「3×4®」クロスデザインメソッド

デザイン3要素

Product モノ（技術要素）	Person ヒト（生活要素）	Place バ（市場要素）

Step 1 開発の構想

2 産業・技術を知る
製品やサービスの技術動向予測から未来の問題を探る

1 社会・生活を知る
社会環境や生活の動向予測から未来の問題を探る

3 市場・流通を知る
市場や流通ネットワークの動向予測から未来の問題を探る

・文献調査
・観察/フォトリサーチ
・ヒヤリング/アンケート
・市場調査
・ヒト モノ バ シート

Check !

生活環境、社会経済の動向から問題を“発明”し問題解決の大まかな方向性を定める

Step 2 企画の立案

5 シーズ発想の仮説検証
仮説の裏付となり得る技術シーズを検討し確認する

4 ニーズ発想の仮説検証
ユーザのニーズから仮説をたてて客観的に確認する

6 市場発想の仮説検証
市場や流通販売の視点から仮説を検討し確認する

・プロフィールシート
・のにでをで仮説シート
・バーチャルカタログ
・シナリオライティング

Check !

問題解決策の仮説を検証して独自性のあるテーマ（課題）を設定する

Step 3 発想の展開

8 作り手の視点で発想
作り手の立場から大量のアイデアを発想する

7 使い手の視点で発想
使い手の立場から大量のアイデアを発想する

9 売り手の視点で発想
売り手の立場から大量のアイデアを発想する

・ブレーンライティング法
（635アイデアスケッチ）
・コンセプトマッピングシート

Check !

アイデアを整理・統合してデザインコンセプトをまとめる

Step 4 具体化と提案

11 設計・試作
構造や機構、材料等を検討して図面化し生産手段を整える

10 スタイリング
コンセプトに基づき魅力的で合目的なスタイルを整える

12 コミュニケーション
他者に伝えるためのコミュニケーション手段を整える

・レンダリング
・モデリング
・CAD/CAM
・グラフィックツール
・パワポ、キーノート

Check !

コンセプトを具体化し社会に対して提案する（プレゼンテーション）