

復習・補足

人気商品を開発して、売上を伸ばしても必ずしも会社は儲からない！

$$\text{利益} = \text{収入} - \text{支出}$$

サプライチェーン上のムダを省く必要！

メーカーの利益

簡単のために、変動費を対象に、生産・販売の範囲で、メーカーの利益を考えると・・・

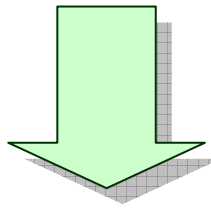
(期間中の利益)

収入

支出

$$\text{利益} = \text{販売単価} \times \text{販売量} - \text{生産単価} \times \text{生産量}$$

$$\text{生産量} = \text{販売量} + \text{在庫量(製品)}$$



$$\text{利益} = (\text{販売単価} - \text{生産単価}) \times \text{販売量} - \text{生産単価} \times \text{在庫量}$$

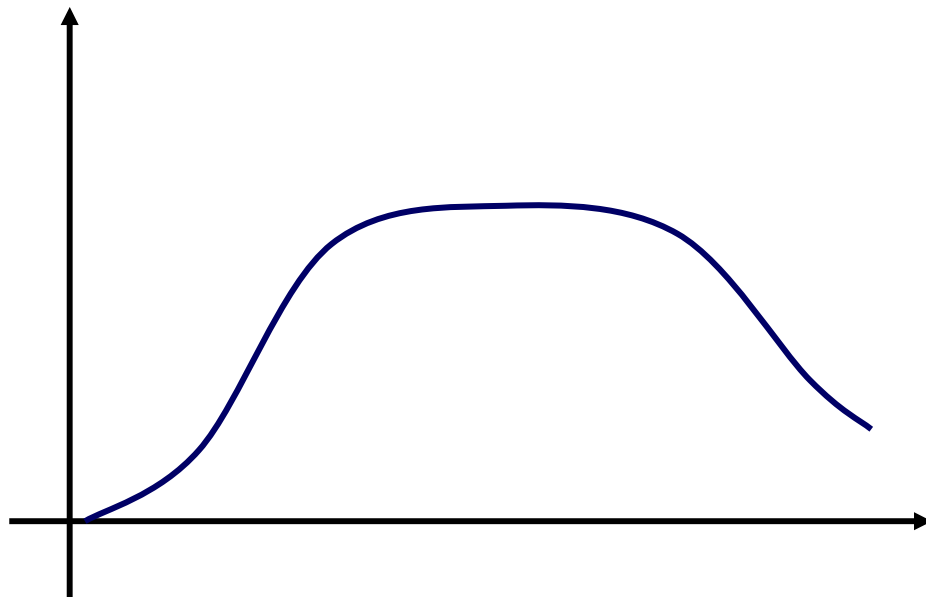
キャッシュフロー

売上総利益

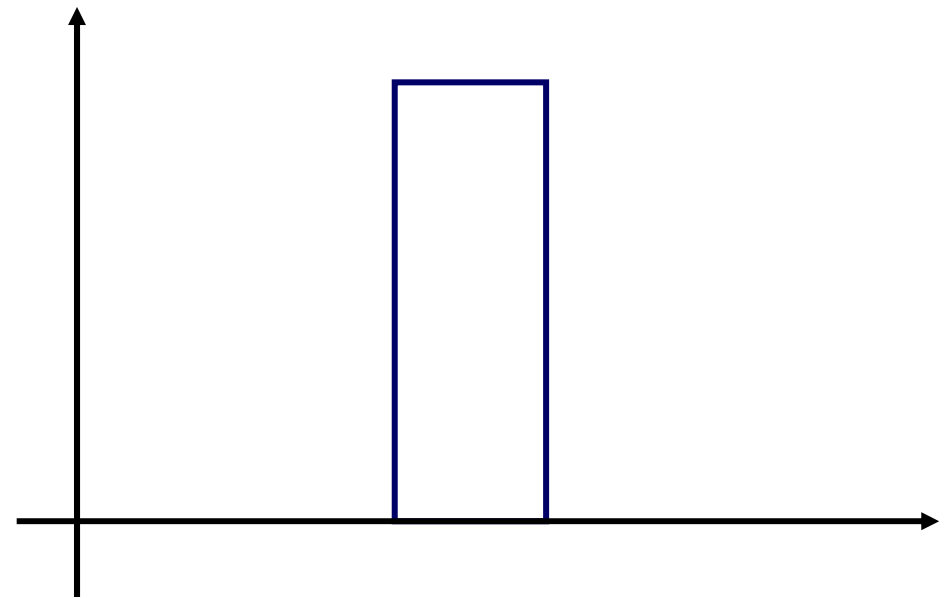
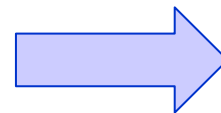
棚卸資産

