

hamamatsu monodukuri meister

浜松ものづくりマイスター

平成22年度 浜松ものづくりマイスター認定者

株式会社 CAI メディア

代表取締役社長 福地 三則 氏

専門相談対応分野

スマートフォン用アプリケーションソフト開発

スマートフォンの登場で、これまでの情報環境が大きく変化することが期待されています。教育用アプリケーションを開発していますが、これまでの19年間にわたり、パソコンや任天堂DS向けに作り続けてきたコンテンツにはかなりの蓄積を持っています。この豊富な蓄積をもとに2009年12月に発売した教育アプリ「英単完全攻略8000語」は、Xmasの朝にAppStoreで1日の売り上げ本数がNo. 1を記録。翌年発売したリスニング訓練アプリ「えいご上手」は総合1位を獲得。2010年のAppStore殿堂入りアプリに選定されました。



マイスター Profile ~資格・実績・受賞等~

- 1994年 中学3年間の英単語1200「スモッカの大冒険」教育ソフト制作
- 1995年 第1弾「スモッカの大冒険」発売
第2弾「スモッカと魔法の島」発売
- 1997年 静岡県中小企業創造法認定
全国生協カタログ上で通信販売開始
中学英会話ソフト「スモッカの英会話文法」2万本のヒット
- 1999年 子供英会話ソフト「スモッカのPlayEnglish」3万本のヒット
- 2000年 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」
6万本のヒット
- 2002年 音声認識英会話ソフト「英語は勉強しないで」発売
- 2003年 音声認識会話型英会話ロボット「チャーピーチョコレート」発売 音声認識
- 2004年 音声認識英会話ソフト「週刊エンジョイ小学校英語」受託開発
- 2005年 5月 業務システム開発標準化ツール「KOGA for .NET」発売
11月 音声認識英語発音ソフト発音訓練シリーズ「英語発音美人」発売
- 2007年 10月 任天堂DSソフト「学研大人の思考センス」開発
- 2008年 7月 任天堂DSソフト「学研中国語三昧DS」開発
- 2009年 4月 英単語ソフト「英単語8000」発売
11月 任天堂DSソフト「学研 英語三昧DS」開発
12月 iPhoneアプリ「英単完全攻略8000語」発売
- 2010年 5月 iPhoneアプリ「えいご上手」発売(AppStoreにて2010年殿堂入り)
8月 iPhoneアプリ「えいご上手 中級」発売
11月 iPhoneアプリ「えいご聞き耳上手」発売
iPhoneアプリ「えいご上手 海外旅行編」発売
12月 iPhoneアプリ「記憶列島」発売
iPhoneアプリ「えいご聞き耳上手」発売
- 2011年 3月 Docomo携帯用iアプリ「英単完全攻略8000語」発売
以後、Android版の発売を含め多数のアプリを制作



スマホアプリの開発に取り組むスタッフ



2010年App Store殿堂入りした教育用アプリ「えいご上手」

株式会社CAIメディア
代表取締役社長 福地 三則 氏

所在地 浜松市中区砂山町348-12 オレンジビル2F



- ◎1952年
鹿児島県生まれ
- ◎1977年
早稲田大学法学部卒業
- ◎1987年
学習塾入社／小・中学生の
英語理科社会の講師を担当
- ◎1994年
コンピューター用教育用
ソフトウェアの開発を始める
- ◎1995年
株式会社CAIメディア共同開発設立
- ◎2011年
株式会社CAIメディアに社名変更

●浜松をスマートフォンアプリの発信基地に

これまでの19年間、教育用アプリケーションを開発し、パソコン用や任天堂DS用に作り続けてきたコンテンツにはかなりの蓄積がありました。

そんなところにスマートフォンが登場して、さっそくスマートフォンを使ってみたら、非常に使いやすいと実感しました。1つぐらい、私たちのアプリをこの中に入れようと、これまで蓄積のあった中からスマートフォン向けに改良して教育アプリ「英単完全攻略8000語」を2009年12月に発売したところ、Xmasの朝にAppStoreで1日の売り上げ本数がNo. 1になりました。今までのアプリは、CD-ROMの販売ですが、取り扱い説明書をつけて、箱に入れてパッケージして、在庫を持って出荷して、返品がくるというような売り方でした。スマートフォンの場合は、AppStoreにデータをアップロードすれば、ユーザーが自由にダウンロードして買ってくれます。しかも在庫管理も受注管理もいりません、返品もありません、スマホのアプリの世界はすごいなと思いました。

翌年の5月に「えいご上手」というリスニング訓練のアプリを発売。発売後10日間ぐらいで総合1位になりました。教育アプリだけではなく、アプリの全体でゲームを抑えて総合で1位になりました。「えいご上手」は2010年のAppStore殿堂入りAppに選定されました。

浜松市内のソフトハウスの皆さんにこういったことが起きているということをお伝えすると同時に、いずれ業務用もスマートフォンが使われるような環境になるということで、スマートフォンを使った新しい売り方を早急に検討した方がいいとNPO法人浜松ソフト産業協会と、各社の若い技術者とiPhoneアプリのプログラミング勉強会を何回か開催しました。若い技術者が各社に持ち帰られて開発に取り組み始めています。浜松のソフトハウスには、業務用に開発してきたソフトウェア資産が蓄積し、浜松市がスマホアプリ開発の発信基地になることで産業の一つとして基盤が確立されればと期待しています。

しごとの相棒

スマホです。iPhoneですが、スマホがないと仕事が始まりません。どこへ出張しても困ることはありません。スケジュール管理ができて、ナビゲーション機能もあるし、ExcelでもWordでもデータを開けることができますし、加工して返信することができます。すごく便利です。よく使うのはFacebookとTwitterです。Facebookは、仲間たちとの連絡を取りあうときに楽です。Twitterは自分が全く知らない人たちから最新の情報をもらうことができます。そういう意味で、テレビや新聞、ラジオよりも情報が早くもられます。毎日新しい情報を得ています。

スマホがないと一日の仕事が始まりません。
まさに欠かすことのできない相棒です。



仕事の手応え／喜び／やりがい

ものづくりマイスターに認定されて、浜松市としてソフト産業が将来に必要な産業の一つとして位置付けてくれたのかなど喜びを感じました。とても大きな変革です。

プロフェッショナルの視点

IT先進国のアメリカでは、50代のプログラマーでもバリバリ活躍する人がたくさんいて、しかも彼らの能力は正當に評価されています。日本の場合は40代で限界が来てしまいます。年を取っても誇りを持って一生プログラミングができる技術に変えていきたいと思っています。今、ネットの上では、次々と新しいプログラミング言語が世の中に生まれています。そういった新しいものに興味を持ち、その世界に入って新しいことをチャレンジしてみたいという人たちが育ってくることを期待しています。プログラミングの面白さや可能性を伝えることが私の役割だと思っています。

プロになる方法

浜松市は、将来ITを使える人材を育てたいとITキッズの育成に取り組んでいます。我々、NPO法人浜松ソフト産業協会もその育成に協力しています。当初、小学校3年生を対象に始めました。月2回、静岡大学の教室でレゴ・ロボットを使ったロボット・プログラミングとシューティング・ゲームをやりました。約半年経過したところですが、子供たちの伸びには目を見張るものがあります。社会に入るまで長年かけて、専門家たちが教えていくことができれば、すごい人材が浜松市には育ちます。とても面白い教育方法です。