



SchonMy®

会社概要



私にしか、  
できないこと  
つくろう。



# 会社概要



# 会社概要

会社名	株式会社スクーミー（英語表記：SchooMy,inc）
所在地	〒400-0015 山梨県甲府市大手1-2-21イノベーションベースSoie101
電話番号	070-6484-4167
メールアドレス	go@schoomy.com
ホームページURL	<a href="https://schoomy.com/">https://schoomy.com/</a>
代表者名	塩島 諒輔
事業内容	<ul style="list-style-type: none"><li>・学校教育機関向けIT学習教材システムの研究・開発・販売</li><li>・学習塾向けIT教材システムの研究・開発・販売</li><li>・家庭向けオンライン学習システムの研究・開発・販売</li><li>・自治体向けITシステムの研究・開発・販売</li><li>・企業向けITシステムの研究・開発・販売</li><li>・上記システムを活用した研修会、人材育成、イベント開催、講師派遣</li><li>・WebアプリやIoT機器の受注開発</li></ul>
取扱製品名	<ul style="list-style-type: none"><li>・スクーミーボード（単四電池で動く5センチ四方の小型コンピューター）</li><li>・コネクタ（microUSBで接続するだけで動くセンサーやアクチュエーター）</li><li>・スクーミーギア（スクーミーボードを動かすための専用アプリ）</li><li>・スクーミーアプリクリエイター（Webアプリを最短10分で作ることのできるシステム）</li><li>・スクーミーブック（学習教材 / 電子教材）</li></ul>
設立年月日	2020年10月31日
資本金	78,676,699円
役員	CEO：塩島諒輔（代表取締役） CMO & CFO：戸田達昭（取締役） CTO：今吉亮（取締役）



## ヴィジョン

誰もが、今欲しい、今やってみたいを考え、それを今つくって、今動かすことで、誰もが、身近な課題から世界の課題までをすぐ解決できる世界をつくる

## ミッション

- ・手のひらサイズのコンピュータを使って、自分でつくり、発信する革新的な教育を展開する
- ・発信されたテクノロジーアイデアを世界中にシェアするためのインフラをつくる



## スクーミー社が開発している小型コンピュータ

### スクーミーボード



カメラやモニター、センサーやモーターなどの100種類の拡張パーツをつなげることができるため、必要に応じたシステムをつくることができる。

Wifiにつなげることができるので、ウェブアプリをつくることや、GoogleやLINEなどのサービスとも連携したシステムをつくることができる。

単四電池1本で動かすことが可能です。また長時間動かす場合でも、専用のACアダプターを使用することで、コンセントから電源を取ることができる。

PythonでのプログラムによりAIを動かすことやUnityでゲームをつくること、Processingでデザインをつくり動かすことができる。

# スクーミーボードがつくる世界観



**「本を読む習慣をつけたい」と思ったとき、私たちは多くの方法でこの習慣をつけようとしています。**

枕元やトイレに本をおいておいたり、本を読まないにご飯を食べないようにする自分でルールを作ったり、最近だとアプリをダウンロードしてカレンダーに通知が行くようにしたりとテクノロジーの力を借りて解決するなどがあります。

冗談で、「本を読む時間を設定しておいて、時間になったらアラームが本棚から鳴り、読まないとずっとサイレンが鳴っている本棚とかどう？」というアイデアが出たとします。

**「いや作れないでしょ！ やったことないし！ 専門知識もないし時間もない。どうやったらいいかわからないよね。」**

と普通はなりますが、スクーミーは、この言葉を世界から無くしていきます。

**「いいね！ じゃあホームセンターに行って木材とスクーミーのセンサーを購入してつくってみようか！ わからないことがあれば、みんなに聞いてみよう！」**

という前向きな言葉が溢れる世界をつくります。



## eDIYの文化

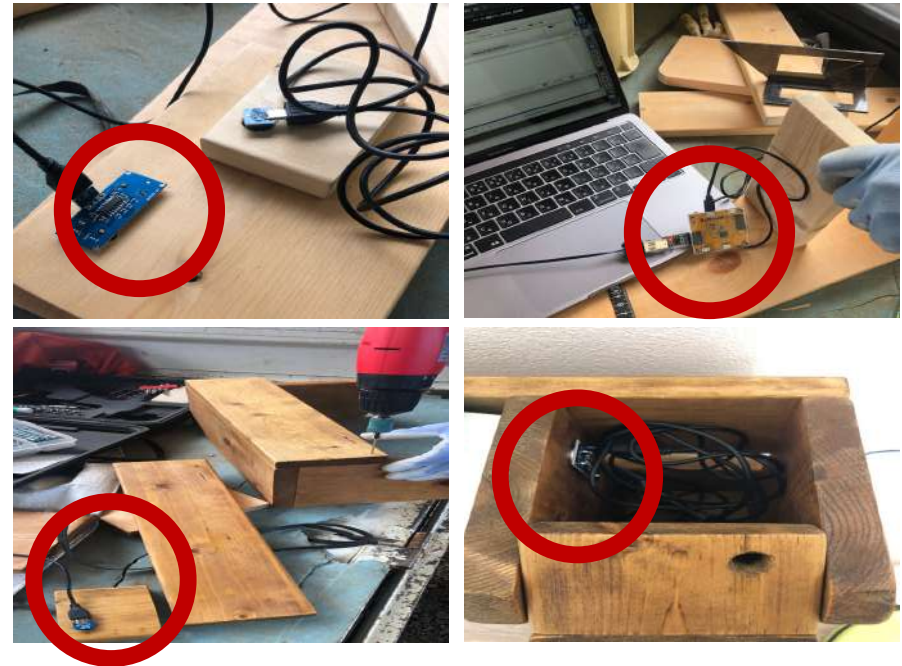
これまでは、ITを活用したものとなると「専門性もないし作れない」というのが普通でした。また、エンジニアに開発してもらうという発想で高額な支払いをするイメージもあります。昔と比べて初心者でも大学には行かず、ネットなどで調べてつくることができるようになりましたが、時間がかかります。

私たちスクーミーは、アイデアがあっても、専門性や時間がないからできないということがなくし、誰もが今欲しいものを今自分でつくる世界をつくります。

木材を調達するために、ホームセンターにいき、ちょっとオリジナル性を出そうかなという軽い気持ちで、木材の隣のコーナーにあるスクーミーボードとセンサーを一緒に購入し、DIY感覚でセンサーが仕込まれたモノをつくることのできる世界をスクーミーは目指しています。

electricalなDIYで、もっと自分にあったものをつくる。

私たちスクーミーは、eDIYの文化をつくっています。



距離センサーに本が反応して、設定した時間以上に本が移動していなかったらスピーカーから音が鳴る本棚



## 人材育成事業の展開

場面や使う人、用途によって様々なアイデアが出てきます。

本が片付いていなかったら教えてくれる本棚  
新しい本が発売されたら通知してくれる本棚  
本を読んでいる時間を測定してくれる本棚  
勉強しているときに応援してくれる本棚

これらは、まだ世の中になかった**新しいコンセプト**たちです。

しかしこういったアイデアがなかなか出てこない方々もいるのが現状です。  
あるものを組み合わせることで答えを見つけ出す教育はされてきましたが、課題から新しいものを生み出す教育、またそこから生まれたアイデアを現実に生み出す教育もされてきませんでしたし、これまではできませんでした。

私たちは、専門性がなくてもアイデアを形にすることのできるテクノロジーの提供だけでなく、新しいコンセプトを考えることのできる人材も育成していきます。

### 新しいコンセプト

課題を解決したり、理想に近づくためのもの

例)

