

ハッピーアドベンチャーズ

キャリア教育 支援アプリ

長田柁奈・宮川結衣・徳永彩七





この数字が何かわかりますか？

10%



10%

子どもの頃憧れていた職業に就けた人



この数字が何かわかりますか？

80%



80%

憧れの職業と現在にギャップを感じる人

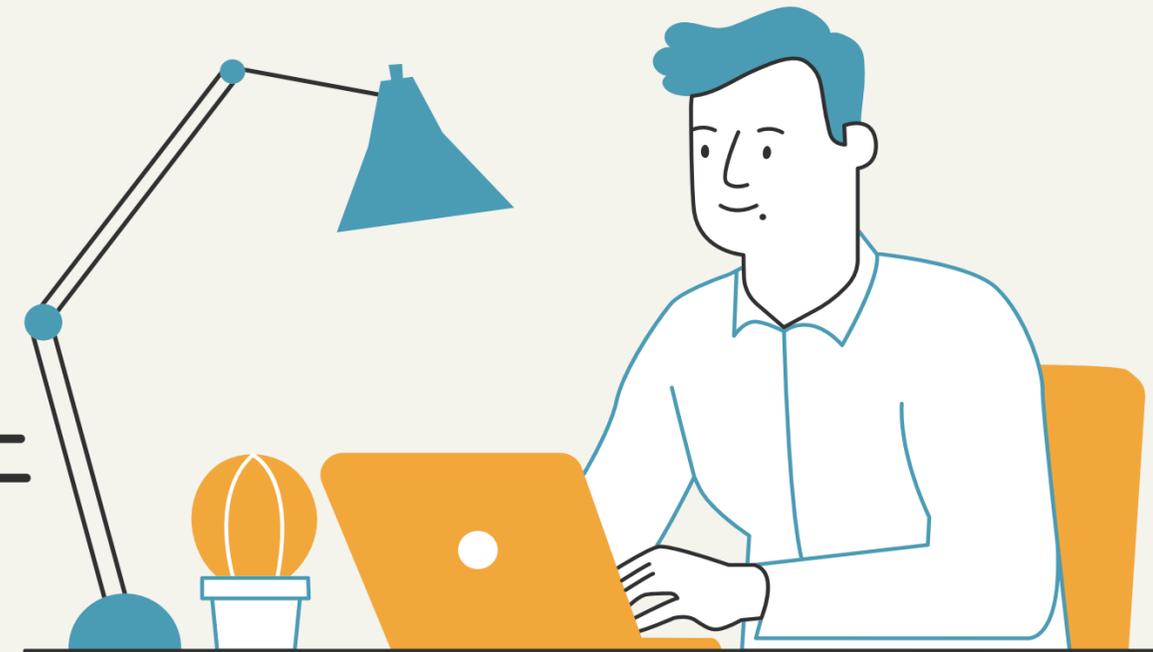


現状の課題と問題点

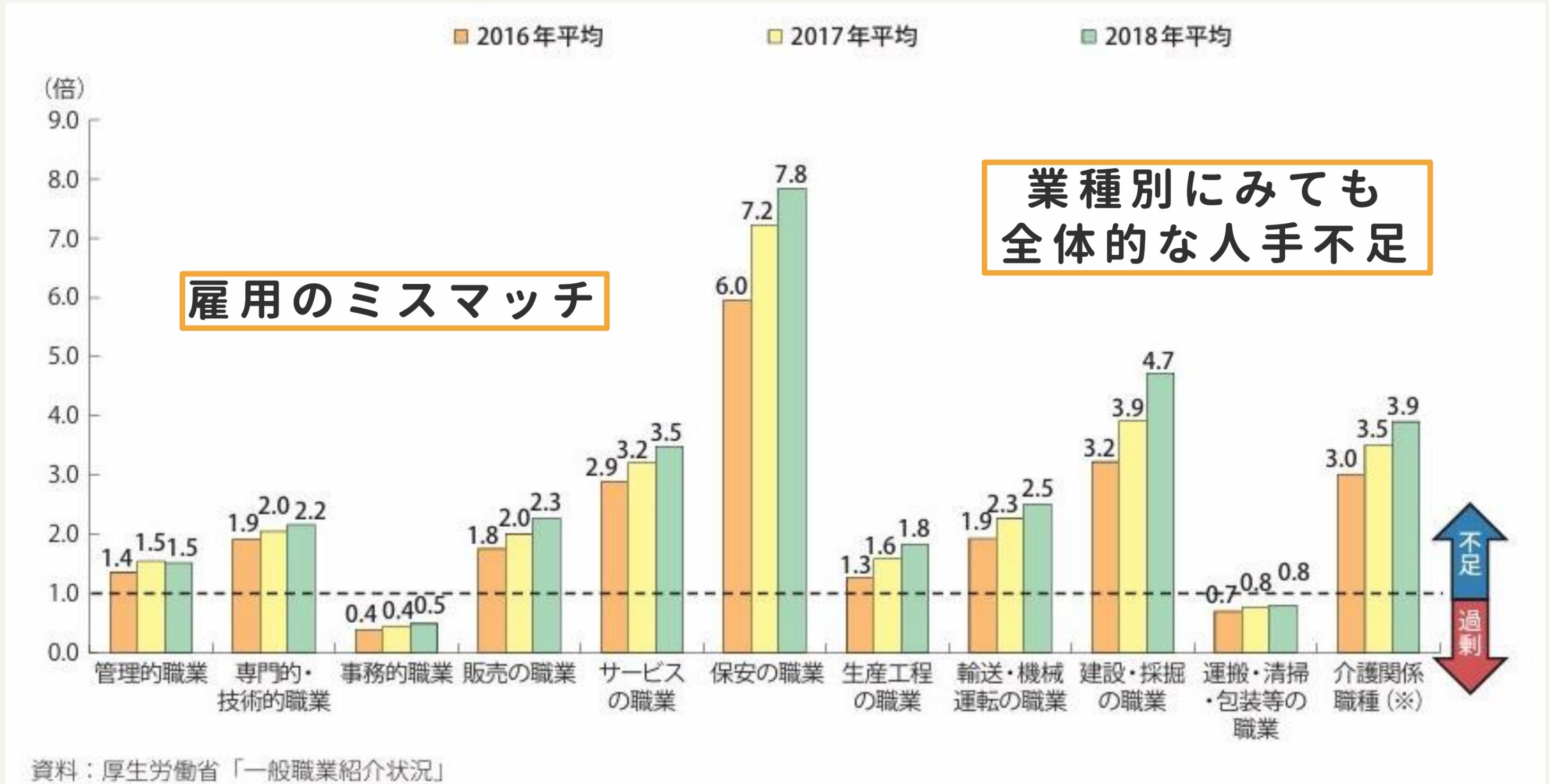
現在のキャリア教育（小学校）

学年ごとに社会で活動するために
必要な力を身につけるためのカリキュラム

- 自己及び他者への積極的関心の形成・発展
- 身のまわりの仕事や環境への関心・意欲の向上
- 夢や希望、憧れる自己イメージの獲得
- 勤労を重んじ目標に向かって努力する態度の形成



中小企業による人材確保の厳しさ





