

OusiaDao合同会社

会社概要

「教育の民主化」をビジョンとする教育系グローバルDAO

FY2024

CONFIDENTIAL AND PROPRIETARY

This presentation, including any supporting materials, is owned by OusiaDAO LLC. and/or its affiliates and is for the sole use of the intended OusiaDAO LLC audience or other intended recipients. This presentation may contain information that is confidential, proprietary or otherwise legally protected, and it may not be further copied, distributed or publicly displayed without the express written permission of OusiaDAO LLC. or its affiliates. © 2024

OusiaDAO LLC. and/or its affiliates.

All rights reserved.

本資料の目的

OusiaDAO合同会社の
会社概要について理解いただき、
ビジョンである「教育の民主化」
実現に向けた我々の活動に
興味を持っていただくこと

会社概要とビジョンのご紹介

事業概要のご紹介

DAO体制と主要メンバーのご紹介

ロードマップのご紹介

本資料の目的

OusiaDAO合同会社の
会社概要について理解いただき、
ビジョンである「教育の民主化」
実現に向けた我々の活動に
興味を持っていただくこと

会社概要とビジョンのご紹介

事業概要のご紹介

DAO体制と主要メンバーのご紹介

ロードマップのご紹介

会社概要

OusiaDAOは、「教育の民主化」をビジョンとする合同会社型の教育系グローバルDAOである。教育×メタバースであるEdverse事業を中心に展開し、現在合計110名ほどのメンバーがOusiaDAOに関わっている



会社プロフィール

会社名	OusiaDAO合同会社
設立	2024年07月29日
代表	大場 州徒
本社	東京都渋谷区円山町5-5 Navi渋谷 V 3階
事業	1. Edverse*1 2. EdApps*2 3. EdTechConsulting
社員 (DAOメンバー)	6 (130)
URL	https://www.ousiadao.com/
Phone num	080-7725-4375
Mail	ousia0811@gmail.com

ビジョン&ミッション

ビジョン 教育の民主化

いつでも、どこでも、だれでも
自分の学びたことが学べる世界を創造すること

ミッション 可能性の創造

誰しものが自分の本当になりたい・やりたいを
見つけて、実現できる機会を提供すること

実績

過去のイベント参加者数：200名以上



*1：Edverseとは、「Education」と「Metaverse」を掛け合わせた造語である

*2：EdAppsとは、「Edtech Decentralized Applicatoin」の略称で、Edtechにおける「分散型のアプリケーション」を意味する

OusiaDAOが目指すビジョン

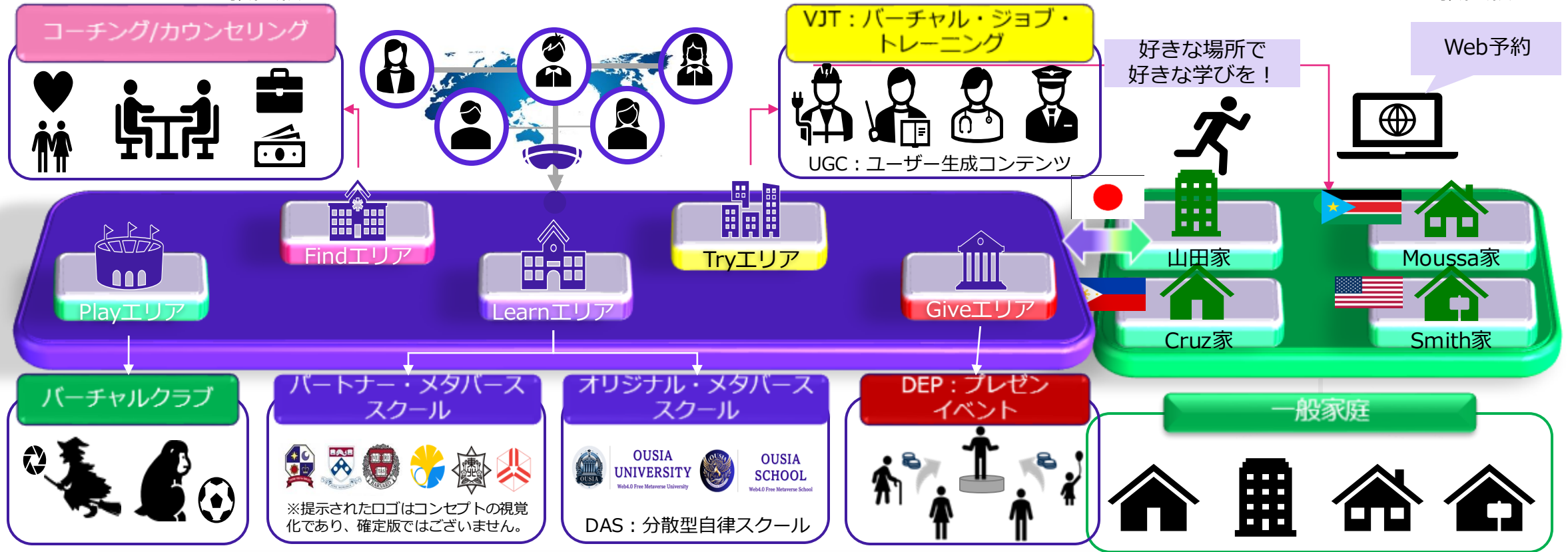
OusiaDAOは、「教育の民主化」実現に向けて、教育メタバースプラットフォームと多拠点ホームスクーサービスを構築し、オンラインとオフラインの両軸から全世界の人々が、いつでも、どこからでも教育にアクセスできる世界を創造していく

教育メタバース (Edverse) プラットフォーム 「OUSIA」

OUSIAは、仮想世界の学校・教育コンテンツを統合したEdverseプラットフォームである。イメージ、VRChatの教育版

HomeSchoolサービス 「LearnHop」

LearnHopは、各家庭が学校となるサービスである。イメージ、Airbnbの教育版



Play to Learn and Earn (遊んで、学んで、稼ぐ)

本資料の目的

OusiaDAO合同会社の
会社概要について理解いただき、
ビジョンである「教育の民主化」
実現に向けた我々の活動に
興味を持っていただくこと

会社概要とビジョンのご紹介

事業概要のご紹介

DAO体制と主要メンバーのご紹介

ロードマップのご紹介

事業概要：全体俯瞰図

OusiaDAOでは、Edverse事業とEdApps事業の2つを軸にして事業を展開し、世界を代表とする教育DAOを目指す

① Edverse事業

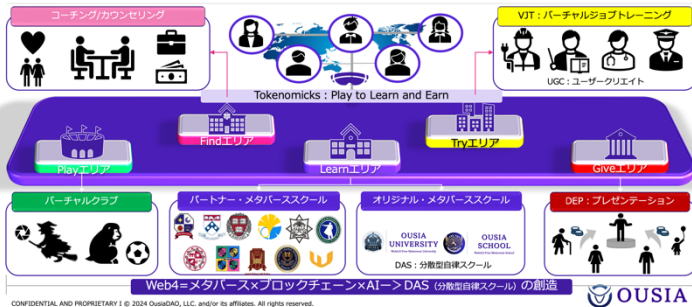
教育特化型のメタバースプラットフォームを構想。下記5つのエリアに分類

1. Learnエリア：リアルスクールメタバース校とオリジナルスクール
2. Playエリア：バーチャルクラブ
3. Findエリア：コーチング/カウンセリング
4. Tryエリア：バーチャルジョブトレーニング
5. Giveエリア：自身の夢や専門知識をプレゼンテーション

事業概要：① Edverse事業

教育特化型のメタバースプラットフォームとして、全世界の教育機関が本プラットフォーム内に教育カリキュラムを含めて体现され、誰もがメタバース内で自身の受けたい学校で受けたい授業を受けられる環境を提供する

Edverseプラットフォーム「OUSIA」の全体俯瞰図



② EdApps事業

多拠点ホームスクールプラットフォーム「LearnHop」を構想

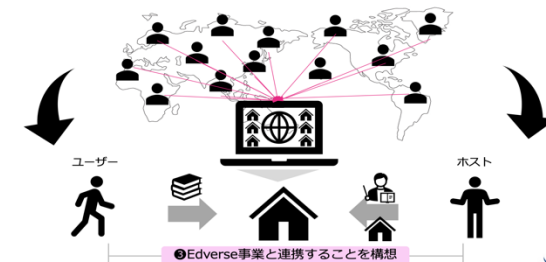
1. Stay and Learn to Earn
2. スペースを提供したいホストとスペースをレンタルしたいユーザーのマッチングプラットフォーム
3. ユーザーは各拠点に行き、① Edverseにアクセスができる

