本資料に含まれる将来の見通しに関する記述などは、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ経済動向及び市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあり得ます。 従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや確実性がありますことを、予めご了承ください。



ブイキューブグループ

# 2016年 中期経営計画 参考資料

2016/02/15 株式会社ブイキューブ

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

### ブイキューブグループ沿革



(株) ブイキューブロボティクスジャパン設立、Wizlearnを買収、STI社をTOB **2015** 東証一部

エムキューブ(株)設立、パイオニアVC(株)を買収、連結子会社化 2014

Brav International Limited / 威立方(天津)信息技术有限公司を連結子会社化 2013 東証マザーズ上場

PT. V-CUBE Indonesia設立 V-cube Global Services Pte. Ltd.設立

2012

**2011** Globis Capital等からの投資

サービス名をnice to meet youからV-CUBEに変更 **2010** 

V-cube Malaysia Sdn. Bhd.設立 **2009** Intel Capitalからの投資、アジア展開開始

2008 リーマンショックにより上場プロセスを最終段階で中止

2006 ビジュアルコミュニケーションに特化することを決め既存事業縮小

2004 テレビ会議が高くて買えず、ウェブ会議を自社利用目的に開発、販売開始

**2003** V-cube USA, Inc. 設立。モバイルアプリの北米進出へ

**2001** 株式会社に組織変更、株式会社ブイキューブへ

1998 有限会社ブイキューブインターネット設立、ウェブ制作やシステム開発、アプリ開発を受託





代表取締役社長 CEO 間下 直晃

1977年 東京生まれ 1998年 当社設立

2000年慶應義塾大学理工学部卒業2002年慶應義塾大学大学院修了2003年V-cube USA, Inc. 設立2009年V-cube Malaysia 設立2012年V-cube@Singapore 設立2012年P.T. V-cube Indonesia 設立2015年ブイキューブロボティクス設立



代表取締役副社長 高田 雅也

2001年 ㈱ブイキューブインターネット

取締役就任 2002年 慶應義塾大学大学院修了

2006年 当社取締役副社長就任 2013年 当社代表取締役副社長就任



常務取締役 CRO CCO

森田 繁

2003年 トレンドマイクロ㈱入社 2007年 ㈱サイタスマネジメント

取締役副社長就任

2010年 当社入社、執行役員就任 2011年 当社取締役就任



取締役 CTO **亀﨑 洋介** 

2002年 (株)ブイキューブインターネット入社

2003年 Web会議の原型を開発2007年 当社執行役員就任2012年 当社取締役就任



取締役 CFO 大川 成儀

1982年 パイオニア (株) 入社

2008年 当社入社

2009年 当社執行役員就任 2014年 当社取締役就任

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

マネジメントチーム



# 経験豊かで強力な社外取締役によるコーポレートガバナンス



社外取締役 村上 憲郎 ㈱村上憲郎事務所 代表取締役 元Google,Inc.副社長 兼 グーグル㈱ 代表取締役社長



<sup>社外取締役</sup> **北城 恪太郎** 

経済同友会 終身幹事(元代表幹事) 元日本IBM(株) 代表取締役会長 国際基督教大学 理事長



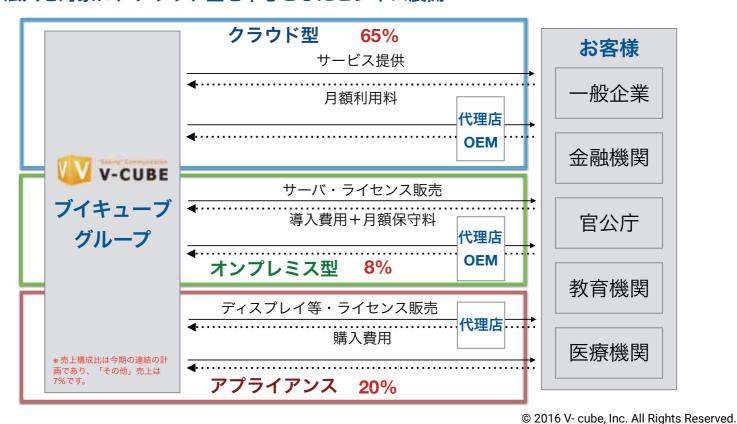
社外取締役 西村 憲一 (㈱ミライト 相談役(元代表取締役) 元㈱NTTネオメイト 代表取締役社長



