

2020年3月期 第1四半期決算説明資料

2019/08/09

東証第一部 3676

<https://www.digitalhearts-hd.com/>

決算概要

テスト自動化技術を有するLogiGearグループを子会社化 2019年10月1日から連結予定

LogiGearグループ特徴

業界を牽引する
自動化スペシャリスト



シリコンバレーの技術を結集した
テスト自動化ツール



ベトナムの自動化エンジニア
約500名



テスト自動化と最も親和性の高い大規模なソフトウェアを中心に
継続的な案件の獲得に注力

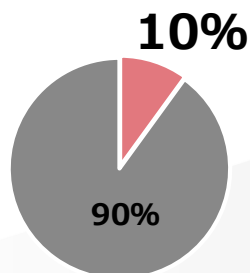
システムテスト事業の非連続な成長を目指す

テスト自動化の推進により 3-5年後にはシステムテストの売上高100億円達成を目指す

売上高	25億円	売上高	50億円	売上高	100億円
粗利率	25%	粗利率	30%	粗利率	40%

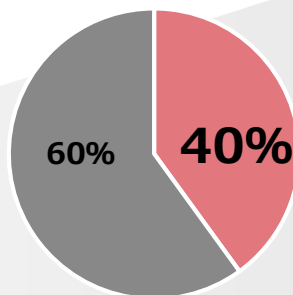
テスト自動化案件比率

- テスト自動化ツールを使用する案件
- テスト自動化ツールを使用しない案件



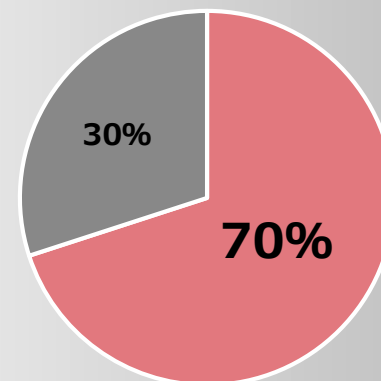
20/3期

- ✓ テスト自動化ソリューションの認知拡大
- ✓ 多数のPoC(※)を実行
- ✓ 業界スペシャリストの採用強化



21/3期

- ✓ 業界特性に合わせ自動化ソリューションを進化
- ✓ PoCから本契約案件へ拡大
- ✓ 業界スペシャリストを中心にセールス強化



22/3期以降

- ✓ 取引規模を拡大
- ✓ テスト自動化ソリューションのリーディングカンパニーとしてのポジションを確立
- ✓ AI等次世代技術の研究・開発

※PoC(Proof of Concept)…新しい概念や理論、原理、アイデアの実証を目的とする、試作開発の前段階における検証やデモンストレーションのこと

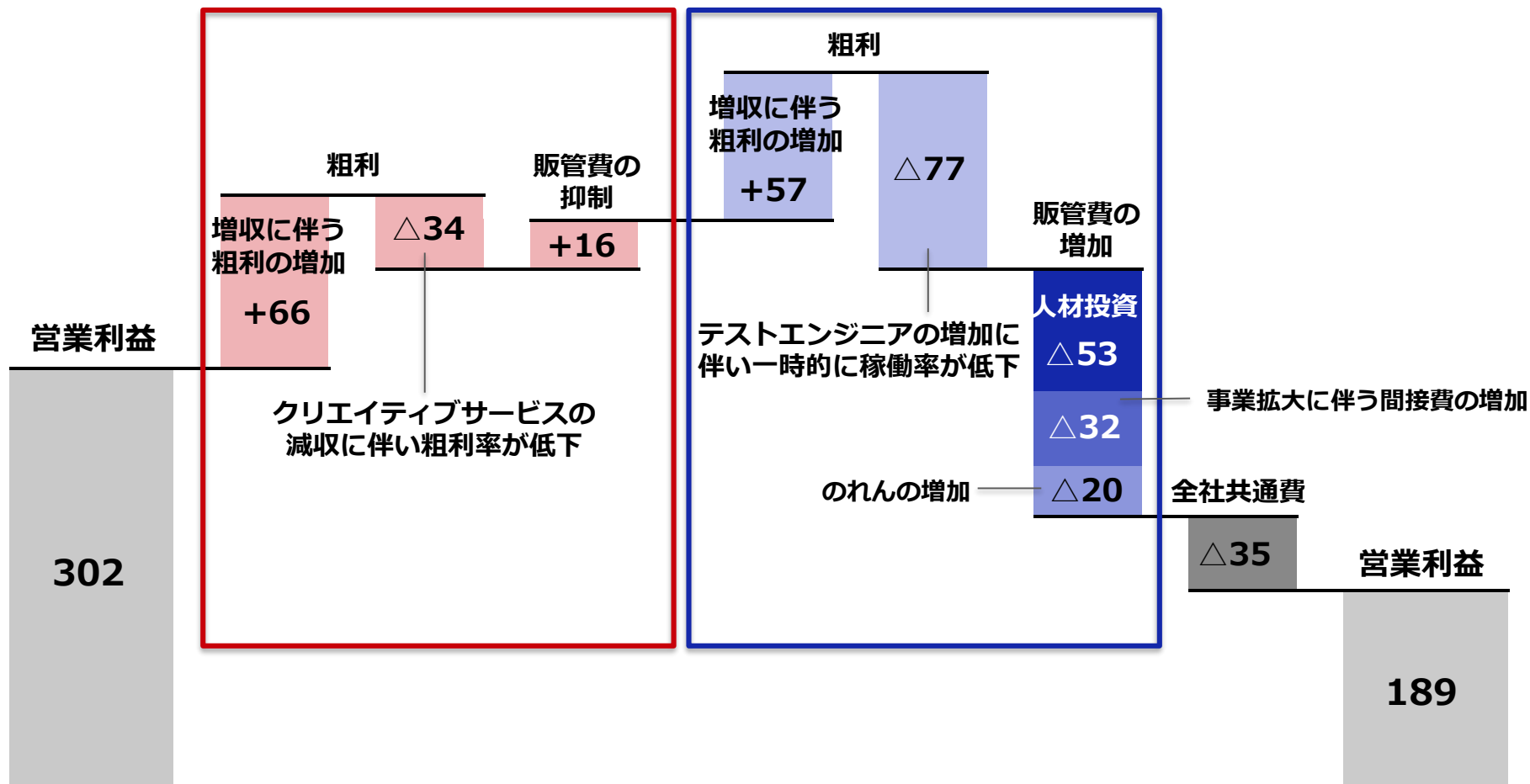
売上高は2桁成長を実現するも、
営業利益は中長期的な成長を見据えた人材投資等により減益

(百万円)	19/3期1Q	20/3期1Q	増減額	前期比
売上高	4,450	4,988	537	112.1%
売上原価	3,246	3,772	525	116.2%
原価率	73.0%	75.6%		+2.7ポイント
売上総利益	1,203	1,215	12	101.0%
販管費	901	1,026	124	113.8%
営業利益	302	189	△112	62.8%
営業利益率	6.8%	3.8%		△3.0ポイント
経常利益	300	189	△111	63.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	182	112	△69	61.8%

(単位：百万円)

