

toyhouse

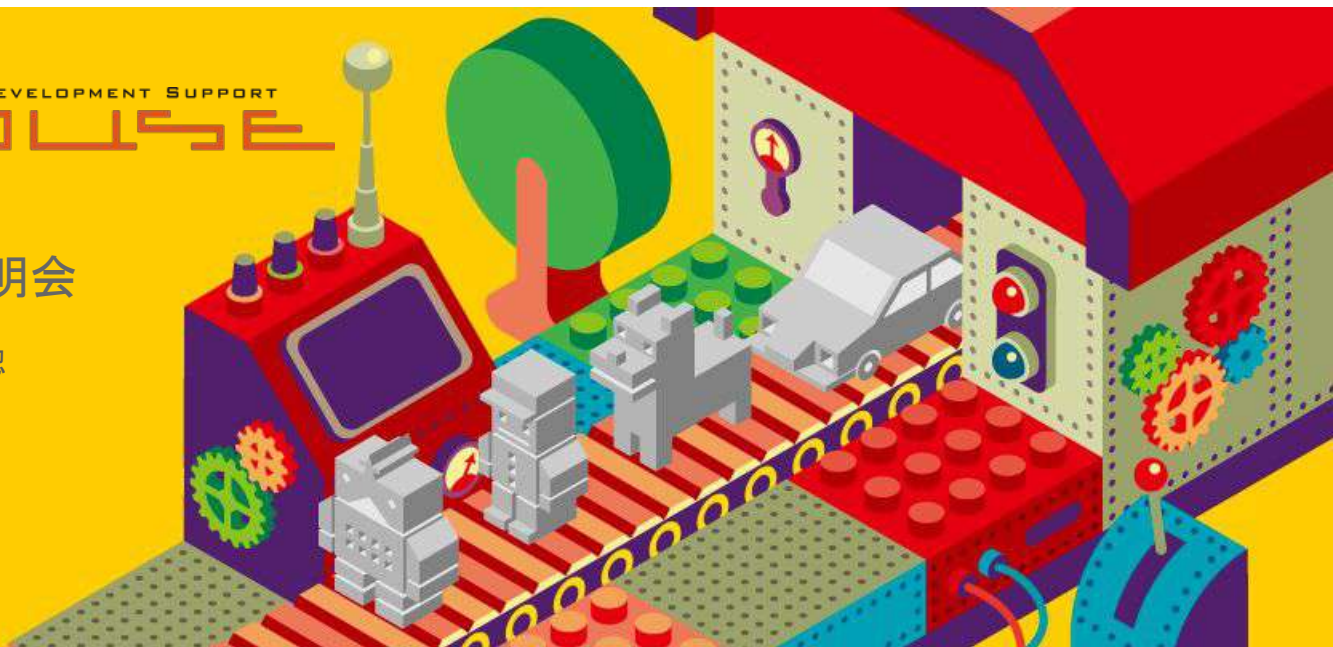
TOY DEVELOPMENT SUPPORT

トイハウス株式会社 2026年卒 新卒向け会社説明会

- ・13:30～14:00 入場開始・WEB参加承認
- ・14:00～15:30 説明会
- ・15:30～16:00 質疑応答

(WEB退出)

- ・16:10～17:00 職場見学会・個別質疑



スライドのキャプチャ、録音、録画はご遠慮ください。
企業情報の情報流出防止のため ご協力お願いいたします。
WEB参加の方はマイク "オフ" をお願いします。

説明会内容

会社紹介

会社概要、社長紹介、目標目的、歩みとこれから

玩具業界

業界構造、大企業と中小企業

業務内容

試作品とは、受注開発、社内開発、設備紹介

研修～実務開始まで

研修、3DCADデモンストレーション、実務、1日の流れ

社内制度

キャリアパス、勤務時間、休暇、給与、賞与、福利厚生、社内制度

採用に関して

玩具開発とは、求める人材、採用フロー

質疑応答

トップからのメッセージ



会社概要



会社名 トイハウス株式会社

代表者 代表取締役 田路 光宏

設立 2005年11月1日

所在地 東京本社 東京都台東区鳥越1-9-9
浅草分室 東京都台東区駒形2-5-6 カミナガビル101

従業員数 16名(男性7名 女性9名) ※2023年12月現在
R&D事業部10名(内3名在宅勤務)
OEM事業部4名
経営統括室2名

代表取締役



田路 光宏(タジ ミツヒロ)トイエンジニア

1971年生まれ 福岡県出身

経歴

1990年 (株)サンマック・・・顧客バンダイ・タカラ

2000年 (有)遊フォース・・・顧客バンダイ・タカラ

2005年 トイハウス(株)設立

趣味: バイク、柔道、スノボ、温泉、YouTube、Netflix

好きな言葉: できるまでやる

心がけてる事: 笑顔・感謝・一日一膳

— 子どもたちの笑顔のため —

技術力、育成力を磨き 100年企業を目指します。

明日の仕事の結果より、10年後に向けた人材育成を追求します。

他社と戦わずに人間力で業界シェア1位を目指します。

— 1.社員 2.協力会社 3.顧客 —

社員が幸せで良い仕事を行っていれば、顧客はいくらでも寄ってくる。

私たちは、仕事だから物を作るのではなく、顧客を喜ばせたいから物を作ります。

社員や協力会社を大切にすることが、顧客への貢献に繋がります。

会社の歩み

- | | |
|-------|---|
| 2005年 | 現在の社長が“自分が入りたい会社”を作ることから始まる
3DCAD、3Dプリンターの導入、業界に先駆けてデジタル技術を用いた開発会社として設立
従業員3名、年商5千万円 |
| 2008年 | 「3DCGの」「3DCAD」化に成功
業界初の「CG」と「CAD」を掛け合わせたフィギュアの量産データを作成 |
| 2012年 | 海外(アメリカ)玩具メーカーと企画、開発分野にて取引開始 |
| 2022年 | 生産事業(OEM事業部)を発足 企画から製品まで作る体制を確立 |
| 2023年 | バンダイスピリッツ、主要ブレーン8社に選出 |
| 2025年 | 現在
従業員19名、年商2億3千万円 |