顧問
小宮山 宏
(株三菱総合研究所理事長
元東京大学総長

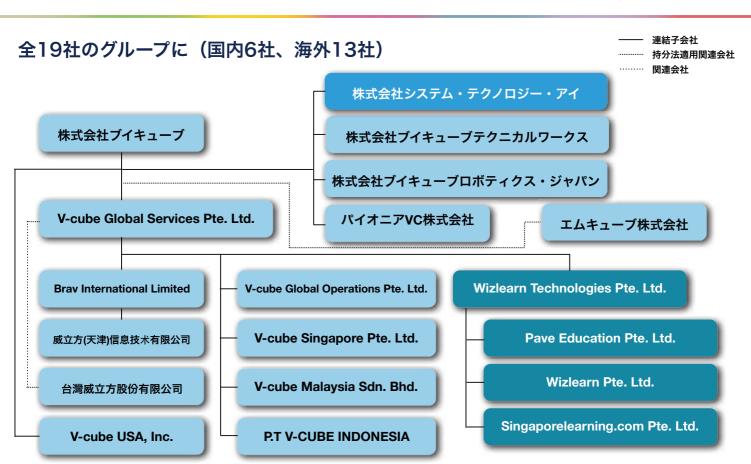


#### 法人を対象に、クラウド型を中心としたビジネス展開



ブイキューブグループ全体図







製造設計現場と文教、公共(災害対策)分野に強い製品と実績を有する。 当社グループ入りしてから黒字化達成し、急拡大中。持分比率をアップ



会社名	パイオニアVC	株式会社(略称PVC)
設立	2005年7月1日	(連結開始日:2014年5月1日)
資本構成	株式会社ブイ	キューブ:85.05% パイオニア株式会社:14.95%(2015年8月7日現在)
役員構成	原 清	代表取締役社長
	間下 浩之	代表取締役副社長(ブイキューブ執行役員)
	小橋 英治	取締役
	間下 直晃	非常勤取締役(ブイキューブ代表取締役社長)
	大川 成儀	非常勤取締役(ブイキューブ取締役CFO)
	亀崎 洋介	非常勤取締役(ブイキューブ取締役CTO)
	高田 雅也	監査役(ブイキューブ代表取締役副社長)

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

#### パイオニアVC株式会社(日本)



### ハードウェアとソフトウェアを融合させたユニークなソリューション











# 教育のIT化に向けた環境整備4ヶ年計画による総額6712億円の予算

(平成26~29年度)

目標水準 教育用コンピュータ1台あたりの児童生徒数3.6人

教材整備指針に基づく電子黒板・実物投影機の整備

超高速インターネット接続率及び無線LAN整備率100%

#### 環境整備

教材用PC 不足分146万台の新規導入及び既存約191万台に係るリース費

【電子黒板 不足分40万台の整備及び既存分約1万台の更新に係る費用

実物投影機 不足分33万台の整備及び既存分約1万台の更新に係る費用

無線LAN整備 • 未整備38万教室に係る費用

# 国内学校現場に2万台の導入実績を持ち、国内ナンバーワン

パイオニアVC株式会社(日本)



© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

#### 教育のIT化に向けた環境整備4ヶ年計画による総額6712億円の予算 (平成26~29年度)

パイオニアの協働学習支援システム xSync(パイシンク)が、 佐賀県のすべての県立高校の1人1台端末に対する授業支援ソフトとして採用

オウンデバイス導入で話題の佐賀県の学習者用パソコン等、約8500台へ一括納品。



パイオニアVC株式会社が2013年4月に発売した協働学習支援システム「xSync(バイシンク)」が、今春より、佐賀県のすべての県立高校で導入する「1人1台の学習者用パソコン」に採用されました。

協働学習支援システムの「xSync (バイシンク) 佐賀県版」として、佐賀県立高校全36校の教師用パソコン1,707台、学習者用パソコン6,800台、計8.507台に搭載されます。

## Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (シンガポール)



16年の歴史を持つシンガポール最大の教育プラットフォームの提供会社高い収益性と継続的なビジネスを誇り、シンガポールのデファクト











会社名	Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (株式会社ブイキュー	ブの孫会社)
設立	1999年8月24日	
資本金	SG\$9,821,954.20	
決算期	12月	
資本構成	V-cube Global Services Pte. Ltd. 100% (株式会社ブイキュ-	ーブの子会社)
役員構成	Director & CEO : Victor Yuk (Wizlearn社にて15年間の経営経	験)
	Director : Tham Siew Keong (Wizlearn社にて7年間の経営経験)	験)
	Director: Naoaki Mashita (ブイキューブグループCEO、シン:	ガポール在住)
	Director : Allen Chan(ブイキューブグループの中国・香港・台	台湾のCEO)
	Director : Nariyoshi Okawa(ブイキューブグループCFO)	
関連会社(100%子会社)	3社 (Pave Education Pte. Ltd., Wizlearn Pte. Ltd., Singaporel	earning.com Pte. Ltd. )
従業員数	約137 (2015年9月現在)	

