

Ⅲ

中期事業計画概要

「次のあたりまえを創る。何度でも」

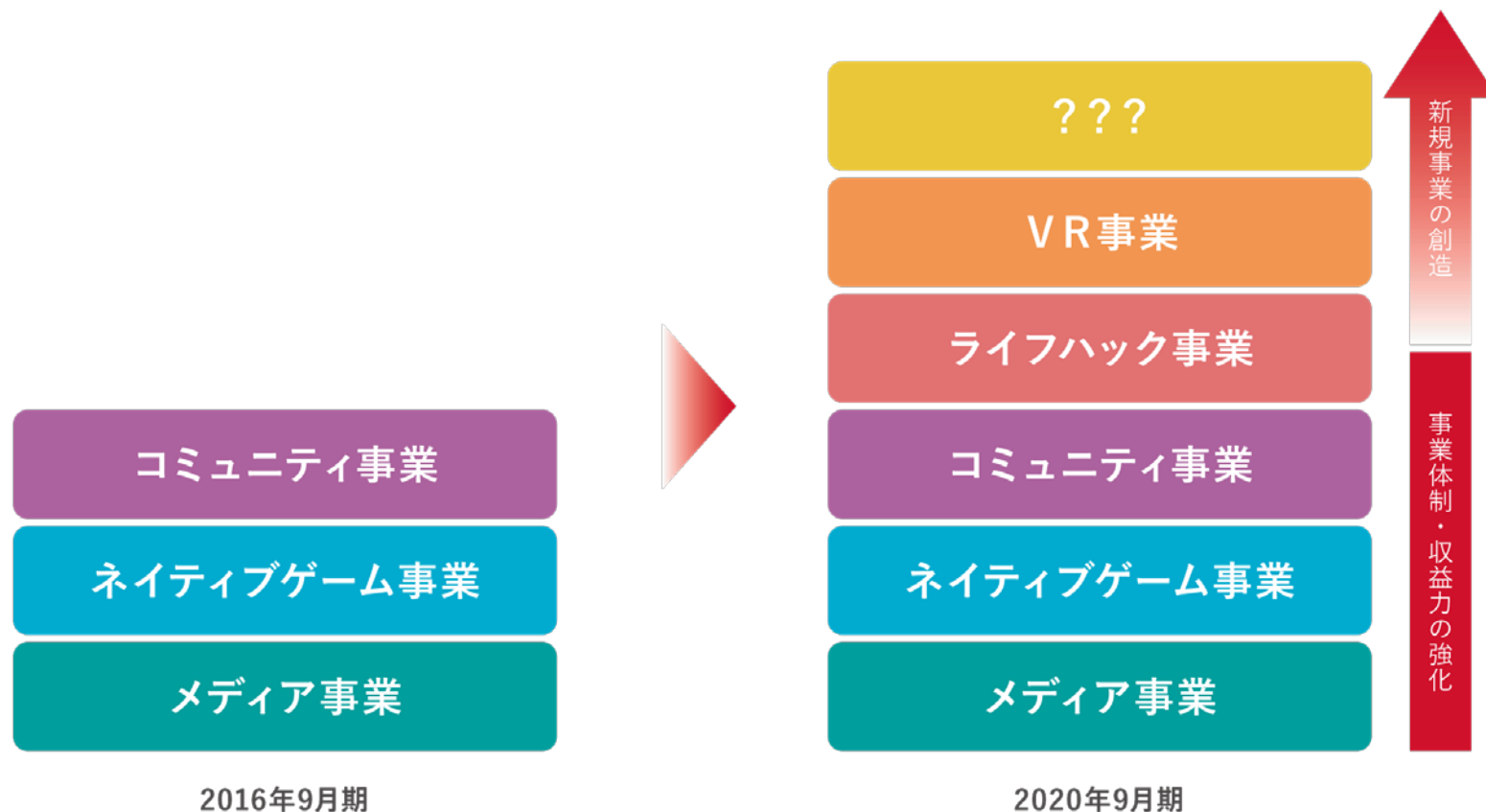
イグニスが目指すもの



創造力と技術力が
高い次元で融合した組織

中期事業計画の戦略体系

既存事業を維持・強化する一方で、新たに3事業を順次立ち上げ、
2020年には、全て収益事業化されていることを目指します！



既存事業の維持・強化

既存3事業は、現在提供している主力サービスを軸として、
更なるグロースを実現します！



ネイティブゲーム事業

無理なライン増加しない
一本ずつ、体験設計を丁寧に。

新規タイトルは鋭意開発中！
[コードネーム：GK]

