



ご案内書

- *パソコンを必要としない 未就学児から学べる 本格的なプログラミング学習
- *何のためにプログラミングを学ぶのかという目的を明確にした学習カリキュラム

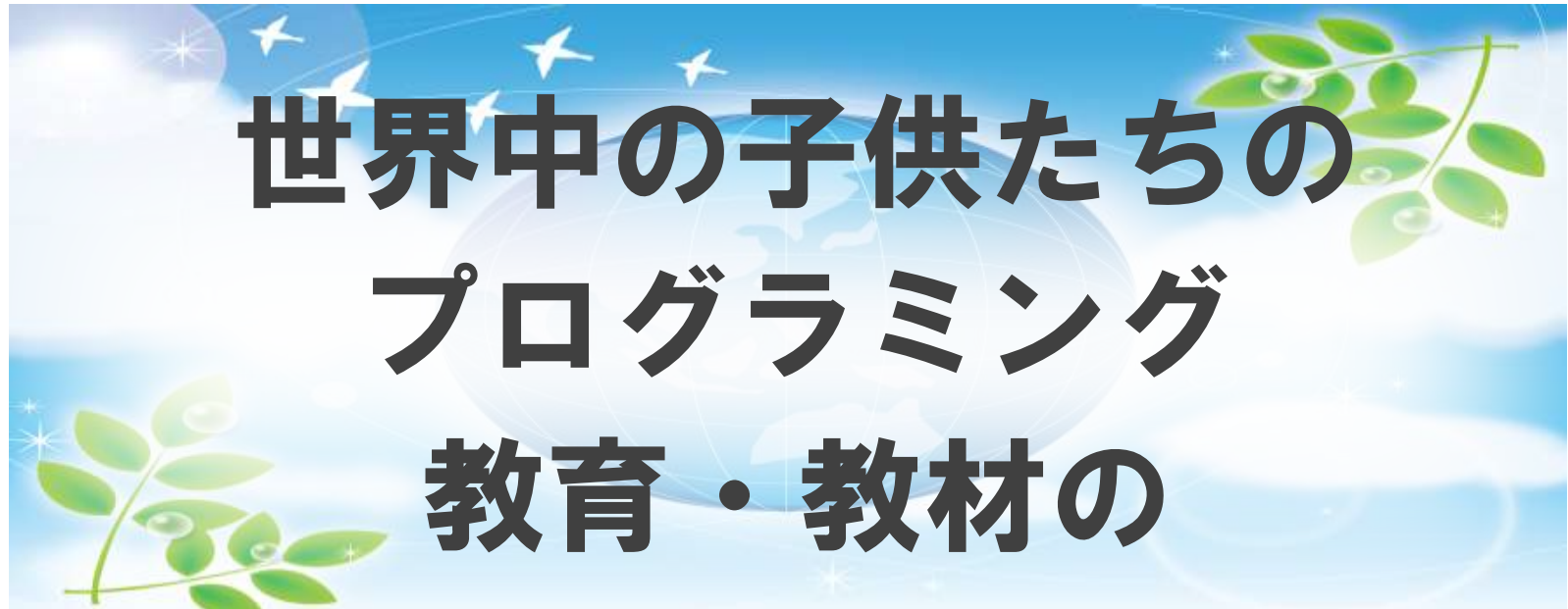
株式会社プログラぶっく

世界中すべての子供に 「プログラミング教育」 の機会の創出を！



～誰もが楽しく学べる本格的プログラミング学習～

プログラブックが目指すもの、
それは…



**スタンダード
システム&カリキュラム**

プログラミング教育のスタンダード教材へ！

2020年9月までにPCT国際特許（PCT/JP2018/041435）の出願国の申請を終了

中国、USA、EU、インド、シンガポール、香港
ドバイ、インドネシア、カンボジア、ベトナム
などで申請します

 プログラぶっく® 教育フィールドは


“世界”

特許技術に守られた「プログラぶっく」から始まる「ゲーム開発プログラミング」などの、学ぶ目的をもった、未就学児（初心者）から始まる、一貫通貫型カリキュラム

プログラぶっく® の SDGs の取り組み



■プログラぶっく Start-up package

地域（国や生活環境）や経済（子供の貧困）、性別、そして障害（発達障害など）に影響を受けない、プログラミング教材であり、パッケージされている基礎カリキュラムで、だれもが「プログラミング的思考」を備えることができる

■プログラぶっく for Games／for Music

さらに高度なプログラミングで目的を持たせ、将来の礎を築く学習を能動的に学ばせる、子供の未来を創造するプロダクト

事業理念と目標を達するために



必須3項目

- ① プログラミング未経験者でも始められる教材の提供
- ② 何のためにプログラミングを学ぶのかという目的を明確化したカリキュラム
- ③ 誰もがプログラミングを教えられるようになる環境作り

① プログラミング未経験者でも始められる教材の提供

プログラバুক® Start-up package

誰もが簡単に「プログラミング学習」を始められる
プログラミングスタートアップ教材



- ・ プログラミング教育における「地域」「経済」「障害」（発達障害等）を考慮した教材の提供
- ・ PCなどの機器操作や教材の使い方など「覚えなくてはならないこと」の少ない教材の提供
- ・ 天才期といわれる幼少期から学べる、「習慣化」させることのできる教材の提供
- ・ 言語や文化などの地域対応（カスタマイズ）できる教材の提供

※特許技術・カリキュラムのライセンスを企業に提供し、多くの子供に教育を受ける機会を創出

② 何のためにプログラミングを学ぶのかという出口を明確化したカリキュラム

プログラぶっく® for Games／for Music

何のためにプログラミングを学ぶのかという
出口（目的）を明確化したカリキュラムの提供



- ・ パズル要素を入れた既存教科のプログラミング学習／既存教科を理解するためのロジカルな脳を作るプログラミング学習／ゲームプログラミングの開発（ゲーミフィケーション）デジタル音楽創作といった創作物の開発創作を出口にしたプログラミング教育カリキュラムの提供
- ・ 子供たちが能動的にプログラミング教育を受けたいくなるカリキュラムの提供

② 何のためにプログラミングを学ぶのかという出口を明確化したカリキュラム

『プログラぶっく for Education』

- ・ パズル要素を入れた既存教科のプログラミング学習
- ・ 既存教科を理解するためのロジカルな脳を作るプログラミング学習

例題) 四角の中に入る漢字を1つ正しい書き順で
プログラミングしてね



貝の 石をみつけたよ！

					End
				ノ	
	ノ				
					し
丨					
					Start

<START> ここからはじめ	
MOVE LEFT ☆ - きたりにうごく -	IV [FOUR] 4
MOVE UP ↑ - うえにうごく -	III [THREE] 3
MOVE LEFT ☆ - きたりにうごく -	
MOVE DOWN ↓ - したにうごく -	II [TWO] 2
MOVE RIGHT ➡ - みぎにうごく -	IV [FOUR] 4
MOVE UP ↑ - うえにうごく -	III [THREE] 3
MOVE RIGHT ➡ - みぎにうごく -	
MOVE DOWN ↓ - したにうごく -	II [TWO] 2
MOVE UP ↑ - うえにうごく -	III [THREE] 3
<END> ここでおわり	

