

## VA / VE 文献リスト (その3F)

### E. ユニバーサルデザイン (UD) ・人間工学・人間中心設計 (HCD) ・ユーザビリティ

・UXデザイン/UIデザイン・感性工学 (KANSEI Engineering)

・サービスデザイン/サービスサイエンス/サービス工学/サービス戦略

[注1] ユニバーサルデザイン (UD: Universal Design) とは、誰れでも公平に利用できるように、施設・サービス・製品・情報を設計すること、アクセシブル・デザイン: Accessible Design/アダプタブル・デザイン: Adaptable Design と呼ぶ。「バリアフリー (Barrier Free)」の用語もある。

日本と米国では「ユニバーサルデザイン (UD)」を使用するが、ヨーロッパでは「デザイン・フォー・オール (Design for All)」または「ユーザビリティ」が用いられる。

[注2] 日本語の人間工学は、米国では「ヒューマン・ファクター (Human Factor)」と、ヨーロッパでは「エルゴノミクス (Ergonomics)」と呼ばれる。『認知科学 (Cognitive Science)』の用語もある。

[注3] HCD: Human Centered Design=人間中心設計、UCD: User Centered Design=ユーザーセンタード・デザインまたはユーザ優先設計とも呼ぶ。情報伝達の分野では『情報デザイン: Information Design=相手にわかりやすい提示・表現方法 (デザイン)』の用語もある。

[注4] ユーザビリティ: Usability=使用性または使いやすさ/使い勝手の良さ

[注5] UXデザイン: User Experience Design=ユーザエクスペリエンス・デザイン/UIデザイン: User Interface Design=ユーザインターフェース・デザイン。『ユーザ体験=ユーザ・エクスペリエンス (UX) /顧客体験: Customer Experience=カスタマー・エクスペリエンス (CX)』の用語もある。

### I. 1990 (平成2) 年以前

- 001 「人間工学」正田亘著, 恒星社厚生閣, 1981. 1 (参考) 増補新版1997. 7あり
- 002 **ブルーボックス B495**「人間工学からの発想 (クオリティ・ライフの探求)」小原二郎著, 講談社, 1982. 3
- 003 「エンジニアのための人間工学」横溝克己・小松原明哲共著, 日本出版サービス, 1987. 10 (参考) 改訂版1991. 5/第3版1995. 8/第4版2006. 1-改訂第6版2021. 1あり
- 004 「生活科学のための人間工学」長町三生編, 朝倉書店, 1989. 4
- 005 サイエンス・らいぶらり「感性工学 (感性をデザインに活かすテクノロジー)」長町三生著, 海文堂出版, 1989. 11 (参考) このOD版2013. 3あり
- 006 「直感から直観へ『感性学』入門: 感性を強く豊かに」小林宏著, 産業能率大学出版部, 1990. 1
- 007 「図説エルゴノミクス」野呂影勇編著, 日本規格協会, 1990. 2 (参考) 類似題名・培風館2003. 12あり
- 008 「感性工学 えもとろじの思考 (ハイテク感性時代のビジネス発想)」広沢暁夫著, につかん書房発行/日刊工業新聞社発売, 1990. 10

### II. 1991 (平成3) 年~2010 (平成22) 年

- 009 「エンジニアのための人間工学 [改訂版]」横溝克己・小松原明哲共著, 日本出版サービス, 1991. 5 (参考) 第3版1995. 8-改訂第5版2013. 2/改訂第6版2021. 1あり
- 010 「エルゴノミクスデザイン」野呂影勇ほか共著, 日科技連出版社, 1991. 10
- 011 「ディベロップ・ザ・感性 (感性を明るく大きくする方法)」小林宏著, 産業能率大学出版部, 1992. 1
- 012 「快適科学 (人間側からみた商品づくりへ)」長町三生編, 海文堂出版, 1992. 3
- 013 「サービス・エコノミー」井原哲夫著, 東洋経済新報社, 1992. 6 (参考) 第2版1999. 4あり [※サービスとは]
- 014 「売れる色彩の研究 (業種別代表企業12社の色彩戦略)」大阪商工会議所・色彩活用研究会編, ダイアモンド社, 1993. 1
- 015 「感性商品学 (感性工学の基礎と応用)」長町三生著, 海文堂出版, 1993. 9

- 016 「高齢化社会と商品開発：人にやさしいモノづくりの発想」近藤和子著，日本規格協会，1994. 9
- 017 「バリアフリーの商品開発（ヒトに優しいモノ作り）」E&Cプロジェクト編，日本経済新聞社，1994. 11（参考）2編1996. 10あり [日本経済新聞社⇒日本経済新聞出版社⇒日経BP・日本経済新聞出版本部]
- 018 「感性工学のおはなし」長町三生著，日本規格協会，1995. 7
- 019 「エンジニアのための人間工学 [第3版]」横溝克己・小松原明哲共著，日本出版サービス，1995. 8（参考）第4版2006. 1/改訂第5版2013. 2/改訂第6版2021. 1あり
- 020 「高齢者にやさしい商品開発（使いやすいモノとサービス・50のヒント）」服部万里子著，日本経済新聞社，1995. 10
- 021 「サービス・マネジメント入門（物づくりから価値づくりへの移行）」近藤隆雄著，生産性出版，1999. 1（参考）新版2004. 1/第3版2007. 12あり
- 022 「使いやすさの発見（消費者の心をつかむ製品開発）」人間生活工学研究センタ編，通産資料調査会，1996. 1
- 023 生産管理理論と実践13「エルゴノミクス」池田良夫著，日刊工業新聞社，1996. 6
- 024 「バリアフリーの商品開発<2>（超高齢社会を支えるモノ作り）」E&Cプロジェクト編，日本経済新聞社，1996. 10
- 025 「人間工学 [増補新版]」正田亘著，恒星社厚生閣，1997. 7 ※電子版あり
- 026 「ヒューマンインタフェース」田村博編，オーム社，1998. 5（参考）同一題名・コロナ社2019. 9あり
- 027 「サービス・マーケティング（サービス商品の開発と顧客価値の創造）」近藤隆雄著，生産性出版，1999. 1（参考）第2版2010. 8あり
- 028 「ユーザインタフェースデザインの実践（応用人間工学の視点に基づく）」山岡俊樹・岡田明共著，海文堂出版，1999. 3
- 029 [ブルーボックス](#)「『分かりやすい表現』の技術（意図を正しく伝えるための16のルール）」藤沢晃治著，講談社，1999. 3（参考）この漫画化版2011. 10/新装版・文響社2020. 1あり
- 030 「サービス・エコノミー [第2版]」井原哲夫著，東洋経済新報社，1999. 4
- 031 トップラン情報デザイン選書1「ユーザビリティ エンジニアリング原論（ユーザーのためのインターフェースデザイン）」ヤコブ・ニールセン著，篠原稔和監訳，三好かおる訳，トップラン，1999. 6（参考）第2版・東京電機大学出版局2002. 7あり
- 032 「ユーザ工学入門（使い勝手を考える・ISO13407への具体的なアプローチ）」黒須正明ほか共著，共立出版，1999. 9 [※ISO13407 (1999) ⇒ISO9241-210 (2010)]
- 033 「ユーザー優先のデザイン・設計（新しい商品開発の考え方）」山岡俊樹編著，共立出版，2000. 10
- 034 「ユニバーサルデザイン（超高齢社会に向けたものづくり）」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2001. 3（参考）改訂版2002. 8/改訂新版2004. 11あり
- 035 「建築とユニバーサルデザイン」古瀬敏著，オーム社，2001. 6
- 036 [平凡社新書 096](#)「情報デザイン入門（インターネット時代の表現術）」渡辺保史著，平凡社，2001. 7（参考）同一題名2002. 10あり
- 037 「こんなデザインが使いやすさを生む（商品開発のためのユーザビリティ評価）」三菱電機デザイン研究所編，工業調査会，2001. 11
- 038 「市民工学としてのユニバーサルデザイン（土木におけるバリアフリー最前線）」吉川勝秀編著，理工図書，2001. 11
- 039 「ISO13407がわかる本」黒須正明ほか共著，オーム社，2001. 12
- 040 「情報デザイン：分かりやすさの設計」情報デザインアソシエイツ編，グラフィック社，2002. 2
- 041 「ユニバーサルデザイン解体新書」北岡敏信著，明石書店，2002. 3
- 042 「誰でもわかる交通のバリアフリー」和平好弘著，成山堂出版，2002. 3
- 043 「『共用品ビジネス』を進めるための本（バリアフリー時代を切り拓く）」共用品推進機構編著，日刊工業新聞社，2002. 3
- 044 「感性をめぐる商品開発（その方法と実際）」長沢伸也編，日本出版サービス，2002. 4（参考）類似題名2003. 10あり

- 045 「ユニバーサルデザインの考え方（建築・都市・プロダクトデザイン）」梶本久夫監修，田中直人ほか共著，丸善出版，2002. 5
- 046 「ユニバーサルデザインの教科書」中川聰監修，日経デザイン編，日経BP社発行／日経BP出版センター発売，2002. 5（参考）増補改訂版2005. 10／第3版2015. 6あり
- 047 情報デザインシリーズ「ユーザビリティ エンジニアリング原論（ユーザーのためのインターフェースデザイン）〔第2版〕」ヤコブ・ニールセン著，篠原稔和監訳，三好かおる訳，東京電機大学出版局，2002. 7
- 048 「ユニバーサルデザイン（超高齢社会に向けたものづくり）〔改訂版〕」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2002. 8（参考）改訂新版2004. 11あり
- 049 I T t e x t 「ヒューマンコンピュータインタラクション」岡田謙一ほか共著，オーム社，2002. 8（参考）改訂2版2016. 2あり
- 050 「道のバリアフリー（安心して歩くために）」鈴木敏著，技報堂出版，2002. 8（参考）続編2004. 11あり
- 051 [ちくま新書 370](#)「情報デザイン入門」木村浩著，筑摩書房，2002. 10※電子版あり（参考）同一題名2001. 7あり
- 052 「『誰でも社会』へ：デジタル時代のユニバーサルデザイン」関根千佳著，岩波書店，2002. 11
- 053 「情報アクセシビリティとユニバーサルデザイン（誰もが情報にアクセスできる社会をめざして）」C&C振興財団編，アクセシビリティ研究会著，アスキー，2003. 3
- 054 「ユーザビリティ テスティング（ユーザ中心のものづくりに向けて）」黒須正明編著，共立出版，2003. 5
- 055 「ユニバーサルデザイン実践ガイドライン」日本人間工学会編，共立出版，2003. 6
- 056 「ヒューマンデザインテクノロジー入門（新しい論理的デザイン・製品開発方法）」山岡俊樹著，森北出版，2003. 6
- 057 「人間工学ハンドブック」伊藤謙治・桑野園子・小松原明哲共編，朝倉書店，2003. 6（参考）OD普及版2012. 2あり
- 058 認知科学の探究「『使いやすさ』の認知科学（人とモノとの相互作用を考える）」原田悦子編著，共立出版，2003. 7
- 059 「ユニバーサルデザインハンドブック＜日本語版＞」梶本久夫監修，川崎和男総括，荒井利春ほか編集，丸善出版，2003. 9（原著）Universal Design Handbook, Wolfgang F.E.Preiser & Elaine Octroff, The McGraw-Hill Companies Inc., 2001
- 060 「感性商品開発の実践（商品要素へ感性の変換）」長沢伸也編，日本出版サービス，2003. 10（参考）類似題名2002. 4あり
- 061 情報数理解シリーズC-1「図説エルゴノミクス入門」野呂影勇著，培風館，2003. 12（参考）類似題名・日本規格協会1990. 2あり
- 062 情報デザインシリーズ「情報デザイン原論（『ものごと』を形にするテンプレート）」ロバート・ヤコブセン著，篠原稔和監訳，倉野雅子訳，東京電機大学出版局，2004. 1
- 063 「サービス・マネジメント入門（商品としてのサービスと価値づくり）〔新版〕」近藤隆雄著，生産性出版，2004. 1（参考）第3版2007. 12あり
- 064 「ユニバーサルデザインのまちづくり（みんなに優しいまちを目指して）」樗木武著，森北出版，2004. 3
- 065 「使いやすさのためのデザイン（ユーザーセンタード・デザイン）」日本IBM&山崎和彦ほか共編著，丸善出版，2004. 5
- 066 「道路の計画とデザイン（ユニバーサルデザインの道づくり）」樗木武・梶田佳孝共著，共立出版，2004. 10
- 067 「ユニバーサルデザイン（超高齢社会に向けたものづくり）〔改訂新版〕」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2004. 11
- 068 「道のバリアフリー（安心して歩くために）＜続＞」鈴木敏著，技報堂出版，2004. 11
- 069 「新・ユニバーサルデザイン（ユーザビリティ・アクセシビリティ中心・ものづくりマニュアル）」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2005. 3
- 070 「ユニバーサルデザイン実践マニュアル（UD教科書2）」中川聰監修，日経デザイン編著，日経BP

社発行／日経BP出版センタ発売，2005. 3

071 「情報アクセシビリティ（やさしい情報社会に向けて）」C&C振興財団監修，山田肇編著，榎原直樹ほか共著，NTT出版，2005. 3

072W 「サービス経営戦略（モノづくりからサービスづくりへ）」小山周三著，NTT出版，2005. 4 ※  
電子版あり

073 「ヒューマンファクター概論（人間と機械の調和を目指して）」岡田有策著，慶応義塾大学出版会，2005. 5

074 「ヒットを生む経験価値創造（感性を揺さぶるものづくり）」長沢伸也編著，日科技連出版社，2005. 5

075 感性工学シリーズ「商品開発と感性」長町三生編，石原茂和ほか共著，海文堂出版，2005. 5

076 感性工学シリーズ「デザインと感性」井上勝雄編，広川美津雄ほか共著，海文堂出版，2005. 7

077 「ITのユニバーサルデザイン（ISO13407、JISX8341などへの対応）」三枝弘之・細野直恒共編著，丸善出版，2005. 8 [IT: Information Technology=情報技術]

078 「ユニバーサルデザインの教科書 [増補改訂版]」中川聰監修，日経デザイン編，日経BP社発行／日経BP出版センタ発売，2005. 10（参考）第3版2015. 6あり

079 「ユーザビリティ エンジニアリング（ユーザ調査とユーザビリティ評価実践テクニック）」樽本徹也著，オーム社，2005. 10（参考）第2版2014. 2あり

080 「エンジニアのための人間工学 [第4版]」横溝克己・小松原明哲共著，日本出版サービス，2006. 1（参考）改訂第5版2013. 2／改訂第6版2021. 1あり

081 「交通バリアフリーの実際」高田邦道編著，天野光一ほか共著，共立出版，2006. 1

082 「エルゴ・エンジニアリング（ニュー・ヒューマン・インタフェース思考）」山本栄著，培風館，2006. 2

083 「感性の科学（心理と技術の融合）」都甲潔・坂口光一共編著，朝倉書店，2006. 4

084 「HCDハンドブック」日本機械学会編，福田収一責任編集，丸善出版，2006. 7

085 「Webビジネスのためのユニバーサルデザイン成功の法則65」濱川智著，翔泳社，2006. 12

086 **PHPビジネス新書17**「『感性』のマーケティング（心と行動を読み解き、顧客をつかむ）」小阪裕司著，PHP研究所，2006. 12 ※電子版あり

087 やさしいシリーズ19「より多くの人を使いやすい アクセシブルデザイン入門」星川安之・佐川賢共著，日本規格協会，2007. 2

088 「経験価値ものづくり（ブランド価値とヒットを生む『こと』づくり）」長沢伸也編著，藤原亨・山本典弘共著，日科技連出版社，2007. 2

089 「官庁施設のユニバーサルデザインに関する基準及び同解説 [平成18年版]」公共建築協会編，国土交通省大臣官房官庁営繕部監修，公共建築協会発行／建築出版センタ発売，2007. 3