事業概要：② EdApps事業

「Stay and Learn to Earn」をコンセプトとする多拠点ホームスクールプラットフォーム「LearnHop」を展開する

多拠点ホームスクールプラットフォームアプリ「LearnHop」

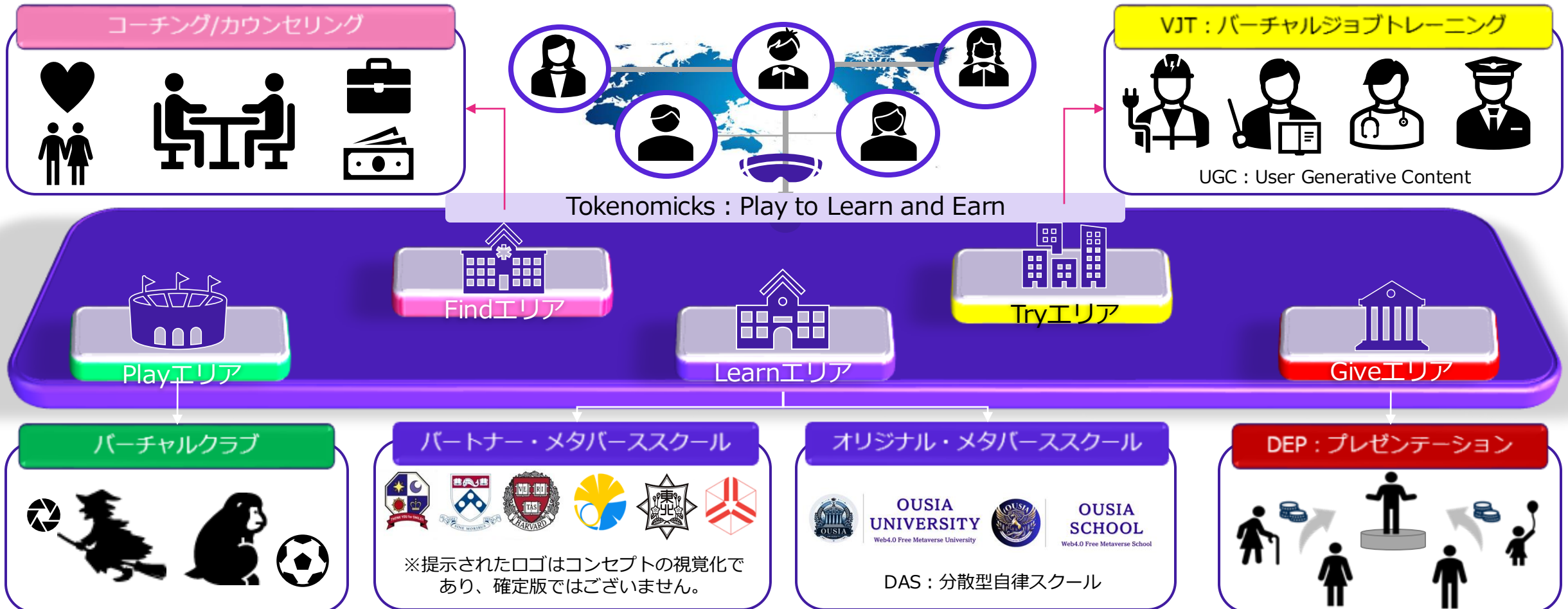
「Stay and Learn to Earn」をコンセプトとするホームスクールプラットフォームであり、ユーザーはOusiaの提携先拠点のどこでも好きな場所で、スペースをレンタルし、学習しながら、稼ぐことができる



事業概要：①Edverse事業

教育特化型のメタバースプラットフォームとして、全世界の教育機関が本プラットフォーム内に教育カリキュラムを含めて体现され、誰もがメタバース内で自身の受けたい学校で受けたい授業を受けられる環境を提供する

Edverseプラットフォーム「OUSIA」の全体俯瞰図

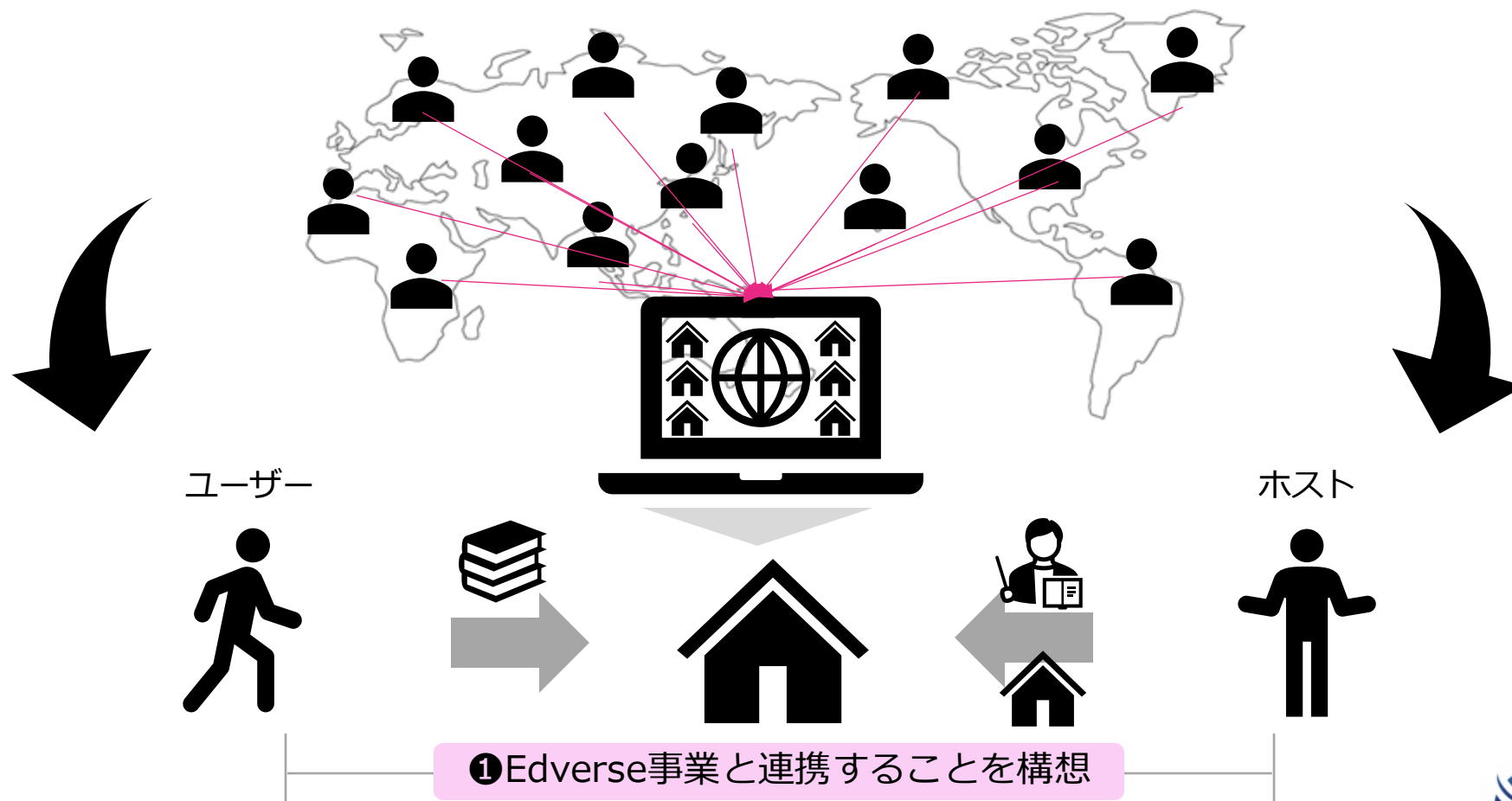


事業概要：②EdApps事業

「Stay and Learn to Earn」をコンセプトとする多拠点ホームスクールプラットフォーム「LearnHop」を展開するユーザーは、NFTを会員証明書として活用し、世界中の様々なホームスクール拠点到アクセスすることができる

多拠点ホームスクールプラットフォームアプリ：「LearnHop」

「Stay and Learn to Earn」をコンセプトとするホームスクールプラットフォームであり、ユーザーはOusiaの提携先拠点のどこでも好きな場所で、スペースをレンタルし、学習しながら、稼ぐことができる



本資料の目的

OusiaDAO合同会社の
会社概要について理解いただき、
ビジョンである「教育の民主化」
実現に向けた我々の活動に
興味を持っていただくこと

会社概要とビジョンのご紹介

事業概要のご紹介

DAO体制と主要メンバーのご紹介

ロードマップのご紹介

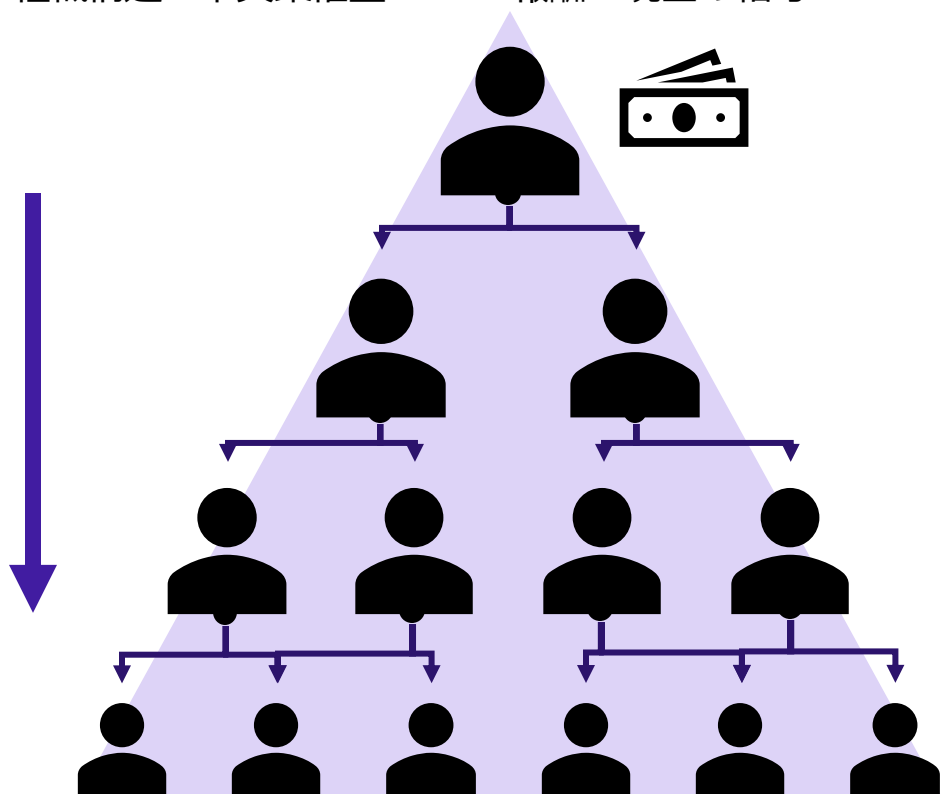
前提：DAO（分散型自律組織）とは？

DAOは、ブロックチェーン技術を利用して運営される組織であり、特定の中央管理者が存在せず、グローバルに誰しもがプロジェクトに参加し、報酬として現金ではなく、プロジェクトトークンを受け取ることが特徴である

