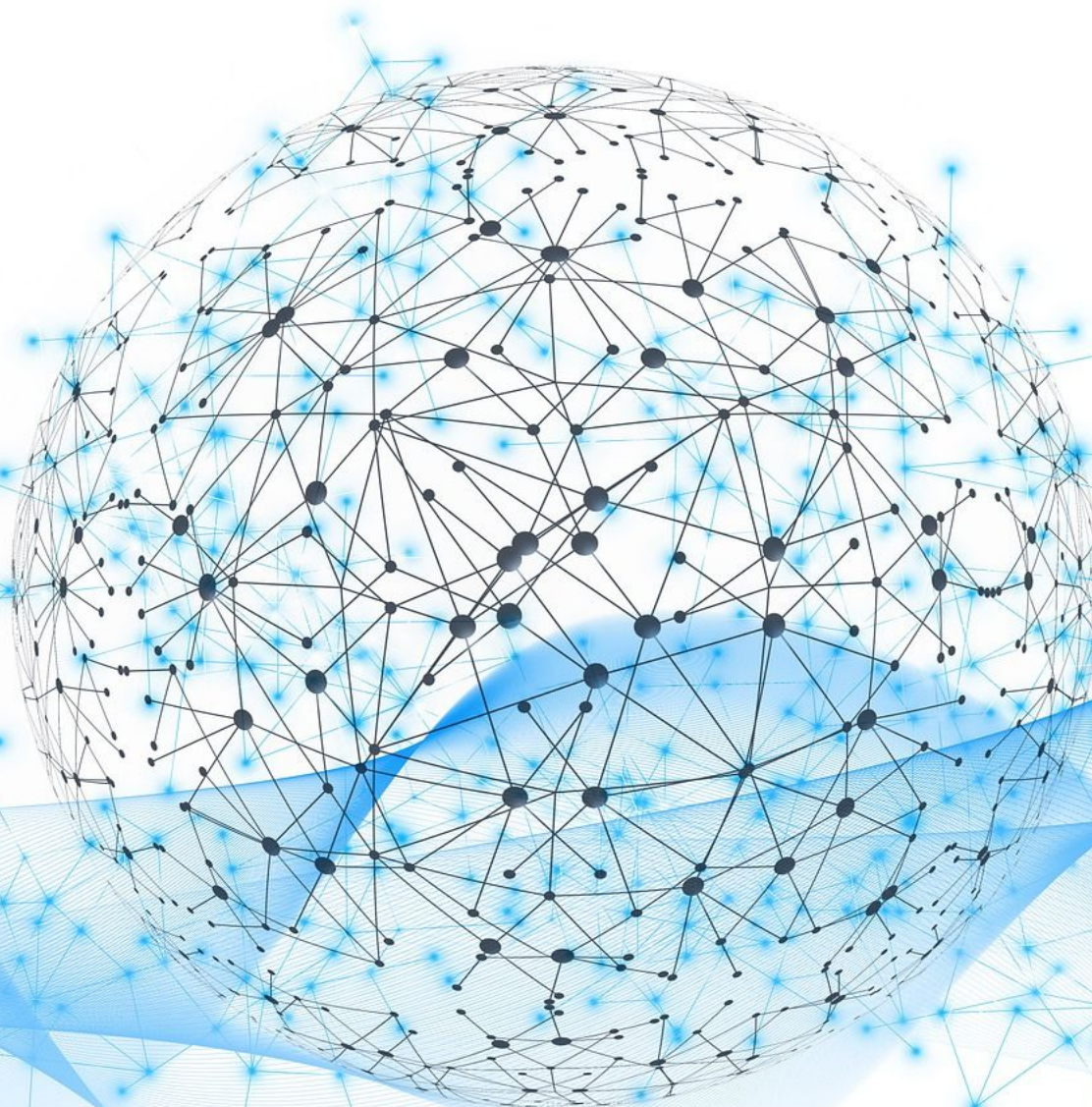


COMPANY PROFILE 2026



KAITECH 企業概要

企業名	株式会社KAITECH（ベトナム法人）
代表者	取締役 社長 ファン・ディン・コン
創業・設立	2024年10月～KAITECH設立
本社所在地	ハノイ、ベトナム
連絡先	admin@kai-tech.com.vn TEL: +84 934-502-195
従業員	10名（創業者 & 社員）
事業内容	・コンサルティング（DX推進、IoTソリューション、業務効率化・自動化、AI活用） ・ソフトウェア受託開発（Webシステム開発、Web制作、スマホアプリ開発） ・クリエイティブデザイン（UI/UXデザイン、グラフィックデザイン、3Dモデリング制作） ・AIエージェント開発

KAI-TECH_VISION

若く・優秀なベトナムメンバーの能力を活用することでクリエイティブ・イノベーションの価値提供すること。
日本のIT業界における人材不足解決・企業のDX加速に貢献すること。

経営理念

人材を人財にする
顧客の課題・ビジネスは自分の課題・ビジネスとして取り組む

目標

お客様のサービスおよびプロダクトの成功を確実に実現する。
ベトナムのIT人材の能力を常に高める。

経営方針

1. 社員に対して:「心・信・知・力」の基準を重視し、行動の指針とする。
2. 学びに対して:社員と会社双方の価値観として、人材育成を継続的に実施する。
3. 顧客に対して:信頼関係を築き、仕事・資産・機密情報を厳格に管理する。
4. 業務に対して:「改善の精神」を持ち、常に効率化と品質向上に努める。
5. 課題に対して:「相手の視点」に立ち、最適な解決策を提案する。
6. パートナーに対して:WIN-WINの関係を築き、責任感を持って協力する。

KAITECHとは

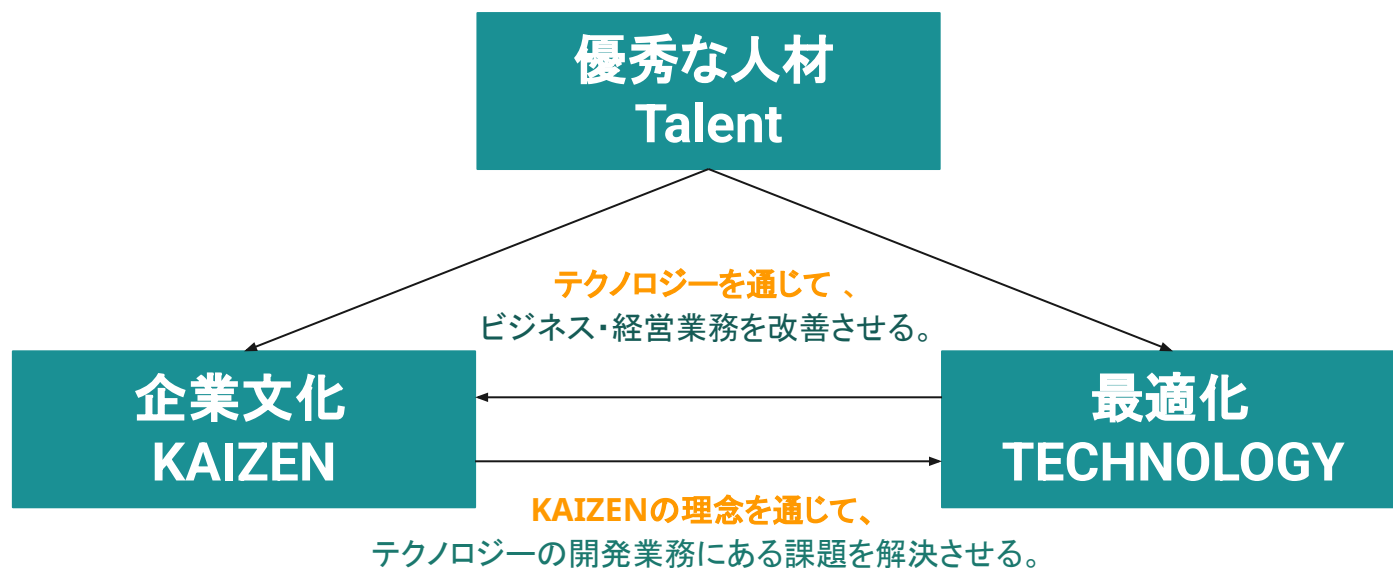
KAITECHは「**Kai = Kaizen**」と「**Tech = Technology**」を意味します。

「**日本の中小企業及びスタートアップ企業**」へ下記の3つコアバリューとして、
企画・コンサルティング・設計・開発・運用支援までの「**ワンストップ**」サービスを提供します。

