



フラー株式会社

証券コード 387A

## 2026年6月期第1四半期 決算説明資料

2025.11.12

01 2026年6月期第1四半期 業績

02 2026年6月期第1四半期 トピック

03 Appendix（会社概要）

04 Appendix（成長戦略）

（注）03及び04は、2025年9月26日公表の「事業計画及び成長可能性に関する説明資料」を再構成して作成しています。

2025年7月に東証グロース市場に新規上場。  
 売上高は概ね計画通りの推移。人件費増加などにより営業利益は低調。  
 業務提携による実績が出始めており、年度後半にかけて業績は改善していく見通し。

矢印のアイコンは、「四半期業績」については2025年6月期第1四半期(注)1.からの増減を、「主な経営指標」については2025年6月期末からの増減を表しています。

四半期 業績	売上高	4.84億円 	前年同期比 +11.1%
	営業利益	0.04億円 	前年同期比 ▲91.7%
	四半期純利益	0.10億円 	前年同期比 ▲78.8%
主な 経営指標	クリエイティブ人材の割合(注)2、3	81.5% 	前期末比 +1.5pt
	クリエイティブ人材 1人当たり月間売上高(注)2、4	1,069千円 	前年同期比 ▲8.0%
	売上高営業利益率	0.9% 	前年同期比 ▲8.5pt

(注) 1. 前年同期である2025年6月期第1四半期の実績は、当時非上場であり四半期財務諸表を作成していないため、当四半期との比較のため参考情報として記載しています。  
 2. クリエイティブ人材は、当社従業員のうちディレクター、デザイナー、エンジニアの総称です。なお、エンジニアには、iOS、Android、フロントエンド、サーバーサイド、データサイエンス、品質保証の各分野における技術者を含んでいます。  
 3. 常勤従業員に占めるクリエイティブ人材の割合です。  
 4. クリエイティブ人材1人当たり月間売上高=(月あたり売上高÷((クリエイティブ人材 期首在籍数+クリエイティブ人材 期末在籍数)÷2))

## 2026年6月期第1四半期 損益計算書サマリー

大型案件が一段落した影響があり、売上高の通期予想に対する進捗率は21.7%。  
新卒採用や体制強化による人件費の増加、上場関連費用の計上により、各段階利益はほぼ損益均衡。

単位：百万円	2025年6月期 1Q	2026年6月期 1Q	前年同期比 増減率	2026年6月期 業績予想	業績予想 進捗率
売上高	436	484	+11.1%	2,232	21.7%
クライアントワーク	410	462	+12.8%		
アプリ分析サービス	25	21	▲16.7%		
売上原価	243	320	+31.6%		
売上総利益	192	163	▲14.9%		
販売費及び一般管理費	138	159	+15.0%		
営業利益	53	4	▲91.7%	200	2.2%
経常利益	53	▲4	-	187	-
四半期純利益	47	10	▲78.8%	160	6.3%

### 売上高

前期から取り組んできた大型開発案件が一段落した影響があり、売上高484百万円（前年同期比+11.1%）、通期進捗率21.7%。  
(株)ヤプリー及び電通グループ各社との販売提携（自社システム開発の発注、顧客紹介、共同受注等）は順調に進展し収益貢献を開始。

### 売上総利益

2025年4月新卒採用（主にエンジニア）などにより製造原価が増加したため、増収の一方で売上総利益は減少（前年同期比▲14.9%）。

### 営業利益 / 経常利益

販売費及び一般管理費は上場に伴う人件費・諸経費により増加（前年同期比+15.0%）。さらに営業外損失として上場関連費用9百万円を計上。営業利益4百万円（前年同期比▲91.7%）、経常利益▲4百万円（前年同期は53百万円の計上利益）となる。

### 当期純利益

繰延税金資産の増加により法人税等調整額▲15百万円（▲は益）を計上し四半期純利益は10百万円（前年同期比▲78.8%）となる。

(注) 前年同期である2025年6月期第1四半期の実績は、当時非上場であり四半期財務諸表を作成していないため、当四半期との比較のため参考情報として記載しています。

新規上場時の公募増資により現金及び預金1,230百万円、自己資本比率60.1%となる。  
今後の事業成長を見据え、十分な財務健全性を確保。

単位：百万円	2025年6月期 期末	2026年6月期 1Q末	前期末比
流動資産	1,653	1,577	▲75
現金及び預金	1,355	1,230	▲124
受取手形、売掛金及び契約資産	251	267	+16
その他	46	79	+32
固定資産	181	199	+17
資産合計	1,834	1,776	▲58
流動負債	456	387	▲69
1年内返済予定の長期借入金	100	100	—
未払費用	251	125	▲125
その他	105	161	+56
固定負債	388	321	▲67
長期借入金	331	306	▲25
その他	56	14	▲42
負債合計	845	708	▲136
純資産合計	989	1,067	+78
負債・純資産合計	1,834	1,776	▲58
自己資本比率	53.9%	60.1%	+6.2pt

## 資産

現金及び預金残高1,230百万円は事業規模に対して十分な水準を確保。当四半期は、増資の一方で、主に期末賞与の支払い（上場記念賞与を含む）により前期末比で減少（▲124百万円）。

契約資産の計上等により売上債権（売掛金、契約資産）が増加（+16百万円）。

オフィススペース移転に伴う差入敷金の未収入金への振替によりその他流動資産が増加（+32百万円）。

繰延税金資産の増加、業務用パソコンの購入等により固定資産が増加（+17百万円）。

## 負債

期末賞与の支払いにより未払費用が減少（▲125百万円）。

約定返済が進み長期借入金が増加（▲25百万円）。

## 純資産

公募増資と新株予約権行使により資本金・資本準備金が増加（+68百万円）。

四半期純利益の計上により利益剰余金が増加（+10百万円）。

## 自己資本比率

新規上場の公募増資により自己資本比率は60.1%に増加し財務健全性を確保。

業務提携先からの紹介実績も貢献し顧客数は順調に増加。  
主に人件費増加により足下の各指標は低下したが、稼働率向上により年度後半にかけて改善見通し。

	2025年6月期 通期	2026年6月期 1Q	前期通期実績 との比較
売上高売上総利益率	42.5%	33.8%	▲8.7pt
クリエイティブ人材 1人当たり月間売上高	1,162千円	1,069千円	▲8.0%
売上高営業利益率	9.4%	0.9%	▲8.5pt
クライアントワーク 月平均顧客数	34.1社	40.3社	+18.3%
クライアントワーク 月平均顧客単価	4,642千円	3,825千円	▲17.6%

