

読んで納得！

OEM活用のメリット/デメリット



INDEX

- 1.はじめに
- 2.OEM活用のメリット
- 3.OEM活用のデメリット
- 4.リスクを最小化するための対策
- 5.実例とケーススタディ
- 6.まとめ
- 7.次のステップ



はじめに(この資料について)

OEMのメリットとデメリットについて解説いたします。

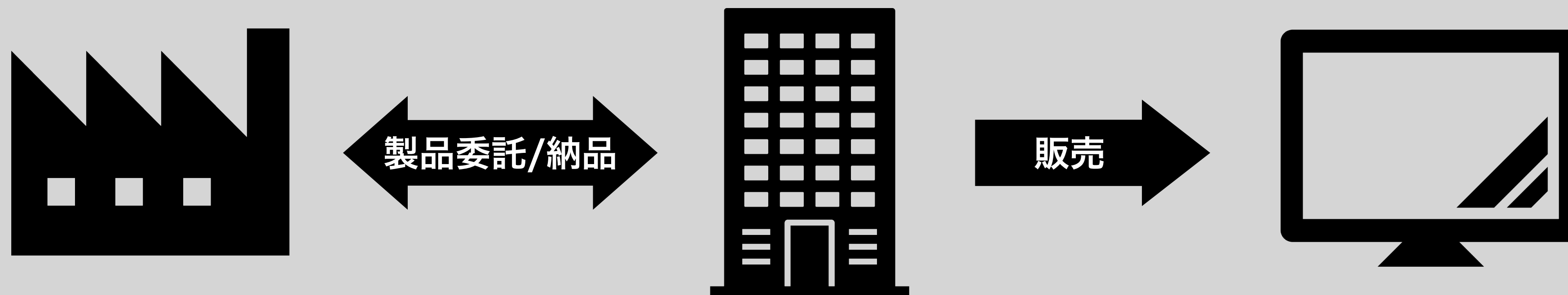
実際にOEMを行う際の注意点なども実例を踏まえご紹介させていただきます

OEM (Original Equipment Manufacturer) の定義

→ OEMとは他社ブランドの商品を製造する企業や形態を指します。自社では工場を持たず外部の企業に製造を委託し、完成した製品を自社製品として市場に投入することができます。