需要の変化

富士山型から茶筒型へ



緩やかな増加・減少
長い安定期間



急激な増加・減少
短い安定期間

会社

株式会社 バンダイ

概要

液晶画面上のキャラクターを操作して「食事を与える」などと指示することで、キャラクターを“成長”させていく、手のひらサイズのゲームである。

商品種別

携帯ゲーム

販売実績

1996年11月の発売直後から人気が沸騰、大人を巻き込んで一大ブームを巻き起こし、1999年の製造中止までに国内、国外それぞれ2000万個を販売した。

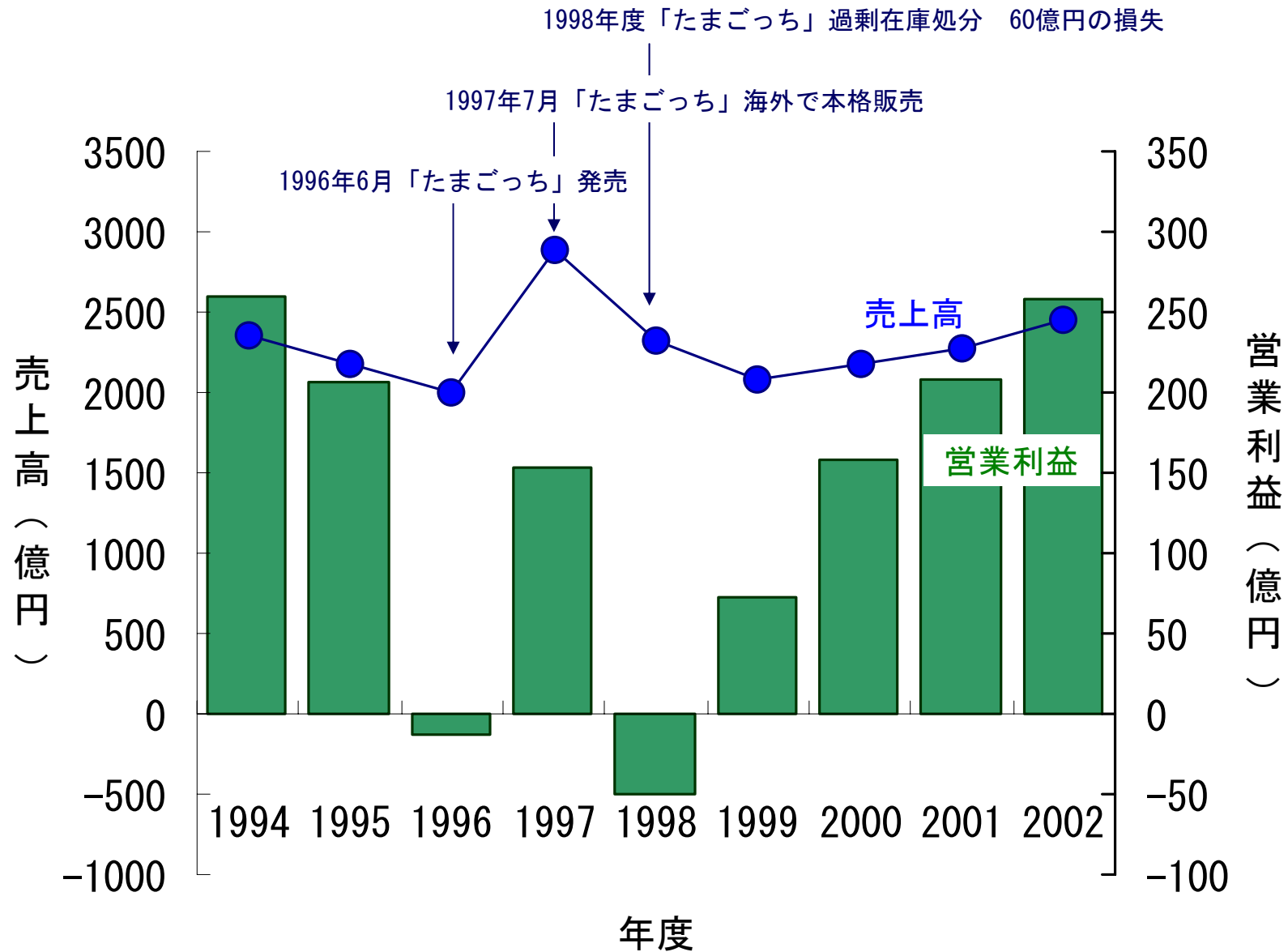


「天使」から「悪魔」へ変身した

たまごっち



財務状況(バンダイ)