090 「サービスサイエンス（新時代を拓くイノベーション経営を目指して）」北陸先端科学技術大学院大学ほか共編，亀岡秋男監修，エヌ・ティー・エス，2007. 4

091 「感性価値創造イニシアティブ（第四の価値軸の提案 感性☆21報告書）」経済産業省編，経済産業調査会，2007. 6

092 今日からモノ知りシリーズ「トコトンやさしいユニバーサルデザインの本」宮入賢一郎ほか共著，日本ユニバーサルデザイン研究機構監修，日刊工業新聞社，2007. 7（参考）第2版2014. 12あり

093 「中部国際空港のユニバーサルデザイン（プロセスからデザインの検証まで）」谷口元ほか共編著，中部国際空港監修，鹿島出版会，2007. 7

094 「ユニバーサルデザインの仕組みをつくる（スパイラルアップを実現するために）」川内美彦著，学芸出版社，2007. 8

095 「感性と情報（新しいモノづくりのために）」長島知正ほか共著，森北出版，2007. 8

096 「ユーザビリティ ハンドブック」ユーザビリティハンドブック編集委員会編，共立出版，2007. 8  
（注）第1部 3. 人間中心設計，P17-36など

097 「サービスサイエンス入門（ICT技術を牽引するサービスイノベーション）」上林憲行著，オーム社，2007. 11

098 「サービス・マネジメント入門（モノづくから価値づくりの視点へ） [第3版]」近藤隆雄著，生産性出版，2007. 12

- 099 「道路の移動等円滑化整備ガイドライン（道路のユニバーサルデザインを目指して）〔改訂版〕」国土技術研究センタ編，国土技術研究センタ発行／大成出版社発売，2008. 2（参考）増補改訂版2011. 8あり
- 100 「入門Webデザインユーザビリティ（使いやすさで成果を上げるプロのワザ）」池谷義紀著，ソフトバンク・クリエイティブ，2008. 2 [ソフトバンク・クリエイティブ⇒SBクリエイティブ]
- 101 「日本企業のサービス戦略（人にやさしいサービスサイエンスの確立）」原田保編著，中央経済社，2008. 2
- 102 「人間工学とユニバーサルデザイン（ユーザビリティ・アクセシビリティ中心・ものづくりマニュアル）」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2008. 3
- 103 「人間工学とユニバーサルデザイン新潮流（実践ヒューマンセンタードesignのものづくりマニュアル）」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2008. 3（参考）改訂版2013. 3／増補版2017. 1あり
- 104 「日本の交通バリアフリー（理解から実践へ）」土木学会・土木計画学研究委員会ほか共編，学芸出版社，2008. 3
- 105 経営システム工学ライブラリー10「マネジメント人間工学」小松原明哲・辛島光彦共著，朝倉書店，2008. 3
- 106 「都市・建築の感性デザイン工学」日本建築学会編，朝倉書店，2008. 9
- 107 「未来のモノのデザイン（ロボット時代のデザイン原論）」ドナルド・A. ノーマン著，安村通晃ほか共訳，新曜社，2008. 10
- 108 「インテリアの人間工学（住空間の計画と設計のための科学）」小原二郎監修，渡辺秀俊・岩澤昭彦共著，ガイアブックス，2008. 11（参考）新装版2018. 12あり
- 109 「顧客はサービスを買っている（顧客満足向上の鍵を握る事前期待のマネジメント）」北城恪太郎監修，諏訪良武著，ダイヤモンド社，2009. 1 ※電子版あり
- 110 「サービス産業進化論」内藤耕・赤松幹之共著，生産性出版，2009. 1
- 111 「事例から学ぶサービスサイエンス（サービス価値計測手法-10の実例）」木下栄蔵，近代科学社，2009. 2 ※電子版あり
- 112 「サービス工学入門」内藤耕編，東京大学出版会，2009. 3
- 113 「カラーユニバーサルデザイン」カラーユニバーサルデザイン機構（CUDO）著，ハート出版，2009. 4
- 114 「人にやさしい社会をつくる ユニバーサルデザインがわかる事典（文房具から公共施設・情報まで）」柏原士郎監修，どりむ社編，PHP研究所，2009. 5
- 115 「ユニバーサルデザイン（デザインの手法と実践）」田中直人著，学芸出版社，2009. 5
- 116 「サービス・イノベーション（サービス産業の生産性向上の実現のために）」サービス産業生産性協議会編，生産性出版，2009. 7
- 117 「メディア・ユニバーサルデザイン（みんなに優しい情報制作のガイドライン）」全日本印刷工業組合連合会著，メディア・ユニバーサルデザイン協会監修，全日本印刷工業組合連合会発行／印刷学会出版部発売，2009. 9
- 118 Nextシリーズ「ユニバーサルデザインのちから（社会人のためのUD入門）」関根千佳著，生産性出版，2010. 1 ※電子版あり
- 119 「観光のユニバーサルデザイン（歴史都市と世界遺産のバリアフリー）」秋山哲男ほか共著，学芸出版社，2010. 4
- 120 「UIデザインの基礎知識（プログラム設計からアプリケーションデザインまで）」古賀直樹著，技術評論社，2010. 5
- 121 「サービスの経営学」今枝昌弘著，東洋経済新報社，2010. 7 ※電子版あり [※サービス戦略]
- 122 「情報デザインの教室（仕事を変える、社会を変える、これからのデザインアプローチと手法）」情報デザインフォーラム編，丸善出版，2010. 8
- 123 「サービス・マーケティング（サービス商品の開発と顧客価値の創造）〔第2版〕」近藤隆雄著，生産性出版，2010. 8
- 124 「数理的感性工学の基礎（感性商品開発へのアプローチ）」長沢伸也・神田太樹共編，海文堂出版，2010. 9

- 125 「消費者行動の科学（サービス工学のための理論と実践）」北島宗雄・内藤耕共編著，東京電機大学出版局，2010. 10
- 126 「ソフトウェア ユーザーエクスペリエンス設計（使いやすい業務システムのUI設計手法）」神原典子著，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2010. 11
- 127 Computer Science Library11「ヒューマンコンピュータインタラクション入門」椎尾一郎著，サイエンス社，2010. 12 [インタラクション：Interaction=相互作用]

### Ⅲ. 2011（平成23）年以降

- 128 「共用品という思想（デザインの標準化をめざして）」後藤芳一・星川安之共著，岩波書店，2011. 1 [※アクセシブル・デザイン]
- 129 「Webインターフェースで学ぶ インタラクションと情報のデザイン」若林尚樹著，オーム社，2011. 2
- 130 「道路の移動等円滑化整備ガイドライン（道路のユニバーサルデザインを目指して）[増補改訂版]」国土技術研究センタ編，国土技術研究センタ発行／大成出版社発売，2011. 8
- 131 「複雑さと共に暮らす（デザインの挑戦）」ドナルド・A. ノーマン著，伊賀聡一郎ほか共訳，新曜社，2011. 8
- 132 「イラストで学ぶ ヒューマンインタフェース」北原義典著，講談社，2011. 9 ※電子版あり（参考）改訂第2版2019. 6あり
- 133 Dojin選書042「不便から生まれるアイデア（工学に活かす常識を超えた発想）」川上浩司著，化学同人，2011. 9 ※電子版あり
- 134 「サービスサイエンスの理論と実践」木下栄蔵編著，近代科学社，2011. 9
- 135 「バリアフリーからユニバーサルデザイン社会へ」盛山正仁著，創英社発行／三省堂書店発売，2011. 10
- 136 「暮らしの中の人間工学 [新版]」小原二郎著，実教出版，2011. 10 ※電子版あり
- 137 「ウェブデザインのつくり方、インターフェイスデザインの考え方。（新しいウェブデザインの技法大全!）」矢野りん著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2011. 10
- 138 [ブルーボックス B-1739](#)「マンガで読む『分かりやすい表現』の技術」カノウ漫画，銀杏社構成，講談社，2011. 10（参考）[ブルーボックス](#)同一題名1999. 3の漫画化版
- 139 「UXデザイン入門（ソフトウェア&サービスのユーザーエクスペリエンスを実現するプロセスと手法）」川西裕幸ほか共著，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2012. 1 ※電子版あり
- 140 SANNOMANAGEMENTコンセプトシリーズ「サービスイノベーション（サービスを創出し付加価値を高める戦略的アプローチ）」産業能率大学総合研究所・サービスイノベーション研究プロジェクト編著，産業能率大学出版部，2012. 1（参考）同一題名・有斐閣2014. 6あり
- 141 「アジャイル・ユーザビリティ（ユーザエクスペリエンスのためのDIYテストング）」樽本徹也著，オーム社，2012. 2 ※電子版あり [アジャイル：Ajile=俊敏な]
- 142 OD「人間工学ハンドブック [普及版]」伊藤謙治・桑野園子・小松原明哲共編，朝倉書店，2012. 2 ※OD=オンデマンド出版物
- 143 「色のユニバーサルデザイン（誰もが見分けやすく美しい色の選び方）」日本色彩研究所著，グラフィック社，2012. 3
- 144 「製造業のための感動体験 [エクスペリエンス]（顧客の心をつかんで売れるモノづくり）」池田和寛 & グレック・ジアルフォルテ共著，メディアオクリタスD4Cチーム訳，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2012. 5
- 145 「エクスペリエンス・ビジョン [Experience Vision]（ユーザーを見つめてうれしい体験を企画するビジョン提案型デザイン手法）」山崎和彦ほか共著，丸善出版，2012. 7（注）1. 2 人間中心設計，P6-11
- 146 「サービス・イノベーションの理論と方法」近藤隆雄著，生産性出版，2012. 7
- 147 「しくみづくりイノベーション（顧客を起点にビジネスをデザインする）」電通コンサルティング著，ダイヤモンド社，2012. 9 ※電子版あり
- 148 「カラーユニバーサルデザインの手引き」教育出版CUD事務局編著，カラーユニバーサルデザイン機構（CUDO）監修，教育出版，2012. 10

- 149 「オープン・サービス・イノベーション（生活者視点から、成長と競争力のあるビジネスを創造する）」ヘンリー・チェスブロウ著，博報堂大学・ヒューマンセンタードオープンイノベーションラボ監修・監訳，阪急コミュニケーションズ，2012. 10 ※電子版あり [阪急コミュニケーションズ⇒CCCメディアハウス]
- 150 「建築・都市のユニバーサルデザイン：その考え方と実践手法」田中直人著，彰国社，2012. 11
- 151 「サービス工学（51の技術と実践）」赤松幹之ほか監修，朝倉書店，2012. 11
- 152 「サービス工学の技術（ビッグデータの活用と実践）」本村陽一ほか共編著，東京電機大学出版局，2012. 11
- 153 「人と機械の共生のデザイン：『人間中心の自動化』を探る」稲垣敏之著，森北出版，2012. 12
- 154 「サービス志向への変革（顧客価値創造を追求する情報ビジネスの新展開）」小坂満隆編，社会評論社，2012. 12
- 155 「エンジニアのための人間工学 [改訂第5版]」横溝克己・小松原明哲共著，日本出版サービス，2013. 2（参考）改訂第6版2021. 1あり
- 156 「人間工学とユニバーサルデザイン新潮流（実践ヒューマンセンタードデザインのものづくりマニュアル） [改訂版]」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2013. 3（参考）増補版2017. 1あり
- 157 放送大学教材「コンピュータと人間との接点」黒須正明・歴本純一共著，放送大学教育振興会発行／NHK出版発売，2013. 3（参考）改訂版2018. 3あり
- 158 ODサイエンス・らいぶらり「感性工学（感性をデザインに活かすテクノロジー）」長町三生著，海文堂出版，2013. 3 ※OD=オンデマンド出版物
- 159 「心を動かすデザインの秘密（認知心理学から見る新しいデザイン学）」荷方邦夫著，実務教育出版，2013. 4 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 160 「インタフェースデザインの実践教室（優れたユーザビリティを実現するアイデアとテクニック）」ルーカス・マティス著，武者広幸・武者るみ共訳，オライリー・ジャパン発行／オーム社発売，2013. 4
- 161 HCDライブラリー第1巻「人間中心設計の基礎」黒須正明ほか共編著，近代科学社，2013. 5 ※電子版あり
- 162 「次世代ヒューマンインタフェース開発最前線」エヌ・ティー・エス，2013. 6
- 163 HCDライブラリー第2巻「人間中心設計の海外事情」キャロル・ライヒ&ジャニス・ジェームス共著，HCDライブラリー委員会訳，近代科学社，2013. 7
- 164 「売れる商品は感性工学がある。（人の意思決定の9割は『気分』）」椎塚久雄著，ベストセラーズ，2013. 8
- 165 「デザイナー、エンジニアのための UX・画面インターフェースデザイン入門」山岡俊樹編著，前川正美ほか共著，日刊工業新聞社，2013. 9
- 166 「ほんとに使える『ユーザビリティ』（より良いデザインへのシンプルなアプローチ）」エリック・ライス著，浅野紀予訳，ビー・エヌ・エヌ新社，2013. 10
- 167 「ユーザーイノベーション [User Innovation]（消費者から始まるものづくりの未来）」小川進著，東洋経済新報社，2013. 10 ※電子版あり
- 168 「『重点』これからのUIの教科書（ユーザーインターフェース設計入門）」川俣晶著，技術評論社，2013. 10
- 169 「サービスを制するのはビジネスを制する」グロービス経営大学院著，山田英彦執筆，東洋経済新報社，2013. 10 ※電子版あり
- 170 「感性工学ハンドブック（感性をきわめる七つ道具）」椎塚久雄編，朝倉書店，2013. 11
- 171 「UIデザインの教科書（マルチデバイス時代のサイト設計 アーキテクチャからUXまで）」原田秀司著，翔泳社，2013. 11 ※電子版あり（参考）新版2019. 1 / 類似題名・日経BP社2015. 12あり
- 172 「インタフェースデザインの教科書」井上勝雄著，丸善出版，2013. 11（参考）第2版2019. 12あり
- 173 「メンタルモデル（ユーザーへの共感から生まれるUXデザイン戦略）」インディ・ヤング著，田村大監訳，酒井洋平ほか共訳，丸善出版，2014. 1
- 174 「ユーザビリティ エンジニアリング（ユーザエクスペリエンスのための調査、設計、評価手法）」 [第2

