

仕事を
楽しくするのは、
自分だ。

株式会社エイチーム 会社紹介資料



ATEAM
COMPANY
INTRODUCTION



CONTENTS

01

COMPANY OVERVIEW

会社概要

02

BUSINESS

事業について

03

STRONG POINT

エイチームの強さの源泉

04

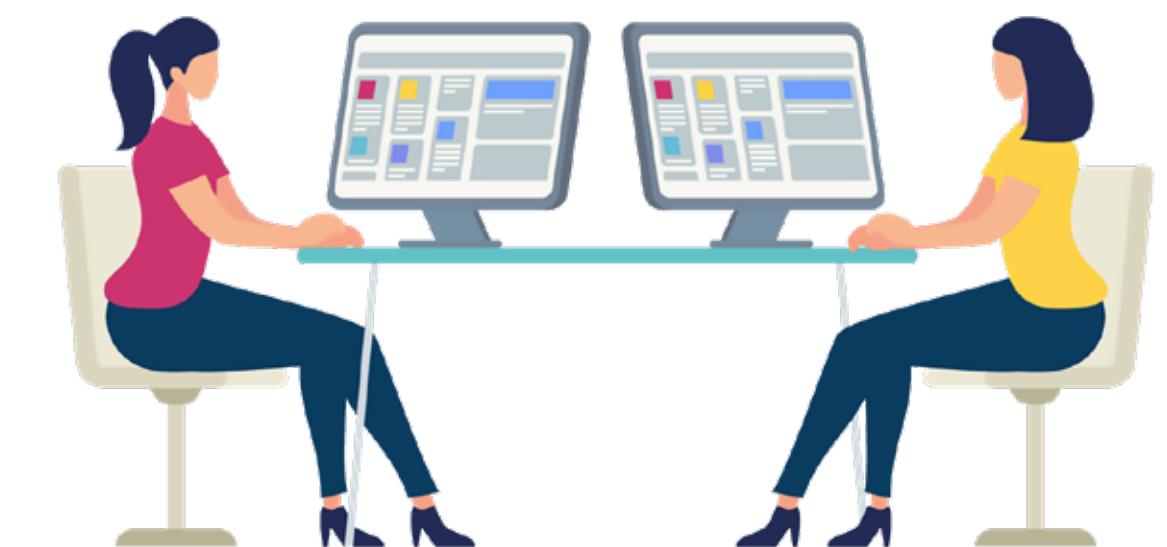
MESSAGE & STAFF

採用メッセージ&スタッフ紹介

05

WORK STYLE

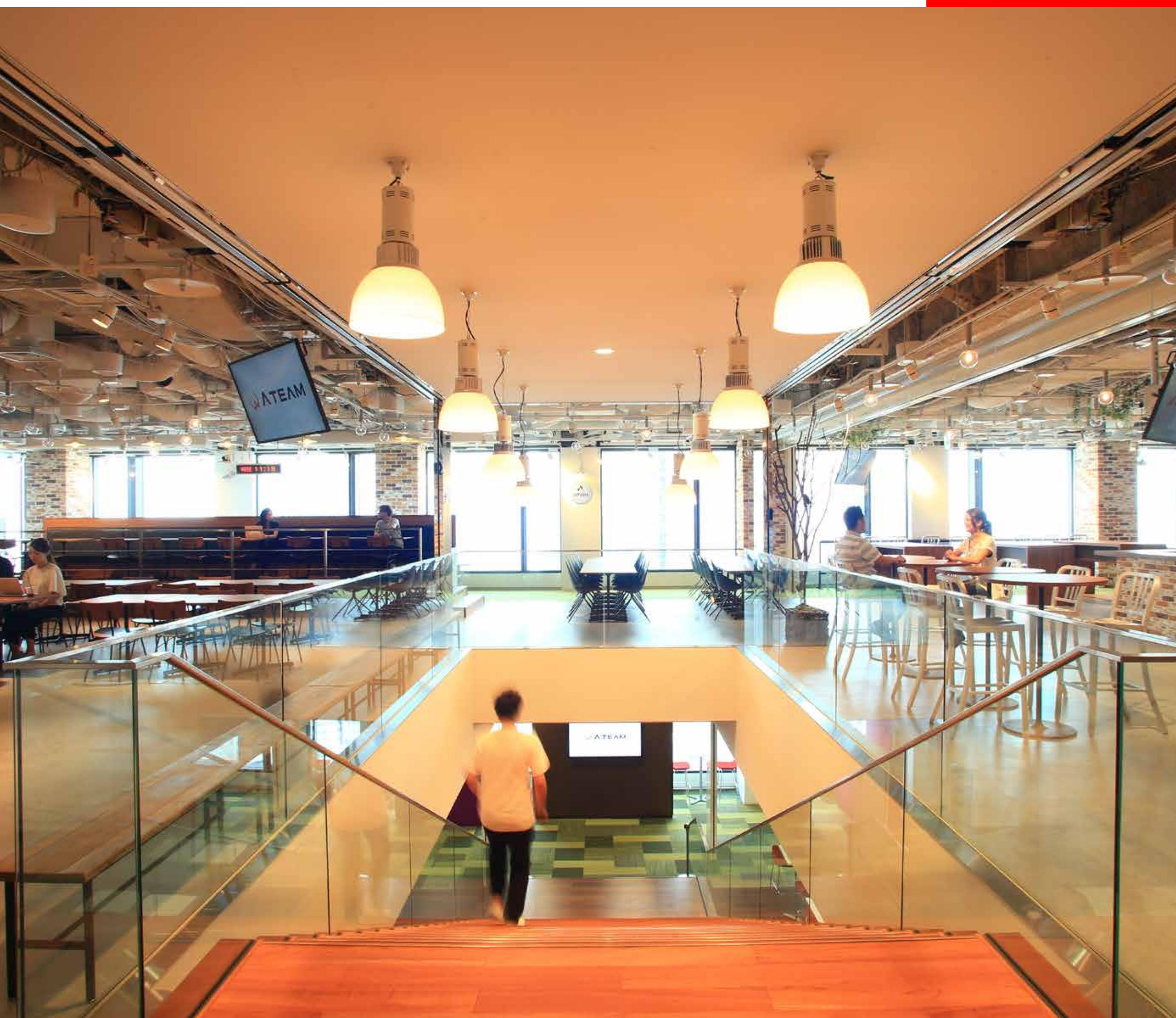
働く環境と人事制度



01

会社概要

エイチームはインターネットを軸に
多様な事業を展開する総合IT企業です。
人生のイベントや日常生活に密着した
ウェブサービスを展開する「ライフスタイルサポート事業」、
多様なジャンルのゲームやツールアプリケーションを
運営する「エンターテインメント事業」、
複数の商材を取り扱うECサイトを運営する「EC事業」
3つの柱で事業を展開しています。



会社概要



社名	株式会社エイチーム (Ateam Inc.)	グループ社員数	1,005名 (役員、アルバイト除く) 2022年7月31日時点
本社	〒450-6432 名古屋市中村区名駅三丁目28番12号 大名古屋ビルヂング 32F	グループ会社数	8社 (国内7社、海外1社)
設立	2000年2月29日	男女比	男女比 女性46:男性54 管理職比率 女性35:男性65
URL	www.a-tm.co.jp	海外人材	外国人スタッフ6% (国内勤務42名・海外勤務24名、15国籍)、 日本人スタッフ94%
代表取締役社長	林 高生	主要子会社名	株式会社エイチームエンターテインメント 株式会社エイチームライフデザイン 株式会社エイチームウェルネス 株式会社エイチームフィナジー Qiita株式会社 株式会社エイチームコマーステック
決算期	7月		
業種	情報・通信		



TOP PROFILE

代表取締役社長 林 高生 Takao Hayashi

- 1971.12.18 岐阜県土岐市に生まれる
- 1982.12 コンピュータープログラミング 開始
- 1987.03 多治見市立多治見中学校 卒業
- 1987.04 学習塾経営・さまざまなアルバイト
- 1997.06 個人事業として「エイチーム」創業
ソフトウェアの受託開発を開始
- 2000.02.29 有限会社エイチーム 設立
- 2004.11.01 株式会社エイチームに組織変更

経営理念

「みんなで幸せになれる会社にすること」
「今から100年続く会社にすること」

幸せの定義

- みんなから必要とされる存在であること
- 金銭的に裕福であること
- 幸せにしたい人を幸せにできること

みんな“で”に込められた想い

みんな“が”ではなく、みんな“で”としているのは、“みんな”とは、単なる“幸せになる対象”ではなく、“幸せを創造する主体”として協力し合いながら目標に向かって挑戦し続け、喜びや様々な価値を提供し、企業価値を向上することで、みんなで幸せを分かち合えると考えているからです。

“今から”に込められた想い

今日から100年、明日から100年..と、永久に存続する企業を目指します。

社名とロゴに込められた想い

社名の由来

現代表取締役社長 林 高生は、得意なプログラミングスキルを活かして1997年に25歳でシステムの請負開発事業としてエイチームを創業しました。社名は、林が好きだったアメリカのドラマ『特攻野郎Aチーム』から「エイチーム」としました。

困難なミッションに対し、果敢に取り組み解決するというストーリーで、「どんな問題もチームワークで解決し、困難を乗り越えていくスペシャリスト集団にしたい」という想いが込められています。



ロゴに込めた想い

さまざまな職種のスペシャリストを表す「A」なる人々が仲間となって手を取りあい輪をつくり、同じゴールに向かってお互いを高め合い、新しい創造性と意匠でさらなる高みへ挑戦する。

その姿勢こそが王冠に姿をかえ、光輝く。レッドは情熱、シルバーで知的冷静さを表現。これがエイチームのロゴマークに込められた想いです。

“Ateam Purpose”

Creativity×Techで、

世の中をもっと便利に、

もっと楽しくすること

経営理念の「みんなで幸せになれる会社にすること」「今から100年続く会社にすること」のもと、多様な事業領域において様々なサービスを運営することで経営の安定性を高め、より良いサービスをお客様に提供し続けることを可能にし、より便利で、楽しく、安心な世の中にていきたいと考えています。これからも様々なサービスを通して、社会に貢献し続けてまいります。

"Ateam Purpose"の実現に向けて取り組むマテリアリティ(重要課題)

マテリアリティの特定

エイチームの基盤

事業を通した社会貢献

事業以外も含めた社会、環境への貢献

1 創造性を發揮できる組織づくり

企業文化や組織風土を支える人材・組織基盤

4 不可能を可能にする技術の探求

IT業界の変革や技術の進化に対応し、多様な事業創出を支えてきた技術力

5 成長し続けるための企業基盤の構築

適切なガバナンス体制の構築による事業実現、各ステークホルダーとの対話による信頼構築

2 付加価値の高いビジネスの創出

「もっと便利な社会」の実現に向けた価値創出

3 革新的なデジタルエンターテインメントの提供

「もっと楽しい社会」の実現に向けた価値創出

6 よりよい明日への貢献

事業による利益創出を追求しながらも同時に社会貢献を実現、企業と社会の共通価値の創出

社長メッセージ

“Ateam Purpose”の実現に向けて、

創造性の高いビジネスと創造性の高い人材を創出する

“Ateam Purpose”の実現に向けて、今後は「創造性」をより高めていきたいと考えています。創造性の高さ、そして創造性の総和が、企業や組織、事業の寿命の長さを変えていく。創造性を言いかえると「付加価値」とも言えます。付加価値がないビジネスは競合優位性（強み）がなく、消耗戦になりがちです。

創造性をもって、付加価値を高めることで、お客さまに選ばれる。その結果、さらに創造性をもって、より良いもの、「もっと便利」で、「もっと楽しい」ものに発展させる。これを繰り返すことで、競合と差別化して、市場で選ばれるサービスになり、ひいてはサービスの寿命が長くなる。

市場での優位性を高めると、高い独立性を得ることにもつながり、創造性は企業やサービスの寿命につながっていくのです。エイチームは、創造力と技術力で成長してきた会社です。創造性によって付加価値を高め、世の中に価値を提供してきました。これからもそうあり続けます。

そのためには、創造することを放棄してはいけません。私は「創造」とはとても楽しいことだと考えています。創造性を發揮することは、楽しさを追求することにもつながります。そしてそれは、「楽しく働く」にも通じます。「お互いを認め合う」文化を大切にしながら高い創造性を發揮できる組織を作り出し、付加価値の高いビジネスを創出していきたいと考えています。

