

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

"できっこない"に挑み続け、テクノロジーの力を最大限に活かして、公序良俗に反することなく挑戦し続ける企業を目指す

インターネット広告市
3兆6,517億円

インフルエンサーマー
995億円

② 中長期の経営戦略

1. ファンビジネス中心展開

ファンビジネスプラットフォーム事業を成長事業の中心に据え、国内および韓国で必須プラットフォーマーの地位構築を目指す

3. 収益化機会の創出

カスタマーサクセス強化によりマネタイズの機会創出、サブスクリプション方式の継続収益確保

2. アイコン獲得の拡大

スポーツなど広いカテゴリーにおいてアイコン獲得を進め、魅力的なプラットフォーム開発を積極推進

4. デジタルマ強化

インフルエンサーセールス事業の高品質サービス維持と、案件単価向上による営業利益改善

③ 対処すべき課題

① サービス品質向上と認知拡大

- ・ Fanicon認知度向上と新規アイコン継続獲得が不可欠
- ・ 芸能事務所、テレビ局との既存ネットワークを活用した多ジャンル開拓
- ・ 顧客満足度のさらなる向上と安定運用の継続

② 開発体制の強化と技術革新

- ・ 新機能追加開発とユーザビリティ向上への継続投資
- ・ プロダクトマネージャーの役割強化と保守運用体制整備
- ・ 優秀人材確保による強固な開発体制構築

③ 情報管理と内部統制の強化

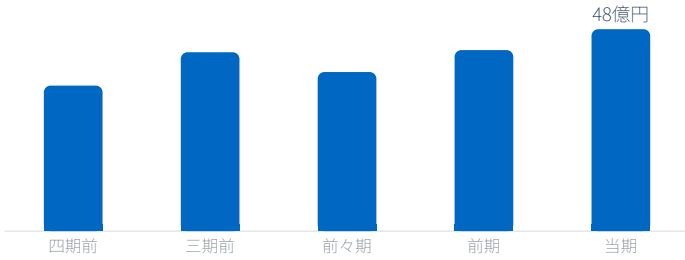
- ・ プライバシーマーク遵守と社内規程の明確化
- ・ 定期的な情報セキュリティ教育による従業員意識向上
- ・ 法令遵守とコンプライアンス意識の向上を継続推進

面接で使えるポイント

- ・ "できっこない"に挑み続ける価値観に共感し、Fanicon、BLACKBOX³などのプラットフォームでアーティストとファ...
- ・ デジタルマーケティング事業で2024年インターネット広告市場3兆6,517億円の成長を受け...
- ・ THECOO DNAに共感する人材が、組織体制整備と韓国をはじめとするグローバル展開で挑戦できる成長企業

証券コード 4255

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



暗記する数字3つ

連結売上高 －（未開示）	営業利益率 －（未開示）	財務健康度 43点 / 100点
-----------------	-----------------	---------------------

将来性 晴れ / 就活偏差値 38.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収 588万円 情報・通信業内 429位/592社	平均年齢 34.2歳 情報・通信業内 507位/593社	平均勤続 3.5年 情報・通信業内 488位/593社	女性管理職 15.4% 情報・通信業内 165位/373社	男性育休 100.0% 情報・通信業内 69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＋一言