既存組織

組織目的：利益追求
組織構造：中央集権型

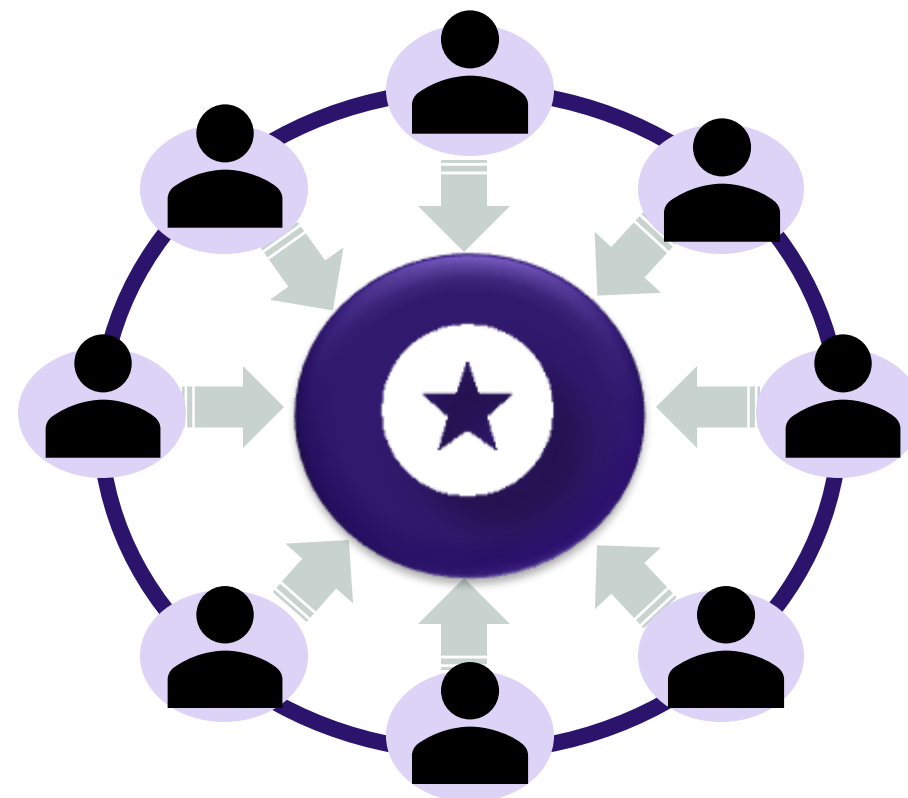
働く人：限定された社員
報酬：現金の給与



DAO

組織目的：ビジョン追求
組織構造：非中央集権型

働く人：誰でも参加可能
報酬：トークン配布



OusiaDAOの組織的特徴（DAOによる組織運営と利点）

OusiaDAOは、教育の民主化をビジョンとする教育系グローバルDAOである。ビジョンに共感する人であれば誰でも参加し、経営の意思決定に携わることができる、メンバー全員で未来の教育を創造するグローバルプロジェクトである

OusiaDAOの組織運営

組織目的：教育の民主化
組織構造：官僚型DAO

働く人：誰でも参加可能
報酬：AGAPEトークンを配布



利点

誰でも参加可能

プロジェクト参加の敷居が低く、インターネット接続があれば誰でも参加が可能。これにより、多様な人々が集まり、豊富なアイデアや知見が共有される

強固な組織体制

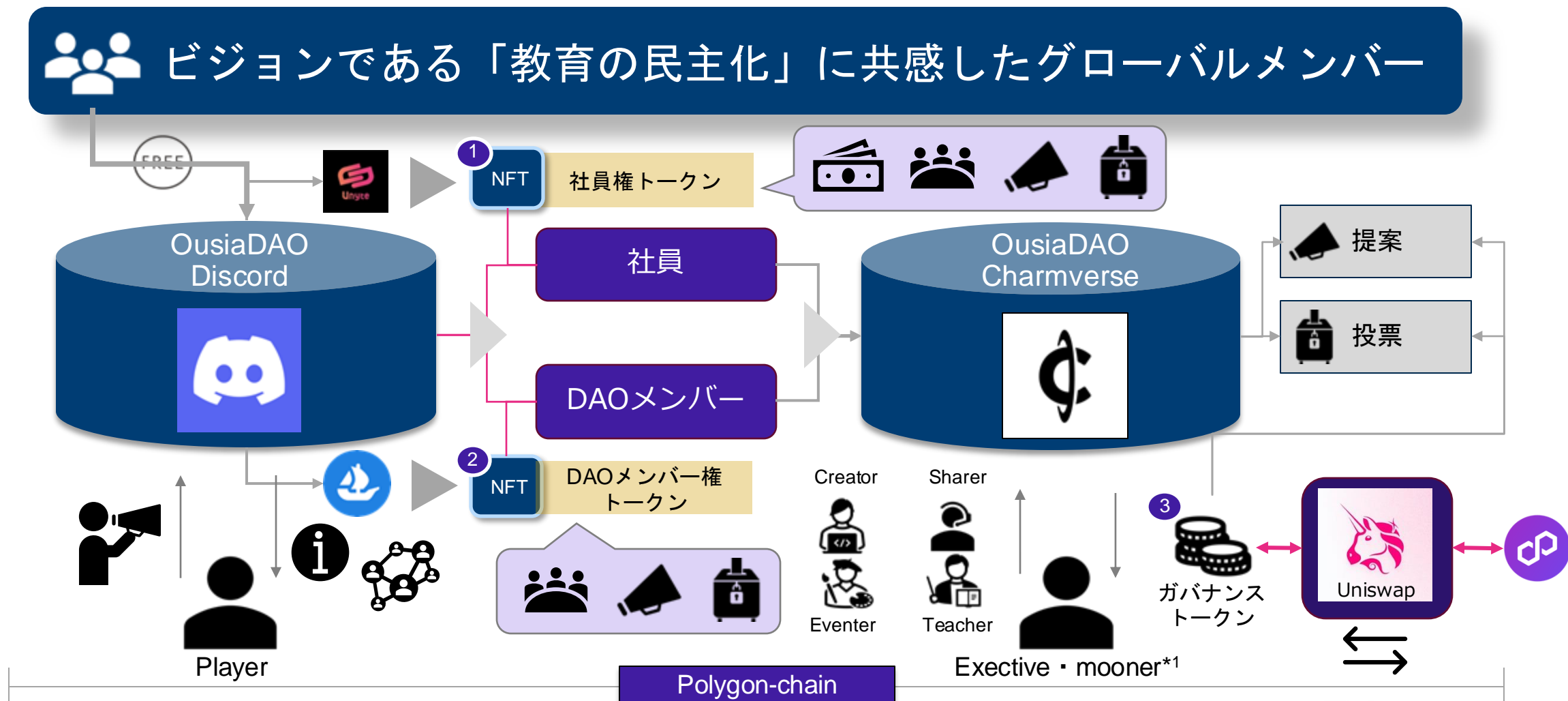
同じビジョンに共感する人々が集まることで、強固な組織が形成されます。共通の目標に向かって協力しやすくなる

全員参加の意思決定

参加者全員が経営の意思決定に関与できるため、多様な意見が反映され、公正でバランスの取れた運営が可能となる

OusiaDAOのトークンエコノミー




OusiaDAOは、ビジョンである「教育の民主化」に共感するグローバルメンバーで組成されており、DAO内では、3つのトークンを軸にOusia独自のトークンエコノミーが構築されている



*1. "mooners"は、OusiaのDAOメンバーを意味する

OusiaDAOのトークンの種類と提供価値

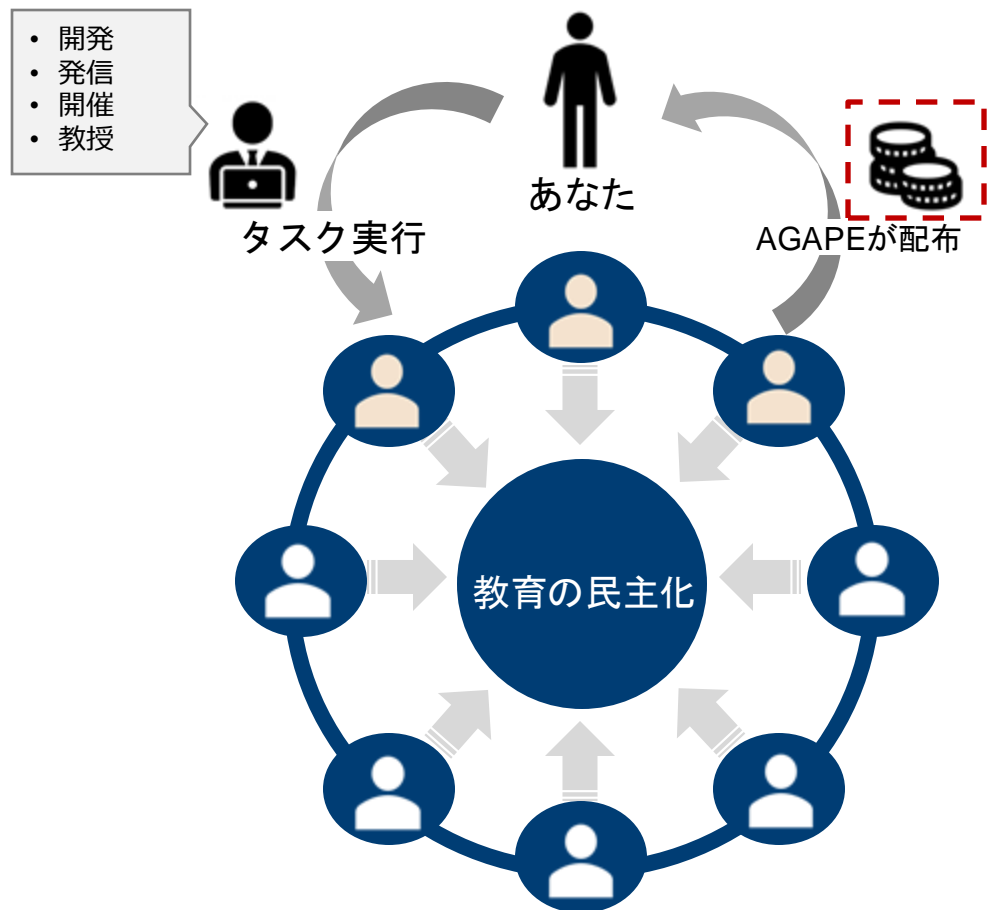
OusiaDAOには、3つのトークンがある。社員権を持つ「Oudie」、DAOメンバー権を持つ「moo」、そしてDAOの運営や意思決定のための投票やタスク実行の対価として配布される「AGAPE」である。