② 何のためにプログラミングを学ぶのかという出口を明確化したカリキュラム

『プログラぶっく for Games』

- ・ ゲームプログラミング開発（ゲーミフィケーション）

『プログラぶっく for Music』

- ・ デジタル音楽の創作



プログラぶっくのカリキュラムはゲームで遊ぶ！ではなく
ゲームを作ってプログラミングの概念と基礎を身につかせる！

◇ 事業理念と目標を達するために！

③ 誰もがプログラミングを教えられるようになる環境作り

- ・ プログラミングの専門的な知識がなくても子供に教えられることができる教材とカリキュラムの提供
 - ・ プログラミングを教えられるようになる講座と資格の提供
- ※プログラミングインストラクター協会への教材とカリキュラムの提供

一般社団法人

プログラミングインストラクター協会

プログラミング インストラクター育成



初級 (プログラぶっく)
中級① (プログラぶっく for Games)
中級② (SCRATCH等ブロック言語)
上級 (ゲームプログラミング)

中級資格ではプログラミングの教え方のみならず、幼児児童に対するコミュニケーション学やFC店としての経営学も学んでいただきます

講演会・セミナー



様々な講師の方をお招きし、プログラミング教育における教え方や理論、技術の紹介実技のみならず、幼児や児童心理学、コミュニケーション学、経営学などプログラミング教育を広めていくために役に立つ講演会とセミナーを開催いたします

認定試験



本校や全国の支部にて初級、中級、上級のプログラミングインストラクター認定試験・講習会を開催しております

初級では、プログラぶっくを使った、未就学児や小学校低学年に向けてプログラミング的思考を学ばせることができ、中級・上級では教室などで講習を行える認定資格となります

プログラミング体験イベント



本校や全国の支部のみならず、教育機関や商業施設そして、スポーツイベント会場にてワークショップを開催。協会の推奨する、未就学児からプログラミングを楽しみながら学習する理念を訴求、体験していただきます

プログラミングフォーラム プログラミングコンテスト



中級・上級に分けて年に1回、ゲームプログラミングコンテスト全国大会を開催。各教室で身に着けたプログラミングの知識を駆使してコンテスト形式で発表していただきます

※予選や制作過程はyoutubeで放映

また、同時開催で有名ゲーム開発者による特別フォーラムも開催します

経営サポート



経営コンサルタントによる経営サポート

大手損保代理店と共同で開発した経営保険システムなど、プログラミング教室経営をサポートする体制を整えています

カード型プログラミング学習



Start-up package

パソコンを必要としない 未就学児から学べる 本格的なプログラミング学習

探して、並べて
プログラミング
作ってネ



◇ プログラぶっく “Start-up package” 開発コンセプト

プログラミングを学ぶ上で大きな要素は

「覚える」「考える」「発想する」です

2020年から始まるプログラミング養育の義務教育への導入を受けて、
現在多くの小学生向けプログラミング教室や教材が市場に出てきましたが、
多くは「覚える」と「発想させる」ことが中心で、
一番重要な「考える」ことがないがしろにされています。

カード型プログラミング学習「プログラぶっくの」は、この最も重要な

考える

ことを中心に学習させていきます。



覚える

- ・ デジタル機器の使い方
- ・ 教材の使い方
- ・ プログラミングの作り方
- ・ 教材のルール

考える



- ・ 覚えることが少ない
- ・ 本格的なプログラミング
- ・ アウトプット先の表現を考えさせてプログラミングを行うことで発想力も身につかせる

発想する

- ・ お絵かきで発想力を鍛える
- ・ ロボットを動かそう
- ・ 楽しませることでアクティブラーニングの実現

 **プログラぶっく**® for Games / for Music

- ・ オリジナルゲームを開発しよう
- ・ オリジナルミュージックを創ろう

これが **カード型プログラミング教育**

◇プログラぶっく “Start-up package” で学べること

プログラムは、「順次」「繰り返し」「分岐」といった単純な考え方で構成されています
プログラぶっくではその3要素を体験・学習します
さらに「二重ループ」「マルチタスク」「フラグ制御」「サブルーチン」などの様々なプログラミングの要素を体験できます

順次

「順次」は上から順番に処理を並べて行く単純なものですが、プログラムの中では最も多く使われる基本的な考え方です



繰り返し

「繰り返し」はコンピュータの一番得意とする同じ処理を繰り返す（ループさせる）考え方です



分岐

「分岐」は様々な条件によりプログラムを切り替える考え方です



プログラミングでは正解はいくつもあり、その中で最適なものを探していくことが大切になります

◇プログラぶっく “Start-up package” の特徴



① 簡単

カード型プログラムを並べてスマートフォンなどで読み込むだけの簡単な仕組みですから
すぐにプログラミング学習が始められます



② 教える側の負担が少ない

プログラミングの知識がなくても大丈夫
ティーチングではなくコーチング、お子様が何度もトライ
するお手伝いが重要



光文社



フォレスト出版

③ 経済的負担が少ない

本やプリント、そしてプログラミングするカード型プログラム
そして、いまや生活必需品となっているスマートフォンで構成
されていますので、既存の教材より、安価で本格的なプログラ
ミングが学べます



④ 優れた拡張性

プログラぶっくは「問題の差し替え」、結果を表現する
「画像」や例えばロボットやドローン動かして結果を表現す
るなどの「アウトプット方法の変更」はもちろん、カード型プ
ログラムの条件や形状を変更するなどの、高い拡張性を持って
おります

◇プログラぶっく “Start-up package” の特徴 <優れた拡張性>

プログラぶっくは、問題（テキスト）の差し替え、カード型プログラミングの形状変更、キャラクター、背景、結果演出結果の変更も簡単にできます
また、プログラミングの結果を、動画で再現はもちろん、ロボットやドローンを動かしたり、音楽を鳴らすなども可能です