課題：本を読む習慣がなかなかつかない

解決方法：本を読む時間になったら本を取るまで鳴り続ける本棚

これまで世の中になかった新しいコンセプト

自ら考え、生み出そうとする人材

課題を発見でき、その課題を解決するために課題を分析し、分析した課題を整理し、解決するために何が必要かを考えることのできる人材

スクーミーを通じて  
どんな課題を解決するか



## 解決していく教育課題

教室の温度がわかるようになればエアコンが寒くて勉強に集中できなくなる課題を解決できる！

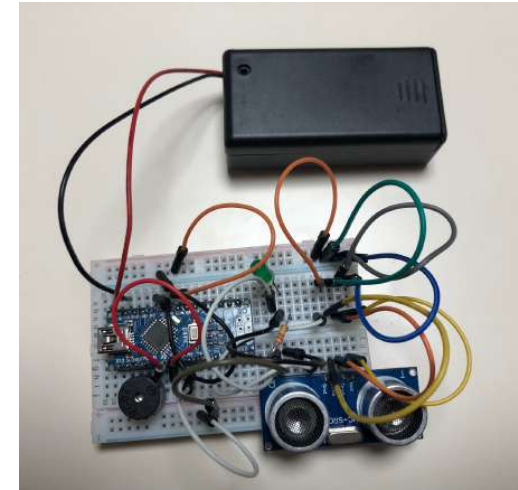
というアイデアが出て、実際に教室に設置できるセンサーを開発することは専門性を持たない教員と子どもだけでは困難



## 専門性

## 技術的観点

### 複雑な電気回路



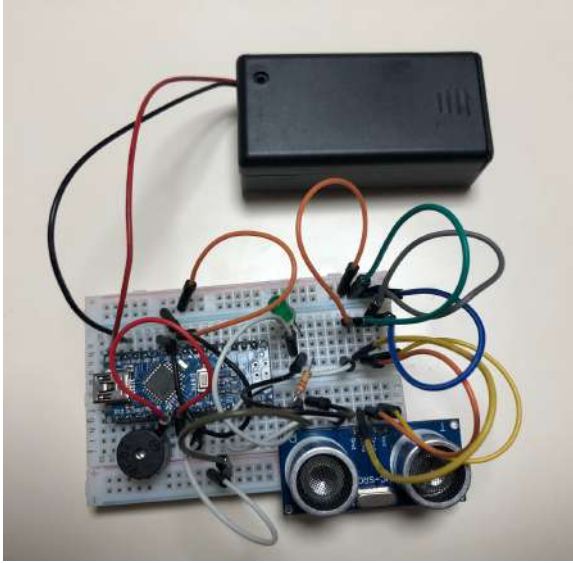
### プログラミング言語

```
class type(value)
    @size = sizeof(value)
    @id = typeid(value)
class List(element)
    @size = 0
    @allocated_size = 1
    @_element = element
    @element_size = sizeof(element)
    @element_typeid = typeid(element)
    @array = {}
    @function resize()
        self.allocated_size = self.allocate
        self.array = _blame_realloc(self
```

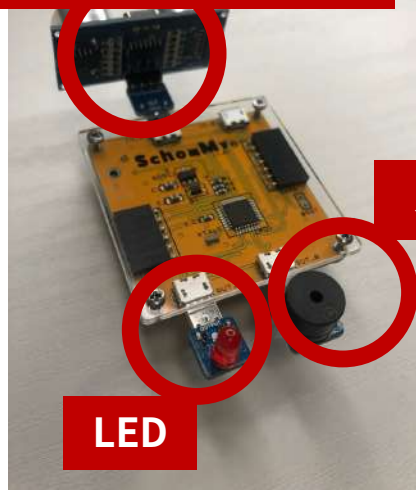
各々が開発できて実際にアイデアを活用できる形で生み出すことできる環境が理想

# サービスの全要

## 複雑な電気回路



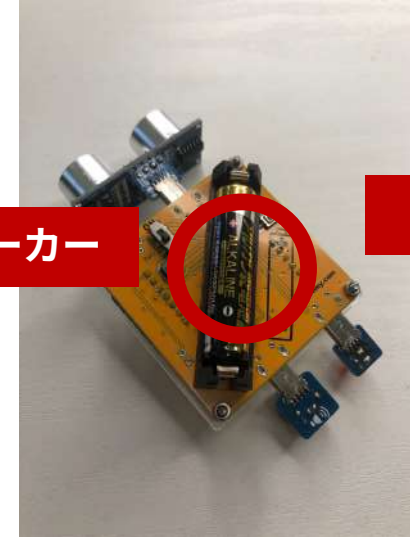
モノとの距離を測る



LED

スピーカー

単四電池で動く



## プログラミング言語

```
class type(value)
  @size = sizeof(value)
  @id = typeid(value)
class List(element)
  @size = 0
  @allocated_size = 1
  @element = element
  @element_size = sizeof(element)
  @element_typeid = typeid(element)
  @array = {}
  @function resize()
    self.allocated_size = self.allocate
    self.array = _blawn_realloc_(self
    return
  @function append(new_element)
    if typeid(new_element) != self.elem
    (
```

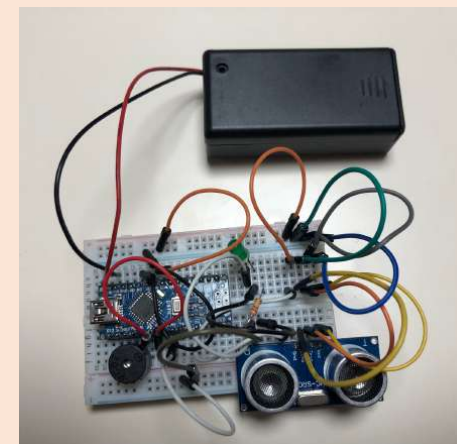


```
1 int main()
2 {
3   // put your setup code here, to run once:
4 }
5
6 void loop() {
7   // put your main code here, to run repeatedly:
8 }
9 }
```

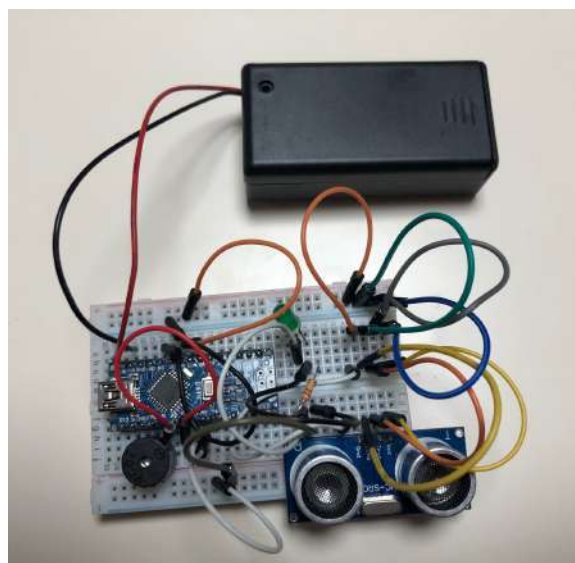
# スクーミーボード

## 課題

- ・従来では、センサーを開発するには、回路図の作成など専門的な知識が必要
- ・教育用コンピュータとして近年世の中にマイコンボードが出てきたが、できることが限られていることや、自由度がなく、専門性を持たない方々が扱うにはハードルが高い状態



スクーミー社が開発している小型コンピュータ「スクーミーオレンジボード」はmicroUSB接続で繋げることのできるポートを用意しており、単四電池で動くため、開発までの時間を削減できるほか、100種類あるセンサーから選び開発ができるので、開発者に自由度を与えることが可能になっている