43

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (シンガポール)





3つの事業区分から構成されるが、教育セクターにフォーカスした展開 シンガポール国外はフィリピンへの展開を開始

教育プラットフォームの開発提供事業

**\$\$6.6M** 

教育コンテンツの開発・提供事業

**S\$1.1M** (0.9億円)

その他教育ICTサービス事業

**S\$3.7M** (3.1億円)





100以上のツールから構成される、15年のナレッジが蓄積された シンガポール最大手の教育プラットフォーム(導入ユーザ50万人以上)





NGEE ANN からのスピンアウト

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (シンガポール)





学校における導入実績例(公立学校の5割強)



Ministry of Education





Victoria Junior College



National Junior College



Anglo Chinese Schools







Tao Nan School



Nan Hua High School













#### 教育機関における導入実績例













Professional & Adult Continuing Education



















© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (シンガポール)





### 政府機関における導入実績例





































大手企業における導入実績例



























© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

Wizlearn Technologies Pte. Ltd. (シンガポール)





との目指すシナジー

Wizlearnの製品を利用した中国・日本での展開

**S\$30M** (25.2億円)

シンガポールマーケットでのV-CUBEの展開

**S\$5M** (4.2億円)

シンガポールを本社とする企業の研修へ展開

**S\$10M** (8.4億円)

買収により目指す中期的増収効果

**S\$45M** (37.8億円)



18年の歴史を持つ、教育プラットフォームの開発・提供会社 金融機関などを中心に大手企業の研修インフラとして採用されている実績



会社名		株式会社システム・テクノロジー・アイ → アイスタディ株式会社 に社名変更予定
	(英語名)	System Technology-i Co.,Ltd.
設立		1997年6月12日
資本金		350百万円
決算期		3月
資本構成		株式会社ブイキューブ 67.53%
代表者		代表取締役社長 船岡 弘忠
		取締役副社長 間下 浩之(パイオニアVC株式会社代表取締役副社長)
従業員数		38 (2015年3月末現在、取締役・監査役除き、派遣社員含む)
上場市場		東京証券取引所第2部(2345)

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

株式会社システム・テクノロジー・アイ(日本)





3つの事業区分から構成されるが、教育セクターにフォーカスした展開 いずれもストック型を中心とした安定した収益構造

学習管理システム事業(iStudy ES等)

JPY305M

研修教材事業(iStudy)

JPY51M

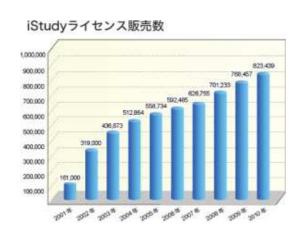
JPY186M ナービフ車業(Loorning)

研修サービス事業 (Learning)



# **iStudy**

400社以上、累計91万ライセンスの販売実績のiStudyが主力商材 コンテンツを簡単にMS Officeから作れる機能が特に高い評価





© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

株式会社システム・テクノロジー・アイ(日本)





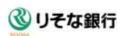
53

導入実績の例(iStudy)









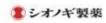




















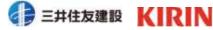








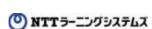








KEIKI



NISSAN



HONDA









その他大手金融機関・官公庁などを中心とした既存顧客を多数有する





導入実績の例 (ペーパーレス)









### 1000 東京国立博物館















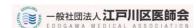




































55

■ JA新いわて ■ JAさっぽろ



共にブイキューブ・PVCの対象顧客と類似であり、セールスの共有が可能

株式会社システム・テクノロジー・アイ(日本)



© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

**iStudy** 

との目指すシナジー

ブイキューブ・PVCの販路へのiStudyの展開

中期目標

7億円

STI既存顧客へのブイキューブ製品の展開

2億円

コンテンツクリエイターのWizlearnへの提供

1億円

中期目標

買収により目指す中期的増収効果(年間)

10億円



# ロボティクス専門戦略子会社(当初はドローンソリューションに特化)



Japan

会社名	株式会社ブイキューブロボティクス・ジャパン	
設立	2015年10月	
資本構成	資本金2,500万円、準備金2,500万円(当社100%出資)	
役員構成	間下 直晃 代表取締役社長(株式会社ブイキューブ 代表取締役社長)	
	高見 耕平 取締役(株式会社ブイキューブ 執行役員社長室長)	
	船津 宏樹 取締役 (株式会社ブイキューブ 大阪営業所長)	
	ドローンかどのロボティクフとどご。マルコミュニケーションを织み合わせたソルューションの今声・	