“Ateam Purpose”が、エイチームの強みの源泉であり、土壌になるのではと考えています。

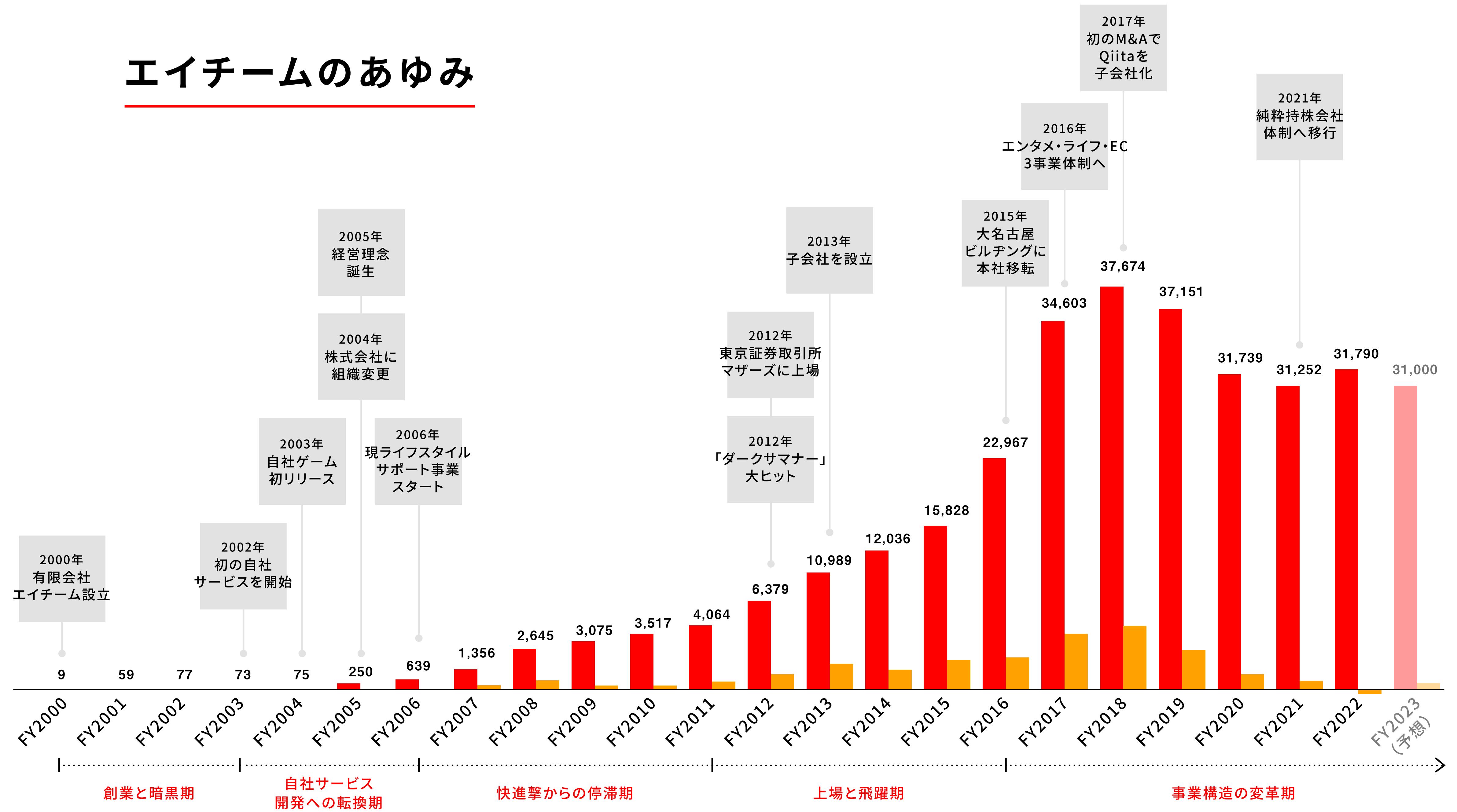


エイチームのあゆみ

概要

パー・パス

沿革・歴史



個人事業としてエイチームを創業 1997年

代表の林が得意なプログラミングスキルを活かし、システムの請負開発で事業をスタート。好きだったアメリカのドラマ『特攻野郎Aチーム』から、「エイチーム」とした。特攻野郎Aチームは困難なミッションに対し、果敢に取り組み解決するというストーリーで、“最高の技術者集団”を作るという構想で創業。

経営理念の誕生

ゲーム開発の事業が軌道に乗ってきた矢先、社員にゲームシステムが不正に持ち出されそうになった事実が発覚。二度と会社にこのような不幸が起こらないためのルールとして、経営理念を策定。



2005年

〈エイチームの沿革と歴史 01〉

創業と暗黒期(1997~2005)

エイチーム代表の林高生が個人事業として創業。あるときマムシにかまれ、余儀なく入院。個人事業の限界を感じて会社を創業。プログラミング未経験社員の教育をしながら、自ら受託開発や発注元への常駐開発で食いつなぐ。受注先からの「無茶ぶり」や士気が低下した社員に苦しんだ暗黒時代。

2000年 有限会社エイチームを設立

設立日を2000年2月29日にしたのは、400年の1度しかない特別な日であったからだ。西暦が4で割り切れ、100でも割り切れる年は“平年”となるが、400でも割り切れる年は“閏年”となるため、この特別な日に設立を決めた。



<エイチームの沿革と歴史 02>

自社サービス開始からの快進撃 (2006~2015)

技術力を駆使した「ダークサマナー」のヒットで本格的なスマホ転換。長年構想を温めていた株式上場を果たす。拠点の設立とともに開発力を高め、エンタメ事業のゲームが数々ヒット。

「ダークサマナー」の大ヒット

スマートフォン向けダークファンタジーRPG「ダークサマナー」をリリース。“ダークファンタジー”をテーマにしたオンラインモンスター・バトルRPG。日本のApp Store無料ゲームカテゴリランキング1位、北米のGoogle Play セールスランディング1位を獲得。



2012年

2006年6月 ライフスタイルサポート事業のスタート

エイチーム初の比較サイト「引越し侍」をリリース。安定的な収益を生み出すビジネスを考えていた矢先、他社のビジネスモデルからヒントを得てアイデアを具現化。このビジネスモデルを他の事業領域でも展開。

The screenshot shows the homepage of the 'Kinshishi' website. It features a large illustration of a man carrying boxes and a woman sitting at a desk. Text on the page includes: '引越し見積もり比較して最大50%OFFで格安!', '引越し侍 いくらかかる?', '2008年6月現在 トータルご利用者数 167万人突破!!', '引越し会社80社以上から 無料で一括&簡単見積もり!', '今すぐ比較スタート!', '現在の郵便番号: 北海道', '引越し先ご住所: 北海道', '引越し内容: 単身・家族・オフィス', '見積もり依頼する', 'how to use このサイトの使い方', 'Step1: 引越し見積もりを一括依頼!', 'Step2: 候補社の見積もりを比較!', 'Step3: 引越し会社を決定!', and 'ご希望の方引越し業者に依頼して下さい。まずはお問い合わせ下さい! 引越し業者よりお問い合わせ下さい!'.

2012年 史上最短で東証一部へ市場変更

2012年4月4日（「し」と「し」が合わさるしあわせの日）に東京証券取引所市場マザーズに上場。上場3日後にはストップ高を記録。同年11月22日（いい夫婦の日）に史上最短の233日で第一部に市場変更。



EC事業が独立、エンタメ・ライフ・ECの3事業体制へ **2016年**

安定性と継続成長性の「ライフスタイルサポー事業」と爆発的な成長が期待できる「エンターテインメント事業」に加え、新たなチャレンジである「EC事業」の3事業体制へ移行。新たな収益源の創出を目指す。

純粹持株会社体制へ移行 **2021年**

事業創造のプラットフォームを目指して子会社をサポートしつつ、権限移譲を推進し、グループ全体の事業スピードを向上させ、各子会社社長の経営経験を増やすことにより、グループ全体の経営力を高め、企業価値向上を目指す。

〈エイチームの沿革と歴史 03〉

事業構造の変革期(2016～現在)

それまで新規事業として育てていた自転車通販サイトを本格事業化。3本の柱で収益性を高めつつ、初のM&Aで「Qiita」がグループ入り。さらにはホールディングス体制へ移行し、新たな組織体系で再出発。

2017年 Increments株式会社 (現:Qiita株式会社)を完全子会社化

エイチーム初のM&A。Incrementsは「エンジニアを最高に幸せにする」というミッションを掲げ、エンジニア向け技術情報共有サイト「Qiita」を運営。共通する価値観やQiitaブランドのビジネスポテンシャルを見据え、完全子会社化。

Qiita

02

事業について



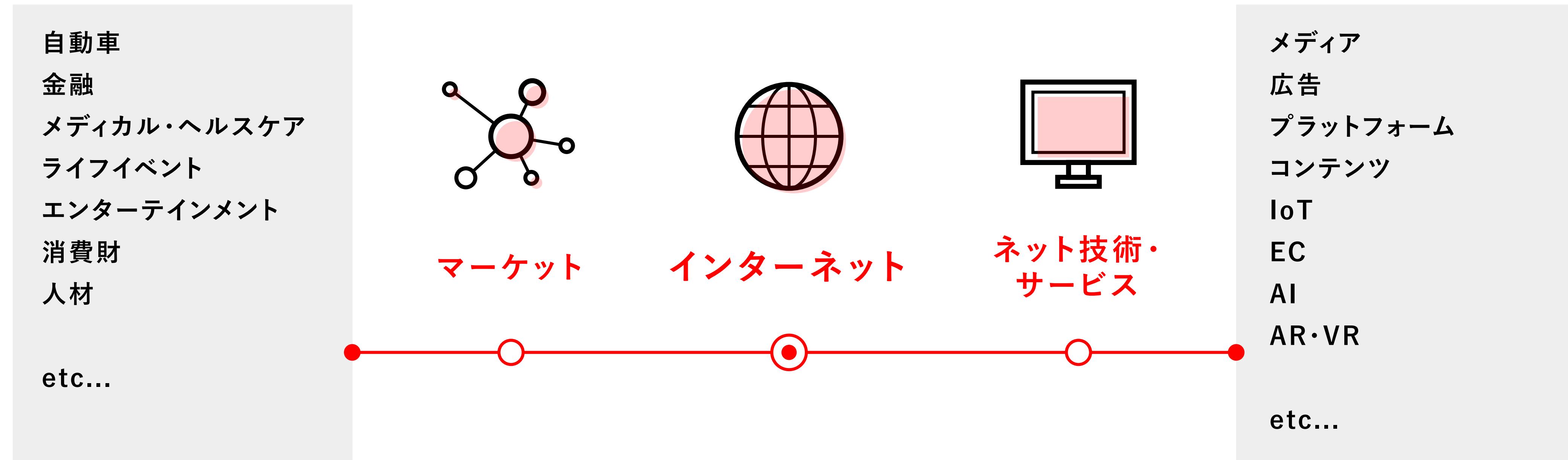
エイチームは、多様な事業を展開し続ける総合IT企業として、明日もっと良いサービスを顧客に提供し続けることを可能にし、新たなビジネス創出により、世の中に未だない新たな価値を提供することを可能にすると考えています。持続的な事業成長により、より便利で、楽しく、安心な世の中にしていきます。

エイチームについて

エイチームは、インターネットを軸に多様な技術領域・ビジネス領域において事業を展開する総合IT企業です。

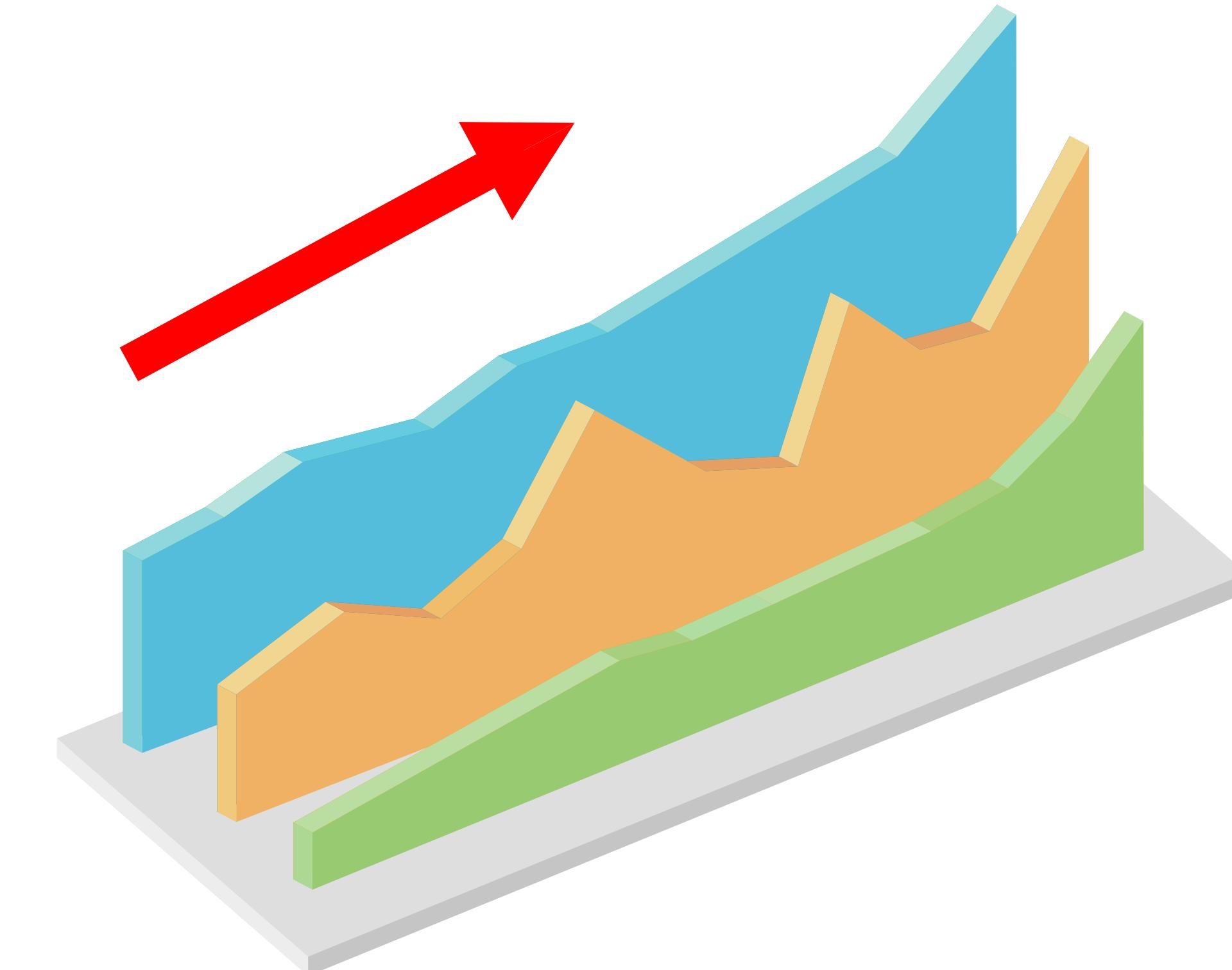
自動車・金融・ライフィベントなどの様々なマーケットにおいて、ネット技術・サービスを通して、多角的に事業を展開しています。次々と新しいビジネスに挑戦し、成長し続けてまいります。