エンターテインメント事業

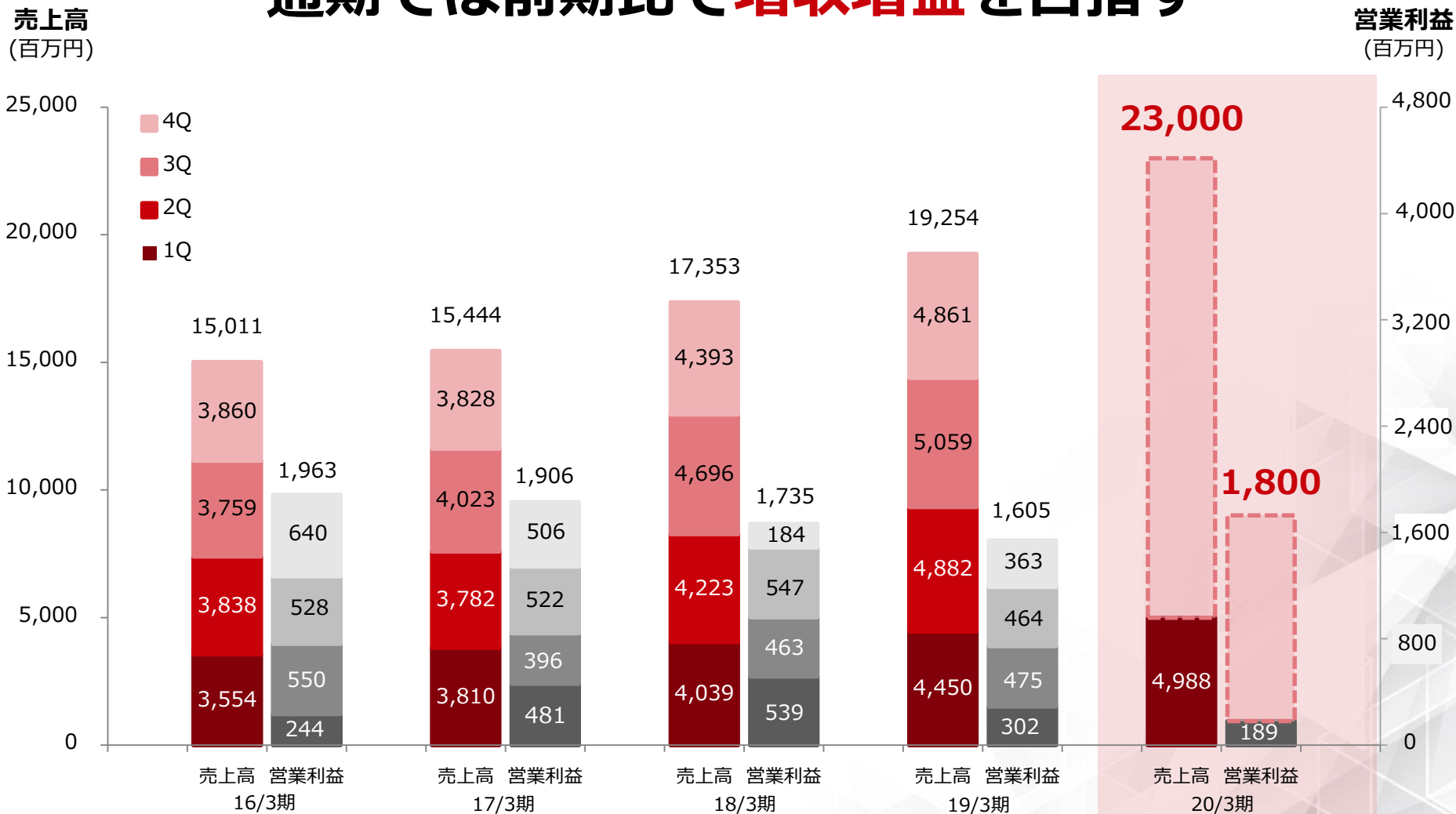
エンタープライズ事業



19/3期1Q実績

20/3期1Q実績

上期は攻めの投資を継続し、下期からの収益改善を計画
通期では前期比で増収増益を目指す



連結貸借対照表

(百万円)	19/3期(期末)	20/3期(1Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	9,832	9,199	△632
流動資産	7,403	6,717	△686
現金及び預金	4,197	3,650	△547
受取手形及び売掛金	2,724	2,677	△46
固定資産	2,428	2,481	53
有形固定資産	558	545	△12
無形固定資産	763	793	29
投資その他の資産	1,107	1,142	35
負債合計	4,819	4,243	△575
流動負債	4,192	3,621	△570
短期借入金	1,704	1,704	△0
固定負債	627	622	△5
転換社債型新株予約権付社債	508	508	—
純資産合計	5,012	4,955	△57
株主資本	4,763	4,734	△29
その他の包括利益累計額	28	21	△6
新株予約権	13	13	—
非支配株主持分	207	186	△20
負債・純資産合計	9,832	9,199	△632

セグメント別実績及び通期業績予想

【セグメント別業績に関する注意事項】

- ・各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。
- ・19/3期1Qよりセグメント区分を変更。そのため、18/3期以前のセグメント別業績は、セグメント変更後の数値に組み替えて記載、比較を実施。