おじいちゃんに会いに
いえもど 家に戻ったプログくんは
お母さんにまたおつかいを
「こんどはおじいちゃんに牛乳を
とどけてもらえるかな」

プログくんをおじいちゃんの
家までつれて行ってあげよう。



基本ルール（動かし方）
門番のところへ行って
となり村へ行こう

勇者 を
ゴールまで動かそう



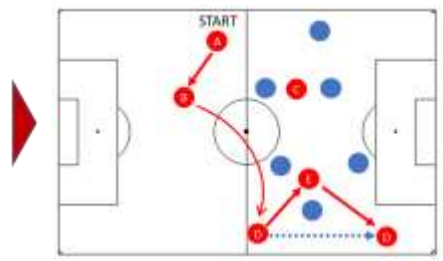
普段、サッカーの戦術を作戦ボードを使ってミーティングや学習をしているJrサッカー選手は多いと思います
プログラぶっくスポーツ版（仮）は戦術や作戦をプログラミング的思考を駆使して学びます

【課題】
・サイドを崩して攻め込む一連の流れを作る

【条件】
・左サイドに相手DFが多い

プログラム（例）

START	パス出す	シュート
Player A	パス出す	ロング
Player B	パス出す	シュート
Player C	パス出す	パス
Player D	パス出す	シュート
Player E	パス出す	シュート
Player F	パス出す	シュート
Player G	パス出す	シュート
Player H	パス出す	シュート
Player I	パス出す	シュート
Player J	パス出す	シュート
Player K	パス出す	シュート
Player L	パス出す	シュート
Player M	パス出す	シュート
Player N	パス出す	シュート
Player O	パス出す	シュート
Player P	パス出す	シュート
Player Q	パス出す	シュート
Player R	パス出す	シュート
Player S	パス出す	シュート
Player T	パス出す	シュート
Player U	パス出す	シュート
Player V	パス出す	シュート
Player W	パス出す	シュート
Player X	パス出す	シュート
Player Y	パス出す	シュート
Player Z	パス出す	シュート
END		







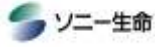
ゲーム開発プログラミング学習カリキュラム

◇ 目的を明確化したカリキュラム



2019年度 小学生「将来なりたい職業」ランキングトップ10

第13回 男子児童			第13回 女子児童		
順位(前回)	職業	票数	順位(前回)	職業	票数
1 (2)	サッカー選手・監督など	153	1 (2)	看護師	120
2 (1)	野球選手・監督など	113	2 (7)	獣医	95
3 (3)	医師	78	3 (4)	保育士	85
3 (5)	会社員・事務員	78	4 (3)	医師	79
5 (4)	ゲーム制作関連	73	5 (9)	美容師	70
6 (18)	大工	45	6 (1)	パティシエール	69
7 (7)	建築士	43	7 (6)	薬剤師	68
8 (11)	警察官・警察関連	39	8 (5)	教師	60
9 (14)	料理人・シェフなど	33	9 (17)	作家・小説家	39
10 (10)	科学者・研究者	32	10 (8)	ファッションデザイナー	37



◆将来なりたい職業 [複数回答形式(3つまで)] ※中学生の回答結果を表示

男子中学生(n=100)			女子中学生(n=100)		
		%			%
1位	YouTuberなどの動画投稿者	30.0	1位	歌手・俳優・声優などの芸能人	18.0
2位	プロスポーツプレイヤー	23.0	2位	絵を描く職業(漫画家・イラストレーター・アニメーター)	16.0
3位	ゲームクリエイター	19.0	3位	医師	14.0
4位	ITエンジニア・プログラマー	16.0	4位	公務員	12.0
5位	社長などの会社経営者・起業家	14.0		看護師	12.0
	公務員	9.0	6位	ショップ店員	11.0
6位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	9.0	7位	YouTuberなどの動画投稿者	10.0
	プロスポーツ選手	9.0	8位	文章を書く職業(作家・ライターなど)	9.0
9位	歌手・俳優・声優などの芸能人	8.0	9位	動物園や水族館の飼育員	8.0
10位	会社員	7.0		教師・教員	7.0
			10位	デザイナー(ファッション・インテリアなど)	7.0
				美容師	7.0

◆将来なりたい職業 [複数回答形式(3つまで)] ※高校生の回答結果を表示

男子高校生(n=400)			女子高校生(n=400)		
		%			%
1位	ITエンジニア・プログラマー	20.8	1位	公務員	15.0
2位	社長などの会社経営者・起業家	16.8	2位	看護師	11.0
3位	YouTuberなどの動画投稿者	12.8	3位	歌手・俳優・声優などの芸能人	8.8
4位	ゲームクリエイター	12.3	4位	カウンセラーや臨床心理士	8.5
5位	ものづくりエンジニア(自動車の設計や開発など)	11.3	5位	会社員	8.0
6位	公務員	10.3	6位	教師・教員	7.8
7位	プロスポーツプレイヤー	9.3		保育士・幼稚園教諭	7.8
8位	教師・教員	7.3	8位	絵を描く職業(漫画家・イラストレーター・アニメーター)	7.3
	会社員	6.8	9位	文章を書く職業(作家・ライターなど)	6.8
9位	学者・研究者	6.8		ショップ店員	6.8

小・中・高校生を通じて「将来なりたい職業」の上位にランクインする
ゲームクリエイター・ITエンジニア・プログラマー

子供たちが能動的に学習するカリキュラムが「プログラぶっく for Games」

プログラぶっくのカリキュラムはゲームで遊ぶ！ではなく ゲームを作ってプログラミングの概念と基礎を身につかせる！

課題にゲーム制作を取り入れる効果

プログラミング学習の課題にゲームを採用することはプログラミング学習意欲の向上とプログラミング学習効果の向上につながります
ゲームにはプログラムの様々なテクニック・ノウハウが詰め込まれており、ゲーム制作を通じて「基礎概念と構造」「企画・発想・想像力」
そして「プログラミングテクニック」を学ぶことができます

Step 1	Step 2	Step 3	Step 4
			
Step1：プログラミング入門	Step2：基本プログラミング	Step3：応用プログラミング	Step4：本格プログラミング
プログラミングの 1stStep	企画したゲームを制作 開発を体験	Scratchを使いプログラ ミングの基礎の応用	様々なテクニックを習し 企画した内容を開発
プログラミングの 基本概念を学びます	発想力、創造力、応用 テクニックを身につける	総合的なプログラミング の能力が身につける 上位環境への適応力を養う	ゲームの開発で達成感と更 なる向上心を得る