伝えたいこと

人生100年時代

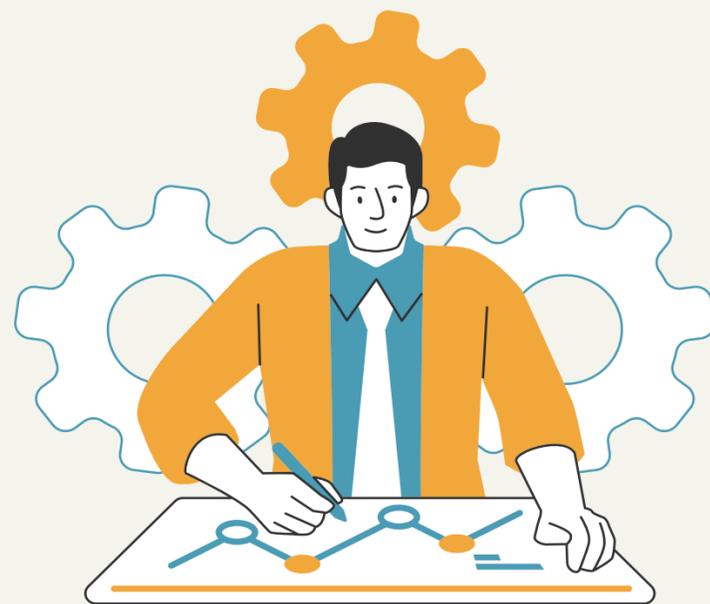
- 社会を早い段階から知ることによって人生がより豊かになる
- 中小企業にも多くの魅力が詰まっている



解決策

解決策

キャリア教育 × 中小企業





事業内容

1, 子どものキャリア教育を
支援するプラットフォームの提供

2, 「企業と学生」「企業と企業」を
つなぐ場の提供

子ども向けのプラットフォーム

機能①

キャリア情報の
発信

- 職業紹介
- 企業紹介
- 求人情報

機能②

キャリア教育
の支援

- キャリア教育教材
- 授業で使用

機能③

職場体験の支援

- 職場の斡旋
- 職場体験業務の代行
- イベントを開催
- ワークショップの開催

目標

早期キャリア教育の
支援



情報発信

企業の基本情報を掲載

イラストや漫画で仕事の
内容が分かる!

