

テーマ名

「デザイン思考を取り入れた諸富家具産地を対象とした商品開発」

(概要)

デザイン思考は、行動観察によりユーザーの潜在的なニーズを発掘する等、人間中心の視点で新たな価値を創造しようとする方法論です。家具産業は成熟しており、ライフスタイルの多様化や人口減少による市場縮小など厳しい経営環境が続いています。そこで、さらなる売上の向上と新規市場を開拓するため、デザイン思考を活用して生活者に真に求められる新たな家具の開発に取り組みました。

(企業発表者) レグナテック株式会社 開発部 吉田 誠

(公設試発表者) 佐賀県工業技術センター 生産技術部 特別研究員 佐藤 彰

1. 成果品（製品）紹介



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よいか」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「椅子にもものを“置く”」感覚で使えるように考えた。収納機能を絞ってシリーズ展開する予定。

2. 開発背景（テーマとの出会い、人との出会い等）、苦労話など

家具業界では、整理ダンスや食器棚といった従来どおりの定型化した製品は、ユーザーのライフスタイルの変化などから需要が減少しています。そのため、家具メーカーは、既存の形態にとらわれずに真に求められている商品を開発し提供することが重要になっています。このような状況から、佐賀県工業技術センターは、平成28年度から諸富家具産地が新たな価値を有する商品を継続して開発できるように、産地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の研究に取り組んでいました。ここで実施した家具の開発は、その一環として、佐賀県工業技術センターの支援を受けながら実施したものです。デザイン思考を活用した新商品開発を実践する上で特に難しかったのは、生活者の潜在的なニーズの発掘と真に解決すべき問題や課題を明確に定義する初期のプロセスです。

3. 製品化までのプロセス、体制など

商品開発の実践では、デザイン思考のプロセスに則り、自分自身や友人・知人の居住空間における行動観察から始め、得られた事実に対してその行動に至った背景や理由等を解釈し、真に解決すべき問題を設定しました。次に開発メンバー個々人及びグループワークで解決のためのアイデアを創出し、イメージスケッチやラフモデルでアイデアの有効性を繰り返し確認することで、最終的にはプロトタイプを製作してユーザーテストを行いました。

開発体制は、デザイン思考の考えに基づき、レグナテック株式会社の各部署（開発、営業、製造など）に所属する多様なメンバーで構成しました。また、佐賀県工業技術センターは、産地企業が実践可能な

プロセスや手法の選定等を行い、開発会議のファシリテーターやアドバイザーとして参画しました。

デザイン思考のプロセス	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。

4. 製品化、販売に成功したポイント

既存製品の形や色等の改良・改善ではなく、白紙の状態から改めてユーザーの行動を見つめ直すことで新たなアイデアを得られたことが大きなポイントといえます。また、多様な部署から集まったメンバーで開発を進めたことで、多角的な視点から様々な気づきを得ることができたことも大きかったと思います。さらに、家具開発における行動観察は、居住空間を観察フィールドとすることから、身近な場所をフィールドとして比較的得やすいという利点もあります。開発メンバーは所属部署で担当している仕事をしながら開発を行うため、SNS（LINE）を活用して日常的に情報共有しながらグループワークを効率的に進めた点も良かったと思います。

5. 今後の展開、波及効果など

今回開発した家具はまだ商品化に至っていませんが、近々商品化する予定です。また、今回得られたアイデアを核として、様々な用途や機能を持つ新たな家具ユニットを引き続き開発し、ユーザーが必要に応じて複数のユニットを組合せて使用する家具をシリーズとして展開することを目指しています。

なお、デザイン思考を活用した商品開発を行う中で多くの有用な開発視点やアイデアを得たことから、今後、商品化に向けて取り組みたいと考えています。

発表者紹介（企業）

レグナテック株式会社
開発部 吉田 誠

現在、商品開発は従来商品の改良・改善だけではユーザーのニーズに応えることが難しくなっています。今後は、デザイン思考を活用することによって、今までになかった発想による提案型の商品開発に取り組みたいと思います。

発表者紹介（公設試）

佐賀県工業技術センター
特別研究員 佐藤 彰

デザイン思考を諸富家具産地が実践できるようにプロセスや手法を選定し、その知見とノウハウを活かして産地企業の商品開発を支援しました。デザイン思考が、新たな価値を有する商品の開発に有効であることを改めて感じました。

企業情報

- 名称：レグナテック株式会社 ■代表者：代表取締役 樺島 雄大
- 創業：1964年6月 ■資本金：12,000,000円 ■従業員数：50人
- 所在地：〒840-2106 佐賀県佐賀市諸富町山領 266-1
- TEL：0952-47-6111 ■FAX：0952-47-6113 ■URL：<https://www.legnatec.co.jp/>
- 主力商品
 - ・一般家庭用家具
 - ・公共施設及び店舗用特注家具
 - ・創作家具、インテリア小物
 - ・オリジナル雑貨、各種インテリア雑貨 等