①Talent → 優秀な人材が集まる会社

②Kaizen → 企業文化として改善を継続

③Tech → 最先端より最適化を優先



Kaitechは3つのコアバリューとともに、お客さまの課題解決及び新規ビジネス成功を実現できる開発パートナーを目指します。

実現するために、優秀な人材の採用と教育を徹底的に実施し、日々の業務を常に改善することと最適な技術選定によりコストを抑え、サービスを提供して参ります。



コアサービス

各分野の専門性が高いリソースとともに、企画から開発・運用までの「**ワンストップサービス**」を提供いたします。



DXコンサル&リサーチ

DX推進・業務効率化・自動化・IoT・AI活用のコンサル業務・リサーチ・企画支援を行います。



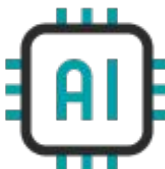
デジタルマーケティング支援

お客様の持つデータを収集・統合・分析を行い、デジタルマーケティングの戦略設計から施策実施、改善など一連のサポート



受託開発 Web/App

BtoB、BtoCのWEB業務システム・WEB制作・スマホアプリ開発などのワンストップ受託開発を受注致します。



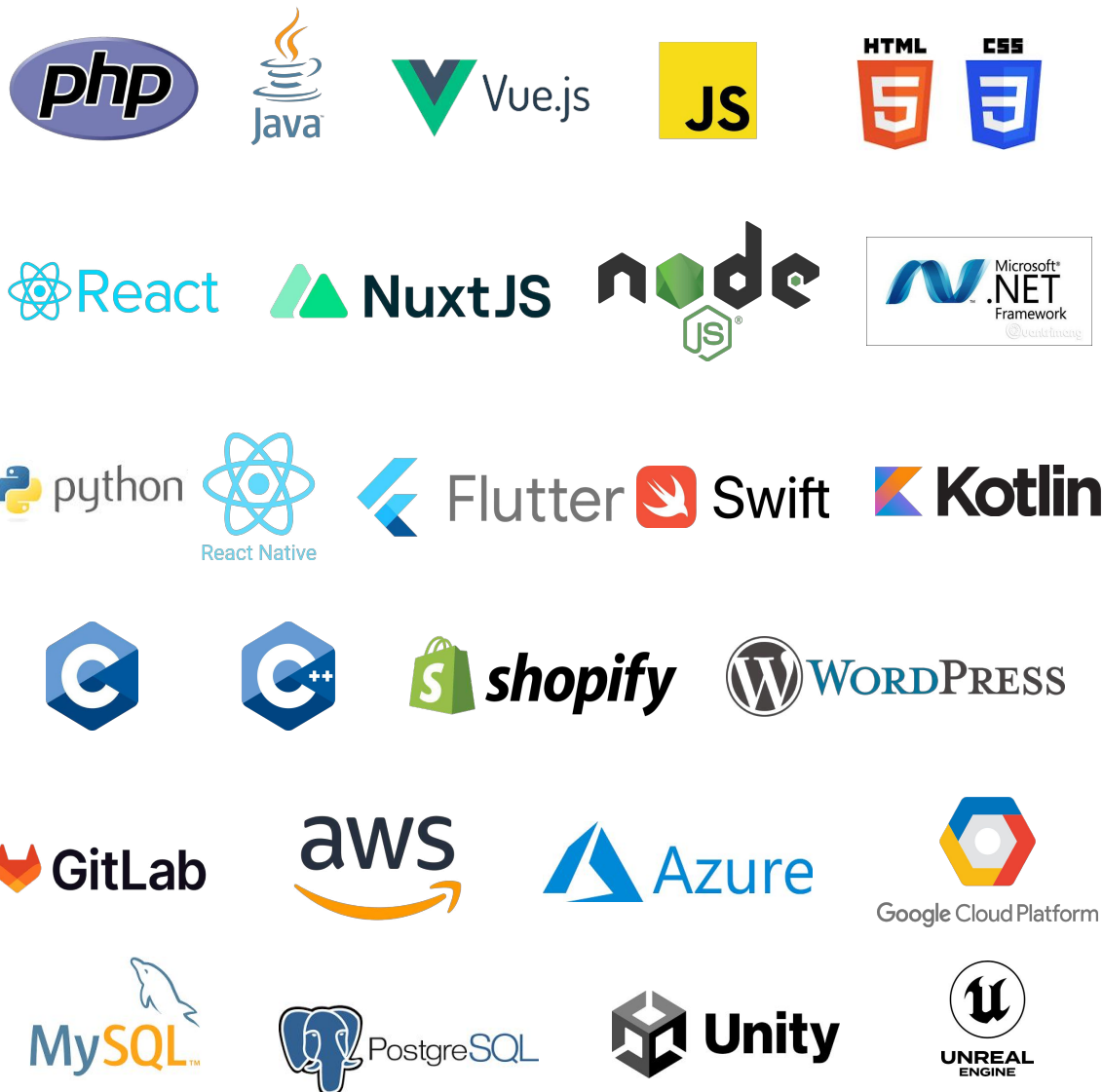
AIエージェント開発

AIの急激な進化と企業DX推進は大幅な差が出てしまっている中、AI活用のため、AIを深く理解していくという接点でお客様とAI開発を行う。



クリエイティブデザイン

クライアントのサービス・プロダクトローンチ・運用の業務を支援します。
UI/UXデザイン・改修・LP制作など
グラフィックデザイン・3Dモデリング制作
動画制作など

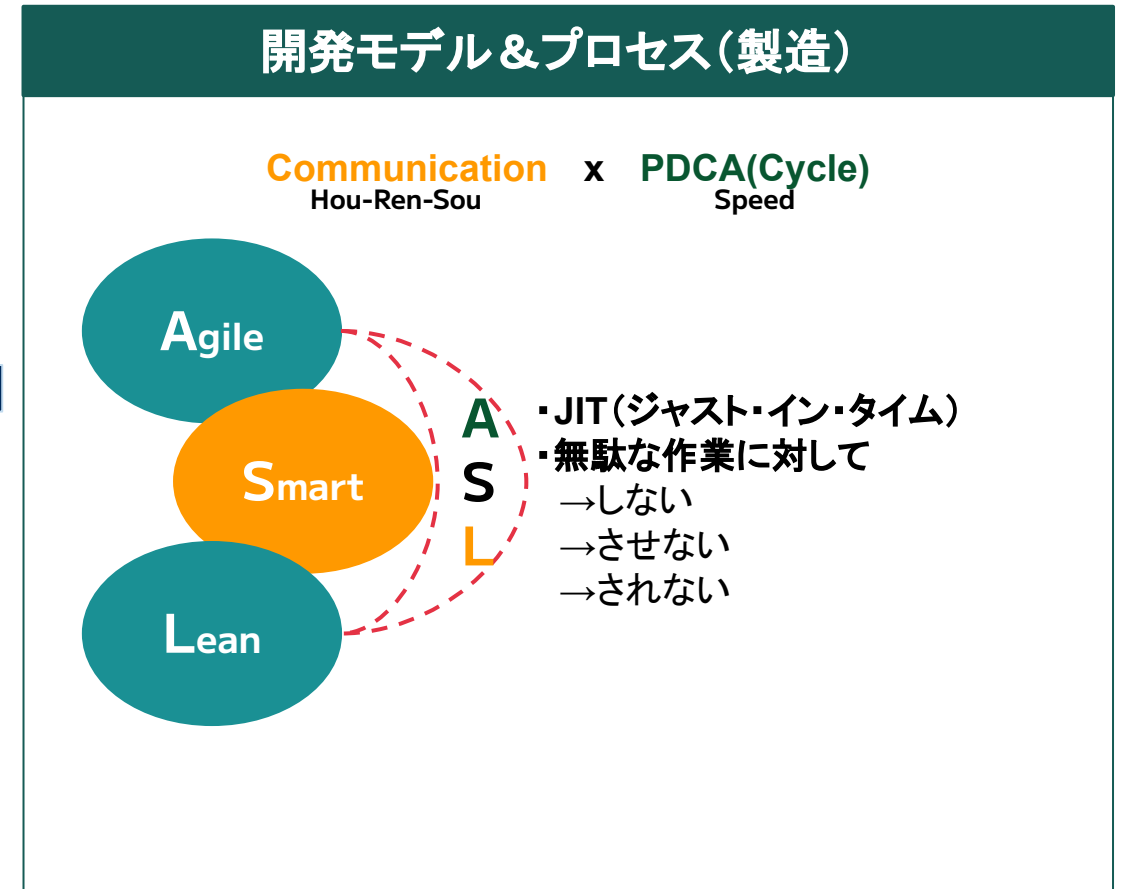
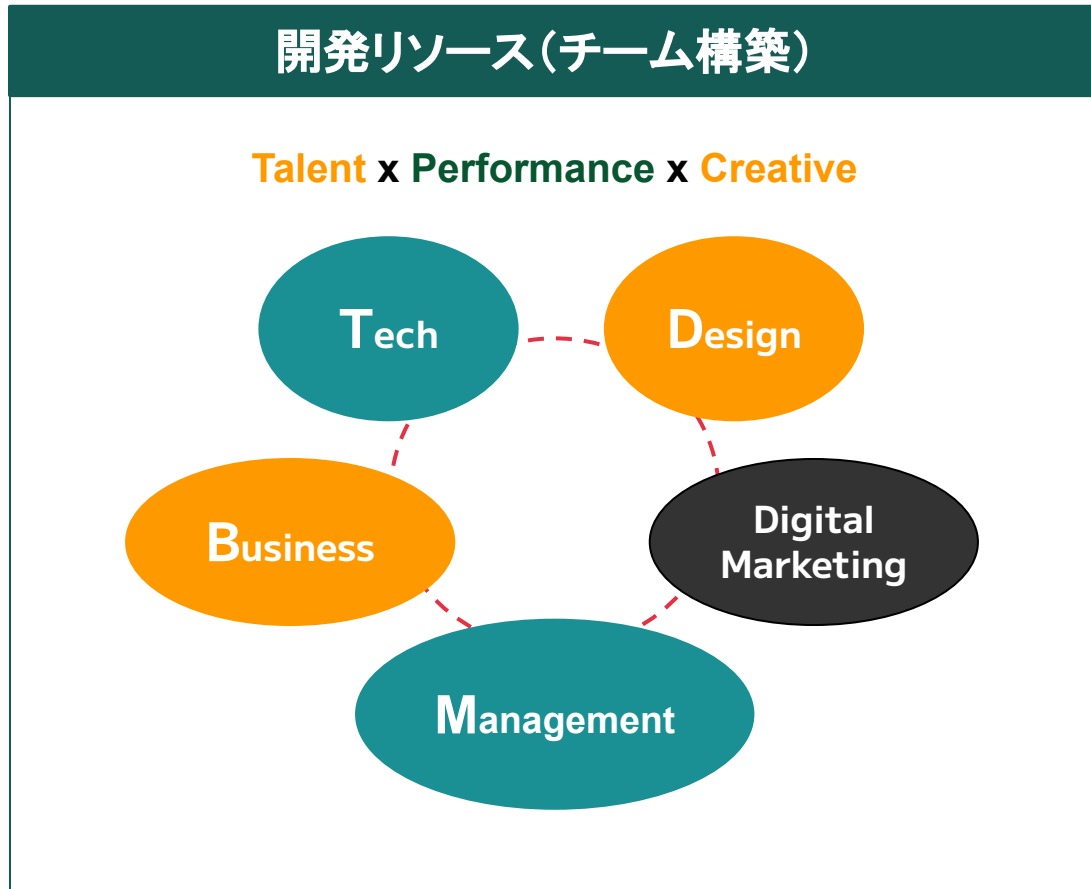