- 主力のエンターテインメント事業は前期比で**増収増益**を達成
- エンタープライズ事業では**攻めの投資**により大幅増収

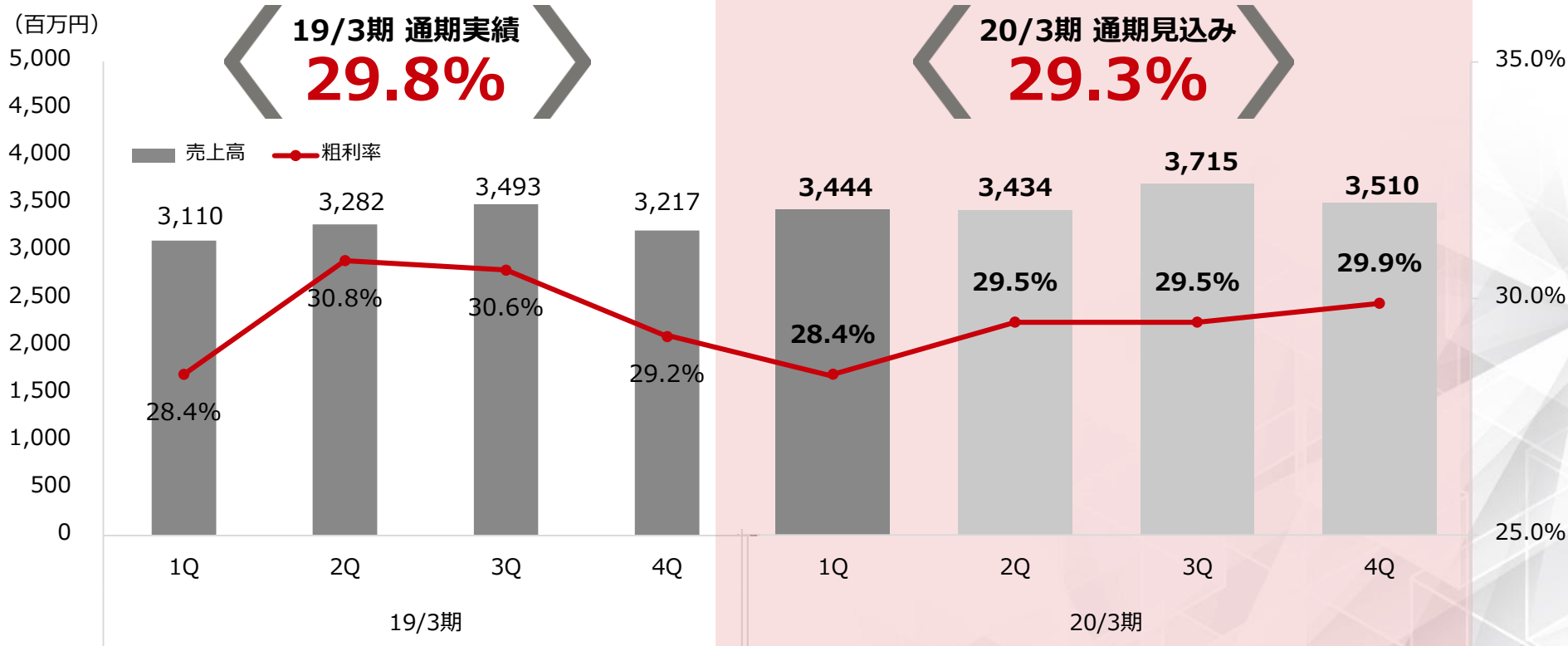
(百万円)	前期実績 19/3期1Q	当期実績 20/3期1Q	前期比
売上高	4,450	4,988	112.1%
エンターテインメント	3,798	4,033	106.2%
エンタープライズ	652	954	146.3%
調整額	△0	—	—
営業利益	302	189	62.8%
エンターテインメント	677	727	107.3%
エンタープライズ	△58	△184	—
調整額	△317	△352	—
営業利益率	6.8%	3.8%	△3.0ポイント

- 前期比で**増収増益**を達成、主力事業として**継続的な成長**を実現
- デバッグはGC/MS/AM**全てにおいて増収**
- **市場環境の変化**の影響を受け、クリエイティブは**減収**

(百万円)	前期実績 19/3期1Q	当期実績 20/3期1Q	前期比
売上高	3,798	4,033	106.2%
デバッグ	3,110	3,444	110.7%
ゲームコンソール(GC)	979	1,186	121.2%
モバイルソリューション(MS)	1,993	2,013	101.0%
アミューズメント(AM)	138	245	177.6%
クリエイティブ	511	350	68.6%
メディア及びその他	176	238	135.4%
セグメント利益	677	727	107.3%

- 2019年2月より子会社化したOrgosoft Co., Ltd.の業績が通期で寄与
- 今後の受注拡大を見据え新設した博多Lab.の稼働が開始
- 最低賃金が上昇する中、業務改革の推進により、通期の粗利率は前期並みを維持

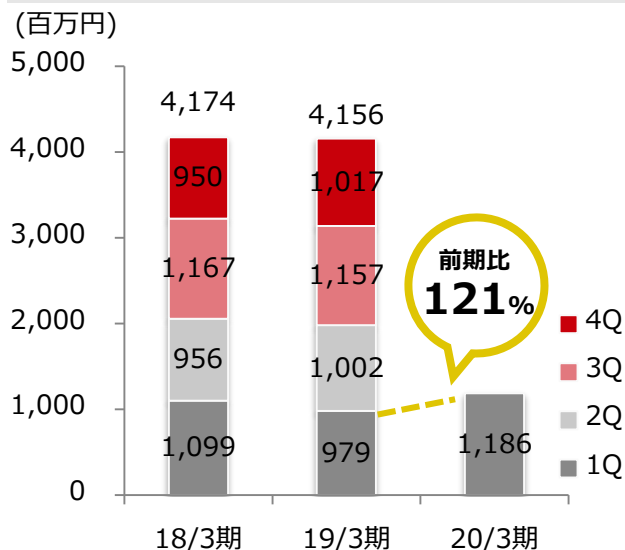
デバッグ 四半期別推移



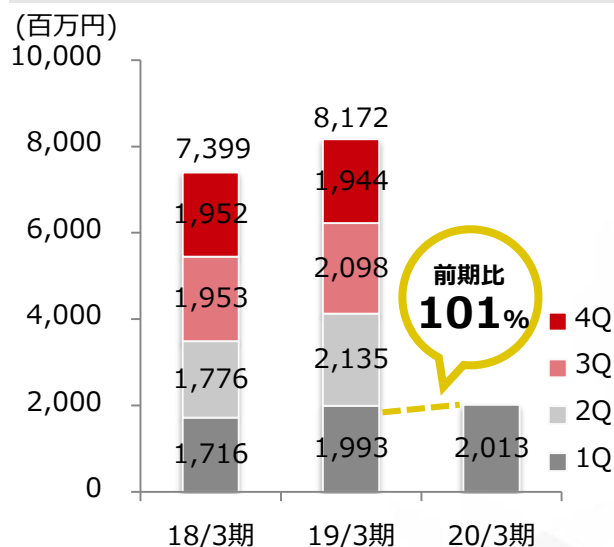
- **ゲームコンソール(GC)**
複数の大型タイトル案件を受注し大幅増収を達成、2Q以降も好調に推移する見通し
- **モバイルソリューション(MS)**
市場環境の影響を受け成長率は鈍化するも、2Q以降も堅調に推移する見通し
- **アミューズメント(AM)**
規制強化の反動減から復調傾向にあるものの、引き続き市場動向には注視が必要

四半期別売上高の推移

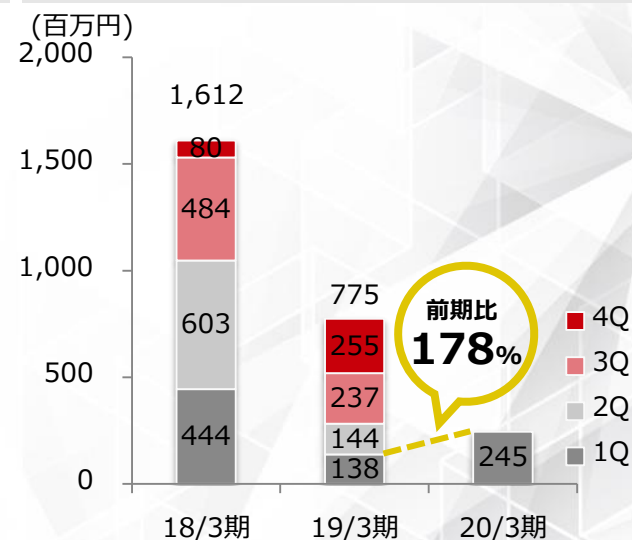
ゲームコンソール(GC)



モバイルソリューション(MS)



