

# 平成 29 年度成果報告書

平成 29 年度文部科学省  
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」

クリエイティブ分野（デザイン）

事業名

「スマホでキャリア・アップ『新規事業開発型デザイン・アート思考』  
社会人学び直しプログラム開発実証」



## はじめに

平成 28 年度文部科学省事業「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」において、事業名「スマホでキャリア・アップ『新規事業開発型デザイン・アート思考』社会人学び直しプログラム開発実証」を実施しました。その事業の中でクリエイティブ体験の少ない一般社会人を対象にデザイン・アート思考を用いて「絵が描けるようになる」ことを目的とした授業教材 EMBODYING・UNIT1 を開発しました。平成 29 年度はそれを引き継いで、一般社会人が「デザインできるようになる」ことを目的とした EMBODYING II のプログラムを開発し、ターゲット条件の異なる複数の実証講座を実施し EMBODYING II プログラムの有効性を検証しました。

### 【背景】

大手優良企業や世界的にビジネスを展開するコンサルティング・ファームにおいて、新規事業型のイノベーションを起こすためには、従来の「企業常識に捉われない新しい情報インプット視点」が強く求められています。従来は、こうした視点はトップマネジメントクラスかマーケティング局レベルが把握することが使命でした。しかし世界のビジネス常識があまりに急速に変化するので、今日では企業に属するすべての社員が世界のビジネスの流れを把握する能力が必要とされるようになってきています。イノベーションのシーズは現場にあるので一人一人の社員が、こうした「重要情報を瞬間的にチョイスできる能力」を持つことが企業生き残りのカギを握っていると言っても過言ではありません。こうした時代ニーズを背景として「デザイン思考やアート思考」といったクリエイティブな感性を求める風潮が強まってきています。

# 【EMBODYING IIの全体教育プログラム構成】

大項目は次の6つに分かれています。

- I. 視覚情報を理解すればクリエイティブになれる
- II. デザインとは何か？
- III. コンセプトとは何か？
- IV. マーケティングとは何か？
- V. イノベーターということ
- VI. 仕事とは何か？

## 【6つの大項目のポイント】

### I. 「視覚情報を理解すればクリエイティブになれる」のポイント

重要情報の基本は「観察力にあります」。リーダとそうでない社員が分岐するポイントもここにあります。従来企業研修のように新たなスキルを数多く学んでも、大きな成果を得ることができなかった真の原因は何だったのでしょうか？それは「『社会変化』に気づかない表層的な観察力が原因」だからです。特に成功体験の多い熟練になるほど「思い込みが強くなる」ので、自分の理解できない事柄を無意識に排除する傾向があるからです。この思い込みの強さが、外部からの新しい考え方を拒絶する古い企業体質の温床にもなっています。

「真の観察力」とは何か？そのことに気づくプログラムの代表的なものをご紹介します。

1. クリエイティブはセンスではなく学習で身につく
2. クリエイティブな視点を生活密着型アクティブ・ラーニングで身につける
3. クリエイティブの本質キーワードが「視覚情報」
4. 人の「視覚＝脳」は誤作動する
5. 視覚情報が解らないと「見えない」
6. 脳は推論する
7. 脳は推論も得意だが見間違いも多い
8. 現代人は環境センサーのチカラが衰えている
9. 最初にソリューションすべきは自分自身

## Ⅱ.「デザインとは何か？」のポイント

デザインとは何か？を語る本は多く、デザインに対する考え方もその著作者の数ほどあると思われます。しかし EMBODYING II では「デザインの種類とは何かとか、デザインの方法とは何か」といった技術解説をするのではなく、「デザインの考え方」に初めて触れる人々が「デザインそのものを理解する」ための「簡易な説明」に徹しています。本書におけるデザインは「人がつくるすべての物と事」と定義しています。人類は太古から持続可能な生活を築くために様々な物事をデザインしてきたという「視点＝考え方」を手に入れることを目的にしています。それは同時に「人類史がデザインの歴史」と理解することを意味します。このデザインの視点を手に入れることで「今の世界は堅牢であり、変えることができない」という思い込みを脱することができます。

EMBODYING II における「デザインとは何か？」の代表的なプログラムをご紹介します。

1. すべての企業活動はデザイン活動である
2. デザインという言葉の起源
3. 人がデザインしていない唯一の物「地球」
4. 人類は生き残るためにデザインを進化させた
5. アフォーダンスという「人の思考と地球との相互刺激」
6. デザインは 0 → 1 を生み出す行為ではない
7. 地球があるから自分が在る
8. 本質を探すには余分を捨てること
9. 人類はいつでも未来をデザインし直せる

### Ⅲ. 「コンセプトとは何か？」のポイント

コンセプトという言葉ほどビジネスシーンで「雰囲氣的に使われる言葉」はありません。何か「大切な物」くらいの意味合いで使われているのではないのでしょうか。そうした意味合いももちろんありますがコンセプトという英語にはもう少し厳密な意味が込められているように思えます。本書では「意図」と訳します。デザイン・コンセプトは「制作意図」になり、またチームで制作意図を共有するときは「方針」という言葉に翻訳しています。

EMBODYING IIにおける「コンセプトとは何か？」の代表的なプログラムをご紹介します。

1. 「コンセプト」はどのように訳せばよいのか？
2. コンセプトの矢
3. 世界をデザイン・コンセプトで眺める
4. コンセプトとシズル
5. 「生茶」は凄みのあるコンセプトであることを読み解く
6. 草木染のコンセプトは子を思う母親の愛
7. 人の行動コンセプトは「動機」の事
8. コンセプトを持つと社会動向を読解するカギになる
9. インサイトとは真実を洞察すること

## IV. 「マーケティングとは何か？」のポイント

マーケティングを理解することは本当の意味で「仕事を流れて理解すること」になります。マーケティングとは「分断されて与えられた自分の仕事」を企業全体の中で理解することであり、その所属する企業自体が社会の中でどのような役割を果たそうとしているのかを俯瞰的に眺める観察力の事を意味します。そのように「相対化した分析力」があれば自身が所属する企業のポジショニングが良く見えてくるようになります。ポジショニングが見えた時に初めて誰のために、どのようなコンセプトをもって、どのようなデザインをするべきかが見えてきます。