プログラミング教育カリキュラム

Step1：プログラミング入門

プログラぶっく
Start-up package



Step1：プログラミング入門

プログラミングの
1stStep

プログラミングの
基本概念を学びます

■使用言語：プログラぶっく

■時間・分量：50問（20時間）

■概要

プログラぶっくを用いたプログラミングの1stStep

■学習内容

プログラミングの基本の

- ・順次構造
- ・繰り返し構造
- ・分岐構造
- ・フラグのON・OFF
- ・カウンタ

などの概念を学びます

■得られる学び

- ・上記プログラミングの基本の他、順番を整理して考える力や、同じ結果を得るのにいろいろな解法を試し、最適な物を得ることを学びます

■評価基準

- ・いくつかのテスト問題的課題を提示します
条件を指定した課題の解答
穴埋め問題の回答
最適化・デバッグなどを行います

プログラミング教育カリキュラム

Step2：基本プログラミング



Step2：基本プログラミング

企画したゲームを制作
開発を体験

発想力、創造力、応用
テクニックを身につける

■使用言語：プログラぶっく for Games

■時間・分量：20時間程度

■概要

プログラぶっく for Gamesを使用して簡単なゲームを作成（ゲーム&ウォッチ風タイピングゲームなど）

■学習内容

プログラぶっく for Gamesを使用して
代入、比較、分岐、計算、制御 とプログラムの
基本要素を使用して、与えられた問題だけではなく、
問題を作るフェーズを学習し自分で企画した単純な
ゲームを制作する、開発を体験させます

■得られる学び

- ・企画により、発想力、創造力
- ・制作により、命令を組み立てる論理的な考え方と
プログラミングの基本要素
上記のプログラミング開発を学習します

■評価基準

- ・自身で考えた企画をどの程度実現できているか
プログラミングの基本構成要素を活用して問題の
解決ができているか、上記が評価基準となります

プログラミング教育カリキュラム

Step3：応用プログラミング



Step3：応用プログラミング

Scratchを使いプログラ
ミングの基礎の応用

総合的なプログラミング
の能力が身につける
上位環境への適応力を養う

■使用言語：Scratch

■時間・分量：24時間程度

■概要

ゲームの作成

■学習内容

Scratchを使い、プログラミングの基礎の応用として、
簡単なゲームの企画、制作を行います

※アクション、もしくはシューティング

■得られる学び

- ・簡易開発環境としてのScratchの基礎を習得すること
で、総合的なプログラミングの能力が身に付き、
更なる上位環境への適応力が養われるようになります

■評価基準

- ・自身で制作した企画を適切に実現できているか、
各処理において問題が発生した際に適格に解決
方法を導き出せているか、一連の流れ等に工夫が
みられるか、などプログラミングの基本が評価基
準となります

プログラミング教育カリキュラム

Step4：本格プログラミング



Step4：本格プログラミング

様々なテクニックを習し
企画した内容を開発

ゲームの開発で達成感と更
なる向上心を得る

■使用言語：Unity

■時間・分量：24時間程度

■概要

上位環境としてのUnity + C # により、本格的な
ゲーム開発を行います

■学習内容

各自 自由に企画した内容をUnity + C # により開発
します
まずはテーマ（基本ゲームを提示して）改造するこ
とにより、様々なテクニックを習得することから始
めます

■得られる学び

- ・本格的な環境に触れることにより、プログラミング
およびゲーム制作において一般的な能力を身に付け
ることができます
- ・更に、企画を実現することにより、達成感と更なる
向上心が期待できます

■評価基準

- ・企画の独自性及び工夫がみられるか、プログラミ
ングにおいて各処理が適切に行われているか、更に
各処理においての理解度、応用力などが評価基準と
なります

◇ 目的を明確化したカリキュラム

システム開発・カリキュラム開発スタッフの紹介

■システム開発者

飛坐賢一

ファミコンの時代からゲーム制作会社でプログラマー・ディレクターとして数多くの有名タイトルのゲームをリリース。独立後はゲーム開発のみならず、デジタルとリアルをつないだ、アニメ関係のイベント運営やキャンペーン立ち上げなど行なう。

2016年末より、低年齢向けゲームを数多く制作した経験をもとに「プログラぶっく」の開発をスタート。

また現在は、クラーク国際記念高校にてゲームプログラミングの講師としてプログラミング教育の現場にも立っている

【代表作】

「たまごっちごひーきに」 (バンダイ)

「逆転検事」 (カプコン)

「機動戦士ガンダムSEEDシネマタイピング」

(サンライズインタラクティブ)

「アルカノイドR2」 (タイトー)

など

■カリキュラム開発

橋下友茂

1982年日本初のゲームプログラムコンテスト

※入賞を受けてゲーム制作会社を設立し、本格的なゲーム制作活動に入る。(※同コンテストの入賞者には堀井雄二氏や中村光一氏などドラクエ製作者がいます)

ゲーム専門学校講師、桐蔭横浜大学非常勤講師なども歴任し、現在でも高校でのゲームプログラミング講師など後世の人材育成に尽力しつつも、スマホ用アプリゲームの開発などを行うなど多方面で活躍中。

【代表作】

「バクテリアエスケープ」 (エニックス)

「バレーボール」 (任天堂)

「新鬼が島」 (任天堂)

「ペンギンくんWARS」

「V S エキサイトバイク」 (任天堂)

「スーパーリアルベースボール」

など



音楽制作プログラミング学習カリキュラム

◇ 目的を明確化したカリキュラム

CONCEPT

演奏ではなく作曲を学ぶ

五線譜がなければ表現できない。
という考えは過去のもの。

DTM(Desk top music)の登場以来、

楽器の演奏能力に依存しない音楽の表現は、徐々に広がりを見せています。

しかしまだまだこれは、基礎的な音楽知識をもつことを前提としたものです。

現代の音楽表現は、楽器演奏というフィジカルからの離脱を図る一方で、その導入が欠如し、結局は音楽教養という敷居をおいてしまっている。

for Musicの提案は、その敷居にはしごを掛けること。
すべての人に、適切な現代音楽への手引を作ることです。



五線譜、演奏
高度な技術
という前提ではなく。



まずは作って、
それから
なぜ(知識)を学ぶ。

For Music

楽器が演奏できなくてもよい。とにかくまずは、音楽というものが、好奇心で触れていいものであるということ、体感していただきたいと思っています。音楽の基礎知識は、表現していくなかで徐々に身につけばよいのです。
このカリキュラムに触れる中で、知識や技術がいかに「後天的であってよいか」を感じていただければと思います。

音楽への入門



サンプリング

最も簡単な作曲の体験からはじめます。

基礎学習



基礎学習

音楽はなにからできているのか。

テクニック



テクニック

楽曲をより魅力的にするための手法を学ぶ。

作曲



作曲

すべての技術を駆使して、楽曲制作を行いましょう。

全体構造	基礎	応用	拡大
切り絵のように、すでにあるものの組み合わせを覚えることで、作曲の簡単な体験をします。 楽曲の全体構造の理解にも繋がります。	サンプリングによって作ったものは、どんな風に作られていたのだろう。 細かく分解しながら、音符やリズムという音の読み書きを学びます。	全体構造を構成する能力を身につけます。 変化の付け方、曲の始め方や終わらせ方。 具体的な作曲能力を養います。	音楽を構成する要素はすべて学びました。 素材からすべて作り上げましょう。 最初に行った切り絵。その絵すらも自分で描ける状態です。