- 版]」樽本徹也著，オーム社，2014. 2 ※電子版あり
- 175 「社会の中の社会のためのサービス工学（モノ・コト・ヒトづくりのための研究最前線）」産業技術総合研究所著，カナリア書房，2014. 2 [カナリア書房⇒カナリアコミュニケーションズ]
- 176 放送大学教材「情報社会のユニバーサルデザイン」広瀬洋子・関根千佳共著，放送大学教育振興会発行／NHK出版発売，2014. 3（参考）改訂版2019. 3あり
- 177 「デザイン人間工学（魅力ある製品・UX・サービス構築のために）」山岡俊樹著，共立出版，2014. 3
- 178 「実践 ペルソナ・マーケティング（製品・サービス開発の新しい常識）」高井伸二著，日本経済新聞出版社，2014. 3 [ペルソナ：Persona=ユーザ像（ユーザーモデル）]
- 179 「サービスデザイン（ユーザーエクスペリエンスから事業戦略をデザインする）」アンディ・ポレインほか共著，長谷川敦士監訳，丸善出版，2014. 4
- 180 「サービスサイエンス ハンドブック」Paul P. Maglioほか共編，日高一義監訳，IBM東京基礎研究所・サービスサイエンス ハンドブック翻訳チーム訳，東京電機大学出版局，2014. 4
- 181 「ウェブ ユニバーサルデザイン」篠原弘道監修，NTTサービスエボリューション研究所編著，渡辺昌洋ほか共著，近代科学社，2014. 6 ※電子版あり
- 182 「感性イノベーション（感性をビジネスに活かす）」長町三生著，海文堂出版，2014. 6
- 183 「サービス・イノベーション（価値共創と新技術導入）」南知恵子・西岡健一共著，有斐閣，2014. 6（参考）同一題名・産業能率大学出版部2012. 1あり
- 184 HCDライブラリー第3巻「人間中心設計の国内事情」HCDライブラリー委員会著，黒須正明ほか共編，近代科学社，2014. 7 ※電子版あり
- 185 「プロトタイピング実践ガイド（スマホアプリの効率的なデザイン手法）」深津貴之・荻野博章共著，インプレス，2014. 7 ※電子版あり [プロトタイピング：Proto-typing=試作モデルの制作]
- 186 「情報デザインのワークショップ」情報デザインフォーラム編，丸善出版，2014. 7
- 187 「やさしいレイアウトの教科書」大里浩二ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2014. 7 ※電子版あり（参考）改訂版2018. 9あり
- 188 「伝わるデザインの基本（よい資料を作るためのレイアウトのルール、学校や会社では教えてくれない!?)」高橋佑磨・片山なつ共著，技術評論社，2014. 8（参考）増補改訂版2016. 9あり
- 189 「共生のユニバーサルデザイン（建築・交通・まちづくりをつなぐ）」三星昭宏ほか共著，学芸出版社，2014. 9
- 190 今日からモノ知りシリーズ「トコトンやさしいユニバーサルデザインの本 [第2版]」実利用者研究機構&宮入賢一郎共著，日刊工業新聞社，2014. 12
- 191 「商品開発のための心理学」熊田孝恒編著，勁草書房，2015. 1
- 192 「プロとして恥ずかしくない 新WEBデザインの大原則」こもりまさあき監修，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2015. 1 ※電子版あり
- 193 「サービスサイエンスによる顧客共創型ITビジネス」諏訪良武・山本政樹共著，JUAS協力，翔泳社，2015. 1 ※電子版あり
- 194 「人と『機械』をつなぐデザイン」佐倉統編，東京大学出版会，2015. 2
- 195 「失敗に学ぶ ユーザインタフェース（世界はBADUI [バッド・ユーアイ] であふれている）」中村聡史著，技術評論社，2015. 2
- 196 「UIデザインの心理学（わかりやすさ・使いやすさの法則）」ジェフ・ジョンソン著，武舎広幸・武舎るみ共訳，インプレス，2015. 3
- 197W 「誰のためのデザイン？（認知科学者のデザイン原論） [増補・改訂版]」ドナルド・A. ノーマン著，岡本明ほか共訳，新曜社，2015. 4（原著）The Design of Everyday Things (Revised & Expanded Edition), Donald A. Norman, Basic Books Inc., 2013（注）第1章 人間中心デザイン，P10-13／第6章 人間中心デザインのプロセス，P309-310
- 198 「ユニバーサルデザインの教科書 [第3版]」中川聡監修，日経デザイン編，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2015. 6 ※電子版あり
- 199 「現場のプロが教えるWEBデザイン 新スタンダードテクニック37」秋元英輔ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2015. 8 ※電子版あり
- 200 「なぜ、あの企業の『顧客満足』はすごいのか？（あなたがサービス・製品を選ぶ本当の理由）」武田



- 哲男著, PHP研究所, 2015. 8 ※電子版あり
- 201 「住環境のバリアフリーユニバーサルデザイン」野村歡編, 植田瑞昌ほか共著, 彰国社, 2015. 9
- 202 「構造と感性 (構造デザインの原理と手法)」川口衛著, 鹿島出版会, 2015. 9 [※建築構造]
- 203 「売れるゲームのUI/UXデザイン (制作現場の舞台裏)」西川善司ほか共著, エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売, 2015. 9 ※電子版あり
- 204 「デザイナーになる! (伝えるレイアウト・色・文字の大切な基本)」永井弘人著, エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売, 2015. 9 ※電子版あり (参考) 新版2019. 6あり
- 205 「今日からはじめる情報設計 (センスメイキングするための7ステップ)」アビー・コバート著, 長谷川敦士監修, 安藤幸央翻訳, ビー・エヌ・エヌ新社, 2015. 10 ※電子版あり
- 206 「現場観察に基づくイノベーション・アイデア創発入門」大森寛文著, 三恵社, 2015. 10
- 207 「これからのマーケティングに役立つ, サービス・デザイン入門 (商品開発・サービスに革新を起こす, 顧客目線のビジネス戦略)」J. マルゴス・クラール著, 長谷川敦史監修, 郷司陽子訳, ビー・エヌ・エヌ新社, 2015. 10
- 208 岩波ブックレットN0.939「アクセシブルデザインの発想 (不便さから生まれる『便利製品』)」星川安之著, 岩波書店, 2015. 11 ※電子版あり
- 209 「サービス・スタートアップ [Service Startup] (イノベーションを加速するサービスデザインのアプローチ)」テニー・ビニエイロ著, 武山政直監訳, 早川書房, 2015. 11 ※電子版あり
- 210 「SEのためのUIデザインの教科書」篠原稔和・上野学共著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2015. 12 ※電子版あり (参考) 類似題名・翔泳社2013. 11&2019. 1あり
- 211 「UI GRAPHICS (世界の成功事例から学ぶスマホ以降のインターフェイスデザイン)」庄野祐輔・塚田有那共著, ビー・エヌ・エヌ新社, 2015. 12 ※電子版あり (参考) 新版2018. 10あり
- 212 「初めて学ぶ人間工学」岡田明編著, 八木佳子ほか共著, 理工図書, 2016. 1
- 213W 「サービス・リエンジニアリング (顧客の感動を呼ぶホスピタリティを低コストで実現する)」伊藤嘉博編著, 中央経済社発行/中央経済グループパブリッシング発売, 2016. 1 [ホスピタリティ: Hospitality=おもてなし]
- 214 I T t e x t 「ヒューマンコンピューターインタラクション [改訂2版]」岡田謙一ほか共著, オーム社, 2016. 2
- 215 HCDライブラリー第0巻「人間中心設計入門 (人間中心設計を基本に, ユーザビリティ・UX・デザイン思考を学べる教科書)」山崎和彦ほか共編著, 近代科学社, 2016. 3 ※電子版あり
- 216 「近未来の交通・物流と都市生活 (ユニバーサルデザインとエコデザインの融合)」西山敏樹編著, 慶応義塾大学出版会, 2016. 3 ※電子版あり
- 217 「UXデザインの教科書」安藤昌也著, 丸善出版, 2016. 5
- 218 「だから, そのデザインはダメなんだ。 (WebサイトのUI設計・情報デザイン 良い・悪いが比べてかる)」香西睦著, エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売, 2016. 5 ※電子版あり
- 219 「UX戦略 (ユーザー体験から考えるプロダクト作り)」ジェイミー・レヴィ著, 安藤幸央監訳, 長尾高弘訳, オライリー・ジャパン発行/オーム社発売, 2016. 5
- 220 「超明快Webユーザビリティ (ユーザーに『考えさせない』デザインの法則)」スティーブ・クルーグ著, 福田篤人訳, ビー・エヌ・エヌ新社, 2016. 6
- 221 「サービスデザイン (フレームワークと事例で学ぶサービス構築)」山岡俊樹編著, 共立出版, 2016. 6
- 222 「UXデザインのやさしい教本 (UXデザインの仕事の実際, 学習のヒントとアドバイス)」チャド・カマラ&ユジア・ジャオ共著, 保坂浩紀監修, 林れい訳, エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売, 2016. 7 ※電子版あり
- 223 「顧客体験の教科書 (収益を生み出すロイヤルカスタマーの作り方)」ジョン・グッドマン著, 畑中伸介訳, 東洋経済新報社, 2016. 8 ※電子版あり
- 224 「ビジネスで活かすサービスデザイン (顧客体験を最大化するための実践カイド)」ベン・リーズンほか共著, 高崎拓哉訳, 澤谷由里子監修, ビー・エヌ・エヌ新社, 2016. 9 ※電子版あり
- 225 「伝わるデザインの基本 (よい資料を作るためのレイアウトのルール) [増補改訂版]」高橋佑磨・片山なつ共著, 技術評論社, 2016. 9 [※プレゼン資料]
- 226 「Web制作者のためのUXデザインをはじめの本 (ユーザビリティ評価からカスタマージャーニーマ

- ップまで)」玉飼真一ほか共著，翔泳社，2016. 11 ※電子版あり
- 227W 「サービスの価値を高めて豊かになる（豊かさを実現する6つの価値）」諏訪良武著，リックテレコム，2016. 11 [※サービス価値＝共通的／個別的な事前期待に応えることによる価値]
- 228 「UX×biz book（顧客志向のビジネス・アプローチとしてのUXデザイン）」明海司ほか共著，マイナビ出版，2016. 12 ※電子版あり
- 229 「UXの時代（IoTとシェアリングは産業をどう変えるのか）」松島聡著，英治出版，2016. 12 ※電子版あり [IoT：Internet of Things]
- 230 「やっではいけないデザイン」平本久美子著，翔泳社，2016. 12 ※電子版あり [※チラシ、ポスター、プレゼン資料など]
- 231 「人間工学とユニバーサルデザイン新潮流（実践ヒューマンセンタードデザインのものづくりマニュアル）[増補版]」ユニバーサルデザイン研究会編，日本工業出版，2017. 1（注）第3章 利用者視点のアプローチ，P29-52
- 232 「メルセデス・ベンツ『最高の顧客体験』の届け方」ジョセフ・ミケーリ著，月沢李歌子訳，日本実業出版社，2017. 2
- 233 「ユニバーサルデザイン：発見！体験！工夫がいっぱい！」川内美彦監修，学研プラス，2017. 2
- 234 「利用者本位の建築デザイン（事例でわかる住宅・地域施設・病院・学校）」日本建築学会編，彰国社，2017. 2
- 235 「第3世代のサービスイノベーション」小坂満隆編，第3世代のサービスイノベーション研究会著，社会評論社，2017. 3
- 236 「よくわかる デライト設計入門（ワクワクするような製品は天才がいなくとも作れる）」大富浩一著，日刊工業新聞社，2017. 4 [デライト：Delight＝使い手の琴線に触れる魅力品質]
- 237 「レイアウトデザイン見本帳（レイアウトの意味と効果が学べるガイドブック）」関口裕ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2017. 4
- 238 「ユーザーインタビューをはじめよう（UXリサーチのための『聞くこと』入門）」スティーブ・ボーチガル著，安藤貴子翻訳，ビー・エヌ・エヌ新社，2017. 6 ※電子版あり
- 239 「Webデザイン良質見本帳（目的別に探せて、すぐに使えるアイデア集）」久保田涼子著，SBクリエイティブ，2017. 6 ※電子版あり（参考）類似題名2020. 1あり
- 240 「サービスロジーへの招待（価値共創によるサービス・イノベーション）」村上輝康ほか共編著，東京大学出版会，2017. 6 [サービスロジー：Serviceology＝サービス学]
- 241 「ジョブ理論（イノベーションを予測可能にする消費のメカニズム）」クレイトン・M.クリステンセンほか共著，依田光江訳，ハーパーコリンズ・ジャパン，2017. 8 ※電子版あり [ジョブ理論＝顧客が片づけたいジョブ（仕事・用事）に着目する]
- 242 「UX [User Experience] 虎の巻（ユーザー満足度を向上する設計開発テクニック）」坂東大輔著，日刊工業新聞社，2017. 9
- 243 「サービスデザインの教科書（共創するビジネスのつくりかた）」武山政直著，NTT出版，2017. 9
- 244 「サービス・イノベーションの海外展開（日本企業の成功事例とその要因分析）」伊丹敬之ほか共著，東洋経済新報社，2017. 9 ※電子版あり
- 245 「不便益（手間をかけるシステムのデザイン）」川上浩司編著，平岡敏洋ほか共著，近代科学社，2017. 10 ※電子版あり（参考）類似題名・岩波書店2019. 2あり
- 246 「感性ポテンシャル思考法（0からのビジネス・イノベーション）」村田智明著，生産性出版，2017. 12
- 247 知りたいデザインシリーズ「知りたいレイアウトデザイン」ARENSKI 著，技術評論社，2017. 12 [※Webデザイン]
- 248 「サービスデータ解析入門（サービス価値を見出す統計解析）」椿美智子著，オーム社，2018. 2 ※電子版あり [※サービス・サイエンス]
- 249 「ヒューマンインタフェース論」蒲田拓也著，エスシーシー，2018. 3（参考）改訂2018. 10あり
- 250 放送大学教材「コンピュータと人間との接点 [改訂版]」黒須正明・歴本純一共著，放送大学教育振興会発行／NHK出版発売，2018. 3

- 251 「UXリサーチの工具箱（イノベーションのための質的調査・分析）」樽本徹也著，オーム社，2018. 4 ※電子版あり [※ユーザー調査]（参考）Ⅱ編2021. 3あり
- 252 「Atomic Design（堅牢で使いやすいUIを効率良く設計する）」五藤佑典著，技術評論社，2018. 5 [Atomic Design=UIを原子に見立てて設計する]
- 253 京都大学デザインスクールテキストシリーズ4「情報デザイン」田中克己・黒橋禎夫共編，共立出版，2018. 5
- 254 「カスタマー・エクスペリエンス戦略（企業の成長を決める『最適な顧客体験』）」大野隆司・有園雄一共著，日本経済新聞出版社，2018. 6 ※電子版あり [日本経済新聞出版社⇒日経BP・日本経済新聞出版本部]
- 255 「実践UXデザイン（現場感覚を磨く知識と知恵）」松原幸行著，近代科学社，2018. 7 ※電子版あり（参考）続編2019. 10あり
- 256 「デザインの基本ノート（仕事で使えるセンスと技術が一冊で身につく本）」尾沢早飛著，SBクリエイティブ，2018. 7 ※電子版あり [※Webデザイン]
- 257 「感性情報学（オノマトペから人工知能まで）」坂本真樹著，コロナ社，2018. 7 ※電子版あり [オノマトペ=『ふわふわ』などの擬声語・擬態語・擬音語]
- 258 「人間工学の基礎」石光俊介・佐藤秀紀共著，養賢堂，2018. 8
- 259 「UX・情報設計から学ぶ計画づくりの道しるべ」ピーター・モービル著，高崎拓哉訳，長谷川敦士解説，ビー・エヌ・エヌ新社，2018. 8 ※電子版あり
- 260 「製造業のUX（モノづくりとことづくりの融合）」緒方隆司著，日刊工業新聞社，2018. 9
- 261 「CX [カスタマー・エクスペリエンス] 戦略（顧客の心とつながる経験価値経営）」田中達雄著，東洋経済新報社，2018. 9 ※電子版あり
- 262 「はじめてのカスタマー ジャーニーマップ ワークショップ（『顧客視点』で考えるビジネスの課題と可能性）」加藤希尊著，翔泳社，2018. 9 ※電子版あり
- 263 「やさしいレイアウトの教科書 [改訂版]」大里浩二ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売，2018. 9 ※電子版あり
- 264 「サービス経営のバリュー・シフトアップ（サービス特性の変換による価値向上戦略）」阿部川勝義著，中央経済社発行/中央経済グループパブリッシング発売，2018. 9
- 265 SCC Books B-405「改訂 ヒューマンインタフェース論」蒲田拓也著，エスシーシー，2018. 10
- 266 「UI GRAPHICS（成功事例と思想から学ぶ、これからのインターフェイスデザインとUX）[新版]」安藤剛・水野勝仁共著，ビー・エヌ・エヌ新社，2018. 10 ※電子版あり
- 267W 「Society [ソサイエティ] 5. 0（人間中心の超スマート社会）日立東大ラボ編著，日本経済新聞出版社，2018. 10 ※電子版あり
- 268 「実践『ジョブ理論』（クリステンセン教授の最新マーケティング理論）」早嶋聡史著，総合法令出版，2018. 11
- 269 「ユニバーサルデザインの本（スッキリ！がってん!）」古田均著，電気書院，2018. 12
- 270 「新装 インテリアの人間工学（住空間の計画と設計のための科学）」小原二郎監修，渡辺秀俊・岩澤昭彦共著，ガイアブックス，2018. 12
- 271 「UIデザインの教科書（マルチデバイス時代のインタフェース設計）[新版]」原田秀司著，翔泳社，2019. 1 ※電子版あり（参考）類似題名・日経BP社2015. 12あり
- 272 「Webデザイン・スタンダード（伝わるビジュアルづくりとクリエイティブの最新技法）」境祐司ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行/インプレス発売，2019. 1 ※電子版あり（注）Chapter 3 UXデザイン，P77-92
- 273 「レイアウト・デザインの教科書」米倉明男ほか共著，SBクリエイティブ，2019. 2 ※電子版あり [※Webデザイン]
- 274 岩波ジュニア新書 891「不便益のススメ（新しいデザインを求めて）」川上浩司著，岩波書店，2019. 2（参考）類似題名・近代科学社2017. 10あり
- 275 放送大学教材「情報社会のユニバーサルデザイン [改訂版]」広瀬洋子・関根千佳共著，放送大学教育振興会発行/NHK出版発売，2019. 3
- 276 楽しい調べ学習シリーズ「よくわかるユニバーサルデザイン（考え方から社会への広がりまで）」柏原