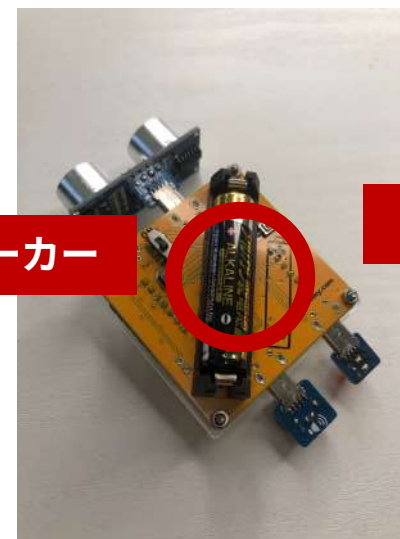


モノとの距離を測る

LED

スピーカー

単四電池で動く



# スクーミーブロックエディタ

## 課題

プログラミング言語の習得のハードルが高く、実際につくりたいもののプログラムをつくりあげるまでにはかなりの時間がかかります。また様々な言語がある中で、つくりたいものを構築するのに必要な言語の選択や、サポートなどが十分ではありません。特に、IoTに必要なネットワークに関連するプログラムや外部サービスとの連携（LINEやSlack、Googleなどのサービス）との連携は非常に困難とされています。

教える側としても、初心者に教える際に最適な方法が確立していないため、少人数を対応する方法しかなく多くのエンジニアを輩出する環境ではありません。

```
class type(value)
    @size = sizeof(value)
    @id = typeid(value)
class List(element)
    @size = 0
    @allocated_size = 1
    @element = element
    @element_size = sizeof(element)
    @element_typeid = typeid(element)
    @array = {}
    @function resize()
        self.allocated_size = self.allocate
        self.array = __blawn_realloc__(self
        return
    @function append(new_element)
        if typeid(new_element) != self.elem
        (
```

スクーミー社では、実社会の現場で利用されているプログラミング言語の自動生成をしてくれるアプリケーション（スクーミーブロックエディタ）を開発し、視覚的にブロックを組み合わせたり、文章や音声を解析しブロックを生成し、プログラミング言語に変換されるモデルの開発（企画段階）も視野に入れて、誰もがプログラミングできる世界をつくります。将来的には、障がいがあり寝たきりや手腕を自由に動かせない方々でもプログラミングができる環境をつくります。

```
class type(value)
    @size = sizeof(value)
    @id = typeid(value)
class List(element)
    @size = 0
    @allocated_size = 1
    @element = element
    @element_size = sizeof(element)
    @element_typeid = typeid(element)
    @array = {}
    @function resize()
        self.allocated_size = self.allocate
        self.array = __blawn_realloc__(self
        return
    @function append(new_element)
        if typeid(new_element) != self.elem
        (
```



```
sketch_app23a (Arduino 1.8.19)
void setup() {
  // put your setup code here, to run once:
}
void loop() {
  // put your main code here, to run repeatedly:
}
```

組んだブロックから自動で言語を生成

AWSのクラウドを利用し、外部サービスとの連携もブロックを構築するだけでプログラムを生成することができる

# スクーマーズライフパス

## 課題

開発されたプログラミングは、開発者の所有により広く公開はされない。近年、オープンソースという表現で、公開される文化が出てきているが、専門性を持った方々のみが利用できる状況でした。

開発するまでの学習コストが非常に高く、利用したい技術をすぐに手に入れ、活用することが困難な状況でした

スクーマーでは、開発したプログラムを世界中に発信し、スクーマーのユーザー間同士でシェアするインフラが整っています。つくりたいものが決まった段階で、ポータルサイトから事例を調べ、活用できる事例があればプログラムをダウンロードして利用することが可能になっています。これにより学習コストと開発までの時間を短縮することが可能になっています。



スクーマーズライフパスは月額制のサービスです。これに加入することにより、プログラムの作成のサポートやライブラリからのプログラムのダウンロードなどを行うことができます。また通信を伴った開発をする際に、外部APIとの連携を容易に行うSchoolMyAPIの利用を無制限に行うことができます。これにより、LINEやSlack、Googleのサービスなどと連携することができます。

# スクーミークラス

スクーミーはテクノロジーの提供だけでなく、どんなものをつくるかななどのサポートしています。プログラミングを学んでみたい・つくりたいという方々をサポートする環境をスクーミークラスと呼んでおり、全国の小学校から高等学校や企業のリスキリングまで幅広く対応しています

## 学校向けのクラス

スクーミークラスfor情報 I

高等学校で必修科目とされている「情報」の授業に対応した学習プログラムです。時間数やレベルは学校の要望に合わせてカスタマイズすることができます

スクーミークラスfor探究

総合的な探究の時間での利用に適した学習プログラムです。要望に合わせて授業時間を変更することができます

## 部活動向けのクラス

スクーミークラスfor課題解決

部活動を導入できる学習プログラムです。学校生活をより良いものにしていくために学校の課題を発見し、解決するためのギアを開発するプログラムです



## 個人やチームで活動できるクラス

スクーミークラスforクリエイティブ

プログラミングを学んでみたい！自分でつくってみたい！というクリエイティブ活動を応援する2ヶ月間のプログラムです

スクーミークラスforアクティブ

少子高齢化により起こる介護や教育などの地域課題に目を向けて、企業や地域住民と連携しながら課題解決を行っていく2ヶ月のプログラムです

スクーミークラスforイノベティブ

スクーミーが主催する数々のコンテストに向けて準備をするプログラムです。プレゼンテーションなどのサポートも行います





# スクーミーワールド

オンラインで全国の子どもたちが、限りなくリアルに近い状態で、学ぶことができるメタバース空間



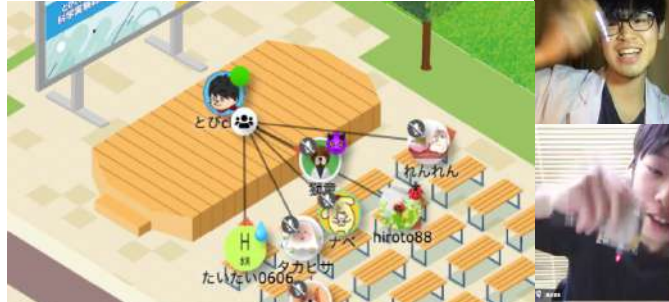
一人一人のアバターを作り、自由に動かすことができる。そのアバターが近づいた範囲で会話することができる。



