学ぶ楽しさを
カタチにしたい。

会社概要

社名	株式会社CAIメディア（CAI MEDIA CO.,LTD.）	
電話番号	053-413-1234（代表）	
設立	1995年8月3日	
資本金	67,250千円	
代表者	代表取締役社長　谷川 勇樹	
従業員数	18名	
住所	静岡県浜松市中央区田町324-3	
事業内容	● コンピュータソフトウェアの企画・制作・販売	
	● スマホ・タブレット向けアプリ開発	
	● eラーニングなどのWebシステム開発	
	● Webサイトを始めとしたデザイン制作	
	● および、それらに付随する業務	
取引先銀行	静岡銀行　浜松磐田信用金庫　遠州信用金庫　三菱UFJ銀行	
主要取引先	株式会社エポック社	ソフトバンク株式会社
	株式会社学習研究社	株式会社出雲殿互助会
	株式会社アルク	BBソフトサービス株式会社
	アップル社（アメリカ）	ソナタ株式会社
	株式会社ファインボックス	株式会社コンセル
	EK SOFT（韓国）	ダイワボウ情報システム株式会社
	NPO法人浜松ソフト産業協会	ソースネクスト株式会社
	株式会社浜名湖国際頭脳センター	スズキ教育ソフト株式会社
	ヤマハ発動機株式会社	ネオス株式会社

（順不同）

会社沿革

1994年	7月	教育ソフトの制作を目指し「スモッカの大冒険」の開発をスタート
1995年	4月	「スモッカの大冒険」発売
	8月	株式会社化、資本金2,425万円
		浜松市木戸町（現 中央区）に事業所を開設
1996年	4月	東京中小企業投資育成株式会社が2,000万円の出資、資本金4,425万円に
	6月	増資により資本金4,875万円に
1997年	1月	静岡県中小企業創造法の認定
	11月	株式会社アイケイを通じ全国生協カタログ上での通販開始
		1997-2001 中学生向け英語学習ソフト「スモッカの英会話文法」2万本のヒット
1998年	1月	増資により資本金5,195万円に
1999年	7月	増資により資本金6,855万円に
		1999-2001 子供向け英語学習ソフト「スモッカのPlay English」3万本の大ヒット
2000年	7月	株式会社テレマート等を通じ一般通販カタログ上での通販開始
		2000-2001 パソコン独習ソフト「一度に覚える！ワード・エクセル・インターネット」6万本の大ヒット
2001年	4月	増資により資本金1億4,355万円に
2002年	10月	音声認識機能付きの英語学習ソフト「英語は勉強しないで！」発売
2003年	4月	英会話ロボット「チャーピーチョコレート」（初代）発売
2005年	6月	業務システム開発標準化ツール「KOOGA for .NET」販売開始
	7月	減資により資本金4,880万円に
2007年	5月	増資により資本金6,480万円に
	11月	増資により資本金6,630万円に
2008年	11月	増資により資本金6,725万円に
2011年	3月	社名を「株式会社CAIメディア」に変更
2013年	3月	英語力判定・訓練eラーニングサイト「えいご上手Web」公開
	8月	浜松市中区砂山町（現 中央区）へ本社移転
2018年	3月	英会話ロボット「チャーピー」（第2世代）発売
2020年	9月	浜松市中区田町（現 中央区）へ本社移転

事業内容

学ぶ楽しさをカタチにしたい。

株式会社CAIメディアは、「デジタル教材制作」から培った確かな技術と知見を礎に、
「企画」「デザイン」「開発」からなる3部門が一丸となり、ユーザーに寄り添う製品開発を続けています。

スマホ・タブレット向けアプリ開発

アプリのデザイン、使いやすさ、そして独自のユニークな教育アプローチが評価され、幅広いお客様からアプリ開発のご依頼をいただいています。

eラーニングなどのWebシステム開発

大学や塾、企業の社員教育向けeラーニングなど、豊富な開発実績があります。管理者、受講者共に使いやすく、効果をもたらすシステムの開発を目指しています。

Webサイトを始めとしたデザイン制作

社内にデザインチームがあり、サイト制作はもちろん、アプリのUIデザインから、アイコンデザイン、ロゴデザインに至るまで、Webデザイン全般を承ります。

ユニークな学びのかたちを創造し続ける

ゲームより夢中になれる教材作りを目指し、音声認識を活用した教材や英会話ロボットの開発など、斬新かつ楽しい学びのかたちを提案し続けています。

アプリ開発

CAIメディアは、創業時にコンピュータの記憶媒体として主流だったCD-ROMの学習教材づくりから始まり、スマートフォンの登場と共に、スマホやタブレット向けアプリ開発へと時代の流れに合わせ、その事業内容を広げてまいりました。現在は、企業や教育機関向けeラーニングシステム、語学学習系スマホアプリなどのシステム、およびアプリケーションの企画・開発に注力しています。