近年のトレンド

→ 自社ブランドを拡大する手段として注目・市場拡大が進んでいます。



OEM活用のメリット

①初期コスト削減

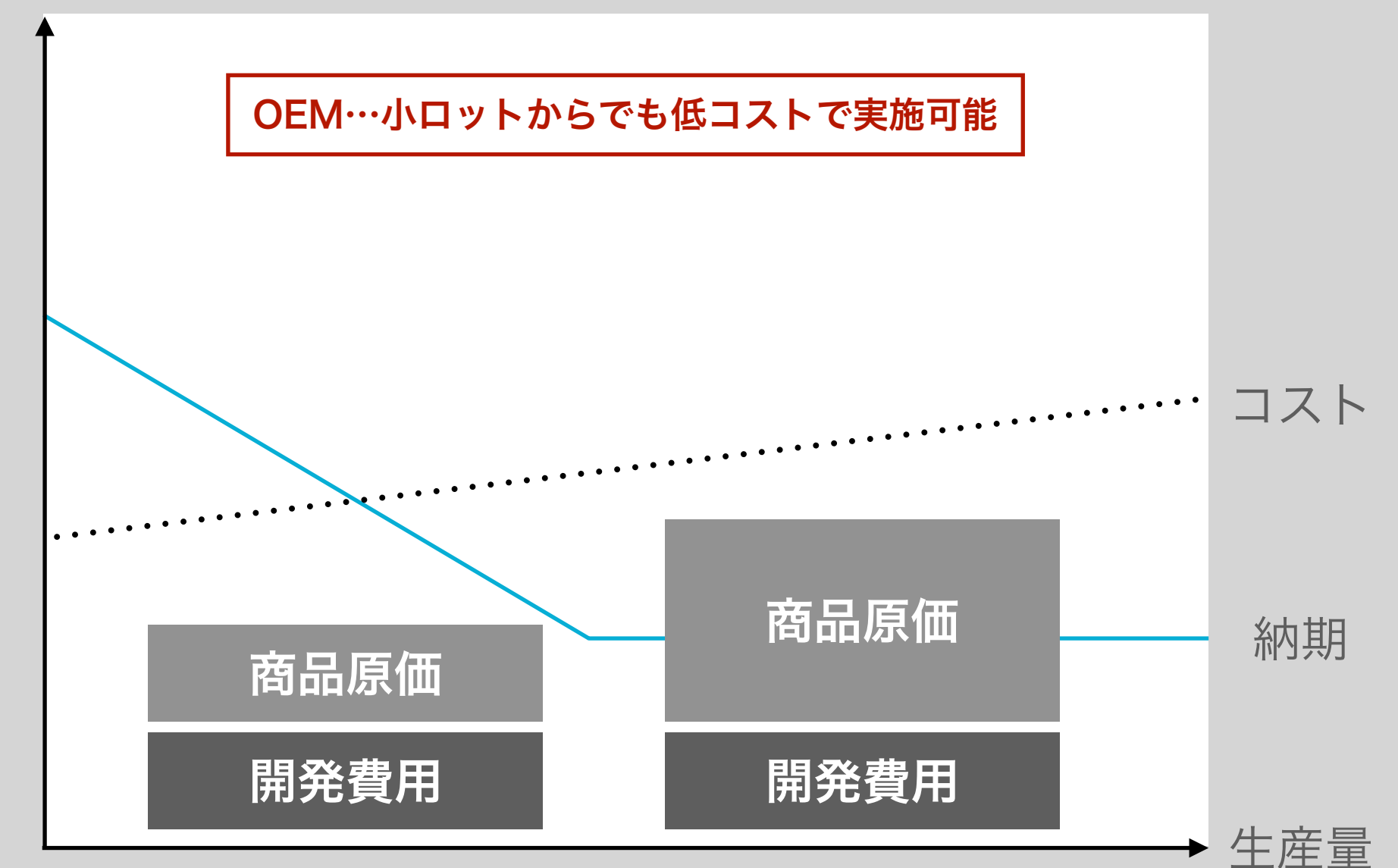
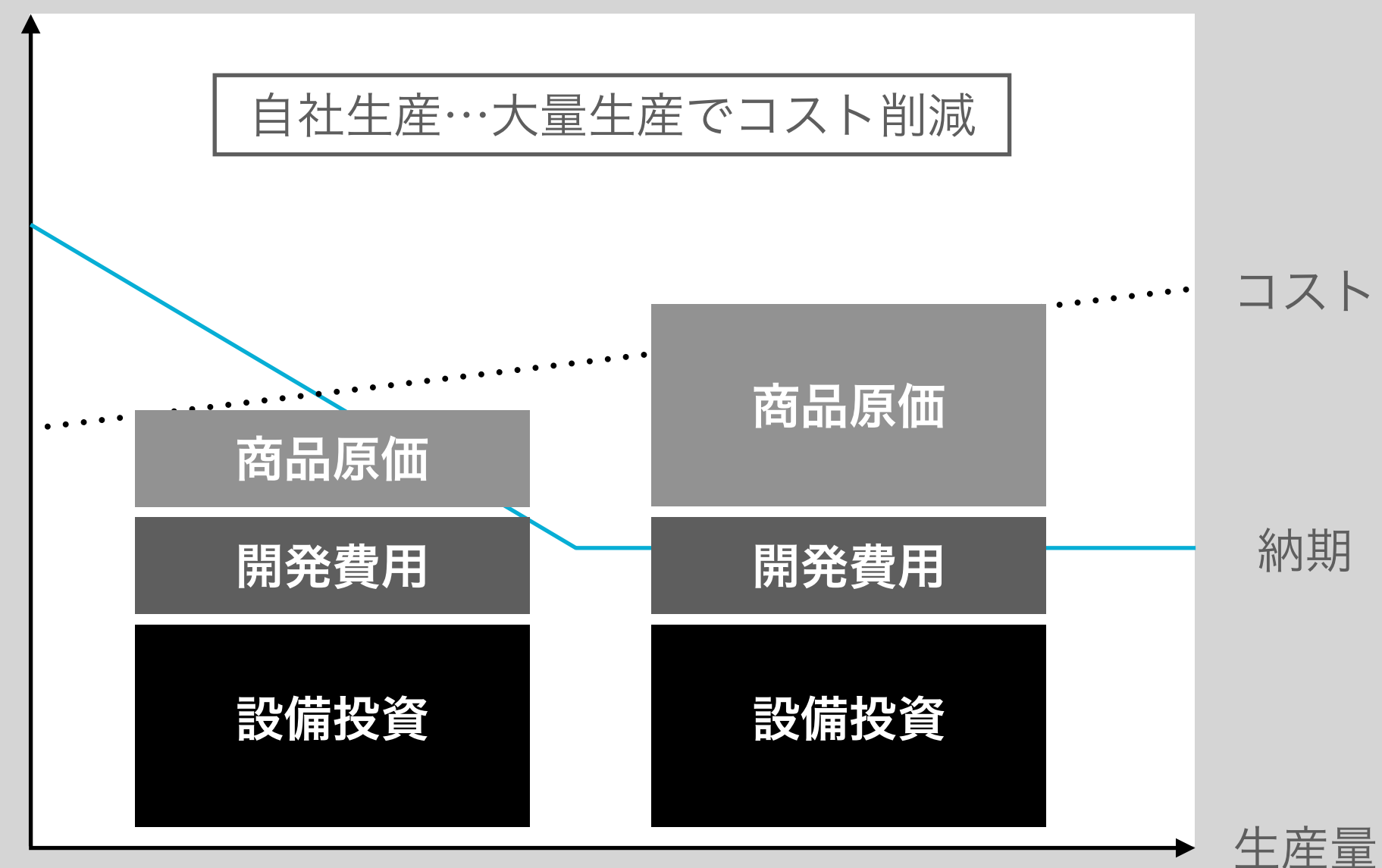
自社工場の建設や設備投資が不要、少ない資金でスタート可能