- 士郎監修，PHP研究所，2019. 3
- 277 「UIデザイン（みんなで考え、カイゼンする。）」 柴前田勝太郎ほか共著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2019. 3 ※電子版あり
- 278 「プレゼン資料のデザイン図鑑（見てマネするだけ！）」 前田鎌利著，ダイヤモンド社，2019. 3 ※電子版あり
- 279 HCDライブラリー第7巻「人間中心設計における評価」 黒須正明ほか共編，奥泉直子ほか共著，近代科学社，2019. 4 ※電子版あり
- 280 「デザインの知恵（情報デザインから社会のかたちづくりへ）」 須永剛司著，フィルムアート社，2019. 4 [※工業デザイン]
- 281 「ウェブデザインの思考法（機能性と情緒性で導く論理的なウェブデザインの方針立案・構築）」 金成奎著，マイナビ出版，2019. 5 ※電子版あり
- 282 「イラストで学ぶ ヒューマンインタフェース [改訂第2版]」 北原義典著，講談社，2019. 6 ※電子版あり
- 283 「デザイナーになる！（伝えるレイアウト・色・文字の大切な基本と生かし方） [新版]」 永井弘人著，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2019. 6 ※電子版あり
- 284 「デザイナーのためのプロトタイプング入門」 キャスリン・マッケルカイ著，安藤貴子訳，ピー・エヌ・エヌ新社，2019. 7 ※電子版あり [※WEBデザイン]
- 285 「アクセシブルデザイン（高齢者・障害者の知覚・認知特性に配慮した人間中心のデザイン）」 佐川賢ほか共著，エヌ・ティー・エス，2019. 7
- 286 「戦略的感性商品開発の基礎（経験価値／デザイン／実現化手法／ブランド・経営）」 長沢伸也編，海文堂出版，2019. 8
- 287 「デジタル時代の実践スキル Web分析&改善（マーケティングの成功率を高める戦略と戦術）」 川田曜士著，翔泳社，2019. 8 ※電子版あり
- 288 「デジタル時代の実践スキル 動画広告作成&活用（売上・ブランド価値を高めるビジュアル手法）」 中澤良直著，翔泳社，2019. 8 ※電子版あり
- 289 「『ついやってしまう』体験のつくりかた（人を動かす『直感・驚き・物語』のしくみ）」 玉樹真一郎著，ダイヤモンド社，2019. 8 ※電子版あり
- 290 「ヒューマンインタフェース」 志堂寺和則著，コロナ社，2019. 9 ※電子版あり（参考）同一題名・オーム社1998. 5あり
- 291 「UXデザインのための発想法」 松原幸行著，近代科学社，2019. 10 ※電子版あり
- 292 「実践的カスタマー・エクスペリエンス・マネジメント（CXM）」 今西良光・須藤勇人共著，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2019. 10 ※電子版あり
- 293 「アイデア量産の思考法（市場や商品ではなく、人間を見に行こう）」 松本健太郎著，大和書房，2019. 10 ※電子版あり
- 294 「ひと目でわかるレイアウトの基本。（デザイン技法図鑑）」 大里浩二監修，MdN編集部編，エムディエヌコーポレーション発行／インプレス発売，2019. 10 ※電子版あり
- 295 「高齢者のためのユーザインタフェースデザイン（ユニバーサルデザインを目指して）」 Jeff Johnson & Finn Kate 共著，榊原直樹訳，近代科学社，2019. 11 ※電子版あり
- 296 「インタフェースデザインのお約束（優れたUXを実現するための101のルール）」 ウィル・グラント著，武舎広幸・武舎るみ共訳，オライリー・ジャパン発行／オーム社発売，2019. 11
- 297 「インタフェースデザインの教科書 [第2版]」 井上勝雄著，丸善出版，2019. 12
- 298 「『分かりやすい表現』の技術（意図を正しく伝えるための16のルール） [新装版]」 藤沢晃治著，文響社，2020. 1（参考）ブルーバックス同一題名・講談社1999. 3の新装版
- 299 ファインケミカルシリーズ「化粧品における感性価値創造（使用感評価と処方設計）」 秋山庸子著，シーエムシー出版，2020. 1
- 300 重要法令シリーズ「バリアフリー法（法律・政令・省令・告示）」 信山社編集部編，信山社出版，2020. 1 [バリアフリー法＝高齢者、障害者等の移動等の円滑化の促進に関する法律]
- 301 「配色デザイン良質見本帳（イメージで探せて、すぐに使えるアイデア集）」 たじまちはる著，SBクリエイティブ，2020. 1 ※電子版あり（参考）類似題名2017. 6あり
- 302 「サービスデザインの実践 [This is Service Design Doing]」 マーク・スティックドーンほか共編

- 著, 長谷川敦士監修, 安藤貴子ほか共訳, ビー・エヌ・エヌ新社, 2020. 2 ※電子版あり
- 303W 「都市5.0 (アーバン・デジタルトランスフォーメーションが日本を再興する)」葉村真樹編著, 東京都市大学総合研究所&未来都市研究機構共著, 翔泳社, 2020. 3 ※電子版あり [※人間中心設計]
- 304 「世界観をつくる (『感性×知性』の仕事術)」水野学・山口周共著, 朝日新聞出版, 2020. 3 ※電子版あり
- 305 できるビジネス「ひと目で伝わるプレゼン資料の全知識」日比海里著, インプレス, 2020. 3 ※電子版あり
- 306 「感性思考 (デザインスクールで学ぶMBAより論理思考より大切かスキル)」佐々木康裕著, SBクリエイティブ, 2020. 4 ※電子版あり [MBA: Master of Business Administration=経営学修士]
- 307 「最高の顧客体験を提供する『実感型』デジタルマーケティング」三室克哉ほか共著, 東洋経済新報社, 2020. 4 ※電子版あり
- 308 「UX言論 (ユーザビリティからUXへ)」黒須正明著, 近代科学社, 2020. 4 ※電子版あり
- 309 「コンバージョンを上げる Web デザイン改善集」小川卓監修, 井上大輔ほか共著, マイナビ出版, 2020. 6 ※電子版あり
- 310 「誰でもつくれる! UI デザイン入門 (機能するUI の基本と実践)」ななうみ著, かわいれいらすと, マイナビ出版, 2020. 7 ※電子版あり
- 311W OD 「不利益の実装 (バリュー・エンジニアリングにおける新しい価値)」澤口学・川上浩史ほか共著, 近代科学社 Digital, 2020. 7 ※OD=オンデマンド出版物
- 312W 「エモーショナルデザインの実践 (感性とものをつなぐプロダクトデザインの考えかた)」橋田規子著, オーム社, 2020. 8 ※電子版あり [エモーショナルデザイン: Emotional Design]
- 313 Web 担選書「顧客体験マーケティング (顧客の変化を読み解いて『売れる』を再現する)」村山幹朗・芹澤連共著, インプレス, 2020. 8 ※電子版あり
- 314 「バリアフリー体験ワークブック」八藤後猛著, 彰国社, 2020. 9
- 315 「Web デザイン 見るだけノート (HTML&CSS の基本がゼロから身につく!)」服部雄樹監修, 宝島社, 2020. 9
- 316 「『ユーザーフレンドリ [User Friendly]』大全 (世界と人間が変えてきた『使いやすいモノ』の法則)」クリフ・クアンほか共著, 尼丁千津子訳, 双葉社, 2020. 10 ※電子版あり
- 317 「ユニバーサルデザインの基礎と実践 (ひとの感覚から空間デザインを考える)」身体と空間特別研究委員会編, 鹿島出版会, 2020. 10
- 318 「UI/UX デザインの原則」平石大祐著, 幻冬舎メディアコンサルティング発行/幻冬舎発売, 2020. 10 ※電子版あり
- 319 「IT エンジニアのためのUX デザイン実践ノウハウ」宇津木希ほか共著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2020. 10 ※電子版あり
- 320 未来へつなぐデジタルシリーズ 39 「情報とデザイン」久野靖ほか共著, 共立出版, 2020. 11
- 321 ビジネスマンのための新教養 UX ライティング」高橋慈子・富永敦子共著, 翔泳社, 2020. 11 ※電子版あり
- 322 「デジタル時代にCX 向上を実現する『顧客体験フィードバック』」三室克哉ほか共著, 東洋経済新報社, 2020. 12 ※電子版あり
- 323 「GOOD SERVICE (DX 時代における『本当に使いやすい』サービス作りの原則 15)」ルー・ダウン著, ヤナガワ智予訳, ビー・エヌ・エヌ新社, 2020. 12 ※電子版あり
- 324 「DX 時代のサービスマネジメント (『デジタル革命』を成功に導く新常識)」官野厚著, 技術評論社, 2020. 12 [DX: Digital Transformation]
- 325 「ビジネスの未来 (エコノミーにヒューマニティを取り戻す)」山口周著, プレジデント社, 2020. 12 ※電子版あり [エコノミー=経済性、ヒューマニティ=人間性]
- 326 「世界一やさしいプレゼン・資料作成の教科書 1 年生」渡辺克之著, ソーテック, 2020. 12 ※電子版あり
- 327 「エンジニアのための人間工学 [改訂第6版]」小松原明哲著, 日本出版サービス, 2021. 1
- 328 「UX ライティングの教科書 (ユーザーの心をひきつけるマイクロコピーの書き方)」キネレット・イブラ著, 仲野祐希監修, 郷司陽子訳, 翔泳社, 2021. 2 ※電子版あり
- 329 情報工学レクチャーテキスト QKC-10 「レクチャー ヒューマンコンピュータインタラクション」志堂寺

和則著, 数理工学社, 2021. 2

330 「DX時代のサービスデザイン (『意味』の力で新たなビジネスを作り出す)」廣田章光・布施匡章共編著, 仙波真二ほか共著, 丸善出版, 2021. 3

331 「営業・サービスのデータ解析入門 (業績を上げるビッグデータの使い方)」今里健一郎ほか共著, 日科技連出版社, 2021. 3

332 「UXリサーチの道具箱Ⅱ (ユーザビリティテスト実践ガイドブック)」樽本徹也著, オーム社, 2021. 3

333 「カスタマーサクセス・プロフェッショナル (顧客の成功を支え、持続的な利益成長をもたらす仕事のすべて)」アシュヴィン・ヴァイドウヤネイサンほか共著, 弘子ラザヴィ訳, 英治出版, 2021. 3 ※電子版あり

334 「ユーザー中心組織論 (あなたからはじめる心を動かすモノづくり)」金子剛・並木光太郎共著, 技術評論社, 2021. 4

335 「ヒューマンコンピュータインタラクション [Human Computer Interaction] (人とコンピュータはどう関わるべきか? 人間科学と認知工学の考え方を包括して解説した教科書)」米村俊一著, コロナ社, 2021. 4

336 「UXデザインの法則 (最高のプロダクトとサービスを支える心理学)」ジョン・ヤブロンスキー著, 相馬雅樹ほか共訳, オライリー・ジャパン発行/オーム社発売, 2021. 5

337 「サービスエクセレンス [Service Excellence] (CSI診断による顧客体験 [CX] の可視化)」小野譲司・小川孔輔共編著, 森川秀樹著, 生産性出版, 2021. 7 [CSI = 顧客満足度指数]

338 「はじめてのUXリサーチ (ユーザーとともに価値あるサービスを作り続けるために)」松菌美帆・草野孔希共著, 翔泳社, 2021. 8 ※電子版あり

339 「製品開発のためのHCD (ユーザの心を動かすモノづくり)」福住伸一・笠松慶子共著, 近代科学社, 2021. 8 ※電子版あり

## F. 商品企画・ロングセラー/ヒット商品・商品学 (商品研究) ・製品計画

### ・工業デザイン・建築企画・企画プロデュース

【注1】商品企画 (または製品企画) とは、顧客が求める新しい価値を創造することである。その新しい価値は、『コンセプト (Concept: その本質的な考え方)』として、言語 (言葉) で表現して明確化される。

【注2】商品学 (Commoditics) とは、商品の生産・流通・使用 (または消費) の3段階について、商業経済的かつ科学技術的な観点から研究する学問のことで、それぞれの段階で商品の名称が次のように変わる。

1) 生産・製造段階: 製品・生産物 (Products)、2) 流通・販売段階: 商品・販売品 (Commodity / Merchandise)、3) 使用・消費段階: 財産・所有物 (Goods / Property)、

また、流通・販売段階における消費者の購買パターンから、a) 最寄り品 (Convenience Goods)、b) 買回品 (Shopping Goods)、c) 専門品・注物品 (Speciality / Order Goods) と区分して呼ばれる。

【注3】工業デザイン (Industrial Design) は、以前「意匠 (いしょう)」と呼ばれたが、最近では単に『デザイン』と呼ばれる。ただし「設計」を意味する技術用語のデザインと混同することがある。

## I. 1990 (平成2) 年以前

001 「製品計画のためのチェックリスト」日本マーケティング協会編, 丸善, 1963. 7 (参考) 類似題名1980. 11あり [丸善⇒丸善出版]

002 「商品開発のための消費者研究」小嶋外弘・梅澤伸嘉・佐藤隆三共著, 日科技連出版社, 1972. 1

003 「現代製品論」林周二著, 日科技連出版社, 1973. 2 (注) II 価値観と製品 SS5製品の価値問題 - SS8価値の拡散と製品観, P107-198