業界シェア1位を目指すため
2030年 年商3億円、2035年 年商5億円を目標とします。

技術力、開発力のみならず、高い企画力、豊富な量産知識を持った
世界最高のトイエンジニアの育成を会社のミッションとします。

玩具業界の構造

メーカー



商品企画、デザイン、検証、製品生産 など

デザイン会社

製品デザイン
パッケージデザイン

試作会社

研究開発
プレゼン用試作
製品試作

生産会社

製品試作
製品設計
製品生産

TOY DEVELOPMENT SUPPORT
toyhouse

R&D事業部 … 商品企画、研究開発、プレゼン用試作、製品試作、製品設計

OEM事業部 … 製品試作、製品生産

大企業と中小企業

大企業

組織傾向

社則が多い 会社は安定
提案に多くの承認が必要

所得

給与水準が高め
賞与も毎回支給されることが多い
福利厚生が充実

仕事内容

業務が細分化がされており一部の
みを担当する事が多い。
細分化されているため、専門性が
高くスキルを身につける期間は比較
的短い。

中小企業

社則は少なめ 会社は不安定
提案に多くの承認は不要

給与水準は低め
賞与は業績に影響されることが
多い
福利厚生は最低限なことも多い

業務の広い範囲を担当する事が多
い。
幅広く関わるため多くの経験を積む
ことができるが、スキルを身につけ
る時間は長くなりやすい。

個人事業

社則無し 定年迄は続かない事が
ある
※プロスポーツ選手のイメージ
給与水準は高いが、ピークがあ
る
福利厚生は無く、病気、怪我で
のリスク

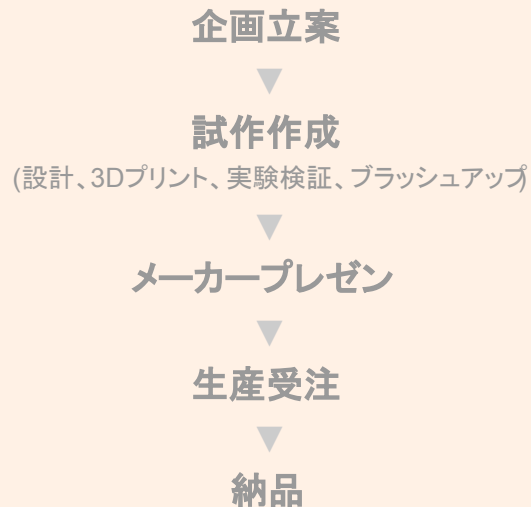
専業での独立が一般的。
設備投資が限られるため、業務範
囲は限定的。

仕事の流れ

受注開発 (R&D事業部)



社内開発 (OEM事業部)



開発依頼



3DCAD設計



3Dプリント(試作)



組付け・調整



調色・塗装



納品

開発依頼

お客様から開発依頼、相談の連絡



打ち合わせで仕様や条件の確認



見積もり作成、承認を経て案件受注



作業開始

『プレゼン用に色付きの試作品を作ってほしい!』という案件を想定して業務内容を見ていきます。

これ作って!

アイデアください!

とりあえず話を聞いて欲しい

モデリングをお願いします。

塗装って出来ますか?

作りたいものはあるけど、どうすれば良いかわからない ...

そもそも試作って？

試作品、プロトタイプ、検証機、モックアップなどと呼ばれる。

構造検討
使用感検討
開発実験検証
デザイン検討
イベントでの展示
商品WEBページの写真
パッケージの写真
生産工場用の見本
など

ちゃんと動くかな？

楽しく遊んでもらえるかな？

見た目はどうか？

安全な製品かな？



製品化の前に確かめたい事を確認したり
製品を作る上で土台となるもの

イベントで初お披露目して宣伝したい！

色はこれに合わせて生産して！

3D^{キャド}CAD設計

チームで請け負い、開発担当を決め、管理者がサポートします

試作、製品を設計(データ作成)



