

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

経営目標

唯一無二の価値を創造し、驚きと感動のエンタテインメントで世界中を笑顔にする

② 中長期の経営戦略

1. 技術開発と新規遊び開発

既存技術の向上と新技術の研究開発に重点をおき、表現力向上と新しい遊び提供を実現

3. 受託開発事業の収益性強化

ゲーム・XR分野で新規クライアント開拓と既存クライアント関係強化、遊技機分野で外注・品質管理徹底と安定的利益創出体制構築

2. 海外連携による展開

海外の販売・開発に強みを持つ会社との連携で、世界中の多くの人を楽しんでいただける商品提供環境を構築

4. 自社開発事業のシナジー創出

完全子会社化したアクアプラスのIP活用により、グループ全体でシナジー創出と収益力向上を実現

③ 対処すべき課題

① 受託開発の収益性向上

- ・ゲーム・XR分野の収益性低下傾向に対応
- ・海外営業含む新規クライアント開拓
- ・既存クライアント関係強化

② 遊技機分野の利益創出体制

- ・外注管理の徹底
- ・品質管理の徹底
- ・安定的利益創出開発体制の構築

③ 従業員健康・働き方対応

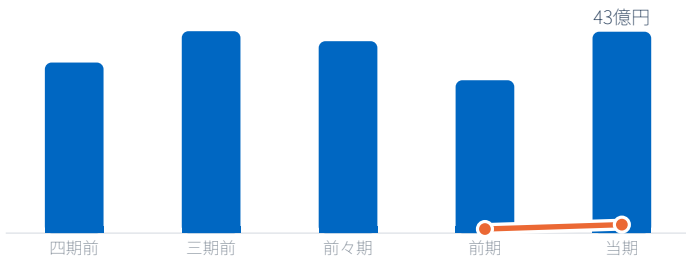
- ・安全衛生委員会設置による健康管理
- ・テレワーク勤務導入による柔軟な働き方対応

面接で使えるポイント

- ・唯一無二の価値創造と世界中を笑顔にするという経営目標の実現に向けた貢献意欲
- ・アクアプラスの完全子会社化による自社開発事業の成長戦略に注目し、シナジー創出への参画
- ・ゲーム・XR分野での技術力を強みとした新規クライアント開拓や品質保証強化への関心

証券コード 4334

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）

要するに
ゲームコンテンツ開発を中心とした情報・通信業の
企業

主力事業・セグメント

・ 情報・通信業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）

・ -（判定に必要な数値が未開示）

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

暗記する数字3つ

連結売上高
43億円営業利益率
4.2%財務健康度
52点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 44.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
551万円

情報・通信業内 481位/592社

平均年齢
38.0歳

情報・通信業内 310位/593社

平均勤続
11.0年

情報・通信業内 109位/593社

女性管理職
2.5%

情報・通信業内 360位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 72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: ユークス、「あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE T

