は現在、東京都千代田区にある学生マンションでひとり暮らしをしています。住居は都会での生活と電車通学の不安から、両親とよく相談して、安全を優先して管理人がいる女子専用の学生マンションを条件に、家賃は高くなりますがOCHABIまで乗り換えがなく10分以内で通える物件を選びました。ただオフィス街なので、周辺環境としてスーパーマーケットが1軒しかないのが不便です。食事は自炊ですが、平日に限り夕食は事前に申告すれば用意してもらえます。門限は23：30で、時間を過ぎると何度も電話が掛かってきますが、外泊時は事前に申告をしておけば電話は掛かってきません。

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、常に異なる志向性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）

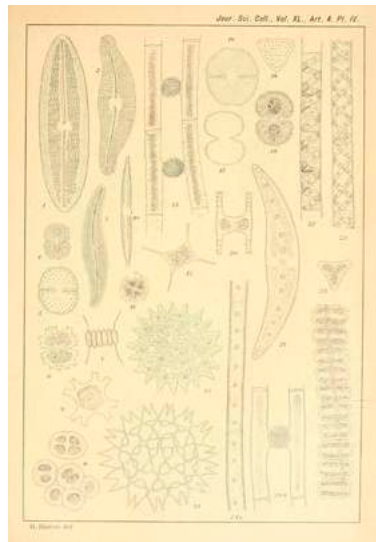
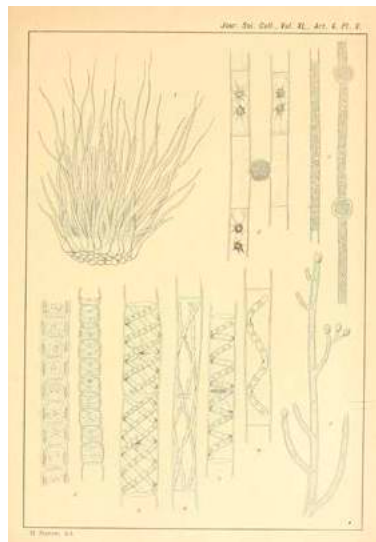


◀創立者 服部廣太郎博士については
本校WEBサイトよりご覧ください。



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、社会情勢の変化を問わずに多様な「文化」を発信し続けるOCHABIの姿勢を示しています。

2021 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 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。