004 「製品計画」出牛正芳編著, 同文館出版, 1975. 1

005 読本シリーズ「商品学読本」水野良象著, 東洋経済新報社, 1976. 5 (参考) 第2版1987. 3あり

006 「消費者ニーズをどうとらえるか (間違いのない商品開発)」小嶋外弘・梅澤伸嘉共著, ダイヤモンド社, 1977. 1

007 「ヒット商品企画法 (生活感覚を盗みとれ)」小嶋庸晴著, ダイヤモンド社, 1979. 9

- 008 「戦略的製品計画」出牛正芳著，白桃書房，1980. 4
- 009 「製品計画チェックポイント」出牛正芳著，日本経済新聞社，1980. 11（参考）類似題名1963. 7あり [日本経済新聞社→日本経済新聞出版社⇒日経BP・日本経済新聞出版本部]
- 010 「これだけは知っておきたい 建築の企画と設計の知識」嶋富士夫著，鹿島出版会，1981. 4
- 011 「企画の基本（基礎技法から実践まで）」水野恵司ほか共著，日本能率協会，1981. 11 [日本能率協会⇒日本能率協会マネジメントセンタ]
- 012 「現代商品学の方法」飯島義郎著，文眞堂，1982. 9
- 013 新建築学体系22「建築企画」新建築学体系編集委員会編，彰国社，1982. 11
- 014 「飽和時代のヒット商品開発法（消費者満足をどうとらえ、どう商品化するか）」大里壽著，ダイヤモンド社，1984. 4
- 015 「消費者ニーズをヒット商品にしあげる法（商品コンセプトをどう開発するか）」梅澤伸嘉著，ダイヤモンド社，1984. 7
- 016 「消費者からみた耐久消費財の製品評価」秋庭雅夫ほか共著，日刊工業新聞社，1986. 3
- 017 「S/N式商品開発法（シーズとニーズの融合化による商品づくり）」平林千春著，ダイヤモンド社，1986. 4
- 018 「企画人間になる発想法（感性を企画に高めるノウハウ）」高橋誠著，ダイヤモンド社，1986. 6
- 019 読本シリーズ「商品学読本 [第2版]」水野良象著，東洋経済新報社，1987. 3
- 020 「ヒット商品開発の決め手」トリガー編集部編，日刊工業新聞社，1987. 10
- 021 [日経文庫](#)「企画の立て方」星野匡著，日本経済新聞社，1987. 10（参考）2版1994. 2/3版2001. 6あり
- 022 「現代商品論」吉田富義著，同友館，1988. 1（参考）同一題名・白桃書房2006. 12&2010. 3あり
- 023 「コンセプトづくりの方法（発想力・企画力・創造力ある仕事を進めるために）」三谷耕司著，日本実業出版社，1988. 2（参考）類似題名1994. 6あり
- 024 「商品コンセプト開発マニュアル」梅澤伸嘉著，日本能率協会総合研究所・東京生活研究室編，日本能率協会総合研究所，1988. 3
- 025 「最新 商品研究入門」岡部昭二編著，中央経済社，1988. 5（注）第12章 ヒット商品の軌跡，P124-141/第6章 商品コンセプト，P50-67/第4章 製品計画，P24-35
- 026 「壁を超える企画力（もうちょっとでヒット商品）」広野穰著，産業能率大学出版部，1988. 6（注）第2章 2. 満足価値の具体的な内容をとらえる，P46-54
- 027 「おはなし商品学（商品の本質をとらえる）」吉田富義著，日本規格協会，1988. 9
- 028 「当たりの発想（ヒット商品はこうして生まれる）」伊吹卓著，につかん書房発行/日刊工業新聞社発売，1988. 12
- 029 「建築企画のシステムアプローチ」酒井宏之&大成建設・事業化戦略プロジェクト共著，井上書院，1989. 3
- 030 アポロシリーズ「ヒット商品の開発と販促の極意（製品開発の仕掛人が発想術の全データを公開!）」山田正吾著，山海堂，1989. 11
- 031 「女性流ヒット商品開発法（女性の感性が成熟市場をリードする）」フェミニン・マーケティング研究会著，産業能率大学出版部，1989. 11
- 032 「建築企画の発想法」ゆう建築設計事務所ほか共著，学芸出版社，1989. 12 **※電子版あり**
- 033 「実践 建築の企画営業（土地所有者を納得させる）」秋山英樹著，清文社，1989. 12（参考）最新版1995. 8/全訂版2016. 1/第13版2020. 11あり
- 034 新曜社認知科学選書「誰のためのデザイン?（認知科学者のデザイン原論）」ドナルド・A. ノーマン著，野島久雄訳，新曜社，1990. 1（原著）The Psychology (Design) of Everyday Things, Donald A. Norman, Basic Books Inc., 1988 [※工業デザイン]（参考）増補・改訂版2015. 4あり
- 035 「新商品開発プログラム（企業現場での革新的マーケティング）」西川徹著，プレジデント社，1990. 5
- 036 「ズバリ! ヒットの着眼点（ヒット商品24にみる、売れる理由）」徳丸壮也著，世界文化社，1990. 7
- 037 「製品企画とデザイン（その理論と開発事例）」森本真佐男・森典彦共編著，日刊工業新聞社，1990

038 「建築企画論（建築のソフトテクノロジー）」日本建築学会編，技報堂出版，1990. 10

## II. 1991（平成3）年～2010（平成22）年

039 「コンセプト・メイクの技術（『いま』をとらえ『明日』に切り込む）」平林千春著，実務教育出版，1991. 4（参考）類似題名1999. 11あり

040 「現代製品化論」守尾晴雄著，東洋経済新報社，1991. 5

041 三宅式チャートシリーズ「実践 新商品開発コンセプト・チャート（書いて仕上げる）」三宅隆之著，日本能率協会，1991. 7

042 「ヒット商品の法則（独創的新製品を生む研究開発マネジメント）」日本機械学会編，三田出版会，1991. 11

043 「建築企画の実践法」ゆう建築設計事務所&都市建築経営研究所共著，学芸出版社，1992. 3

（注）4. 2 設計期間におけるコスト管理の手法＝VEの導入，P204-211

044 「環境志向の製品計画」出牛正芳著，白桃書房，1992. 6

045 「ヒット商品の発想（新製品はいかに創られるか）」日本機械学会編，三田出版会，1992. 10

046 「不動産・建築企画提案書作成のテクニック」秋山英樹著，清文社，1992. 10

047 「魅力工学（魅力的な空間・商品を生み出す技術）」魅力工学研究フォーラム編，海文堂出版，1992. 12

048 「建築企画のフロンティア（企画の手順から実践ノウハウまで）」田村誠邦著，建設物価調査会，1993. 1

049 「顧客満足学（現代における顧客満足の追求と実践）」持本志行著，産業能率大学出版部，1993. 3 [※CS: Customer Satisfactory=顧客満足]

050 「ヒット商品のコンセプト創り（『無』から『有』を生み出す方法）」伊藤利朗編著，につかん書房発行/日刊工業新聞社発売，1993. 4

051 「顧客満足の商品革新」秋庭雅夫著，日本能率協会マネジメントセンタ，1993. 6

052 「左脳デザイン（デザインの科学的方法を探る）」森典彦著，海文堂出版，1993. 6

053 KGU叢書「商品学と商品戦略」石崎悦史著，白桃書房，1993. 11 [KGU=関東学院大学]

054 日経文庫「企画の立て方[2版]」星野匡著，日本経済新聞社，1994. 2（参考）3版2001. 6あり

055 「デザイン開発入門（製品開発への導入と活用法）」玉田俊郎著，海文堂出版，1994. 5

056 「ソフト時代の建築企画（建築が変わる？建築企画が変える!）」日本建築学会編，海文堂出版，1994. 6

057 「コンセプトづくりの実践手法（初歩からわかる101の基本シート）」三宅隆之著，日本実業出版社，1994. 6（参考）類似題名1988. 2あり

058 「価格・流通激変期のヒット商品学」田中理英著，産業能率大学出版部，1994. 9

059 「コンセプト・エンジニアリング革命（低価格時代の企業戦略）」唐津一著，PHP研究所，1994. 12

060 「建築企画の実践（建築プロフェッションの新たな展開）」建築企画の実践編集委員会編，彰国社，1995. 3

061 「消費者ニーズの法則（消費者が買う理由、買わない理由）」梅澤伸嘉著，ダイヤモンド社，1995. 4

062 「建築企画の実際（建築主が知っておきたい95のポイント）」永森一夫著，経済調査会，1995. 6

063 「実践 建築の企画営業[最新版]」秋山英樹著，清文社，1995. 8（参考）全訂版2016. 1/第13版2020. 11あり

064 「商品企画七つ道具（新商品開発のためのツール集）」飯塚悦功監修，大藤正ほか共執筆，日科技連出版社，1995. 11

065 「図解 商品開発大全（大型ヒット商品、定番商品を創り出す方法）」小久保厚郎・黒沢磨紀共著，日経BP社発行/日経BP出版センタ発売，1996. 3

066 「ヒット商品企画のたて方・開発の仕方（ベネフィットで差をつける方法）」檜山純一著，中央経済社，1996. 4 [ベネフィット: Benefit=便益・使用効果]



- 067 「プロダクト・イノベーション（競争優位をつくる戦略的商品企画）」岩間元著，ダイヤモンド社，1996. 6
- 068 「実践 ヒット商品・有望マーケットを発掘する」三宅隆之著，同友館，1996. 8
- 069 「プロダクトデザインの本」関口由紀夫著，平凡社，1996. 8 [※工業デザイン]
- 070 「日本企業の商品開発」織畑基一著，白桃書房，1996. 11（注）第1部 第3章 商品コンセプトの創造，P67-89
- 071 「ヒット商品を生み、ベストセラー・ロングセラーにするための条件」西田弘著，産業能率大学出版部，1997. 1
- 072 「豊かな社会の商品学」関義雄・真淵キノエ共著，大学教育出版，1997. 5（参考）新版1998. 6あり
- 073 「消費者は二度評価する（成功商品開発の秘訣）」梅澤伸嘉著，ダイヤモンド社，1997. 8
- 074 「資産としての建物の企画と経営」小野寺孝一著，日本図書刊行会発行／近代文芸社発売，1998. 6（注）6章 建物のライフサイクル・コストとバリュー・エンジニアリング，P223-251
- 075 「豊かな社会の商品学 [新版]」関義雄・真淵キノエ共著，大学教育出版，1998. 6
- 076 「共創時代の商品企画ガイド（ヒットを生む商品企画7つ道具）」神田範明・樋口正美共著，産業能率大学出版部，1998. 7
- 077 「実践 不動産事業の企画提案」秋山英樹著，清文社，1998. 10
- 078 「実践 コンセプト・メイクの技術（成熟時代の企画を成功に導くノウハウ）」平林千春著，実務教育出版，1999. 11（参考）類似題名1991. 4あり
- 079 「建築プロデューサー」浜野安宏著，鹿島出版会，2000. 4 [※青山フロムファーストから渋谷Q FORNTまで]
- 080 「誰にでもカンタンに市場調査ができる本」指方一郎著，同文館出版，2000. 4
- 081 「革新企画実践力（人材が『人財』になり業績が伸びる新手法!）」鈴木剛一郎著，プレジデント社，2000. 4
- 082 商品企画七つ道具実践シリーズ第1巻「ヒットを生む商品企画七つ道具<はやわかり編>」神田範明著，日科技連出版社，2000. 6
- 083 商品企画七つ道具実践シリーズ第2巻「ヒットを生む商品企画七つ道具<よくわかる編>」神田範明編著，大藤正ほか共著，日科技連出版社，2000. 6
- 084 「『定番・ロングセラー商品』づくり方・育て方」たかはたけいこ著，双葉社，2000. 10
- 085 商品企画七つ道具実践シリーズ第3巻「ヒットを生む商品企画七つ道具<すぐできる編>」神田範明編著，大藤正ほか共著，日科技連出版社，2000. 11
- 086 「建築企画事典」日本建築学会編，彰国社，2000. 11
- 087 「商品競争力の理論」石崎悦史著，白桃書房，2001. 2
- 088 「<ヒット>商品開発バイブル（儲かる商品はどう開発されているか）」馬場了・河合正嗣共著，明日香出版社，2001. 3
- 089 「開発者列伝（あのヒット商品はこうして生まれた）」日経エレクトロニクス編，日経BP社発行／日経BP出版センタ発売，2001. 4
- 090 「プロデューサー（仕事の手順とすすめ方）」小島史彦著，日本能率協会マネジメントセンタ，2001. 5
- 091 [日経文庫](#)「企画の立て方 [3版]」星野匡著，日本経済新聞社，2001. 6
- 092 「魅力工学の実践（ヒット商品を生み出すアプローチ）」朝野熙彦編，海文堂出版，2001. 8
- 093 「超ロングセラー大図鑑（花王石鹸からカップヌードルまで）」竹内書店新社編集部編，竹内書店新社，2001. 9
- 094 「企画書<初級編>（わかりやすい企画書の作り方）」高橋憲行著，ダイヤモンド社，2001. 10 **※電子版あり**
- 095 「長期ナンバーワン商品の法則（『新市場創造型商品』の強さと開発の手法）」梅澤伸嘉著，ダイヤモンド社，2001. 11
- 096 「企画書<実践編>（説得力のある実践的企画書の作り方）」高橋憲行著，ダイヤモンド社，2001. 12
- 097 「キャズム（ハイテクをブレイクさせる『超』マーケティング理論）」ジェフリー・ムーア著，川又政

- 治訳, 翔泳社, 2002. 1 [キャズム: Chasm=初期市場とメインストリーム市場の間の深い溝] (参考) 増補改訂版2014. 10あり
- 098 KGU叢書「商品学と技術」橋本仁蔵・石崎悦史共著, 白桃書房, 2002. 6
- 099 「コンセプト思考のノウハウ・ドゥハウ」野口吉昭編, HRインスティテュート著, PHP研究所, 2002. 8
- 100 「稼ぐ商品・サービスづくり」井上和弘著, 日本経営合理化協会出版局, 2002. 10
- 101 岩波アクティブ新書56「商品企画のシナリオ発想術(モノ・コトづくりをデザインする)」田中央著, 岩波書店, 2003. 1※電子版あり
- 102 「新規商品企画の成功学」小寺次夫著, 生産性出版, 2003. 4
- 103 「考具(考えるための道具、持っていますか?)」加藤昌治著, TBSブリタニカ, 2003. 4※電子版あり [TBSブリタニカ→阪急コミュニケーションズ⇒CCCメディアハウス]
- 104 「新・商品学の創造」栗原史郎著, 白桃書房, 2003. 4
- 105 建設業ポケット実務シリーズ「事業開発マーケティング企画提案営業のすすめ」蒲康裕著, 日本コンサルタントグループ, 2003. 6
- 106 「ロングセラー・デザイン:文房具から椅子まで」コロナ・ブックス編集部編, 平凡社, 2003. 7
- 107 「売れる色・売れるデザイン」高坂美紀著, ピー・エヌ・エヌ新社, 2003. 9
- 108 「パッケージで売れる(売れるパッケージ商品を創るための知識・常識)」伊吹卓著, 日報出版(クリエイティブ日報), 2003. 10
- 109 「新商品構想力(『売れる、強い商品』づくり成功のカギ)」浦川卓也著, ダイヤモンド社, 2003. 10※電子版あり
- 110 「デザイン事典」日本デザイン学会編, 朝倉書店, 2003. 10 [※工業デザイン]
- 111 幻冬舎文庫「なぜ、買ってしまうのか。(ダントツヒット商品の共通点)」インターナショナル・ワークス編著, 幻冬舎, 2004. 5
- 112 「7つのキーワード発想術(ヒットを生み出せ!)」岩田昭男著, フォレスト出版, 2004. 5
- 113 「建築的思考のゆくえ」内藤廣著, 王国社, 2004. 6
- 114 「水産食品デザイン学(新製品と美味しさの創造)」渡辺悦生編著, 成山堂書店, 2004. 7
- 115 「ヒット商品開発(MIPパワーの秘密)」梅澤伸嘉著, 同文館出版, 2004. 9 [MIP: Market Initiating Product=新市場創造型商品] (参考) 第2版2009. 12/改題・新版2018. 6あり
- 116 「エモーショナル・デザイン(微笑を誘うモノたちのために)」ドナルド・A. ノーマン著, 岡本明ほか共訳, 新曜社, 2004. 10 (原著) Emotional Design: Why We Love(or Hate) of Everyday Things, Donald A. Norman, Basic Books Inc., 2004 [※工業デザイン] (参考) 類似題名・オーム社2020. 8あり
- 117 「マネジメント時代の建築企画」日本建築学会編, 技報堂出版, 2004. 11
- 118 実際の設計選書「実際の設計<第5巻>(こう企画した)」畑村洋太郎編著, 実際の設計研究会著, 日刊工業新聞社, 2004. 11
- 119 「あのヒット商品のナマ企画書が見たい!」戸田覚著, ダイヤモンド社, 2005. 1 (参考) 新付2013. 2あり
- 120 「代替品の戦略(攻撃と防衛の定石)」根来龍之著, 東洋経済新報社, 2005. 12
- 121 図解入門ビジネス「最新企画書の作り方と見せ方がよ〜くわかる本」藤木俊明著, 秀和システム, 2006. 2 (参考) 第2版2011. 3あり
- 122 「プロダクトデザインの発想」田中克明監修, 武蔵野美術大学出版部, 2006. 4 [※工業デザイン]
- 123W 「ハイ・コンセプト(新しいことを考え出す人の時代)」ダニエル・H. ピンク著, 大前研一訳・解説, 三笠書房, 2006. 5※電子版あり
- 124 「実践 建築事業の企画提案」秋山英樹著, 清文社, 2006. 8
- 125W 日経ものづくりの本「革新のための7つの手法(ものづくりの教科書)」日経ものづくり編, 日経BP社発行/日経BP出版センタ発売, 2006. 8 (注) 第4章 商品企画7つ道具, P123-164
- 126 「消費者心理のわかる本(マーケティングの成功原則55)」梅澤伸嘉著, 同文館出版, 2006. 9
- 127 「オリジナルシンキング(想像と創造の磨き方)」高橋宣行著, ディスカヴァー・トゥエンティワン, 2006. 11 (参考) 増補改訂版2018. 9あり