EMBODYING IIにおける「マーケティングとは何か？」の代表的なプログラムをご紹介します。

1. マーケティングとは何か？
2. マーケティングとはデータの収集ではない
3. 絵を描くように街を観る
4. ビジュアル・マーケティング
5. 知識からではなく直感から考える
6. 自分オリエンテッド
7. UXデザインとは何か？
8. 日本のルーツをアートから読解する
9. 日本のルーツは不思議という感性

## V. 「イノベティブということ」のポイント

イノベーションを革新と訳すならば「従来の常識ではない発想」が必要になります。

それでは「常識をブレイクスルーする新しい発想はどこから来るのか？」それは社会における今の常識ではない「新しい動きを発見できるかどうか」にかかっています。常識が絶対的に優先する考え方では、この「新しい未来的兆し」を発見することはできません。未来的兆しを発見できるようになるためには、「確信に基づく深い観察法」が必要になります。確信とは「人と地球の基本構造の把握」です。「地球がなければ人類は存続できない」という本質的な把握です。

EMBODYING IIにおける「イノベティブということ」の代表的なプログラムをご紹介します。

1. イノベティブとは何か？を考える前提
2. イノベーターは「世間の微小な動き」に敏感
3. アーティストはイノベーターだ
4. 地球オリエンテッド
5. 地球のために仕事する
6. 地球と世界という二つの概念に分ける
7. 企業には思考の重力が働く
8. 企業におけるイノベーションのジレンマ
9. 企業には第三の目が必要



## VI. 「仕事とは何か？」のポイント

専門学校や大学を卒業したら企業に就くことが常識的なステップであると考えれば、仕事とはどこかの組織に所属して、その企業内から命じられた作業をこなす事と同義に考えている人も多いと思います。この「仕える事」という漢字は江戸時代に使用が始まったもので、本来は「為事」と書かれていたようです。本来の意味から言うと「なす事」または「事を為す」という意味になります。新しいレイヤーにシフトするためには、むしろ原点回帰の視点の方が本質的であるようにも思えます。既に世界の多くの国々は、「Co<sup>2</sup> や核や貧困をコントロールできるクリーンな社会」を目指す経済活動こそが軸になるという方向へと大きく舵を切っています。同時に化石燃料から得たエネルギーを用いる経済活動は 19 世紀のビジネスモデルであるという認識も急速に広まっています。化石燃料と持続可能は矛盾するからです。人類は化石燃料からの Co<sup>2</sup> 低減というレベルを一気に超えて、いきなり自然エネルギーへと進化しようとしています。持続可能であること。自分の進む方向と人類が目指すべき方向が重なっていることほど幸福なことはありません。

EMBODYING II における「仕事とは何か？」代表的なプログラムをご紹介します。

1. 我々が成長するための真の先生は誰か？
2. 「わたし」も「あなた」も概念でしかない
3. メタ認知が必要
4. 多様性を認め相対化する発想を手に入れる
5. ブレストやファシリテーションの第一原理は平等
6. 企業はイノベーションを求めている
7. 企業価値を創る未来感性
8. AI の進化が人間を見直すことになる
9. 人工知能と人工ボディとの融合

# 【EMBODYING II プログラムに基づく実証講座】

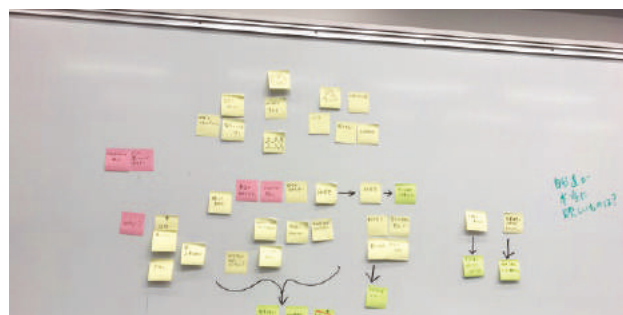
## A. 明治大学連携実証講座：

「再就職を目指す女性たち」のためのデザインアート思考™

- ・ターゲット 再就職を目指す女性 Aチーム 総数 14名
- ・於 明治大学アカデミーコモン 11階教室
- ・クライアント ツカモトエイム株式会社
- ・テーマ ポルトシリーズの新商品アイデア

第1回講座 2017年11月13日（月） 14：30～16：00 3名

「自分オリエンテッドによるコンセプトの発見」



第2回講座 2017年11月20日（月） 14：30～16：00 2名

「美顔に関するマーケティング」



第3回講座 2017年11月27日(月) 14:30～16:00 3名  
「ムードボードを用いたビジュアル・マーケティング」



第4回講座 2017年12月4日(月) 14:30～16:00 3名  
「ビジュアル・プレゼンテーションの準備」



第5回講座 2017年12月11日(月) 12:50～14:30 3名  
「クライアント プレゼンテーションと講評」





## B. 明治大学連携実証講座：

### 「再就職を目指す女性たち」のためのデザインアート思考™

- ・ターゲット 再就職を目指す女性 Bチーム 総数 14名
- ・於 明治大学アカデミーコモン 11階教室
- ・クライアント 日本コカ・コーラ株式会社
- ・テーマ Lohaco における新商品アイデア

第1回講座 2017年12月11日(月) 14:30～16:00 5名

「自分オリエンテッドによるコンセプトの発見」



第2回講座 2017年12月13日(水) 10:00～14:30 5名

「ロハコにおけるコカ・コーラに関するビジュアル・マーケティング」





第3回講座 2017年12月18日(月) 14:30~16:00 4名  
 「ムードボードを用いたビジュアル・プレゼンテーション準備」



# 明治大学のアンケート結果

下記はアンケート記入のサンプルです。

■ 2017年度 文部科学省委託事業 実証講座 アンケート

氏名  日付 2017.07.26 年齢  性別  所属 M.A

学年	他人に聞ける アイデアが 多い程度	他人と関んで 意見交換が できる	問題の背景も 共通することが できる	自分の考えを 整理できて 説明できる	自分の考えを 積極的に他人に 発表できる
文字情報 (文字が読める)					
視覚情報 (図表が読める)					