### 売上高売上総利益率 / クリエイティブ人材1人当たり月間売上高

クリエイティブ人材の増加（主に2025年4月新卒）や、一時的な稼働率低下により、売上高売上総利益及びクリエイティブ人材1人当たり売上高は前期通期実績から低下。

### 売上高営業利益率

上記に加えて、上場に伴う体制強化や諸経費の増加により、売上高営業利益率が低下。

### クライアントワーク月平均顧客数 / 月平均顧客単価

月平均顧客数は順調に拡大。直近は(株)ヤプリー及び電通グループ各社との販売提携の成果もみられた。

大型開発案件の受注額が減少した影響に加えて、本格着手前の案件があったことから、月平均顧客単価は低下。

2025年4月に新卒社員21名が入社。事業成長に向けた採用投資は今後も継続。  
収益力の鍵となるクリエイティブ人材の割合は81.5%と高水準を維持。

	2025年6月期 通期	2026年6月期 1Q
採用投資額 (注)	201百万円	43百万円
調整後営業利益 (営業利益+採用投資額)	390百万円	48百万円

(注) 採用投資額=採用費(人材紹介手数料、採用広告費、インターン経費等)+新卒人件費(入社から1年間)+採用部門人件費

### 採用投資額

将来の事業成長のため積極的な採用投資を継続する方針。

2025年4月に新卒社員21名（うちエンジニア18名）が入社し、2026年4月は19名（うちエンジニア16名）が入社予定。さらに即戦力の中途採用も随時実施。

### 調整後営業利益

採用投資がなかったとした場合の調整後の営業利益。

調整後営業利益は48百万円となり事業採算は確保。

	2025年6月期 期末	2026年6月期 1Q	前期末比 増減
従業員数	190人	184人	▲6人
クリエイティブ人材数	152人	150人	▲2人
クリエイティブ人材の割合	80.0%	81.5%	+1.5pt

### 従業員数 / クリエイティブ人材数

年間の採用は4月に集中するため、第1四半期（7～9月）は大きな変動がない。

休職（主に育児休業）及び退職により、従業員数は前期末から減少（▲6名）。

一方でクリエイティブ人材数は中途採用と配置換えにより微減（▲2名）に留まる。

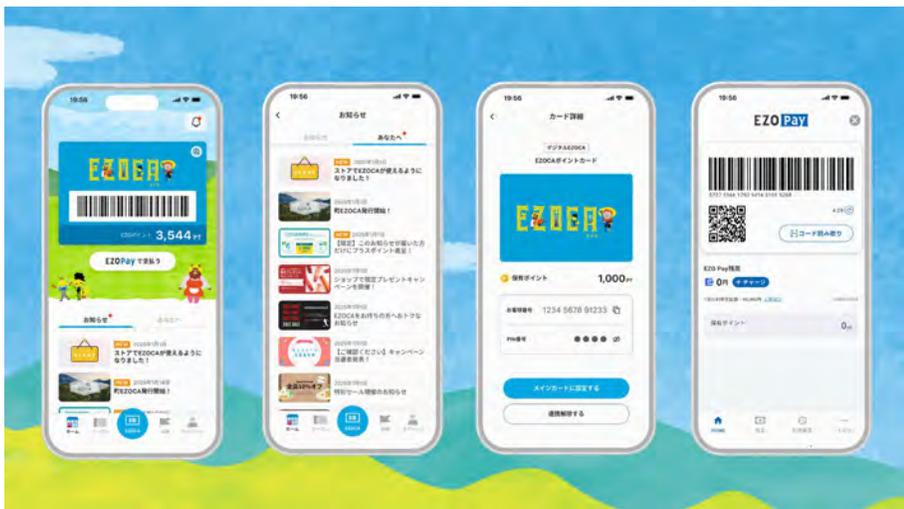
### クリエイティブ人材の割合

ソリューションの核となるクリエイティブ人材（ディレクター、デザイナー、エンジニア）は当社売上の源泉。

従業員に占めるクリエイティブ人材の割合はやや増加し目安の8割以上を確保。

- 01 2026年6月期第1四半期 業績
- 02 2026年6月期第1四半期 トピック**
- 03 Appendix（会社概要）
- 04 Appendix（成長戦略）

（注）03及び04は、2025年9月26日公表の「事業計画及び成長可能性に関する説明資料」を再構成して作成しています。



株式会社リージョナルマーケティングさま

## 「EZOCAアプリ」

事業開発

デザイン

システム開発

## EZOCAの世界観をアプリで表現

北海道内でドラッグストアなどを展開するサッドラホールディングス傘下で、地域マーケティング事業を担うリージョナルマーケティングが運営する、提携店でポイントを貯めたり使ったりできる北海道共通ポイントカード「EZOCA（エゾカ）」のアプリリニューアルを支援しました。

キャッシュレス決済サービス「EZO Pay」に対応したほか、会員登録導線の改善、カード券面に同期したアプリデザインの実装等を手掛け、ユーザーの利便性向上とEZOCAの魅力の最大化を図りました。

当社ニュースリリース

2025年9月12日 EZOCAアプリのリニューアルを支援

<https://www.fuller-inc.com/news/202509-ezoca-app-renewal>

## フラーのアプリ調査レポートほか



2025年7月7日  
「動画配信アプリ市場調査レポート」



2025年8月18日  
「SNSアプリ市場調査レポート」



2025年8月26日  
「ニュース・新聞アプリ市場調査レポート」



2025年9月3日  
「生成AIアプリ市場調査レポート」

### 2025年7月 ヤプリー社と共同で「アプリ市場共同調査レポート」を公開

両社の持つデータ・知見をもとに、アプリ市場の動向や注目カテゴリの特徴をまとめたレポートを公開しました。



フラーのアプリ分析チームは、市場調査レポートを定期的に発信しています。  
<https://ja.appa.pe/reports>

- 01 2026年6月期第1四半期 業績
- 02 2026年6月期第1四半期 トピック
- 03 Appendix（会社概要）**
- 04 Appendix（成長戦略）