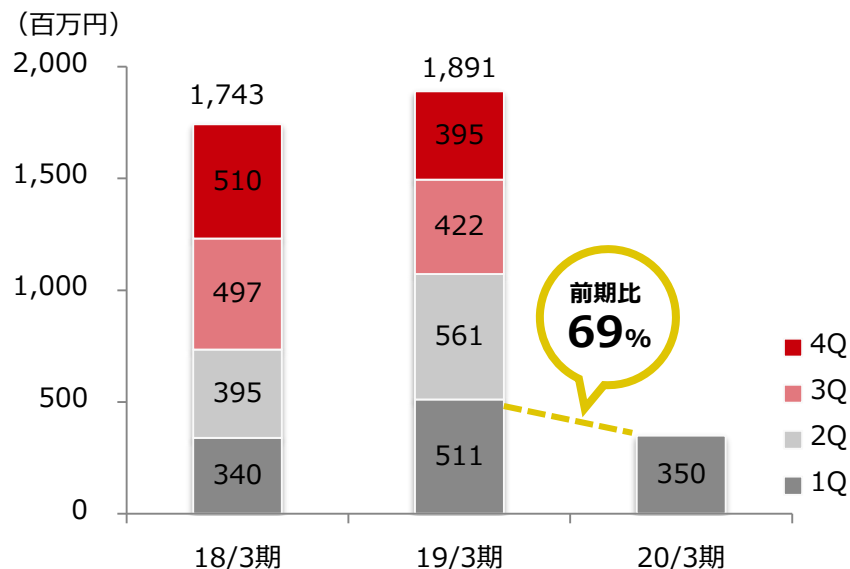
アミューズメント(AM)



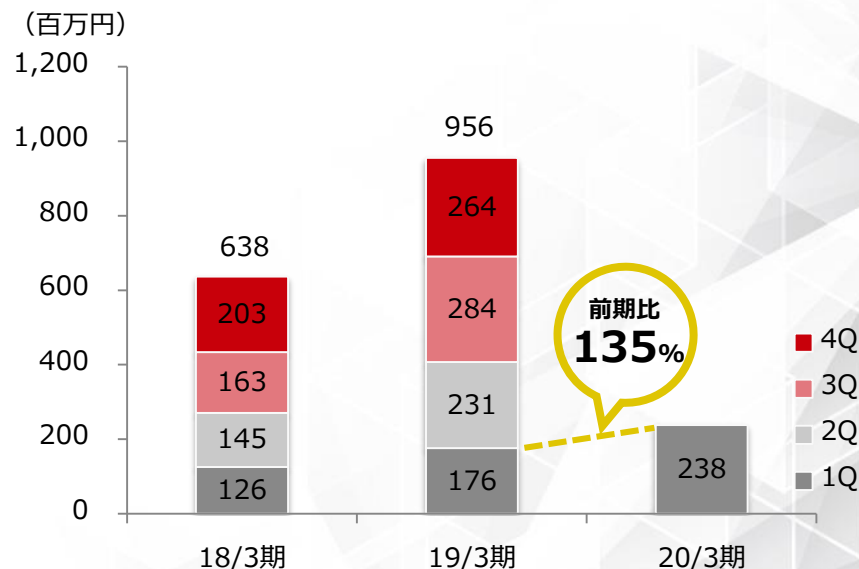
- **クリエイティブ**
モバイルゲームの市場環境の影響を受け減収、新規案件獲得に向け営業活動を強化
- **メディア及びその他**
4Gamer.netは安定的に推移、カスタマーサポートサービスで順調に案件を獲得

四半期別売上高の推移

クリエイティブ



メディア及びその他



■ 売上は順調に伸張、さらなる事業拡大に向けアライアンスやM&Aを推進

(百万円)	前期実績 19/3期1Q	当期実績 20/3期1Q	前期比
売上高	652	954	146.3%
システムテスト	259	430	165.8%
ITサービス・セキュリティ	392	523	133.4%
セグメント利益	△58	△184	—

Topics1

システムテスト領域において NTTレゾナント(株)と協業を開始

NTTレゾナント(株)

(株)デジタルハーツ

**Remote
TestKit**



DIGITAL HEARTS

クラウド上でスマートフォンの
実機検証が可能な
プラットフォーム

豊富なテスト人材及び
テストノウハウ

Topics2

テスト自動化の豊富な知見・実績を有する LogiGearグループを子会社化

パラダイムシフトが起こっている業界における
テスト案件獲得に注力

(ターゲット市場)



流通
(eコマース)



自動車

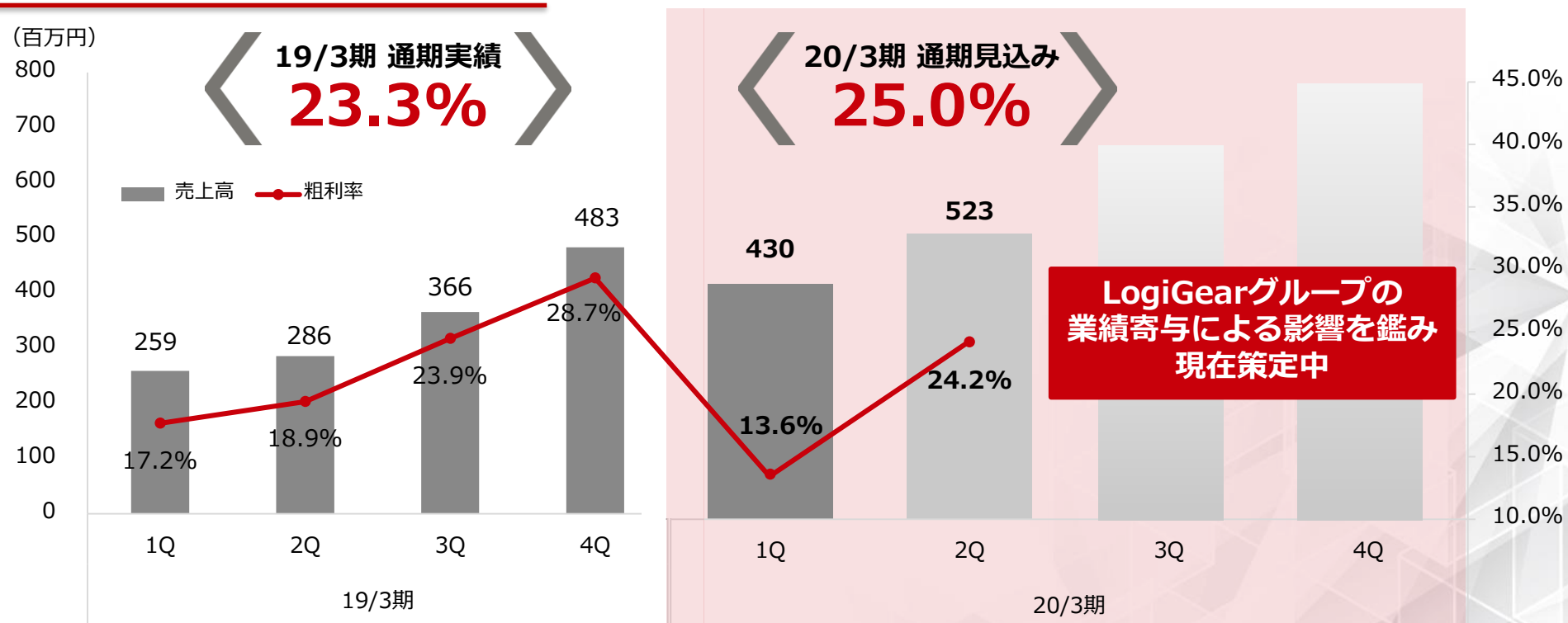


情報・通信
(アプリ)