- 128 「現代商品論」見目洋子・神原理共編著，大原悟務ほか共著，白桃書房，2006. 12（参考）第2版2010. 3／同一題名・同友館1981. 1&あり
- 129 「ドリルを売るには穴を売れ（誰でも『売れる人』になるマーケティング入門）」佐藤義典著，青春出版社，2007. 1
- 130 「企画書実践事例集（完全版）」高橋憲行著，ダイヤモンド社，2007. 1 ※電子版あり
- 131 かんきビジネス道場「商品開発戦略シナリオ（ヒット商品を生み出す『8×8図解ノート』）」広野穰編著，中谷吉孝著，かんき出版，2007. 3
- 132 「デザイナーのための建築事業収支計画」田中修一著，彰国社，2007. 6（注）付録：事業企画書のつくり方，P195-221
- 133 「ヒット商品が面白いほど開発できる本（開発の段取りから販売戦略まで基本ポイント35）」太田昌宏著，中経出版，2007. 7 [中経出版⇒KADOKAWA]
- 134 「A4・1枚 究極の企画書（伝わる！通る！夢が叶う！）」富田眞司著，宝島社，2007. 8
- 135 「図解！売れる色とデザインの法則（色・形・パターン・配置に潜むロングセラーの秘密）」高坂美紀著，秀和システム，2007. 9
- 136 「建築プロジェクトの企画設計・事業収支計画と投資採算評価の実務（不動産有効活用のための）」上野俊秀著，プロGRESS，2007. 9（参考）新版2011. 11／第3版2018. 1あり
- 137 「日経トレンディ ヒット商品航海記（日本人の消費はこう変わった）」北村森・山下柚実共著，日本経済新聞出版社，2007. 11（注）第4章 日経トレンディでたどるヒット商品20年史（1987-2006），P113-213 [日本経済新聞出版社⇒日経BP・日本経済新聞出版本部]
- 138 「コンセプト・メイキング（変化の時代の発想法）」高橋宣行著，ディスカヴァー・トゥエンティワン，2007. 11
- 139 「売れる商品デザインの法則」木全賢著，日本能率協会マネジメントセンタ，2007. 12（注）第2部 第6章 商品企画の法則，P157-173
- 140 「ヒット商品を創るデザイン力（『ハイテク&ハイセンス』が企業ブランドを築く）」喜多俊之著，日本経済新聞出版社，2007. 12
- 141 「図解よくわかるこれからの市場調査」指方一朗著，同文館出版，2008. 2
- 142 「ヒットの秘密は『運鈍根』（なぜ、あなたの会社にはこれが作れなかったのか?）」夏目幸明著，平凡社，2008. 4
- 143 「ロングセラーの発想力（売れる！アイデアが身につく）」齋藤孝著，ダイヤモンド社，2008. 5  
※電子版あり
- 144 スーパー・ラーニング「企画書 つくり方、見せ方の技術」藤村正宏著，あさ出版，2008. 5（参考）改訂新版2020. 4あり
- 145 「ヒット商品を生む観察工学（これからのSE、開発・企画者へ）」山岡俊樹編著，共立出版，2008. 6 [SE: System Engineer]
- 146 「ヒット商品打率（数打つから当たらない）」梅澤伸嘉著，同文館出版，2008. 8
- 147 「カスタマイズの法則（ロングセラーを生み出す）」富澤豊著，日本実業出版社，2008. 9
- 148 「建築・まちづくりの夢をカタチにする力（建築企画事例から考える環境のデザイン）」日本建築学会編，彰国社，2008. 9
- 149 「速解！『売れる商品を創る』開発マーケティング50のステップ」石川憲昭著，日刊工業新聞社，2008. 11
- 150 「プロデュース能力（ビジョンを形にする問題解決の思考と行動）」佐々木直彦著，日本能率協会マネジメントセンタ，2008. 12
- 151 「商品企画のための統計分析（Rによるヒット商品開発手法）」神田範明監修，石川朋雄ほか共著，オーム社，2009. 3 [R=オープンソースの汎用性統計ソフト]
- 152 「実戦 マーケティング思考（アイディアの7つ道具）」佐藤義典著，日本能率協会マネジメントセンタ，2009. 3 ※電子版あり
- 153 KGU叢書「商品学と新商品開発」石崎悦史著，白桃書房，2009. 3
- 154 「地域再生プロデュース（参画型デザインの実践と効果）」蓮見孝著，文眞堂，2009. 4
- 155 「ヒット商品を生み出すネタ出し練習帳」松本英博著，翔泳社，2009. 6
- 156 「プロダクトデザイン [PRODUCT DESIGN]（商品開発に関わるすべての人へ）」日本インダトリアルデ

- ザイナー協会編，ワークスコーポレーション，2009. 7（注）第11章 087 商品企画の概要&088 商品企画の手法，P202-206（参考）改訂版ビー・エヌ・エヌ新社2021. 4／類似題名2014. 12あり [ワークスコーポレーション⇒ポーンデジタル]
- 157 「技術提案の勝ち方（総合評価方式で高得点を取る必勝ノウハウ）」日経コンストラクション編，日経BP社発行／日経BP出版センタ発売，2009. 7
- 158 祥伝社新書 167「理系の企画力！（ヒット商品は『現場感覚』から）」宮永博史著，祥伝社，2009. 8 ※電子版あり
- 159 「プロデュースの力（感動はつくれる、人を動かせる）」津田恵一著，教育評論社，2009. 9
- 160 「プロデュースする人」杉浦幸著，弘文堂，2009. 10
- 161 「ヒット商品開発（MIPパワーの秘密）[第2版]」梅澤伸嘉著，同文館出版，2009. 12（参考）改題・新版2018. 6あり
- 162 ソフトバンク新書 120「売れるデザインの発想法」木全賢著，ソフトバンク・クリエイティブ，2009. 12 [ソフトバンク・クリエイティブ⇒SBクリエイティブ]
- 163 図解入門ビジネス「最新マーケット・リサーチがよ〜くわかる本（市場の因果関係を読み解く!）」岸川茂著，秀和システム，2009. 12
- 164 「プロデュース入門（オリジナリティが壁を破る）」平野暁臣著，イースト・プレス，2009. 12 ※電子版あり
- 165 「マンガで読む『ロングセラー商品』誕生物語<完全保存版>」藤井龍二著，PHP研究所，2010. 3（参考）日本企業激闘編2014. 3あり
- 166 「現代商品論[第2版]」見目洋子・神原理共編著，大原悟務ほか共著，白桃書房，2010. 3（参考）同一題名・同友館1981. 1&あり
- 167 「ナレッジ・クリエイター [Knowledge Creator]（価値創造のマネジメント）」越出均著，創成社，2010. 4
- 168 「消費者心理のしくみ（ヒット商品を生む!）」梅澤伸嘉著，同文館出版，2010. 5
- 169 「ロングセラー商品の舞台裏（ヒットを続けるには理由がある）」成美堂出版編集部編，成美堂出版，2010. 7
- 170 「課題解決！マーケット・リサーチ入門（プロに学ぶ『市場の真実』『消費者の心理』『商品の可能性』の調べ方）」田中洋編著，リサーチ・ナレッジ研究会著，ダイヤモンド社，2010. 8
- 171 「ものづくりを変えるデザイン力（生き残りをかけた企業のアクションプラン）」東北活性化研究センター編，ぎょうせい，2010. 9
- 172 「『顧客ニーズに応える』とは何か（日用品分野における製品開発と流通）」岸本秀一著，文理閣，2010. 11
- 173 「モノ・コトづくりのデザイン」川島蓉子著，日本経済新聞出版社，2010. 11
- 174 「日経ヒット商品番付1971-2010」日経MJ（流通新聞）編，日本経済新聞出版社，2010. 12

### Ⅲ. 2011（平成23）年以降

- 175 「マーケティング思考法（考えて行動するための実践的手引書）」数江良一著，東洋経済新報社，2011. 1 ※電子版あり
- 176 「マンガでわかる 企画書の作り方」ポー・ポー・ポロダクション著，日本能率協会マネジメントセンタ，2011. 2
- 177 図解入門ビジネス「最新企画書の作り方と見せ方がよ〜くわかる本[第2版]」藤木俊明著，秀和システム，2011. 3
- 178 講談社現代文庫 2103「アイデアを形にして伝える技術」原尻淳一著，講談社，2011. 4 ※電子版あり
- 179 「売れるデザインの新鉄則30」日経デザインブランド向上委員会編，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2011. 6
- 180 「文具の流儀（ロングセラーとなりえた哲学）」土橋正著，東京書籍，2011. 8 ※電子版あり
- 181 講談社現代文庫 2125「ビジネスマンのための『行動観察』入門」松波晴人著，講談社，2011. 10 ※電子版あり

- 182 「建築プロジェクトの企画設計・事業収支計画と投資採算評価の実務（不動産有効活用のための）〔新版〕」上野俊秀著，プログレス，2011. 11（参考）第3版2018. 1あり
- 183 「『差別化するストーリー』の描き方（コンセプトメーカー養成塾）」高橋宣行著，PHP研究所，2011. 12 ※電子版あり
- 184 「1からの商品企画」西川英彦・廣田章光共編著，碩学会発行／中央経済社発売，2012. 2
- 185 「商品企画できない社員はいらない（商品力アップのための38の定石とタブー）」太田昌宏著，クロスメディア・パブリッシング発行／インプレス発売，2012. 2 ※電子版あり
- 186 「1億人に買われるメガヒット商品のつくりかた」稲船敬二著，中経出版，2012. 3 ※電子版あり
- 187 放送大学教材「産業とデザイン」仙田満・若山滋共編著，放送大学教育振興会発行／NHK出版発売，2012. 3
- 188 「建築プロデュース学入門（おカネの仕組みとヒトを動かす企画）」広瀬郁著，彰国社，2012. 4
- 189 「『コト発想』からの価値づくり（技術者のマーケティング思考）」谷地弘安著，千倉書房，2012. 5
- 190 「∞ [むげん] アイデアのつくり方」高橋晋平著，イースト・プレス，2012. 7 ※電子版あり
- 191W 「ザ・ダイヤモンド [The Demand]（爆発的ヒットを生む需要創出術）」エイドリアン・スライウオツキー&カール・ウェーバー共著，佐藤徳之監訳，中川治子訳，日本経済新聞出版社，2012. 7
- 192 「コンセプトのつくりかた（「つくる」を考える方法）」玉樹真一郎著，ダイヤモンド社，2012. 8 ※電子版あり
- 193 「受注に成功する！土木・建築の技術提案」降旗達生著，オーム社，2012. 8
- 194 「成功はすべてコンセプトから始まる（『思い』を『できる』に変える仕事術）」木谷哲夫著，ダイヤモンド社，2012. 9 ※電子版あり
- 195 「新しい市場のつくりかた（明日のための『余談の多い』経営学）」三宅秀道著，東洋経済新報社，2012. 10 ※電子版あり
- 196 「地域をプロデュースする仕事」玉沖仁美著，英治出版，2012. 10
- 197 「価値創造の思考法」小阪裕司著，東洋経済新報社，2012. 11 ※電子版あり
- 198 「パッケージデザインの教科書」日経デザイン編，日経BP社発行／日経BPマーケティング発売，2012. 12（参考）第2版2014. 12／第3版2017. 6あり
- 199 「消費者ニーズ・ハンドブック（ロングセラー商品を生み出す240の法則）」梅澤伸嘉著，同文館出版，2013. 1 [※消費者ニーズの構造：人生ニーズ (be) ⇒生活ニーズ (do) ⇒商品ニーズ (have) ]
- 200 「[超]一枚企画書の書き方」高橋憲行著，ダイヤモンド社，2013. 1 ※電子版あり
- 201 「新・あのヒット商品のナマ企画書が見たい」戸田覚著，ダイヤモンド社，2013. 2 ※電子版あり
- 202 「『行動観察』の基本」松波晴人著，ダイヤモンド社，2013. 2 ※電子版あり
- 203 「企画・プロデュースのためのブレークスルー発想術（KASEDA流）」悴田進一著，総合科学出版，2013. 3
- 204 TACビジネススキルBOOK「あのヒット商品はなぜ売れるのか？（気軽に読むマーケティングのツボ）」金森努監修，TAC出版事業部，2013. 4
- 205 「図解 マーケティング思考が驚くほど身につく本」安原智樹著，学研パブリッシング発行／学研マーケティング発売，2013. 4 ※電子版あり
- 206 「心を動かすデザインの秘密（認知心理学から見るデザイン学）」荷方邦夫著，実務教育出版，2013. 4 ※電子版あり
- 207 「図説 アイデア入門（言葉、ビジュアル、商品企画を生み出す14法則と99の見本）」狐塚康己著，宣伝会議，2013. 4
- 208 「商品化戦略の基礎」寶多國弘著，創成社，2013. 5
- 209 「企画立案の教科書（社会人1年目からできる!）」齊藤誠著，CCCメディアハウス，2013. 6 ※電子版あり
- 210 「企画書の『基本』が身につく本（使える実例50選）」高橋憲行著，学研パブリッシング発行／学研マーケティング発売，2013. 7 ※電子版あり
- 211 「神田教授の商品企画ゼミナール（NeoP7 ヒット商品を生み出すシステム）」神田範明著，日科技連出版社，2013. 8 [NeoP7=新・商品企画七つ道具]
- 212 「ロングセラー商品のデザインはここが違う！（あの商品は、なぜ売れ続けるのか?）」日経デザイン