（注）03及び04は、2025年9月26日公表の「事業計画及び成長可能性に関する説明資料」を再構成して作成しています。

フラー株式会社は、2025年7月24日に東京証券取引所グロース市場に上場しました。  
これまでお世話になったたくさんの方々へ、心から感謝申し上げます。



# 会社概要



AWS Partner



IS 762756 / ISO 27001  
認証拠点：柏の葉本社・新潟本社

会社名 フラー株式会社

設立日 2011年11月15日

資本金 50百万円（2025年6月30日現在）

従業員数 190人（2025年6月30日現在）

事業内容 デジタルパートナー事業

主要株主 (株)ヤプリ（東証グロース4168、持分比率21.79%）  
(注1) (株)電通グループ（東証プライム4324、持分比率20.41%）

代表取締役社長	山崎 将司
取締役会長	渋谷 修太
取締役CDO(注)2	櫻井 裕基
取締役CFO(注)3	宮毛 忠相
社外取締役	長屋 洋介
社外取締役	庵原 保文
社外取締役	安田 裕美子
社外監査役（常勤）	富川 八峰
社外監査役	塚本 幹夫
社外監査役	三木 孝則（公認会計士）
社外監査役	田中 慈乃（弁護士）

(注) 1. 持分比率は2025年7月24日現在の情報です。なお、(株)ヤプリ及び(株)電通グループは当社を持分法適用関連会社としています。  
2. Chief Design Officerの略。最高デザイン責任者。  
3. Chief Financial Officerの略。最高財務責任者。



Copyright Fuller, Inc. All Rights Reserved.



柏の葉本社 千葉県柏市



新潟本社 新潟県新潟市



## 経営理念

### ユメ

世界一、ヒトを惹きつける会社を創る。

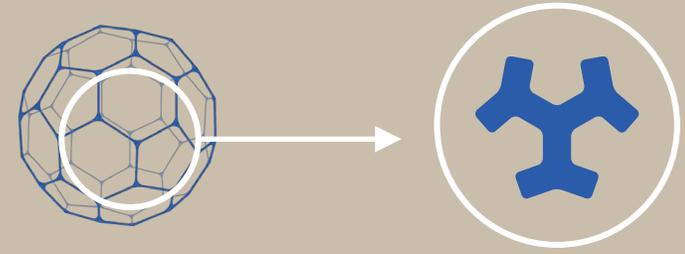
### ミッション

ヒトに寄り添うデジタルを、みんなの手元に。

### 価値観

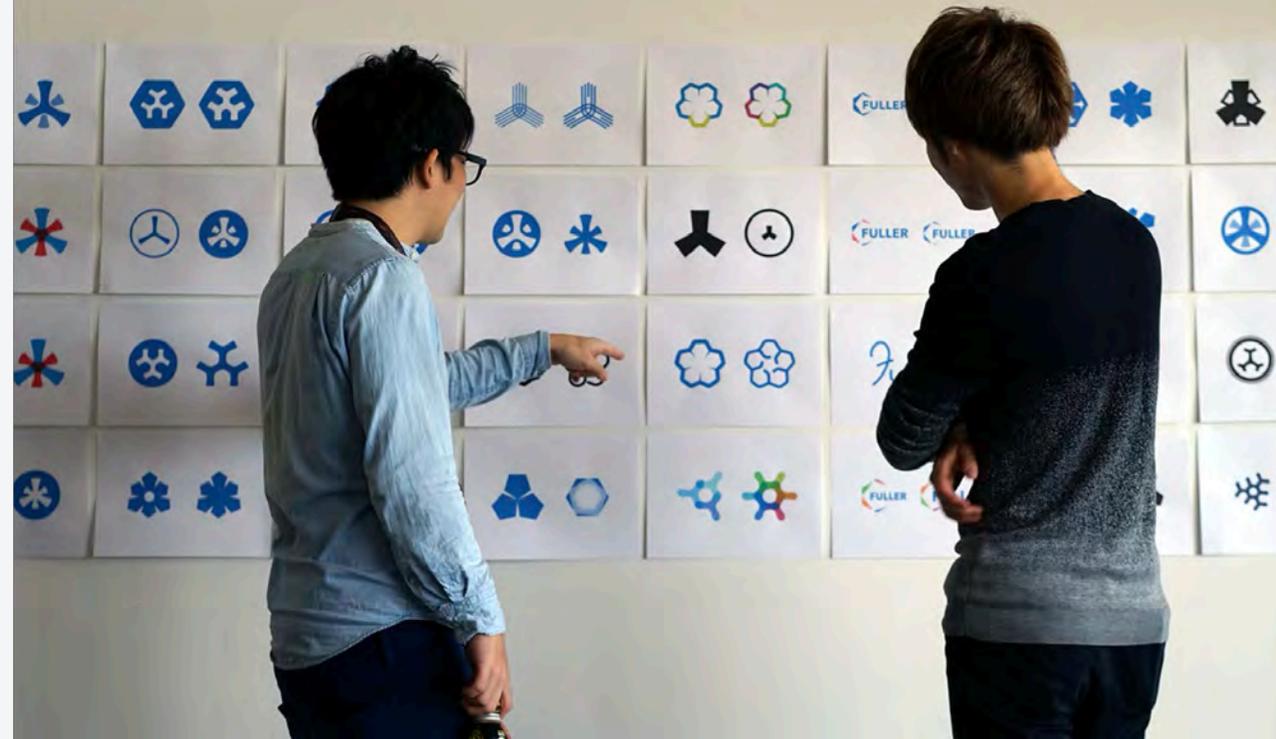
頼られる存在になろう。

## 社名・ロゴの由来



フラーレンの構造イメージ

社名であるフラーは、炭素原子のみで構成する分子「フラーレン（ Fullerene ）」に由来しています。フラーレンは分子としての安定性がある一方で、応用性・柔軟性にも富む物質です。そのような安定性と柔軟性を併せ持った会社を目指し、フラーと名付けました。フラーレンの構造イメージの一部をかたどって当社のロゴマークとしています。



すべての企業のデジタルパートナーを目指して  
スマートフォンアプリのデザイン・開発を中心に  
ビジネスのDXを総合的に支援しています。

フルーは、デジタル領域全般（事業開発、デザイン、システム開発・運用、データ分析）で「頼られる存在」として顧客に寄り添い、新しい価値を共創する関係を構築していくことを目指しています。

