

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2報）

佐藤彰 辛川洋介 川口比呂志

平成 29 年度

背景および目的

諸富家具は、県を代表する地場産業であるが、成熟した家具の市場では商品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論である**デザイン思考が国内外の様々な産業等で活用**されている。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ことを目的とする。

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。

研究内容

- (1) 昨年度の研究において、産地企業がデザイン思考を活用するためには、プロセス1（共感によるユーザー理解）とプロセス2（真の問題定義）の**効率化と実践の容易性が必要**なことが分かったため、**プロセスと手法の見直し**を行った。（表1，図1）
- (2) 見直したプロセスと手法を用いて、昨年度と同一企業の協力を得て、**新たに商品開発を実践し、有効性の確認**を行った。

研究成果

- (1) 見直したプロセスと手法を協力企業の商品開発において実践した結果、**選定した手法が概ね実践可能**であり、また、昨年度と比較して、**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1~2の効率化と実践容易性の向上がみられた**。なお、グループワークを効率的に進めるために SNS (LINE) を活用した情報共有を行ったことも有効であった。
- (2) 商品開発の実践過程で得られた問題定義の内容と創出したアイデアの質が昨年度より向上したことから、見直した手法によるデザイン思考の活用が産地企業にとって有効であることを確認した。

基本的なプロセス	選定した手法 (H28)	見直した手法 (H29)
① 共感によるユーザー理解	行動観察 (非交流観察)	行動観察 (非交流観察) ブラウジング (メディア調査)
② 真の問題定義	ブレインストーミング 問題定義文 (HMW)	ブレインストーミング ブレインライティング インサイトソーティング
③ 解決のためのアイデア創造	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、バタフライテスト	マインドマップ NM法 ブレンドローイング
④ プロトタイプによるアイデア確認	イメージスケッチ 実寸ラフモデル 実寸機能モデル	イメージスケッチ 実寸ラフモデル 実寸機能モデル
⑤ ユーザーテストによるアイデア検証	フィールドテスト フィードバックマップ	フィールドテスト フィードバックマップ

図1 設定したプロセスと手法

新たな収納方法を提案するキッチン家具

「キッチン用品を整然と収納し、かつ取り出しやすくするにはどうしたらいいか」をテーマに開発した家具のプロトタイプ。



奥の収納物を楽に出し入れできるように横から使うのが特徴。
必要に応じて異なるユニットを組み合わせる。

デイリーユースの携帯品を無理なく置いておく家具

「普段使うものの収納を無理なく習慣化するにはどうすればよいか」をテーマに開発した家具のプロトタイプ。



「身近にある」「気軽に置いておける」「圧迫感がない」をキーワードに「椅子にものを「置く」感覚で使えるように考えた。
今後、収納機能を絞ってシリーズ展開する予定。

図2 製作したプロトタイプ