トークン(FT/NFT)	トークン所有機能	トークン獲得方法	トークン利用方法
<p>1</p> <p>社員権トークン</p>  <p>Oudie</p>	<p>Oudieホルダーは、OusiaDAO合同会社の社員（出資者）となり、利益配当を受け取ることができる</p>	<ul style="list-style-type: none">• OusiaDAOのdiscord内にある社員申請フォームかOusiaNFTサイトに飛び、“Oudie” NFTを購入	<ul style="list-style-type: none">• OusiaDAO社員の証明<ul style="list-style-type: none">- 利益配当- 社員総会への参加- 提案・投票権の獲得- ガバナンストークンの獲得
<p>2</p> <p>DAOメンバー権トークン</p>  <p>moo</p>	<p>mooホルダー（mooner）は、OusiaDAO合同会社のDAOメンバーとなり、OusiaDAOの活動に参加することができる</p>	<ul style="list-style-type: none">• OusiaDAOのdiscord内にあるDAOメンバー申請フォームから、メンバー申請を行い、獲得(限定100)	<ul style="list-style-type: none">• OusiaDAOメンバーの証明<ul style="list-style-type: none">- DAO総会への参加- 提案・投票権の獲得- ガバナンストークンの獲得
<p>3</p> <p>ガバナンストークン</p>  <p>AGAPE</p>	<p>AGAPEホルダーは、OusiaDAOの意思決定に参加することができる。またOusia独自のリワードを受け取ることができる</p>	<ul style="list-style-type: none">• OusiaDAO内のタスク実行の報酬として獲得	<ul style="list-style-type: none">• Ousia独自のリワード ※詳細は次ページ参照

補足：ガバナンストークン「AGAPE」について

ガバナンストークン「AGAPE」は、ガバナンストークン、メタバーサアイテム、パートナーの製品・サービス、企業の福利厚生サービスとしての利用、途上国への寄付の5つの方法で交換可能な状態としていく

ガバナンストークン分配システム



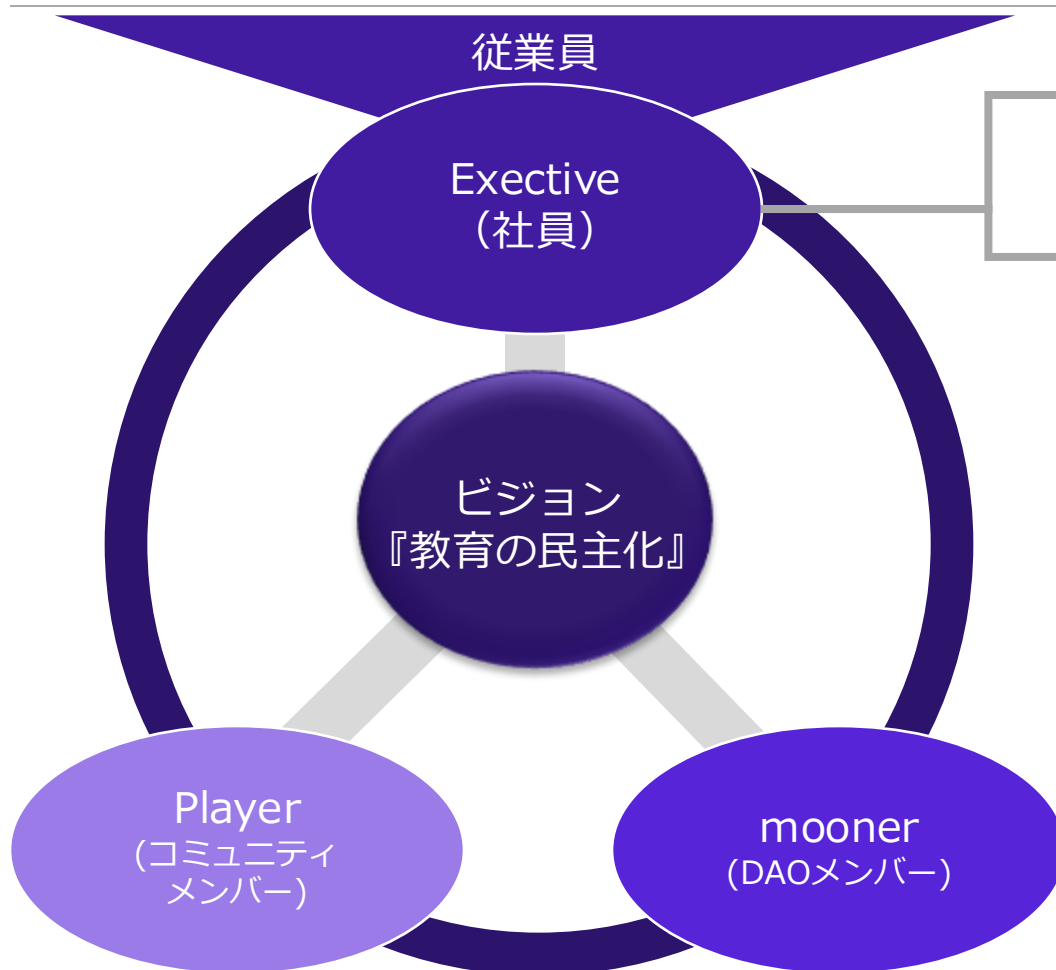
Ousia独自のリワード

- 1 P,C) Ousiaイベントへの参加
- 2 P,C) Edverseキャンパス内のアイテムと交換
- 3 P,C) Ousia提携先の商品やサービスと交換
- 4 C) 社員の福利厚生サービスとの交換
- 5 P,C) 発展途上国の子供達に向けて寄付
※寄付証明となるのNFT発行

OusiaDAOのプロジェクト体制

OusiaDAOは、社員とDAOメンバー、コミュニティメンバーの3つの形態に分かれており、社員は「業務執行社員」と「その他社員」、DAOメンバーは、「Creator」や「Sharer」、「Eventer」、「Teacher」の4つに分かれている

組織全体像



各メンバー形態における詳細

業務執行社員	会社の業務執行に直接携わり、意思決定に参加する社員
その他社員	会社の運営には直接関与せず、利益分配のみを受けられる社員
Creator	プラットフォーム開発やプラットフォーム内のワールド・アイテム開発、アバター開発などを行うメンバー
Sharer	SNSなどでOusiaDAOの活動を発信するメンバー
Eventer	対内外向けにWeb3/4イベントを企画・開催するメンバー
Teacher	Web3/4関連の知識共有や勉強会の開催、コーチングを実施するメンバー

OusiaDAO創業メンバー：大場 州徒 (Oba Shuto)

Edverse事業を展開する教育系グローバルDAO『OusiaDAO』の創設者兼CEOであり、Web3コンサルタントとしても活動
トークンエコノミクス設計を強みとしており、現在メタバース×ブロックチェーン×生成AIを掛け合わせたWeb4事業を立ち上げ中



Professional Skills

- Web3コンサルティング
 - トークンエコノミー設計
 - DAOの立ち上げ推進
 - メタバース戦略策定
 - 先進事例調査
 - PM/PMO
- NLP(Neuro-Linguistic Programming)コーチング
 - 経営コーチング
 - 組織コーチング
 - 人財育成コーチング
- 教育業界、IT業界

Role : 経営 / Web3コンサルタント / NLPプロフェッショナルコーチ

Professional Experience

- 経歴概要/プロジェクト経験：
 - 某大手進学塾で英語講師として活動。小中学生を担当
 - また個人で家庭教師サービスを行いながら、並行して保護者の方へのライフコーチングを実施
 - その後、独立系SIerに転職して、プログラマーとして活動。また新入社員のメンターや部署リーダーを担当し、メンバーマネジメントを実施
 - その後独立し、Web3コンサルタントとして暗号資産における資金調達支援（IEO支援）やNFTを活用した新規事業の戦略立案支援などを実施
 - 並行して、20代・30代を中心として、ビジネスコーチングを提供し、目標達成を支援
 - その後、コンサルティングファームに転職し、Web3を強みとしたDXコンサルタントとして活動。
 - 以下のようなDX案件を中心に携わる
 - 大手SIer_金融業界におけるメタバース領域のビジネス創出支援
 - 大手SIer_先進技術領域における中計市場規模調査支援
 - 大手SIer_DX戦略におけるナレッジマネジメント支援
 - 大手消費財メーカー_DX人財育成支援
 - 大手製薬企業_パッケージ検査業務のDX化支援 等
 - その後、教育系グローバルDAOを立ち上げ、Edverse(Education×Metaverse)事業を推進。またトークンエコノミクス設計などのWeb3コンサルティングを実施
- 資格：
 - 米国NLP&コーチング研究所認定 NLPプロフェッショナルコーチ
 - カナダSuccess Strategies認定 LABプロファイル
 - ビジネスキャリア検定 人事・人財開発 3級

OusiaDAO創業メンバー：千葉 大幹 (Taiki Chiba)