顧客にとって最高のデジタルパートナーとして高い当事者意識を持って、「より良いモノを創りたい」「ともに価値創造をしたい」といったメンバーの想いを結集していくことで、本当に求められるモノを提供する企業でありたいと考えています。

右写真は2017年にリリースした「長岡花火公式アプリ」です。2023年度のグッドデザイン賞を受賞しました。  
クライアントワークの第1号案件であり、デジタルパートナー事業の原点となっています。



# 経営陣プロフィール

## 山崎 将司

### 代表取締役社長

新潟

1988年生。新潟県出身。千葉大学工学部デザイン学科卒業。富士通株式会社でBtoBプロジェクトのUIデザイナーを担当。2015年当社入社。執行役員CDO、執行役員COOを歴任。クライアントワーク事業を立ち上げた実績により2020年に代表取締役社長就任。デザイナーとして「2014 iF DESIGN AWARD」「2023年度 グッドデザイン賞」を受賞。ユメは世界のデザインに対する価値基準を底上げすること。

## 渋谷 修太

### 取締役会長

高専 新潟

1988年生。新潟県出身。長岡高専を経て、筑波大学理工学群社会工学類卒業。グリー株式会社を経て、2011年11月に当社を創業、代表取締役に就任し、現在は取締役会長。2016年「Forbes 30アンダー30」選出、2021年「EYアントレプレナー・オブ・ザ・イヤー2021ジャパン」受賞。2020年、故郷の新潟へUターン移住し、新潟ベンチャー協会代表理事、長岡高専客員教授に就任するなど新潟県内で活躍。ユメは世界一ヒトを惹きつける会社を創ること。



## 櫻井 裕基

### 取締役CDO兼デザイングループ長

高専 新潟

1989年生。新潟県出身。長岡高専を経て、千葉大学工学部デザイン学科卒業。2012年に共同創業者として当社に参画し、2014年取締役。創業期から当社の成長を牽引。現在は取締役CDOとして、当社競争力の源泉であるデザイン部門を指揮している。「2024年度 グッドデザイン賞」受賞。ユメは世界一働きやすい会社を創ること。



## 宮毛 忠相

### 取締役CFO兼経営管理グループ長

1975年生。奈良県出身。京都大学経済学部卒業後、大手銀行を経て、上場企業の管理部門を歴任した後、2017年当社入社。管理部門全般の業務構築を担当。現在は取締役CFOとして、当社の企業成長にあわせた内部統制システムの構築を主導。ユメは企業文化・テクノロジーの進歩に適合した効率的な内部管理体制を創ること。



## 林 浩之

### 執行役員デジタルパートナーグループ長

1991年生。愛知県出身。同志社大学経済学部卒業。2018年当社入社。ディレクターとして主要案件を担当後、現在はデジタルパートナー事業全般を統括。当社の事業成長を推進している。ユメは世の中のあたりまえを変えること。



## 伊津 惇

### 執行役員CTO兼エンジニアリンググループ長

高専 新潟

1989年生。新潟県出身。長岡高専電子機械システム工学専攻修了。2017年当社入社。iOSエンジニアとして長岡火花公式アプリなどを担当後、現在はCTOとして当社のエンジニア組織を支えている。ユメは世界を変えるプロダクトを創ること。



## 伊藤 弘樹

### 執行役員CISO兼人事室長

高専

1986年生。北海道出身。苫小牧高専電子・生産システム工学専攻修了。2012年当社入社。創業当時からエンジニアの中心としてApp Apeサービスの構築・運用などを担当。現在はフラーの情報セキュリティと人事を担当。ISMS認証の取得に尽力。ユメはヒトとシステムが健全であり続けること。



## 下田 純平

### 執行役員経営企画グループ長

高専

1988年生。群馬県出身。群馬高専を経て、筑波大学システム情報工学研究科修士課程修了。2019年当社入社。App Ape事業の戦略立案を担当後、現在は経営企画グループ長として予算管理・法務・採用・広報などを統括。ユメはフラーがフラーらしく成長し続けること。

CDO : Chief Design Officerの略。最高デザイン責任者。  
COO : Chief Operating Officerの略。最高執行責任者。  
CFO : Chief Financial Officerの略。最高財務責任者。  
CTO : Chief Technology Officerの略。最高技術責任者。  
CISO : Chief Information Security Officerの略。最高情報セキュリティ責任者。