管理者確認、顧客提出



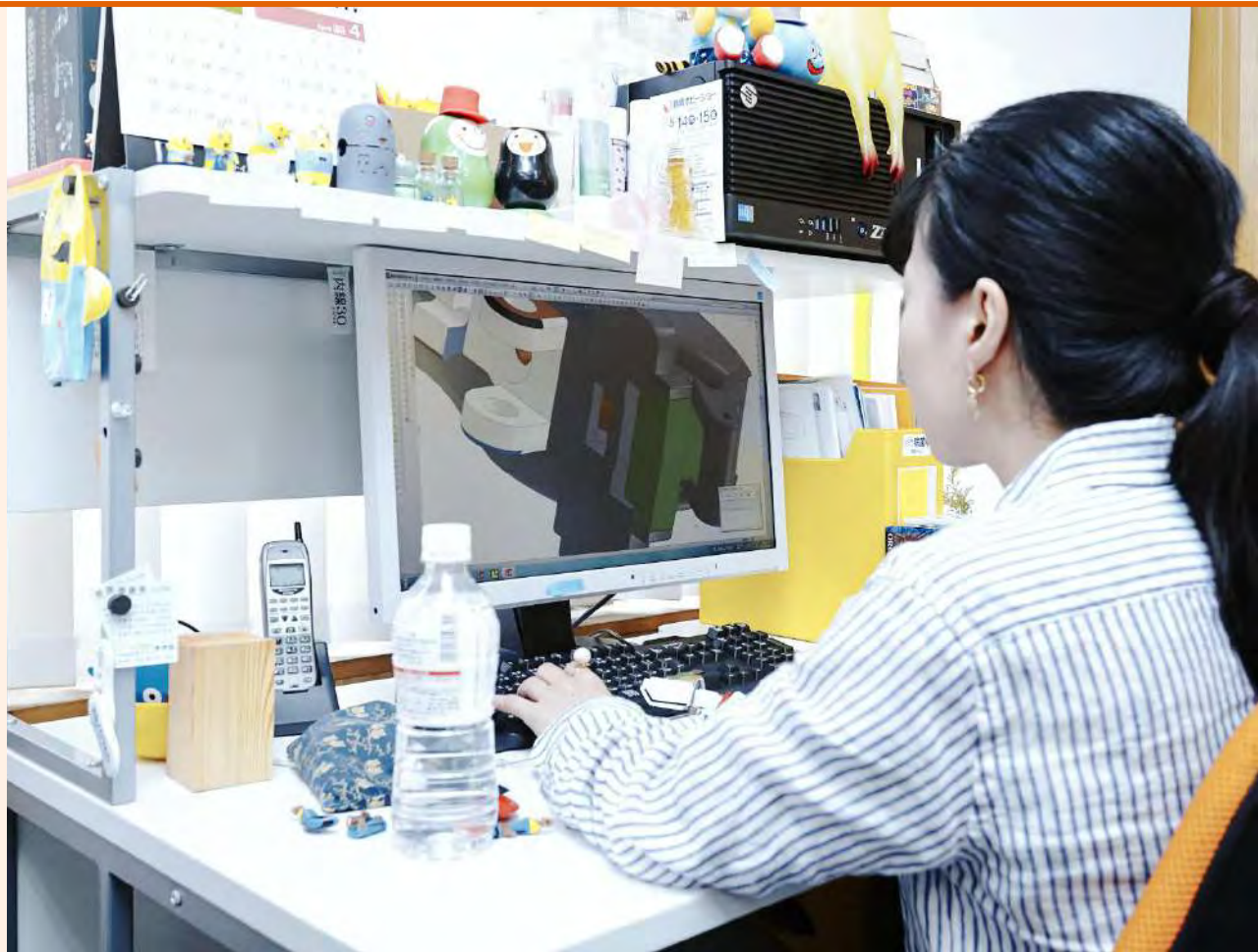
完成 or 修正

社内メイン設計ソフト

SolidWorks(ソリッドワークス)

その他 使用ソフト

Rhinoceros、FreeForm、Zbrush



3Dプリント

設計データ



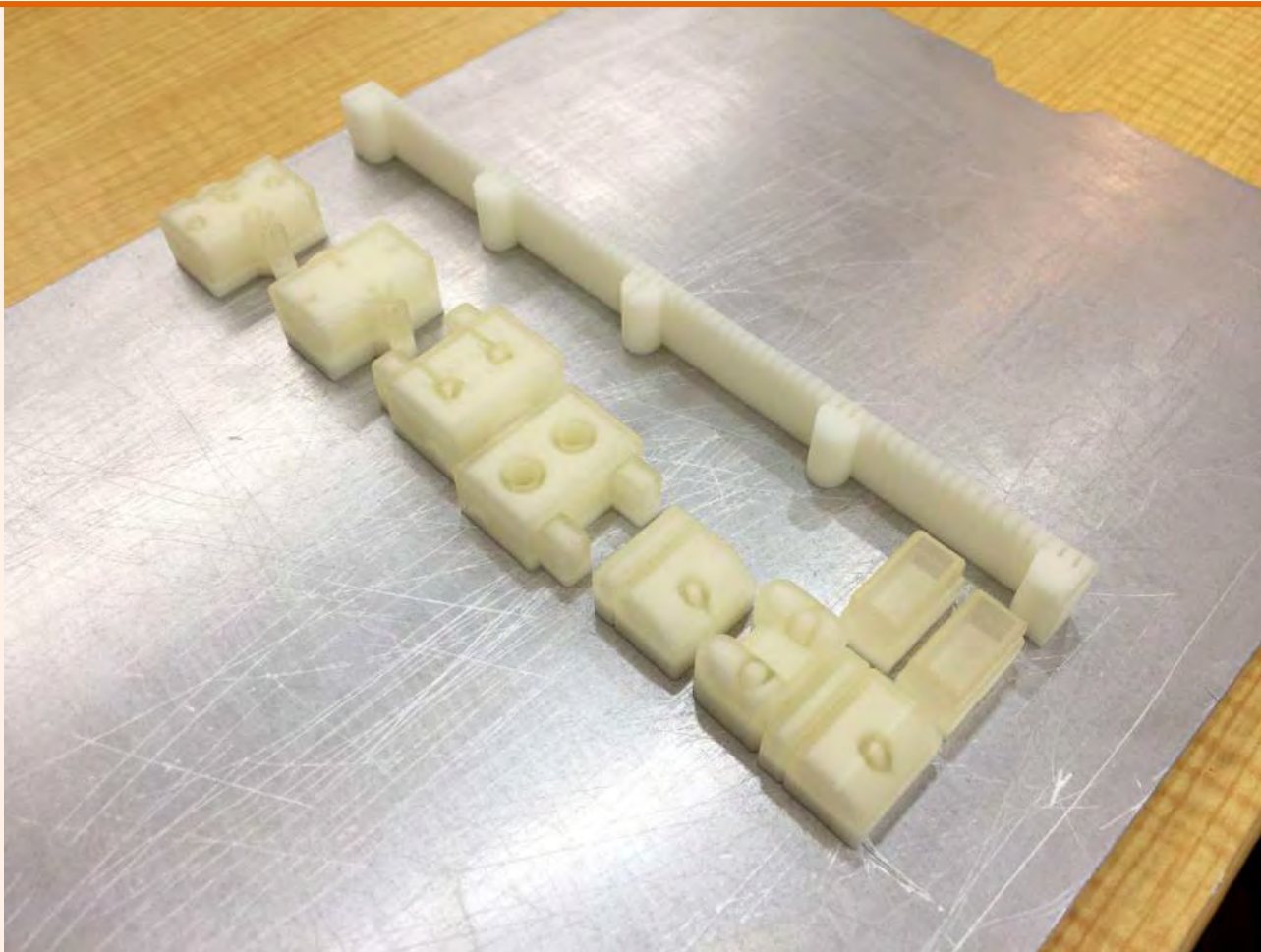
3Dプリンター出力



洗浄(サポート除去)

設計データを3Dプリンターで出力
(社内プリンター 3台)

試作の用途によって樹脂や金属の
削り出し部品を作成(社外依頼)



組み付け・調整

確認(形状、動き、組付け等)

↓
調整、修正

↓
確認

・
・
・

見た目、サイズ感、動き等を確認

不具合があれば出力品の加工や
データを修正し、再度検証



調色・塗装

表面磨き(下地作り)



