

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

ビジョン

世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー

営業利益率
30%以上3カ年累計営業利益
1,000億円以上単年度営業利益
400億円配分性向
50%

② 中長期の経営戦略

1. 経営基盤強化

人的資本・ガバナンス強化。新卒採用年200人以上。令和7年6月CEO設置、独立社外取締役過半数体制へ

3. キャッシュアロケーション

人的資本投資で営業利益目標達成。配当金と自社株買付で連結年間総配分性向50%、または1株当たり年間配当50円を実現

2. 事業戦略展開

新規IP・ジャンルチャレンジと既存IP協業で成長と安定を両立。エンタテインメント・アミューズメント・不動産事業を推進

4. 開発体制の拡充

グローバル・新興国市場対応。年200人以上採用継続。IP創出力・提供力強化を最優先課題に

③ 対処すべき課題

① 開発体制の拡充

- ・ 年200人以上の新卒採用継続
- ・ クリエイティビティとビジネス両面の人材育成
- ・ IP創出力強化と収益性向上

② AAA水準への品質向上

- ・ KATANA ENGINEの継続的技術強化
- ・ マルチプラットフォーム対応
- ・ グラフィック表現高度化とPC版快適性向上

③ コスト管理と市場展開

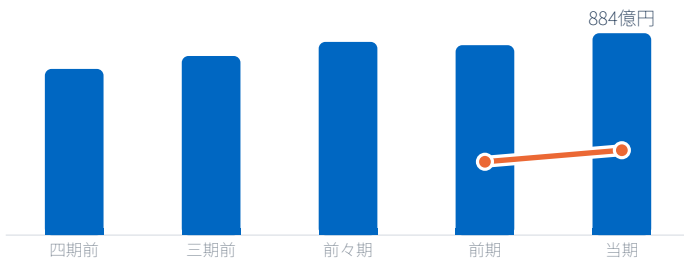
- ・ 自動生成技術高度化と生成AI活用
- ・ 中東・北アフリカ展開、インド・東南アジア視野
- ・ グローバルパブリッシング体制構築

面で使えるポイント

- ・ 世界No.1デジタルエンタテインメントカンパニー目指すため、新卒採用年200人以上で開発体制を拡充している
- ・ KATANA ENGINE技術強化とAAAタイトル品質実現で、グローバル競争に対応する開発力を強化中
- ・ 令和8年3月期920億円売上、営業利益310億円予想。中長期開発投資を先行させ成長基盤を整備

証券コード 3635

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
884億円営業利益率
42.0%財務健康度
93点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 62.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
904万円

情報・通信業内 53位/592社

平均年齢
38.8歳

情報・通信業内 261位/593社

平均勤続
9.8年

情報・通信業内 139位/593社

女性管理職
18.2%

情報・通信業内 130位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 25位/297社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: 株式会社コーエーテクモホールディングスが株式会社アカツキ<3