高専 高等専門学校（高専）出身者

新潟 新潟県出身者

「自動車だったらトヨタ、家電だったらソニーといった、日本発で世界一といえる会社をITの世界でも創りたい」という思いから、高専出身メンバーが集まりフルーを創業。

## 創業期

2011年11月、高専出身メンバーが茨城県つくば市で創業。  
2014年にアプリ分析ツール「App Ape」をリリース。

## 成長期

2017年の「長岡花火公式アプリ」を契機とし、アプリ開発とデザインを軸とするクライアントワークを開始。

## 拡大期

黒字化を達成。事業戦略・デザイン・開発・データ分析などの総合ソリューション「デジタルパートナー事業」を拡大。

## 売上推移イメージと 主な沿革



# 四半期ごとの売上高推移

堅実な事業成長を遂げており、今後本格的な成長局面へ。  
2025年6月期は、売上高・営業利益・経常利益いずれも過去最高。

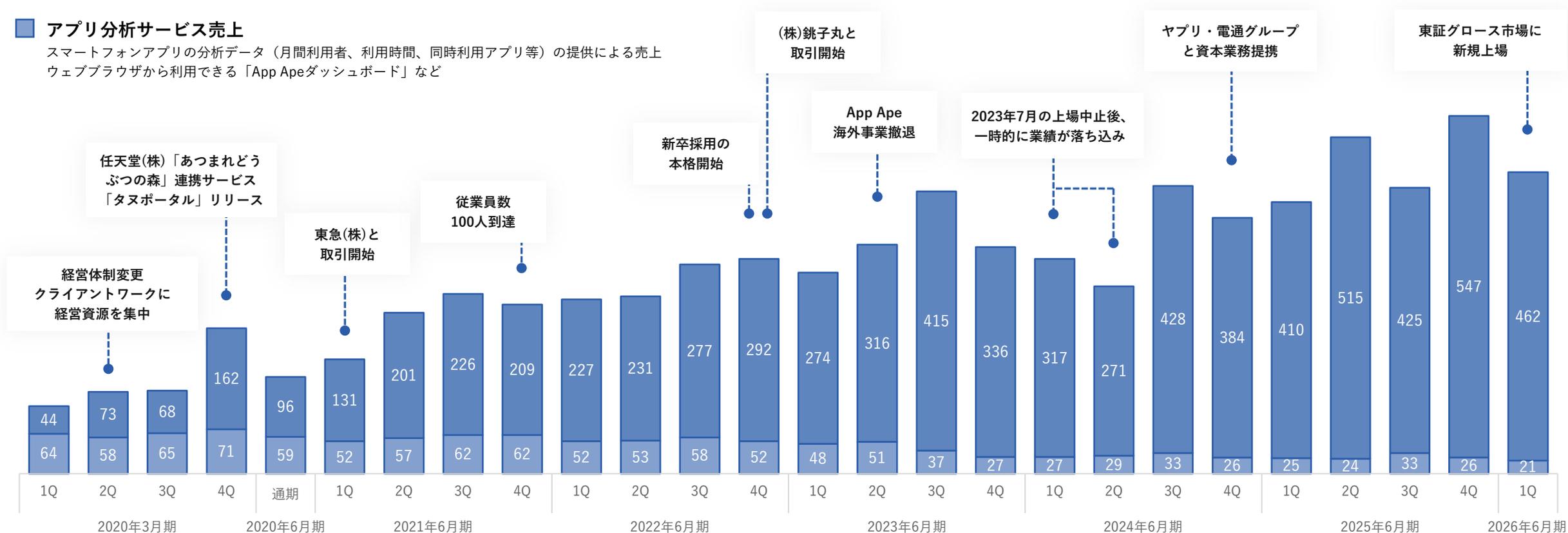
単位：百万円

## ■ クライアントワーク売上

事業開発、デザイン、システム開発・運用等の業務受託による売上  
スマートフォンアプリの企画・開発・デザインなど

## ■ アプリ分析サービス売上

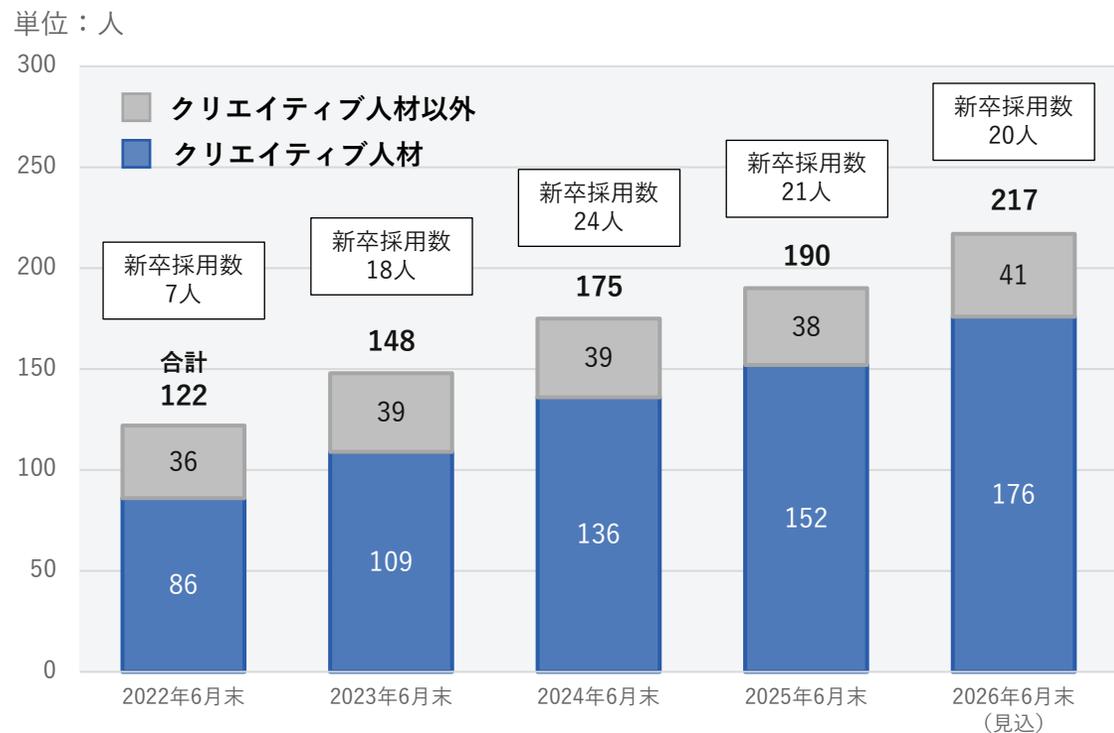
スマートフォンアプリの分析データ（月間利用者、利用時間、同時利用アプリ等）の提供による売上  
ウェブブラウザから利用できる「App Apeダッシュボード」など