実際に働いている人の話を
聞ける!



動画で仕事内容、
職場環境を紹介

そのほかにも、心理テスト、
職業診断、アプリ内ゲームなど

サービスのメリット（子ども向け）

メリット

01



リアルな情報が
得られる

メリット

02



教員の業務負担
を軽減

メリット

03



早期キャリア教育
を支援

企業向けのプラットフォーム

機能①

子ども向けアプリ
の情報を提供

- 子ども向けアプリで
得たデータの閲覧
- 企業に興味を持つ
子どもの情報を閲覧

機能②

企業内外の交流
プラットフォーム

- チャットルームの作
成・利用

機能③

企業間の
交流イベント

- イベントへの参加
- イベントを主催

目標

子どもと企業、企業
同士の交流を活発に
する



サービスのメリット（企業向け）

メリット

01



将来の人材確保
の可能性

メリット

02



普段関わりのない
企業との交流

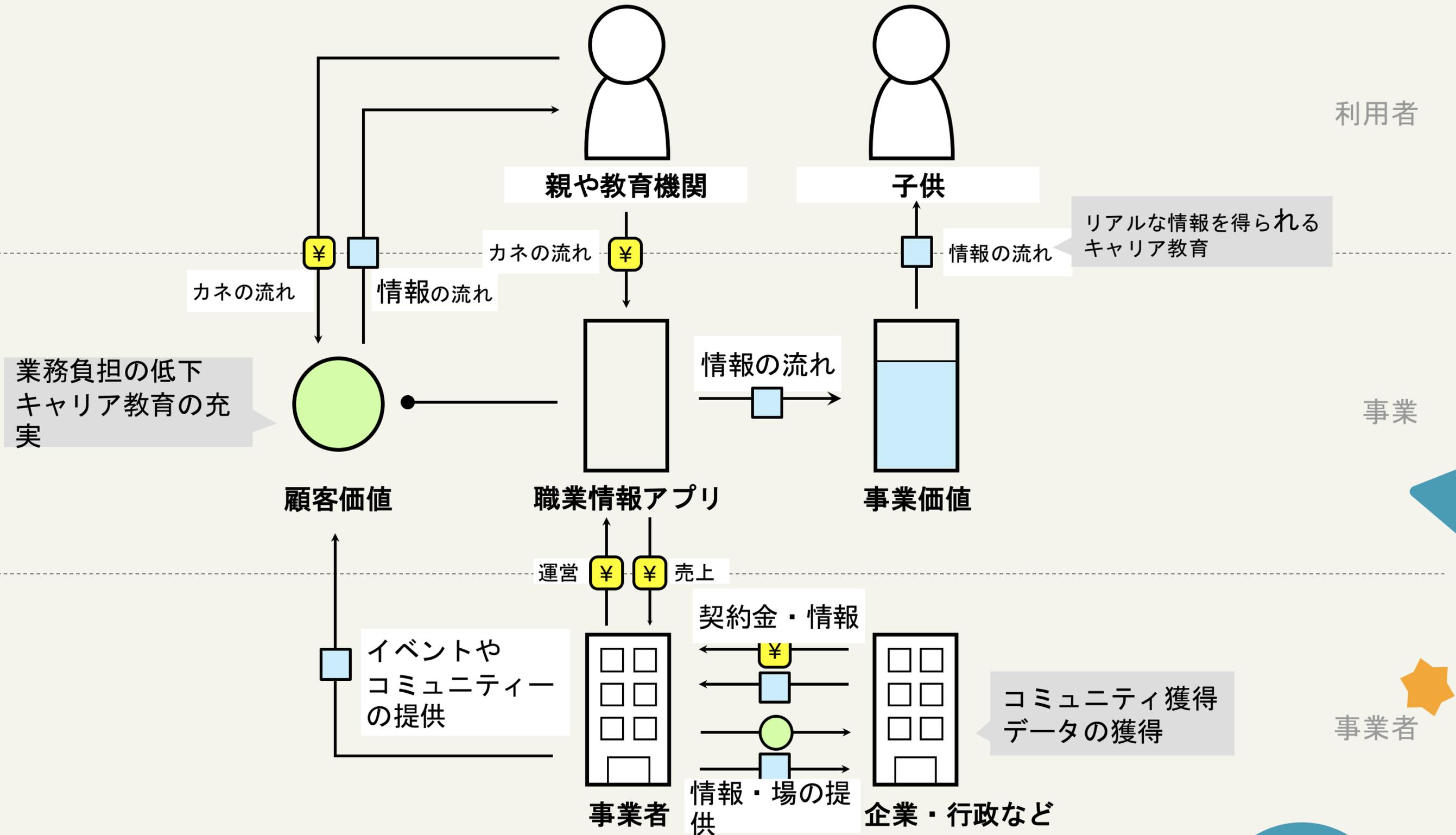
メリット

03

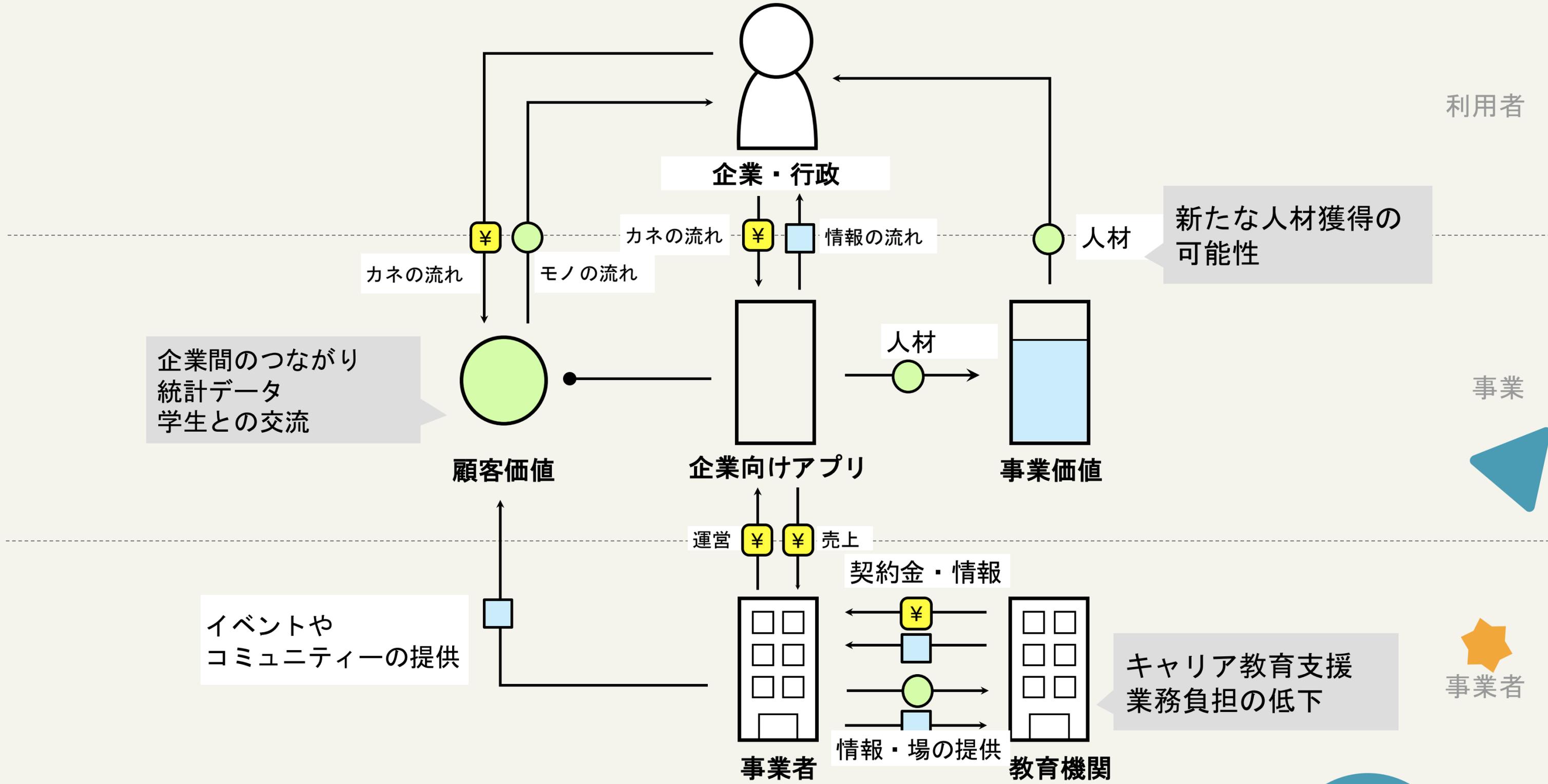


子どもたちの柔軟な
アイデアの獲得

ビジネスモデル



ビジネスモデル



販管費

〈役員報酬・給与賃金〉

400,000円×12ヶ月×7名(代表1名+従業員6名)
計33,600,000円

〈外注工費〉

アプリ開発：7,000,000円÷36ヶ月×12ヶ月
アプリ運用費：50,000円×12
計3,000,000円

〈法定福利費〉 給与の13%

364,000円×12ヶ月
計4,368,000円