事業内容

開発・販売を行う戦略子会社

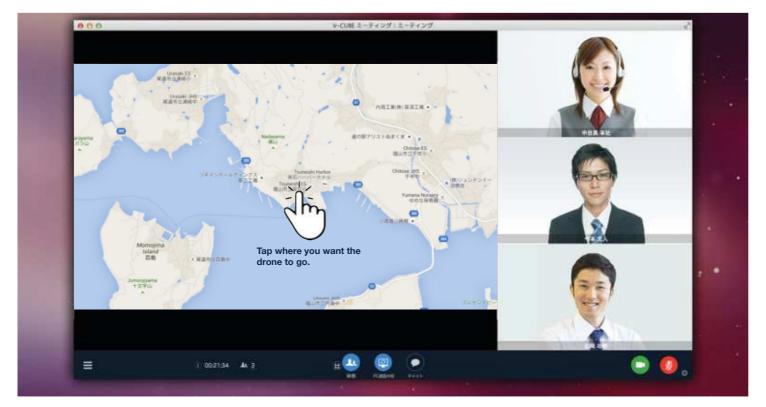
57

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

#### 株式会社ブイキューブロボティクス・ジャパン(日本)



# 1. ウェブ会議上の地図の場所をクリック





# 2. 最寄りのドローンが離陸して指定の場所に急行



© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

# 株式会社ブイキューブロボティクス・ジャパン(日本)



# 3. 詳細な映像はウェブ会議上から細かく操作可能





Rapyuta Robotics へ出資し、共同開発によりロボット関連事業に参入 クラウドからの遠隔制御で人の代わりに現場に行き、司令室や拠点に映像など の情報をリアルタイムで提供可能









工場、トンネル、橋、線路など人が行きにくい場所の状況をドローンで把握



ドローンを通じて取得した映像を、V-CUBEを活用し、遠隔地にいる人に リアルタイムで共有しながら現場の状況把握や対策を協議することが可能に



# <当初利用シーン例>

- 災害対策
- ・大規模工場検査
- ・ 鉄道の沿線検査
- 大規模施設のセキュリティ対応

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

#### 株式会社ブイキューブテクニカルワークス



# 仙台を拠点とした開発会社



# V-CUBE TECHNICAL WORKS

会社名 株式会社ブイキューブテクニカルワークス (VTW)

設立 2016年1月

資本構成 資本金1,000万円(当社100%出資)

杉山 幸弥 取締役



メディカルヘルスケア分野におけるビジュアルコミュニケーションの デファクトを目指す。Web講演会、遠隔医療なども。



会社名	エムキューブ株式会社
設立	2014年3月3日
資本金	資本金2,500万円、準備金2,500万円(当社49%出資)
役員構成	新井 浩二 代表取締役社長(当社より転籍)
	横井 智 取締役(エムスリーより出向)
	植松 正太郎 取締役(エムスリーより出向)
	小田 直樹 取締役(ブイキューブ)
	大場 啓史 取締役 (エムスリー)
	平川 英治  監査役

© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

#### エムキューブ株式会社(日本)



# <コミュニケーションプラットフォーム事業> 医療ならびにヘルスケア領域におけるVCプラットフォーム提供



- 1-1 医師向けWebカンファレンスサービスの提供
- 1-2 医師向けウェビナーサービスの提供(医学教育、臨床の質向上目的)
- 1-3 医療者向け業務用のメッセンジャーアプリの提供
- 1-4 ネット診療プラットフォームビジネス まずは精神科領域におけるオンラインカウンセリングサービス

最終的にはこの領域のEnd to Endを繋ぐサービスを目指す



# くコミュニケーションプラットフォーム事業> 医療ならびにヘルスケア領域におけるVCプラットフォーム提供









© 2016 V- cube, Inc. All Rights Reserved.

エムキューブ株式会社(日本)



<デジタルマーケティングサービス事業> 製薬・医療機器企業へのVCを活用したマーケティングサービス



**2-1 Web講演会サービス** 

媒体パッケージ提供(m3.com、CareNet.com、日経メディカル) エリア向け講演会専用のWebサービス「ミニWeb講演会」の提供 ※手厚く安定した運用サポート、独自スタジオ、他サービスとの連携

2-2 リモートディテーリングサービス

媒体パッケージ提供(m3.com) 運用サポート、CMR提供、他サービスとの連携

2-3 m3パネルへのMRライブ研修サービス

製薬企業のマーケティング活動をVCで最大化する目的の一方で、医療従事者が ビジュアルコミュニケーションに触れる機会を創出し、文化を形成していく



# <デジタルマーケティングサービス事業> 製薬・医療機器企業へのVCを活用したマーケティングサービス