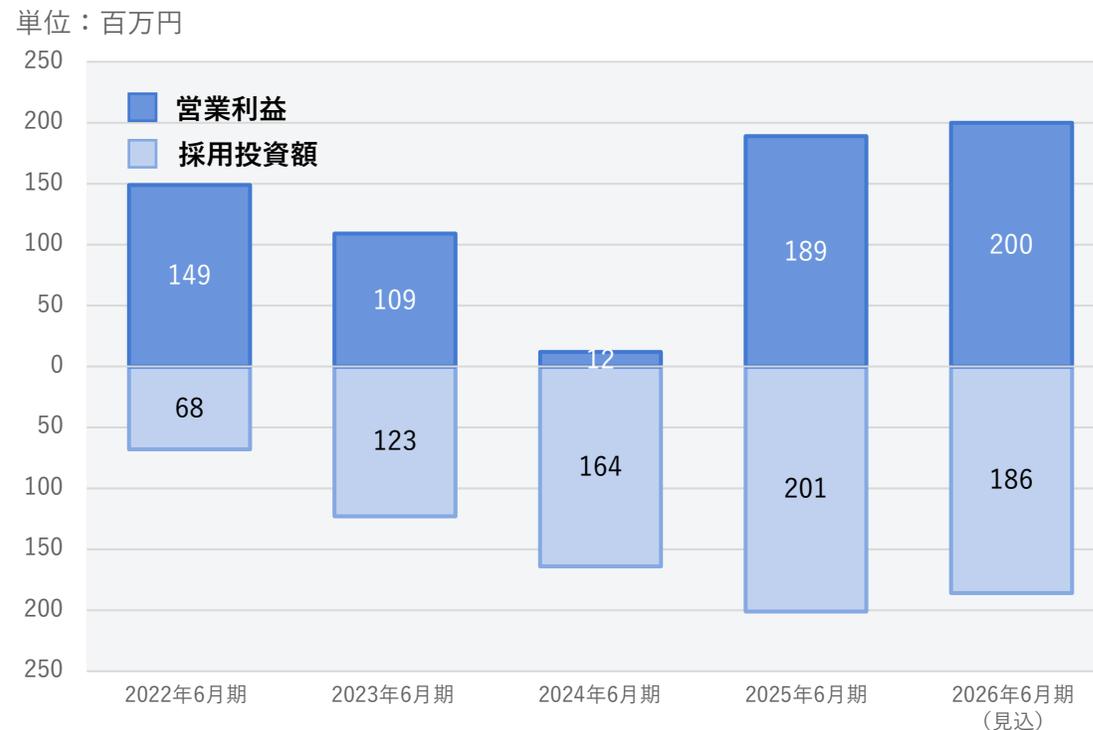
## クリエイティブ人材・採用投資の状況

事業の基盤となるクリエイティブ人材は直近の積極的な新卒採用に支えられ順調に増加。  
採用投資額を吸収した上で営業利益は過去最高となり「利益確保」と「将来への人材投資」を両立。

### 従業員数・クリエイティブ人材数・新卒採用数の推移



### 営業利益・採用投資額(注)の推移



(注) 採用投資額=採用費(人材紹介手数料、採用広告費、インターン経費等)+新卒人件費(入社から1年間)+採用部門人件費

# 主なソリューションと特長

## 事業開発

市場調査

コンサルティング

サービス戦略企画

グロース支援

## デザイン

UIデザイン

ユーザー体験設計

コンセプト設計

ブランディング

## システム開発・運用

アプリケーション開発  
(iOSアプリ、Androidアプリ、Webアプリ)

インフラ構築・運用

## データ分析・App Ape

データ活用支援

分析基盤構築

**App Ape**  
ダッシュボード  
オーダーメイド分析

### 顧客と並走する事業開発



顧客と同じ目線で事業の立上げから成長まで並走。  
デジタル戦略の成功を目指す。  
(写真：東急の方々とフラーのプロジェクトメンバー)

### デザインに対する高い評価



顧客企業やユーザーから信頼されるデザイン能力。  
複数のデザイン賞を受賞するなど高い外部評価。

### ユーザー体験を重視した プロダクト開発



顧客企業のプロダクトやサービスを実際に体験。  
開発メンバー自らの体験をモノ創りに反映。  
(写真：スノーピークの製品を用いてキャンプをするフラーのプロジェクトメンバー)

### App Apeを用いた 独自の分析・企画提案



アプリ事業に確かな意思決定を与える  
実用的なデータとインサイト

App Ape | FULLER

アプリ市場の情報とノウハウを提供。  
「アプリのフラー」を支える当社独自のサービス。

「良いデザインを、あたりまえに。」



代表取締役社長（山崎・写真左）・取締役CDO（櫻井・写真右）が  
現役デザイナーとしてデザイン経営をリード

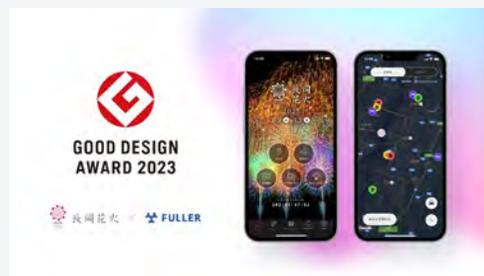
## 最高のユーザー体験を実現する組織

プロジェクトの提案段階からデザイナーが参加。

「よいデザインを、あたりまえに。」をモットーに、はじめからおわりまで一貫したデザイン思考を実践。

経営陣にデザイナーがいてデザイナー組織が充実したフラードからこそ実践できるデザインとエンジニアリングの融合は、従来型のITベンダーとの大きな差別化要因に。

### グッドデザイン賞の実績



2023年度グッドデザイン賞（一財）長岡花火財団「長岡花火公式アプリ」

フラード担当デザイナー：一野瀬麻里奈、櫻井裕基、山崎将司



2024年度グッドデザイン賞 日鉄ソリューションズ(株)「なやさぼ」

フラード担当デザイナー：櫻井裕基、原智美、吉原龍佑



# 「フラーのデジタルノート」による情報発信

あらゆるステークホルダーに向けて、オウンドメディア「フラーのデジタルノート」を発信。フラーらしい「ヒト」「アプリ」「リレーション」に焦点をあてた高品質のコンテンツにより、営業活動、人材採用、社員のロイヤリティ向上、ブランドイメージ向上など事業全般に活用。

「フラーのデジタルノート」

<https://note.fuller-inc.com/>

## フラーの デジタルノート

メンバーの紹介



住み慣れた新潟で見つけたやりたい仕事。フルーで見つけた、仕事や地元の新たな魅力【新潟ではたらく】

クライアントワーク事例紹介



「あなたのまち」を手に中に 中日新聞社の生活圏情報アプリ「Lorcle」開発秘話

アプリデータにまつわる発信



お客様を“儲けさせる” 松屋フーズ公式アプリに込める思いとは App Ape Award 2023 リテール賞 アプリインタビュー

インターンの紹介



プロからの実践的な知識を求めて挑戦 サマーインターン体験記

内定式レポート



【フルー内定式レポート】2025年新卒の内定式を開きました

総記事数は **389** 本 (2025年10月31日現在)

現在も月6~8本程度の記事を  
コンスタントに提供

アプリ市場調査レポートの紹介



マンガ・電子書籍アプリの1日における利用時間は9.7分 フラーが「マンガ・電子書籍アプリ市場調査レポート2024」を公開

# 「高専のフラー」のブランディング

創業以来、長期的な視野で高専各校と連携し「高専のフラー」のブランディングを推進。  
各界から注目を浴びる高専との関係性を人材採用に活用。

## 高専とのつながりが採用に貢献

### 新卒採用数のうち高専出身者

2022年4月	2023年4月	2024年4月	2025年4月	2026年4月 (予定)
3人	5人	9人	3人	12人
/7人	/18人	/24人	/21人	/19人

採用実績のある高専  
(2025年6月30日現在)