インターネットを軸に事業展開する総合IT企業



グループ経営戦略

経営の**安定性**を高め、高い**成長性**を見込めるポートフォリオ



■ 安定性・継続成長性を兼ね備えた
ライフスタイルサポート事業

■ 爆発的な成長が期待できる
エンターテインメント事業

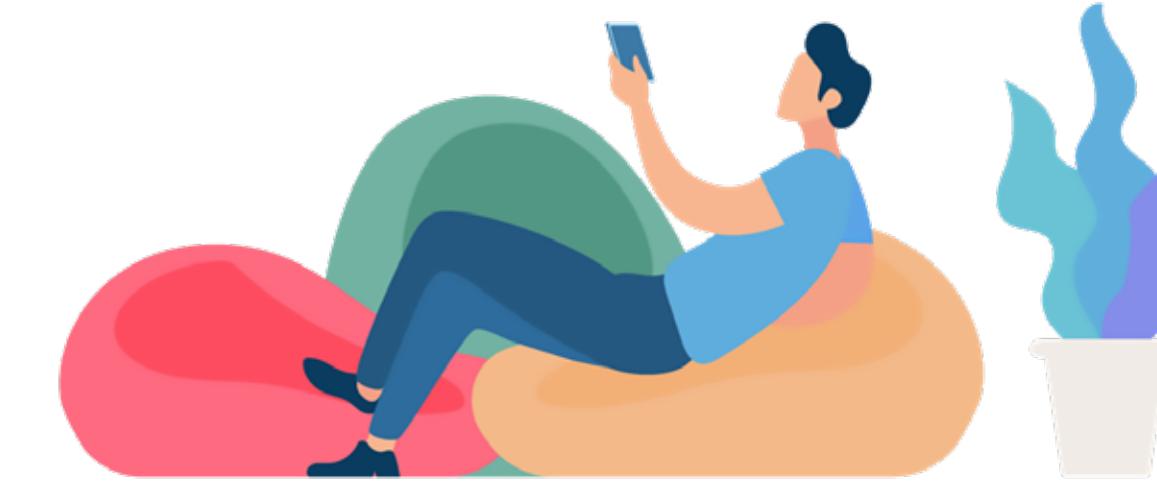
■ 新収益源創出のためのチャレンジ
EC事業

■ 共通の強み
デジタルマーケティングノウハウ
ビジネス展開戦略
技術力

強みであるデジタルマーケティングノウハウ、ビジネス展開戦略及び技術力を活かし、特徴の異なる複数の事業を並行して手掛け、経営の安定性を高める事業ポートフォリオを構築。安定性と継続成長性を兼ね備えたライフスタイルサポート事業で経営基盤の安定化を図り、爆発的な成長が期待できるエンターテインメント事業でさらなる成長を目指します。そして、新たなチャレンジとして、EC事業を通じて新収益源の創出を目指します。

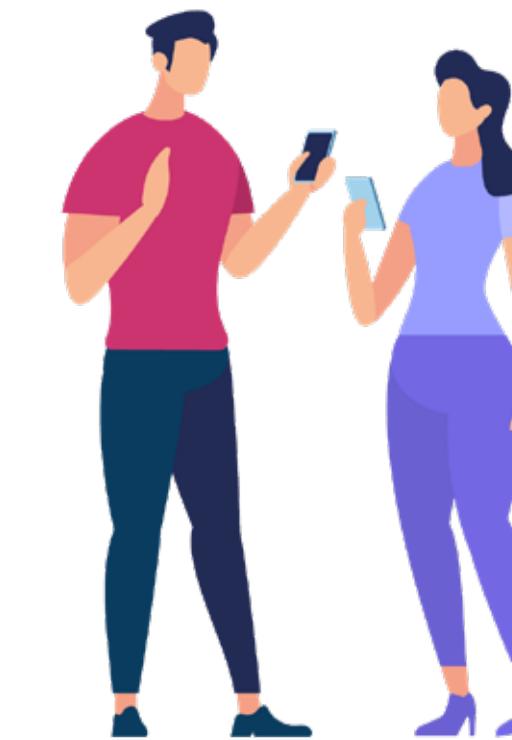
3つの事業を軸に、様々なインターネットサービスを提供

ライフスタイルサポート事業



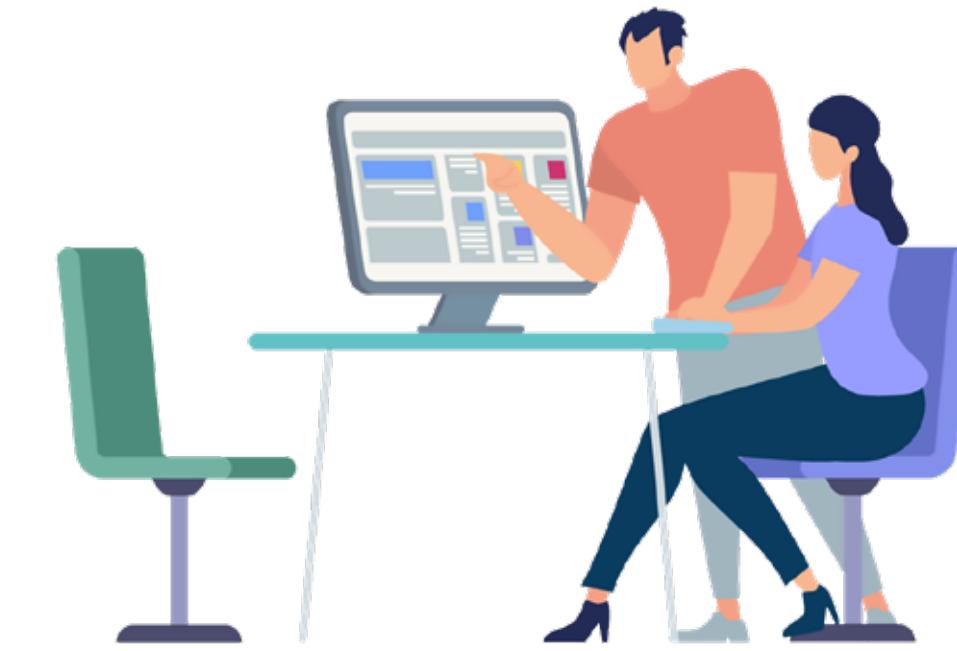
ゆりかごから墓場まで、
人生のイベントをサポートする
様々なサービスを提供

エンターテインメント事業



世界中の人々に向けて
多様なジャンルのゲームや
便利なツールアプリを提供

EC事業



複数の商材を取り扱う
ECサイトを運営

個人の利用者



ライフスタイルサポート事業

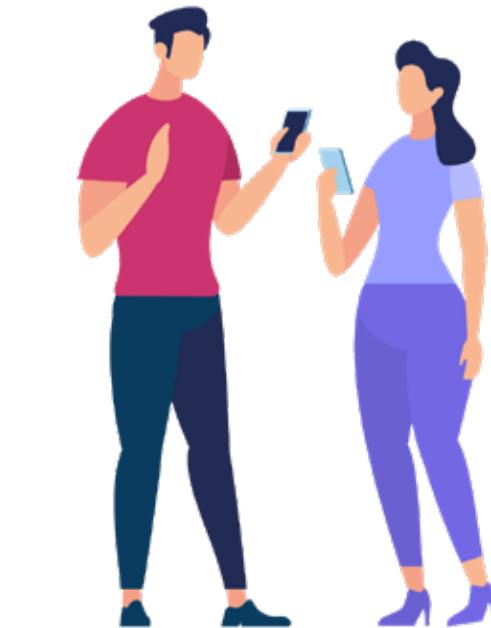
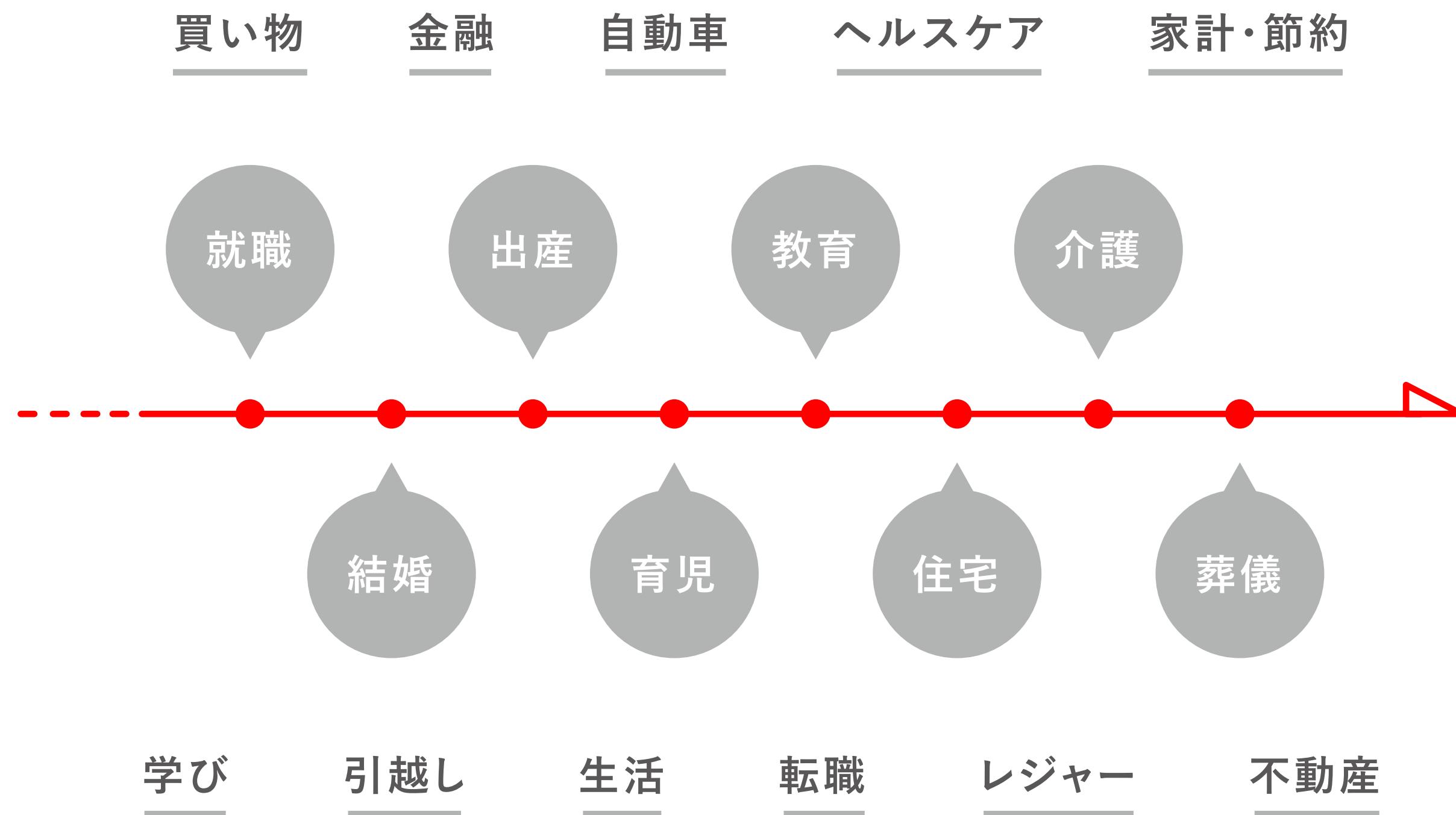
Lifestyle Support

ライフスタイルサポート事業は、「有益な情報」を提供し、人生のイベントや日常生活に密着した比較サイトや情報サイトなど、様々なウェブサービスを企画・開発・運営します。

— 目指す姿 —

ゆりかごから墓場まで、

人生のイベントや日常生活をより豊かに、より便利に



ゆりかごから墓場まで、
人生のイベントをサポート

就職、結婚、出産、介護、葬儀など、
ゆりかごから墓場まで、人生のイベントや日常生活を
より豊かに、より便利にするサービスを提供します。

— 主なサービス —

引越し侍



引越し比較・予約サイト

引越し料金やサービスを比較し、業者を予約したり、一括で見積もりの依頼ができるサービス

イーデス



暮らしの情報メディア

日々の生活のなかで生まれる暮らしの「まよい」を解決する情報を発信するウェブメディア

ナビクル



車査定・車買取サイト

中古車買取会社に一括で査定依頼をすることで、より高く愛車を売却できるサービス

Life.(ライフドット)



終活情報サイト

お墓、葬儀、仏壇、相続など、ライフエンディングに関する情報を発信するサービス

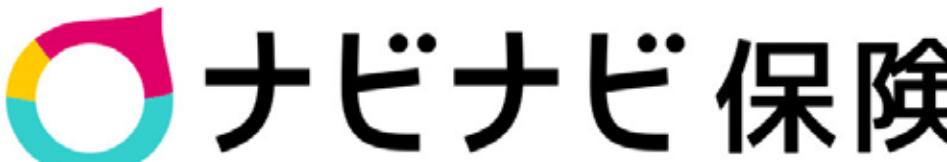
Hanayume(ハナユメ)



結婚式場情報サイト

国内・海外のお得な結婚式情報を比較、式場の見学予約ができるサービス

ナビナビ保険



総合保険比較・情報サイト

保険比較、ファイナンシャルプランナーに無料相談できる保険に関するサービス

— 主なサービス —

ラルーン



生理日予測・体調管理アプリ

生理日予測・妊活に無料で使える
女性のための体調管理アプリ

Soldi(ソルディ)



通信費・家計見直しサイト

格安SIM、ネット回線、ポケットWiFiなど、
家計に優しい生活設計の情報を提供する
サービス

キャリアピックス



転職サイト/転職エージェント

比較サイト

転職サイトや転職エージェントの比較や
転職を考える人に必要な情報を提供する
サービス

Qiita(キータ)



エンジニア向け 情報共有サイト

エンジニアリングに関する知識を
記録・共有するための、
オープンな情報共有コミュニティ

Qiita Jobs(キータジョブス)



エンジニアの 採用支援サービス

エンジニアと企業の間における
コミュニケーション
プラットフォームサービス

Qiita Team(キータチーム)



社内向け情報共有サービス

企業・チーム内の情報共有を
クラウド上でスムーズに行える
サービス

INTERVIEW



間瀬 文雄

取締役
ライフスタイルサポート事業本部長

日興コーディアル証券に新卒入社、1年後の2008年にエイチームに転職。ライフサポート事業本部 比較サイト事業部長を経て、2012年エイチームライフスタイル(現・エイチームウェルネス)代表取締役社長に就任。2020年にライフスタイルサポート事業本部長に就任。2022年、エイチームライフデザイン代表取締役、エイチームフィナジー代表取締役に就任。

ゆりかごから墓場まで、人生のイベントや日常生活をより豊かに、より便利に

日常生活をより豊かに、より便利にしていく

ライフスタイルサポート事業は、お客さまの「まよい」や「不安」に寄り添い、解消することでより良いライフスタイルをおくことができるサービスを展開しています。「まよい」や「不安」は、一人ひとりの考え方や環境によって違うものと考えています。情報が溢れた現代では、自分にとっての良い選択が何なのか簡単にはわからず、様々な「まよい」が生まれています。情報が溢れる一方で、自分にあう選択肢はどれなのか分からず、手間が多いから悩む、いつやるか決められない、面倒だから先送りするといった色々な「まよい」が「行動」することの妨げになっています。