※その他詳細は[こちら](#)をご参照ください。

- 1Qは、新卒採用を中心にテストエンジニア等を大幅に増員したことにより、一時的に稼働率が低下
- 売上の拡大・稼働率の向上により、2Qの粗利率は大幅に改善する見込み
- 3QからLogiGearグループの業績が寄与する見込み

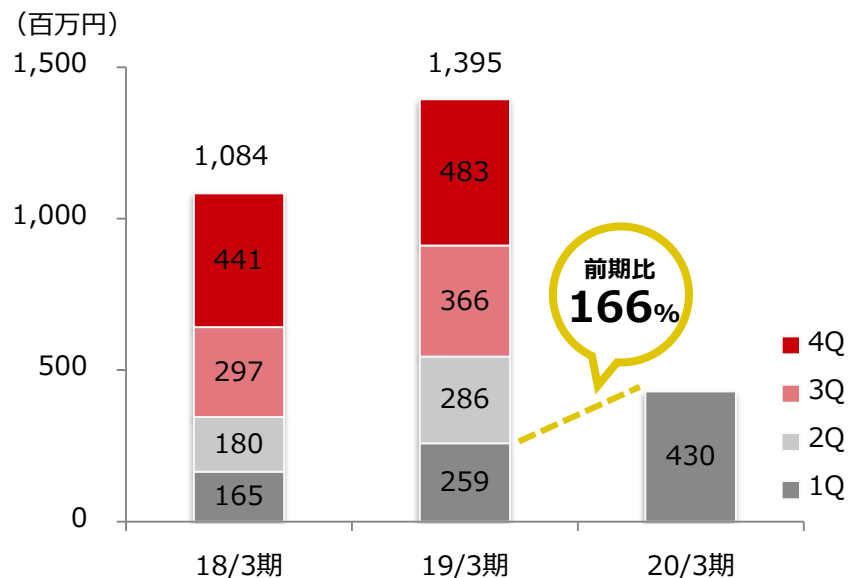
システムテスト 四半期別推移



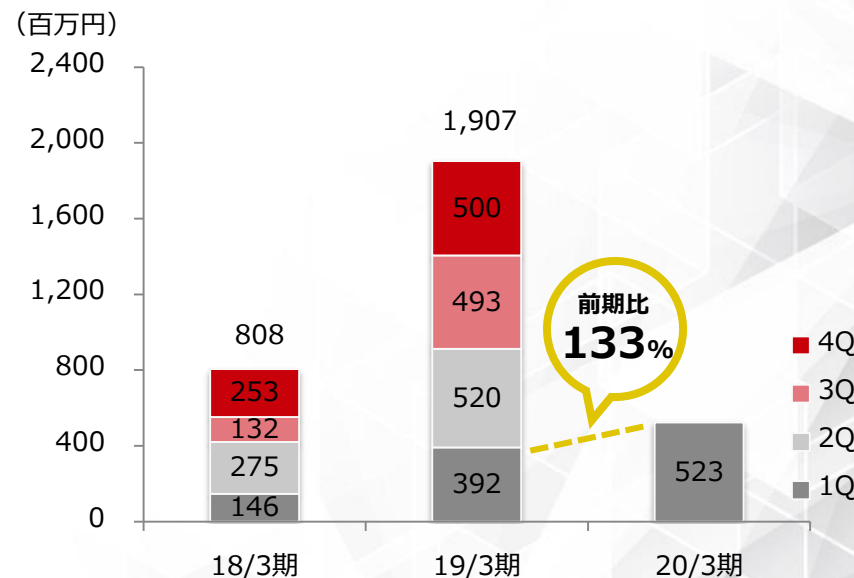
- システムテスト
走行テストをはじめとする自動車関連の大型案件等の獲得により、大幅増収を達成
- ITサービス・セキュリティ
システムの受託開発が好調に推移するとともに、19/3期に拡充したセキュリティサービスにおいて新規案件を獲得