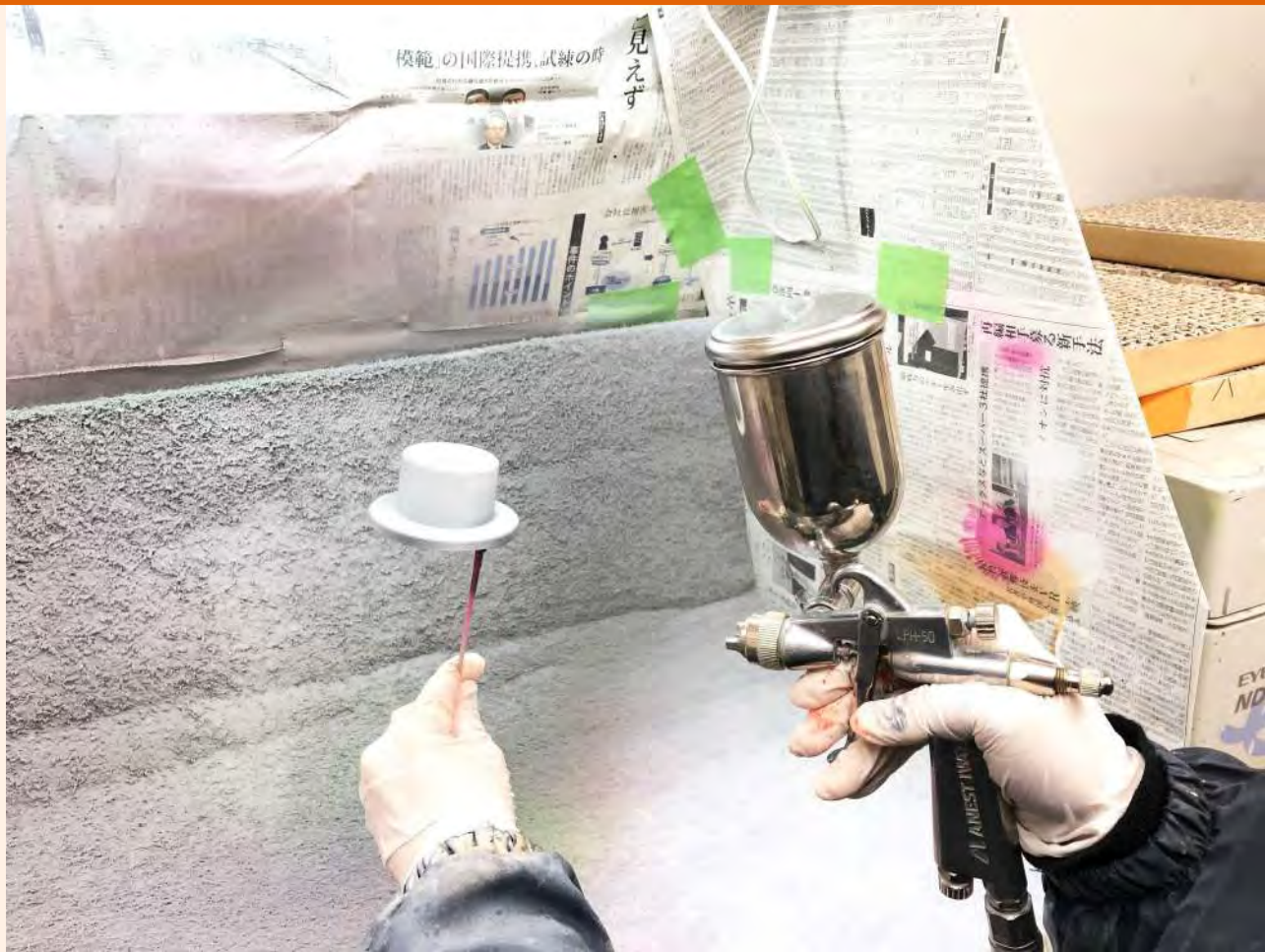
調色作業、下地塗装



彩色塗装、レタッチ(修正作業)

使用する塗料も指定色に合わせて
自分たちで作成(調色作業)

作った塗料をスプレーガン、エアブラシを
使って吹き付けて彩色。



納品

完成した試作品は
梱包してお客様に納品します。

納品形態は彩色試作のように物を納める
場合もあれば、データのみの場合もあり
ます。

無事納品できたら案件完了。



仕事の流れ 受注開発



企画立案



社内評価



試作作成

(設計、3Dプリント、実験検証、ブラッシュアップ)



プレゼン準備

(試作アップデート、動画撮影・編集、企画書英訳)



メーカープレゼン

企画立案

テーマ、お題出し(社内共通)