「引越し侍」「ハナユメ」「ナビクル」などは、Webサービスを通して正しい情報を提供することやサービスを比較することでお客様の暮らしの「まよい」を、やって「よかった」に変えていきます。「ラルーン」「lujo」などのウェルネス領域では、美容と健康という側面から、日々の小さな悩みをコントロールして日常生活の手助けをしたり、なりたい自分になることのお手伝いをすることで、日常のふとした幸せの積み重なる世界を目指しています。「Qiita」は「エンジニアを最高に幸せにする。」ことをミッションに、エンジニアに向けて知識や出会いを提供します。それにより、一人でも多くの人がエンジニアになり、生産性高く働くことで、エンジニア不足の日本の社会をより豊かに、より便利にしていけると考えています。

人生のイベントや日常生活をより豊かに、日本の社会をより便利にしていくためのサービスを提供し続けます。



「三方よし」のサービス理念の実現に向けて

私たちはサービスを提供するエイチーム、ご利用いただく「お客様」や提携している「パートナー企業」、「世の中」にとって良い影響のある「三方よし」を目指しています。

「お客様目線」を意識してニーズを正しく捉えて理解し、どのようにサービスを提供したら喜ばれるのかを考え続け、サービスを進化させていきます。パートナー企業に対しては、サービスを求めるお客様の声を届けることと、クリエイティブなアイデアを提案することで業界のサービス向上に貢献し、世の中がより便利になっていくと考えています。

最高の顧客体験の提供で付加価値を高める

ユーザーの記憶に残るような高い「付加価値」を提供していきたいと思っています。インターネット黎明期は、IT業界の急成長と私たちの技術力と営業力が相まって、ビジネスのチャンスが広がり急成長を実現できました。これからは、最高の顧客体験の提供により付加価値を高め、何度も私たちのサービスを利用したくなるようなブランドをつくりたいですね。

創造性でイノベーションを生み出し、ビジネスを創出！

圧倒的な当事者意識を持っている方と一緒に働きたいと考えています。より良いサービスをつくるためには自分達で決めたことをどうしたら成功に導けるのかを考え、やり切ることが大切です。成果に向けて行動するバイタリティ、「自分がやるんだ」という想いや信念がそういったことを支えています。こうした当事者意識を持った人たちと一緒に、アイディアを出し、議論を重ね、時にはぶつかり合うことで、イノベーションを生み出し、付加価値の高いサービスを創出していきたいですね。





エンターテインメント事業

Entertainment

「人と人とのつながり」をテーマに、多様なジャンルのゲームや便利なツールアプリ等を通じて
世界中の人々に娛樂を提供しています。国内のみならず、海外のゲーム市場でさらなる成長を狙います。

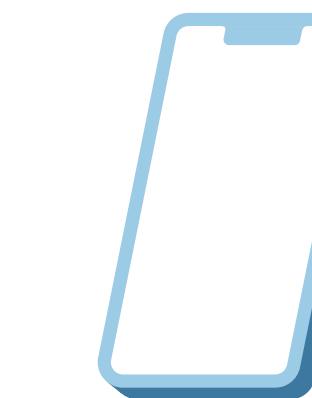
— 目指す姿 —

スマホゲーム専業から脱却!

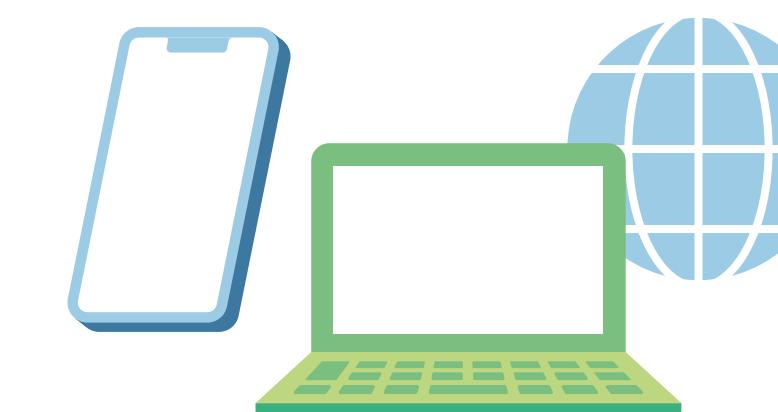
マルチデバイス展開を視野にグローバル市場を狙う!

- オリジナル
- 日本中心
- スマホ

- IP
- グローバル
- マルチデバイス



市場規模
1.2兆円



市場規模
約22兆円

「IP」・「Global」・「マルチデバイス」
展開を視野に、新たなステージへ!

これまで、スマートフォン向けの自社オリジナルゲームを開発し、国内を主軸としながら海外展開を積極的に推進してきました。市場環境の変化等を踏まえ、今後はグローバルで人気のあるIP(知的財産権)と連携し、グローバル展開に舵を切ります。スマートフォン以外にも、PCゲームデジタル配信、家庭用ゲームデジタル配信を含むデジタル配信ゲーム市場全般を視野に入れ、新たなステージへ向かいます。

— 主なサービス —

ゲームアプリ



ヴァルキリーコネクト
至高のハイファンタジー
RPG



ユニゾンリーグ
新感覚
リアルタイムRPG



**少女☆歌劇
レビュー☆スタライト
-Re LIVE-**
新感覚レビュー&
アドベンチャーRPG



ダークサマナー
ダークファンタジー
モンスターバトルRPG



三国大戦スマッシュ!
爽快ひっぱり大戦
アクションRPG



ダービーインパクト
スマホ向け競走馬
育成ゲーム



レギオンウォー
リアルタイムギルド
バトルRPG



三国BASSA!!
爽快バトルRPG

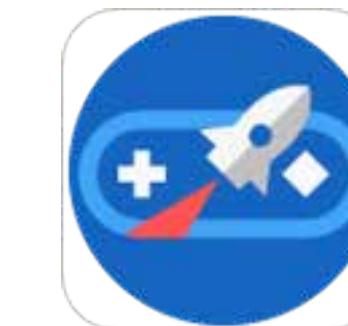


**初音ミク
-TAP WONDER-**
タップ&LIVEゲーム

ツールアプリ



快眠サイクル時計



Game Boost Master



[+]HOME



ジャム

INTERVIEW



中内 之公

取締役
エンターテインメント事業本部長

プロデューサーとしてゲームやオンラインサービスなど幅広くデジタルコンテンツを手掛ける。また、複数社のコンテンツ企業の経営を経験。2009年のエイチームに入社後は、エンターテインメント事業本部長、2016年にAteam Vietnam Co., Ltd. 代表取締役社長就任、2021年にエイチームエンターテインメント代表取締役社長に就任。

最前線の技術でグローバルビジネスを展開! 世界中にわくわくを

世界に「わくわく」と「楽しさ」を届けるエンタメ

エンターテインメント事業は、日常で遊べるゲームを通して世の中に「わくわく」や「楽しさ」を提供します。コロナ禍で世界中が苦しく、外出を控える時期が続きました。それでも、ゲームを通して人と人がオンラインでつながり、一緒に楽しむことができました。

現在のグローバルゲーム市場は20兆円を超え、過去最大規模に成長しています。そしていま、メタバースやNFTなどのWeb3と言われる時代がすぐそこに到来しています。デジタル空間でのコミュニケーションがより豊かになり、人々の生活様式も変わるかもしれません。例えば、身体能力に関係なくメタバースの世界では自由に動くことができる。また、性別や国籍、地域、身分や立場に関係なく、みんなが平等に遊べるゲームはとても価値があるものだと思います。

世の中を「あっ!」と言わせる驚きと体験を

世界的ヒットを狙い、世の中の人がまだ見たことがない新しいものを提供したいです。ゲームは、今やこれまでの「ゲーム」の枠組みから飛び出そうとしています。メタバース空間による新たな体験の実現、お金が稼げるNFTゲームの登場、これまでにない付加価値が加わったことで、ゲームの社会的な価値が変わってきてているようにも感じます。今後生まれる新しいデジタルの価値に挑戦し、新しいサービスを提供して、世の中を「あっ」と言わせる驚きと体験を提供したいですね。



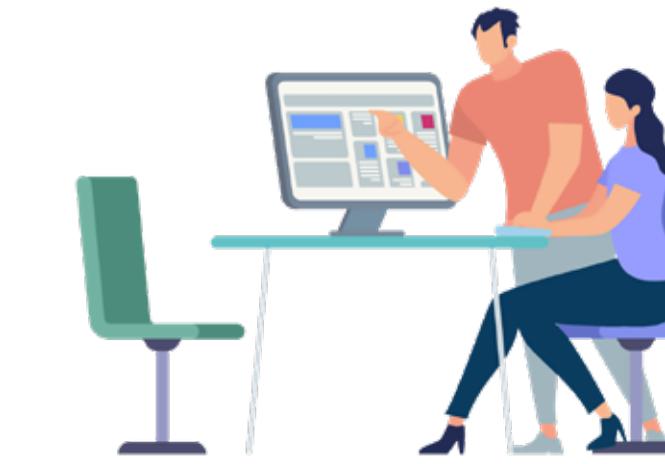
常に最前線の技術に挑戦、そして世界へ

エンターテインメント事業の強みは、最前線の高い技術力と世界中にコンテンツを配信できるグローバル戦略です。国内初の携帯電話向けMMORPG「エターナルゾーン」ではリアルタイム通信技術、「ダークサマナー」ではスマートフォン向け大型タイトルとしてのグローバル配信、「FINAL FANTASY VII THE FIRST SOLDIER」では、巨大な3D空間の創出に挑戦しました。そして今は、ブロックチェーンやメタバースにも挑戦しています。ゲームは簡単に国境を超えます。私たちが展開するゲームの約4割は、海外ユーザーの皆さんです。グローバルに向けたビジネスができる楽しさ、様々な国の反響が得られるのは、エイチームならでは。また、エイチームは様々な事業で収益の柱を構築し、継続安定的な成長を目指しています。それにより、エンターテインメント事業ではゲーム領域に専念できることも魅力だと思います。

人生で「仕事が楽しい」を実現してほしい

エイチームが大切にしている共通の価値観の"Ateam People"に共感できる方と働きたいですね。そして、ゲーム開発に興味のある方はもちろん、グローバルビジネスに興味がある方、ブロックチェーンやメタバースに挑戦したい方、仮想通貨のエコシステムに興味がある方など、新しい領域に意欲的で好奇心が強い方は、仕事を楽しみながら成長できる環境だと思います。





EC事業

E-Commerce

「ココロが動く買い物を」をミッションに、さまざまな商材を取り扱う
複数のECサイトの企画・開発・運営を行っています。

— 目指す姿 —

実店舗を超える、最も買いやすい

購入体験を実現する



実店舗を超える、最も買いやすい
購入体験を実現する

EC事業では、化粧品・スキンケアブランドの「lujo」や
ペットフードブランド「Obremo」など、
複数の商材を取り扱うECサイトを運営しており、
実店舗のクオリティを超える、お客さまにとって
最も買いやすい購入体験を実現することを目指します。

— 主なサービス —

lujo

化粧品・スキンケアブランド

最新のテクノロジーを用いた成分や処方による、
本当に効果を実感できるエイジングケア※を
目指したブランド。※年齢に応じたケア



Obremö[®]

ペットフードブランド

飼い主さまとペットに寄り添った、
安心安全なフードを提供するペットフードブランド



INTERVIEW



望月 一宏

執行役員
EC事業本部長

2001年に大手アパレルチェーンに新卒入社。2008年からは大手ECモールにてコンサルティング営業のプレイヤーからマネジメントを担当。2015年にエイチームライフスタイルに入社後、中古車買取メディア事業の責任者を経て、EC事業本部長に就任。2021年にエイチームコマーステック 代表取締役社長に就任。

お客様の期待を超えて、 満足以上のお買い物体験を届けたい

より良いお買い物体験の提供という価値

EC事業では、展開する各サービスを通してお買い物の課題と向き合い、便利さを提供しています。

世の中では、毎日様々な商品が購入されています。それらの取引の中には、「どの商品を買えばいいのかわからない」「求めている商品がない」など、お買い物に関する課題が多くあります。例えば、近年ペットとの関係が家族に近づいていることで、より安心できるドッグフードを与えたいと考えている飼い主さんが増えているのですが、ドッグフードの原材料や製造過程を正しく理解することや、求めている商品に巡り合うことは簡単ではありません。こうした不便さが、様々な商品に存在していると考えています。

私たちは、お客さまが求める良い商品を提供するだけでなく、商品を探し、購入し、使用するという一連の体験を総合的に見直し、より良いものへと進化させていきます。その結果、購入していただいたお客さまの満足につながるだけでなく、さらに小売業界全体を豊かにしていくことにもつながるはずです。

最高の付加価値を提供する

単にモノを右から左に動かすだけの商売ではなく、お客様のお買い物体験という付加価値を高められているか、常に自問自答しながらサービスを運営しています。私たちの価値観や目指す理想の買い物像をお客さまに伝えることで、安心してご利用いただけるサービスになると考えます。私たちは常にお客さまにとっての最善を考え続け、実践していきます。

化粧品ECやペットフードECをグループの柱に

現在は主に化粧品EC「lujo(ルジョー)」とペットフードEC「Obremo(オブレモ)」に取り組んでいます。まずは、この2つの事業をお客さまから支持され、グループの柱になるようなサービスに育てていきます。そのためにも、新商品の開発には積極的に取り組んでいきます。

積極性と行動力で共にビジネスをつくろう

商売とは、お客様が求めるモノを提供し、対価として代金をいただくことです。そのため、「お客様に喜んでほしい」という気持ちで、お客様の期待を調査し、求められる品質の商品を開発する。そして、最善な販売方法で提供するという一連の商売を楽しめる方は活躍できると思います。また、私たち少数精銳組織を目指しています。役割を超えた行動で自らチャンスをつくり、成果を残せる積極性と行動力がある人と共に、事業や組織をつくっていきたいです。



03

エイチームの 強さの源泉



エイチームの強さの源泉は、
経営理念のもと形成された独自の組織文化です。

「みんなで経営について考える文化」
「お互いを認め合う文化」「コミュニケーションを大切にする文化」
「挑戦と変化を楽しむ文化」が根付いています。
共通の価値観の“Ateam People”が浸透しています。

