

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

企業コンセプト

スマートフォンなどのモバイル向けコンテンツサービスを中心とした総合エンターテインメントを提供し、人々の生活に笑顔をもたらす

2 中長期の経営戦略

1. IP創出・取得と海外展開

ゲーム・ライトノベル・コミック・オリジナルドラマCDなどのIP創出を推進。業務提携やM&Aで新たなIP取得。既存・レトロゲームのライセンスアウト、グッズ拡大で収益力強化

2. 電子コミック事業の拡大

電子コミックからアニメ化・ゲーム化へのクロスメディア展開。縦読み漫画などの海外コミックをローカライズ。ジャンル・作品数・配信先を拡大し市場成長に対応

3 対処すべき課題

① 知名度向上と新規顧客獲得

- ・ 広告宣伝活動で知名度向上
- ・ 多種多様なコンテンツ展開で新規顧客施策実施

② 人材確保と育成

- ・ 優秀な人材確保と人事制度刷新
- ・ 教育カリキュラム充実で人材育成と組織体制強化

③ 技術革新への対応

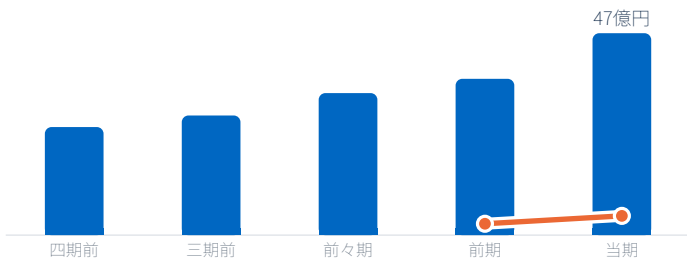
- ・ 優秀な技術者の確保と新技術の探求・採用
- ・ 新技術普及状況を捉えた事業展開推進

面接で使えるポイント

- ・ 『SMART MEDIA COMPANY』というコンセプトの下…
- ・ ゲーム・ライトノベル・コミック・ドラマCDなどのIPを創出・取得し、クロスメディア展開で国内外マーケットに進出する戦略。
- ・ 電子コミック市場の急拡大に対応し、ローカライズやアニメ化・ゲーム化などで事業拡大を目指す成長ビジネス。

証券コード 3935

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
47億円営業利益率
9.5%財務健康度
56点 / 100点

将来性 晴れ / 就活偏差値 34.5（当サイト算出の参考指標）

平均年収
479万円

情報・通信業内 566位/592社

平均年齢
36.2歳

情報・通信業内 400位/593社

平均勤続
4.0年

情報・通信業内 443位/593社

女性管理職
35.7%

情報・通信業内 33位/373社

男性育休
－（未開示）

※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:「日経マネー」にエディアが掲載されました