ビデオ表示や画面共有もできる。アイコンに触れると設定したURLにアクセスできるようにすることも可能。



ゲーミフィケーションを意識して世界を作っており、その中にいるキャラクターと一緒に課題解決を見ながら学ぶ。



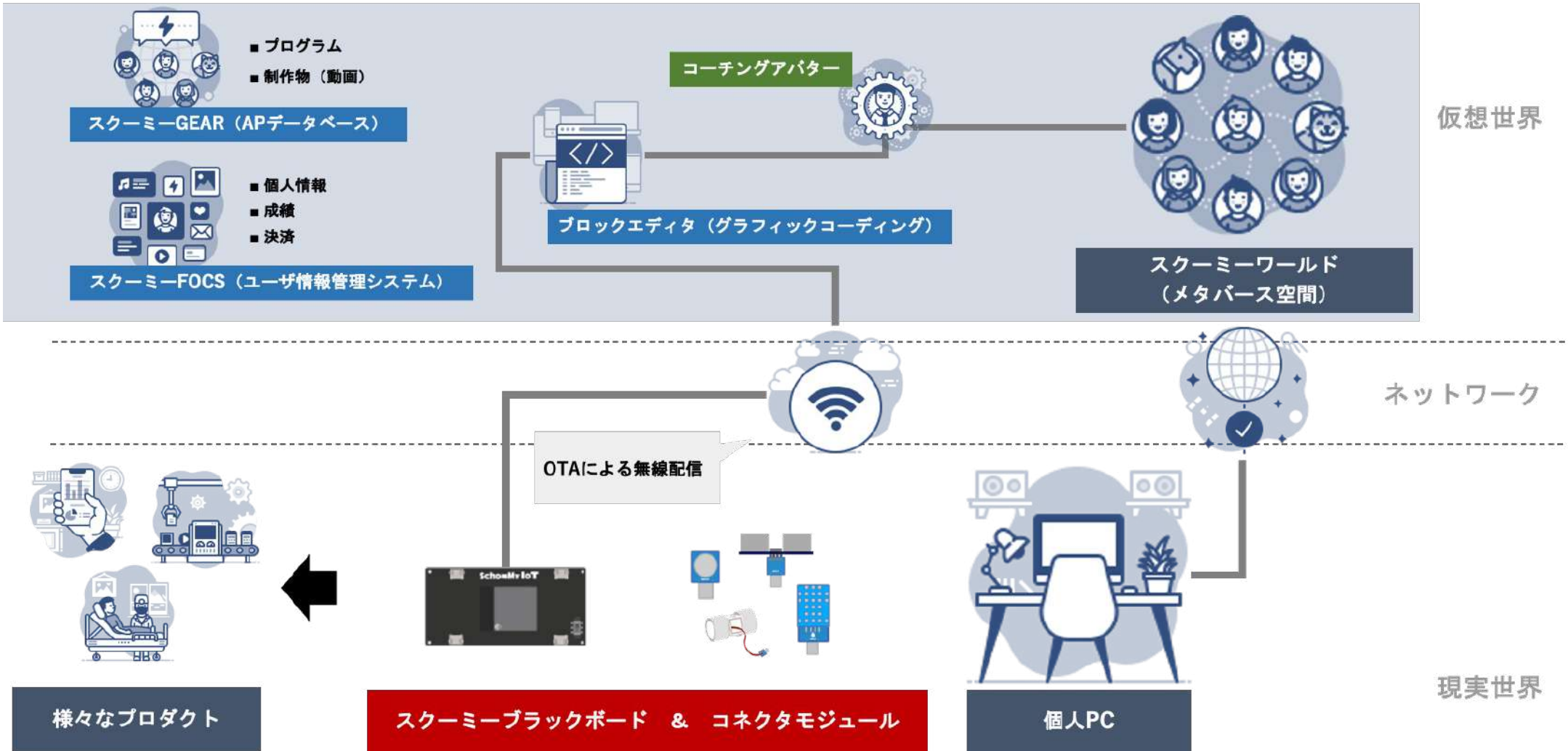
プログラミングを学ぶことができる授業を用意している、「クラスチケット」を購入することで授業を受けることができる。プログラミングだけではなく、プログラミングでどんなことができるのか？どんなことをしたいのか？どんな課題があるのか？などの自分の視野を広げることのできる身近な不思議を探究していく様々な授業を用意している。

IT活用を通じて、子どもたちの興味を広げていき、ITを課題解決のために使うか考える授業を受けることで、自分や他者の課題を分析し、解決策を自分で作るようにしていく。

企業オリジナルの授業を子どもたちに展開していく

特許申請中の技術

仮想世界で組み上げられたアイデアとプログラムを、現実世界で通信により生み出す技術に特許申請中



# 社会貢献活動



## 課題

少子高齢化や都市への人口集中、コロナ禍で深刻化する社会的孤立など、身近な社会問題を解決するための取り組みとして、シビックテックが注目されています。市民（Civic）自らがテクノロジー（Tech）を活用して、自治体サービスの改善や地域社会の課題解決に向けたソリューションを開発・提供していきこうというこの動きが、日本各地で大きな潮流となりつつあります。こうした中、身近になったデジタル技術や、国・自治体などが公開するオープンデータを活用し、市民の手で行政や企業と連携しながら地域のさまざまな課題を解決しようという動きを「スクーミーフェスタ」と称し、地域の企業や学生を巻き込み行動に移すことのできる環境を各地に展開しています。



## 開催できる場所や時間

- ・地域の coworking space
- ・地域企業の会議室
- ・地域の公共施設（図書館や公民館）
- ・商店街やショッピングセンターの店舗
- ・学校の空き教室・週1回から複数回実施する形式

1回の時間も1時間から3時間のような半日で実施する形式もあれば1日実施する形式もある



## ◆フェスタの会場で用意する場

### プログラミングを学べるエリア

地域の方々や運営スタッフが参加者にプログラミングを教えます。作りたいたいものを自由に作れる場です。

### ピッチ（発表）できるエリア

チームや個人でつくったものやプロジェクトの成果を発表・共有して、仲間や資金を集めたり、実際に使ってもらったり、評価されたりできる場です。

### つくりながら話すエリア

テーマや参加者が持ってきた課題に対して実際にものをつくりながらディスカッションする場です。地域の課題を色々な世代で話をしながらつくりまわします。

※このほかにも協賛企業のブースや食事をするスペースなどオーナーの意向により様々なエリアを用意できる

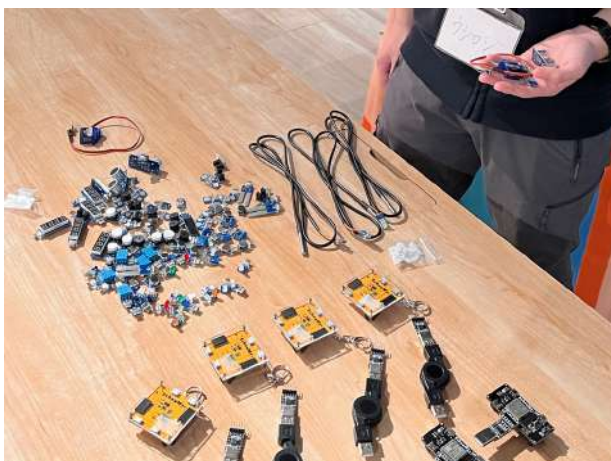
## シビックテックを推進する



### フェスタに集まってくる人たちの種別

- ・テクノロジーを学びたい方々（小学生からシニア世代まで）
- ・課題を持っている方々（地域で活動する企業の経営者層から担当者まで業種：福祉、農業、観光など様々）
- ・スクーミーが導入されている学校や部活動の児童生徒・教員の方々（導入検討や興味のある学校からも参加者あり）
- ・自分で開発したものがあり広く発信したい方々
- ・地域の大学生（子どもの支援や地域課題の解決に興味のある学生）
- ・雰囲気を見てみたい方々

### ◆なぜ色々な世代が交流することができるのか



規格がどのセンサーも同じなので、専門性の持たない方からエンジニアの方までが一緒に交流し開発することができる



プログラミング言語を利用せず、スクーミー社が開発しているプログラミング言語自動生成アプリケーション（スクーミーブロックエディタ）を利用するので、誰もが使いやすく、また誰もが教えやすい環境になっているので、協力しながら開発を進めることができる



テーマにあった課題解決のセンサーは、小学生がチームに入って大人の変わりにプログラミングをすることもできる。参加者の得意分野が活かせる環境です。こういったシビックテックなど、ものづくりを含めたものだとしても大人だけで進めたり専門性を持つ方々だけが進める印象ですが、スクーミーフェスタの場合は、しっかり子どもたちが活躍できる環境になっている