エイチームの企业文化

エイチームでは、経営理念の実現のために最も大切なものは、
“人”=“一緒に働く仲間”だと考えています。



みんなで経営について 考える文化

社員だれもが参画できる
オープンでフラットな経営



お互いを 認め合う文化

お互いの長所を見つけ、
認め合い、不足を補い合う



コミュニケーションを 大切にする文化

一緒に働く仲間同士が
お互いをオープンにし、
チームで仕事に取り組む



挑戦と変化を 楽しむ文化

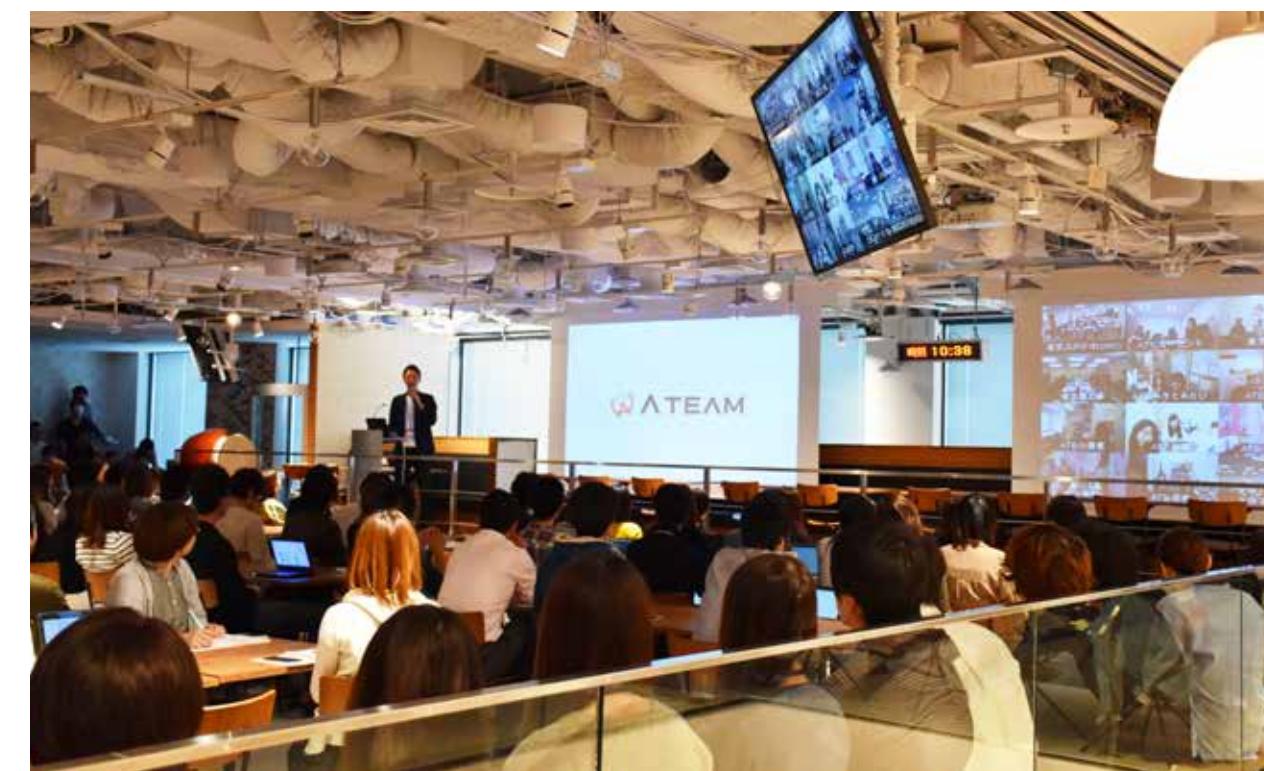
急速に変化し続ける
IT業界は「変化」の連続。
未来の挑戦と変化を楽しむ

経営について考える文化を醸成する「情報のオープン化」

経営について考える文化のもと、社員だれもが参画できるオープンでフラットな経営を目指し、情報のオープン化に取り組んでいます。「経営について考える文化」を醸成する具体的な取り組みを紹介。

エイチーム全体ミーティング

2002年7月16日からスタート。週に1度グループ会社を含む全社員が参加するミーティングを開催し会社の情報を共有。2022年7月には第1,000回を迎え、社員1,000名強の規模になった今でも継続中。



株主総会 社内中継

社員一人ひとりが経営視点により近づけるよう、株主総会でどのような意思決定が行われ、株主の皆さまからどのような質問・提案が寄せられたのかを伝えるため、2016年よりリアルタイム中継を実施。



経営情報のオープン化

会社全体・各事業の業績などの経営情報、各事業・組織の取り組みなどを共有。その他にも、決算発表後の決算内容の解説、IR活動報告、経営合宿での議論や決定事項など、経営に関する情報を広く共有。



挑戦を楽しむ文化を醸成するための社内制度

挑戦を楽しむ文化として、新規事業案コンテスト「A+」、お互いを認め合い称え合う全社表彰イベント、経営の当事者としての意識を持つための持株会制度などを導入しています。

新規事業案コンテスト「A+」

新しい事業の創出を目指す新規事業案コンテストを2008年4月から開催。事業案を企画し自ら経営陣に提案できる。「すぐ婚navi(現 Hanayume)や自転車専門通販サイト「cyma-サイマ-」など複数の事業と事業責任者を創出。



「Ateam FESTIVAL」

成功・活躍・貢献の事例を共有し、共に学び、今後の取り組みにつなげることで、お互い高め合い認め合う文化を継承し、みんなで成長していくための「“表彰”と“交流”」を融合した社内コミュニケーションのイベント。



従業員持株会購入補助制度

奨励金補助率100%の従業員持株会購入補助制度です。社員一人ひとりが「経営の視点」を持つことにより、みんなで協力し合いながら、グループ全体の持続的な成長と中長期的な企業価値の向上の実現を目指します。



“Ateam People”

エイチームが大切にする価値観、そしてそのような価値観を持つ人たちを、
"Ateam People"(エイチームピープル)として定義しました。

01. お互いを認め合える

02. 「儲ける」を理解する

03. チームで取り組む仕事が好き

04. 少し先の未来を想像してわくわくできる

05. 貢献欲を持っている

06. 変化を前向きに捉え、適応していく

07. 自分をオープンにできる

08. 学び続ける

お互いを認め合える

“Ateam People” 01

私たちには誰もパーフェクトではありません。

相手のできないところばかりを見ていると、
相手も自分のできないところを見るようになってしまふかもしれません。

だからこそ、自分の弱みを自覚し、
相手の強みを見つけ、それを必要とする。
それが、相手から必要とされることへつながります。

お互いを認め合える人は、相手を必要とし、相手からも必要とされます。



「儲ける」を理解する

“Ateam People” 02

「儲ける」という言葉に、ネガティブなイメージを持つ人がいるかもしれません。
「利益＝儲け」は、明日もっと良いサービスを、顧客に提供していくための条件です。

企業が事業活動を行うことによって、
世の中が、便利になる、
世の中が、楽しくなる、
人々の安心につながる。

みんなが生み出した価値が、世の中に認められ、
その対価として金銭を受け取ることが「利益＝儲け」につながります。

企業は、利益を生みつづけることで、
継続して世の中に貢献することが実現可能になります。

私たちは、これからもたくさんのすばらしい価値を提供しつづけ、
世の中をより便利に、楽しくしていきたいと考えています。

仕事が好き チームで取り組む

“Ateam People” 03

ひとりでできることには限界があります。
でも、磨き上げられた高いスキルを持つ人たちが力を合わせることで、
 $1+1$ が3にも、4にもなり、
世の中に大きなインパクトを与えることができます。
その感動こそが
チームで働くことの楽しみであり、喜びであると思います。



少し先の未来を想像して
わくわくできる

“Ateam People” 04

考えることは、楽しいことです。

自分の考えたことが、世の中に受け入れられると、楽しく、わくわくします。
そして、それをより良くするために、仲間を集め、
ひとりのわくわくが、チームみんなでのわくわくとなり、
一緒に協力し合いながら、高い目標を達成することができます。

私たちは、そのように、わくわくする集団であり続けたいと思っています。

しかし、実際には、
自分のアイデアが、そのまま世の中に受け入れられることは多くありません。
そんな時でも、悲観せず、諦めず、時には「どうしたらできるのか」
という考え方でアプローチすることも大切です。

貢献欲を持つている

“Ateam People” 05

世の中に、他人に貢献したいという意欲を持っている人の多くは、ある一定の能力を身につけた人であるように思えます。

そのような人々は、自分の持つ能力が、チームや周り、そして世の中において、どんな役割を持つのかを理解し、その能力で、どのように貢献できるかを考えます。

チームへの貢献によって、そのチームがさらに高い価値を生み出し、結果的に、世の中への価値提供・社会貢献へつながります。



適応していく 変化を前向きに捉え、

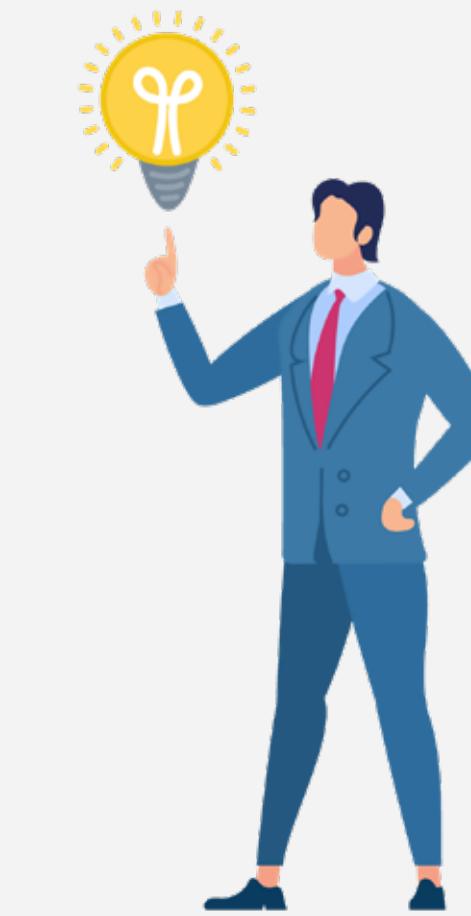
“Ateam People” 06

どんなにすばらしい価値を提供していたとしても、
世の中のニーズはどんどん変化し、
新しい価値を創出するライバルの登場により、
これまでの提供価値がなくなることがあります。

それほど悲しいことはありません。

私たちは、自分たちを最強のライバルとみて、
常に、自分たちの提供価値を正しく疑い、
世の中の変化を前向きに捉え、絶えず新しい価値を創造していく。

その結果が、企業の永続的な発展へつながります。



自分をオープンにでせる

“Ateam People” 07

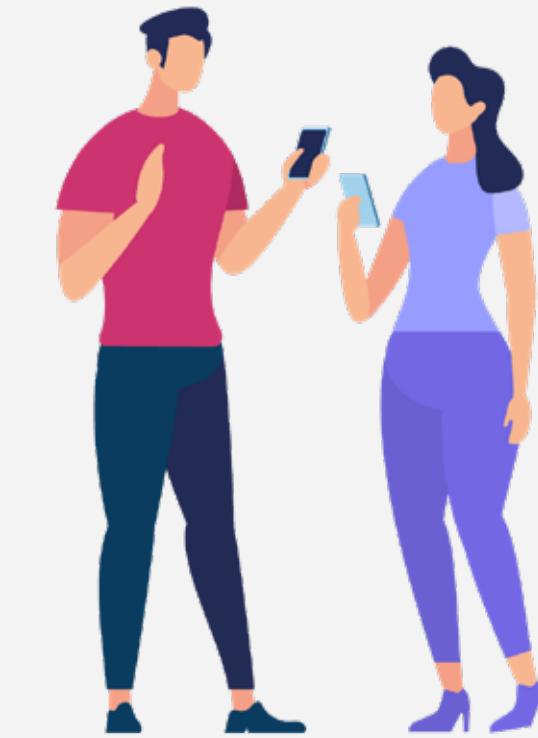
仕事をする上で大切なことの一つとして、
一緒に働く仲間を信用できることがあげられます。

相手を信用するには、相手をよく知る必要があります。

周りから信用され、信頼を得ている人は、
一緒に働く仲間にに対して、
公私ともにオープンに接している人が多いと感じます。

同様に、自分が周りから信用・信頼されるには、
まず、自分をオープンにする必要があります。

企業としても、私たちは、世の中にオープンな姿勢であることで、
みんなから信用・信頼され、応援される企業でありたいと思っています。



学び続ける

“Ateam People” 08

学びにおいて、ゴールはありません。

世の中は急速に変化していきます。

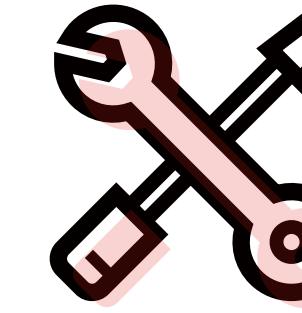
そして、自分の興味分野もどんどん広がっていきます。

新しい知識を得ることで、新たな喜び、さらなる成長へつながります。

私たちは、いつまでも知的好奇心に溢れ、学び続ける集団でありたいです。



エイチームの強み 01



技術力

「技術力が高いエンジニア」、「柔軟に対応できるエンジニア」がいることにより、技術からビジネスの成果に結び付けることが可能。

Ex.1 エターナルゾーン



国内初の携帯電話向けMMORPGとして2006年にリリースした「エターナルゾーン」では、数万人のユーザーが同時接続し、チャットや連携プレイができることにより、より臨場感のあるゲーム体験を実現。

Ex.2 ダークサマナー



2012年にはスマートフォン時代を先読みし、自社スマートフォン向け大型ゲームアプリ「ダークサマナー」をグローバルでリリース。北米Google Playでランキング1位を獲得するなど、大きな成功を実現しました。

Ex.3 ヴァルキリーコネクト



2016年リリースの「ヴァルキリーコネクト」では当時2Dが主流だったのに対し、3Dのゲーム制作をすることに成功。端末の技術進化に伴うユーザーニーズの変化にしっかりと応え続けています。