OusiaDAOのCAIOとして、OusiaDAOのナレッジデータベースとして、GPTsの開発や生成AI活用に関するナレッジマネジメントを実施。またグローバルコミュニティにおける英語と日本語間の通訳者としても活動している



Professional Skills

- AI活用
 - チャットボット開発
 - 生成AI活用
 - AIアバター開発
- コミュニティマネジメント
 - 組織活性化
- 教育業界、IT業界

Role : AI / グローバル コミュニティ マネージャー

Professional Experience

- 経歴概要/プロジェクト経験：
 - 小学校3年生～5年生の3年間、マレーシアのインターナショナルスクールに通う。
 - 先進的なタブレット教育や充実したイベント、多様な生徒に囲まれ、英語力、プログラミング思考を磨く
 - OusiaDAOに参画後、
 - 学生リーダーとして、メタバーススクールの教育カリキュラム構築の推進を行う
 - その後、グローバル・コミュニティ・マネージャーとして、OusiaDAO組織の活性化に従事
 - 並行して、AIを主とした最新技術の研究や、AIプロダクト開発を実施
 - OusiaDAOの組織ナレッジデータベースであるチャットbotを開発
 - 現在は、生成AIを活用したEdverse事業戦略やメタバースキャンパス内のAIアバターの開発に従事
- 資格：
 - G検定
 - 英検1級

OusiaDAOアドバイザー：寺尾 淳 (Terao Atsushi)

OusiaDAOのDXアドバイザーとして、Edverse事業の戦略策定支援やWeb3コンサルティング事業全般のアドバイザーを行う。またスキル開発会社を立ち上げ、AI人材育成事業を展開している



Professional Skills

- DX・IT領域のプロジェクトマネジメント
- 経営戦略・DX戦略立案
- 事業戦略・事業推進
- DX組織開発・人材育成
- 教育業界、スポーツ業界、ヘルスケア業界

Role : DXアドバイザー

Professional Experience

□ 経歴概要/プロジェクト経験：

- グロービス経営大学院経営学修士 (MBA)
- アクセンチュアに入社し、財務会計の業務プロセス改革・ERP導入プロジェクトのチームリーダーを担当
- 組織開発・人材育成のグロービスに参画後は、eラーニングの戦略立案・マーケティングをリード、小売業・消費財業界を中心に経営層の事業開発スキル育成のコンサル・研修実施
- スポーツ・ヘルスケアのCLIMB Factory (ITスタートアップ) にCOOとして参画し、事業責任者としてsaas事業を拡大し、一部上場企業にM&Aで売却
- 独立後は、DXを中心としたコンサルティング・プロジェクト推進受託事業を運営。
- 近年では、Sier (CTC)の営業支援・プロジェクトマネジメント支援、総合商社の本社DXセンターの戦略立案・運営、事業会社のDX戦略立案・運営、経営陣と連携したDX戦略立案・運営のプロジェクトをリード

□ 資格：

- G検定
- ABAP(SAPの開発言語)

OusiaDAOアドバイザー：水瀬ゆず（Minase Yuzu）

OusiaDAOのメタバースアドバイザーとして、Edverse事業の戦略策定やプラットフォームに関するアドバイザリング業務を実施。また個人でもメタバース事業を展開したり、メタバースの研究を行っている



Professional Skills

- VRメタバース
- SDGs
- 少林寺拳法
- 教育、不動産、メディア

Role：メタバースアドバイザー

Professional Experience

□ 経歴概要/プロジェクト経験：

- 立命館大学院テクノロジー・マネジメント研究科を修了
- 研究から知ったメタバースに強く可能性を感じ、累計5,000時間メタバース空間内にて過ごす。メタバースで知り合った友人と現実で共同生活をする「メタバースシェアハウス」プロジェクトを発足 & 京都に移住し、友人とシェアハウスを行った。また、メタバースのコミュニティ文化の魅力が十分に伝わっていないことから必要性に駆られ、ソーシャルメタバースの“いま”と“可能性”を発信するメディア「メタカル最前線」を立ち上げ。
- また、メタバース内で知り合った不登校生と共に世界初のVRメタバース不登校学生居場所支援プログラムを立ち上げ、広島市と立命館大学と連携して開催した。
- その後は事業者として株式会社ゆずプラス、一般社団法人プレプラを創業 & 代表に就任。メタバースの教育事業を進めながら、立命館大学の研究員としても活動している。
- 一般社団法人Metaverse Japan アドバイザー/日本デジタル空間経済連盟 メタバース・リテラシー検討委員/香川県三豊市 メタバース部 外部有識者/大阪・関西万博きょうと推進委員会 EXPO KYOTO/けいはんな万博 幹事などを歴任している。

OusiaDAOアドバイザー：水元 健太（Mizumoto Kenta）

OusiaDAOのグローバル教育アドバイザーとして、xxx



Professional Skills

- 国際プロジェクト
- 英語学習
- 教育業界

Role：グローバル教育アドバイザー

Professional Experience

- 経歴概要/プロジェクト経験：
 - 広島大学 第四類 社会基盤環境工学 首席卒
 - 広島大学大学院工学研究科 社会基盤環境工学過程 卒業
 - フィリピン大学デリマン校 交換研究者
 - 日活株式会社入社 国際事業チーム 邦画の海外営業
 - 株式会社GLUG 飲食メディアEATAS 立ち上げ
- 資格：
 - TOEIC 990

OusiaDAOアドバイザー：横井 利夫（Yokoi Toshio）

OusiaDAOの教育アドバイザーとして、現在の教育現場の課題から未来の本来あるべき教育像を定義し、教育変革に向けたアドバイスを行う。また静岡市教育委員会にて、いじめや不登校問題における学校支援を行っている



Professional Skills

- 学校支援
 - 学校経営
 - 子ども理解
 - 生徒指導
 - いじめ対応
 - 不登校対応
- 教育業界

Role : 日本教育アドバイザー

Professional Experience

- 経歴概要/プロジェクト経験：
 - 37年間、義務教育の教育現場、教育行政に携わる
 - 静岡市立中学校 教諭（1988年4月～2009年3月）
 - 静岡市教育委員会 学校教育課 指導主事（2009年4月～2014年3月）
 - 静岡市立中学校 教頭（2014年4月～2019年3月）
 - 静岡市立中学校 校長（2019年4月～2024年3月）
 - 静岡市教育委員会 児童生徒支援課 支援員 現在
- 資格：
 - 中学校教諭一種免許状
 - 高等学校教諭二種免許状

OusiaDAOエンジニア : Husnain Ali

OusiaDAOのメタベースエンジニアとして、教育特化のメタベースプラットフォーム“Ousia”を構築する。これまでゲームデベロッパーとして9年の経験があり、メタベースキャンパスの開発経験もあるパキスタンのチームリードエンジニアである



Professional Skills

- ❑ ゲーム開発経験(Unity/Unreal Engine) : 9年
- ❑ VR開発経験 : 5年
- ❑ メタベース開発経験 : 5年
- ❑ エンタメ業界、教育業界、ヘルスケア業界

Role : メタベースエンジニア

Professional Experience

- ❑ 経歴概要/プロジェクト経験 :
 - Iqra University (2011年～2016年)
 - Gambit studios (2016年8月～2019年7月)
 - Unityデベロッパーとして、ゲーム開発に従事
 - VisionX (2019年7月～2021年4月)
 - Unreal Engine/Unity Ar/Vr Developerとしてゲーム開発に従事
 - CANZ Studios (2021年4月～2021年11月)
 - テクニカルチームリードとして、Unity 3Dを活用し、ゲーム開発に従事
 - Cityscape Technology Corporation (2021年12月～2024年1月)
 - XR領域のリードエンジニアとして、Unreal Engine/Unity3Dを活用し、ゲーム開発に従事
 - Rapidev
 - チームのリードエンジニアとしてVR開発に従事 (2024年1月～)