音楽の3大要素

リズム

あなたの好きな曲を聞きながら、手を叩いてみてください。曲は必ず、決まったリズムで構成されています。

メロディー

音の横の繋がりが。音は横につながるとメロディー(旋律)になります。

ハーモニー

音を縦に重ね、一度に鳴らすと、和音になります。

たくさんの教本や座学はいりません。
これらの学習は、
すべてPCとスピーカー、
あるいはヘッドホンさえあれば可能です。

1.
はじめに、PC上で簡単な楽曲を作成します。
音楽について何も知らなくても大丈夫です。
2.
あなたが作ったその曲。どんな風にできているのだろう。
構造を分析し、解説と一緒に聞いてみます。
そこには、音楽の3大要素が必ず含まれています。
3.
ここまでの実践と学びを繰り返す中で、
音楽の基礎知識は必ずついてきます。
それは即ち、五線譜を紐解く知識そのものになります。

◇ 目的を明確化したカリキュラム



サンプリング？

サンプリングとは、
Hip-Hopなどの文化で頻繁に使われる手法です。
既存の音楽を文字通り切り、並べ替えてドラムを打つなどすること
で、別の楽曲にしてしまう手法です。
この学習では、我々が作成したプリセットの音源を利用し、
これを並べ替えることで、まずは簡単な作曲を行うところから始めま
す。
「作曲ができる！」という実感を得ていただきたいのです。



DJクール・ハーク

楽曲が盛り上がる部分だけをつなぐ「ブレイク・ビーツ」の創
始者。貧民層の若者が踊れる場を作るため、彼はブレイク・
ビーツを生み出した。

競合との差別化

 プログラぶっく[®]の強み

◇ プログラぶっくの優位性

【特許取得済みのシステム】

特許：プログラミング作成支援システム及びその方法 <特許第6253170号>

特許：プログラミング作成支援システム及びその方法並びにそのプログラム<特許第6633115号>

特許：プログラミング作成支援システム及びその方法並びにそのプログラム<特許第6651148号>

【国際特許（PCT）出願済】（PCT/JP2018/041435）

- ・ 只今、中国に特許申請を準備中、さらに9月までに主要国に申請いたします

【プログラぶっく商標登録済】（商標第6020150号）

【カード型プログラミング商標登録申請済み】

【プログラミング教育におけるカリキュラムの開発】

- ・ 『プログラぶっく for Education』
- ・ 『プログラぶっく for Games』
- ・ 『プログラぶっく for Music』

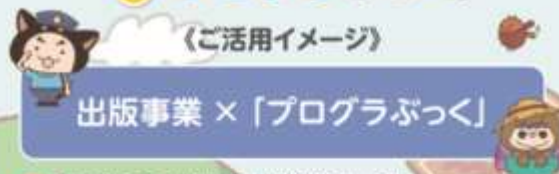
【多くのワークショップを開催し開発に反映してきたノウハウ】



プログラぶっくのビジネスモデル

◇ プログラぶっくのビジネス

出版・玩具事業



プログラぶっく
《ご活用イメージ》

出版事業 × 「プログラぶっく」

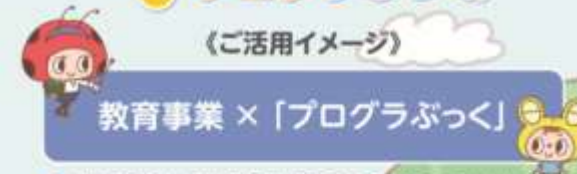
- プログラミングの基礎が学べるムックに
- 動画が使えるため、キャラクター連動のエデュティメントムックに
- (幼児英才教育用) プログラミング思考で英語や算数が学べるエデュティメントムックに

様々なキャラクタコンテンツや
シチュエーションとコラボが可能

オリジナルなプログラミング教材の展開が容易



教育事業



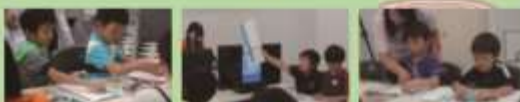
プログラぶっく
《ご活用イメージ》

教育事業 × 「プログラぶっく」

- プログラミング教室初級クラスの教材システムに。
- プログラミング思考で他教科を学ぶ教材システムに。

教育現場で起きている、
プログラミング教育の様々な問題をこれで解決

教える人がいない 特別な知識が無くても簡単な操作で使えることが出来ます。 課題自体もわかりやすく構成されているため、専門の知識が無くても教えることが出来ます。	ハードウェアの操作を教えるのが大変 パソコンの知識などが不要なため保護者への取り組みを遠くに開始出来ます。
PC・タブレットが人数分無い 読み込み実行する端末は、1人1台必要ではなくグループクラスに1台で問題ありません。 アプリはAndroid/iOS/搭載スマホ・タブレット・WINDOWS PCで動作します。(順次対応予定)	教材が条件に合わない プログラぶっくはカスタマイズが可能です。 自身の課題のキャラクターや位置だけをまえた簡単なカスタマイズからチップを貼ることで新たな表現を作るカスタマイズまで対応可能です。



イベント・プロモーション事業



プログラぶっく
《ご活用イメージ》

イベント・プロモーション事業 × 「プログラぶっく」

- イベント
・自治体・企業様施設
(科学館・学習館・記念館など)のイベントに
- ・ファミリー層対象の集客イベント
(大型商業施設、ハウジングセンター他)
- プロモーション
・チラシ連動で集客効果を狙ったノベルティに
- ・自治体の観光PRノベルティに

※こちらチップは食べ物でも可能です!
また、アプリはHPと連動可能ですので、
Web連動プロモーションにも最適です!