- 編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2013. 11
- 213 NIKKEI BUSINESS 経営教室「ロングセラーが会社をダメにする(ヒット商品は消費者に聞け)」大山健太郎著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2013. 12 [※アイリスオーヤマ]
- 214 「『行動観察』の基本」松波晴人著, ダイヤモンド社, 2013. 12 ※電子版あり
- 215 「デザイン家電は、なぜ『四角くて、モノトーン』なのか?」木全賢著, エスディエムコーポレーション発行/インプレス発売, 2014. 1 ※電子版あり
- 216 「ザ・ヒント(ヒット商品の誕生秘話大百科)」TOブックス編集部編, TOブックス, 2014. 2
- 217 「マンガで読む『ロングセラー商品』誕生物語<日本企業激闘編>」藤井龍二著, PHP研究所, 2014. 3 ※電子版あり
- 218 「コレが欲しかった!と言われる『商品企画』のきほん(コンセプト、企画書の書き方、販促プラン、顧客育成)」末吉孝生著, 翔泳社, 2014. 3 ※電子版あり
- 219 「地域発ヒット商品のデザイン(消費者の心をつかむみやげもの・特産品特集!)」バイインターナショナル, 2014. 3
- 220 「サイレント・ニーズ(ありふれた日常に潜む巨大ビジネスチャンスを探る)」ヤン・チップチェイス&サイモン・スタインハルト共著, 福田篤人訳, 英治出版, 2014. 3 ※電子版あり [※行動観察]
- 221 「一瞬で心をつかむパッケージデザインの見本帳(商品価値を高めるアイデアと技法)」フレア編, エムディエヌコーポレーション発行/インプレスコミュニケーションズ発売, 2014. 4
- 222 「買わせる発想(相手の心を動かす3つの習慣)」岡田庄生著, 講談社, 2014. 4 ※電子版あり
- 223 ブレーン SPECIAL EDITION「トックリエーターのアイデア発想法・企画プレゼン術」宣伝会議月刊「ブレーン」編集部編, 宣伝会議, 2014. 4
- 224 「プロデュース100の心得。」平野暁臣著, イースト・プレス, 2014. 4 ※電子版あり
- 225 「ヒットの正体(『そうそう、それが欲しかった』1億人を動かす潜在ニーズの見つけ方)」山本康博著, 日本実業出版社, 2014. 5 ※電子版あり
- 226 「儲かるデザイン戦略(商品が変わる!企業が変わる!)」日経デザイン編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2014. 5 ※電子版あり
- 227 「『もの』はどのようにつくられているのか?(プロダクトデザインのプロセス事典)」クリス・レフテリ著, 田中浩也監訳, 水原文訳, オライリー・ジャパン発行/オーム社発売, 2014. 5
- 228 「企画は、ひと言。」石田章洋著, 日本能率協会マネジメントセンタ, 2014. 6 ※電子版あり (参考) この加筆修正文庫本版・同一題名2020. 8あり
- 229 「美崎栄一郎のヒットの謎解き(元花王の開発者が解き明かすヒットの飛ばし方)」美崎栄一郎著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2014. 9 ※電子版あり [花王(株)=洗剤等メーカ]
- 230 「30ポイントで身に付く!『マーケティング思考』の技術」野口吉昭監修, HRインスティテュート著, PHP研究所, 2014. 9 ※電子版あり
- 231 「日本発!世界のヒット商品」毎日新聞経済部編, 毎日新聞出版, 2014. 10
- 232 「ロングセラーを呼ぶマーケティング(通販の天才がついに明かす売り続ける商品づくりと宣伝・セールス戦略)」ハリー・A.セル著, 幻冬舎メディアコンサルティング発行/幻冬舎発売, 2014. 10 ※電子版あり
- 233 「『なぜか売れる』の公式」理央周著, 日本経済新聞出版社, 2014. 10 ※電子版あり (参考) この文庫本版2017. 8あり
- 234 「男女脳戦略(男にはデータを、女にはイメージを売れ)」メンタリストDaigo著, ダイヤモンド社, 2014. 10 ※電子版あり
- 235 「インダストリアルデザイン講義」青木史郎著, 東京大学出版会, 2014. 10
- 236 「キャズムVer.2 [Crossing the Chasm] (新商品をブレイクさせる『超』マーケティング理論) [増補改訂版]」ジェフリー・ムーア著, 川又政治訳, 翔泳社, 2014. 10 ※電子版あり
- 237 「プロデューサーシップ [Producership] (創造する組織人の条件)」山下勝著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2014. 11 ※電子版あり
- 238W 「理想追求型QCストーリー(『未来の顧客価値』を起点としたコンセプト主導型の新製品・サービス開発手法)」加藤雄一郎著, 日科技連出版社, 2014. 11 [QC: Quality Control=品質管理]
- 239 「パッケージデザインの教科書[第2版]」日経デザイン編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2014. 12 ※電子版あり (参考) 第3版2017. 6あり

- 240 「プロダクトデザインの基礎（スマートな生活を実現する 71 の知識）」日本インダトリアルデザイナー協会編，ワークスコーポレーション，2014. 12（参考）類似題名2009. 7あり
- 241W 「問題解決ラボ（『あったらいいな』をかたちにする『ひらめき』の技術）」佐藤オオキ著，ダイヤモンド社，2015. 2 ※電子版あり（参考）この文庫本版・日本経済新聞出版社2020. 3あり
- 242 「マーケット感覚を身につけよう（『これから何が売れるのか？』がわかる人になる5つの方法）」ちきりん著，ダイヤモンド社，2015. 2 ※電子版あり
- 243W 「商品ストーリーから学ぶ戦略の教科書」安部徹也著，KADOKAWA，2015. 2 ※電子版あり
- 244 「一流の人は上手にパくる（仕事のアイデアがわいてくる大人のカンニング）」俣野成敏著，翔伝社，2015. 2 ※電子版あり
- 245 「『ビル』を街ごとプロデュース（プロバティマネジメントが、ビルに力を与える）」岩田研一著，ダイヤモンド・ビジネス企画発行／ダイヤモンド社発売，2015. 3 [※ビルの付加価値創造]
- 246 「建築・都市のプロジェクトマネジメント（クリエイティブな企画と運営）」山根格著，学芸出版社，2015. 3
- 247 「地域プロデュース入門（元気な地域はこうして創る）」横山陽二著，中日新聞社，2015. 3
- 248W 「バリュー・プロポジション・デザイン（顧客が欲しがる製品やサービスを創る）」アレックス・オスターワルダーほか共著，関美和訳，翔泳社，2015. 4 ※電子版あり（原著）Value Proposition Design; How to Create Products & Services Customers Want, Get Started with..., Alex Osterwalder & Yves Pigneur & Greg Bernarda & Alan Smith, John Wiley & Sons, 2014 [バリュー・プロポジション：Value Proposition=価値提案（コンセプト）]
- 249 「企画で勝負している人のアイデアのワザ（ヒット率・独創力UP）」芳月健太郎著，明日香出版社，2015. 4
- 250 「誰のためのデザイン？（認知科学者のデザイン原論）[増補・改訂版]」ドナルド・A. ノーマン著，岡本明ほか共訳，新曜社，2015. 4（原著）The Design of Everyday Things (Revised & Expanded Edition), Donald A. Norman, Basic Books Inc., 2013 [※工業デザイン]
- 251 日経文庫 1336 「企画のつくり方」原尻淳一著，日本経済新聞出版社，2015. 5
- 252 SB新書 300 「半径3メートルの『行動観察』から大ヒットを生む方法」高橋広嗣著，SBクリエイティブ，2015. 5 ※電子版あり
- 253 「システム企画・提案の図解術 [インフォグラフィックス]（ひと目で伝わる!）」木村博之著，日経BP社発行／日経BPマーケティング発行，2015. 5 ※電子版あり
- 254 「無印良品のデザイン」日経デザイン編，日経BP社発行／日経BPマーケティング発行，2015. 5 ※電子版あり [※（株）無印良品の工業デザイン]
- 255 「面白い企画がなぜ、残念な商品・サービスになってしまうのか？」太田昌宏著，クロスメディア・パブリッシング発行／インプレス発売，2015. 5 ※電子版あり
- 256 「KING JIM ヒット文具を生み続ける独創のセオリー」宮本彰著，河出書房新社，2015. 6 ※電子版あり [KING JIM: (株) キングジム]
- 257 「『あっ、欲しい!』のつくり方（1%に売れば99%儲かる）」幸本陽平著，日本経済新聞出版社，2015. 7 ※電子版あり
- 258 「ヒット商品誕生の秘密」古田鶴彦著，PHP研究所，2015. 8
- 259 「一流ビジネスマンは誰でも知っている ヒットの原理（売れるプラン作成の基本）」高杉康成著，日経BP社発行／日経BPマーケティング発行，2015. 9 ※電子版あり
- 260 「折りたたみ家具グッドデザインのつくり方（ヒット商品はどややって生まれるのか？発想から商品化までを公開）」泉里志著，誠文堂新光社，2015. 9
- 261 「トヨタ式A3プロセスで開発（A3用紙1枚で手戻りなくヒット商品を生み出す）」稲垣公夫・成沢俊子共著，日刊工業新聞社，2015. 9
- 262 「引き算する勇氣（会社を強くする逆転発想）」岩崎邦彦著，日本経済新聞出版社，2015. 9 [※引き算企業=アップル、スターバックス、無印良品]（参考）文庫本版2021. 2あり
- 263 「コミュニティ革命（『地域プロデューサー』が日本を変える）」高橋英與著，彩流社，2015. 9
- 264 「ビジネスプラン・シナリオ作成術（事業企画・商品企画が成功する10ステップ）」HRインスティテュート著，野口吉昭編，かんき出版，2015. 11 ※電子版あり
- 265 「30年売れて儲かるロングセラーを意図してつくる仕組み」梅澤伸嘉著，日本経営合理化協会出版

局, 2016. 1

- 266 「実践 建築の企画営業 [全訂版]」秋山英樹著, 清文社, 2016. 1 (参考) 第13版2020. 1  
1あり
- 267 「競争を味方にするマーケティング (脱コモディティ化のための新発想)」勝又荘太郎・西本章宏共著, 有斐閣, 2016. 2 ※電子版あり [脱コモディティ化=商品の同質化から脱する]
- 268 祥伝社新書 446 「デザインの誤解 (いま求められている定番をつくる仕組み)」水野学ほか共著, 祥伝社, 2016. 2 ※電子版あり [定番: ①形状、②歴史=支持率×支持期間、③素材、④機能、⑤価格]
- 269 「コンセプトのつくり方 (たとえば商品開発にも役立つ電通の発想法)」山田壮夫著, 朝日新聞出版, 2016. 3 ※電子版あり [(株)電通=広告代理店]
- 270 「文具と雑貨づくりの教科書」日経デザイン編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2016. 3 ※電子版あり (参考) 第2版2018. 4あり
- 271 放送大学教材「ユーザ調査法」黒須正明・高橋秀明共編著, 放送大学教育振興会発行/NHK出版発売, 2016. 3 (参考) 新訂2020. 3あり
- 272 「プロジェクト・デザイン・パターン [PROJECT DESIGN PATTERNS] (企画・プロデュース・新規事業に携わる人のための企画のコツ32)」井庭崇・梶原文生共著, 翔泳社, 2016. 4 ※電子版あり
- 273 「物語戦略 (シンボリック・ストーリーを武器にする会社の戦い方とは?)」内田和正監修, 岩井琢磨・牧田松二共著, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2016. 4 ※電子版あり
- 274 「都市・建築・不動産 企画開発マニュアル入門版<2016-17>」田村誠邦・甲田珠子共著, エクスナレッジ, 2016. 5 (参考) 2018-2019年版2018. 5/2020-2021年版2020. 7あり
- 275 「ロングセラーパッケージ大全」日経デザイン編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2016. 6 ※電子版あり
- 276 「戦わずロングセラーにする『強い売りモノ [MIP]』の創り方」梅澤伸嘉著, 同文館出版, 2016. 9 [MIP: Market Initiating Product=新市場創造型商品]
- 277 「機会発見 (生活者起点で市場をつくる)」岩寄博論著, 英治出版, 2016. 9 ※電子版あり
- 278 「日本企業で本当に役立つマーケティング7つの原則」近藤隆著, KADOKAWA, 2016. 10 ※電子版あり
- 279 「ヒット商品を生み出す最良最短の方法 (商品開発者1000人の実践から引き出した24の秘訣)」濱島太著, こう書房, 2016. 12 ※電子版あり
- 280 「デザイン×ビジネス (デザインとは何か?)」南雲治嘉著, クロスメディア・パブリッシング発行/インプレス発売, 2016. 12 ※電子版あり
- 281 「ファジー・フロントエンド活動における技術革新創成 (100社の事例を実証データ検証)」櫻井敬三著, 文眞堂, 2017. 1 [ファジー・フロントエンド: Fuzzy Front-end=曖昧な始まりの意味⇒製品開発前活動 (イノベーション論では、アイデア創出からコンセプト構想までの試行錯誤的な段階を呼ぶ)]
- 282 「とらわれない発想法 (あなたの中に眠っているアイデアが目覚めます)」前刀禎明著, 鈴木隆祐構成, 日本実業出版社, 2017. 1
- 283 「環境デザインのプロデュース・コンセプトクリエイション・イマジニアリング」三上訓頭著, 井上書院, 2017. 1
- 284 「世界を変える『デザイン』の誕生 (シリコンバレーと工業デザインの歴史)」バリー・M. カッツ著, 高増春代訳, CCCメディアハウス, 2017. 2 ※電子版あり
- 285 日経BPムック「ビジネスのアイデアがどんどん出る本 (毎日の仕事に悩むビジネスパーソン・商品企画・マーケッター必読)」日経デザイン編, 日経BP社発行/日経BPマーケティング発売, 2017. 4 ※電子版あり
- 286 「どうすれば、売れるのか? (世界一かんたんな『売れるコンセプト』の見つけ方)」小暮太一著, ダイヤモンド社, 2017. 4 ※電子版あり
- 287 「技術者のためのマーケティング (顧客価値の構想と戦略)」谷地弘安著, 千倉書房, 2017. 4 (参考) 類似題名・日科技連出版社2021. 3あり
- 288 「『五感を使った』売れる商品づくりのアイデア発想法」松本和彦著, セルバ出版発行/創英社・三省堂書店発売, 2017. 5
- 289 「デザインの次に来るもの (これからの商品は『意味』を考える)」安西洋之・八重樫文共著, クロスメディア・パブリッシング発行/インプレス発売, 2017. 5 ※電子版あり



