

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

経営スタンス

想像を形に変える者。全ステークホルダーとの共創による新たな価値創造に誠実に取り組み、豊かな社会実現に貢献。

② 中長期の経営戦略

1. コンテンツ事業の中長期成長

コンテンツ事業における中長期的な成長と企業価値向上を目指す。

3. 新しいコンテンツの創出

中長期的な収益基盤確立に向け、当社成長をけん引する新しいコンテンツの創出に取り組む。

2. 研究開発への大幅増額

2023年3月期よりパッケージゲームおよびスマートフォンゲームへの研究開発費を大幅増額。

③ 対処すべき課題

① 経営環境への対応

- ・パッケージゲームにおける新しいハードの発売と技術進化への対応
- ・ユーザーニーズの変化への対応

② 経営指標の重視

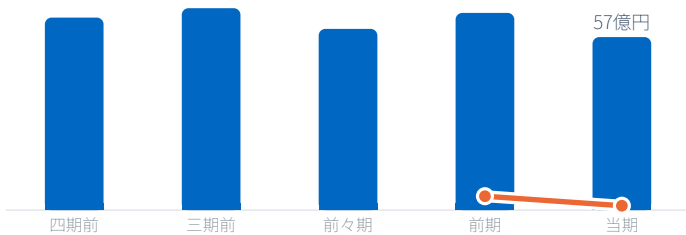
- ・営業利益の継続的向上
- ・株主還元原資となる当期純利益の確保

面接で使えるポイント

- ・イマジニアは想像を形に変える企業姿勢で、2023年3月期から研究開発費を大幅増額。
- ・パッケージゲーム・スマートフォンゲーム分野で新しいハード・技術進化に対応し、ユーザーニーズ変化へ対応する。
- ・全ステークホルダーとの共創で高いコストパフォーマンスを実現し、豊かな社会に貢献する事業活動を推進。

証券コード 4644

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
57億円営業利益率
2.6%財務健康度
71点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 54.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
692万円

情報・通信業内 223位/592社

平均年齢
42.8歳

情報・通信業内 87位/593社

平均勤続
9.8年

情報・通信業内 142位/593社

女性管理職
8.3%

情報・通信業内 292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: イマジニア(株)【4644】：決算情報