26校

## 多数の高専出身者が活躍

幹部社員※のうち高専出身者  
(2025年6月30日現在)  
※常勤取締役・執行役員・部門管理者

9人 / 13人

従業員の高専出身者割合  
(2025年6月30日現在)

21.1%

共同創業者4名はいずれも高専出身



会長渋谷が代表理事を務める  
高専の同窓会支援組織「高専人会」



卒業生が多数在籍する  
長岡高専・函館高専・苫小牧高専との包括的連携協定



高専生向けキャリアイベント「高専キャラバン」  
(直近3年間で19回開催)



- 01 2026年6月期第1四半期 業績
- 02 2026年6月期第1四半期 トピック
- 03 Appendix（会社概要）
- 04 Appendix（成長戦略）**

（注）03及び04は、2025年9月26日公表の「事業計画及び成長可能性に関する説明資料」を再構成して作成しています。

① リソースの拡充

チームメンバーの輪を拡げる

② ソリューション能力の向上

“ものづくり”を究める

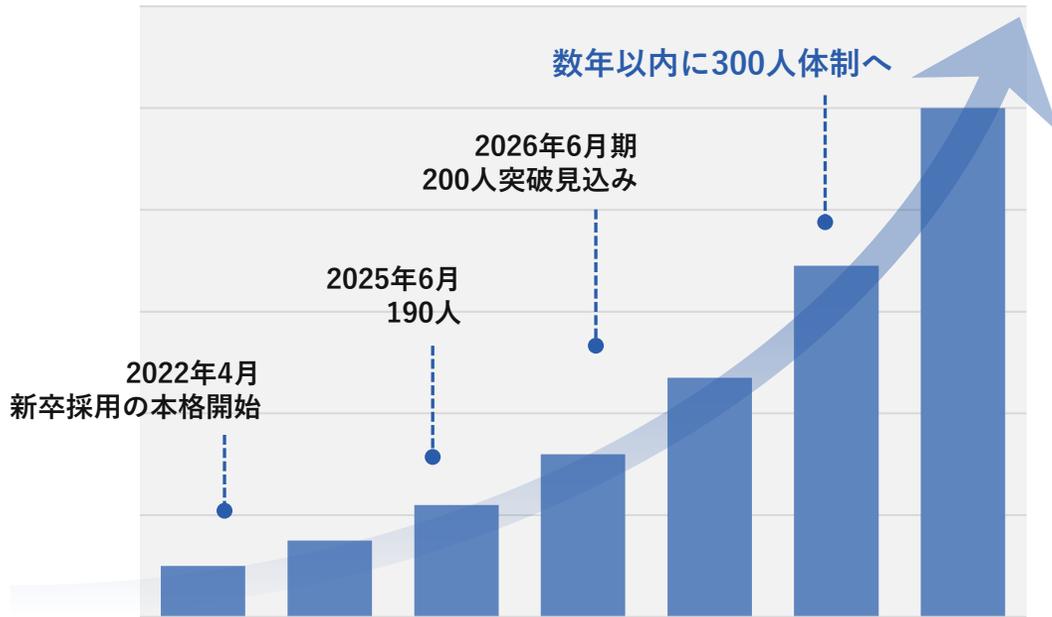
③ 販路の拡大

多くのヒトへ価値を届ける

従業員数、とりわけクリエイティブ人材の確保は、事業成長のため必要不可欠。  
上場後のブランド力向上を契機として、さらに人材採用を積極的に推進。

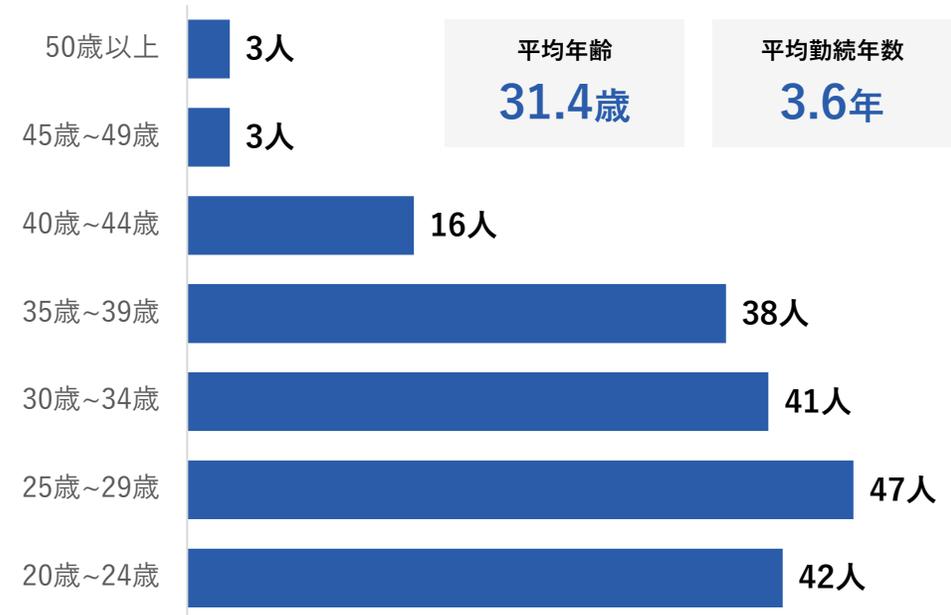
## 順調な新卒採用と高い定着率 成長の基盤となるクリエイティブ人材の増加を図る

従業員数推移イメージ



## 若手中心の年齢構成 「ヒト」の育成により中長期の成長を実現

年齢別従業員数  
2025年6月30日現在



ソリューション能力の向上のため、開発パートナー（外注先）の活用によるリソースの柔軟な調達は不可欠。  
 フラーにない技術、能力を結集して、大規模プロジェクトの受注に対応。

フラーのプロジェクトを支える主な開発パートナー企業

エンジニアリングリソースの提供・技術協力

**ADGLOBE**

(株)アドグローブ

**YAZ**

(株)YAZ

**レバテック**

レバテック(株)

**コベリン**

(同)コベリン

デバッグ・検証・脆弱性診断

**IMAGICA  
GEEQ**  
Global Gaming Service Company

(株)IMAGICA GEEQ

**Canon**

キヤノンイメージングシステムズ(株)

会員基盤・ポイント等

**CREANS MAERD**

(株)クレアンスメアード

**NSK**

日本システム開発(株)

