



はばたく 2017

中小企業・
小規模事業者 **300社** / 商店街 **30選**



ポイント キャラクタービジネスへの参入・業界初の Web システム導入で、刺繍加工における収益の出るビジネスモデルを確立

- 消費者の刺繍加工需要に着目、自社企画デザインの開発とともに、キャラクタービジネスに参入
- 日本初の刺繍 WEB システムを開発、刺繍加工の IT 化により、労働集約的な加工サービスから脱却
- 独自技術をもとに、世界的に有名なキャラクターライセンス保有企業と刺繍ワッペン分野で商品化権を取得

企業基本情報

所在地	東京都千代田区岩本町 3-2-2 千代田岩本町ビル 1F
電話 / FAX	03-3866-8400 / 03-3866-8509
U R L	http://www.minoda.co.jp/
代表者	代表取締役 箕田 順一
設立	1964 年
資本金	3,000 万円
従業員数	30 人



会社概要

同社は、刺繍自動機（マシン）の IT 活用に着目、業界で初めて受注から刺繍の完了までをシステム化し、労働集約型である刺繍加工サービスにおいて、収益の上がる事業モデルを確立。また、法人向けネーム・ロゴ刺繍に留まらず、消費者の刺繍加工需要に着目し、同社企画デザインの刺繍サービス商品を販売、加えて世界的に著名なキャラクターの刺繍ワッペン等の製造・販売にも進出、大きな飛躍を遂げている。



革新的な製品開発や創造的なサービスの提供に関する取組の内容

▶▶▶ キャラクタービジネスに参入、消費者需要の取込に成功

同社は、これまでの刺繍加工サービスに加え、2006 年に通販サイトを開設し、消費者向けに同社企画デザインの刺繍アップリケを販売。その後、展示会出展をきっかけに、2010 年にはキャラクタービジネスに参入。消費者の刺繍加工需要に着目し、消費者向けに名前が入るネームワッペン・タオル、アイロンアップリケ等を販売するなど、キャラクター商品や子供向け商品などに刺繍技術の活用範囲を広げることで、新たな収益源の確保に成功。



▶▶▶ 日本初の刺繍 WEB システムを開発、職人による労働集約型サービスから脱却

刺繍マシンメーカー及び刺繍データソフトウェア会社の協力により日本初の刺繍ウェブシステムを開発。

ウェブ経由で刺繍オーダーが可能なシステムを構築し、刺繍加工の一連業務を IT 化することにより、刺繍データ作成とマシンへの指示をネットワーク上で一貫して実行できるトータルシステム化を実現した。

マシン職人による労働集約的な刺繍加工サービスから脱却し、多品種・小ロットや大量件数など、幅広い受注に対応できるようになり、収益の出るビジネスへの転換に成功。



▶▶▶ 世界的に有名なキャラクターライセンス保有企業と契約を締結

同社は、刺繍メーカーとしては初めて、サンリオ、ウォルトディズニー、ミッフィー、ピーナッツ（スヌーピー）、ポケモンなど世界的に有名なキャラクターのライセンス企業と刺繍関連グッズで多数の契約を締結。

キャラクターに同社の強みである企画力・デザイン力を付加することによって、「刺繍」の可能性を広げるとともに、新たな需要を生み出すことに成功。



MINODA LIMITED

Chiyoda-ku, Tokyo

Productivity Enhancement

Demand Increase

HR Acquisition

Manufacturing

Service

Point

Establishment of the benefitable business model for profitable embroidery processing by entering to the animated character business and introducing the industry's first web system.

- While the company paid attention to the customers' embroidery processing demand, they developed in-house planning and design and entered the animated character business.
- Developed Japan's first embroidery WEB system and the IT embroidery processing, breaking away from the labor-intensive processing service.
- Based on proprietary technology, the company obtained the merchandising rights in the embroidery processing field with a world famous animated character licensed company.

Company Profile

Location	1st floor, 3-2-2, Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
TEL/FAX	+81-03-3866-8400/+81-03-3866-8509
Website	http://www.minoda.co.jp/
Representative	Representative Director Junichi Minoda
Establishment	1964
Capital	30 million yen
Employees	30 employees



Company Overview

The company focused on utilization of IT for embroidery machines, systemized all the processes from receiving an order to embroidery completion, the first time in the industry, and established a profitable business model in labor-intensive embroidery processing services. Not only do they embroider corporate names or logos, but they also focused on customers embroidery processing demands, and in-house planned and designed embroidery products for sale. Also, they achieved significant growth by entering to the production and sales of the world famous animated characters embroidery patch.



Products examples.

Efforts for innovative product development and creative services

Successful in capturing the consumers' demand by entering to the animated character business.

In addition to the conventional embroidery processing service, they established an online shopping service in 2006 and have sold in-house planned and designed embroidery patches for consumers. After that, following an exhibition visit, the company entered to the animated character business in 2010. Focusing on consumers' embroidery processing needs by selling name patches, towels, or appliques that customers can place their name on. They succeeded in creating a new source of profit by expanding the range of utilization of embroidery technology from character products to children products.



Animated character goods with a personal name.

Development of Japan's first embroidery WEB system and re moving labor-intensive services to craftsmen.

Embroidery sewing machine manufacturer and embroidery data software company cooperated to develop Japan's first embroidery web system.

While developing the system to allow to order through the web, the company realized an integrated system that can create embroidery design data and instruct it to a sewing machine consistently on a network using IT managing all the embroidery processing tasks.

By removing the labor-intensive embroidery processing service from the sewing machine workers, they are able to respond to a wide range of orders such as multi-product, small lot, and mass production orders, and succeeded in converting into a profitable business.



Signed a contract with a world famous animated character-license company.

For the first time as an embroidery manufacturer, the company entered multiple contracts on embroidery related items with world famous character licensing companies such as Sanrio, Walt Disney, Miffy, Peanuts (Snoopy), Pokémon, etc.

They succeeded in creating new demands and expanded what's possible for "embroidery" by adding their strengths in planning and designing capabilities to animated characters.