コメント

■ 2017年度 文部科学省委託事業 実証講座 アンケート

氏名  日付 2017.07.26 年齢  性別  所属 M.A

学年	他人に聞ける アイデアが 多い程度	他人と関んで 意見交換が できた	問題の背景も 共通することが できた	自分の考えを 整理できて 説明できた	自分の考えを 積極的に他人に 発表できた
文字情報 (文字が読める)					
視覚情報 (図表が読める)					

コメント



## B. 東京医科歯科大学連携実証講座：

### 「市民公開講座」のためのデザインアート思考™

・ターゲット 一般市民男女 総数 17名

・於 東京医科歯科大学 22号館 1階教室

#### 〔テーマ：ZERO to ONE：視点を変える方法〕

○深い観察をするには（絵図を簡潔に描くには、その対象物への観察の深さが必要となりますが、アイデアを絵図に描くのもまた日常での観察力の深さが必要となります）

○論理的な思考とは（論理的に思考した文言を秩序だてて書き出すと文章量が増えますが、絵図では決まった範囲で論理的に思考を構築し描き出すことが求められます）

○明確な情報伝達をするには（文字で伝える情報は、短文であるほど漠然としてきますが、図像を合わせれば情報を正確、且つ迅速にプレゼンテーションできるようになります）

<第1回実証講座> 2017年12月9日（土）13：00～17：00 8名

・課題：「ジェンダー平等を実現しよう（SDGs）」の洞察を深める

・目標：「ジェンダー平等を実現しよう（SDGs）」について、身近な例を用いながら、簡潔、且つ論理的に説明できることを目指す。

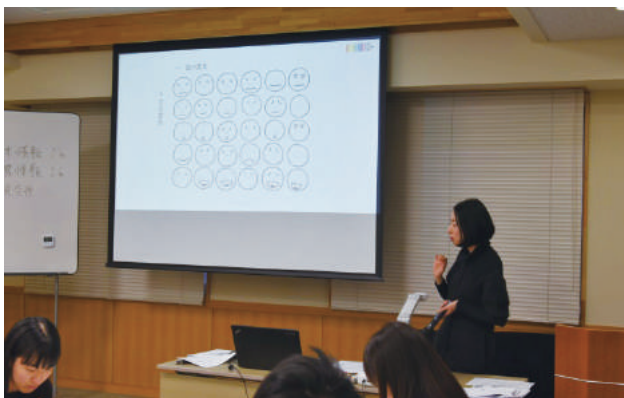
#### 1. 文字情報パート（120分）

文字や言葉によるブレインストーミング、ディスカッション、プレゼンテーションを行う。

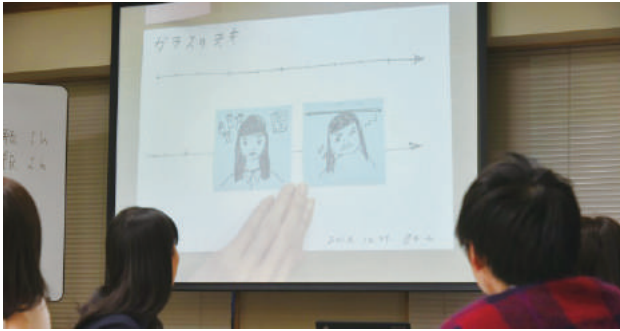
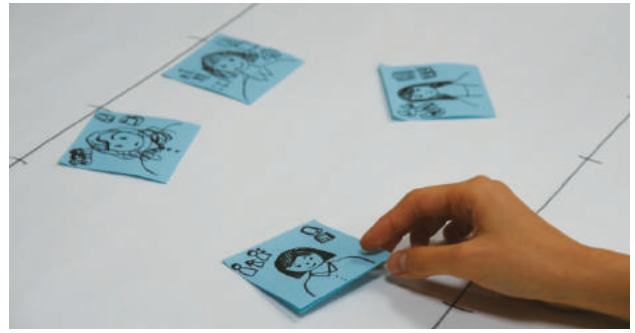


## 2. 視覚情報パート (150分)

ロジカルデッサン指導とする文字や言葉に絵図を加えて、ブレインストーミング、ディスカッション、プレゼンテーションを行う。







### 3. 他のチームとの意見交換会及び情報共有 (120分)





<第2回実証講座> 2017年12月16日(土) 13:00~17:00 9名

・於 東京医科歯科大学 22号館 1階教室

[テーマ: ZERO to ONE: 視点を変える方法]

- ・課題: 「貧困をなくそう (SDGs)」の洞察を深める
- ・目標: 「貧困をなくそう (SDGs)」について、身近な例を用いながら、簡潔、且つ論理的に説明できることを目指す。

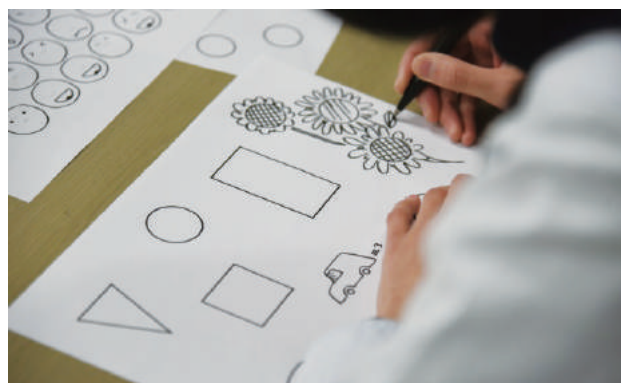
### 1. 文字情報パート (120分)