〈福利厚生費〉 1人当たり平均20,000円

20,000円×7名×12ヶ月
計1,680,000円

〈水道光熱費〉

10,000円×12ヶ月
計120,000円

〈旅費交通費〉

30,000円×12ヶ月
計360,000円

〈通信費〉

15,000円×12ヶ月
計183,000円

〈広告宣伝費〉

300,000円×12ヶ月
計3,600,000円

〈接待交際費〉

20,000円×7名×12ヶ月
計1,680,000円

〈損害保険料〉

30,000円×3÷12×12ヶ月
計90,000円

販管費

〈消耗品費〉

4,800円×12ヶ月

計57,600円

〈減価償却費〉

11,540円×12ヶ月

計138,480円

〈地代家賃〉

210,000円×12ヶ月

計2,250,000円

〈支払手数料〉

5,000円×12ヶ月

計60,000円

〈支払利息〉 金利3.3% 政策金融公庫による

29,370円×12ヶ月

計374,220円

〈借入金返済〉

120,000円×12ヶ月

計1,320,000円

合計 49,777,080円

売上高(1年目)

【企業向け】

〈企業アプリ〉

- ・企業間プラットフォーム(情報提供を含む)
平均社員数50名×3社×1,500円×12ヶ月

計2,700,000円

- ・リアルイベント

(平均参加員数30名×3,000円×30回)

－(初回参加人数21名×3000×30回)

計810,000円

- ・記事掲載

1社5記事×3社×30,000円

計1,500,000円

【学生・求職者向け】

〈学生・求職者アプリ〉

