

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

ロマン（志）

世界で一番「思い出」をつくるエンターテインメント企業を目指す

② 中長期の経営戦略

1. 品質最優先の開発

開発期間の期限を設けず、品質に納得したタイミングで配信。ユーザー満足度の最大化と株主価値向上を目指す

2. 自社IP創出

20年先30年先にも残る価値あるIPを創出。既存タイトルのIP活用推進と新作タイトルの積極的検討

3. 海外市場展開

自社IP新作ゲームアプリを世界同時配信かつ自社配信（中国等一部国・地域除く）を前提に開発

③ 対処すべき課題

① 収益力強化

- ・既存タイトルで蓄積したデータやノウハウを活用した新規収益創出
- ・長期的に楽しめる質の高いサービス提供

② 優秀人材の確保育成

- ・社内研修強化と福利厚生充実
- ・ヒットタイトル継続提供による採用強化
- ・コーポレートブランド向上と企業魅力訴求

③ サービス安全性と健全性

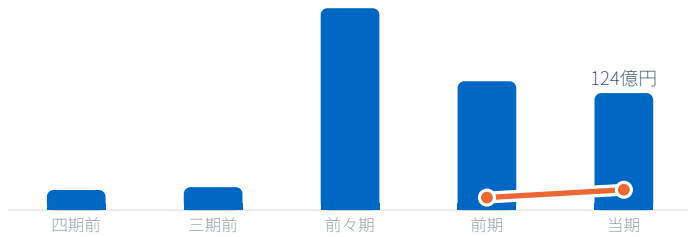
- ・RMT、不適切な出現確率表示、未成年課金などの問題への対応
- ・法的規制と業界自主規制の遵守
- ・システム基盤と管理体制強化による安定提供

面接で使えるポイント

- ・企業理念「世界で一番思い出をつくるエンターテインメント企業」の実現に向け、スマートフォンゲームを中心に事業を展開。
- ・20年先30年先にも残る価値あるIPの創出を目指し、既存タイトルのIP活用推進と新作の検討を推進。
- ・市場成熟化と海外メーカー参入による競争激化に対し、優秀人材確保、システム管理体制強化...

証券コード 4393

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
124億円営業利益率
17.4%財務健康度
88点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 49.5（当サイト算出の参考指標）

平均年収
679万円

情報・通信業内 245位/592社

平均年齢
33.3歳

情報・通信業内 537位/593社

平均勤続
5.8年

情報・通信業内 335位/593社

女性管理職
12.5%

情報・通信業内 212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: (株)バンク・オブ・イノベーション【4393】：決算情報