種別	詳細
WEBシステム	・業務系システム ・EC系システム
WEB制作	・コーポレートサイト制作 ・ランディングページ制作/CMS
スマホアプリ (iOS, Android)	・業務系スマホアプリケーション ・toCのアプリケーション
AIインテグレーション	ChatGPT, Google Cloud AI, AWS AI, Azure AI, OCR
アルゴリズム	画像認証
インフラ	クラウド(AWS, GCP, Azure)
VR/AR	・プラント遠隔操作・現地調査 ・医療系
クリエイティブ デザイン	・WEB/APPのUI/UXデザイン ・3Dモデリング制作 ・動画制作

KAITECH_サービス提供の根拠

KAITECHは顧客の「コスト削減」と「事業の成功」ため、下記はサービス根拠を提供いたします。

- ①Telent x Performance x Creativeという要素を前提として「ワンストップ開発チーム」を構築し、提供します。
- ②開発におけるトータルコストを削減するため、最適化&改善対策を前提としてマネジメント体制及びプロセスを構築致します。



KAITECH_サービス提供の根拠(詳細①)

①Telent x Performance x Creativeを下記の体制で提供いたします。

クライアントのチームの役割(例)

プロダクト・サービスの責任者・推進者

プロダクト開発担当者(Pdm, PM, SE, Designer...)

クライアント

独自プロダクト・新規サービス開発
(新規・リニューアル・拡張など)



開発パートナー・ビジネス支援
(デザイン・コンサル・実装・運用支援)

Design
チーム

デザイナー
・UI/UX
・グラフィック

Marketing
チーム

・マーケター
・コンサルタント
・ブランディング
・CDP

Creative

Business
チーム

・コンサルタント
・ビジネスアナリスト
・リサーチャー
・マーケター

Management
チーム

・プロダクトマネージャー
・プロデューサー
・プロジェクトマネージャー
・Scrum Master

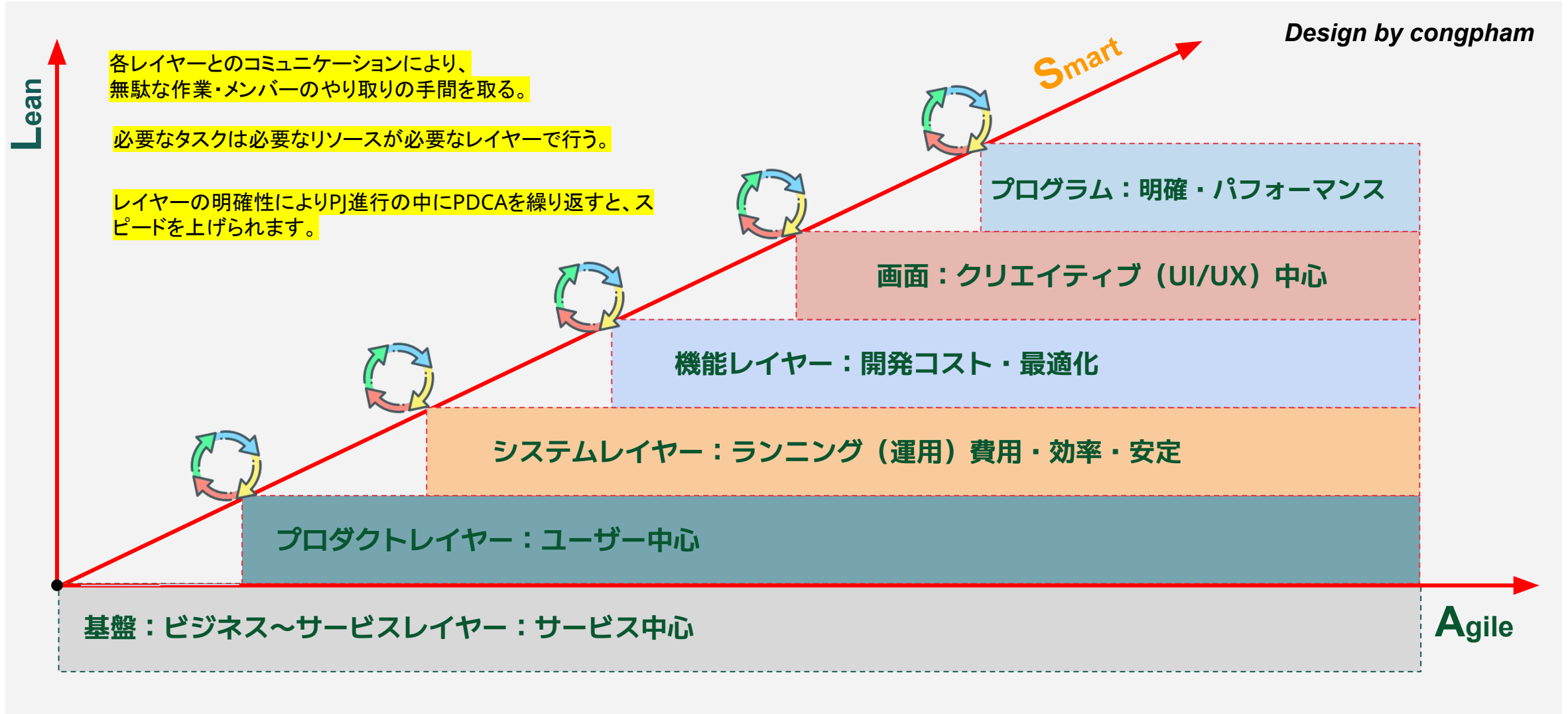
Performance

Tech
チーム

・CTO
・SE(システムエンジニア)
・PG(プログラマー)
・テスター

KAITECH_サービス提供の根拠(詳細②)

②KAI-TECHの開発モデル (ASL) はプロセス・管理の仕組みを元に下記の構造で提供いたします。



KAITECH_契約形態及び単価

契約形態により単価の設定が変わります。下記の単価は100%ベトナム拠点のリソースとなります。ご注意ください。
ご依頼によりこの単価で詳細な見積を作成させていただきます。

一括請負開発契約(受託)

■案件分類

プロダクト新規開発・システムリニューアル・システムマイグレーションの案件

■単価

上流工程: 45万円/人月
下流工程: 35万円/人月

パートナーシップラボ型契約(準委任)