四半期別売上高の推移

システムテスト



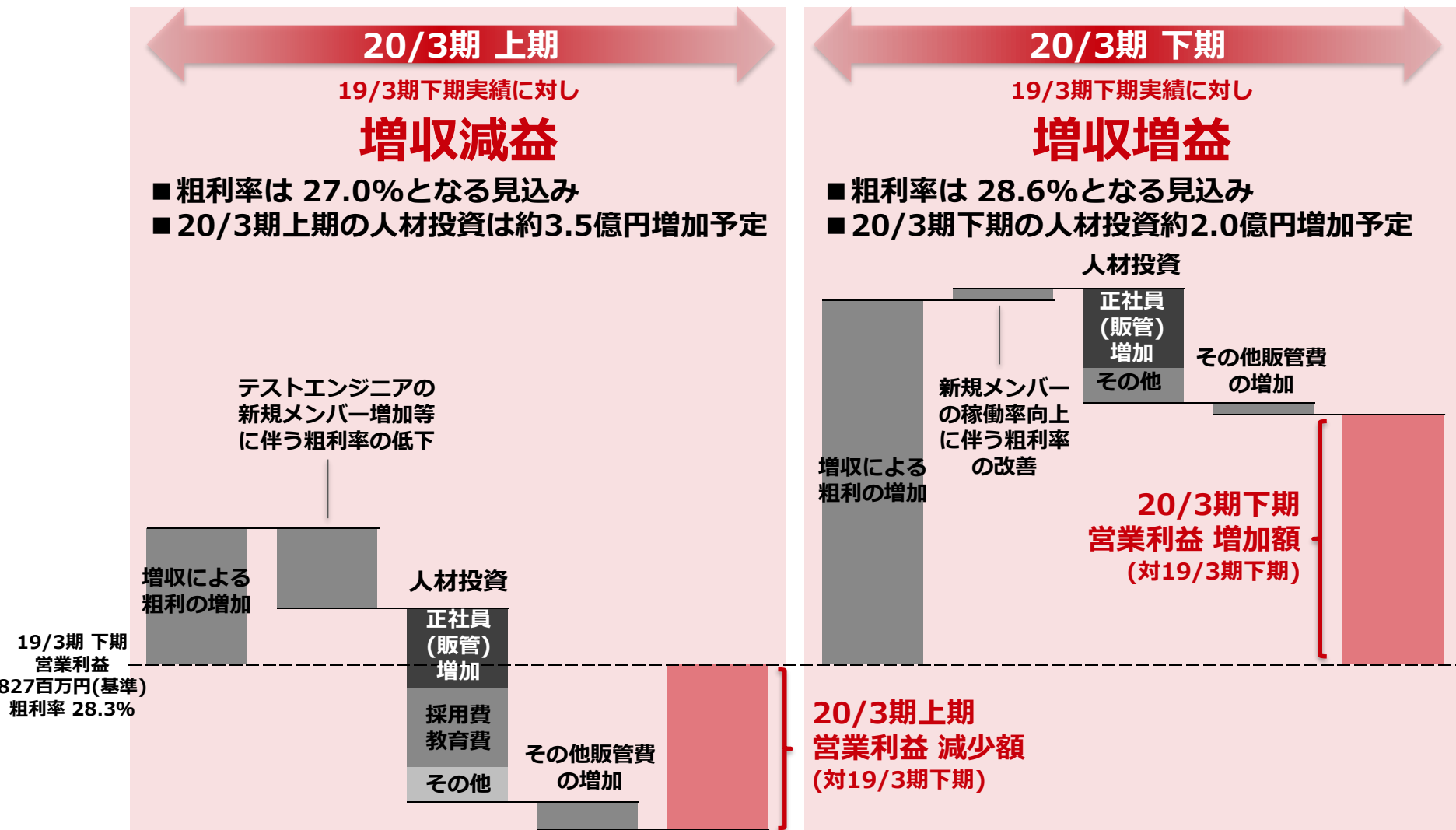
ITサービス・セキュリティ



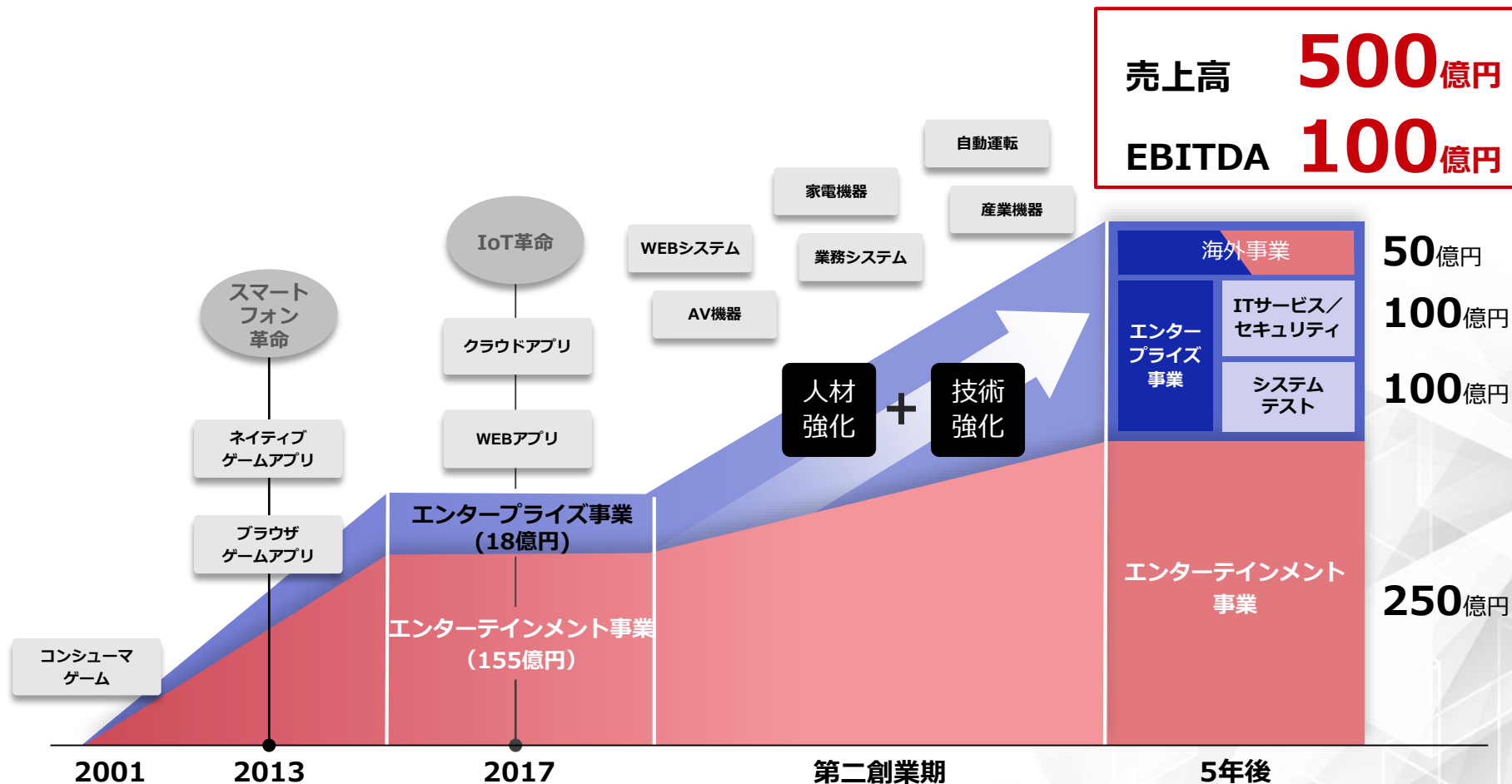
- 両事業ともにさらなる成長を追求し、**過去最高の売上高**を目指す
- 専門人材をはじめとする**攻めの投資は継続**
- 19/3期の保有株式売却に伴う特別利益の影響額を除外すると**当期純利益も増益**

(百万円)	19/3期 実績	20/3期 予想	前期比
売上高	19,254	23,000	119.5%
エンターテインメント	15,951	17,450	109.4%
エンタープライズ	3,302	5,550	168.0%
営業利益	1,605	1,800	112.1%
営業利益率	8.3%	7.8%	△0.5ポイント
経常利益	1,651	1,830	110.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,575	1,250	79.3%

下期以降の飛躍を見据え、上期は攻めの投資を継続



アジアNo.1の 「総合テスト・ソリューションカンパニー」へ



參考資料

8,000名

を超えるテスターの雇用を創出



40.0%

が社外役員



国内有数
のテスト専門企業

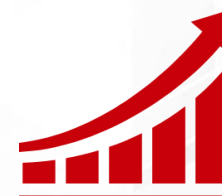


20カ国以上
の外国籍者が在籍



CAGR27.5%

の高い市場成長率(※)



デジタル社会
の**安全**

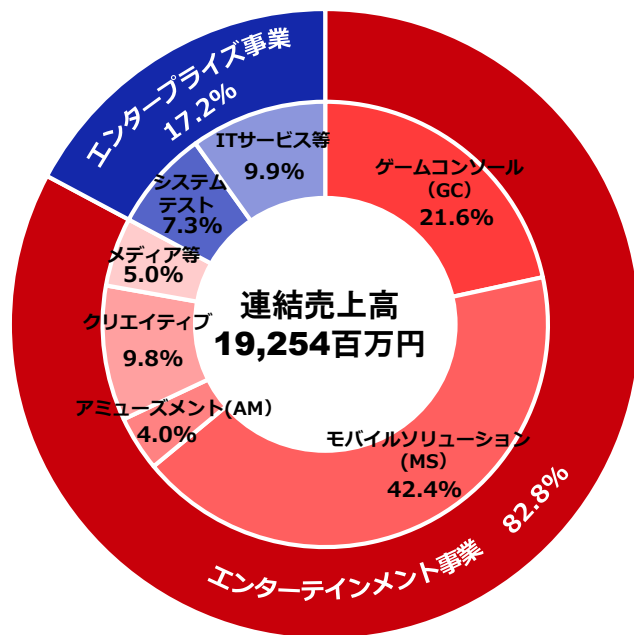
を支えるビジネス



(2019/06/30現在)