文字や言葉によるブレインストーミング、ディスカッション、プレゼンテーションを行う。

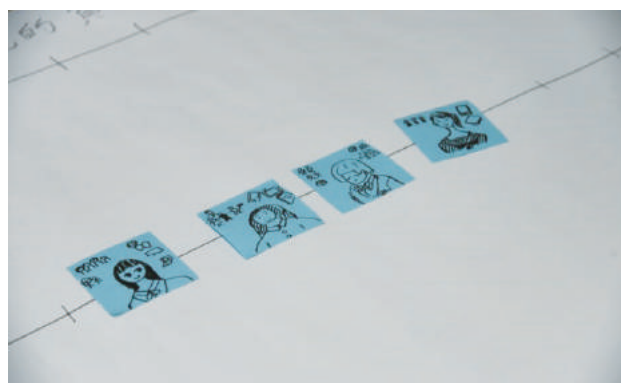


## 2. 視覚情報パート (150分)

ロジカルデッサンを指導。文字や言葉に絵図を加えて、ブレインストーミング、ディスカッション、プレゼンテーションを行う。まず基本となる絵の描き方をトレーニング。



今回対象となるペルソナの成長過程を描いてみます。





描いたペルソナを基にさらに推論をチーム全体で思考し時系列に並べてみます。



### 3. 他のチームとの意見交換会 (120分)

課題が社会問題ですので、他のチームと意見交換を行い多様な考え方を共有します。



## C. スクーとの連携によるネットワーク活用実証講座

2017年12月17日（日）13:00～14:00 スクーにてネット配信

・ターゲット ネットでデザイン学習を望む社会人 139名

EMBODYING IIにおけるUNIT2「デザインができるようになる」プログラムの内、「デザインの読解」を60分のネット実証講座として成立できるかどうかを試行した。当日の視聴人数は139名でした。以下にネット上での募集コンテンツを掲載します。

The screenshot shows a Schoo course page. At the top, there's a navigation bar with 'Schoo' logo, '生放送カレンダー', '授業を探す', and 'プレミアムサービス'. A search bar contains '授業を検索する'. Below the navigation, there's a breadcrumb trail: 'デザイン・アート思考を手に入れる -モノやシステムを通じて、裏にある意図を読む-'.

### デザイン・アート思考を手に入れる -モノやシステムを通じて、裏にある意図を読む-

いいね! シェア ツイート 制作マーク

第1回：2017年12月17日公開 © 01:00:00  
デザイン・アート思考を手に入れる -モノやシステムを通じて、裏にある意図を読む-

**受講する**

プレミアム会員に登録して受講する（月額980円〜）  
チケット枚数：1枚 1回チケットも入手する

この世にあるものはすべてデザインされています。必ず誰かがデザインし、制作しています。  
これらのデザインを理解するためには、デザインされたものの制作意図（=コンセプト）を読み解けるようになる必要があります。

この授業では御茶の水美術専門学校より先生をお招きし、「モノやシステムを通じて、裏にある意図を読む」を軸に、デザイン・アート思考™について学びます。

この世にあるものはすべてデザインされています。必ず誰かがデザインし、制作しています。

これらのデザインを理解するためには、デザインされたものの制作意図（=コンセプト）を読み解けるようになる必要があります。

この授業では御茶の水美術専門学校より先生をお招きし、「モノやシステムを通じて、裏にある意図を読む」を軸に、デザインアート思考™について学びます。

1つの製品のデザイン意図を読み解けるようになると、競合する多くの製品の制作意図が見えてきて、やがて「社会的な人々の行動意図」も大きなひとつの流れとなって読み解けるようになります。デザインアート思考™は、デザイナーだけが身につけておくものではなく、すべての職種の人に必要なスキルです。最終的に、デザインアート思考™を身に付けることで、社会の流れを捉え自分の仕事にフィードバックできるようになりましょう。

※この授業は、文部科学省委託事業「専修学校による地域産業人材育成事業」の教育プログラム開発プロジェクトを、オンライン授業として行うものです。

# デザインアート思考™ を手に入れる

## ーモノやシステムの裏にある制作意図を読むー

2017年12月17日（日）公開

01:00:00

### ■授業の流れ

- ・デザインって何？
- ・人類史をデザインで想像してみる
- ・今あるデザインを読み解く
- ・デザインを読み解く演習
- ・制作意図を読解する領域を拡大する
- ・未来のデザインのキーワード

### 【授業の感想】

スクーのインタラクティブなチャット方式により実際の実証講座に近い形でのやり取りが可能であることが講師の実感としては実証できました。実際に受講している感覚を高めるためには、こちらからの質問と視聴者による回答コメント、そのコメントを基にさらに講師が答えるといった「双方向ポイントを最低でも2か所は設ける必要がある」ことが解りました。

# 【スクーの視聴データ】

授業ID : 4665

授業タイトル : デザイン・アート思考を手に入れる -モノやシステムの裏にある制作意図を読む-

授業の順番 : 1 限目

## 基本情報

授業詳細PV公開	: 515	PV
受講者数	: 139	人
受けた回数	: 613	人
投稿数	: 117	回
質問数	: 6	回
なるほど数	: 21	回
番席数	: 50	回

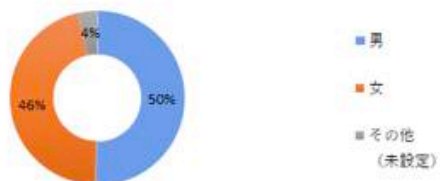
授業公開日 : 2017/11/29

授業開催日 : 2017/12/17

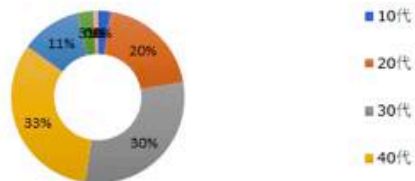
## 受講者情報

受講者平均年齢	: 38.9	歳						
受講者年代別 (人数)	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代以上	その他 (未設定)
	3	25	38	41	14	4	0	1
性別 (人数)	男	女	その他 (未設定)					
	70	64	5					

男女比



年齢比





## 【スクー受講生の代表的なコメント】

### A. デザインとコンセプトについて

- ・男性：人が作ったものはすべて"デザイン"されている。
- ・男性：制作意図＝コンセプト。
- ・男性：誰かを幸せにするために人類はデザインをする。
- ・男性：人類史＝デザインの歴史。