アイデア出し、企画書作成

新しいおもちゃのアイデアを考え、企画書として内容をまとめます。

遊び方、デザイン、構造など面白さが伝わるように提案します。



社内評価

企画確認



評価会議



講評、評価通知

集まった企画を評価します。
面白い？新しさはあるか？実現可能か？コストは適正か？などの視点から評価をします。

全ての企画に対して、評価結果だけでなく、コメントを付けて社内でも共有しています。



試作作成

採用企画は発案者自ら設計し、試作を作成します。
改良をしたり、時には開発中止の判断をすることもあります。

プレゼン準備

試作品の塗装、動画の撮影・編集、企画書の修正などプレゼン資料を作成します。



メーカープレゼン

海外の玩具メーカーの方に試作で遊んでもらったり、動画を見てもらい評価をもらいます。

プレゼンは仲介会社の方に協力してもらいながら進行します。

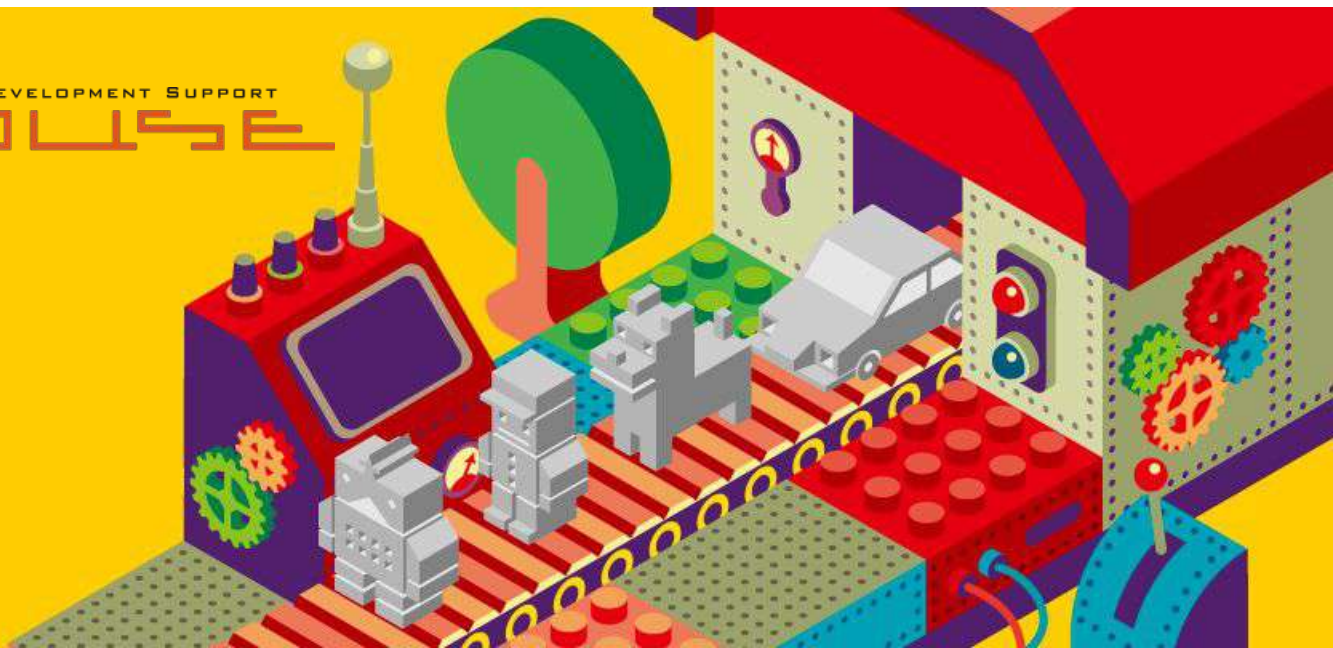
その場で評価が出る場合もあれば、時間をかけて検討になることもあります。



toyhouse

TOY DEVELOPMENT SUPPORT

フロア・設備紹介



東京本社

《所在地》

東京都 台東区 鳥越 1-9-9

新御徒町駅・・・徒歩8分

秋葉原駅・・・徒歩12分

《フロア》

工作・塗装室

打ち合わせ室

デスクフロア

役員室

《所属》

OEM事業部

経営統括室



1階 工作室

工作、検証などで使用

様々な道具を使うので
物が多いです。

《主な設備》

3Dプリンター(1台)

彫刻機

サンドブラスト

旋盤

各種工具類



1階 工作室

工作、検証などで使用

様々な道具を使うので
物が多いです。

《主な設備》

3Dプリンター(1台)

彫刻機

サンドブラスト

旋盤

各種工具類



1階 工作室

本社3Dプリンター
3DSystems
「ProJet MJP 3600」

高精度で繊細な形状も
再現可能

ほぼ毎日、夜から翌朝にか
けて稼働しています。



1階 工作室

造形品の"洗浄作業"で
使用する機器類

工作室での作業用に社員に
は作業着と作業靴が支給され
ます。



1階 塗装室

工作室隣、塗装に関する作業を行うスペース

《設備》

塗料

塗装ブース(2台)

エアブラシ

スプレーガン

乾燥庫



1階 塗装室

塗料を混ぜ合わせて指定色を作る"調色作業"もここで行います。

《設備》

塗料

塗装ブース(2台)

エアブラシ

スプレーガン

乾燥庫



2階 受付

トイハウスが携わった製品
が展示してあります。ウオー
ターサーバーが設置してあ
るので、社員がちょっとした
休憩で使用することもありま
す。

面接で来社した際も
まずはこちらへ



2階 打ち合わせ室

打ち合わせスペースは
2つ用意されています。

お客様との打ち合わせ、
社内の打ち合わせや会議な
どにも使用します。



2階 打ち合わせ室

打ち合わせスペースは
2つ用意されています。

お客様との打ち合わせ、
社内の打ち合わせや会議な
どにも使用します。



3階 デスクフロア

1人1席 自分のデスクが
用意されます。

PCは全てWindowsです。



3階 デスクフロア

3階ではBGMとして
ラジオを流しています。



3階 おもちゃ倉庫

開発サンプルとして
様々なおもちゃを保管して
います。



4階 役員室

社長、経営統括室フロア

用事や相談事があれば
誰でも入ることができる。
役員室としては比較的
オープンな環境です。



5階 休憩、資料室

昼休みや業務中の休憩などに使用します。

3階のおもちゃ倉庫同様、サンプル玩具が大量に保管されています。

その他、会議等で使用することもあります。

三次選考(対面個人面接)もこちらで行う予定です。



5階 休憩、資料室

設置している冷蔵庫、電子レンジは自由に使用可能です。

漫画やビジネス書は自由に読むことができます。



5階 休憩、資料室

設置している冷蔵庫、電子レンジは自由に使用可能です。

漫画やビジネス書は自由に読むことができます。



屋上

普段使うことはないですが出入りは自由です。

新入社員の研修期間が終わる6月には社員交流会としてバーベキューを行ったりします。



浅草分室

《所在地》

東京都 台東区 駒形 2-5-6
カミナガビル 101

浅草駅…徒歩3分
蔵前駅…徒歩5分
鳥越本社…徒歩20分

《フロア》

工作・塗装室
打ち合わせ室
デスクフロア
休憩スペース

《所属》

R&D事業部
(イエロー、レッドチーム)



浅草分室
工作室

使用用途は本社と同様

《主な設備》

3Dプリンター(2台)

サンドブラスト

各種工具類



浅草分室 工作室

浅草分室3Dプリンター

3DSYSTEMS
「ProJet PJ2500」2台

2台共同機種ですが、
出力素材は異なるので
用途などで使い分けます。

本社のプリンター同様、
高精度で繊細な形状も再現
可能です。



浅草分室
塗装室

使用用途は本社と同様

《主な設備》

各種塗料

塗装ブース(3台)

エアブラシ

スプレーガン

乾燥庫(2台)