フェスタで開発されたギアは、課題提供者やサポート企業により現場に実装されます。これまでも、農業用センサーや、介護現場で利用できるセンサーなど多くのギアが、このフェスタで生まれてきました。スクーミーは、地域の方々が関わり、実際の現場で活用できるギアを誰もがつくり出せる環境を全国各地につくっていきます。

# 活用事例



## 受賞歴

## ・ Mt.Fujiイノベーションキャンプ2020 第1位 (Class BOOST) 受賞



### 《受賞歴》

- 第1回山梨ニュービジネス大賞 大賞受賞 (2022)
- Mt.Fujiイノベーションキャンプ2020第1位 (Class BOOST)
- Challenge Future Award ビジネスデザイン発見&発表会2019関東大会
  - ・ 経済産業省関東経済産業局長賞 受賞
  - ・ 東京都情報産業教会賞 受賞
- 日本ビジネスデザイン全国発見&発表会
  - ・ 全国大会優勝
  - ・ ビジネス大賞
  - ・ テレコムサービス協会会長賞
  - ・ 東京都情報産業協会賞

## 活用事例 (eDIY)

### 活用事例

#### ②家庭でDIY感覚でおもちゃやセンサーなどの自分が欲しいテ



背筋マシーン  
やるごとに音になって  
カウントされる

ボーリングゲーム  
全部倒したら音が鳴る

これまでは、空き箱や段ボールで工作することで子どもたちが遊んでいたが、遊びの感覚で、IoTにふれ、プログラミングをする世界観にする。プログラミングをせずともセンサーを動かすことができるので、保育園・幼稚園生からでもセンサーにふれることができる



音が鳴る本だな

ただの本だなではなく、スクーミーボードが搭載されることによって、機能を持たせることができる

- ①本を一定期間読んでいなかったら、LINEに通知が来て、本を読むように促す
- ②整理整頓できていなかったら、音が鳴って片付けるように促す

▼  
アイデア次第で、なんでも作ることができる



「手押しタイプの消毒液を使っている学校の先生に、自動噴霧器で消毒できるセンサーをプレゼントしたい」「学校に行けなかった時に、友達や先生と一緒に勉強できるように質問アプリを作って使いたい」という想いを形にするのに、今の教育だと、もちろん習得までに時間がかかる。またアイデアが出て発表して、こんなのがあったら便利ですねとなる。

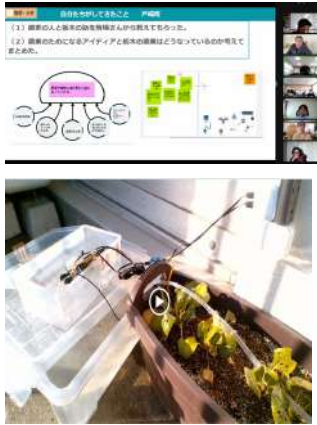
『欲しいのは、今!』スクーミーを使えば、習得にかかる学習コストを限りなく下げ、作りたいものを自分で作ることができます。

※プログラミングを初めて1週間の子が、1時間程度で実際に利用することのできるものを開発しました

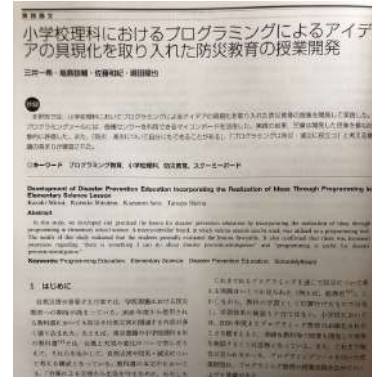


# 活用事例（学校現場）

## ▼市町村での地域学習×IT



## ▼防災教育×プログラミング教育×理科



**CIEC**  
コンピュータ利用教育学会

## ▼NTT東日本様とタイアップした授業



## ▼導入事例

エリア	導入先
小学校	東京都 東小松川小学校
	上野原市立島田小学校
	山梨県 甲斐市立竜王小学校
	甲州市立松里小学校
	北杜市立泉小学校
中学校	東京都 麴町中学校
	長野県 茅野市立北部中学校
高等学校	山形県 山形県立米沢工業高等学校
	東海大学附属甲府高等学校
	北杜市立甲陵高等学校
	山梨県立甲府南高等学校
	山梨県立甲府西高等学校
	山梨県立甲府東高等学校
	山梨県立日川高等学校
	山梨県立北陵高等学校
	山梨英和高等学校
	山梨県立甲府工業高等学校
山梨県立甲府工業専攻科	
星槎国際高等学校甲府校	
高知県 高知県立窪川高校	
大学	東京都 東京工科大学
	東京造形大学
	山形県 山形産業技術短期大学
山梨県 山梨学院大学	

エリア	導入先
大学	静岡県 常葉大学
	滋賀県 滋賀医科大学
	東京都 秀英ID予備校日野校舎
学習塾	山形県 ながい探究クラブ
	山梨県 甲斐ゼミナール
	愛知県 エンカレッジ
	兵庫県 姫路キッズプログラミング Jump 姫路校
自治体	武蔵野市
	日野市
	東京都 小金井市
	八王子市
	西東京市
	山形県 長井市
	長野県 岡谷市 ※市内の全中学校に導入予定
	佐久市
	群馬県 群馬県庁
	神奈川県 厚木市
山梨県 山梨県教育委員会	
山梨県 山梨県庁	
山梨県 山梨県立科学館	
高知県 四万十町	
富山県 黒部市	
大分県 別府市	