### B. 文字というデザインについて

- ・男性：文字そのものが意図をもって作られたものだと考えられますが、漢字っていうのは発明者の意図が見えやすい文字ですね。
- ・女性：森という漢字はパースがかかっている。
- ・男性：森には遠近法が隠れている！

### C. AIというデザインについて

- ・男性：人間のための道具でありかつ人間らしく振舞う機械。人間がどう機械をどのように使うかが問われる時代になっている。

### D. マーケティングについて

- ・男性：マーケティングはデータの分析ではない。
- ・男性：マーケティングは人の心・意識に対するアプローチ。
- ・男性：マーケティング＝人の気持ちをどう掴めるかどうか。

### E. 生茶を読解する

- ・男性：自動販売機で水が売れる時代→お茶が売れなかった→自宅で飲む習慣があった(温かい飲み物)→ネーミングから変える。
- ・男性：ある料理人が師匠から言われ続けた言葉として、「すべてのことに根拠がなければいけない」。デザインもそういうことなのかもしれませんね。
- ・男性：デザインは、見た目のデザイン・感触・シンプルなどといった事柄を人間の本能で求めていること。

### F. イノベーションについて

- ・スクー教務課：ホントのイノベーションはイノベーションとして意識させないイノベーション。手で感じられるホンモノ感。
- ・女性：デザインする人は人間をよく見られる人ですね。
- ・女性：人類史はぐるぐる回って繰り返しているけれど、その円が大きくなっているようですね。

### G. 絵またはデッサンの時代

- ・男性：音→絵→文字→絵＋文字＝現在。
- ・女性：文字→絵を使い直感できるようなあrawしかたへ。
- ・女性：絵文字、ピクトグラム時代？
- ・男性：インフォグラフィックスも絵と文字が融合していくその過程で生まれて来たものなのですね。
- ・男性：デッサン＝「観る・考える・伝える」を高速で回転させる行為。

### H. 地球オリエンテッド

- ・男性：デザインを消し去ると本質が見える???
- ・男性：地球は、キャンバスのようなもの。(前提条件とも)
- ・女性：SDGsとデザイン？どうつなげる？
- ・女性：デザインは単純だけど凄いですね。
- ・男性：デザインというとセンスが先行するものと言われますけど、ロジックとセンスが両輪のように関係しているものなのですね。



## 【実証講座成果の判定方法】

国立大学法人東京医科歯科大学 大学院 医歯学総合研究科・生命理工学系専攻特任教授 竹本佳弘理学博士からのご提案により、講座成果の判定方法は公開講座受講前と受講後でVAS (Visual Analogue Scale) で講座に関するアンケートを実施し、ボックスプロットにより受講前後の比較を行いました。アンケートは10段階の任意の数字に自己申請によるチェックを入れるアンケート方式で数値比較を行い、能力別に25%グループ、50%グループ、75%グループの3段階のグループ分けで伸び率を図表する「箱ひげ法」を用いることとしました。「統計解析にはR version 3.4.0を用いました。個人情報への配慮としては、事前に対象者に講義評価が研究を伴うこと、データは個人が特定できないように無記名で回収すること、データは統計的に処理すること、調査への協力は自由意志であることを説明し調査表へ概略を明記することで配慮しました。」

### 引用文献

- ・ R version 3.4.0 (2017-04-21) -- "You Stupid Darkness" Copyright (C) 2017  
The R Foundation for Statistical Computing Platform: x86\_64-apple-darwin15.6.0 (64-bit).

# 【東京医科歯科大学における公開社会人講座分析】

記入したアンケートのサンプルです。

数値一覧表

文部科学省実証講座データ (前半)



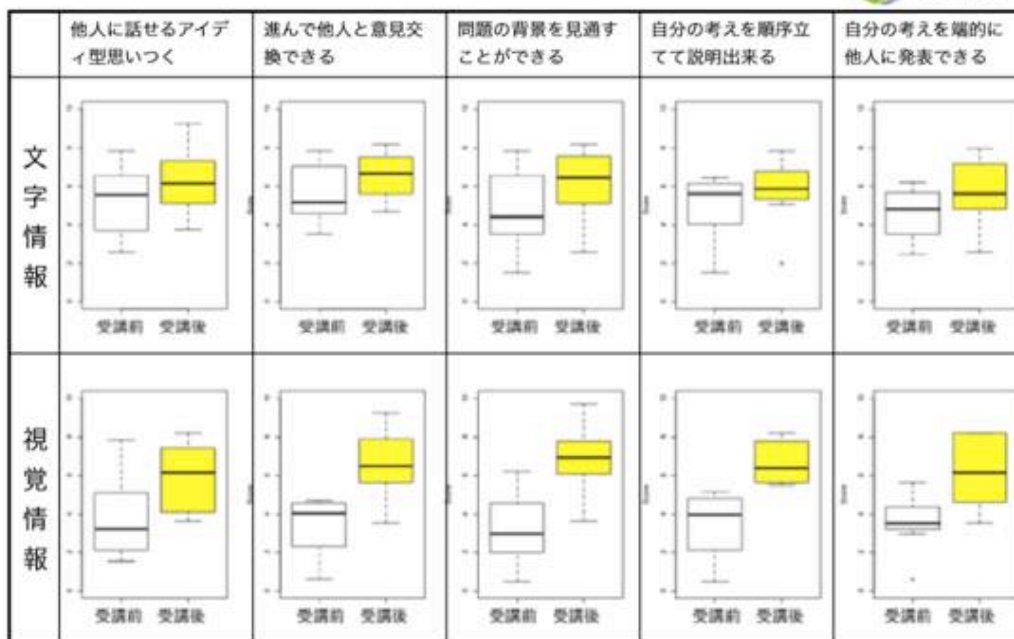
文字情報	lnq1	lnq2	lnq3	lnq4	lnq5	lnq6	lnq7	lnq8	lnq9	lnq10
st1	5.5	4.4	3.5	5.6	2.5	1.5	3.5	2.5	4.9	3.5
st2	4.6	4.7	3.5	5.6	5.7	1.6	0.6	0.5	0.5	0.6
st3	5.6	5.1	4.7	6.2	6.2	5.6	4.6	6.2	5.1	5.1
st4	2.6	3.5	1.5	1.5	2.6	2.6	1.5	1.5	1.4	3.5
st5	2.8	5.1	4.1	6.1	5.0	2.7	3.0	3.0	4.4	5.6
st6	6.7	6.7	6.7	4.6	4.6	4.6	4.6	3.5	3.5	3.5
st7	7.8	7.8	7.8	3.5	5.6	7.8	4.7	5.6	4.7	3.5
st8	6.4	7.4	6.4	6.4	4.4	3.7	4.6	2.8	2.8	2.9

