

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

経営理念

感動する作品や楽しめる作品を創り続ける

ROE
8%以上

② 中長期の経営戦略

1. 自社コミック原作の創出

コミック出版を軸に、オリジナル作品の開発と制作を推進

3. コンテンツのシリーズ化推進

事業の中核となるコンテンツのシリーズ化で中長期キャッシュ・フロー生成

2. 映像化とマルチメディア展開

アニメーション中心の映像化を行い、複数メディアで展開

4. NFT化と海外販売

NFT化商品やキャラクター商品を海外へダイレクトアプローチ

③ 対処すべき課題

① クリエイター確保と育成

- ・次世代コミック作家・映像クリエイターの発掘・育成
- ・透明性ある契約と成功報酬制度による優秀人材の獲得

② 映像制作費の管理改善

- ・CG制作費や外注費の高騰に対応した予算見積りの精度向上
- ・制作期間長期化による固定費増加の抑制

③ 映像技術と環境整備

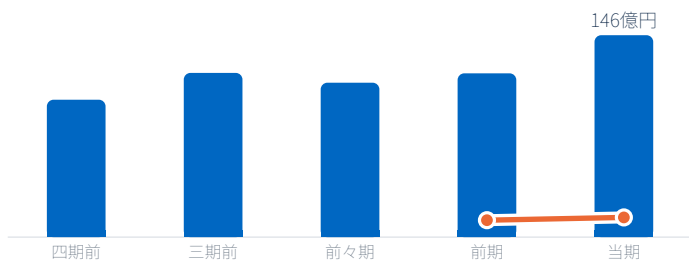
- ・デジタルアニメ制作・映画デジタル上映化への対応
- ・データ管理とネットワークインフラの整備
- ・海外パートナーとの協力による市場拡大

面接で使えるポイント

- ・ROE8%以上という数値目標で、利益最大化を重視する経営姿勢
- ・自社原作から映像化、NFT化、海外販売まで一貫する4プロセスの好循環戦略
- ・テレビ・PC・スマートフォンなど多様なメディア対応で、グローバル展開を目指す姿勢

証券コード 3791

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
146億円営業利益率
9.8%財務健康度
64点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 63.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
1,082万円

情報・通信業内 23位/592社

平均年齢
46.23歳

情報・通信業内 42位/593社

平均勤続
9.88年

情報・通信業内 136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＋一言