## ▼旺文社様と学校向けの教材を開発し、全国に販売



# これまでの協業実績



最先端で行う教員の先生が選ぶ  
教材の中に出



SONY

docomo



Google



SchomMy

ArTel



Inno 異能vation

CIEC  
コンピュータ利用教育学会



YAHOO! ニュース

SmartNews



50周年

山梨日日新聞社  
The Yamanashi Nichinichi Shimbun

朝日新聞  
DIGITAL

東洋経済  
ONLINE



Classi

RECRUIT

スタディサプリ

MARUZEN

# ビジネスモデル



# サービスの全体像

ハードウェア

ソフトウェア



**TYPE.1** **センサーの販売**  
用途によって別々にパーツを購入し自分で組み立てるための部品



**TYPE.2** **キットの販売**  
センサーを組み立てれば、完成して利用することのできるキット



**TYPE.3** **ギアの販売**  
すでにセンサーが組み込まれていて、電源を入れればすぐ利用できる道具（ギア）として販売

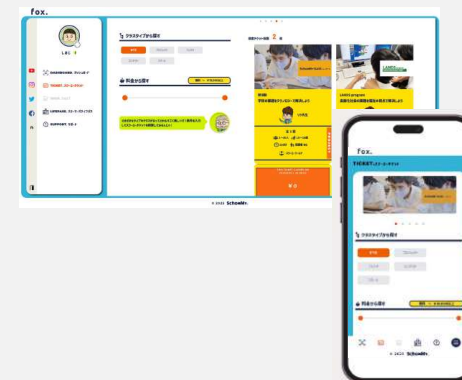


**TYPE.4** **クラスの販売**  
学習教材をメインにした学びの環境（クラス）の販売



**サポートの販売**  
月額制サービス

+ スクーミーの利用に関するプログラミングのサポートなどを行う



# 販売モデル

基本セット



①0円

スクーミーボード  
LEDコネクター

ここは無料で提供し、まず触ってもらおう

+

継続購入



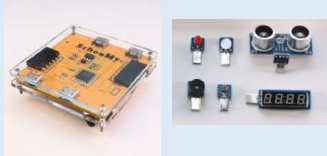
①2,000円/月

プログラミングができる、サポート、メタバース空間の利用、アプリの利用、

プログラミングをサポートするためのサポート費用  
※ハードウェアは安価に提供し、サポート料で稼いでいく

+

追加購入



①700円～

スクーミーボードに取り付ける各種センサー  
※現段階で100種類

追加購入してもらおう  
現在100種類のラインナップを用意している



②2,000円～

学ぶための教材

+

追加購入



①100,000円～






2ヶ月の長期プログラム  
※その後徹底したサポート

より実践的なスキルを身につけ社会課題を新しいコンセプトとITで解決していく人材を育成する

# 競合分析



# 競合分析

製品名	内容	販売体制	拡張性	価格	サポート体制	利用目的	教科との連動	世界観
 <p>MESH (日本)</p>	1つのセンサーが1つのタグパーツになっており、それぞれが通信によって制御している。タグパーツは7種類	SONYが開発していることもありブランド力が強い。教科書に掲載されている。	専用のタグパーツ同士の接続なので、7つのパーツのみしか使うことができない。難しい配線を組むことで拡張性が上がり準備されているタグパーツ以外も使えるようになる	40,700円 ※買い切り購入 ※追加パーツはなし	個人購入者へのサポートは、メールでのサポートのみ。			
 <p>mBot (中国)</p>	タイヤがついているロボット。そのロボットにセンサーが4つ搭載されている。拡張パーツは16種類	中国のIT教育企業が開発しており、日本の教材販売企業が輸入して販売	拡張パーツとレゴのようなブロックでロボットを作ることで色々な形にすることができるが自分の自由なアイデアを形にすることは難しい	17,000円 ※買い切り購入 ※追加パーツは別途購入(専門性あり)	もしくは、使い方を知っている人がいるコミュニティで質問する必要があるため、わからないことをすぐサポートを受けることができない	教材利用を目的として開発されているため、作ったものを実際の社会で使うことは困難、もしくは別の学習が必要になり困難(現実での利用を担保できる技術で開発していないため)	学校での利用の際は、理科や社会、技術で利用される	
 <p>eBot</p>	サーボモーターが2つついているロボット。このサーボモーターを手と見立てて遊ぶ	ドコモの子会社が開発。タカラトミーアーツと業務提携しおもちゃとして販売	拡張することはできない	6,600円 ※買い切り購入	手にとって学んで終わる売り切りのものがほぼ全てなので、購入後のサポートを充実させることができない。このことが、学習開始障壁を加速させている。		そのため、学年ごとに学ぶことを学ぶことができる	あくまでもプログラミングを学ぶための教材なので、世界観も独自のキャラクターもない
 <p>ichigojam (日本)</p>	小型コンピューターこれ自体にセンサーはついていない電池パックを繋げる一手間が必要になる	日本の企業が開発。知名度は低いがコミュニティが形成されているため一定数のファンがいる	拡張はいくらでも可能だが、難しい配線を組むことと、とプログラミングをコードで書く必要がある	2,420円 ※買い切り購入 ※追加パーツ(500円~)は別途購入(専門性あり)	説明書などでのサポートはあるが、開発会社のスタッフに使い方を教えてもらうことができない	学ぶための教材なので、ゲームのような世界観はない	個人で利用するときにはプログラミングを学ぶことしかできない	
 <p>micro:bit (英国)</p>	小型コンピューター8つセンサーがついている動かすときは、電池パックを繋げる一手間が必要になる	英国の公共放送局BBCが中心となり開発。日本では200以上の小学校、世界でも40か国以上で教材として利用	他のセンサーを使うときは専用のモジュールを購入する必要がある。自分で自由なアイデアを形にすることは難しい	3,500円 ※現在購入することが困難 ※買い切り購入 ※追加パーツ(3,000円~)は別途購入(専門性あり)				
 <p>スクーミーボード (日本)</p>	小型コンピューターこれ自体にセンサーはついていない動かすときはボードの裏に単四電池を入れるか、マイクロusbで給電できるため、作ったものをすぐ動かすことができる	まず、触ってもらうために1ヶ月期間の無料体験を設定している  学校には安価に提供し、学校で利用した子どもたちが、家でも使ってみたいとなり家庭での利用を増加させていく	繋げるだけで利用できるセンサーが100種類あり、さらに500種類の追加開発予定 自分で自由なアイデアを形にすることが可能	2,000円 サポート月額1,500円から  ※追加パーツ(500円~)は別途購入(専門性なし)	独自のメタバース空間を毎日開放しており、いつでもサポートをオンラインビデオ通話やLINEで手軽に受けることができる  サポート専用アプリで子どもも簡単にサポートを受けることができる	専門技術なしでも、作ったものが動き、実際に生活の中で役に立つものを作ることができるため実利用のために購入する安価で学習コストをかけずにセンサーを作ることができるため教育教材としての利用を学校や企業や大学が検討してくれている	学校での利用の際は、理科や社会、技術で利用される  個人で利用するときも、理科の科学実験や社会、国語、算数などさまざまな教科と連動してITを活用するためにどんなことを知っておいた方がいいかをプログラミングとあわせて学ぶことができる  小学生でも中学校の理科を学ぶように学年を問わず学ぶことができる	ユニークなキャラと一緒に課題解決をしていく独自の世界観を作っている  そのため、グッズ化やアニメ化、漫画化などの展開が可能  そのため、授業動画もゲームをしているかのようにキャラクターとともに楽しく学べる



## 競合優位性

他社製品	スクーミー
海外製が多い 海外の製品が多いので、サポートを受けることができるのか不安	<b>日本製です</b> 日本製なので、ユーザーが手軽にサポートを受けることができる
学習開始障壁①コスト プログラミング教育教材は値段が高い。 一部の人しか利用することができない。	<b>価格帯を幅広く設定</b> 初めての人でも気軽に始めることができる価格を用意している
学習開始障壁②成果 学習成果がわかりにくいために、プログラミングを学ぶことに抵抗がある人が多い。高い費用の教材や塾にはなかなか手を出しにくい。	<b>アウトプットできる仕組みを用意</b> 作ったものが動き、実際に生活の中で役に立つものを作ることができるから成果物がわかりやすく、作ったものをすぐに世界中にシェアすることができる仕組みを用意している
学習開始障壁③イメージ プログラミングは難しいものと思われているので、親が教えることができないから子供が学ぶことに不安がある。	<b>親子で一緒に学ぶことができる</b> ブロックエディターがあることで、プログラミングを簡単に学ぶことができる。オンラインでのイベントや、授業に親子で参加することができる。メタバースにいつでもアクセスできるので透明性がある。
持続性がない 他の教材は、手にとって学んで終わる売り切りのものがほぼ全てなので、購入後のサポートが充実していない。このことが、学習開始障壁をさらに加速させる。	<b>持続性がある</b> 拡張できるパーツを100種類程度用意していて、それらを使ったさまざまな授業を展開し、持続的に学ぶ仕組みがある。追加で安価に購入してもらうことができる。

# 成長戦略

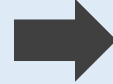


# 将来像

## ステージ1 : 教育教材

学校現場でも、IT活用の授業が始まり時代に合っている

ITを学ぶための教材



自分で便利なものを作る道具

ITを学ぶための環境



つくったものを共有し、利用できるデータベース

世界中の子どもたちが協働して、ITを使い、課題解決のために、学ぶ世界



自分たちの生活をもっと便利により豊かにするために、誰もがITを活用して、みんなと知識を共有しながら、課題解決のために自分自身で作っていく世界

子どもたちがプログラミング教育を学ぶ学校や塾の増加

販売価格  
×  
導入キット数

スクーミーな世界に共感し、学び、活用する個人が増加

月額 + 追加  
課金 購入  
×  
人数

スクーミーな世界に共感する企業の増加

企業からの収入  
×  
企業数

まず使ってもらうために、ハードウェアを安価に提供し、IT教育を多くのエリアで展開していき、利用者を増やす。個人でも、どんどん利用していきたい人には、サポートを受けてもらい、必要なソフトウェアの利用や追加購入で収入も得ていく。利用者を増やし、企業からの広告収入を得る。