視覚情報	lnq1	lnq2	lnq3	lnq4	lnq5	lnq6	lnq7	lnq8	lnq9	lnq10
st1	5.6	6.7	4.6	5.6	4.6	3.6	5.6	6.6	5.6	5.5
st2	4.6	5.6	5.6	6.4	5.6	4.6	3.5	5.6	5.6	4.7
st3	5.6	5.6	6.2	5.0	5.0	6.7	7.6	9.7	8.2	8.2
st4	3.7	4.7	2.6	2.0	2.6	3.6	5.6	3.6	5.5	3.5
st5	7.1	7.1	7.1	7.1	7.1	8.2	8.2	8.2	8.2	8.2
st6	6.7	6.7	6.7	5.6	5.6	5.6	5.6	6.7	5.6	4.6
st7	9.2	8.2	8.2	6.1	7.1	8.2	9.2	7.1	7.1	8.2
st8	7.5	7.8	8.0	7.8	8.0	6.7	7.4	7.4	7.4	6.8

データは、最小値を0最大値クオ10として計算



## 文部科学省実証講座の結果 (前半)



〔コメント〕 文字情報の成長も見られますがやはり視覚情報の伸び率が著しく見られ、大きな成果となっています。

# 【明治大学実証講座分析 対象：社会復帰を目指す主婦】

## 全4回の授業前・後にアンケート記入

下記はAグループ&3講座前後に実施した数値データ一覧となります。

CL:ツカモトエム株式会社

【縦軸表:各サンプル 横軸表:日程】

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	1回目	2017/11/13 14:40~18:20
サンプル名	「リ」さん 主婦・41	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	2回目	欠席
サンプル名	「リ」さん 主婦・41	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	3回目	欠席
サンプル名	「リ」さん 主婦・41	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	4回目	2017/12/4 14:40~18:20
サンプル名	「リ」さん 主婦・41	

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	データなし
1.16	8.6	10	
<b>【文字情報】</b>			
発想力	6	6.96	—
意見交換力	6	6.96	—
背景発見力	6.8	7.888	—
論理的思考	4.5	5.22	—
情報伝達	5.2	6.032	—
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	6	6.96	—
意見交換力	6	6.96	—
背景発見力	6.7	7.772	—
論理的思考	5.2	6.032	—
情報伝達	6	6.96	—

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
発想力	5.3	6.36	5.8
意見交換力	6.1	7.32	6.6
背景発見力	6.1	7.32	6.9
論理的思考	5	6	5.3
発表力	5.3	6.36	5.3
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	5	6	6.6
意見交換力	5	6	7.1
背景発見力	5.8	6.96	6.1
論理的思考	4.2	5.04	4.1
発表力	4.7	5.64	4.5

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
発想力	5.3	6.36	4.5
意見交換力	5.3	6.36	5.3
背景発見力	3.8	4.56	5.3
論理的思考	3.8	4.56	4.6
発表力	4.6	5.52	6.8
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	4.6	5.52	7.1
意見交換力	4.6	5.52	7.1
背景発見力	5.3	6.36	7.1
論理的思考	5.3	6.36	6.2
発表力	5.3	6.36	7.1

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	早退
1.2	8.3	10	
<b>【文字情報】</b>			
発想力	5.4	6.48	—
意見交換力	6	7.2	—
背景発見力	6	7.2	—
論理的思考	5.8	6.96	—
情報伝達	6.2	7.44	—
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	6	7.2	—
意見交換力	6	7.2	—
背景発見力	6.7	8.04	—
論理的思考	6.7	8.04	—
情報伝達	6.7	8.04	—

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	1回目	2017/11/13 14:40~18:20
サンプル名	「MM」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	2回目	2017/11/20 14:40~18:20
サンプル名	「MM」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	3回目	2017/11/27 14:40~18:20
サンプル名	「MM」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	4回目	2017/12/4 14:40~18:20
サンプル名	「MM」さん 主婦・40	

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	データなし
1.16	8.6	10	
<b>【文字情報】</b>			
アイデア力	3.9	4.524	—
意見交換力	6.6	7.856	—
背景発見力	3.9	4.524	—
論理的思考	5.6	6.496	—
発表力	3.9	4.524	—
<b>【視覚情報】</b>			
アイデア力	5.6	6.496	—
意見交換力	5.6	6.496	—
背景発見力	5.6	6.496	—
論理的思考	3	3.48	—
発表力	2.2	2.552	—

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
アイデア力	5.3	6.36	5.8
意見交換力	6.1	7.32	6.6
背景発見力	6.1	7.32	6.9
論理的思考	5	6	5.3
発表力	5.3	6.36	5.3
<b>【視覚情報】</b>			
アイデア力	5	6	6.6
意見交換力	5	6	7.1
背景発見力	5.8	6.96	6.1
論理的思考	4.2	5.04	4.1
発表力	4.7	5.64	4.5

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
アイデア力	5.3	6.36	4.5
意見交換力	5.3	6.36	5.3
背景発見力	3.8	4.56	4.6
論理的思考	3.8	4.56	4.6
発表力	4.6	5.52	6.8
<b>【視覚情報】</b>			
アイデア力	4.6	5.52	7.1
意見交換力	4.6	5.52	7.1
背景発見力	5.3	6.36	7.1
論理的思考	5.3	6.36	6.2
発表力	5.3	6.36	7.1