※2017年-2021年のソフトウェアテストアウトソース市場の成長率。各種資料を参考に当社にて作成。
(参考)「Global Pure Play Software Testing Services Market 2017-2021」関連サイト
「Global Software Testing Market 2017-2021」関連サイト

ソフトウェアの不具合を検出するデバッグ・システムテストが主力

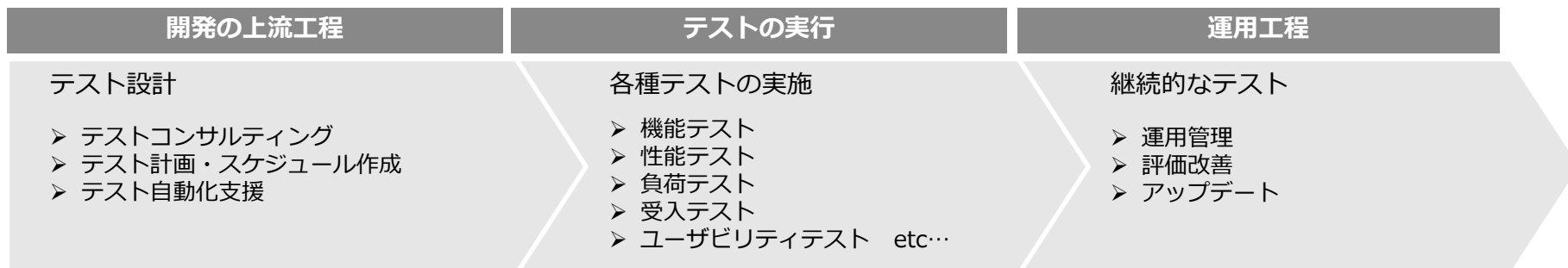


2019年3月期売上高構成比

※売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

事業区分	サブカテゴリー	割合	詳細
エンターテインメント事業	デバッグ	21.6%	ゲームコンソール (GC) 家庭用ゲーム/オンラインゲーム/アーケードゲーム等の検証
		42.4%	モバイルソリューション (MS) モバイルゲームの検証
		4.0%	アミューズメント (AM) パチンコ/パチスロの検証
	クリエイティブ	9.8%	ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作
	メディア及びその他	5.0%	日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営、ゲーム関連イベントの企画・運営、カスタマーサポート等
エンタープライズ事業	システムテスト	7.3%	・Webシステムや業務システム等の検証 ・自動車走行テスト
	ITサービス/セキュリティ	9.9%	システム開発、ITサポート、カスタマーサポート、セキュリティ等

提供サービス



サービス特徴

ジャンル	特徴	主要顧客	参入障壁	テスト市場 外注比率
デバッグ	ユーザー目線によるテスト	・ゲームメーカー	高 ↑デバッグ専用機材購入のライセンスが必要 ↑流動的な開発スケジュールに合わせた人材管理ノウハウが必要	高
システムテスト	エンジニアの知見を用いたテスト	・SIer ・開発ベンダー ・エンドユーザー (情報システム部)	中 ↑IT人材不足	低

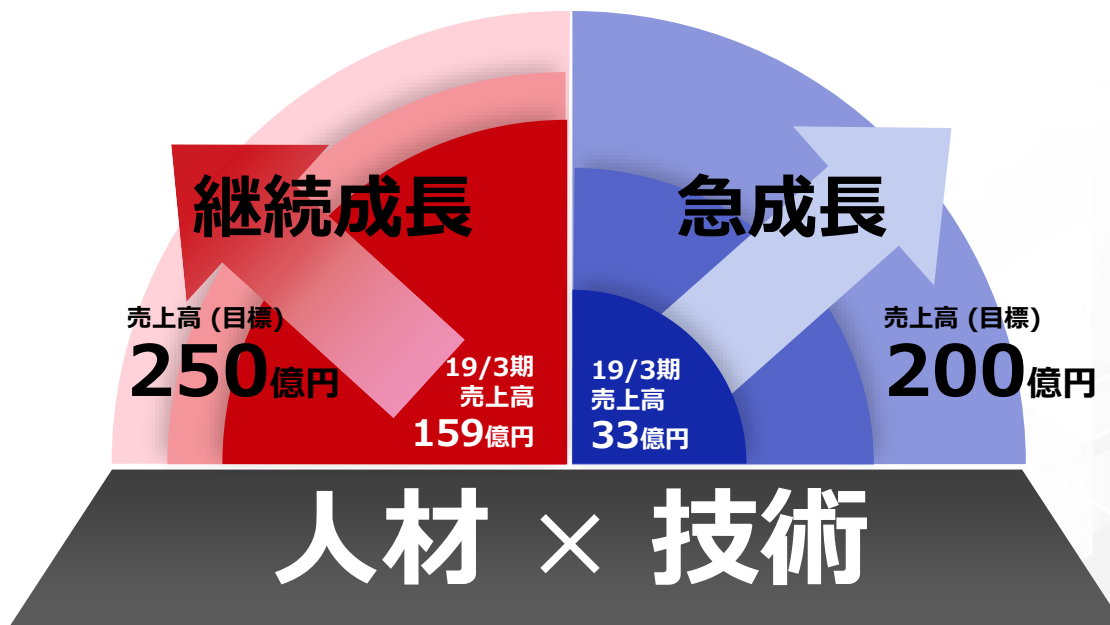
主力事業であるエンターテインメント事業の成長を追求するとともに エンタープライズ事業を第二の収益の柱へ

エンターテインメント事業

- ゲーム市場は安定的に成長
- ◆ グループ連携を強化し、デバッグのみならず、受託開発やローカライズ等ゲーム開発を総合的に支援
- ◆ 引き続き事業の拡大を図り、売上高250億円を目指す

エンタープライズ事業

- IT人材不足の深刻化等によりテスト工程のアウトソースが加速
- ◆ 事業領域拡大のための人材投資・技術投資を加速
- ◆ 成長牽引分野と位置付け、売上高200億円を目指す



主なリスク

当社の取り組み

1. 機密情報の漏洩

- ・テストルームへの私物持ち込み禁止
- ・指紋認証入室/監視カメラの設置等物理的なセキュリティ対策
- ・登録テスター全員を対象とする身元保証人制度の導入

2. AI等の技術革新による既存サービスの陳腐化

- ・テスト自動化プロジェクト等最新技術への対応を推進
- ・付加価値の向上を図るべく新サービスの開発を促進

3. 生産年齢人口の減少

- ・多様な世代/人種/バックグラウンドを持つメンバーが活躍できる社内教育体制を整備
- ・海外拠点も活用した戦略的な人材確保

4. 企業買収や新規事業の拡大

- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

セグメント別業績推移

(百万円)		15/3期	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期
エンターテインメント事業	売上高	11,609	12,696	13,544	15,568	15,951
	セグメント利益	1,915	2,379	2,453	2,966	3,086
デバッグ	売上高	9,430	10,455	11,524	13,186	13,103
ゲームコンソール(GC)	売上高	3,604	3,449	3,483	4,174	4,156
モバイルソリューション(MS)	売上高	3,554	4,994	6,262	7,399	8,172
アミューズメント(AM)	売上高	2,272	2,012	1,778	1,612	775
クリエイティブ	売上高	1,675	1,729	1,465	1,743	1,891
メディア及びその他	売上高	504	512	554	638	956
エンタープライズ事業	売上高	1,713	2,382	1,952	1,892	3,302
	セグメント損益	50	71	203	△ 14	△ 226
システムテスト	売上高	380	681	758	1,084	1,395
ITサービス・セキュリティ	売上高	1,333	1,701	1,193	808	1,907
セグメント間調整額	売上高	△ 39	△ 70	△ 52	△ 108	△ 0
	セグメント利益	△ 447	△ 486	△ 750	△ 1,215	△ 1,254
連結合計	売上高	13,285	15,011	15,444	17,353	19,254
	営業利益	1,517	1,963	1,906	1,735	1,605