※社内の開発風景

ライフハック事業 (Robit)

体験設計のノウハウとIoT関連のテクノロジーを活用！

起床体験を中心に、あらゆる体験を向上するプロダクトを生み出していきます。

量産体制強化

販売チャネル強化

新プロジェクト投入 (現在プロトタイプ開発中)

VR事業(新会社 pulse)

ありえない融合、はじまる。

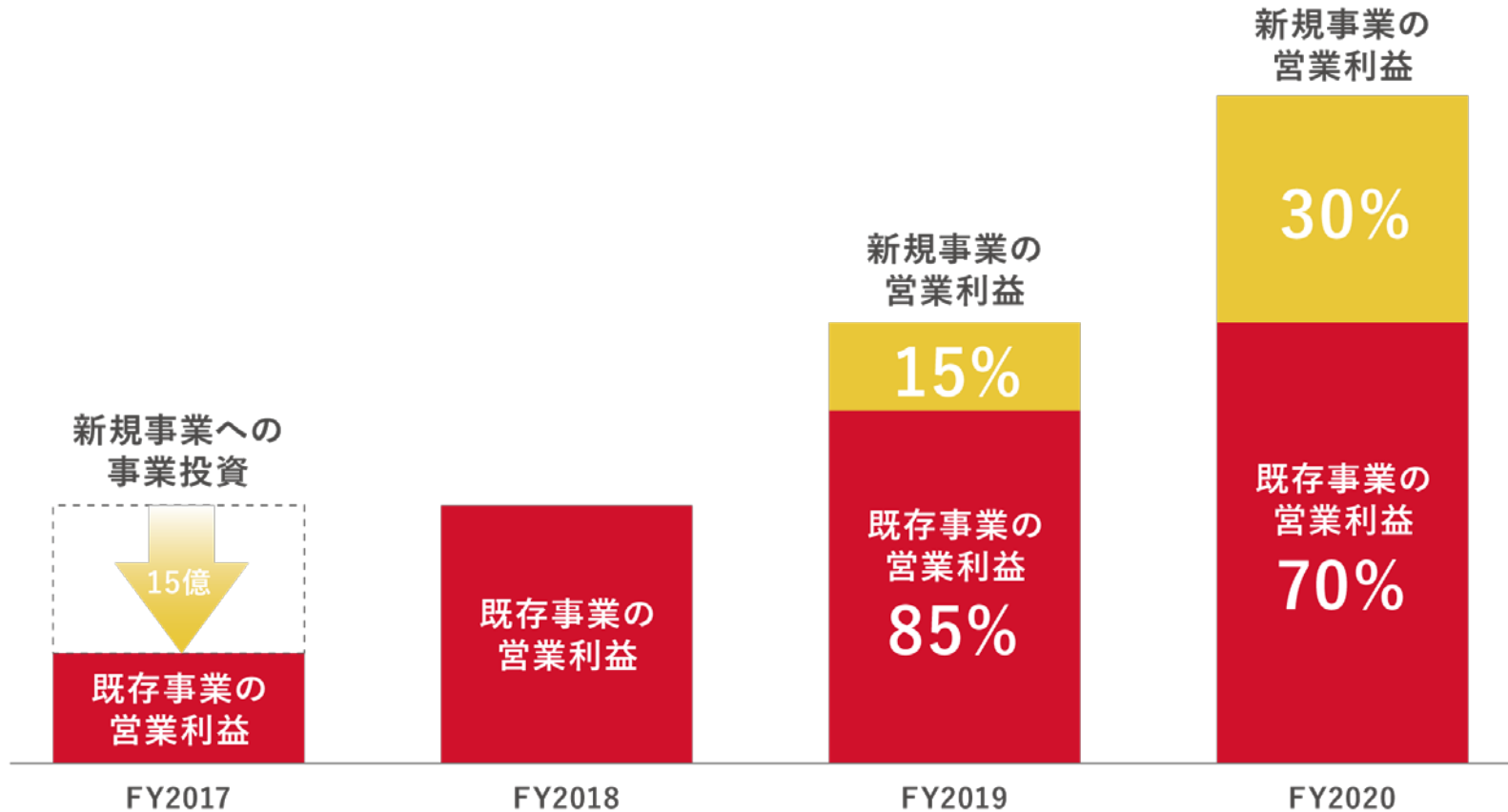


第0弾企画 年内情報解禁

※背景は、サービスとは関係なくイメージです。

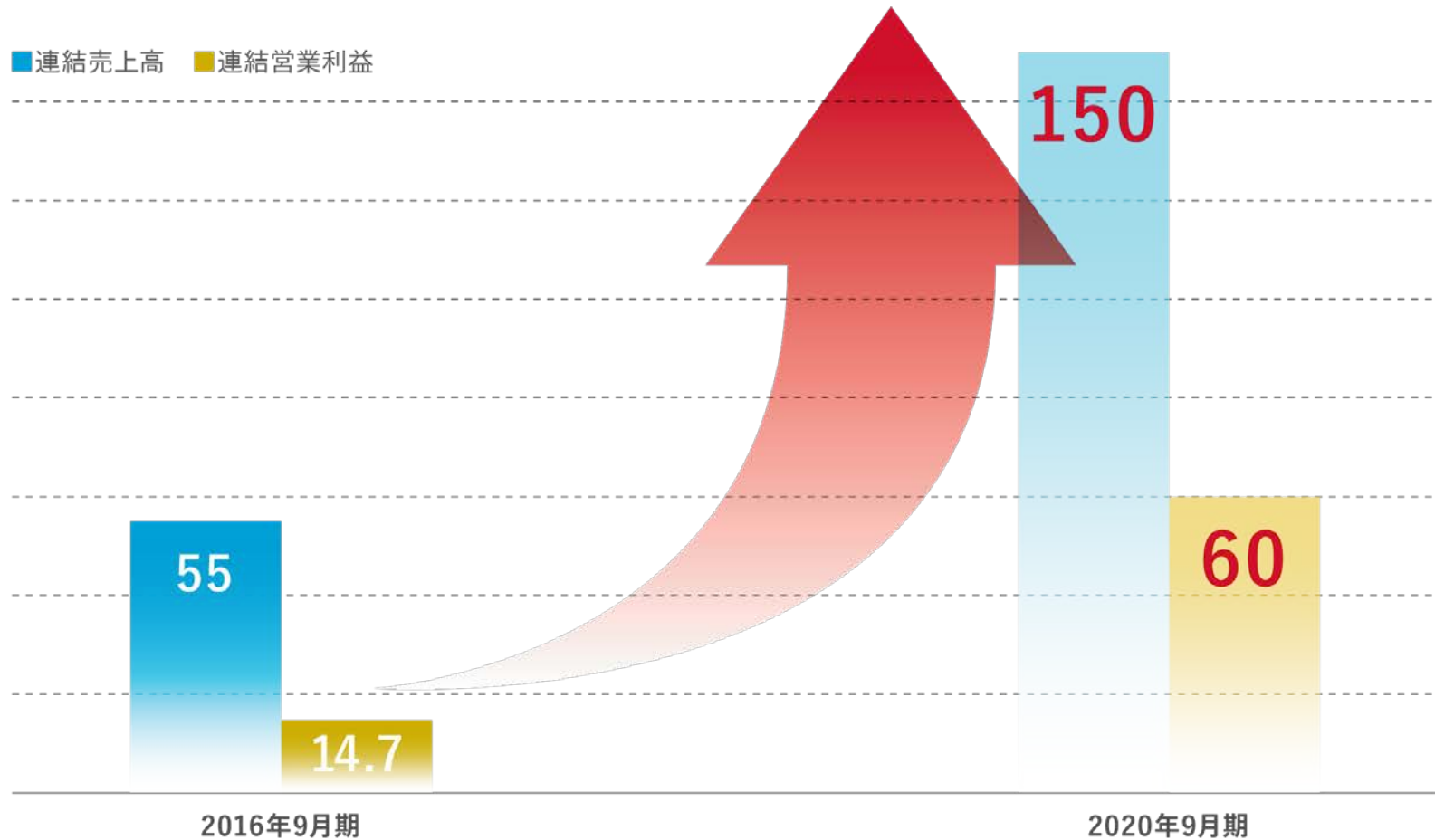
成長のステップ(投資戦略)

ライフハック事業・VR事業は2017年9月期に
本格的な事業立上げを行い
プロモーションを積極的に実施、早期での収益化を目指します!