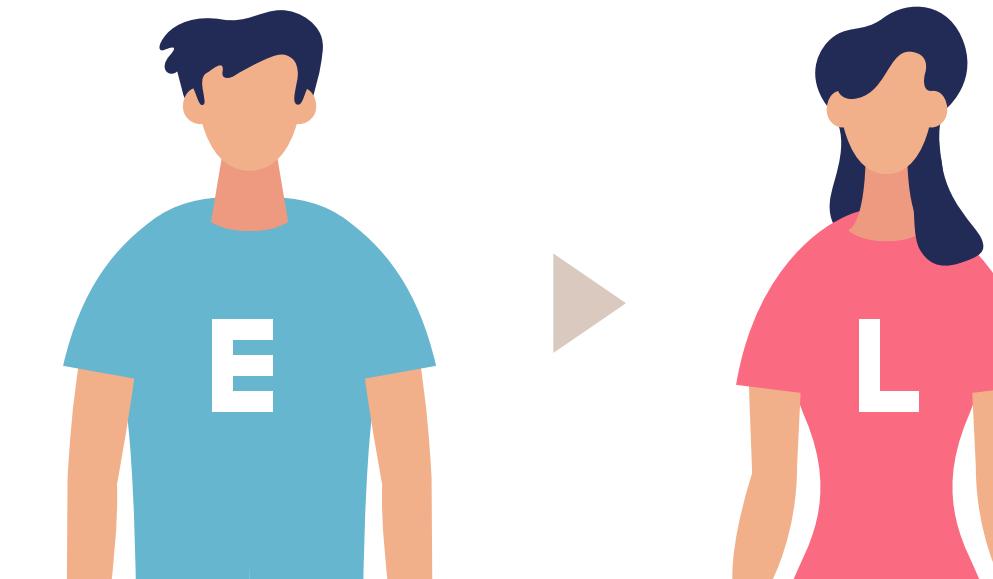
エイチームの強み 02

ビジネス展開力



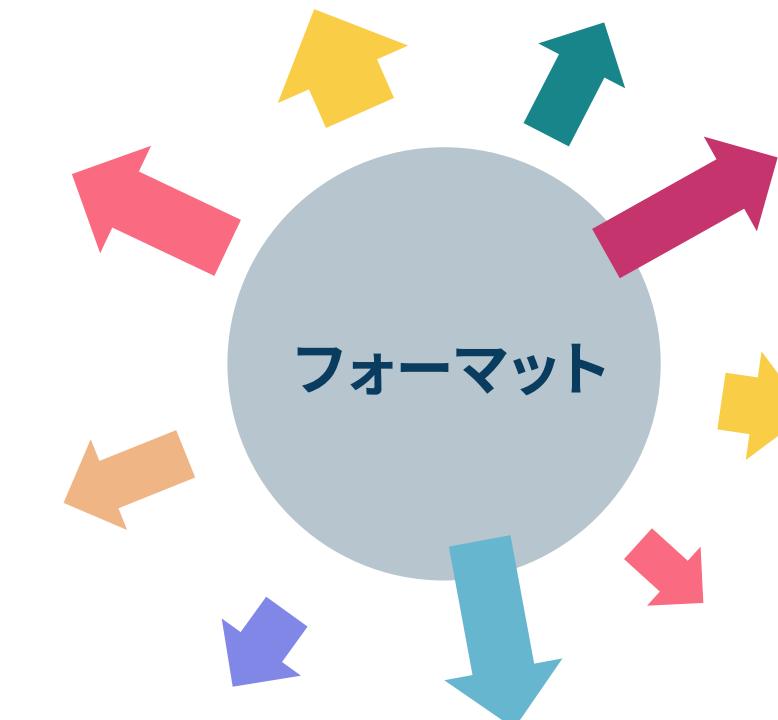
「挑戦を楽しむ」「失敗」と許容する風土を醸成してきたことで、
成功と失敗を重ねて培った数々のビジネス事例が蓄積。

資本の活用



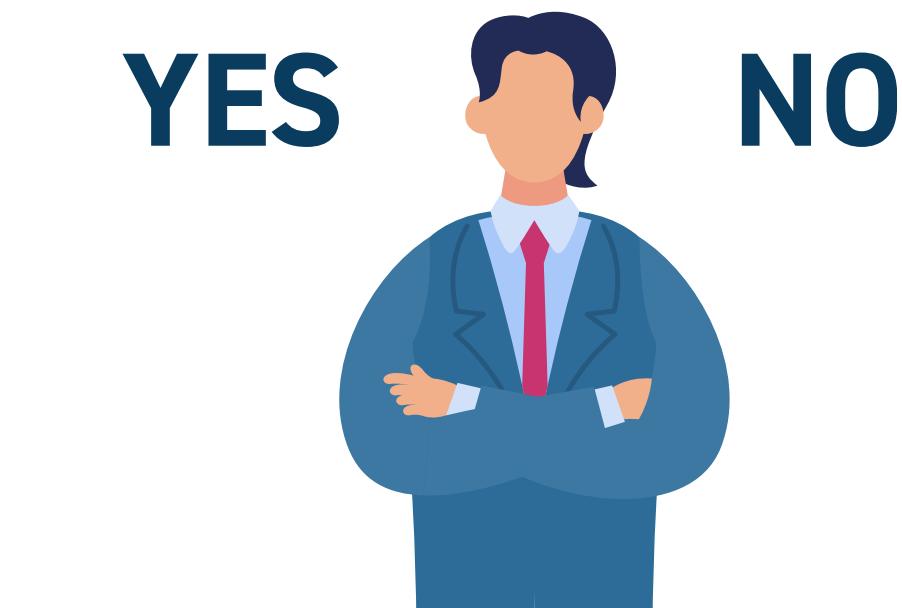
ヒットすれば早期に収益を獲得できるエンタメ事業で得た資金を、収益化に時間を要するライフスタイルサポート事業のサービスへ継続的に投資し、順調に成長。さらなる資本の活用としてM&Aを実施。

ビジネスモデルの展開



引越し比較・予約サイト「引越し侍」を元に、同じようなビジネスモデルを他のサービスにも展開。その結果、事業がスピーディーに立ち上がり、ビジネスの幅を拡大していくことができています。

スピーディなサービス進退判断



新しいサービスに積極的にチャレンジします。サービスの進退をスピーディに判断することで、新たにチャレンジしやすく、社員が果敢に新規事業に取り組める場所を作ることができます。

新領域への継続的な挑戦

ビジネスの創出を狙う新規事業案コンテスト「A+」

会社の持続的な成長・発展はもとより、世の中に価値あるサービスを提供し続け、社会・業界の発展に貢献するため、

2008年4月に社員だれでも事業案を企画し自ら経営陣に提案できる社内ビジネスコンテストとして発足しました。

結婚式情報サイト「すぐ婚navi(現Hanayume)」、「快眠サイクル時計」や「楽々カロリー管理」など無料で使える便利なツールアプリ「ZeroApp」シリーズ、自転車専門通販サイト「cyma-サイマ-」など、数多くのサービスと事業責任者が誕生しました。

2022年7月現在において、46回開催されました。



Hanayume[®]

Life.
ライフドット

cyma

zero
aPP

新領域への継続的な挑戦

未来の経営者を創出する後継者育成

「経営について考える文化」として、
社員一人ひとりが経営に対して高い当事者意識を持ち、
経営者目線を醸成することが、
事業の持続的な成長と組織活性につながると考えています。



多くの社員に経営の経験を

代表の林は「経営」を「自動車の運転」に例えます。運転テクニックは、助手席に座っているだけでは上達しません。実際に運転することではじめて気づくことがあります。経営も同じで、実際に経営そのものを経験することが大事だと考えています。

グループ会社体制で経営者を生み出す

経験を積んだ社員に積極的に子会社の経営を任せきました。2013年より分社化を進め、現在は純粹持株会社体制として8つのグループ会社があります。分社化による新社長の誕生に加え、取締役、部長などの新しい役割が生まれます。経営を自分事化し、高い当事者意識を持つ人たちが集まった強い組織体を作ります。

新領域への継続的な挑戦 新卒社長の躍進

Qiita株式会社

代表取締役社長

柴田健介 (2009年 新卒入社)



【主な経歴】

- エンターテインメント事業 マーケティング部門の責任者
- 「ZeroApp」シリーズ(「A+」グランプリ受賞事業)プロジェクトリーダー
- Increments(現Qiita)の代表取締役社長(2019年)

楽しさの源泉は「チームで働く」「自分で考えること。

エイチームの社員に共通した「楽しみ」は「チームで働くこと」「自分で考えること」の2つです。自ら仕事を「楽しくする」には、仕事を単なるタスクと捉えるのではなく、自分事化して考えることが大事です。「こうすればもっと良くなる」と考えることが「楽しさ」につながります。そして、お互いを認め合うチームで創造性を発揮して取り組むと、サービスに愛着が湧いて、真剣に取り組むほどサービスに誇りが持てる。100人いれば100通りの「楽しさ」がありますが、仕事の楽しさを生み出すのは、自分です。

株式会社エイチームライフデザイン

取締役社長

渡邊竜一 (2010年 新卒入社)



【主な経歴】

- 「ハナユメ」「引越し侍」「新規事業」などの企画・渉外・営業
- 人事・採用部門で新卒採用責任者
- エイチーム引越し侍 代表取締役社長(2020年)
- エイチームライフデザイン 取締役社長(2021年)

仕事を楽しくするのは「目標」「作戦」「仲間」!創造性を發揮しよう。

「こうしたら上手くいくのでは」と自ら「作戦」を立て形にすることが楽しい。一方で「やらされている」感覚が強くて所有感がない仕事は楽しくなかったと感じます。仕事を楽しくする要素は「目標」「作戦」「仲間」。まずは自分たちが目指す目標を明確化すること。次に、自分の頭で考え、立てた仮説と作戦に基づいて進めていくこと。最後に、信頼できる大切な仲間たちがいること。エイチームは、自ら思考して創造性を発揮するスタンスを大切にしています。ぜひ一緒に会社を創っていきましょう。

RICRUIT MASSAGE
採用メッセージ

仕事を楽しくするのは、自分だ。

過去の繰り返しに時間を使うほど、退屈な人生はない。

仲間とともに知恵を出し合い、協力してビジネスを創造していく。

悩みや苦しみの分だけ、きっと成長と成果が待っているはず。

04

新しい挑戦や
クリエイティブに
わくわくすること

大國護 春菜

ライフスタイルサポート事業
2018年新卒入社
デザイナー

これまでの担当サービス —————
引越し侍、コーポレート関連のデザイン担当



積極的に新しい領域に挑戦するように心がけています。特に、本来の役割を超えて、「楽しい」「わくわく」できる仕事に変換できたときは、仕事が楽しいと感じます。全社表彰イベントのデザイン担当に立候補したとき、会社のブランド戦略の担う部署に兼務を申し出たときなど、自らの行動で仕事がどんどん広がったときは、自分自身の成長を感じました。また、チームで高め合い切磋琢磨することで楽しさが倍増すると感じます。

期待を超えるコンテンツで
お客さまに提供したい

宮崎 颯

エンターテインメント事業
2020年新卒入社
ゲームプランナー

これまでの担当サービス —————
エンタメ事業の各種ゲームタイトル



期待を超えるコンテンツの提供によって生まれるお客さまの喜ぶ姿を見ることに楽しさを感じます。仕事において、壁や挫折は存在して当然です。仕事は長い人生の一部。困難を乗り越えた経験によって、将来の自分はより大きな壁を乗り越えるという確信を持てる信じています。そのため、一見乗り越えられない課題に対して、乗り越えようと試行錯誤は仕事の楽しさの1つです。これからも、ゲームを通してより良い体験を世の中に届けていきたいです。

世の中への
価値提供を通して
会社の事業を成長させる

清野 隼史

ライフスタイルサポート事業
2019年新卒入社
エンジニア

これまでの担当サービス —————
Qiita、Qiita Team、Qiita Jobs



自分が携わるサービスを通して世の中に価値を提供して、その結果として会社や事業を仲間と一緒に成長させていくことがとても楽しいです。また、作業者ではなく「考えること」を大切にしています。事業の成長に向けて自分が何をすべきか。考えて行動し、成果につながったときは自ら仕事を楽しくしていると感じます。そのためには、自分をオープンにしてお互いを認め合い、同じ気持ちで仕事に取り組むようにしています。

世界中のファンに向けて
わくわくを
届ける楽しさ

今井 萌乃

エンターテインメント事業
2015年新卒入社
グラフィックデザイナー

これまでの担当サービス —————
エンタメ事業の各種ゲームタイトル



グラフィックデザイナーは、ゲームの世界観やキャラクターのデザイン、商品の訴求や、ゲームの操作性など、ユーザーの接点となるすべてを制作しています。難しく感じることもありますが毎日新しい発見と楽しさの連続です。海外に向けて配信しているため、世界中のファンの反応をダイレクトに感じ、やりがいにつながります。ゲームは、ユーザーに新しい夢や楽しみを提供する素晴らしいコンテンツです。驚きや感動をゲームを通して世界中に届けたいです。

担当サービスに
自信と愛着を持てると
仕事はもっと楽しい

宮里 享

エンターテインメント事業
2020年新卒入社
ゲームプログラマー

これまでの担当サービス ——
エンタメ事業の各種ゲームタイトル



新機能開発で、ゲームプランナーやグラフィックデザイナーの人たちと一緒に「こうしたらもっと良くなりそう」「お客様が喜びそう」と議論を重ねながらモノづくりに取り組むプロセスが楽しいです。真剣に取り組むと、愛着と自信が持て、開発がより楽しくなります。常に自分の「当たり前」の基準を上げていくと、挑戦できる領域も広がります。楽しいことに全力で挑戦して、楽しみながら働けるなんて最高!という気持ちを大切にしています。

声を上げたら
挑戦できる環境で
高い目標に挑む

成田 美月

ライフスタイルサポート事業
2018年新卒入社
ビジネスプロフェッショナル

これまでの担当サービス ——
ハナユメ、Qiita、Qiita Jobs



サービスの運営においてたくさんのアイデアを日々考えています。アイデアをカタチにして世に出したものは、まるで自分の子どもたちのように愛しく思えるもの。ユーザーからポジティブな反応をもらったときは、やっぱり嬉しいですね。そして、苦労や困難を乗り越えたときの達成感も楽しさの1つ。「これ面白そうじゃない?」「やってみようよ!」こんな会話が日常なので、声を上げたら挑戦できて、わいわいしながら高い目標に挑めています。