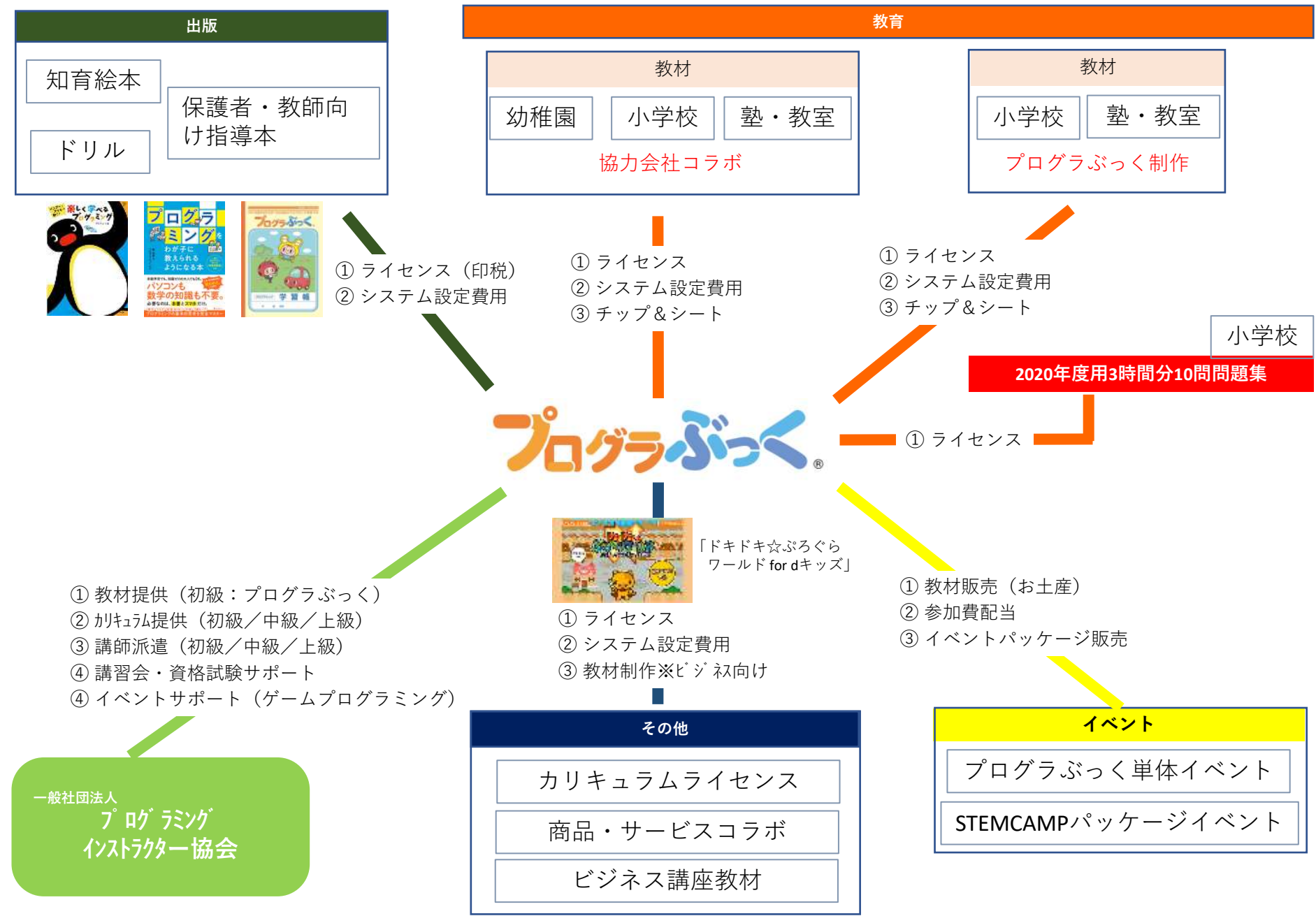


一般社団法人

プログラミング
インストラクター協会

特許技術およびカリキュラムの知財ライセンス事業

◇ プログラぶっくのビジネス



◇ プログラぶっくのビジネス

出版・玩具事業



出版事業 × 「プログラぶっく」

- プログラミングの基礎が学べるムックに
- 動画が使えるため、キャラクター連動のエデュティメントムックに
- (幼児英才教育用) プログラミング思考で英語や算数が学べるエデュティメントムックに

様々なキャラクタコンテンツやシチュエーションとコラボが可能
オリジナルなプログラミング教材の展開が可能



知育絵本



プログラぶっく 編

■システムカスタマイズ費用

- # 課題・イラスト・演出の設定費用
- # オリジナル課題制作

■出版印税

親・教育者向け



プログラぶっく 編

■システムカスタマイズ費用

- # 課題・イラスト・演出の設定費用
- # オリジナル課題制作

■出版印税

学習ドリル



- ・ 入門編
- ・ 基礎編
- ・ 応用編

■システムカスタマイズ費用

- # 課題・イラスト・演出の設定費用
- # オリジナル課題制作

■ロイヤリティ

- # システムライセンス
- # カリキュラムライセンス

シニア・ビジネスマン向け

■システムカスタマイズ費用

- # オリジナル課題制作

■ロイヤリティ

- # システムライセンス # カリキュラムライセンス

パズル
脳活
ドリル

ロジカル
シンキング
を鍛える

玩具

■システムカスタマイズ費用

■ロイヤリティ # システム # カリキュラムライセンス



◇ プログラぶっくのビジネス

教育事業



公立小学校



2020年度用3時間分10問問題集

■問題集購入／@500円

目黒区：WEB版9月導入

保育園・幼稚園



■出版社コラボ知育絵本購入

光文社・フレーベル館・くもん出版
→マネタイズは出版部門参照

■プログラミングインストラクター資格

初級
→マネタイズはプログラミングインストラクター協会参照

私立小学校・塾・教室・専門学校



■出版社コラボ プログラミングドリル購入 (プログラぶっくドリル・各カリキュラム教材)

増進堂受験研究社・フォレスト出版・小学館集英社プロダクション
→マネタイズは出版部門参照

■完全オリジナル教材開発 (プログラぶっくドリル・各カリキュラム教材)