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
アイデア力	3.7	4.44	5.3
意見交換力	4.7	5.64	5.3
背景発見力	3.7	4.44	5.3
論理的思考	3.7	4.44	4.9
発表力	3.7	4.44	4.5
<b>【視覚情報】</b>			
アイデア力	4.5	5.4	6.2
意見交換力	4.5	5.4	6.6
背景発見力	5.4	6.48	7.1
論理的思考	5.4	6.48	5.8
発表力	5.7	6.84	6.2

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	1回目	2017/11/13 14:40~18:20
サンプル名	「と」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	2回目	2017/11/20 14:40~18:20
サンプル名	「と」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	3回目	2017/11/27 14:40~18:20
サンプル名	「と」さん 主婦・40	

明治大学実証講座アンケート(単位om)		
日時	4回目	2017/12/4 14:40~18:20
サンプル名	「と」さん 主婦・40	

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	データなし
1.16	8.6	10	
<b>【文字情報】</b>			
発想力	3.9	4.446	—
意見交換力	3.9	4.446	—
背景発見力	3.9	4.446	—
論理的思考	2.2	2.508	—
情報伝達	1.3	1.482	—
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	3.9	4.446	—
意見交換力	3.9	4.446	—
背景発見力	3.9	4.446	—
論理的思考	2.2	2.508	—
情報伝達	1.3	1.482	—

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
発想力	3.7	4.44	3.7
意見交換力	3.7	4.44	3.7
背景発見力	2.8	3.36	2.8
論理的思考	2.8	3.36	2.8
情報伝達	2.8	3.36	2.8
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	4.5	5.4	5.4
意見交換力	4.5	5.4	6.48
背景発見力	3.7	4.44	4.5
論理的思考	3.7	4.44	3.7
情報伝達	3.7	4.44	3.7

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
発想力	4.5	5.4	5.4
意見交換力	5.4	6.48	5.4
背景発見力	4.5	5.4	4.5
論理的思考	3.7	4.44	3.7
情報伝達	3.7	4.44	3.7
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	5.4	6.48	6.3
意見交換力	5.4	6.48	6.3
背景発見力	4.5	5.4	5.3
論理的思考	3.7	4.44	4.5
情報伝達	3.7	4.44	4.5

Before		After	
補正比率	実測値	補正値	実測値
1.2	8.3	10	8.3
<b>【文字情報】</b>			
発想力	5.4	6.48	5.4
意見交換力	5.4	6.48	5.4
背景発見力	4.5	5.4	5.4
論理的思考	3.7	4.44	4.5
情報伝達	3.7	4.44	3.7
<b>【視覚情報】</b>			
発想力	5.4	6.48	6.3
意見交換力	5.4	6.48	6.3
背景発見力	4.5	5.4	5.3
論理的思考	3.7	4.44	4.5
情報伝達	3.7	4.44	4.5

行列入替データ(竹本)

	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

主婦40

	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

1回目はデータに加えていない

	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

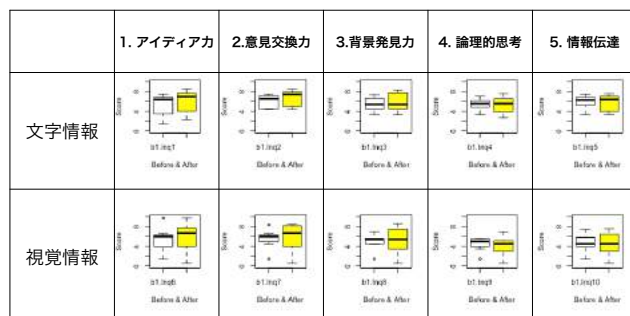
	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

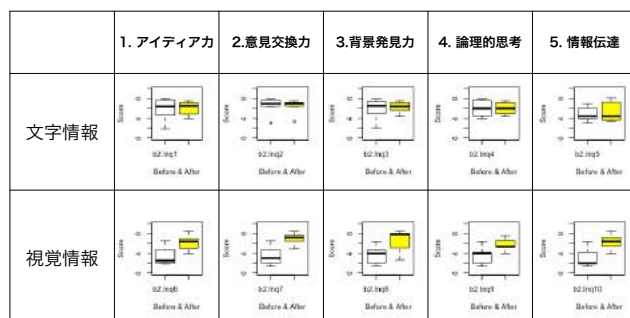
	Inq1	Inq2	Inq3	Inq4	Inq5	Inq6	Inq7	Inq8	Inq9	Inq10
Before	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36
After	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36

明治大学におけるAグループ実証講座のデータ分析結果は以下の通りです。

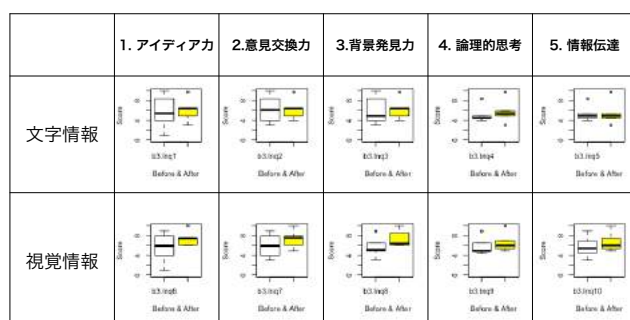
## 第1回目



## 第2回目



## 第3回目



図の見方ですが、箱の中に50%グループのデータが入ります。上下のヒゲの部分それぞれ25%と75%のグループのデータが入ります。箱内の太い線が中央値です。小さな丸は外れ値で、中にはそのような人もいるかな？といった意味合いです。中央値もひげ位置を観ても受講前後で「自己判断の価値数字」が明らかにアップしています。前2つの質問はあまり差がないように見えますが、この講座の目標でもある後ろ3つの質問（問題を見通す、順序立てて説明、端的に発表）は大きな成長差を見ることができます。

