

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

企業理念

音と映像で社会を豊かに。感動を伝える音声・映像関連の独自技術を通じて、豊かな社会の創造に貢献する企業を目指す。

売上高
100億円

営業利益率
20%

許諾売上高比率
60～70%

ROE
15%以上

② 中長期の経営戦略

1. 事業領域の拡大

ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金をエンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下。グループ全体で飛躍的な成長を目指す。

3. ゲーム事業強化

CRI LipSyncの次世代版リリース、映像関連ミドルウェアの拡販、CRIWAREユーザー拡大に向けた業界内コミュニティ形成に注力。

2. 事業構造の変革

2030年度までにモビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションをコア事業とした事業構造への変革を実施。

4. エンタープライズ事業拡大

モビリティ分野ではCRI ADX Automotive、CRI Glassco採用台数増。組込み分野ではカラオケ案件継続受注、CRI D-Amp Driver展開。

③ 対処すべき課題

① 技術トレンド対応

- ・技術革新のスピードが速く、最新トレンドが目まぐるしく変化する環境への対応
- ・海外経済・物価動向の不確実性への対応

② グローバル市場展開

- ・中国市場ではアカウント営業強化による顧客関係強化
- ・欧米市場では直接販売と代理店販売の効果的な組み合わせによる認知度向上
- ・海外顧客との関係強化とグローバル化推進

③ 継続収益体制構築

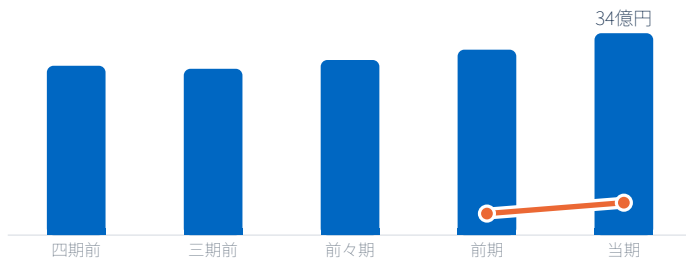
- ・許諾売上高比率60～70%達成に向けた許諾・保守運用業務までの獲得
- ・カラオケなど継続取引先の拡大

面接で使えるポイント

- ・ゲーム事業での音声・映像技術をモビリティ、オンラインコミュニケーション分野に展開し…
- ・CRI ADX Automotive、CRI LipSync…
- ・インディーゲームイベント協賛や専門学校での特別講義を通じ、業界内コミュニティ形成に力を入れ、認知度向上を重視している点。

証券コード 3698

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
34億円営業利益率
16.1%財務健康度
77点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 48.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
650万円

情報・通信業内 309位/592社

平均年齢
39.5歳

情報・通信業内 216位/593社

平均勤続
7.1年

情報・通信業内 252位/593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