→マネタイズは出版部門参照

■プログラミングインストラクター資格

初級 # 中級 # 上級
→マネタイズはプログラミングインストラクター協会参照

◇ プログラぶっくのビジネス

教育事業

子ども向けプログラミング教育市場規模

2023年には、
226億4,000万円



プログラミング教室数推移



**ロボットプログラミング教室が狙いめ！
教材のリプレースターゲット**

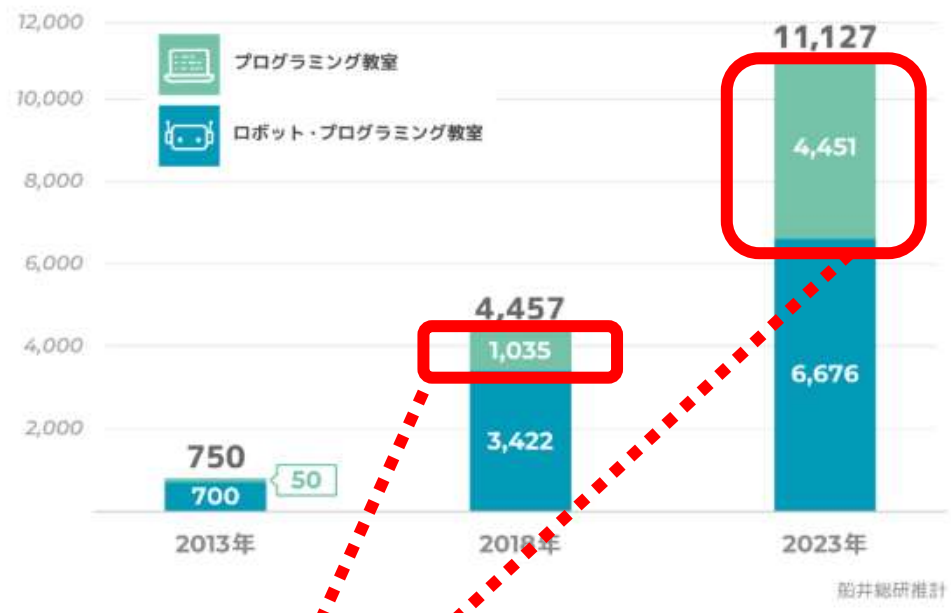
教育事業

子ども向けプログラミング教育市場規模

2023年には、
226億4,000万円



プログラミング教室数推移



今後増加が予想されるプログラミング教室へ
効果的なプログラミングカリキュラム提供

教育事業

教育向けゲーミフィケーション 国際特許 (PCT/JP2018/041435) の各国申請の展開と同時に



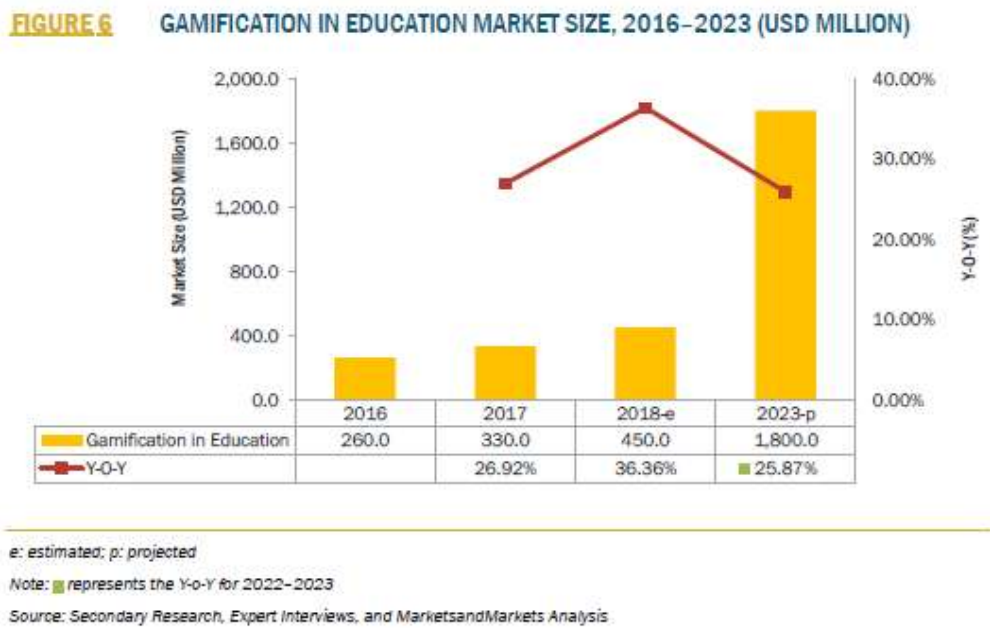
『プログラぶっく for Games』 『プログラぶっく for Music』 の
オンライン授業の開校を予定しています



世界のゲーミフィケーション市場

教育市場における新たなターゲットは「世界のゲーミフィケーション市場」
未就学児から大人までをターゲットにした

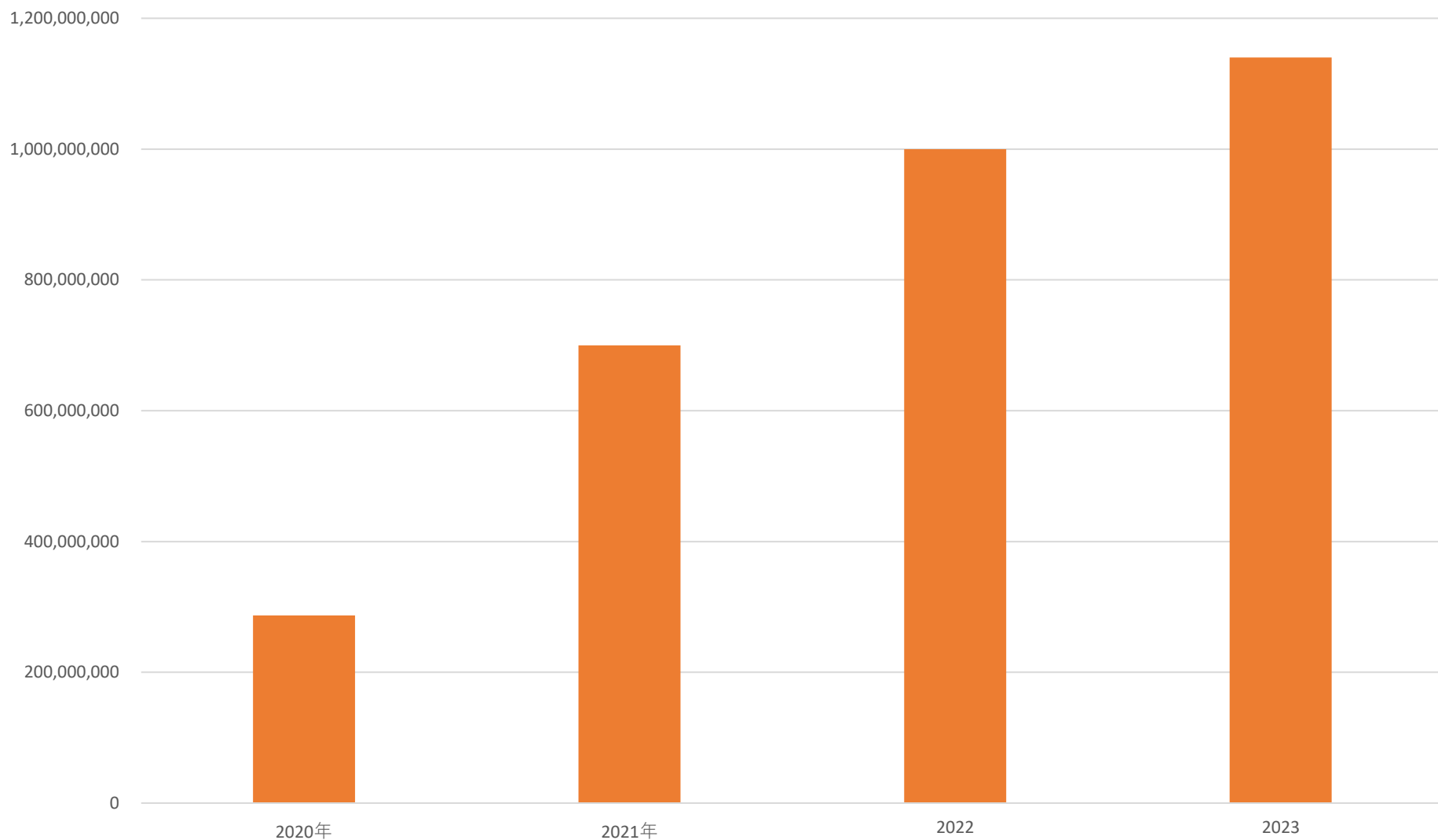
教育向けゲーミフィケーションを展開



教育部門向けゲーミフィケーション市場は、2018年の4億5000万米ドル（約481億円）から、2023年までに18億米ドル（約1,925億円）まで拡大すると見られています。市場は、2018年～2023年のCAGR (複合年間成長率) で、32.0%の成長が予測されています。