浅草分室

打ち合わせ室

社内外の打ち合わせで
使用するスペース

社外の打ち合わせはリモートで行うことも多く、その場合は自席で行う場合もあります。



浅草分室 打ち合わせ室

社内外の打ち合わせで
使用するスペース

社外の打ち合わせはリモートで行うことも多く、その場合は自席で行う場合もあります。



浅草分室
デスクフロア

R&D事業部
イエローとレッドチームのデ
スクフロア

本社の人が浅草出社する場
合もあるので、その際の席
も設けてあります。



浅草分室
休憩室

休憩スペース

冷蔵庫、電子レンジ、ウォーターサーバーは
自由に使用可能です。

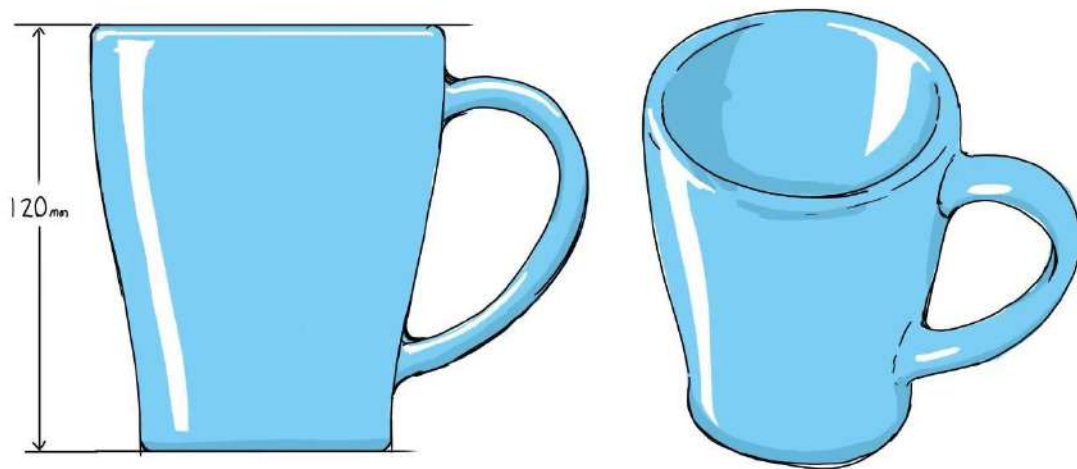
簡単な社内ミーティングは
こちらで行うこともあります。





 **SOLIDWORKS**
デモンストレーション

マグカップ



研修期間～実務開始

入社前研修(10月～1月)

WEB研修8回

企業理念

業務ルール

専門知識

CAD・設計研修



入社後研修(4/1～4/15)

工具知識

3Dプリント

仕上げ・色作り

彩色



仮配属(4/16～6/15)

ホビー系のチーム

女兒玩具系チーム

ゲームパズル他チーム

1日のスケジュール

～09:20

出社

09:20～09:30

朝の掃除

09:30～

業務開始

11:50～13:00

昼休憩

13:00～

業務再開

15:00～15:15

15時休憩

18:00

定時、退勤or残業

18:00～

残業作業

～20:00

退勤(以降の残業は要申請)

だいたい皆さん定刻の10分前くらいには、出社しています。

通勤手段は自転車通勤、電車通勤の人がいますが、大半が電車通勤です。

※自転車通勤の方には自転車保険加入をお願いしています。

案件進行内容によっては本社勤務でも浅草分室へ、出社することもあります。

出退勤はWEBサイトから各々のPCで打刻記録をしています。

1日のスケジュール

～09:20

出社

09:20～09:30 清掃

毎朝社内の担当場所を掃除します。

09:30～

業務開始

体を動かして仕事のスイッチをいれてもらう目的と気持ちよく働ける環境を担う一人であることを意識してもらうため全員で行います。

11:50～13:00

昼休憩

13:00～

業務再開

15:00～15:15

15時休憩

18:00

定時、退勤or残業

18:00～

残業作業

～20:00

退勤(以降の残業は要申請)

1日のスケジュール

～09:20	出社
09:20～09:30	朝の掃除
09:30～	業務開始
11:50～13:00	昼休憩
13:00～	業務再開
15:00～15:15	15時休憩
18:00	定時、退勤or残業
18:00～	残業作業
～20:00	退勤(以降の残業は要申請)

毎週月曜は朝礼(各自の席からWEB参加)があります。

月曜以外は掃除後、設計、塗装、納品、打ち合わせなどそれぞれの業務を開始します。

各々の外出予定などは、Googleカレンダーでお互いに確認できるようになっています。

入社1年目などはじめのうちは設計作業より、光造形品の仕上げ作業など身につけやすい業務のほうが多くなります。
また、電話対応なども当番制で行います。

1日のスケジュール

～09:20

出社

09:20～09:30

朝の掃除

09:30～

業務開始

11:50～13:00 昼休憩

13:00～

業務再開

15:00～15:15

15時休憩

18:00

定時、退勤or残業

18:00～

残業作業

～20:00

退勤(以降の残業は要申請)

コンビニや飲食店が混み出す前の少し早めから昼休憩です。

近くのお店でランチをする人、お弁当を買ってくる人、お弁当を持ってくる人、昼寝をする人、買い物に行く人など過ごし方は自由です。

1日のスケジュール

～09:20

出社

09:20～09:30

朝の掃除

09:30～

業務開始

11:50～13:00

昼休憩

13:00～

業務再開

15:00～15:15

15時休憩

18:00

定時、退勤or残業

18:00～

残業作業

～20:00

退勤(以降の残業は要申請)

午後業務開始

作業の続きや進捗確認、報告など、午前同様それぞれの業務に取り組めます。

1日のスケジュール

～09:20

出社

09:20～09:30

朝の掃除

09:30～

業務開始

11:50～13:00

昼休憩

13:00～

業務再開

15:00～15:15 15時休憩

18:00

定時、退勤or残業

18:00～

残業作業

～20:00

退勤(以降の残業は要申請)

15時にも15分の休憩があります。
昼休み同様、過ごし方は自由です。

社内では各時間毎に社内のチャイムが鳴り、時間を意識しての業務を心がけています。

1日のスケジュール

～09:20 出社

09:20～09:30 朝の掃除

09:30～ 業務開始

11:50～13:00 昼休憩

13:00～ 業務再開

15:00～15:15 15時休憩

18:00 定時、退勤or残業

18:00～ 残業作業

～20:00 退勤(以降の残業は要申請)

定時前に進捗を上司に報告し、案件の進行に問題がなければ定時で退勤となります。

業務を順調に進めるためには“報連相”が大事です。

設計職は技術が身につくまでは、残業する日も多くなるかもしれません。

残業時間は管理されているので過度な残業になることはほぼありません。

1日のスケジュール

～09:20	出社
09:20～09:30	朝の掃除
09:30～	業務開始
11:50～13:00	昼休憩
13:00～	業務再開
15:00～15:15	15時休憩
18:00	定時、退勤or残業
18:00～	残業作業
～20:00	退勤(以降の残業は要申請)