株主還元方針の見直し

「第二創業期」として中長期的な成長を見据えた積極的な投資を実施
そのため内部留保及び株主還元のバランスを勘案し株主還元方針を変更

- 19/3期以前：DOE7%を目途に連結業績に準じて安定的な配当を実施
さらに、毎年3月末現在の株主の皆様には株主優待を実施
- 20/3期以降：配当性向20%を下限に連結業績に準じて安定的な配当を実施
また、株主平等の観点から、株主優待制度を廃止

20/3期の株主還元

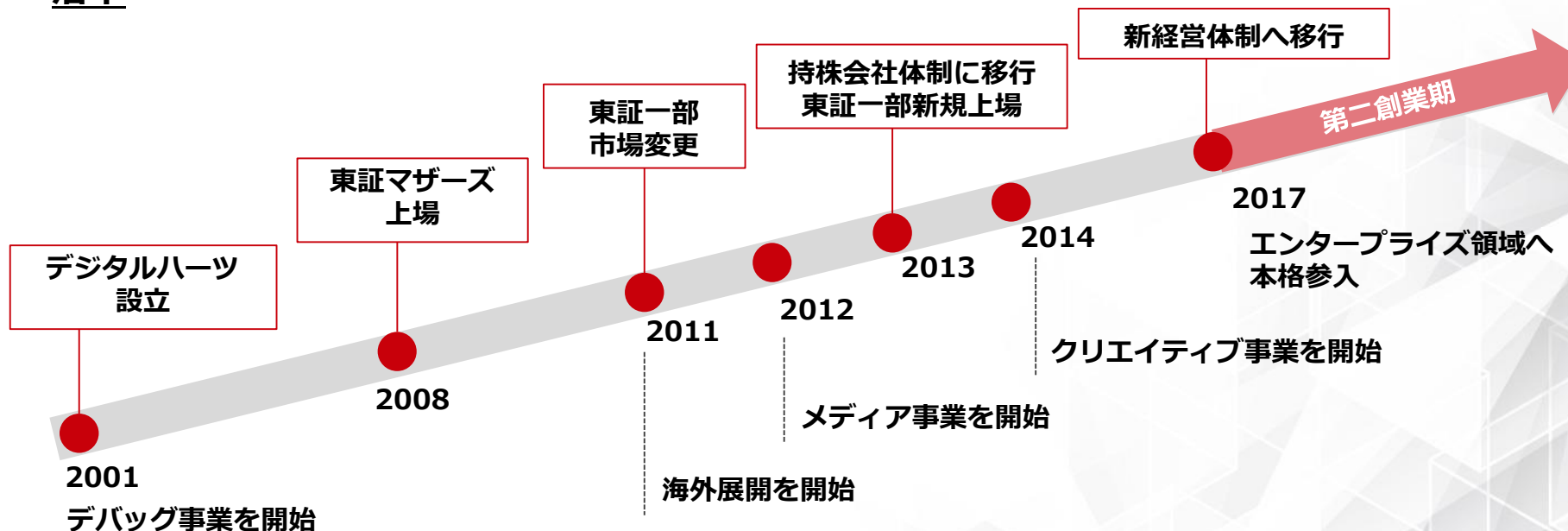
	中間配当金	期末配当金	年間配当金	株主優待
19/3期	6.5円	6.5円	13.0円	(1単元以上保有) お米ギフト券3Kg相当分 (2単元以上保有) お米ギフト券6Kg相当分
20/3期(予想)	7.0円	7.0円	14.0円	1.0円増配 —

※自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し、機動的に実施いたします。

商号	(株)デジタルハーツホールディングス	資本金	300,686千円
所在地	東京都新宿区西新宿三丁目20番2号	発行済株式数	23,890,800株
設立	2013年(平成25年)10月1日	決算期	3月
代表者	代表取締役社長CEO 玉塚 元一	連結従業員数	887名(正社員)
上場市場	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：3676、略称：デジハHD	グループ会社	国内：6社、海外：4社

(2019/06/30現在)

沿革



(2019/06/30現在)

株式会社デジタルハーツ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

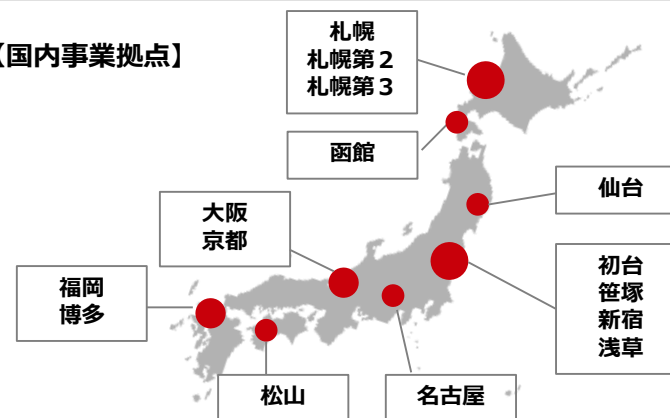


事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ
システムテスト、システムの受託開発、ITサポート、セキュリティ等

【強み】

- 約8,000名の登録テスター
- 150万件以上のバグデータ
- 全国15拠点のテストセンター
- 4,000台以上の検証端末

【国内事業拠点】



DIGITAL HEARTS USA Inc.

エンターテインメント事業



事業内容：ローカライズ等

DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ等

Orgosoft Co., Ltd.

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ等

株式会社エイネット

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト
システムの受託開発等

DIGITAL HEARTS GNT VIET NAM COMPANY LIMITED

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト等

株式会社フレ임ハーツ

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームの受託開発
2D/3Dグラフィック制作

Aetas株式会社

エンターテインメント事業



事業内容：日本最大級のゲーム情報サイト
「4Gamer.net」の企画・運営等

株式会社デジタルハーツネットワークス

エンタープライズ事業



事業内容：インターネット通信関連サービス
セキュリティ

株式会社ZEG

(持分法適用会社)

エンタープライズ事業



事業内容：自動車走行テスト及びデータ収集



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報部

電話：03-3373-0081

Email：ir_info@digitalhearts.com

HPアドレス：<https://www.digitalhearts-hd.com>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動（IR活動）を実施する際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足るとされる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

また、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。