

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

経営の基本方針

複数のゲームユーザーがオンラインで繋がるゲームの提供

② 中長期の経営戦略

1. 国内シェア拡大

開発中タイトルへの注力とライセンスインタイトルの配信

2. 海外市場参入

海外拠点の活用や現地企業との提携による海外市場への進出

③ 対処すべき課題

① 組織体制と人材育成

- ・プロジェクト制とプロジェクト統括の事業部制導入
- ・指揮系統整理による多様な開発対応体制構築
- ・従業員の能力向上と継続的な組織最適化

② ゲーム品質向上

- ・競合激化・海外企業参入への対応
- ・マンガ・動画等との競争への対策
- ・AI技術活用による開発効率化と品質向上

③ 新規タイトル拡充

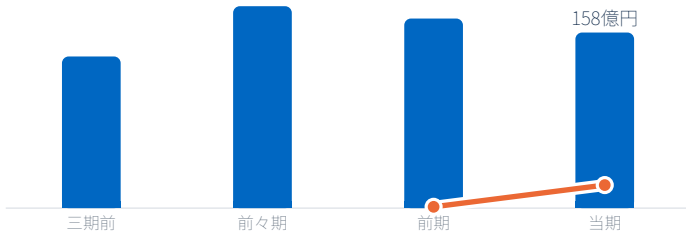
- ・自社開発・共同事業による良質タイトル提供
- ・ライセンスイン・アニメIP活用継続
- ・AI技術による開発効率化で継続的なタイトル拡充

面接で使えるポイント

- ・スマートフォンゲーム市場で競合激化・海外企業参入が進む中、台湾支店活用によるアジア市場展開に注力
- ・AI技術活用による開発効率化と品質向上で、継続的なタイトル拡充に取り組む方針
- ・プロジェクト制と事業部制の組織体制導入で、多様なゲーム開発に対応できる体制を構築

証券コード 3911

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
158億円営業利益率
13.1%財務健康度
85点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 39.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
491万円

情報・通信業内 557位/592社

平均年齢
34.8歳

情報・通信業内 479位/593社

平均勤続
5.5年

情報・通信業内 348位/593社

女性管理職
15.4%

情報・通信業内 164位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 46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)A i m i n g 【3911】：決算情報