残業する場合は一旦休憩しつつ、残業時間にどこまで進行するのか など改めて目標を決めて業務に取り組みます。

1日のスケジュール

～09:20	出社
09:20～09:30	朝の掃除
09:30～	業務開始
11:50～13:00	昼休憩
13:00～	業務再開
15:00～15:15	15時休憩
18:00	定時、退勤or残業
18:00～	残業作業
～20:00	退勤(以降の残業は許可制)

残業は基本的に20:00までとなります。
これ以上の残業は上司(管理者)の許可が必要になります。

開発の仕事は常に失敗と隣り合わせです。
そのような場合には残業しての対応が必要になります。

月平均残業時間17時間程度です。
取引先の社内プレゼン前やおもちゃショーのような展示会前などは、急ぎの案件が立て込む傾向があります。

役職やスキルでも残業時間は前後します。

- ・マネジメントキャリア
- ・エキスパートキャリア

●CADデザイナー

- ・設計作業
- ・試作作成
- ・etc...

支えられ試作作成の基礎を学ぶ、学習期間

●サブリーダー ●トイエンジニア

◆サブリーダーの仕事

- ・設計作業
- ・試作作成
- ・案件窓口管理
- ・後輩ティーチング
- ・リーダー補助
- ・etc...

支えられる側から支える側へなるための準備期間

●リーダー ●リードエンジニア

◆リーダーの仕事 [チーム責任者]

- ・設計作業
- ・試作作成
- ・案件窓口管理
- ・チームビルディング
- ・部下ティーチング
- ・部下コーチング
- ・etc...

チーム全体を引っ張っていく規範的存在

●マネージャー ●シニアエンジニア

◆マネージャーの仕事 [事業部責任者]

- ・設計作業
- ・試作作成
- ・案件窓口管理
- ・チームマネジメント
- ・部下マネジメント
- ・etc...

チームが正しく機能しているか観察しヒアリングやフィードバック、最適化を行う。
チーム全体を見渡し全員の補助をする存在

●ゼネラルマネージャー

[管理責任者]

- ・設計作業
- ・試作作成
- ・案件窓口管理
- ・部下マネジメント
- ・チームマネジメント
- ・事業部マネジメント
- ・etc...

各マネージャー、リーダーと連携を取り、事業部全体の動きを最適化する。
事業部全体を見渡し、問題解決、最適化を行う存在

1年目 5年目 10年目

勤務時間、休暇

勤務時間

9:20～18:00 休憩①11:50～13:00 ②15:00～15:15 勤務時間7.25時間

残業 残業実績 (月平均16.8時間)

残業管理 22時以降禁止

休暇

年間休暇日数 120日以上

完全週休2日制(土日) 祝祭日

夏季休暇 5日(有給2日含) 冬季休暇 12/29～1/4(有給2日含)

ゴールデンウィーク(有給での連休推奨)

有給休暇日数 10日～20日 ※入社半年後から有給取得可

慶弔休暇、育児休暇など

給与、賞与

給与

初任給 2年制卒 222,000円 3年制卒 226,000円 4年制卒 230,000円

(※見なし残業代と通勤費を含みます) ※みなし残業時間5時間の意味とは？

給与支払い 25日支給(16日～翌15日締め)

※研修期間(4月～6月)は研修期間給与となります。(175,000円＋交通費)

正式雇用給与は7月からになります。

昇給 年1回(1月)

昇給基準 年間売上(11月～翌10月)、自己評価、上司評価、部下評価

賞与

年2回(6月、12月) 業績による ※新卒入社員 初回賞与12月

賞与基準 (個人売上一人件費) × 賞与率※業績により変動× プロセス評価 = 賞与

例 (550万 - 350万) × 8 % × 100% = 20万

福利厚生、社内制度

社会保険完備

健康保険

厚生年金保険

雇用保険

労災保険

24時間医療相談提携窓口

社内制度

退職金制度(5年以上勤務条件)

奨学金半額補助

永年勤続表彰 10年・20年・30年

産育休制度(時短・在宅業務)

終身雇用

社内ロイヤリティ

社内レクリエーション

リモート勤務(※条件有り)

社内規定

身なり

- ・自由
- ・清潔感を損なわないこと
- ・印象をコントロールすること

守秘義務

- ・案件内容・企画・使用ソフト・道具
- ・設計手法・取引先情報・社員情報
- ・離職後3年間の玩具業界内転職を禁止

上長評価

- ・上司を評価し管理部に提出

残業規定

- ・労働法厳守
- ・2週間毎に残業時間をチェック
- ・4月の平均残業時間 13.09時間 1日平均40分

楽しい仕事

作ったもので顧客に喜んでもらい、製品を手にした消費者にも喜んでもらう。

世の中に喜びを生み出す楽しい仕事。

厳しい仕事

納期通りに物を作るプロとしての責任が必要な仕事。

手に職を持つ仕事

お客さんに羨ましがられる事が多いです。

年数を重ね、経験値が上がる分だけ面白くなり、楽しくなる仕事。

もの作りが好きな人
失敗から学べる人

1次選考応募締め切り 5/30 ⇒通知 6/5

(履歴書、ポートフォリオをデータ提出)



2次選考 (WEB集団) 6/10~6/13 ⇒通知 6/17



最終選考 (対面個人・適性検査) 7/2~7/5



内定通知 7/10 ※適性者有れば



入社（入社準備）10/2

※変更の可能性がございます。最新情報はマイナビ応募ページもご確認をお願いします。

1次選考応募締め切り 8/30 ⇒通知 9/3

(履歴書、ポートフォリオをデータ提出)



