

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

マーケティングの力で社会に歓びとおどろきをプラスし、笑顔を届ける会社として、ワクワクする社会を実現

② 中長期の経営戦略

1. IP×デジタル×リアル融合

モノづくりと店頭販促に、デジタルマーケティングとIP（コンテンツ・キャラクター等）を掛け合わせて差別化

2. セールスプロモーション領域深耕

協力会社ネットワークとプロデュース力・ソリューション力を源泉に競争力強化

3. 新事業創出

IP×デジタル×リアルの組み合わせで既領域を深耕しながら新事業を創出

③ 対処すべき課題

① デジタル商材開発強化

- ・ デジタルコンテンツで店頭誘因、リアルとデジタル融合促進
- ・ NFT等の独自性・新規性あるデジタル商材開発

② コンテンツライセンス強化

- ・ キャラクター・デザイン・ブランド等のIP活用でモノづくり強化
- ・ 新たなIP開発とコンテンツホルダー関係値構築で多角展開

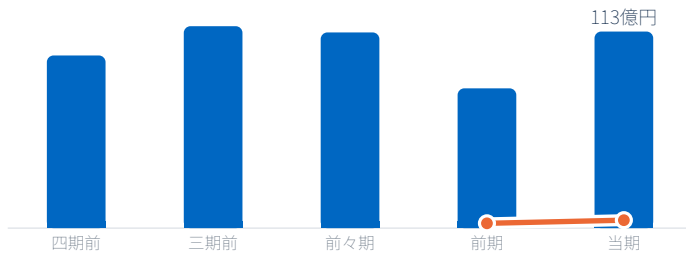
③ 品質安全・人材・シナジー

- ・ 品質検査専門会社との連携で品質・安全強化
- ・ 高度な専門性対応の人材確保育成と人的資本投資
- ・ CLグループシナジー最大化で収益拡大

面接で使えるポイント

- ・ DX加速や消費者価値観多様化の中で、IP×デジタル×リアルの融合によってセールスプロモーション領域を深耕できる企業
- ・ モノづくりと店頭販促のノウハウにデジタルマーケティング・IPを掛け合わせた独自の競争力を持つ企業
- ・ プロジェクトマネジメント力や企画制作力を含む人材育成と人的資本投資を重視する企業

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

当社（株式会社C D G）と、主にセールスプロモーショングッズとしてのポケットティッ

主力事業・セグメント

・サービス業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）

・将来性評価は晴れ時々曇り

※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
113億円営業利益率
4.1%財務健康度
62点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 49.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
554万円平均年齢
37.4歳平均勤続
7.8年

※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