■案件分類(長期)

プロダクト新規開発からシステム保守・運用支援までのワンストップ開発体制を構築し、長期的な稼働を目指します。

■単価

マネジメント: 45万円/人月
エンジニア : 35万円/人月

コンサルティング契約(準委任・請負)

■案件分類

新規事業・サービスを立ち上げるために、市場リサーチ・企画作成・技術調査を行う案件

■単価

ビジネス業務: 50万円/人月
技術業務 : 40万円/人月

R&D研究開発契約(受託)

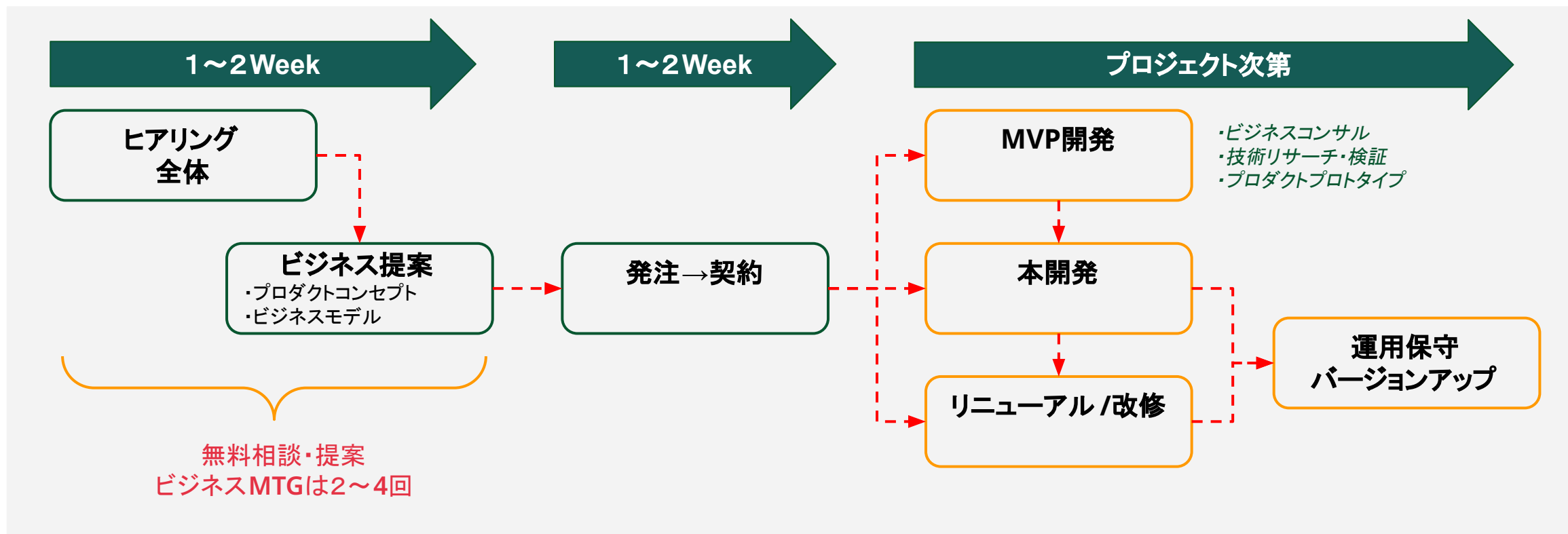
■案件分類

最先端技術導入・検証及び MVP開発などの案件

■単価

技術・案件の規模により見積ベースになります。

顧客・案件によりプロジェクトごとに異なりますが、下記のフローをベースに進行いたします。



プロダクト・サービスを成功させるため、顧客としっかりヒアリングを行い、プロダクト&ビジネスモデルを理解した上、開発実装を含める提案を作成します。KAITECHは単純に開発の話だけではなく、KAITECHの観点よりプロダクト・ビジネスの成功に向け、ご提案になります。

優秀で精鋭な会社づくりを目指しています。以下の要素を大切にし、企業文化・特徴・差別化を図ってまいります。

①人は、量ではなく質を追求する。②文化は、お客様とともに創り上げる。

③プロセスは、結果によって評価する。④標準は、実践の中で築く。

①リソースの優秀さ(トップ大学出身)

各分野において高い専門性を持つ人材やパートナーとの連携を活かし、お客様の要求・条件を満たす優秀なチームを構築できる体制を整えています。

さらに、日本語・英語に堪能で、高いコミュニケーション力を備えたコンサルタント、アナリスト、デザイナーが在籍しており、開発業務にとどまらず、企画・リサーチ・業務分析・マーケティングなどの幅広い業務にも対応可能です。

③日本のインサイトが深い

当社は、日本の企業へのサービス提供を目的に設立され、日本の文化や企業風土に適応した形で業務を進めます。

また、お客様が抱える課題(人材不足・DXの遅れ)に対し、信頼を築きながら、技術を活用してともに解決へ導きます。

②パフォーマンスが高い開発モデル

KAITECHでは、ものづくりに近いプロジェクト管理手法を採用しながら、人のパフォーマンスを重視し、管理思考やプロセスの中で最適化と無駄の削減を追求する独自の開発方式を定義しました。

ASL (Agile・Smart・Lean) 方式

「無駄な作業をしない・させない・されない」を基本理念とし、効率的かつ柔軟な開発を実現します。

④「改善」の文化

KAITECHは、経営活動・生産活動・営業活動を通じて、一貫した企業文化を大切にしながら日々の業務を進めています。お客様からの要望や指摘を待つのではなく、常に積極的に提案を行い、より良い価値を提供してまいります。

おかげさまで、事業が始まっているところで、既存の関係と新規でお出会い企業から信頼を得て、開発の案件を受注しています。

企業名	公式サイト	事業	Kaitech支援内容
株式会社ファースト	https://www.firstinc.jp	Sier(受託開発)	ウェブシステム開発・スマホアプリ開発
株式会社KIYONO	https://www.kiyono-co.jp	デジタルマーケティング	アプリケーション開発・WEB制作
東日印刷株式会社	https://tonichi-printing.co.jp	新聞印刷・制作・デジタル事業	新聞メディア媒体開発・改修
株式会社マジオネット	https://www.magionet.co.jp	自動車教習事業	社内勤怠管理システム開発
日本貿易印刷株式会社	https://nichiboh.co.jp	石油業界の印刷・広告支援	ポイント付与システム・LP管理システム
リアルコネクト株式会社	https://www.real-cnt.net	デジタルシミュレーション	イベント検索アプリ・VR
GEMインターナショナル株式会社	https://www.gemgem.jp	広告支援/サイネージデジタル	クリエイティブ動画制作 グラフィックデザイン
株式会社Greria	https://greria.com	WEBアプリ・システム開発	ShopifyECサイト制作・AI研究開発
株式会社Nobest	https://nobest.jp	ソフトウェア開発および販売	ウェブアプリケーション開発
OTSオーケストラ	https://ots-orch.jp	ソフトウェア開発および販売	ウェブとスマホアプリ開発
株式会社アクシス	https://www.axisjp.co.jp	アプリケーション開発やインフラ構築	アプリケーション開発

KAITECHの開発事例紹介

ポイント付与アプリケーション

スクラッチ開発

iOS

Android

AWS

Node JS

MySQL

Flutter

VueJS

■ スマホアプリとWEBアプリケーション(管理画面)

ガソリンスタンドのポイント付与・ポイント交換のアプリ。

- ・スマホアプリ: Flutter
- ・バックエンド: NodeJS
- ・フロントエンド(管理画面): Vuejs
- ・レシート読み取り: OCR

■ 対応範囲

- ・要件定義・基本設計・DB設計
- ・AWSインフラ設計・構築
- ・UIデザイン
- ・コーディング
- ・単体テストコード(C I/CD)
- ・テスト
- ・利用マニュアル

■ 開発体制

- ・SE1名/(PM)1名/Dev4名/テスター(2名)/デザイナー(2名)

■ 開発期間

- ・2025年03月1日～2025年09月30日(6ヶ月間)



野球練習試合マッチングアプリケーション

スクラッチ開発

iOS

Android

AWS

PHP Laravel

MySQL

Flutter

VueJS

■ スマホアプリとWEBアプリケーション(管理画面)

野球練習試合マッチングアプリ。

- ・スマホアプリ: Flutter
- ・バックエンド: PHP Laravel
- ・フロントエンド(管理画面): Vuejs
- ・地図から検索: GoogleマップAPI

■ 対応範囲

- ・要件定義・基本設計・DB設計
- ・AWSインフラ設計・構築
- ・UIデザイン
- ・コーディング
- ・テスト

■ 開発体制

- ・SE1名/(PM)1名/Dev3名/テスター(2名)
デザイナー(1名)

■ 開発期間

- ・2025年05月1日～2025年08月31日(4ヶ月間)
(開発進行中)