最終選考(対面個人・適性検査) 9/9~9/12



内定通知 9/18 ※適性者有れば



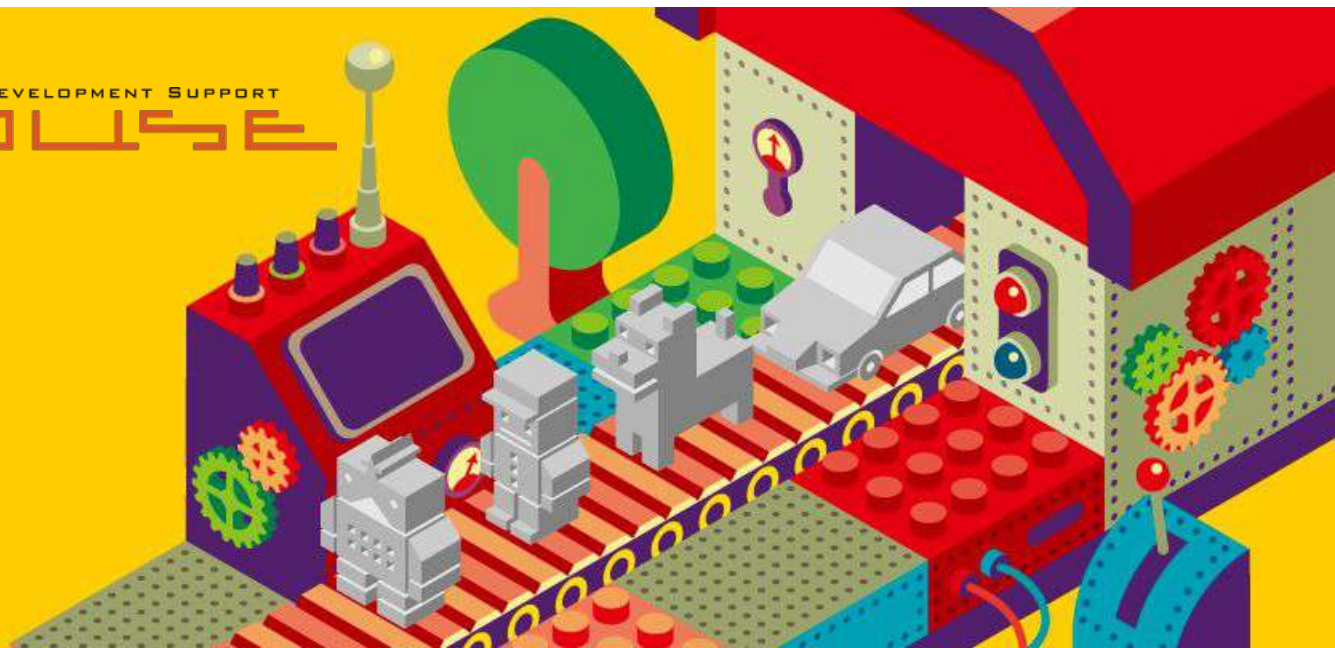
入社(入社準備) 10/2

※変更の可能性がございます。最新情報はマイナビ応募ページもご確認をお願いします。

toyhouse

TOY DEVELOPMENT SUPPORT

質疑応答



会場参加の方、WEB参加の方の順で伺います。
WEB参加の方はGoogleMeetsの"挙手機能"で挙手をお願いします。

トップからのメッセージ

低価格で、丈夫で、安全で、新しくて、楽しいもの

特に安全基準は世界一厳しいプロダクト

でも人を少しの時間 にっこり させるだけの商品

ある意味 くだらないもの を真剣につくる

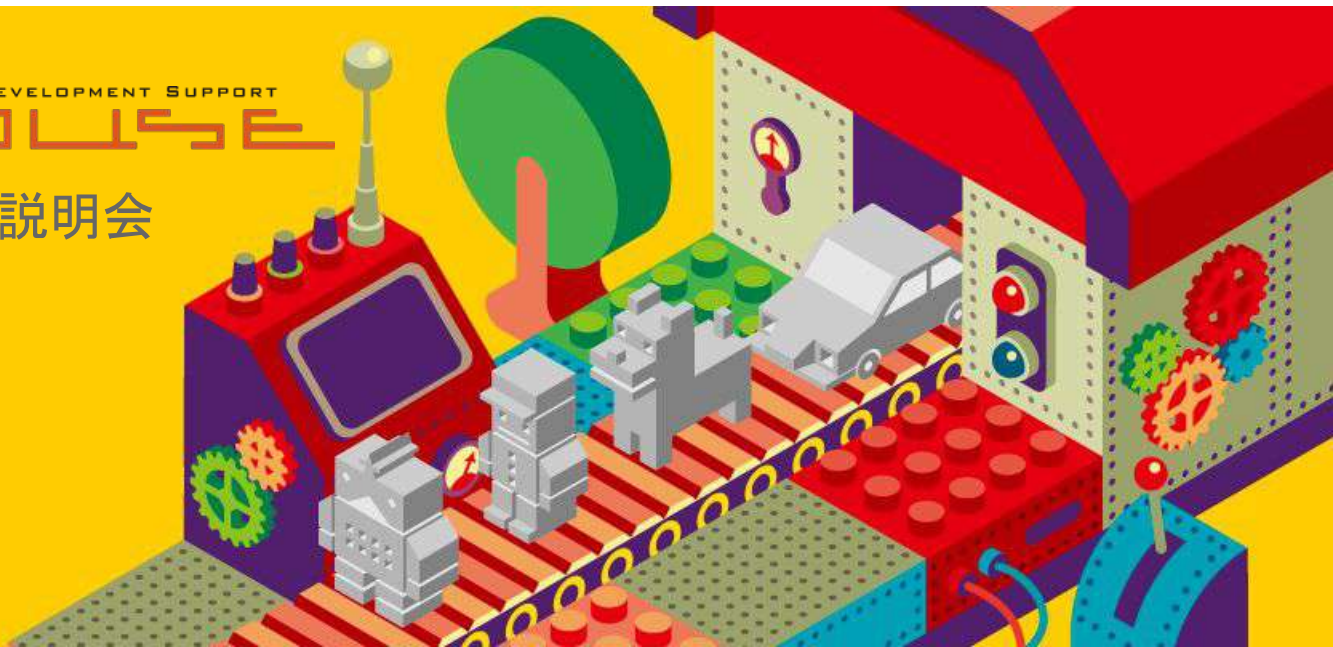
不器用でも勤勉で「粋」な方を皆でお待ちしてます。



toyhouse

TOY DEVELOPMENT SUPPORT

2026年卒 新卒向け会社説明会



説明会は以上で終了となります。
ご参加いただきありがとうございました。
皆様のご応募お待ちしております。