その他、OusiaDAO主要メンバーのご紹介

現在、OusiaDAOでは84名のメンバーが活動している。その中でも特に各ロールで積極的に活動しているメンバー12名を下記にて紹介する


Creator

 **dolphin**

メタバースワールドとアバターの開発に携わる


 **Azhan**

メタバースキャンパス“Ousia”内のデジタルヒューマン開発に携わる


 **Sanjana**

デジタルヒューマン開発に向けた調査・分析業務に携わる


Sharer

 **わいし**

Xを中心に、OusiaDAOの活動内容を発信する業務に携わる


 **なお・えりか**

ライブ配信アプリ「Reality」にて、OusiaDAOの活動内容を発信する業務に携わる


 **Zour**

Web3の最新情報を発信する業務に携わる


Eventer

 **きなこ**

元メタクライベントの企画・運営担当者。現在は「かのん」のサポート業務に携わる


 **かのん**

現在メタクライベントのリーダー。メタクラ実行に向けた計画・運営業務に携わる


 **CAP**

Web3イベントの企画・運営業務に携わる


Teacher

 **Kirk**

OusiaDAOのコミュニティマネージャーとして、メンバーマネジメントやWeb3のナレッジ共有業務に携わる

 **まりこ**

OusiaDAOのカウンセラーとして、メンバーのメンタルケア業務に携わる

 **Andy**

OusiaDAOのテクニカル&Englishティーチャーとして、Web3のナレッジ共有やメンバーの英語力育成業務に携わる

OusiaDAOの将来組織ビジョン

OusiaDAO卒業生やOusiaメンバーが組み、新しいビジネスを生み出し、社会に新たな価値をもたらす仕組みを創造する

先進ビジネス開発プラットフォーム「Chaos」



本資料の目的

OusiaDAO合同会社の
会社概要について理解いただき、
ビジョンである「教育の民主化」
実現に向けた我々の活動に
興味を持っていただくこと

会社概要とビジョンのご紹介

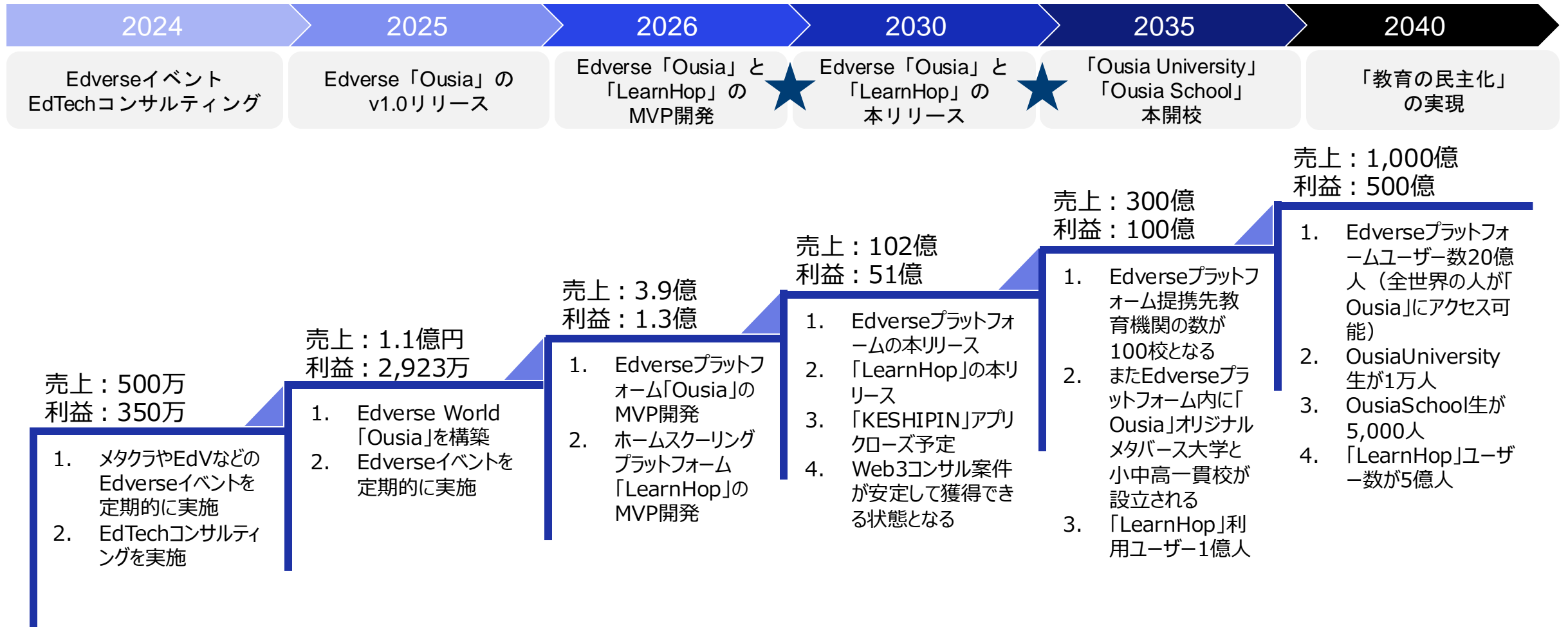
事業概要のご紹介

DAO体制と主要メンバーのご紹介

ロードマップのご紹介

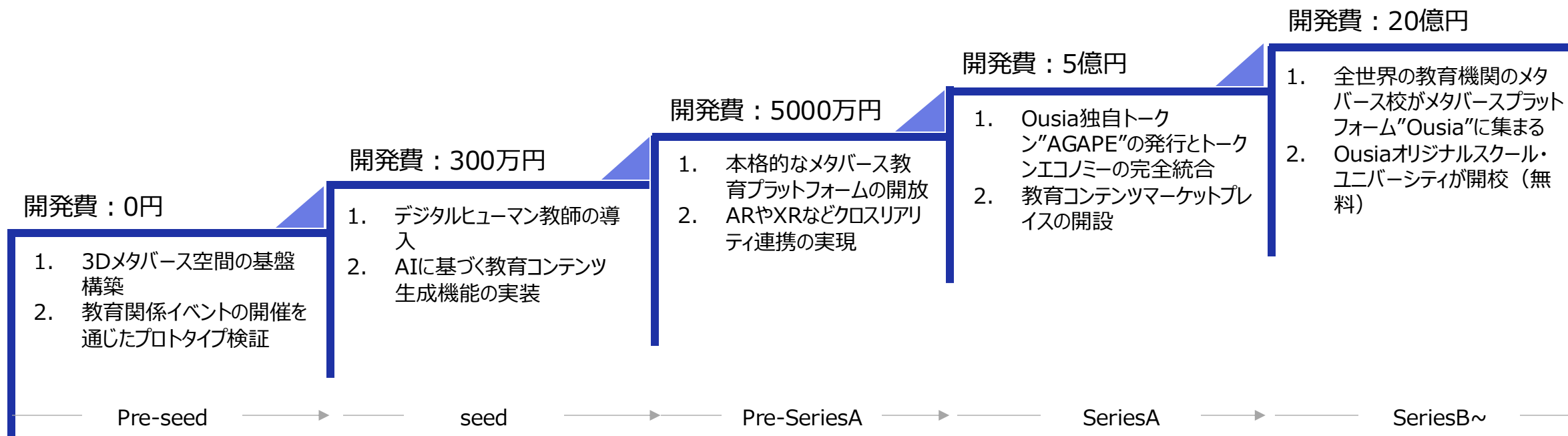
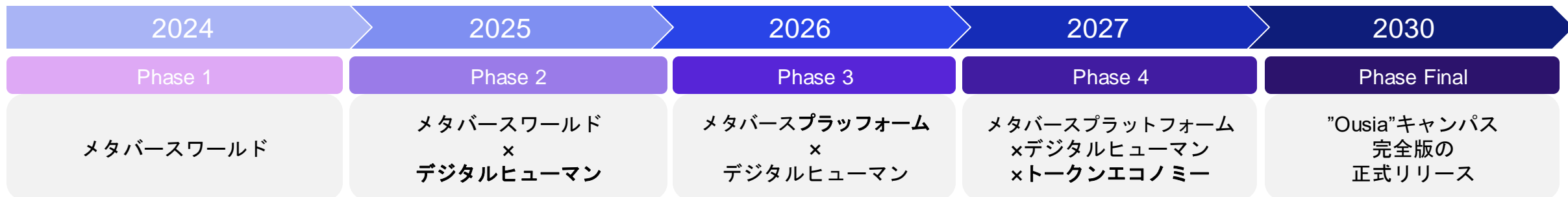
OusiaDAOの事業ロードマップ

OusiaDAOは、2040年にビジョンである「教育の民主化」実現に向けて、2030年にOusiaDAOのメイン事業であるEdverse事業のメタバースプラットフォームが展開し、誰もが教育にアクセスできる環境を構築していく



“Ousia”キャンパス開発ロードマップ

“Ousia”キャンパスは、2030年にキャンパス完全版の正式リリースに向けて、4つの段階を踏んで、メタバース×AI×ブロックチェーンのWeb4型のメタバースプラットフォームを構築していく



