

～勉強したくなるシャープペンシル～ いくせい（育成）ペン

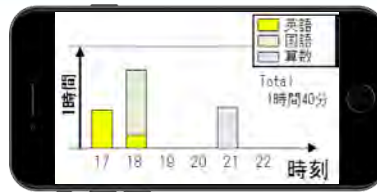
田谷 圭司

宿題など**紙の教材**に
加速度センサ付き
ペンで**文字を書く**と

育成ゲームができる



学習記録が残る
友達とも**つながる**



Point 機械学習で科目を判別
落書きを除外

学ぶことが楽しくなり、学習の習慣が身につく
勉強したくなるシャープペンシル

【試作品】

ユーザーテストの様子



子供の**欲しい率**
100%

経営理念・目標

「モノ」の力で、世の中をもっと楽しく、もっと豊かに

今回の「いくせいペン」は、ゲームをきっかけに自発的な学習ができるようになり、友達とつながることによりソーシャルな学習ができ、学習記録が自動的につくことで、継続的に学習状態を知り、改善ができるようなIoT機能を搭載した筆記具（ペン）である。これにより、子供達が学習意欲を高め、将来の可能性を広げることができるようにする。

事業概要

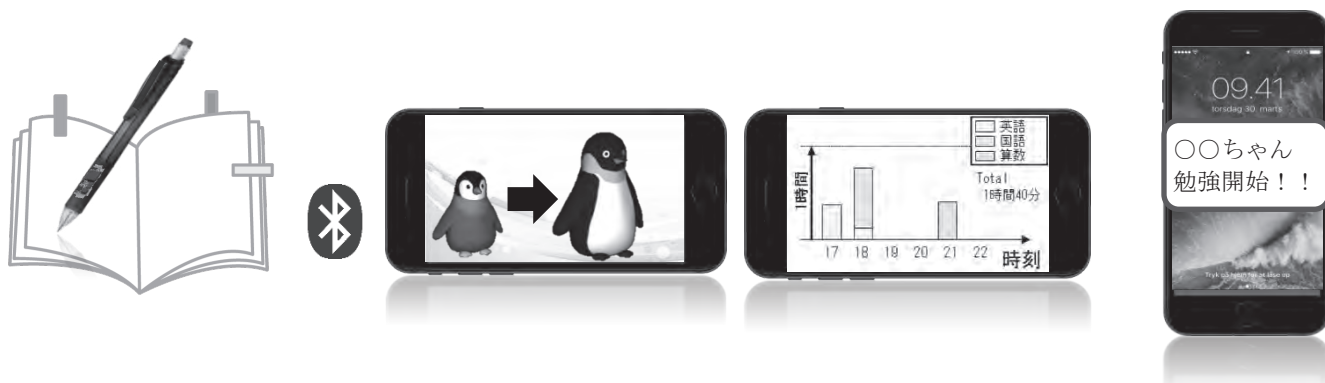
①市場特性とターゲット

はじめは、小学生とその親がターゲットである。小学生600万人のうち、通信教育や学習塾に通っている割合である45%をかけた、270万人が最初のターゲットとなる。この層を足がかりに、アプリの充実などで中高生やシニア層、さらにはローカライズして海外展開を行い、ターゲットを広げていく。これらの顧客層へ、教育事業者を通じたB to B to Cと、直接販売を行うB to Cで販売を行っていく。

②製品・サービスの概要

加速度センサとBluetoothを搭載した筆記具（ペン）を製品として提供する。また、スマートフォンやゲーム機のアプリケーション（ソフトウェア）も合わせて提供を行う。この筆記具を使うと、筆記具の中に搭載された加速度センサが使用量を記録する。その使用量のデータを元にアプリケーション上で仮想の生き物がうまれて、成長し、ゲームができるようにする。

また、加速度センサのデータを機械学習の技術を用いて分析し、勉強時間だけではなく、文字を丁寧に書いたかどうか、勉強している科目までを把握し、学習記録として残す。また、友達とつながり、勉強を始めるとお互いのスマートフォンにメッセージが出る機能もつける。



③ 独自性・独創性・特長

本ビジネスは、筆記具をIoT機能搭載にすることで、教材によらず学習の意欲があがることが、独自性であり、優位性である。小学生にどんな学習教材であっても楽しめる育成ゲームと学習支援アプリを提供することに特化することにより、教育事業者との提携も視野に入れる。

また、特許を出願中（特願2017-0472337）である。

今後の課題と対策

今後、ペンの量産とアプリケーション作成に資金が必要となる。この資金は、自己資金と金融機関からの融資、公的なものづくり補助金、クラウドファンディング、ベンチャーキャピタルを通じて確保していく。また、子供が継続的に興味をもつゲームの作成も必要であり、ゲームを作成しているエンジニアに意見を聞き、ブラッシュアップしていく。

田谷 圭司

(個人)

<http://ikpen.web.fc2.com/index.html>

e-mail

tata@tulip.ocn.ne.jp