# 今後の成長

2023年

ユーザー数：800人

認知



オレンジボード  
すでに教育機関での利用と個人利用の開始を行なっている



拡張パーツ  
※現在100種類完成  
今後500種類を目指して開発中



ブラックボード  
IoT, AIを手軽に誰でも扱えるツールの開発  
教育現場での利用も視野に入れるが、家庭でのeDIY利用に力を入れていく

APIにより、世の中のあらゆるサービスと連動する

2024年

ユーザー数：4,000人

拡大

学校だけでなく、塾へのフランチャイズ展開



拡張パーツ  
500種類完成を目指す

認知

2025年

ユーザー数：13,000人

文化

教育現場だけではなく、家庭で役に立つセンサーを自分で作り使う文化を作る  
※今のDIYを、eDIYに成長させる

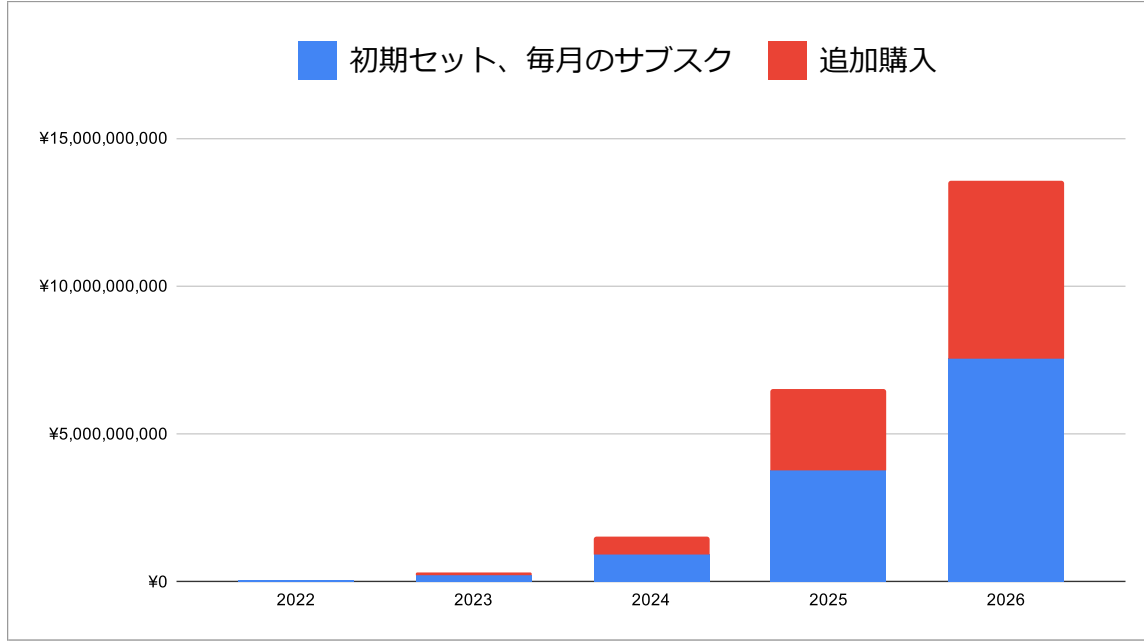


拡張パーツ  
を含んだグッズの展開  
※雑誌の付録など

アニメ化、漫画化によるメディア展開  
スクーミーワールドのリアル店舗でのグッズ販売

拡大

# 売上げの推移予測



	開発	広報	認知	拡大	文化(上場)	
	2023	2023	2024	2025	2026	
小学校	導入数	20	30	100	500	1000
	購入数	36	36	150	150	150
	費用	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
	収入	¥1,400,000	¥2,100,000	¥30,000,000	¥150,000,000	¥300,000,000
	導入数	10	20	50	200	500
中学校	導入数	40	40	120	120	120
	購入数	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000
	収入	¥2,000,000	¥4,000,000	¥30,000,000	¥120,000,000	¥300,000,000
	導入数	10	20	50	200	500
	購入数	40	40	120	120	120
高等学校	導入数	40	40	120	120	120
	購入数	6,000	6,000	6,000	6,000	6,000
	収入	¥2,400,000	¥4,800,000	¥36,000,000	¥144,000,000	¥360,000,000
	費用	¥5,800,000	¥10,900,000	¥96,000,000	¥414,000,000	¥960,000,000
	学校課外収入	¥5,800,000	¥10,900,000	¥96,000,000	¥414,000,000	¥960,000,000
フランチャイズ	塾導入数	3	20	70	100	200
	塾クラス数	15	15	15	15	15
	塾のスクーマーを実施しているユーザー	45	300	1,050	1,500	3,000
	フランチャイズ契約費用	0	0	300,000	300,000	300,000
	スクーマーグループ	30,000	30,000	30,000	30,000	30,000
	期間	12	12	12	12	12
	フランチャイズ収入	0	0	21,000,000	30,000,000	60,000,000
	スクーマーグループ収入	1,080,000	7,200,000	252,000,000	360,000,000	720,000,000
	塾収入	¥1,080,000	¥7,200,000	¥252,000,000	¥360,000,000	¥720,000,000
	スクーマーを借す動作					
導入学校数	20	30	100	500	1000	
スクーマーを学校で使う人数	3000	4500	15000	75000	150000	
そこからスクーマーグループに加入したいと思う割合	0.02	0.03	0.2	0.25	0.3	
学校授業からの流入人数	60	1100	3000	18750	45000	
コンテストの案内学校数	500	700	1700	3000	5000	
スクーマーのことを学校で知る人数	75000	105000	255000	450000	750000	
そこからスクーマーグループに加入したいと思う割合	0.02	0.03	0.05	0.1	0.1	
コンテストからの流入人数	1500	3150	12750	45000	75000	
スクーマー数	1,605	4,550	16,800	65,250	123,000	
期間	12	12	12	12	12	
初期セット	価格	2000	2000	2000	2000	
	購入金額	¥3,210,000	¥9,100,000	¥33,600,000	¥130,500,000	¥246,000,000
基本サポートサブスクリプション	割合	0.5	0.5	0.3	0.25	0.2
	契約人数	803	2,275	5,040	16,313	24,800
	価格	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500
	年間収入(¥12)	¥14,445,000	¥40,950,000	¥90,720,000	¥293,625,000	¥442,800,000
	割合	0.5	0.5	0.7	0.75	0.8
	契約人数	803	2,275	11,760	48,938	98,400
	価格	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000
	年間収入(¥12)	¥48,150,000	¥136,500,000	¥705,600,000	¥2,836,250,000	¥5,904,000,000
	追加収入	¥62,595,000	¥177,450,000	¥796,320,000	¥3,229,875,000	¥6,346,800,000
	合計	¥71,605,000	¥197,450,000	¥925,920,000	¥3,774,375,000	¥7,552,800,000
追加コネクター	ユーザーの追加購入割合	0.4	0.5	0.5	0.8	0.8
	全体ユーザーの購入人数	642	2275	8400	39150	73800
	追加コネクターを購入する	500	500	1,000	1,000	1,000
	年間収入	¥3,852,000	¥13,650,000	¥100,800,000	¥469,800,000	¥885,600,000
	全ユーザーの追加購入割合	0.05	0.07	0.1	0.1	0.2
他のユーザーより色々なセンサーを多く買ってくる	8025	3185	1680	6525	24800	
追加コネクター価格	1,500	1,500	2,000	3,000	3,000	
年間収入(¥12)	¥14,445,000	¥5,733,000	¥40,320,000	¥234,900,000	¥935,600,000	
合計	¥5,298,500	¥19,383,000	¥141,120,000	¥704,700,000	¥1,771,200,000	
追加授業	全ユーザーの追加購入割合	0.2	0.2	0.5	0.7	0.8
	全体ユーザーの購入人数	321	910	8400	45675	98400
	追加クラスチケットの価格	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
	年間収入(¥12)	¥7,784,000	¥21,840,000	¥201,600,000	¥1,096,200,000	¥2,361,600,000
	合計	¥13,000,500	¥41,223,000	¥342,720,000	¥1,696,200,000	¥4,281,600,000
プロスクーマーを借す動作	スクーマー数	1,605	4,550	16,800	65,250	123,000
	※クラスにより家で使えるものをセレクトして使えるもの、使い分けられるものを作ることを促したイベントを実施する	0.4	0.5	0.6	0.7	0.75
	初回購入から2回目購入のスクーマーになる割合					
	プロスクーマー数	642	2275	10080	45675	92250
	価格	1000	1000	1000	1000	1000
持続	スクーマーボード※2回目購入	1000	1000	1000	1000	1000
	購入金額	¥642,000	¥2,275,000	¥10,080,000	¥45,675,000	¥92,250,000
	ユーザーの追加購入割合	0.4	0.5	0.7	0.8	0.8
	全体ユーザーの購入人数	2598	1385	7050	36540	73800
	追加コネクター価格	1,000	1,000	1,500	2,000	2,000
年間収入(¥12)	¥3,081,600	¥16,380,000	¥127,080,000	¥676,960,000	¥1,771,200,000	
合計	¥3,723,600	¥18,655,000	¥137,088,000	¥922,635,000	¥1,863,450,000	
合計	¥22,020,600	¥79,261,000	¥620,928,000	¥2,723,535,000	¥5,996,250,000	
企業広告	企業数	0	0	0	5	20
	企業広告	0	0	0	500,000	500,000
	期間	0	0	0	12	12
	企業収入	¥0	¥0	¥0	¥30,000,000	¥120,000,000
合計	¥0	¥0	¥0	¥30,000,000	¥120,000,000	
合計年間収入	¥94,705,600	¥283,911,000	¥1,799,148,000	¥6,888,210,000	¥14,389,350,000	
1ヶ月あたりの収入	¥7,892,133	¥23,659,250	¥149,928,000	¥574,017,500	¥1,199,112,500	