- ・企業情報の閲覧(教育機関向け)

平均500名×3校×250円×12ヶ月

計4,500,000円

- ・リアルイベント

(大人2人同伴の子ども 5名×1,000円)

+(子供のみ 5名×500円)×30回

計225,000円

- ・企業情報の閲覧(個人向け)

1,000名×350円×12ヶ月

計4,200,000円

〈オプション〉

- ・職業体験代行(代行相場30万円～60万円)

1校×200,000円

計200,000円

利益 - 46,821,000円

売上高(2年目)

【企業向け】

〈企業アプリ〉

- ・企業間プラットフォーム(情報提供を含む)
平均社員数50名×13社×1,500円×12ヶ月

計11,700,000円

- ・リアルイベント

(平均参加員数30名×3,000円×30回)

－(初回参加人数21名×3000×30回)

計810,000円

- ・記事掲載

1社5記事×13社×30,000円

計3,000,000円

【学生・求職者向け】

〈学生・求職者アプリ〉

- ・企業情報の閲覧(教育機関向け)

平均500名×13校×250円×12ヶ月

計19,500,000円

- ・リアルイベント

(大人2人同伴の子ども 5名×1,000円)

+(子供のみ 5名×500円)×30回

計225,000円

- ・企業情報の閲覧(個人向け)

1,500名×350円×12ヶ月

計6,300,000円

〈オプション〉

- ・職業体験代行(代行相場30万円～60万円)

4校×200,000円

計800,000円

利益 - 10,811,000円

売上高(3年目)