イベント検索アプリケーション(ネイティブ)

アジャイル開発

スクラッチ開発

MVP開発

UIデザイン

AWS

React Native

PHP Laravel

PHP Blade

MySQL

■ プロダクト・サービスのストーリー

地域に特化するイベント検索・参加申込のアプリです。

- ・ユーザーは自分のお住まい・勤務地の近くにあるイベントを検索できて、お気に入り、参加申込、参加履歴などの機能があります。地図検索以外、「日程からの検索」カテゴリの検索の機能もあります。参加するイベントの日程を自分の Googleカレンダーに提携する。

- ・自分のイベントでもアプリ上で登録することも可能です。

アプリで簡単に登録できて、参加申込・評価などの情報を確認可能。

■ プロジェクト開発の「アプローチ・流れ」

このアプリは世の中にあるものであり、イベント用の UI/UXを中心にデザインを行い、ユーザーを集められるため、beta版を制作しました。

■ 開発体制

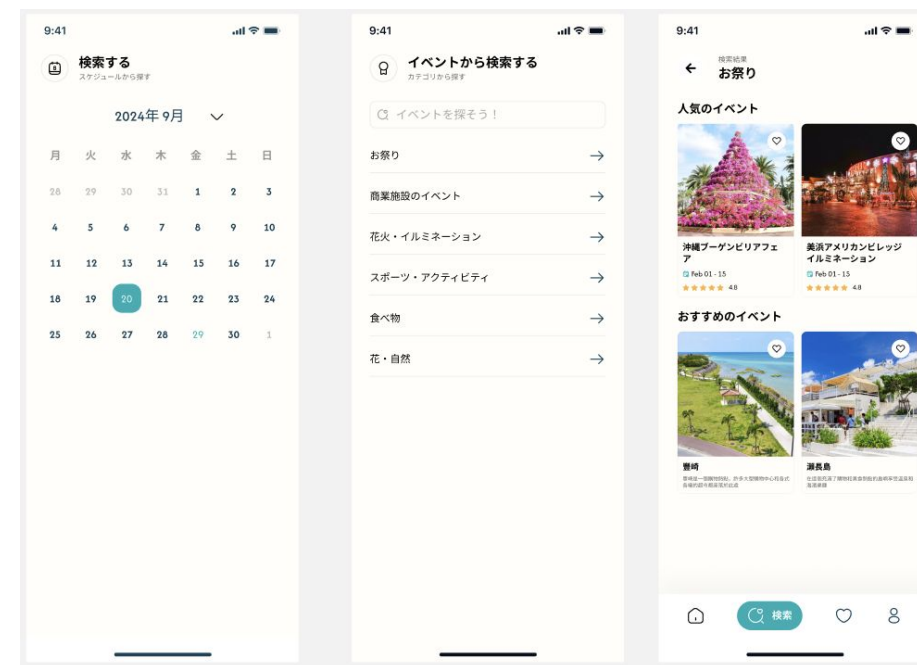
- ・コンサルタント1名/デザイナー1名/SCM(PM)1名/Dev2名

■ 開発期間

- ・要件確認～フェーズ①リリース **2ヶ月間** (2024年10月から着手)
- ・開発の進行中→2024年11月末beta版完成→2024年12月頭にアプリ公開
- ・2次開発準備・機能改修・追加

スマホアプリ

iOS, Android

Admin
(Web)
[demo url](https://testflight.apple.com/join/7ekdHVbs)
<https://testflight.apple.com/join/7ekdHVbs>

勤怠管理システム（WEBシステム）

スクラッチ開発

AWS

PHP Laravel

MySQL

VueJS

■ WEBアプリケーション

社内の勤怠管理システム（スクラッチ開発）

■ 対応範囲

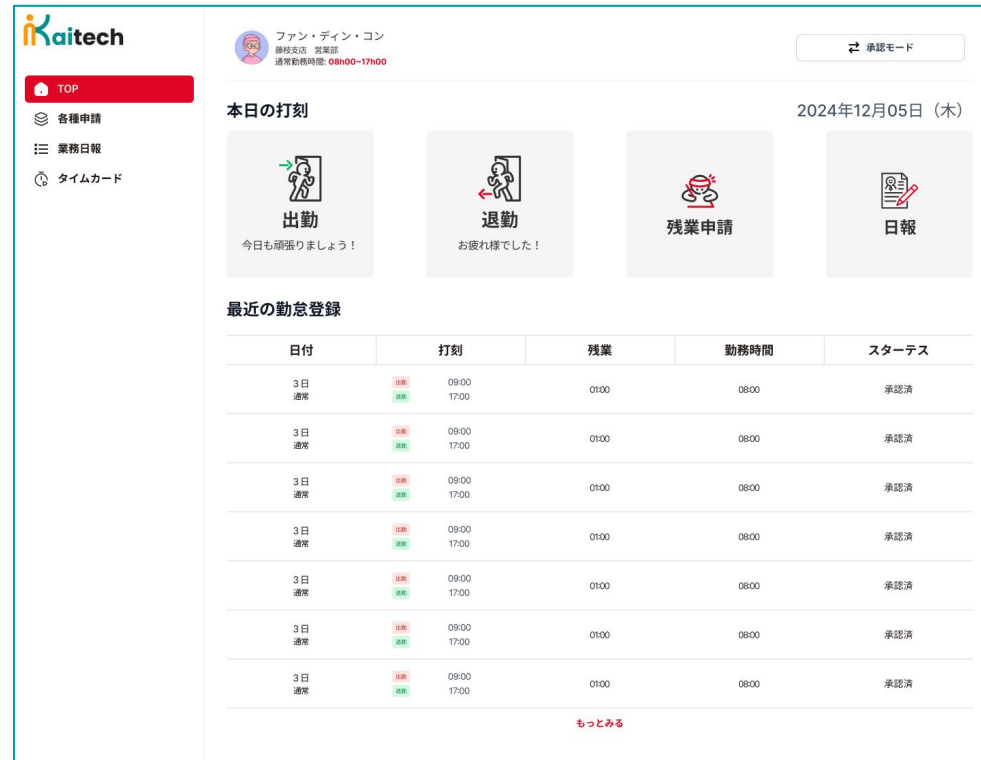
- ・要件定義・基本設計・DB設計
- ・AWSインフラ設計・構築
- ・UIデザイン
- ・コーディング
- ・テスト
- ・利用マニュアル作成

■ 開発体制

- ・SE1名/(PM)1名/Dev2名/テスター（2名）

■ 開発期間

- ・2025年04月1日～2025年06月30日
（3ヶ月間）



Desktop view of the attendance management system interface. The header shows the user profile (ファン・ディン・コン) and a toggle for '承認モード'. The main content area is divided into two sections: '本日の打刻' (Today's Clock-in) and '最近の勤怠登録' (Recent Attendance Records).

本日の打刻 (Today's Clock-in)

2024年12月05日 (木)

Buttons: 出勤 (Clock-in), 退勤 (Clock-out), 残業申請 (Overtime Request), 日報 (Daily Report).

最近の勤怠登録 (Recent Attendance Records)

日付	打刻	残業	勤務時間	ステータス
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済

Bottom navigation: TOP, 各種申請, 業務日報, タイムカード.



Mobile app view of the attendance management system interface. The header shows the user profile (ファン・ディン・コン) and a toggle for '承認モード'. The main content area is divided into two sections: '本日の打刻' (Today's Clock-in) and '最近の勤怠登録' (Recent Attendance Records).

本日の打刻 (Today's Clock-in)

2024年12月05日 (木)

Buttons: 出勤 (Clock-in), 退勤 (Clock-out), 残業申請 (Overtime Request), 日報 (Daily Report).

最近の勤怠登録 (Recent Attendance Records)

日付	打刻	残業	勤務時間	ステータス
6月3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
6月4日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済

Bottom navigation: TOP, 各種申請, 業務日報, タイムカード.



Mobile app view of the attendance management system interface. The header shows the user profile (ファン・ディン・コン) and a toggle for '承認モード'. The main content area is divided into two sections: '本日の打刻' (Today's Clock-in) and '最近の勤怠登録' (Recent Attendance Records).

本日の打刻 (Today's Clock-in)

2024年12月05日 (木)

Buttons: 出勤 (Clock-in), 退勤 (Clock-out), 残業申請 (Overtime Request), 日報 (Daily Report).

最近の勤怠登録 (Recent Attendance Records)

日付	打刻	残業	勤務時間	ステータス
6月3日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済
6月4日 通常	09:00 17:00	01:00	08:00	承認済

Bottom navigation: TOP, 各種申請, 業務日報, タイムカード.