05

働く環境と 人事制度について



高い技術力を有するプロフェッショナル集団が、
企業の永続的な発展のために、ITを駆使しながら、
次々と新しい事業を創出して挑戦し続けます。
そのため私たちは、経営理念の実現のために最も大切なものは、
“人”＝“一緒に働く仲間”だと考えています。
エイチームは人材活用に力を入れています。

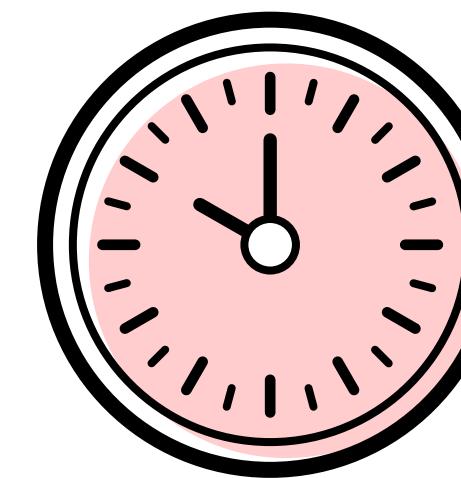
働き方・働く環境

新しいエイチームの働き方「オフィス勤務&在宅勤務 ハイブリッド勤務」

エイチームでは在宅勤務とオフィス勤務を選択することができるハイブリッド形式で働いています。

※各社・各事業で出社ルール等を決定 ※新卒で入社する新入社員は入社後2年間を原則オフィス勤務

柔軟な働き方をサポートする制度

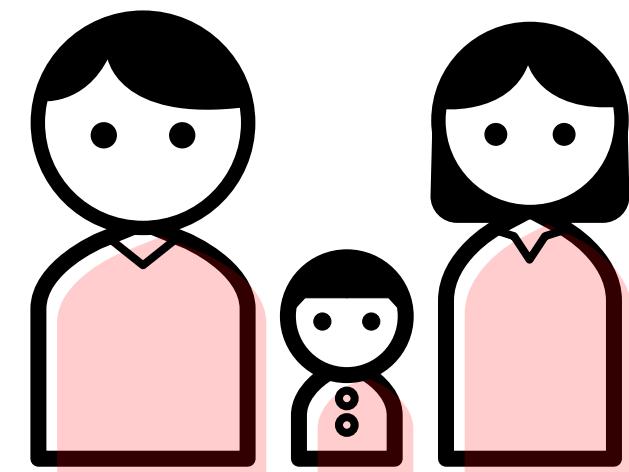


フレックスタイム制

ライフステージに合わせて柔軟に働き方を設定できるフレックスタイム制度を導入。

- コアタイム(10-16時)
- フレキシブルタイム(7-10時/16-22時)

※一部の職種に標準労働制有



ファミリーサポート制度

働きやすい職場環境を目指して2017年に導入。産前産後休暇・育児休業などに加えて出産・育児における支援を実施。その他にも、介護休暇の設置や介護休業期間の延長など介護支援も実施。



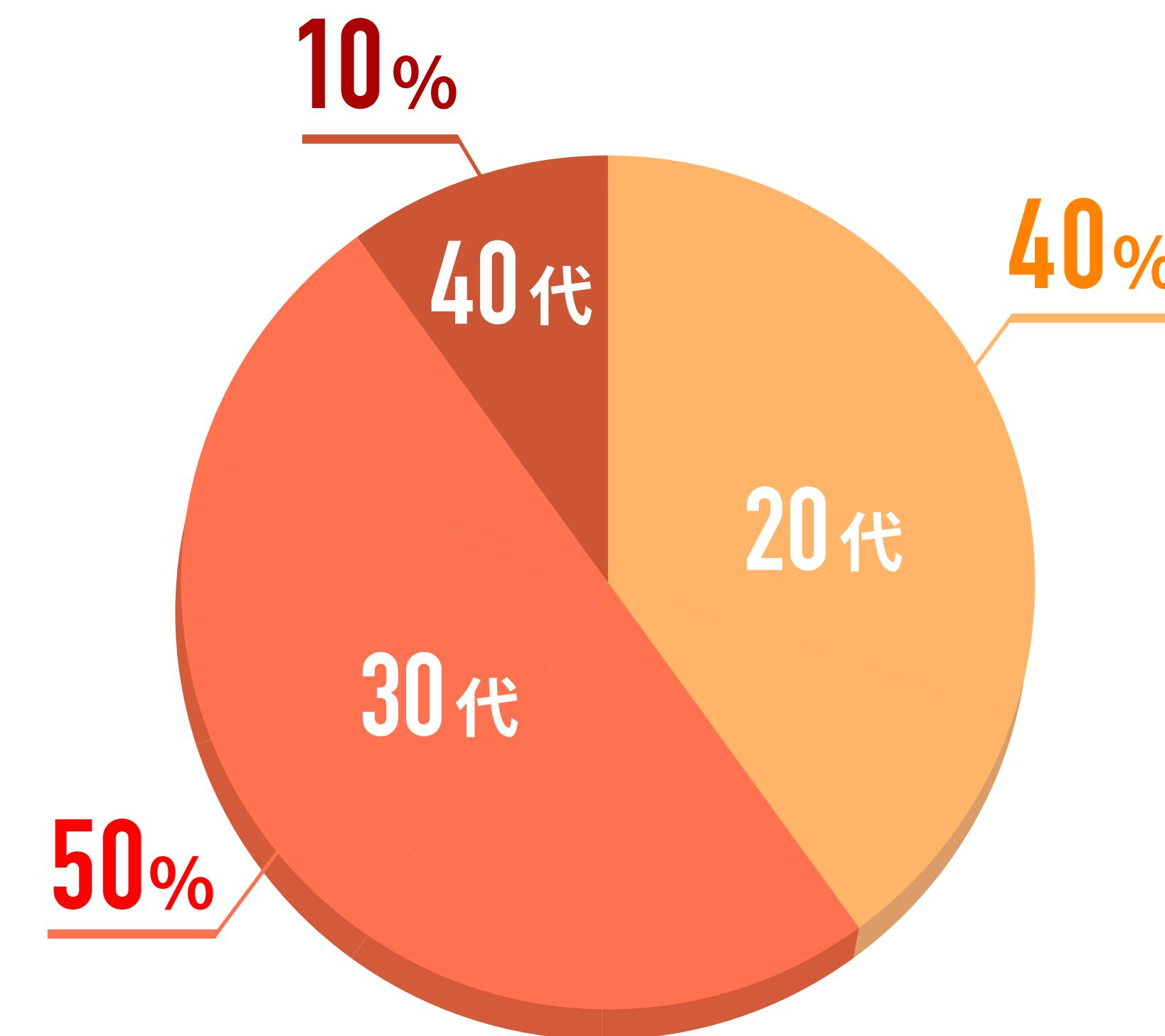
長期休暇制度「A-LOHAS」

社員が長期休暇を取りやすい環境を作ることを目的とした休暇制度。年次有給休暇を消化し、連続5営業日の長期休暇(土日祝日などをはさむことも可)を必ず取得できます。

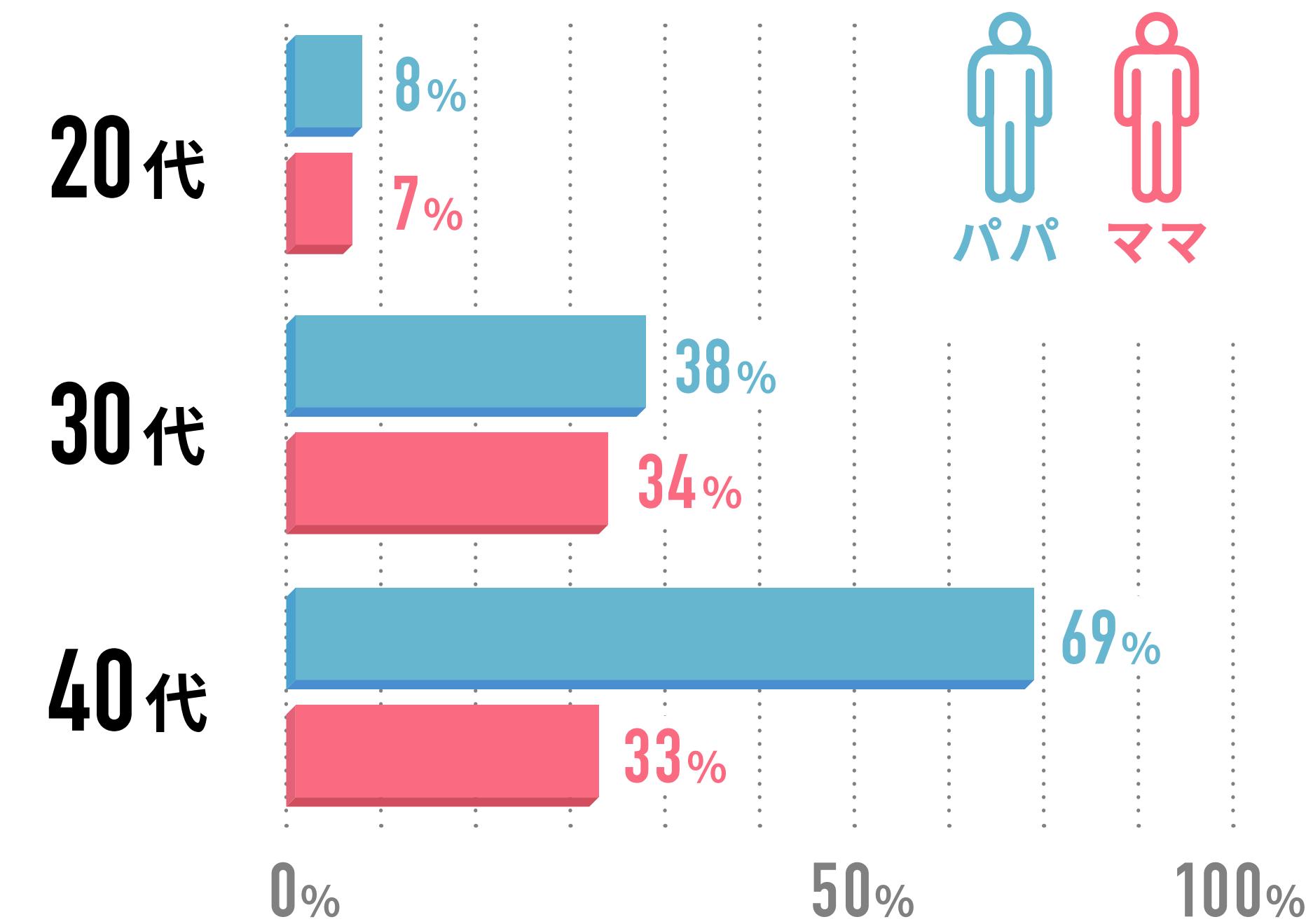
多様な年代が活躍できる職場環境

エイチームでは若い世代が非常に多く、企業活動の勢いを生む原動力となっています。
また、パパママ社員も多く在籍しており、育児制度などが積極的に活用されています。

年齢比率



パパママ率



「ファミリーサポート制度」 働き方が多様化する社員を支える制度

社員が長期的に安心して働けるよう、働き方を支援する制度として
「ファミリーサポート制度」を導入。育児や介護をする社員の働く時間の選択肢を拡大、
企業主導型保育所の利用、特別休暇の付与などの支援を行っています。

育児休業中の社員を対象とした「育休ランチ」や休業中の「キャリア面談」の実施、
社員の長期的なキャリアを支援する異動制度の導入など、
社員の働き方をサポートしています。

働き方を支援する活動を継続した結果、職場環境の質は向上しました。
子を持つ社員が自身のキャリアを諦めることなく、家庭との両立を実現しながら、
安心して長期的なキャリアを形成することができるようになりました。



社員が健康・安全に働く環境づくり

全社員が安全・健康で働くことのできる環境を整えることが大切だと考えています。
そのために、社員の安全・健康に配慮した制度の拡充や啓蒙活動を行い、
円滑に職務の遂行ができる環境を整えています。

マッサージルーム「MoMita」

無料でマッサージの施術を受けることができる制度で、社内にマッサージルーム「MoMita(モミータ)」を設置。社員の健康をサポート。



リフレッシュエリア「NeMita」

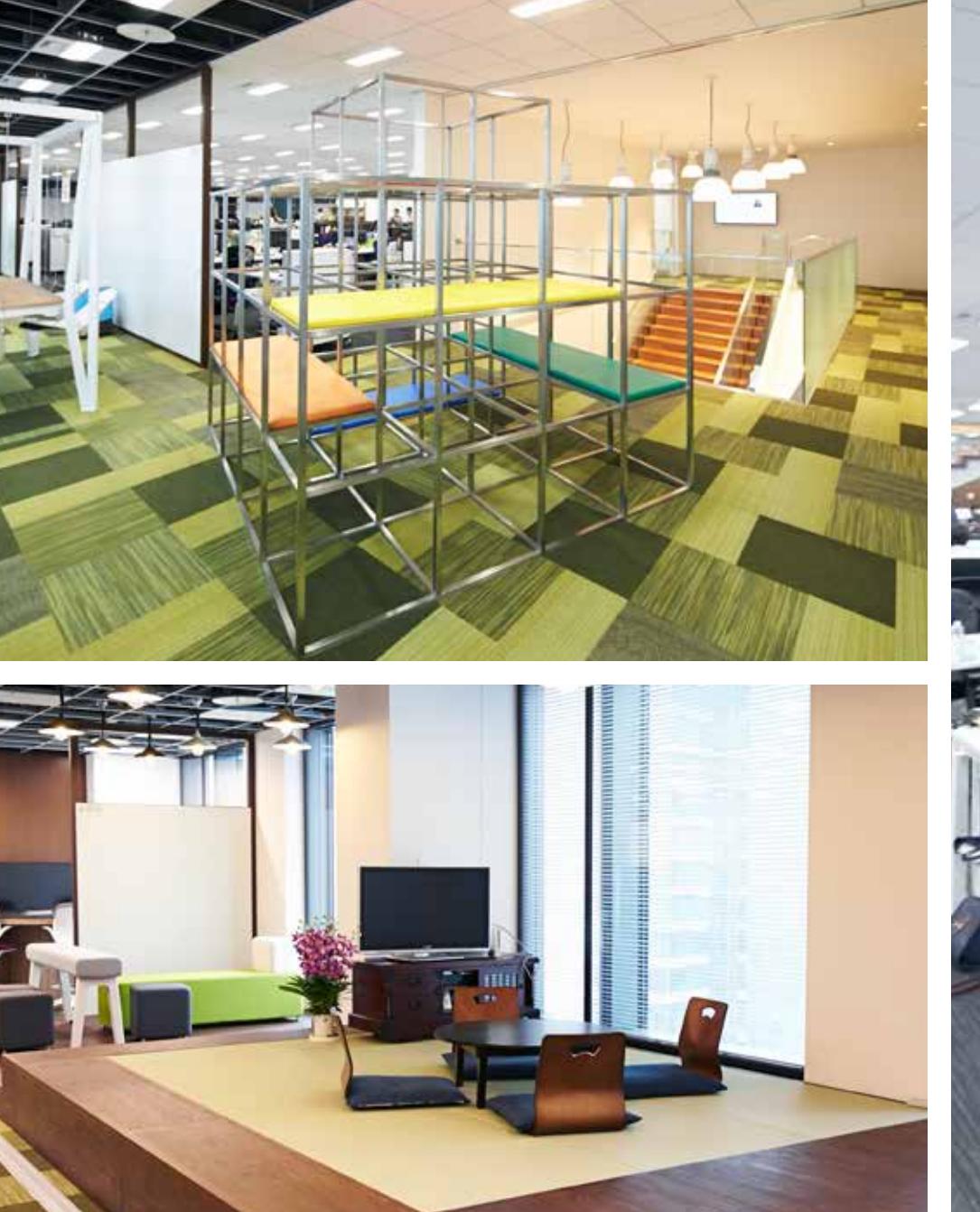
アロマが香り鳥のさえずりが聞こえる森をイメージした癒しの休憩スペース「NeMita(ネミータ)」をオフィス内に設置。リフレッシュに特化した特別な空間。