2020年までの収益目標

2020年9月期に、連結売上高150億円、
連結営業利益60億円を実現させます！



IV

2017年9月期 事業計画について

2017年9月期 事業計画総括

事業ポートフォリオの創造元年
「積極的に価値のある投資」をします！

ネイティブゲーム事業



「ぼくとドラゴン」の長期安定収益化

コミュニティ事業



機能拡充でさらに成長加速・黒字化へ

メディア事業



メディア価値向上による広告収益拡大

ライフハック事業



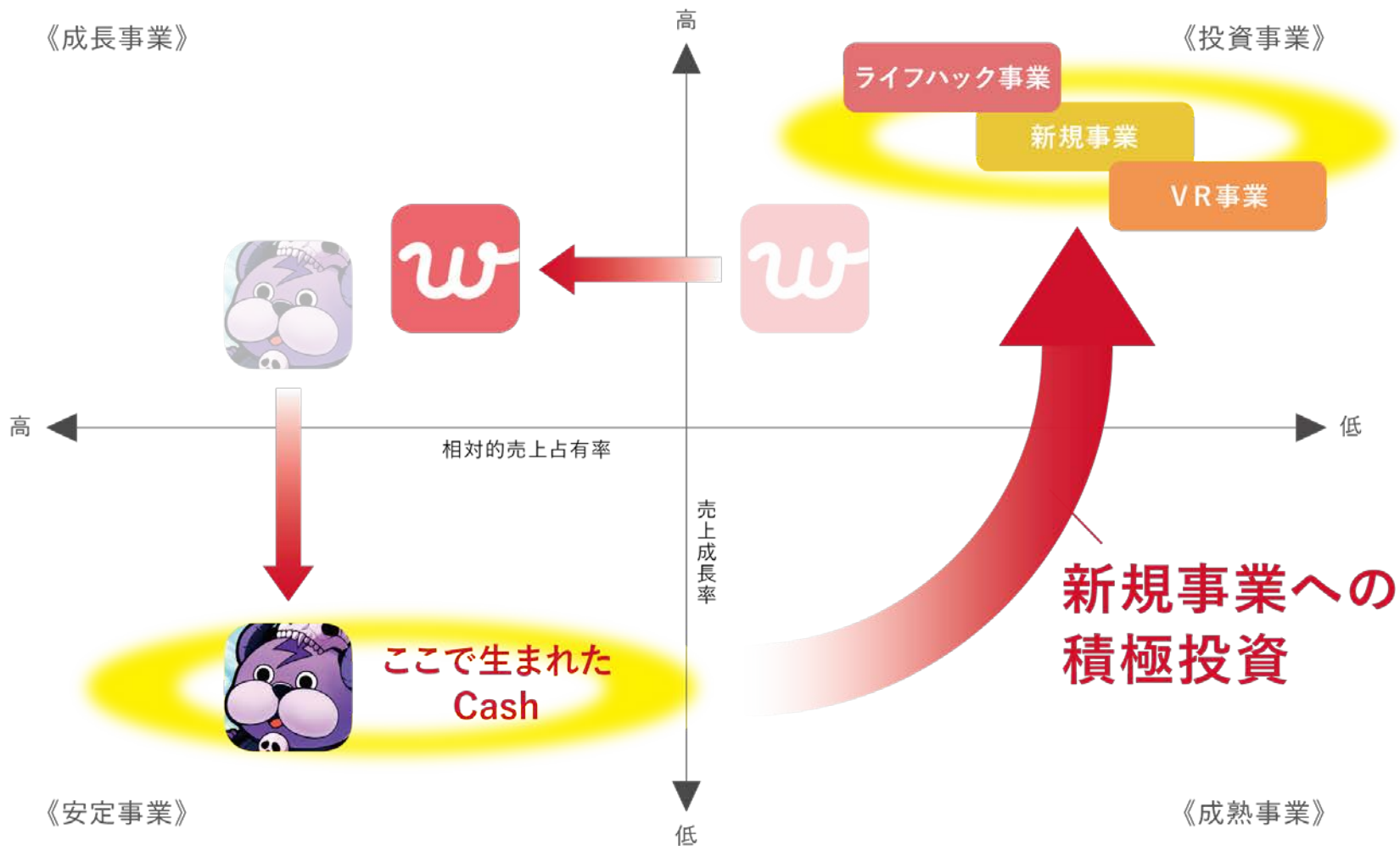
販売チャネルの重層化

新規事業への積極投資

- ・新規事業及び
- ・新規プロダクトの
- ・早期収益化を目指す

2017年9月期 事業計画

これらの事業ポートフォリオにより、
キャッシュ・フローのエコシステムを創ります！

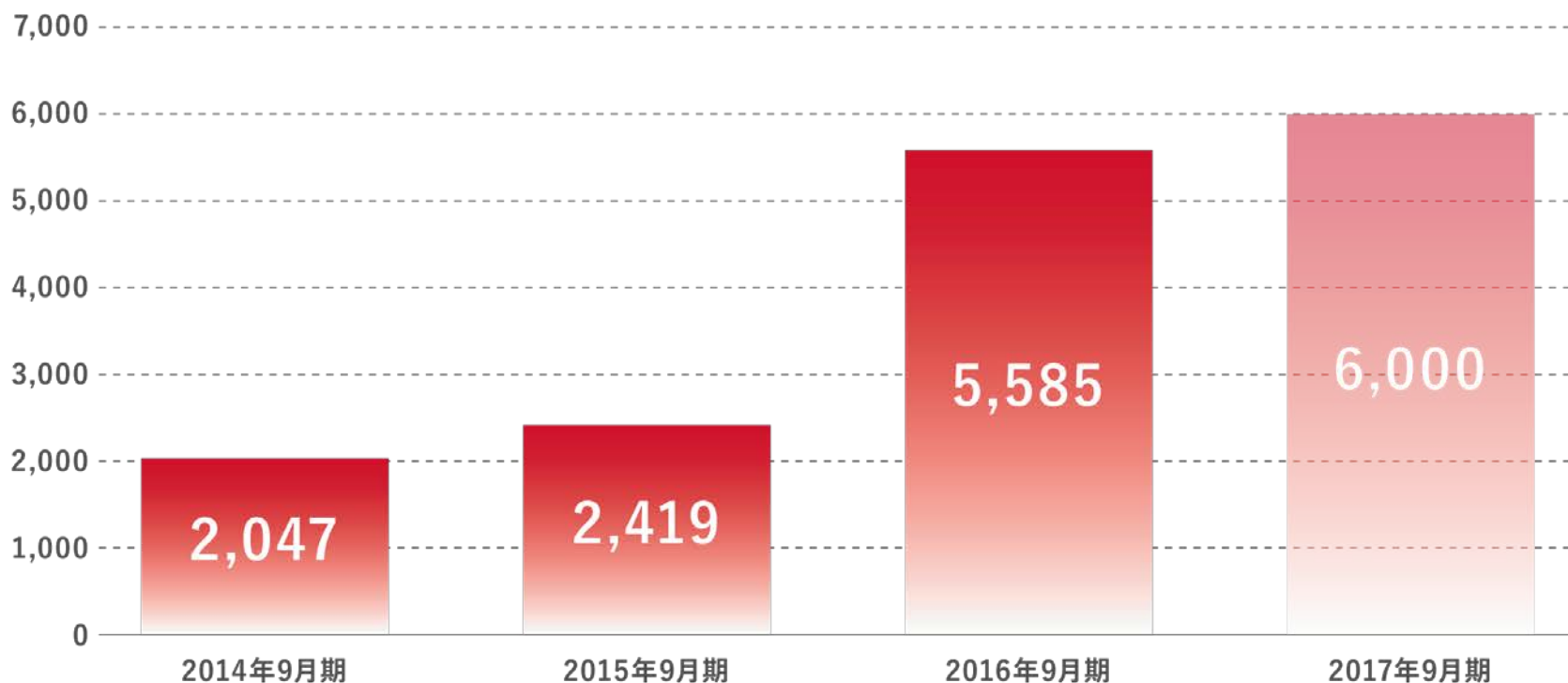


2017年9月期 通期予想

2017年9月期連結売上高は60億円と予想！

※ただし、ソーシャルゲームの新規タイトルおよび、VR事業による売上は計上していません。

■ 連結売上高推移



(単位:百万円)

「次のあたりまえを創る。何度でも」

将来見通しに関する注意事項

本発表において提供される資料ならびに情報は、
いわゆる「見通し情報」(forward-looking statements)を含みます。
これらは現在における見込、予測およびリスクを伴う想定に基づくものであり、
実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。

それらリスクや不確実性には、
一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった
一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合でも、
当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の
更新・修正を行う義務を負うものではありません。