社内チャットボット WEBアプリケーション

スクラッチ開発

GCP

NodeJS (Expressjs)

MySQL

Next JS

■ WEBアプリケーション

企業の人事・労務管理に特化したチャットボットのシステムです。

■ 対応範囲

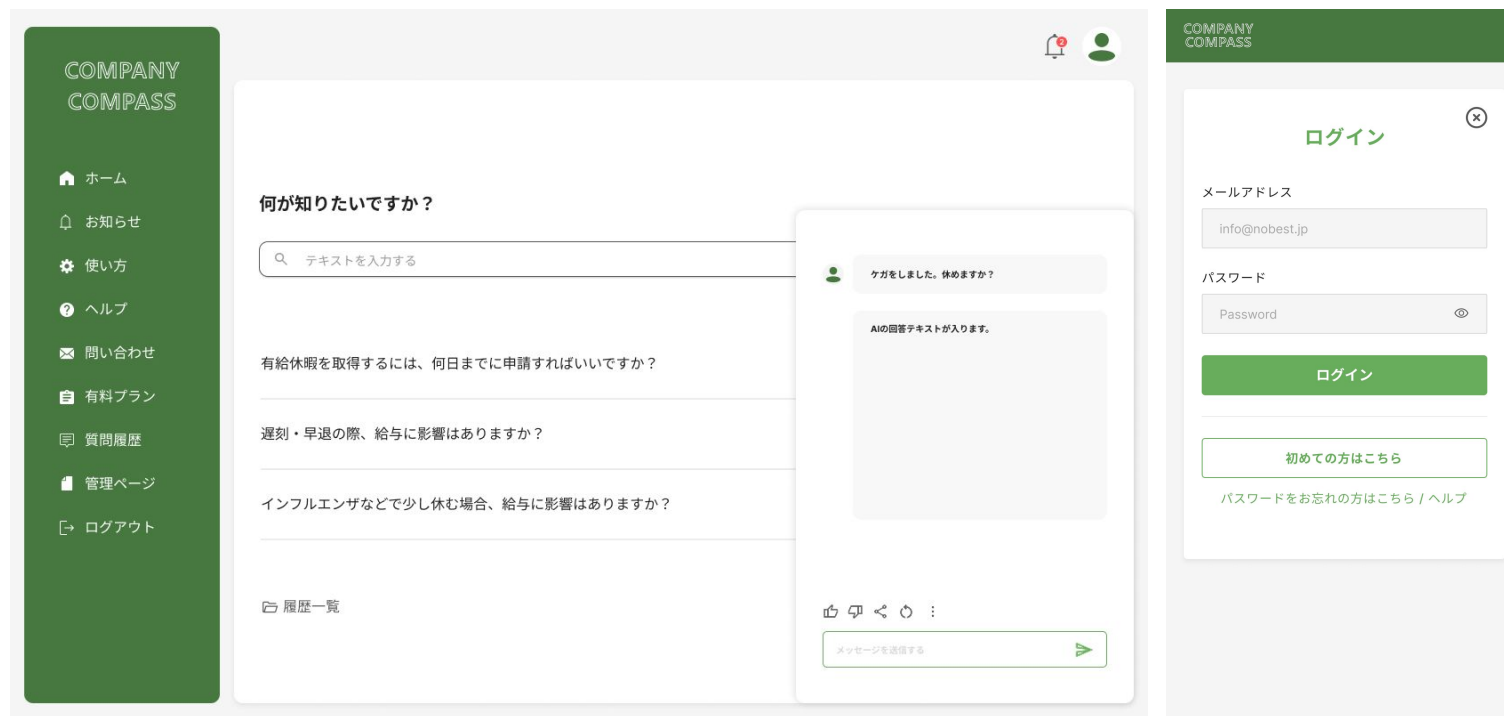
- ・画面設計とDB設計
- ・フロントエンド開発
- ・バックエンド開発
- ・テスト
- ・GCPのインフラ構
- ・Open AI ストレージとAPI

■ 開発体制

- ・SE1名/(PM)1名/Dev2名/テスター(1名)

■ 開発期間

- ・2025年04月15日～2025年06月15日(2ヶ月間)



検索サイトのリニューアル

WordPress

HTML \ CSS

PHP

■ 検索サイトのリニューアル

企業のPRサイトであり、検索できるサイトとなります。

■ 対応範囲

- ・コンテンツ管理のWordPressの改修・機能追加
- ・フロントエンドの再構築

■ 開発体制

- ・(PM)1名/Dev2名/テスター(1名)

■ 開発期間

- ・2025年06月1日～2025年07月31日(2ヶ月間)



ニュースサイト構築

WordPress

NuxtJS

PHP Laravel

AWS

■ ニュースサイト構築

既存のデータベースとCMSをもとに電子版の3媒体ニュースサイトを構築しました。

■ 対応範囲

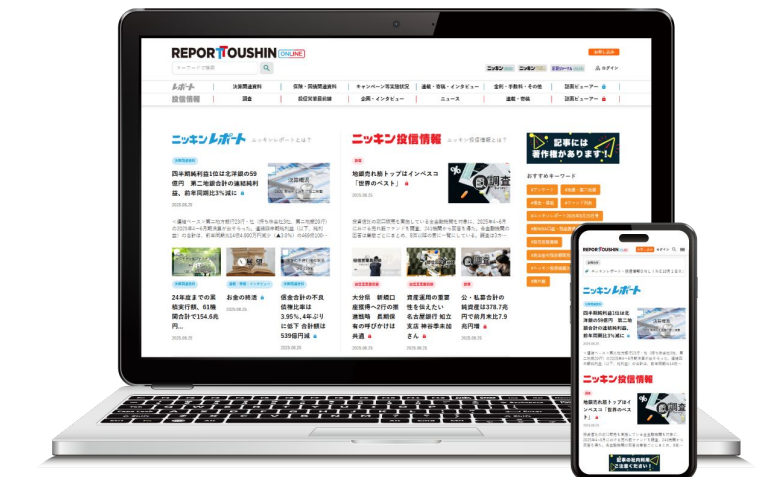
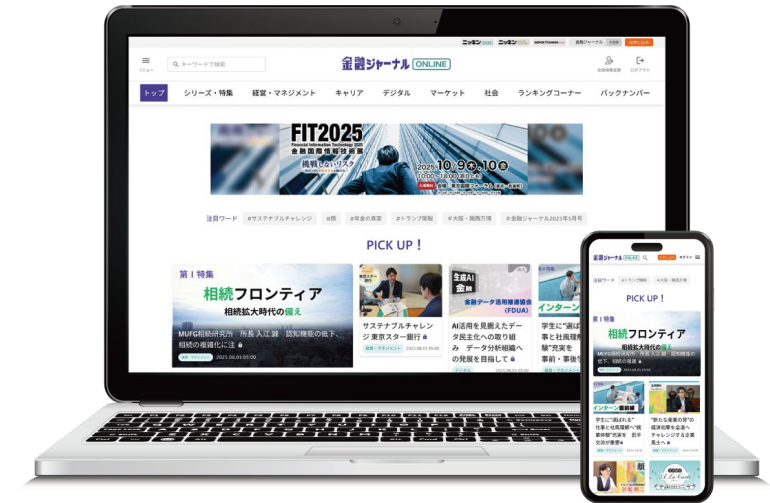
- ・UIデザイン
- ・フロントエンド開発
- ・REST API
- ・AWS設計・構築

■ 開発体制

- ・(PM)1名/Dev3名/テスター(1名)/デザイナー(1名)

■ 開発期間

- ・2025年03月1日～2025年09月31日(6ヶ月間)



ブランドの健康器具通販サイト(Shopify)