バンダイの経営

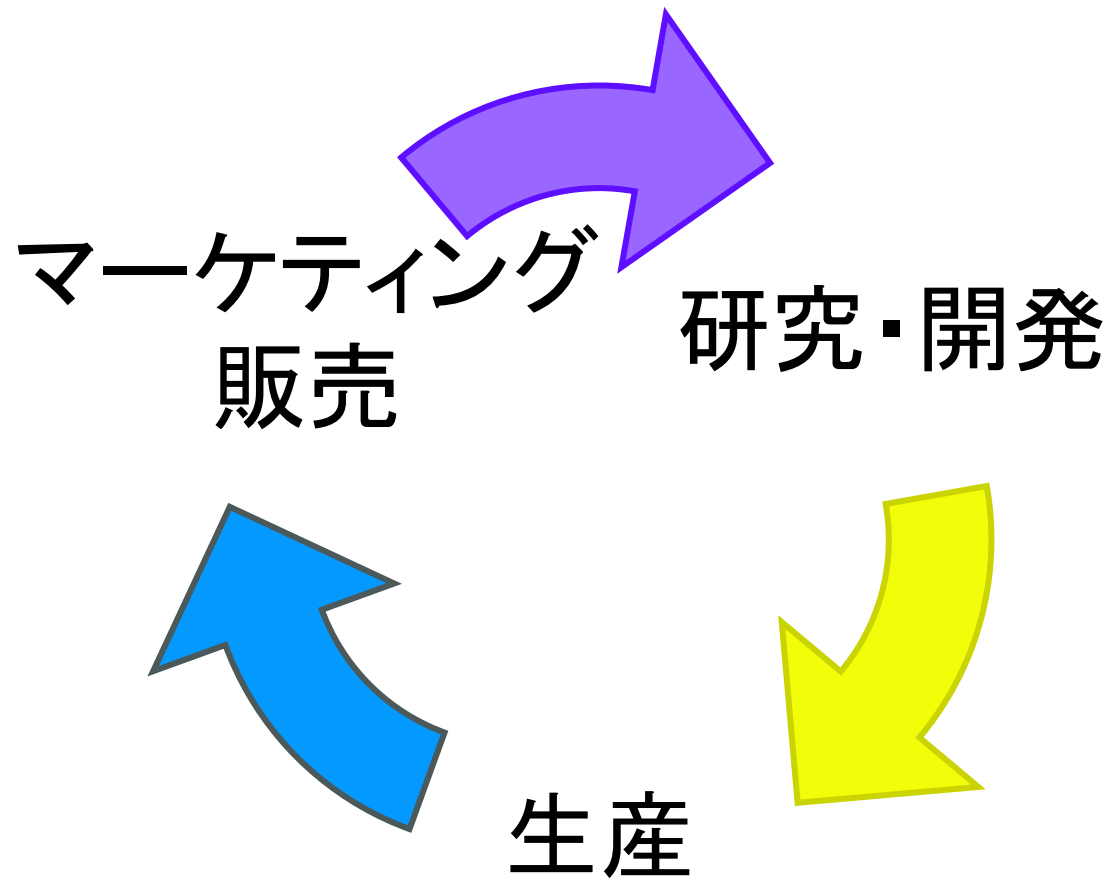
株式会社バンダイ

百万円

年度	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000
① 売上高	234994	218265	200,301	288,223	232,290	208,616	217,010
② 販売費及び一般管理費			63,414	71,986	72,757	68,871	64,102
③ 営業利益	26046	20660	-1,259	15,337	-5,036	7,322	15,816
④ 棚卸資産	7099	7995	16,825	10,875	6,703	6,526	6,480
設備投資額			11,052	15,133	7,598	5,879	7,107
研究開発費			7,764	9,681	8,144	15,262	13,807
従業員数(人)			5,083	4,878	4,327	3,162	2,631
③/① 営業利益率	11.1%	9.5%	-0.6%	5.3%	-2.2%	3.5%	7.3%
①/④ 商品回転率			11.9	26.5	34.7	32.0	33.5
在庫日数	11.0	13.4	30.7	13.8	10.5	11.4	10.9

商品開発に力を入れ、売り切る！
在庫を抱えない経営になっている。

メーカーの活動



必要なモノが、
必要な場所に、必要な時、必要な量だけ