②短期間で市場投入

OEM先の既存の生産ラインを活用するため、製品開発から市場投入までのリードタイムが短縮

③専門技術の活用

OEMメーカーは特定の製品分野における技術やノウハウを持っているため、品質も高い



OEM活用のデメリット

①品質管理の難しさ

自社で製造していないため、製品の品質を細かく管理するのが難しい場合がある

②コントロールの限界

OEM先のスケジュールや生産体制に依存するため、急な変更や柔軟な対応がしづらい

③依存のリスク

特定のOEMに依存しすぎると、供給トラブルやコスト上昇に巻き込まれやすくなる



このサイクルを繰り返すと・・・

品質の低下/スケジュール遅延/コストの上昇

などが発生します

リスクを最小化するための対策

リスク最小化のために気をつけるポイント

パートナー選び

信頼性の高いOEMパートナーを選定することで、リスクを大幅に軽減可能

契約の透明化

品質基準や納期など契約条件を明確に定め、事前にリスクを回避可能

品質管理体制の構築

自社からも定期的に工場視察を行うなど、OEM先の生産体制を確認

パートナー選定

契約

品質管理
目線合わせ

定期確認

関係強化

実例とケーススタディの対策

実際にあったOEMの成功例・失敗例を紹介します



成功例

様々なジャンルの製品を取り扱っている企業が
自社の顧客ニーズに応じた商品を開発。
既存製品に近いアイテムをベースに
最小限の修正を加え短納期で新製品を市場投入。
結果として、効率的に新たな市場を開拓に成功

スムーズな
生産

短期間で
市場投入

売上の
増加

失敗例

知名度もあり実績豊富な工場に製造を依頼したが、
重要な要件の一部が満たされず、修正に時間と
コストがかかる結果に。最終的にはプロジェクトを
断念し、計画外の損失を被ってしまった。

要件の
不一致

遅延と
未現実

損失の
拡大

まとめ

メリット/デメリット

メリット

- 初期コスト削減
 - 製造ラインの整備や開発コストを極端に減らすことも可能
- 短期間で市場投入
 - 既存の製造ラインを活用し製造能力がある工場の力を借りることで最短で発売が可能
- 専門技術の活用
 - 専門の人材の育成や採用をせず、その道のプロと共に開発が可能

デメリット

- 品質管理の難しさ
 - 社外との連携になるためコミュニケーションや目線合わせを適切に行う必要性
- コントロールの限界
 - 工場の都合や生産体制による影響を受け、急な変更や柔軟な対応も十分ではないため余裕をもった進行が必要
- 依存リスク
 - 特定の工場に依存しすぎると、想定外のトラブルや見えていなかったリスクが致命的になる

OEMの活用は初期コスト削減や専門技術の活用において大きなメリットがあるが、リスクもあるため、推進のための適切なパートナー選びとリスクを減らすための契約が重要です。
メリットとデメリットのバランスを理解し、適切な対策を取ることが成功への近道となります。