Shopify NodeJS Liquid JavaScript MySQL AWS

■ プロダクト・サービスのストーリー

ブランドの健康器具を販売するため、会員制と Tポイント利用の機能を含めてサイトを作る条件になります。

■ プロジェクト開発の「アプローチ・流れ」

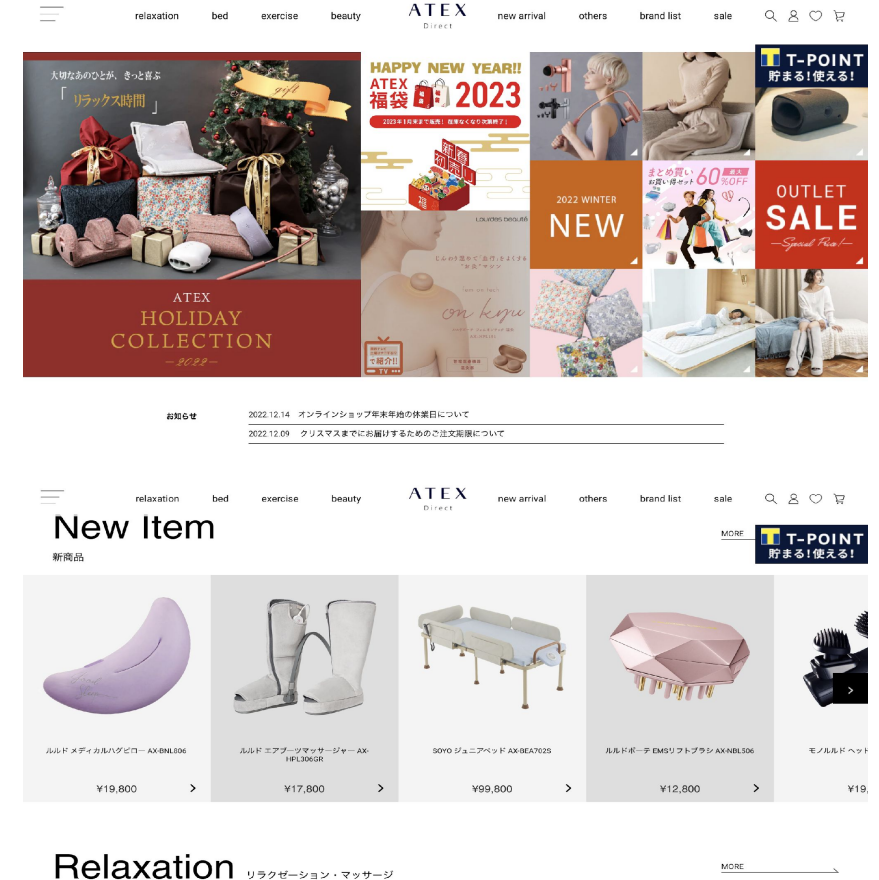
販売管理とサイトは基本的に Shopifyの機能を利用することですが、会員制のデータと Tポイントのデータを活用するあたりに外部のサーバを立てないと行けないので、アプリを開発して、Shopifyにインストールすることでシステムを提携することとなります。
アプリは要件定義・開発と T ~ポイント提携のスコップとなります。

■ 開発体制

・(PM)1名/Dev2名/テスター1名

■ 開発期間

・2ヶ月



ウェブサイト制作 (WordPress)

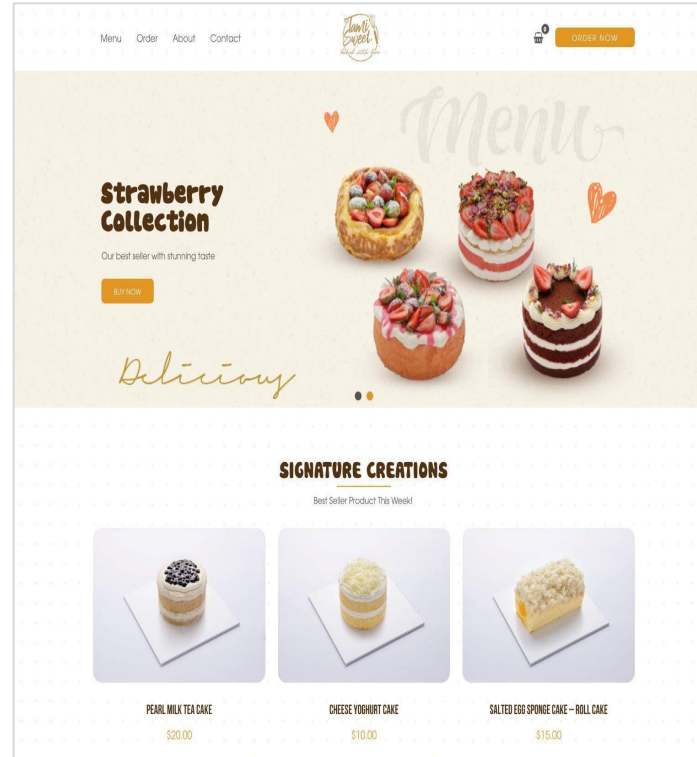
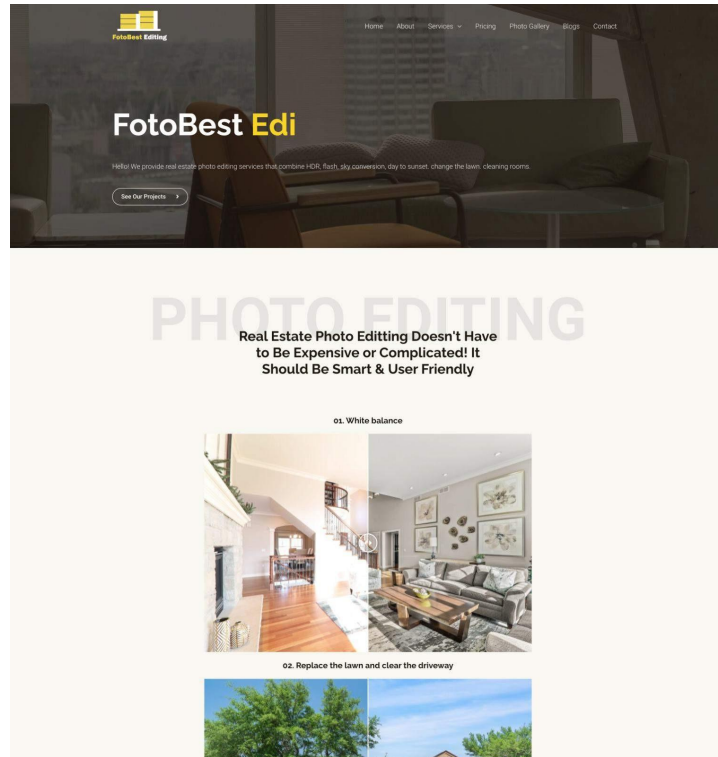
WordPress

PHP

MySQL

JavaScript

Jquery



タイトル: コーポレートサイト

- ・開発期間: 1ヶ月
- ・チーム: Dev(1名) + Designer(1名)

タイトル: BAKERYオンラインショップ

- ・開発期間: 1ヶ月
- ・チーム: Dev(1名) + Designer(1名)

タイトル: サブスクシステム販売サイト

- ・開発期間: 1ヶ月
- ・チーム: Dev(1名) + Designer(1名)

<https://senseikaishi.jp/>

学校用品独自販売システム

アジャイル開発

スクラッチ開発

業務分析 / 要件定義

UIデザイン

開発 → 運用保守

AWS

PHP Laravel

VueJS

MySQL

■ プロダクト・サービスのストーリー

コロナ禍ソーシャルディスタンスの中、学校が業者さんから仕入れをして、学生・親たちが学校に行って購入するという従来の学校用品の販売仕方を実現できなくなり、やり取りの手間が意外とかかってしまう現状で学校に特化した販売システムを開発し、学校 DXの中にソリューションとしてリリースしました。

■ プロジェクト開発の「アプローチ・流れ」

お客様自体はソフトウェア開発の知見が少なく、学校の販売時期もある中で、どう開発し、ローンチしてうまく稼働できるか不安がありました。

販売業務・ユーザーストーリー・機能の要件は全て洗い出した要件の中で優先度・必要性などをつけて、開発のフェーズを切り分け、アジャイル的に開発を行いました。基本機能のフェーズ①として無事に学校の入学時期に間に合い、システム稼働できました。本番モデル運用に入り、システムパフォーマンス・不具合・ユーザーのFB/ヘルプなどの対応の体制を揃ってシステム運用ができました。

■ 開発体制

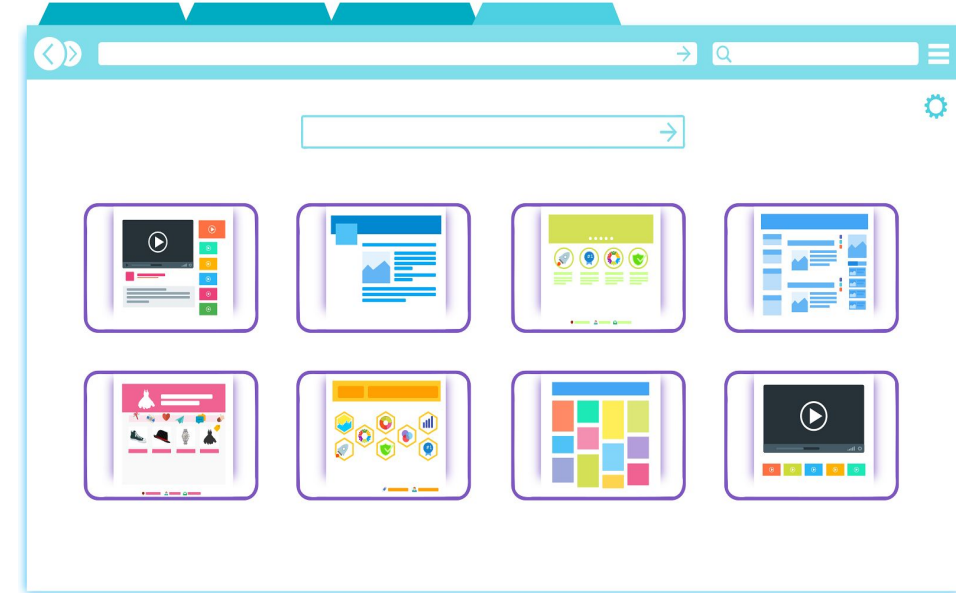
・コンサルタント1名/デザイナー1名/SCM(PM)1名/Dev2名/Tester1名