2022年 10億円の売上を必達目標とする

売上推移（目標）





企業概要

◇ 会社概要

【会社概要】

- ・ 会 社 名 株式会社プログラぶっく
- ・ 所 在 地 〒105-6004 東京都港区虎ノ門4丁目3-1 城山トラストタワー4階
- ・ 資 本 金 8,900,400円
- ・ 設 立 日 2018年12月19日
- ・ 役 員 名 代表取締役：飛坐 賢一／COO：大木章

【事業内容】

- ・ プログラミング教育システム「プログラぶっく」の運営及び管理／開発
- ・ アクティブ動画システム「SwitchMove」の運営及び管理／開発

【あゆみ】

2017年		
9月	<開発>	イベント対応版プログラぶっくアプリ開発
10月8日	<ワークショップ>	テレしずカップ(ランニングバイクレース)会場にてワークショップ開催(静岡県静岡市)
12月3日	<ワークショップ>	川越市園児向けワークショップ開催(埼玉県川越市)
2018年		
1月19日	<加盟>	未来の学びコンソーシアム賛同者登録
2月21～23日	<EXPO>	第1回地方創生EXPO(幕張メッセ)
5月16～18日	<EXPO>	第9回教育ITソリューションEXPO(東京ビッグサイト)
6月23日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオ(千葉県柏市)
8月19日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオ(千葉県柏市)
9月22日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオ(埼玉県三郷市)
9月	<開発>	ストアアプリプログラぶっくβ版(Android対応)開発
10月	<採択>	コンテンツ産業新展開強化事業(コンテンツ関連ビジネスマッチング事業) (デジタルコンテンツ協会※経済産業省)
11月14～16日	<EXPO>	デジタルコンテンツEXPO(幕張メッセ)
11月23日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオ(千葉県柏市)
11月24日	<ワークショップ>	幼稚園未就学児向けワークショップ(千葉県流山市)
11月25日	<ワークショップ>	酒田青年会議所主催「低学年対象プログラミング教室」(山形県酒田市)
12月13日	<ワークショップ>	大手キッズ英会話スクールプログラミング教室(東京都八王子市)
12月19日		株式会社プログラぶっく設立
2019年		
1月2・3日	<ワークショップ>	某科学館プログラミング教育イベントにてワークショップ開催(神奈川県横浜市)
2月	<開発>	ストアアプリプログラぶっくβ版(iPhone対応)開発
2月9・10日	<ワークショップ>	大手進学塾小学生向けプログラミング教室(神奈川県横浜市)

◇ 会社概要

2019年

3月21日	<ワークショップ>	未就学児向けワークショップ(主催:サンオ-コミュニケーションズ/茨城県古河市)
6月19~21日	<EXPO>	第10回教育ITソリューションEXPO出展(青海展示棟)
6月22日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオにてワークショップ開催(主催:千葉テレビ/千葉県柏市)
6月22日	<ワークショップ>	栄光ゼミナール小学生向けプログラミング教室(主催:栄光/東京都千代田区飯田橋)
7月31日	<出版>	ピングーがスマホで動く! 楽しく学べるプログラミング 発売(光文社)
8月3日	<ワークショップ>	出版記念ワークショップ(東京都目黒区)
8月7日・8日	<ワークショップ>	経産省こども学びデー出展(東京都千代田区 霞が関 経済産業省)
8月12日	<ワークショップ>	イオンショッピングモール四条畷出版イベント(大阪四条畷市)
8月19日~	<ワークショップ>	ワイモバイル主催プログラミング体験会(茨城県つくば市・埼玉県さいたま市与野・浦和)
9月25~27日	<EXPO>	第4回教育ITソリューションEXPO関西出展第回教育IT(インテックス大阪)
10月7~8日	<EXPO>	よい仕事おこしフェア出展(東京国際フォーラム)
11月24日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオにてワークショップ開催(主催:千葉テレビ/東京都江東区)
12月	<特許>	特願2018-059677 / 特願2017-224577 2件特許審査通過
12月17日	<出版>	プログラミングをわが子に教えられるようになる本 発売(フォレスト出版)

2020年

1月21日	<ワークショップ>	プログラミング・ラーニングスタジオにてワークショップ開催(主催:千葉テレビ/埼玉県川口市)
5月25日	<CSR>	フレーベル館共同制作(協賛:東京海上/バンダイ)CSR版「プログレンジャーのぼうけん」リリース
6月1日	<ライセンス>	ドコモ「dキッズ®」より知育ゲーム「ドキドキ☆ぶろぐらワールド for dキッズ」(イマニア共同制作)リリース ※学習カリキュラムをライセンスし問題カリキュラムを制作

【役員紹介】



【代表取締役】 飛坐 賢一

ファミコンの時代からゲーム制作会社でプログラマー・ディレクターとして数多くの有名タイトルのゲームをリリース。独立後はゲーム開発のみならず、デジタルとリアルをつないだ、アニメ関係のイベント運営やキャンペーン立ち上げなど行う。2016年末より、低年齢向けゲームを数多く制作した経験をもとにCOOの大木と共に「プログらぶっく」の開発をスタート。また、現在はクラーク国際記念高校にてゲームプログラミングの講師としてプログラミング教育の現場にも立っている。



【最高執行責任者】 大木 章

大手OAメーカーにて営業職をしながら、30歳までプロの格闘家(ボクシング・キックボクシング)としてリングに立つ。引退を機に、テレビ番組制作会社転職、企画制作プロデューサーとしてスポーツドキュメンタリーを中心に制作。その後、広告プランナーとして携わった人工知能の研究を開始。2016年より代表取締役の飛坐と共に、「プログ ラぶっく」の開発を開始、マスコミ戦略や特許取得などの知財戦略を得意とする。



2020年5月 自宅での時間が増えているお子様、ご家庭向け
「プログラバックス体験版」の無料ダウンロード開始

プログラバックス® × フレーベル館

—協賛—



東京海上日動

