

# 諸富家具産地におけるデザイン思考を活用した 新たな商品開発手法の構築（第1報）

佐藤彰 辛川洋介 川口比呂志

平成 28 年度

## 背景および目的

諸富家具産地は、県を代表する地場産業であるが、成熟した家具の市場での差別化が難しい現状にある。しかし、ユーザーの潜在的なニーズを発掘し、新たな価値を有する新商品を開発することで、売上げの拡大や新規市場の開拓が可能であると考えられる。

一方、近年、新たな価値を創造するための方法として、デザイン思考が国内外の様々な産業等で活用され始めている。そこで、本研究では、諸富家具産地の企業が実践可能なデザイン思考を活用した新たな商品開発手法を構築するため、産地に適した開発プロセスと手法等について検討した。

## 研究内容

- (1) 諸富家具産地における現在の商品開発体制やプロセスについて、現状と課題の整理を行った。
- (2) 表1に示すデザイン思考の基本プロセスにおいて、諸富家具産地で実践可能な手法という観点から、表2のように具体的な手法を選定し、産地企業の協力を得て実際に商品開発に取り組み、選定した手法の有効性の確認と課題の抽出を行った（図1）。

## 研究成果

- (1) 諸富家具産地における商品開発体制は、開発部署の有無、外部デザイナーへの依存度、製造アイテムの種類により、概ね3つのタイプ（①総合アイテム開発型企业、②開発アイテム集約型企业、③開発アイテム集約量産型 OEM 企業）に分けることができた。また、組織的な開発体制の整備と生活者に着目した開発プロセスの活用が課題であることが分かった。
- (2) 協力企業において、デザイン思考の基本プロセスのうち「プロトタイプによるアイデア確認」までの4プロセスを実践し、選定した手法が概ね実践可能であることが分かった。しかし、行動観察から得た事

実をもとに問題定義を行うプロセスの実践は困難であった。また、課題として、開発に従事するメンバーや所属部署の負担を軽減するため、プロセスや手法の整理と簡素化が必要なることが分かった。

表1 デザイン思考の基本プロセスの概要

プロセス	概要
1. 共感によるユーザー理解	ユーザーの潜在的なニーズや本質的な課題を得るため、実際の言動を観察または、調査者自身が体験することでユーザーを深く理解する。
2. 真の問題定義	ユーザーの理解と洞察をもとに本質的な課題を導出し、解決すべき真の問題を設定する。
3. 解決のためのアイデア創造	設定した問題の解決策や提供する新たな価値を実現するアイデアを創出し選択する。
4. プロトタイプによるアイデア確認	イメージスケッチやラフモデル等で素早く創出したアイデアを具体化し、その有効性や実現性を確認する。
5. ユーザーテストによるアイデア検証	ユーザーが実際に使用・体験できるプロトタイプを作成し、有用性を検証する。また、フィードバックを得てユーザー理解をさらに深める。

表2 選定した具体的な手法

プロセス	手法
1.	行動観察（非交流観察）
2.	ブレインストーミング HMW 問題定義文
3.	ブレインストーミング オズボーンのチェックリスト発想法、パタフライテスト
4.	イメージスケッチ、簡易立体モデル、3DCAD・CGモデル、製品化モデル
5.	フィールドテスト（展示会） フィードバックマップ



図1 実寸プロトタイプによる検討の様子