■ 開発期間

・要件確認～フェーズ①リリース 3ヶ月間

・運用保守・システム改修・機能追加の開発はその後にも実施しています。

WEBシステム



LINE開発 LINEマーケティング支援システム

アジャイル開発

スクラッチ開発

業務分析 / 要件定義

UIデザイン

開発 → 運用保守

AWS

PHP Laravel

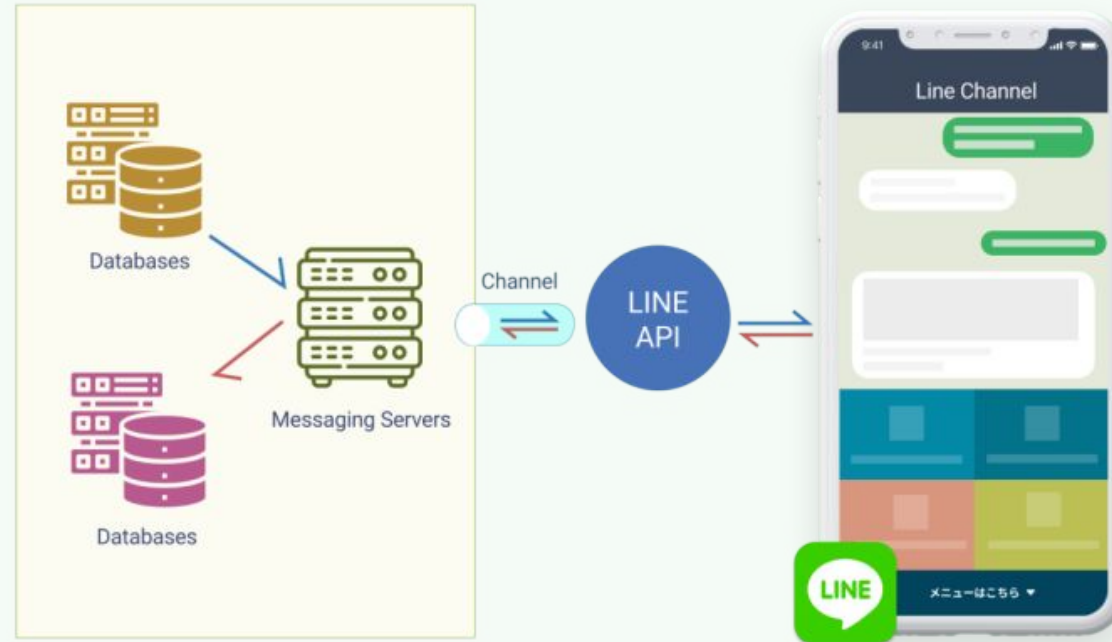
VueJS

MySQL

店舗側

- メッセージ配信
- クーポン作成・配信
- あいさつメッセージ
- 応答メッセージ
- ショップカード設定
- リサーチ設定
- リッチメニュー設定
- ユーザー管理
- レシート管理
- レシート管理賞品出荷状況
- 予約サービス設定・運用
- プロフィール&設定

システム



顧客側

- チェンネル登録
- メッセージ受信・配信
- サービス予約
- アンケート登録
- ポイント貯め・チェック
- 賞品交換
- 抽選
- レシートアップロード
- プロフィール&設定

LINE開発_ガソリンスタンド様向けの販売促進システム

アジャイル開発

スクラッチ開発

業務分析 / 要件定義

UIデザイン

開発→運用保守

AWS

PHP Laravel

VueJS

MySQL

■ WEBアプリケーション

ガソリンスタンド様のドライバー向けのシステムです。
給油してレシートをアップし、抽選券を取得 → 抽選してプレゼントをもらう
機能をベースにして、お知らせとクーポンなどの配信できる機能を拡張
する。

■ 対応範囲

- ・基本設計・DB設計
- ・AWSインフラ設計・構築
- ・UIデザイン
- ・コーディング
- ・テスト
- ・利用マニュアル作成

■ 開発体制

- ・SE1名/(PM)1名/Dev4名/テスター(2名)



VR(バーチャル)を利用した遠隔ガイドシステム

VR

iOS/iPad

PC(Chrome)

■ プロダクト・サービスのストーリー

バーチャル技術動画を作成し、あらゆる作業現場をわかりやすい作業手順を直感的にガイドできるシステムです。

- ・自動的にビデオをセクションに分割する。その中に解説文、タイトル、監視的なイラストを備えます。
- ・ユーザーは自由に編集でき、PDF、画像、テキスト等をビデオに追加して詳細なガイドビデオを作成することができます。
- ・作成されたガイドをVRによりリモート案内を行う。

■ プロジェクト開発の

- ・作業・業務の理解 → ソリューションコンサルティング
- ・MVP開発 → 検証 → 本開発 → 本番運用

■ 開発体制

- ・コンサルタント1名/Dev1名/テスター1名

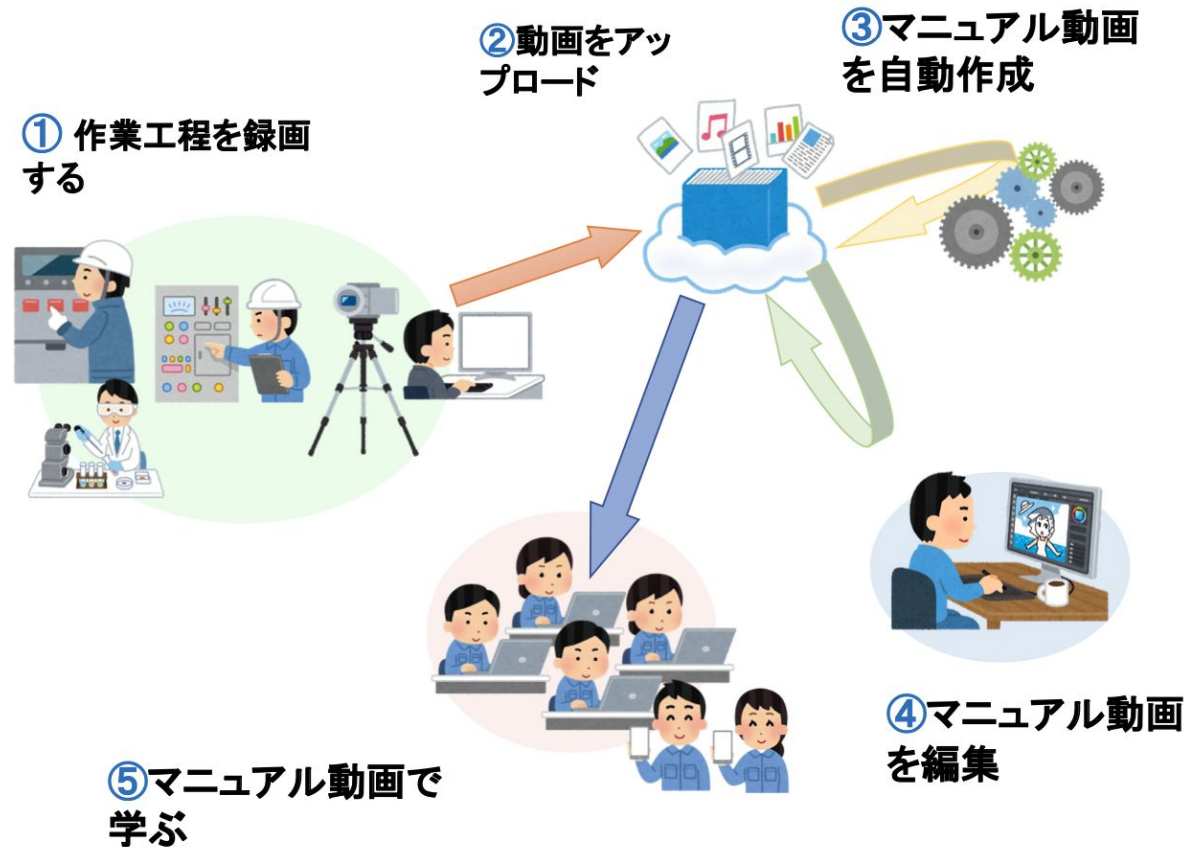
■ 開発期間

- ・要件確認～リリース 3ヶ月間

WEBシステム

スマホ iOS

VR



3Dモデリング制作事例

VR

3Dデータ





Talent – Tech – Kaizen

テクノロジー開発業務を常に改善し、お客様のビジネスを成功させる