【企業向け】

〈企業アプリ〉

- ・企業間プラットフォーム(情報提供を含む)
平均社員数50名×28社×1,500円×12ヶ月
計25,200,000円

- ・リアルイベント
(平均参加員数30名×3,000円×30回)
－(初回参加人数21名×3000×30回)
計810,000円

- ・記事掲載
1社5記事×28社×30,000円
計5,250,000円

【学生・求職者向け】

〈学生・求職者アプリ〉

- ・企業情報の閲覧(教育機関向け)
平均500名×23校×250円×12ヶ月
計34,500,000円

- ・リアルイベント
(大人2人同伴の子ども 5名×1,000円)
+(子供のみ 5名×500円)×30回
計225,000円

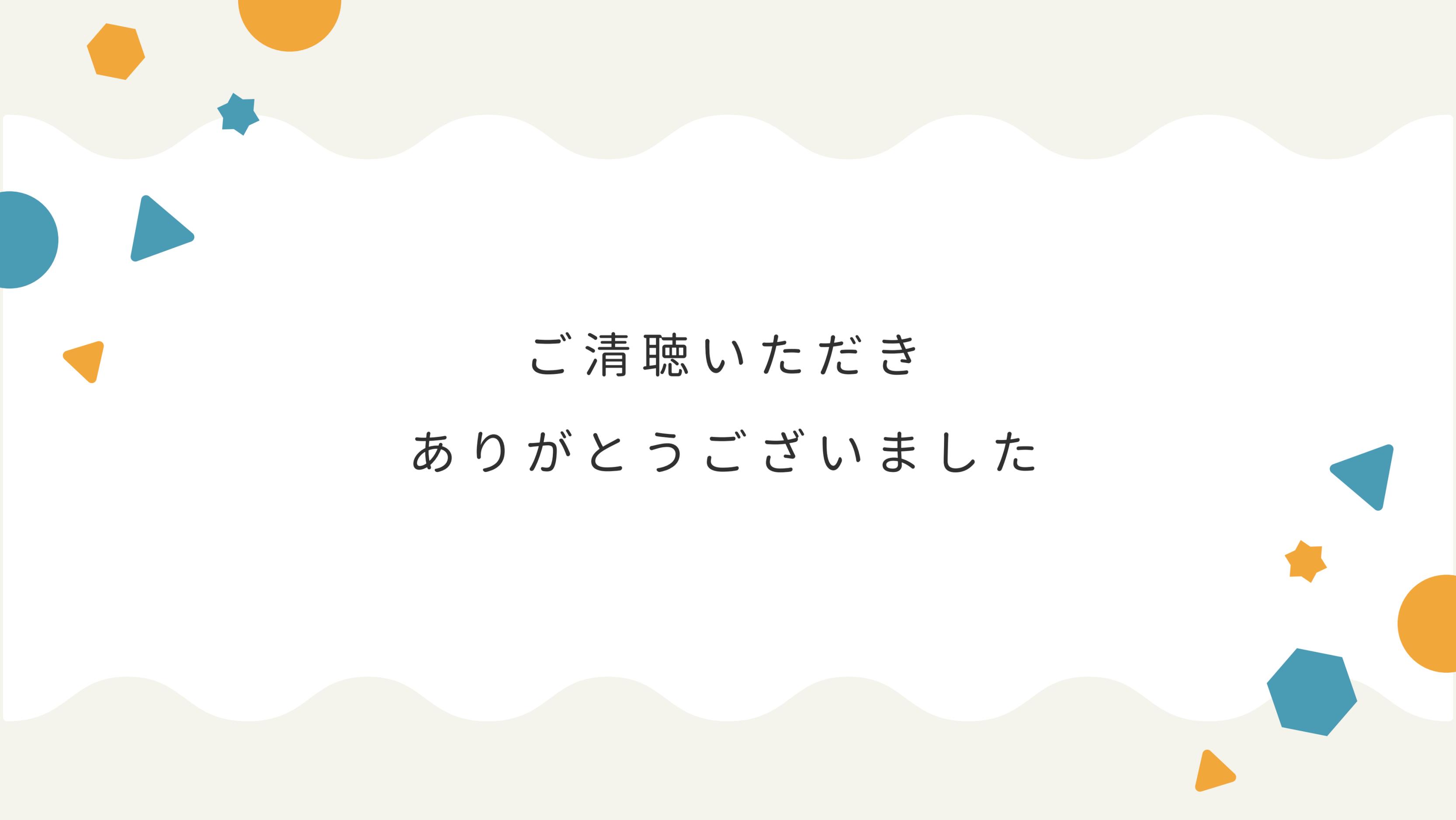
- ・企業情報の閲覧(個人向け)
2,100名×350円×12ヶ月
計8,820,000円

〈オプション〉

- ・職業体験代行(代行相場30万円～60万円)
9校×200,000円

計1,800,000円

利益 18,206,000円



ご清聴いただき
ありがとうございました