# 組織



## 取締役



塩島 諒輔  
代表取締役CEO

- 山梨県ニュービジネス大賞大賞受賞
  - Mt.Fujiイノベーションキャンプ2020第1位 (Class BOOST)
  - Challenge Future Award ビジネスデザイン発見&発表会2019関東大会
    - ・経済産業省関東経済産業局長賞 受賞
    - ・東京都情報産業教会賞 受賞
  - 日本ビジネスデザイン全国発見&発表会
    - ・全国大会優勝
    - ・ビジネス大賞
    - ・テレコムサービス協会会長賞
    - ・東京都情報産業協会賞
- その他論文掲載多数



今吉 亮  
取締役CTO

エンジニア歴20年。金融系（証券）SIerとしてキャリアスタート。リクルートライフスタイル他リクルートにて数年に渡りHotpeperなど有名サービスの企画・設計・開発・運用にジョイン。ソニーネットワークコミュニケーションズ他ソニーグループにて、スポーツデータセンシング、工場向けIoTセンシングシステムの構築・運用にジョイン。またフリーランスエンジニアとして様々な企業で活動中「株式会社コドナス」を設立し、代表取締役に就任。教育系の自社プロダクトの開発・展開を進める。



戸田 達昭  
取締役CMO & CFO

山梨大学大学院在学中に起業した山梨県初の学生起業家。卒業後にバイオベンチャー企業「シナプテック株式会社」を設立し、代表取締役に就任。最近ではスタートアップアクセラレーターとして起業家育成や事業創造に力を注ぎ、現在17社の経営に携わる。一方で産学官民協働による地域づくりに取組み、歴代最年少で第6期中央教育審議会生涯学習分科会委員を務め、地方国立大学の客員・特任准教授として高等教育機関における人材育成に関わる。スクーミーではファイナンス、マーケティングを所掌している。

# 今、ほしいものは、今、自分でつくる世界

自分たちの家にあった本棚を作るのに、ホームセンターで木材を購入してきて、切って、組み立て、つくるくらい当たり前に、誰もが、アイデアや作り方を共有し、世界中の仲間と協力し合いながら、ITを活用したシステムを作り、使って動かすことができる世界。つまり、自分で課題や「やってみたい！」を見つけ、自分で解決することのできる世界。この世界の実現には、人材育成が必要不可欠です。

子どもたちの当たり前から文化を作る



## 自ら課題を発見し、考え、実行できる人材

### IT教育 課題解決型の教育

何が課題で、何をすれば解決できるかを自分で考え、協働しながら実際にITを活用し、作り、活用していくことで実際に課題を解決する中で、学ぶ

教育改革の3つの領域

### 学校教育

学校の課題や先生の課題を解決できる仕組みを生徒同士が協力しながら開発しながら学べる教材展開

### 社会教育

地域の課題を解決できる仕組みを地域や自治体と企業と連携しながら作れるイベント開催

### 家庭教育

家の課題を解決できる仕組みを親子で協力しながら作り使っていくために学ぶ塾展開

### スクーミーを活用した学びから得られる成果

課題を解決した達成感から興味を持ち、自ら新しい知識を学ぶことが当たり前になる

誰かが解決する気持ちではなく、課題を、自ら考え、自らがすぐ解決することが当たり前になる

何かを作り、実践することを自分1人ではなく、オンラインで世界と繋がりがチームで行うことが当たり前になる

自分の作った知識を世界に共有し、世界が一体となって一緒に解決していくことが当たり前になる

この当たり前を子供たちの教育現場から作り、広めていき、大人にも活用や教育を広げていく

### 企業研修

大人が学び、デザイン思考を学んだり、社内での業務改善などで活用する

大人（保護者）も興味を持ち、子どもと一緒にいる。子どもがまだ幼い場合は、大人がまず楽しみ、子どもがお手伝いをし、徐々に子どももできるようになる環境ができる。同様に、シニア世代も巻き込み、3世代で交流しながら行うことができる

この学びを実現する

提供するサービス

### ハードウェア

#### スクーミーボード

単四電池で動く5cm四方のコンピューター



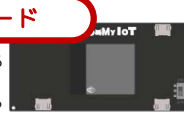
#### センサーコネクタ

スクーミーボードに繋げて動くセンサー ※100種類ある



#### ブラックボード

クラウドにアクセスすることが可能 AIを動かすことができる



### スクーミーキット（初期セット0円、以降追加購入）

### ソフトウェア

#### スクーマーズポータル



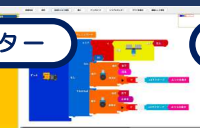
#### ガイドブック

使い方を見ることが出来るマニュアル 冊子&ウェブ教材



#### ブロックエディター

さまざまな言語をブロックを組み立てるだけで作ることができる開発環境

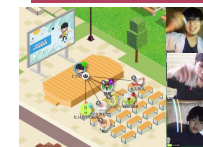


#### スクーミーワールド

世界中の人と交流できるメタバース空間



### スクーミークラス



学ぶことのできる動画教材 オンライン授業を行う塾