## 【事業推進委員会の開催】

事業名：「スマホでキャリア・アップ『新規事業開発型デザイン・アート思考』社会人学び直しプログラム開発実証」

### 第1回 事業推進委員会

- ・場所 御茶の水美術専門学校 1号館 151アトリエ
- ・日時 2017年9月21日（木） 17：00～20：00
- ・司会 服部元 事業統括委員 記録 末宗美香子 実証講座実施委員
- ・出席委員 16名ご参加にて成立
- ・内容
  1. 服部浩美事業推進委員長 ご挨拶
  2. 事業推進体制の説明及び委員ご紹介
  3. 平成29年度事業計画の説明
  4. EMBODYINGⅡプログラムの位置づけ説明
  5. 事業推進の意義及び視点に関する討議





## 第2回 事業推進委員会

- ・場所 御茶の水美術専門学校 2号館 212 アトリエ
- ・日時 2017年11月17日(金) 17:00～20:00
- ・司会 服部元 事業統括委員 記録 末宗美香子 実証講座実施委員
- ・出席委員 18名ご参加にて成立
- ・内容
  1. 服部浩美事業推進委員長 中間報告
  2. 実証講座の説明
    - A. 明治大学様連携実証講座 対象：社会人女性
    - B. 東京医科歯科大学様連携実証講座 対象：一般社会人
    - C. スクー様連携ネットワークを用いた実証講座  
対象：ネットに参加の一般社会人男女
  3. 事業全体スケジュールおよびご協力をお願い
  4. EMBODYING II UNIT2 教材制作の説明
  5. 事業推進の進行に関する討議



### 第3回 事業推進委員会

- ・場所 御茶の水美術専門学校 1号館 151 アトリエ
- ・日時 2018年1月19日(金) 10:00～13:00
- ・司会 服部元 事業統括委員 記録 末宗美香子 実証講座実施委員
- ・出席委員 18名ご参加にて成立
- ・内容
  1. 服部浩美事業推進委員長 全体報告
  2. 実証講座実施の全体ご報告
  3. A. 明治大学様連携実証講座報告  
B. 東京医科歯科大学様連携実証講座報告  
C. スクー様連携実証講座報告
  4. 実証講座アンケートのボックスプロット分析に関する報告  
国立大学法人東京医科歯科大学 大学院 医歯学総合研究科・  
生命理工学系専攻特任教授 竹本佳弘理学博士
  5. 事業推進の意義及び視点に関する討議



## 公開成果報告会の開催

- ・場所 御茶の水美術専門学校 1号館 151 アトリエ
- ・日時 2018年1月19日(金) 13:15～14:30
- ・成果報告会コンテンツ
- ・内容 1. EMBODYING II 要点説明

御茶の水美術専門学校 アートジム長 清水 眞

株式会社アイディアコネクト代表取締役 服部 亮

### 2. ボックスドロップ分析法の解説

東京医科歯科大学理学博士 竹本 佳弘



## 【事業推進委員の一覧】

	氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
1	服部 浩美	御茶の水美術専門学校理事	統括委員長	○	東京
2	福地奈津子	花王株式会社生活情報室室長	実証講座委員	○	東京
3	小山 昌泰	財団法人日本生産性本部課長	プログラム委員	○	東京
4	松代 隆子	公益財団法人日本科学協会アドバイザー	プログラム委員	○	東京
5	山崎 幹人	東京商工会議所人材支援センター所長	プログラム委員	○	東京
6	倉本紀久子	アートアソシエイツ八咫 主宰	実証講座委員	○	東京
7	服部 亮	株式会社アイディアコネクト代表取締役	ビジネスモデル委員	○	東京
8	田路 貴浩	京都大学大学院工学研究科准教授	プログラム委員	○	京都
9	竹本 佳弘	東京医科歯科大学理学博士	プログラム委員	○	東京
10	小川 智由	明治大学商学部教授	プログラム委員	○	東京
11	平田 眞一	ADEC/ 中国デザイン専門学校理事	プログラム委員	○	岡山
12	田口 一子	島根デザイン専門学校校長	プログラム委員	○	島根
13	須田 正夫	千代田区政策経営部特命担当部長	プログラム委員	○	東京
14	眞島 啓男	大日本印刷株式会社	プログラム委員	○	東京
15	服部 乃摩	御茶の水美術専門学校校長補佐	プログラム委員	○	東京
16	服部 元	御茶の水美術専門学校副校長	事務統括委員	○	東京
17	清水 眞	御茶の水美術専門学校アートジム長	推進連絡担当	○	東京
18	文田 聖二	御茶の水美術専門学校指導部長	実証講座委員	○	東京
19	若松 久資	御茶の水美術専門学校総務部長	経理管理委員	○	東京
20	小野 朋彦	御茶の水美術専門学校広報センター長	実証講座委員	○	東京
21	中野めぐみ	御茶の水美術専門学校教務課長	事務統括委員	○	東京
22	芹田 紀恵	御茶の水美術専門学校講師	実証講座委員	○	東京
23	末宗美香子	御茶の水美術専門学校講師	実証講座委員	○	東京
24	青木 陽子	御茶の水美術専門学校講師	実証講座委員	○	東京



平成 29 年度

「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」報告

事業名「スマホでキャリア・アップ『新規事業開発型デザイン・アート思考』  
社会人学び直しプログラム開発実証」

2018 年 2 月初版発行

監修・発行 学校法人服部学園 御茶の水美術専門学校 理事長 服部浩美

発行所 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

TEL 03-3291-7400 FAX 03-3293-8737

制作 学校法人服部学園 御茶の水美術専門学校カリキュラム開発委員会

©2018 OCHABI 本誌掲載の写真・図版・テキストの無断複写・転載を禁じます

---

推進統括委員長 服部浩美

推進統括副委員長 服部乃摩

推進委員 服部元 清水真 文田聖二 末宗美香子 芹田紀恵 青木陽子

小野朋彦 中野めぐみ 若松久資

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 Surugadai Kanda Chiyoda-ku Tokyo 101-0062 JAPAN

☎ 0120-084-612 Tel 03-3291-7400

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