- 290 「パッケージデザインの教科書 [第3版]」日経デザイン編, 日経B P社発行/日経B Pマーケティング発売, 2017. 6 ※電子版あり
- 291 「ビジネス価値を最大化する思考法 (世の中に役立つヒットアイデアの作り方)」井上裕一郎著, 現代書林, 2017. 6
- 292 「ヒット商品は『足し算と引き算の法則』でできる!」起業家大学著, 主藤孝司監修, 宝島社, 2017. 8
- 293 「儲かる10億円ヒット商品をつくる! (カテゴリーキラー戦略)」村松勝・吉田隆太共著, セルバ出版発行/創英社・三省堂書店発売, 2017. 8
- 294 日経ビジネス人文庫り 1-1 「『なぜか売れる』の公式」理央周著, 日本経済新聞出版社, 2017. 8
- 295 「まんがで覚えるマーケティングの基本 (人の心をつかむサイエンス)」酒井光雄監修, 小西祐樹マンガ, 小鷹有稀協力, マイナビ出版, 2017. 9 ※電子版あり
- 296 「バカ売れ法則大全」行列研究所著, SBクリエイティブ, 2017. 10 ※電子版あり
- 297 「超日本製品論 [SUPER JAPAN PRODUCT] (これから来るスーパージヤパン時代の基礎データとマーケティング入門)」木戸良彦著, 日経B P社発行/日経B Pマーケティング発売, 2017. 11 ※電子版あり
- 298 「『ヒット商品』を生み出す秘訣 (日本一売れたフライおつまみから学ぶ)」田中稔朗著, 幻冬舎メディアコンサルティング発行/幻冬舎発売, 2017. 12
- 299 「新ヒットの方程式 (ソーシャルメディア時代は『モノ』を売るな『共感』を売れ!)」物延秀著, 宝島社, 2017. 12
- 300 日経トレンド別冊「30年 (1987-2016年) 最強ヒット商品ランキング」日経トレンド編, 日経B P社発行/日経B Pマーケティング発売, 2017. 12 ※電子版あり
- 301 PHP新書 1126 「大量生産品のデザイン論 (経済と文化を分けない思考)」佐藤卓著, PHP研究所, 2018. 1 ※電子版あり
- 302 サイエンス・アイ新書 SIS-396 「アイデアの科学 (この1冊で、ひらめきや発想から企画書、説得まで論理的に解決)」ポーポー・ポロダクション著, SBクリエイティブ, 2018. 1 ※電子版あり
- 303 「建築プロジェクトの企画設計・事業収支計画と投資採算評価の実務 (不動産有効活用のための) [第3版]」上野俊秀著, プロGRESS, 2018. 1 (参考) 類似題名2020. 11あり
- 304 「一生仕事で困らない企画のメモ技 (テク)」高橋晋平著, あさ出版, 2018. 2 ※電子版あり
- 305 「地方発ヒットを生む逆算発想のものづくり (稼ぐ地方へ脱皮しよう)」渡辺和博著, 日経B P総研マーケティング戦略研究所編, 日経B P社発行/日経B Pマーケティング発売, 2018. 3 ※電子版あり
- 306 「地域プロデュース、はじめの一步」山納洋著, 河出書房新社, 2018. 3
- 307 「商品プロデュースの発想法 (売れなかったモノが一瞬でヒット商品に!)」河瀬和幸著, 啓文社書房発行/啓文社発売, 2018. 4 [※東急ハンズの販売王]
- 308 「文具と雑貨づくりの教科書 [第2版]」日経デザイン編, 日経B P社発行/日経B Pマーケティング発売, 2018. 4 ※電子版あり
- 309 「リノベーションの教科書 (企画・デザイン・プロジェクト)」小池志保子ほか共著, 学芸出版社, 2018. 4 [リノベーション: Renovation=建物の改修]
- 310 「都市・建築・不動産 企画開発マニュアル入門版<2018-2019>」田村誠邦・甲田珠子共著, エクスナレッジ, 2018. 5 (参考) 2020-2021年版2020. 7あり
- 311 建築・都市レビュー叢書「フラジャイル・コンセプト」青木淳著, NTT出版, 2018. 5
- 312 光文社新書 949 「デザインが日本を変える (日本人の美意識を取り戻す)」前田育男著, 光文社, 2018. 5 ※電子版あり [※マツダ (株) の魂動 (KODO) デザイン]
- 313 「ロングヒット商品開発<新版> (成功率100倍のMIPの秘密)」梅澤伸嘉著, 同文館出版, 2018. 6 [※購入前C (コンセプト=ニーズ) / 購入後P (パフォーマンス=顧客満足) バランス理論]
- 314 「素材が生きる パッケージデザイン・アイデア」グラフィック社編, グラフィック社, 2018. 7
- 315 「実戦 商品開発マーケティング戦略 (事例でわかる)」佐藤義典著, 日本能率協会マネジメントセンター, 2018. 7 ※電子版あり
- 316 「売れる! 魔法のアイデア (7パターン39の法則)」吉村よしなり著, クローバー出版発行/産学社発売, 2018. 7
- 317 「デジタル時代の基礎知識『商品企画』 (『インサイト』で多様化するに届ける新しいルール)」富永朋信著, 翔泳社, 2018. 8 ※電子版あり [インサイト=消費の理由]

- 318 「オリジナルシンキング（想像と創造の磨き方）〔増補改訂版〕」高橋宣行著、ディスカヴァー・トゥエンティワン、2018. 9 ※電子版あり
- 319 六本木未来大学講義録2「0→10（ゼロトゥテン）に広げる企画の極意」六本木未来大学編、日本経済新聞出版社、2018. 10 ※電子版あり
- 320 「デザイン3.0の教科書（誰もがデザインする時代）」山岡俊樹著、海文堂出版、2018. 10
- 321 「『ごきぶりホイホイ』生みの親 大塚正富のヒット塾」廣田章光&日経ビジネススクール共編、日本経済新聞出版社、2018. 11 ※電子版あり
- 322 朝日新書 698 「なぜ『それ』が買われるのか（情報爆発時代に『選ばれる』商品の法則）」博報堂買物研究所著、山本泰士執筆、朝日新聞出版、2018. 12 ※電子版あり
- 323 「クリエイティブ・スイッチ（企画力を解き放つ天才の習慣）」アレン・ガネット著、千葉敏生訳、早川書房、2018. 12 ※電子版あり
- 324 「脱コモディティ化を実現する価値づくり（競合企業による共創メカニズム）」影山孔貴著、中央経済社発行／中央経済グループパブリッシング発売、2019. 2 [※オープンレンジ市場]
- 325 「失敗しない商品企画教えます（リアル事例で学ぶ最強ツールP7の使い方）」神田範明編著、小久保雄介著、日科技連出版社、2019. 3 [P7=商品企画七つ道具]
- 326 「ヒット商品のマル秘プレゼン資料を大公開！（資料から読み解く成功の極意）」戸田覚著、インプレス、2019. 3 ※電子版あり
- 327 集英社新書 0974C 「世界が変わる『視点』のを見つけ方（未踏領域のデザイン戦略）」佐藤可士和著、集英社、2019. 4 ※電子版あり
- 328 「優れた発想はなぜゴミ箱に捨てられるのか（限界を突破するTOCイノベーションプロセス）」岸良裕司著、ダイヤモンド社、2019. 4 ※電子版あり [TOC: Theory of Constraints=制約条件の理論]
- 329 「ヒット商品の絶対法則（伝説の売主王が伝授する）」川瀬和幸著、ばる出版、2019. 5
- 330 「顧客価値を創造するコト・マーケティング（ビジョンで紡ぐ共創関係）」東利一著、中央経済社発行／中央経済グループパブリッシング発売、2019. 5
- 331 「新・建設業 まちを創る会社はこうしてつくる」岡崎正信監修、地方創生まちづくりネットワーク著、ダイヤモンド社、2019. 8 ※電子版あり
- 332 「デザイン力の基本（簡単だけど、すごく良くなる77のルール）」ウジトモコ著、日本実業出版社、2019. 8
- 333 「ビジネスを成功させるコンセプトづくりのフレームワーク」野崎晴行編著、石堂修ほか共著、中央経済社発行／中央経済グループパブリッシング発売、2019. 9
- 334 「アイデアを実現させる建築的思考術（アーキテクチャル・シンキング）」西澤明洋著、日経BP社発行／日経BPマーケティング発売、2019. 9 ※電子版あり
- 335 JSQC選書30「商品企画七つ道具（潜在ニーズの発掘と魅力ある新商品コンセプトの創造）」日本品質管理学会監修、丸山一彦著、日本規格協会、2019. 10
- 336 建築実務テキスト「建築プロデュース（土地・建物・権利・価値を総合的に考える）」中城康彦著、市ヶ谷出版社、2019. 10
- 337 ASUKA BUSINESS「マーケットリサーチ大全（売れるしくみをつくる）」菅原大介著、明日香出版社、2019. 10
- 338 「ビジネスの武器としての『デザイン』」奥山清行著、翔伝社、2019. 11 ※電子版あり
- 339 「創造力とデザインの心得（5年後の『必要』をつくる、正しいビジネスの創造計画）」天野晴久著、ワニ・プラス発行／ワニブックス発売、2019. 12 ※電子版あり
- 340 日経トレンディ 2020年2月臨時増刊号「ヒット大予測2020-2021」日経BP社発行／日経BPマーケティング発売、2020. 1
- 341 「超実践 マーケットイン企画術（7つのテンプレートで「お客様のニーズ」がつかめた）」永井孝尚著、PHP研究所、2020. 1
- 342 「デジタルマーケティング2.0（AI×5G時代の新・顧客戦略）」安岡寛道編著、稲垣仁美ほか共著、日経BP社発行／日経BPマーケティング発売、2020. 2 ※電子版あり
- 343W 日経ビジネス人文庫Bさ 19-2「問題解決ラボ（『あったらいいな』をかたちにする『ひらめき』の技術）」佐藤オオキ著、日本経済新聞出版社、2020. 3（参考）同一題名・ダイヤモンド社2015. 2の文庫本版

- 344 「むかしばなしで学ぶ 最強の商品『売れるモノ』だけつくる方法」清水孝洋著，きこ書房，2020. 3
- 345 「ITエンジニアのための企画力と企画書の教科書」吉政忠志著，マイナビ出版，2020. 3 ※電子版あり [IT: Information Technology=情報技術]
- 346 放送大学教材「ユーザ調査法 [新訂]」高橋秀明著，放送大学教育振興会発行/NHK出版発売，2020. 3
- 347 「消費者行動論 (モノからコト・トキ消費へ)」金成洙著，白桃書房，2020. 3
- 348 スーパー・ラーニング「企画書 つくり方、見せ方の技術 [改訂新版]」藤村正宏著，あさ出版，2020. 4 ※電子版あり
- 349 「必ずヒットする最強の商品をつくる発想法」清水孝洋著，セルバ出版発行/創英社・三省堂書店発売，2020. 5
- 350 「売上がグングン伸びる パッケージ戦略 (赤字商品が大ヒット商品に化ける!!)」松浦陽司著，合同フォレスト発行/合同出版発売，2020. 5
- 351 「コンセプトが伝わるデザインのロジック」OCHABI Institute 著，ビー・エヌ・エヌ新社，2020. 6 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 352 「事業プロデューサーという呼び水 (持続可能な地域経済のカタチ)」増山達也・片桐豪志共著，静岡新聞社，2020. 6
- 353 「ニューコンセプト大全 (仕事のアイデアが生まれる50の思考法)」電通Bチーム著，KADOKAWA，2020. 7 ※電子版あり
- 354 「都市・建築・不動産 企画開発マニュアル入門版<2020-2021>」田村誠邦・甲田珠子共著，エクスマレッジ，2020. 7
- 355 日経ビジネス人文庫い 29-1 「企画は、ひと言。」石田章洋著，日経BP・日本経済新聞出版本部発行/日経BPマーケティング発売，2020. 8 (参考) 同一題名2014. 6の加筆修正・文庫本版
- 356 「エモーショナルデザインの実践 (感性ともものをつなぐプロダクトデザインの考えかた)」橋田規子著，オーム社，2020. 8 ※電子版あり [エモーショナルデザイン: Emotional Design] [※工業デザイン] (参考) 類似題名・新曜社2004. 10あり
- 357 「生活者モード戦略 (変貌する生活者の欲求を捕え、DX時代の事業を設計する)」佐藤智施・大倉幸祐共著，日経BP社発行/日経BPマーケティング発売，2020. 9 ※電子版あり
- 358 「売れるパッケージデザイン150の鉄則 (オリエンからデザイン戦略まで)」小川亮著，日経BP社発行/日経BPマーケティング発売，2020. 10 ※電子版あり
- 359 「建築プロジェクトのケース・スタディ (事業収支計画と投資採算評価の実例)」上野俊秀著，プログレス，2020. 11 (参考) 類似題名2018. 1あり
- 360 「実践 建築の企画営業 [第13版]」秋山英樹著，清文社，2020. 11
- 361 「経営とデザインのかけ算 (企業を進化させる『デザイン思考』と『ブランディング』)」尾崎美穂著，合同フォレスト発行/合同出版発売，2020. 11
- 362 「デザインリサーチの教科書」木浦幹雄著，ビー・エヌ・エヌ新社，2020. 11 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 363 「ゲーム作りの発想法と企画書の作り方」畑大典編著，総合科学出版，2020. 11
- 364 インターナショナル新書 062 「プロデュースの基本」木崎賢治著，集英社インターナショナル発行/集英社発売，2020. 12 ※電子版あり
- 365 「よくわかるデザイン心理学 (人間の行動心理を考慮した一歩進んだデザインへのヒント)」日比野治雄監修，BB STONEデザイン心理研究所著，日刊工業新聞社，2020. 12
- 366 「梅澤式だと、なぜ超ヒット商品がこんなに作れるのか」梅澤伸嘉著，1万年堂出版，2020. 12
- 367 「オノマトペ・マーケティング (もふもふからはじめる市場調査・商品開発・販促支援)」坂本真樹著，オーム社，2020. 12 ※電子版あり [オノマトペ=『ふわふわ』などの擬声語・擬態語・擬音語]
- 368 「超基本! 新商品アイデアの出しかた (現場ですぐ役立つ)」村井龍生著，すばる舎，2021. 1 ※電子版あり
- 369 「アート思考のものづくり」延岡健太郎著，日経BP・日本経済新聞出版本部発行/日経BPマーケティング発売，2021. 1 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 370 「安心・安全を伝えるデザイン (人に環境にやさしい商品・サービスを魅力的に伝えるデザイン)」パ

- イ・インターナショナル編著, パイ・インターナショナル, 2021. 1 [※広告パッケージ]
- 371 「365日ヒットのアイデア (ひらめく! 使える! ワクワク!)」ビジネスアイデア総研編, 青春出版社, 2021. 2 ※電子版あり
- 372 日経ビジネス人文庫い30-1 「引き算する勇氣 (会社を強くする逆転発想)」岩崎邦彦著, 日経BP・日本経済新聞出版本部発行/日経BPマーケティング発売, 2021. 2 ※電子版あり
- 373W 「デザインアート思考 (ユーザーのニーズとつくり手のウォンツを同時に実現する10のステップ)」OCHIBA Institute 著, 翔泳社, 2021. 2 ※電子版あり
- 374 「デザイン大全 (イメージをパッと形に変える)」尾沢早飛著, SBクリエイティブ, 2021. 2 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 375 「中小企業が成功するためのデザイン戦略 (価値を創る、価値を伝える)」待谷忠孝著, 三恵社, 2021. 2 [※工業デザイン]
- 376 「イタリアのデザイン思考とデザインマネジメント」小山太郎著, 三恵社, 2021. 3 ※電子版あり
- 377 「技術者のマーケティング強化書 (これだけは知っておきたいマーケティングの基礎常識60)」水越康介・高橋誠共著, 日科技連出版社, 2021. 3 (参考) 類似題名・千倉書房2017. 4あり
- 378 「衰退産業でヒット商品を生み出す4つの法則」高橋和江著, 幻冬舎メディアコンサルティング発行/幻冬舎発売, 2021. 3
- 379 シリーズ食を学ぶ「食の商品開発 (開発プロセスのA to Z)」内田雅昭著, 昭和堂, 2021. 3
- 380 「ユーザーの『心の声』を聴く技術 (ユーザー調査に潜む50の落とし穴とその対策)」奥泉直子著, 技術評論社, 2021. 4
- 381 「プロダクトデザイン [Product Design] (商品開発のため必須知識105) [改訂版]」日本インダストリアルデザイナー協会編, ビー・エヌ・エヌ新社, 2021. 4 ※電子版あり
- 382 「勝てるデザイン」前田高志著, 幻冬舎, 2021. 4 ※電子版あり [※工業デザイン]
- 383 「新しい顧客のつくりかた (見えない消費者をあなたのお客様に変える戦略)」山脇秀樹著, 東洋経済新報社, 2021. 5 ※電子版あり
- 384 「ナラティブ カンパニー [The Narrative Company] (企業を変革する『物語』の力)」本田哲也著, 東洋経済新報社, 2021. 5 ※電子版あり [※ナラティブ=物語的な共創構造]
- 385 「開発者のためのマーケティング (技術が市場につながる)」池田裕一著, 同文館出版, 2021. 7
- 386 「テーマパーク事業論 (プロデューサーの仕事内容)」中島恵著, 三恵社, 2021. 7
- 387 「ワクワクのつくりかた (一瞬で『欲しい!』と思わせる思考術)」カカムマサナリ著, KADOKAWA, 2021. 7 ※電子版あり
- 388 「プロセス エコノミー: あなたの物語が価値になる」尾原和啓著, 幻冬舎, 2021. 7 ※電子版あり
- 389 「企画 (『いい企画』なんて存在しない)」高瀬敦也著, クロスメディア・パブリッシング発行/インプレス発売, 2021. 8 ※電子版あり