当社のOEMサービスの紹介

国内外に信頼できる工場と強いパートナーシップをもとに、
製品開発から製造まで、安心して任せられるサポート体制を整えています

工場例)

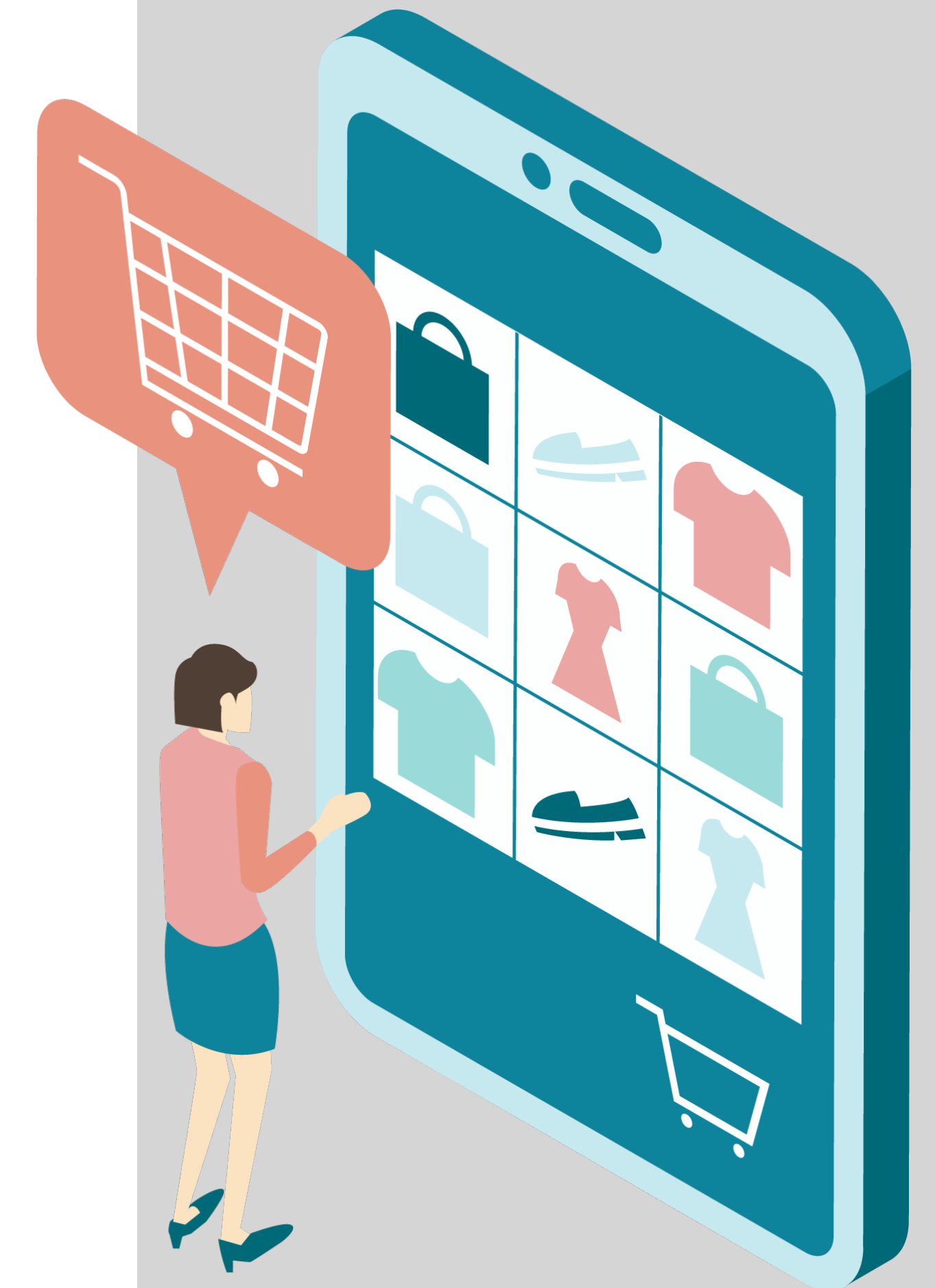
有名シャワーの製造工場、有名キックボードの製造工場、
ほか家電製造各工場など

サポート開始

工場との
やりとり開始

製造&
品質チェック

納品
(貿易業務)





EC事業部 ECソリューションチーム



ecsolution@siki-inc.com



06-6777-7037