Appendix

その他、本資料に関連する
情報資料を本スライド以降で
掲載する

EdTech・メタバースの市場機会

ビジネスモデル

事業計画書・財務計画書

過去の実績

Appendix

その他、本資料に関連する
情報資料を本スライド以降で
掲載する

EdTech・メタバースの市場機会

ビジネスモデル

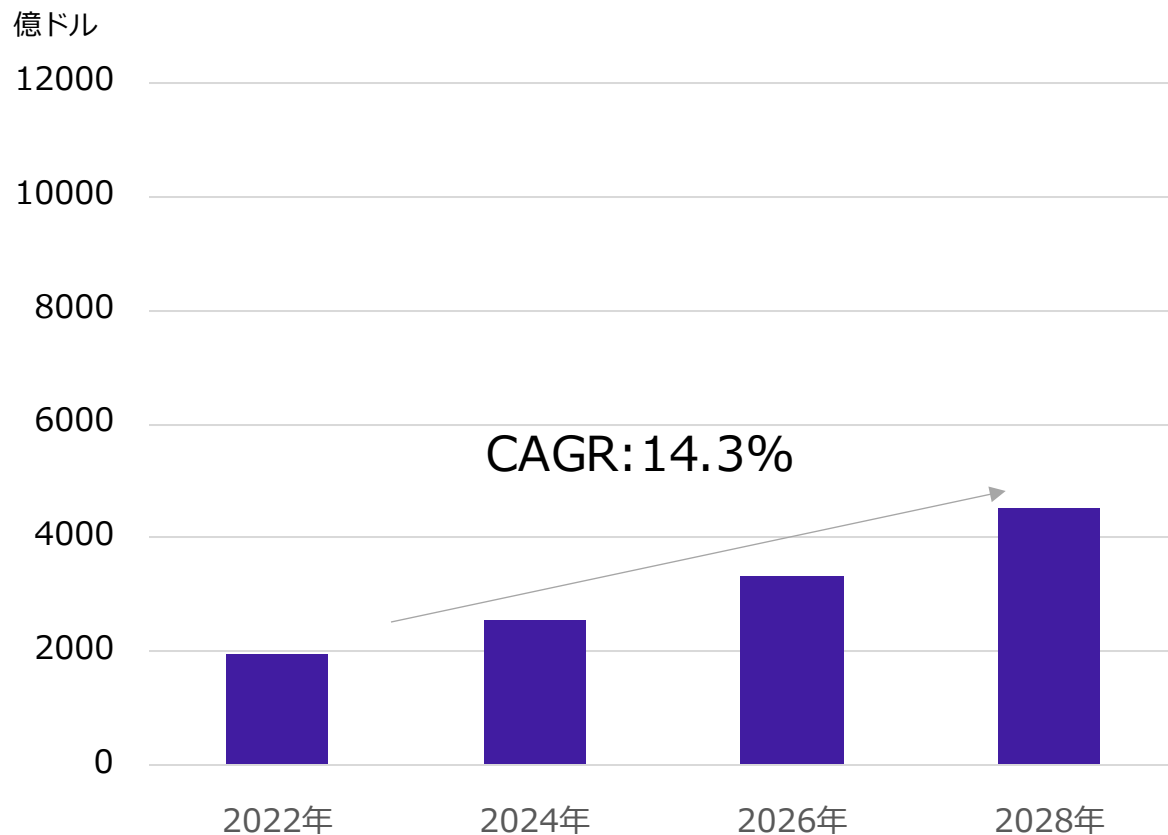
事業計画書・財務計画書

過去の実績

Edverse関連市場の市場規模

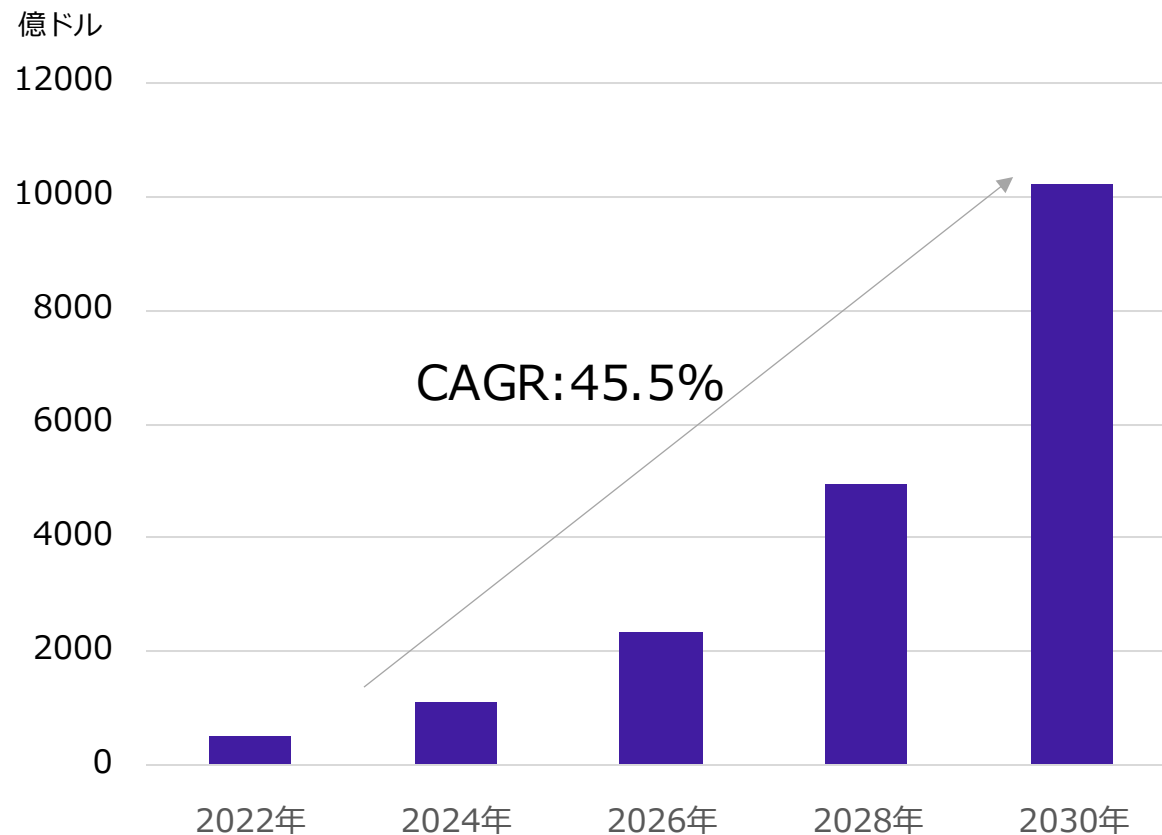
- 世界のEdTech市場規模は、2028年に4,524億ドルと予測されている(年平均成長率14.3%)
- 世界のメタバース関連市場は、2030年に10,206億ドルと予測されている(年平均成長率45.5%)

EdTech市場規模*1



*1 : EdTech市場 : 世界の産業動向、シェア、規模、成長、機会、2023-2028年予測 (株式会社グローバルインフォメーション)

世界のメタバース市場規模*2



*2 : メタバースの世界市場 : 2023年~2030年 (株式会社グローバルインフォメーション)

Edverse領域の競合分析

Spatialは、技術的優位性と市場展開でトップ評価であり、Edverseは、教育価値が高く、地域特化で強み発揮しており、クラスターは、エンターテインメントに強みがあり、Immerseでは、言語学習に特化したEdverseプラットフォームである

	Spatial (現在のOusia)	Edverse (インド)	クラスター	Immerse
特徴				
技術的優位性	高品質な3Dコラボレーションツールを提供し、AR/VRをフル活用したリアルタイムのインタラクティブ環境を構築。多様なデバイス対応	インド発の教育特化型メタバースプラットフォームで、VR/AR技術を利用して教育体験を向上。技術の洗練度は今後の成長に期待	日本発のVRソーシャルプラットフォームで、イベントや仮想空間での交流を提供。技術的には十分であるが、教育特化の部分は弱い	言語学習に特化したVRプラットフォームで、リアルな対話体験を提供。特定分野に強みがあるが、技術の多様性は限定的
市場展開とビジネスモデル	広範なユーザーベースと多様なビジネスモデル（サブスクリプション、エンタープライズプラン）を持つ。教育市場への浸透は進行中	インド市場を中心に急成長中。市場展開は地域に限られており、グローバル展開には今後の拡大余地がある	日本国内での強力なユーザーベースを持ち、イベント主催などで収益化。教育市場への展開はまだ模索中	特定の教育分野（言語学習）に強みを持ち、ニッチ市場での収益化に成功。市場拡大には分野の多様化が必要
コンテンツと教育価値	主にビジネスコラボレーションに強みがあり、教育用途にも拡大中。教育コンテンツの質と量は今後の課題	教育に特化した豊富なコンテンツと、現地の教育機関との強力な連携。教育効果の実証データもあり、価値が高い	主にエンターテインメントやソーシャル交流に強みがあり、教育コンテンツは少ない。教育価値の向上が課題	ネイティブスピーカーとのリアルタイム対話を通じた没入型言語学習が可能。教育効果が高く、評価も良好