➡ フラーの強みを活かしながら売上成長を続けていくため、今後とも開発パートナーを積極的に開拓

フラーの得意分野に特化するため、自社プロダクト・内製にこだわらず、優れたサービスを柔軟に活用。  
グローバルスタンダードの機能・利便性を享受しつつ、工期・トータルコスト・研究開発負担を低減。

企画・デザイン・開発・分析の専門チームによる「最良のモノづくり」

+

売上優先の自前主義ではなく、顧客利益のため「最良の外部サービス」を活用

### ノーコードツール

Studio

yappli

Retool

### データ分析ツール

Google Analytics

Looker Studio

Google Big Query

KARTE

QuickSight

### サーバー・保守

aws

Google Cloud

mackerel

### EC・決済

shopify

stripe

### AI

GitHub Copilot

Figma

ChatGPT

Devin

Gemini

Claude

メンバー全員が“ものづくり”と日々向き合う。  
ボトムアップでソリューション能力の向上を実現していく。

### メンバー全員が主役 「ものづくり勉強会」



「ものづくり勉強会」を毎月開催。メンバー全員が主役となり、ノウハウを共有するだけでなく、“ものづくり”に対する「想い」を参加者全員に共有。

### 現場のメンバー主体で AIを“ものづくり”に活用



図：アプリレビューのAI解析資料

よりよい“ものづくり”のため、現場メンバーが主体となってAIの活用を推進。業務効率化からアプリデータ分析やソリューションへの活用まで、フラーの“ものづくり”力を強化。

### コミュニケーションの良さが 高品質な“ものづくり”を実現



“ものづくり”に参加するメンバー間のコミュニケーションの良さがフラーの特長。顧客を含めチームが一致団結し、より高品質な“ものづくり”を追求。

➡ “ものづくり”に向き合うカルチャーはフラーのコアコンピタンス。今後の規模拡大の中でもさらに発展させていく。

2024年6月にヤプリ・電通グループと資本業務提携を実現（両社とも持分比率20%程度）。  
「アプリのことならフラーにおまかせ」を実現するため最良の2社と提携。

## 社外役員として経営へ参画



写真は右から順に、  
(株)ヤプリ庵原保文社長（当社社外取締役）、  
渋谷修太（当社会長）、山崎将司（当社社長）、  
(株)電通デジタル安田裕美子執行役員（当社社外取締役）

## 共同セミナー・イベント of 開催



2024年11月1日にヤプリ本社で開催した  
共同セミナーに、当社がアプリ制作の  
プロフェッショナルとして登壇。

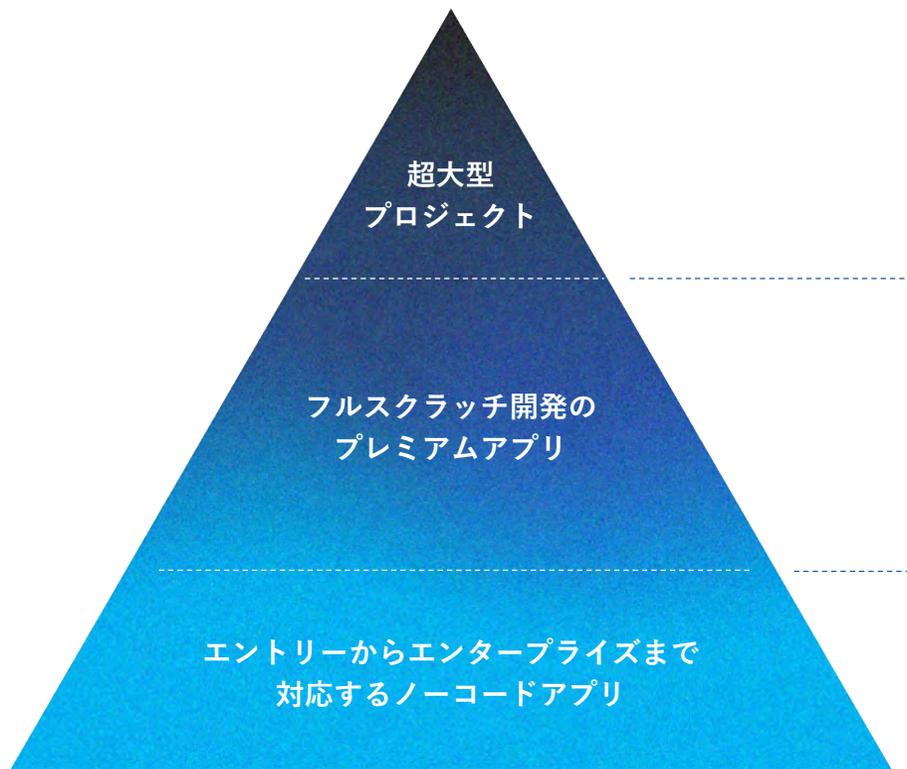
## 共同提案・相互送客 of 実施



電通グループとの提携ブランド  
「D-FULLER」を立ち上げ。  
電通グループとのソリューション提携を推進。

提携を通して安定した販路を確保し、継続的な新規受注により持続的な事業成長を実現。  
日本のアプリ市場のリーディングカンパニーへ。

共同提案・相互送客を積極的に展開、国内アプリ市場をフルカバー



**dentsu** DENTSU DIGITAL **X** 電通総研

(株)電通グループ及びそのグループ企業  
圧倒的なビジネス推進力をもつ、国内有数の大企業  
向けDXソリューションカンパニー

**FULLER**

フラー(株)  
フルスクラッチ開発を強みとする企画・デザイン・  
開発・分析の専門チーム、ユーザー体験を重視した  
最良のアプリづくりを目指す

**yappli**

(株)ヤプリ  
896のアプリ導入実績を誇るノーコードアプリの  
プラットフォームのトッププレイヤー

販売提携先は  
さらに拡大を図る

**Studio.inc**  
Studio(株)

**第四北越銀行**  
(株)第四北越銀行

その他、大手ITベンダー、  
コンサルティング会社等



フラー株式会社

<https://www.fuller-inc.com/>

**本資料の取り扱いについて**

本資料における将来の見通しに関する記述は、現在当社が入手している情報に基づいて行った判断・評価・事実認識・方針の策定等に基づいて記載もしくは算定しています。こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は、今後の事業運営や内外の経済、その他状況の変化等により、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。

また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。