スマートフォンアプリ

2008年の iPhone 日本上陸以来、英語学習を中心としたスマホアプリの企画・開発に携わってまいりました。自社ブランドアプリの企画・開発・販売を継続すると共に、iOS/Androidアプリの受託開発も承っております。

アプリ開発事例

えいご上手シリーズ

シリーズ第1弾は、2010年AppStore殿堂入り！

英単完全攻略8000語

2009年発売。ロングセラーを誇る英単語学習アプリ

RealEngineSim

リアルなエンジン音を楽しむ本格シミュレーションアプリ

CAIメディアのスマホアプリ製品一覧

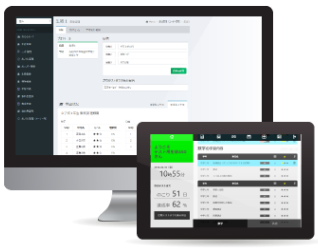
eラーニング

創業時より、小中学生が楽しく学べるeラーニングサイト「スモッカワールド」の運営から、TOEIC®推定スコアがわかる英語力診断テストを目玉としたTOEIC®学習サイト「えいご上手Web」等の企画・開発を手掛けてまいりました。様々な分野からお声掛けいただき、現在も**幅広いフィールドのeラーニング開発に取り組んでおります。**

eラーニングの主な開発・導入実績

- 教育機関向けeラーニング（公立大学の統計学学習）
- 学習塾向けeラーニング（中学数学・英文法のタブレット学習、Webでの生徒・教材管理）
- 金融業の社内教育eラーニング（企業研修、動画再生機能付、動画視聴時間の記録） 他

TOEIC®学習Webサービス



学習塾向けeラーニング

社内教育にeラーニングを導入しませんか？

Webデザイン

CAIメディアの最大の強みは「企画」「デザイン」「開発」をワンストップで担えることです。中でも社内にデザインチームがある特性をいかした、当社ならではのITソリューションの提案にご定評いただいております。

Webサイト制作

国内サイトはもちろん、グローバルサイトの制作・運用実績があり、WordPress等のCMSを活用したサイトの制作も承っております。デザインはもちろんのこと、**更新のしやすさ・高い訴求力・UI/UXを考慮したユーザビリティ、これらを実現するサイトづくりを常日頃より目指しています。**

制作事例

■ コーポレートサイト

CAIメディア

■ LP（ランディングページ）

チャーピーの小さなおうち

学びをデザイン

教材開発に長く携わってきた経験から、学習系のシステムやアプリの企画・開発を得意としています。
効果の高い学習メソッド、学習しやすいデザイン、やる気が継続する工夫、それらを取り入れた教材開発は、私共にお任せください。

◆ 楽しいストーリー展開！小学生向け学習ソフト

物語を通して楽しく話す練習ができる小学生向け英語学習ソフト。デザイン、開発はもちろん、ストーリーも自社制作。

◆ デザイナーが企画！幼児向けアプリ

見ているだけでもかわいいイラストと、思わず笑ってしまう動きのひとつひとつに、子育て中のデザイナーのこだわりが満載。

開発ストーリー

「ゲームより夢中になれる学び方があってもいいじゃない」当社創業のきっかけとなったこの想いから、**子供から大人まで楽しく学べ、エデュテインメント性の高い、ユニークな学びのスタイル**を提案してまいりました。

「自宅で英会話」をいち早く実現

日本人の英会話学習に圧倒的に足りないと言われるスピーキング練習。当時の常識では英会話は教室で学ぶものと考えられていました。そこに着眼し「パソコンを練習相手にしよう」と、CD-ROMの学習教材にいち早く音声認識技術を搭載しました。

「えいごは勉強しないで」
発音・イントネーション・アクセントを厳しく点数評価する英語学習ソフト。

2世代の「英会話ロボット」開発

次に目標としたのは「英会話に対する苦手意識の克服」です。かわいいキャラクターが相手なら、英語に親しみを感じられます。さらに相手がロボットなら、何度聞き返しても、言い直しても、気を遣う必要もありません。2003年発売となったチャーピーは、パソコンに接続することで1万2千通りもの会話が可能な、日本初の英会話ロボットでした。

それから15年後、ユーザーからの熱い声に応え、チャーピーがふたたび帰ってきました。
Wi-Fiを使いクラウドに連携するモードでは、4万フレーズもの学習ができ、独自AIで会話が進行。また、使い続けることでユーザーのレベルに合わせた会話が可能に。さらにはアプリと連携し、リアルタイムでの会話表示やメニュー選択、見本音声の確認など、IoT技術を駆使した2代目チャーピーの誕生です。

英会話ロボット「チャーピー」(初代)
ロボット、ユーザー、パソコン内のキャラの3者間会話システムで特許を取得。

CAIメディアは、これからも「学ぶ楽しさ」をカタチにすべく
学びのイノベーションを起こしてまいります。