Appendix

その他、本資料に関連する
情報資料を本スライド以降で
掲載する

EdTech・メタバースの市場機会

ビジネスモデル

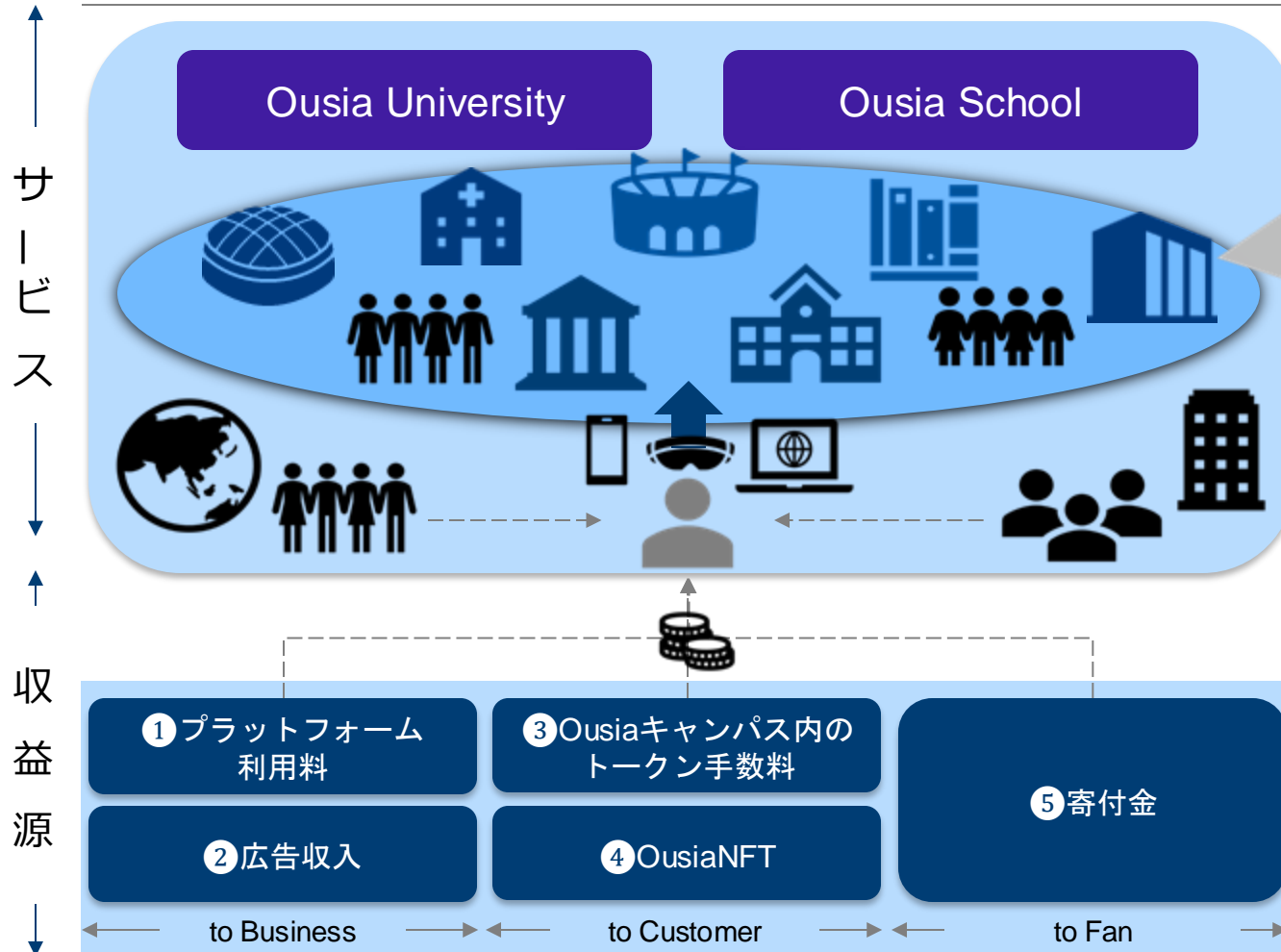
事業計画書・財務計画書

過去の実績

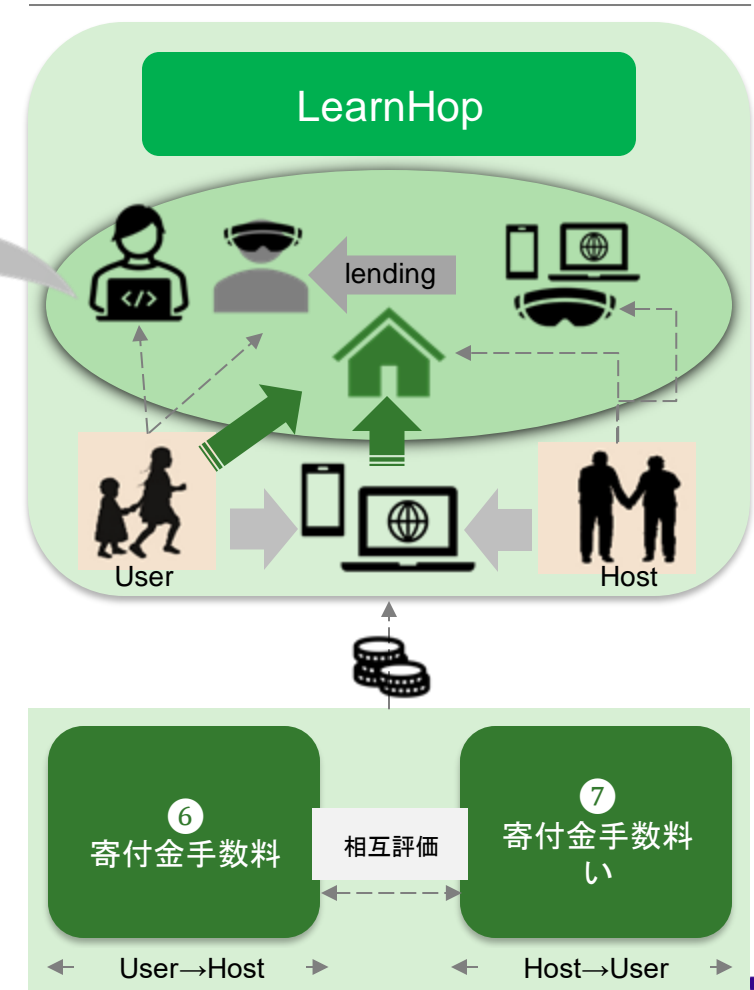
Edverse事業のビジネスモデル図

OusiaDAOのビジネスモデルには、企業、顧客、ファン向けの3つの視点がある。主な収入源は、教育機関や企業のプラットフォーム利用料と広告収入である

Web4.0 Metaverse Campus
“Ousia”



Homeschooling platform
“LearnHop”



Edverse事業のビジネスモデルキャンパス

本事業はプラットフォームビジネスである。個人のプラットフォーム利用料は基本無料で提供し、教育機関や企業のプラットフォーム利用料や広告掲載料、プラットフォーム内の投げ銭やアイテム購入における手数料で収益化を行っていく

ビジネスモデルキャンパス

<p>1 パートナー Key partners</p> <ul style="list-style-type: none"> 投資家 教育サービス提供者 教育サービス受給者 教育機関（全世界の小中高大学・塾）←仮想化 システム開発者（顧客管理システム・給与管理・受発注管理） 動画・Liveシステム Web開発者 メタバース開発会社 AI開発会社 ブロックチェーン開発会社 各エリアの管理者 	<p>2 主要活動 Key activities</p> <ul style="list-style-type: none"> プラットフォームの維持 カスタマーサポートの提供 市場調査 活動の発信（プロセスエコミー） セールス・マーケティング 	<p>4 価値提案 Value proposition</p> <ul style="list-style-type: none"> 個人ユーザーは無料でプラットフォームを利用可能 幅広い学問の選択肢 質の高い講義（全世界の有名講師のデジタルティーチャー） 講義はアーカイブ化させ、過去の講義も見れるようにする イベントエリアを形成し、自分でイベント企画が可能 グローバル交流 ライブ配信のような投げ銭機能を質問許可機能とすることで、講師も質問されるような講義をするようになり、講義の質が上がり、聴衆者側も熱量高い人が質問をするようになる 	<p>5 顧客との関係 Customer relationships</p> <ul style="list-style-type: none"> セルフサービス カスタマーサポート 講師と聴衆者のマッチング（案内） イベントスケジュールの発信 	<p>7 顧客セグメント Customer segments</p> <ul style="list-style-type: none"> ネット環境に接続するデバイスを持っている全世界の人々 知的好奇心が旺盛な人や専門家の講義を聴きたい人 目標や自身の専門知見を発信したい人 メタバース校を開校したい全世界の教育機関 教育系グローバルDAOに関わりたい人
<p>3 リソース Key resources</p> <ul style="list-style-type: none"> グローバルコミュニティメンバー デベロッパー プラットフォーム 教育コンテンツ 		<p>6 チャンネル Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> Web 口コミ SNS ブログ 動画・Live配信 メタバースプラットフォーム 		
<p>8 コスト構造 Cost structure</p> <ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム開発とメンテナンス <ul style="list-style-type: none"> メタバース開発・運用費 デジタルヒューマン開発・運用費 ブロックチェーン開発・運用費 マーケティング 		<p>9 収益の流れ Revenue streams</p> <ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム利用料 広告収入（企業と教育機関） 投げ銭・アイテム手数料 イベントエリア貸し出し料 ユーザーの学費 		

Appendix

その他、本資料に関連する
情報資料を本スライド以降で
掲載する

EdTech・メタバースの市場機会

ビジネスモデル

事業計画書・財務計画書

過去の実績

事業計画書・財務計画書

OusiaDAOの事業計画書と財務計画書は下記のように、別資料にてまとめており、参考のリンク先からアクセス可能である

事業計画書

3 事業内容

A 具体的な商品・サービスの概要:

- Web3コンサルティング事業 (Web3人材育成・研修、先進事例調査、教育業界特化の戦略立案・トークンエコノミー設計)
- 教育業界向けのWeb3戦略におけるコンサルティングサービス

2 創業動機とビジョン

A 創業動機:

- OusiaDAOの創業動機は、教育の民主化をグローバルに実現することで、そのビジョンは、創業者の経験と観察から生まれました。特に、創業

1 会社概要

A 会社名 (屋号) : OusiaDAO合同会社 (英語表記 : OusiaDAO LLC)
B 設立年月日 (予定) : 2024年06月21日
C 資本金 (予定) : 50万円
D 代表者名 : 大場州徒

Edverse (教育×メタバース) 事業

事業計画書

2024年06月04日
大場 州徒

財務計画書

12 資金繰り表(Excel表)

月別資金繰り表(1年)

11 資金計画(Excel表)

資金計画 (1年)

必要資金 339,114 調達方法・調達額 62,100

9 仕入・経費計画(Excel表)

A 総合:

8 販売計画(Excel表)

A 総合

販売計画							
販売先名	所在地	回収条件	年	販売単価(円)	販売量(人)	販売高(円)	粗利率
法人顧客 (学校)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	300,000	4	1,200,000	
			2026年5月期	700,000	12	8,400,000	
法人顧客 (企業)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	1,200,000	3	3,600,000	
			2026年5月期	1,900,000	9	17,100,000	
個人ユーザー (社会人)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	7,100,000	17	120,700,000	
			2026年5月期	30,000	3,200	96,000,000	
個人ユーザー (学生)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	81,000	4,920	344,400,000	
			2026年5月期	15,000	800	12,000,000	
合計			2025年5月期	18,500	82,120	1,231,800,000	
			2026年5月期			112,800,000	
						388,800,000	39.8%
						10,211,560,000	

B 事業別

1 Web3コンサルティング事業

販売計画							
販売先名	所在地	回収条件	年	販売単価(円)	販売量(人)	販売高(円)	粗利率
法人顧客 (学校)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	300,000	4	1,200,000	
			2026年5月期	400,000	8	3,200,000	
法人顧客 (企業)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	500,000	12	6,000,000	
			2026年5月期	1,200,000	3	3,600,000	
個人ユーザー (社会人)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期	1,400,000	5	7,000,000	
			2026年5月期	1,500,000	8	12,000,000	
個人ユーザー (学生)	全国	月末締め翌月末支払	2025年5月期			0	
			2026年5月期			0	
合計			2025年5月期			4,800,000	
			2026年5月期			10,200,000	
						18,000,000	28.7%

2 dApps事業

参考 : https://docs.google.com/document/d/1AWwxOnJDE5Yhk1XP5cyZUsQWi5sU_-Q/edit#heading=h.3dy6vkm

Appendix

その他、本資料に関連する
情報資料を本スライド以降で
掲載する

EdTech・メタバースの市場機会

ビジネスモデル

事業計画書・財務計画書

過去の実績

Event① : DEP (ドリーム&エキスパートプレゼンテーション)

DEPは、学生や専門家による夢・目標、専門知見・経験などをプレゼンテーションするイベントである
過去6回ほど行い、合計200名ほどの方々にご参加いただいた





This document was created for OusiaDAO's customers, and we do not allow it to be disclosed to any third party without our prior written consent.

住所 : 〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5 – 5 Navi渋谷 V 3階
電話 : 080-7725-4375
URL : <https://www.ousiadao.com/>