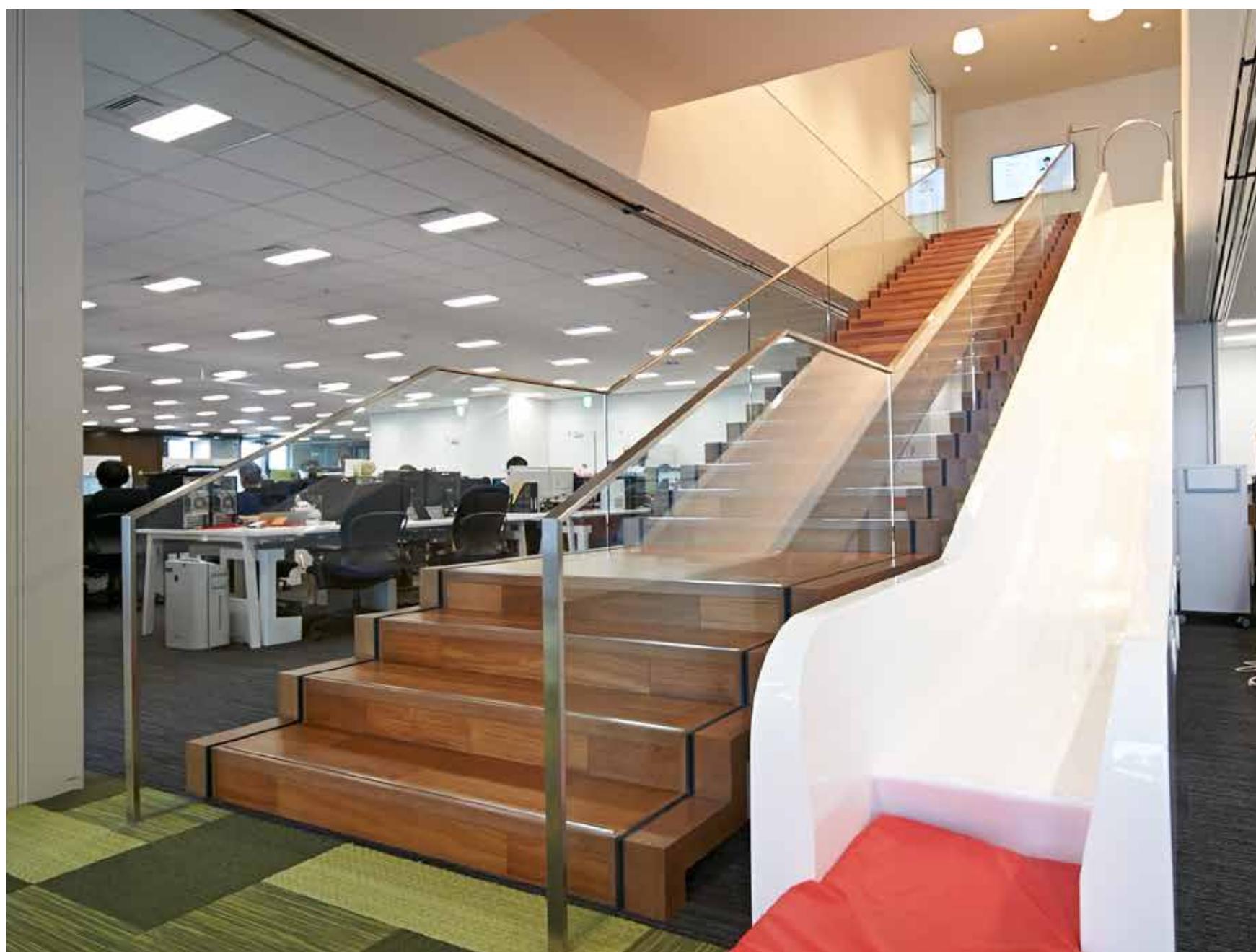
社員食堂「LaPyuta」

「天空のカフェ」をテーマにした社員食堂「LaPyuta(ラピュータ)」。栄養バランスを考え、化学調味料の使用を最小限に抑えるなど、社員の健康を食の面からサポート。





オフィス紹介



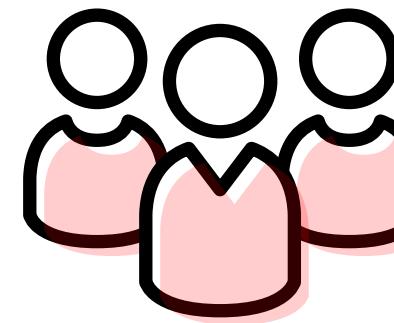
個のパフォーマンスを高める人事制度

人事制度では、社員に担ってもらいたい業務範囲に応じて「領域」を設定し、それぞれに等級や給与を定めています。



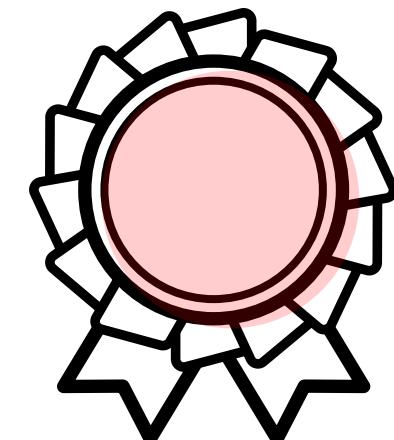
ビジネス領域

幅広い業務(定型～非定型、企画・開発・制作、社内外調整)を担当し、成果を最大化する役割です。



マネジメント領域

統括する組織の「ひと」「もの」「かね」「情報」を管理し、文化を育成しながら、組織としての成果を最大化させる役割です。



スペシャリスト領域

専門的かつ極めて高い専門スキルや技術を有し、エイチームグループ全体の専門課題の解決、業界でのプレゼンス向上を期待する役割です。

社員のキャリアの選択肢を広げることで長期的なキャリア形成を支援をする 「異動制度」「評価制度」をご紹介。

異動制度

ジョブポスティング制度

社内で人材を募集したいポジションを全社員に公開して公募を行い、社員自らの判断で応募し、社内選考を経て異動を決定する制度。異動が正式に成立するまでは直属上長へ情報が告知されることはありません。年2回実施。

フリーエージェント制度

社員が自ら手を挙げて、職種の変更や他事業部への異動を申請できる制度です。各事業の空きポジション等は考慮せず、異動申請のあった社員を受け入れるかどうかは各事業部の選考を経て決定します。異動が正式決定するまでは直属上長への告知はありません。

評価制度

半期に1度の目標設定では、3年後・1年後のキャリアビジョンを定め、上司と面談する機会を設けています。目標設定は、半期目標を「行動目標」「スキル目標」「成果目標」の3領域でそれぞれ設定します。長期的(3年後・1年後)なキャリアビジョンを見据えながら、半年に取り組む目標を具体的に設定することで、目標とビジョンへのプロセスを明確化。



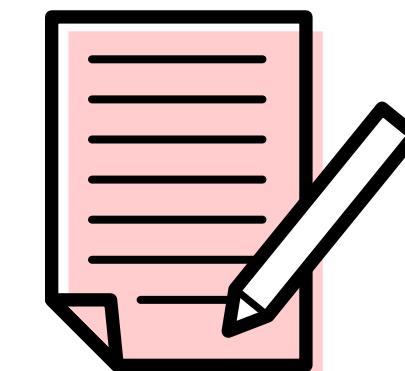
キャリア形成支援

社員の長期的なキャリア形成支援を目的に、
「自己申告シート」「キャリア面談」「1on1ミーティング」などを実施しています。



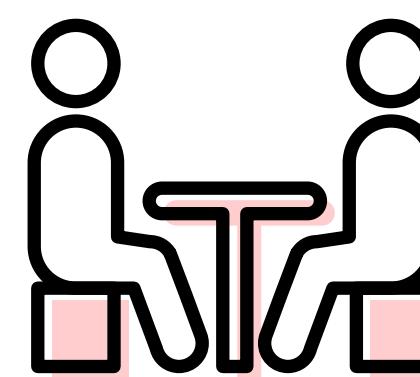
キャリア面談

キャリアにおける不安や悩みなどを人事担当者に相談することができる「キャリア面談」を実施しています。



自己申告シート(キャリアプランシート)

キャリアに関する希望や悩みを定期的に申告する制度。申告した情報は、人事と経営陣のみで確認します。会社や組織の中で担いたい役割や業務、仕事を通じて実現したいことを明確にし、今後のキャリアにおける不安や悩みを解消します。

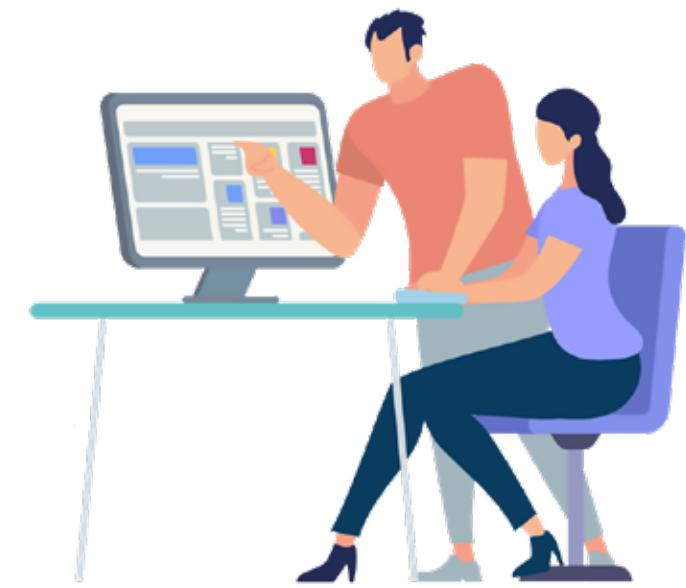


1on1 ミーティング

上司と部下との1on1ミーティングを月2~4回程度の頻度で実施。1on1ミーティングの運用方法や頻度は各自が自由に設定し、業務に関する相談や報告に限らず、コミュニケーションを通じた信頼関係の構築、悩みや不安の相談、スキル向上についてのアドバイスなど、内容は様々です。

多様な人材を育てる研修制度

新卒社員向け研修や中途入社者向け研修、専門性に応じた職種別研修、教え合う・学び合う「チームラーニング」、マネージャーなどの職位に応じた研修があります。



新入社員向け研修

新入社員（新卒・中途）を対象に、入社後1～3ヶ月かけて研修を実施しています。業務に必要な基礎知識やスキル、事業やサービス、業務の遂行において必要なルールを学びます。

マネジメント研修

マネージャー以上のマネジメント層を対象にマネジメント研修を年2回実施。

チームラーニング

「教え合う・学び合う」をテーマに、社員自身が講師となり、自分の知識やノウハウを他の社員に教える研修制度です。

全社横断の勉強会や共有会

エンジニア勉強会、デザイナー勉強会など、テーマに合わせた幅広い勉強会や共有会を実施。

AI基礎研修

「全社「AI」基礎力アップ！」を掲げ、社員のAI基礎力の向上を目的にAI基礎研修を2020年に実施。研修は全社員が対象、必須受講10時間、最大50時間（業務時間内）のカリキュラムで実施。



福利厚生

- 交通費支給(上限10万円/月)
- 社会保険完備
- 従業員持株会購入補助100%
- 慶弔見舞金
- 社員食堂完備(設置拠点:大名古屋ビルヂング)
- リラクゼーションマッサージ制度
- ファミリーサポート制度
- 職位・職種に応じた各種研修制度
- その他
- 受動喫煙対策:屋内原則禁煙(喫煙室あり)



働く環境の基本情報

勤務体系

- フレックスタイム制
コアタイム 10:00～16:00、
フレキシブルタイム 7:00～10:00、16:00～22:00
- 標準労働時間：8時間/日
- 平均標準労働時間：160時間/月（2021年度）
- 休憩：1時間/日（労働時間が6時間以上の場合）
※試用期間中は標準勤務（10:00～19:00）となります

休暇

- 完全週休2日制（土日祝）
- 有給休暇（入社6ヵ月後10日、最大40日）
※A-LOHAS（連続5営業日の長期休暇取得制度）
- 年末年始休暇
- 夏期休暇（7～9月の間に3日間）
- ファミリー誕生日休暇（ご自身もしくはご家族の誕生日）
- 結婚記念日休暇
- 特別休暇（災害休暇・子の学校行事休暇など）
※年間休日 127日（2021年度） ※詳細は弊社規則に準ずる

「みんなで幸せになれる会社にすること」

「今から100年続く会社にすること」



採用ページ



採用ムービー

