



**TENDA**  
EX TENDed Advisor

**株式会社テンダ**

**2025年5月期 通期決算説明資料**

2025年7月15日

証券コード：4198

<https://www.tenda.co.jp/>

“We still have a mission.”



エグゼクティブサマリー	P02
1. 2025年5月期 業績ハイライト	P04
2. 2026年5月期～V字回復に向けた戦略	P13
3. 2026年5月期 通期業績予想と株主還元	P19
4. テンダグループのESG経営	P22
5. Appendix	P27



#### IRメール配信サービス

最新の適時開示等、当社IRに関する情報をご登録のメールアドレスにお知らせいたします。  
ぜひご登録ください。<https://www.magicalir.net/4198/mail/index.php>

## “Executive Summary”

### 売上高

5,574 百万円

前年同期比 +7.7%

### 営業利益

428 百万円

前年同期比  $\triangle$ 21.6%

### 当期純利益

275 百万円

前年同期比  $\triangle$ 19.4%

## 2025年5月期 概要

- インテリジェントシステムズびAlmondoを連結子会社化。DXソリューション事業での業績の拡大及びエンジニア確保の進展、Techwiseコンサルティング事業での**高度AIソリューションの提供**が可能。
- パートナー企業との公共DX案件への参画や、「CTCアライアンスパートナー」認定など、**お客様のDX推進**を一体となってサポートするパートナーとして関係性深耕。
- Almondoの連結子会社化に伴い、コンサルティングを基軸とした「**AIソリューション**」を成長戦略の一つとして加速。「Dojoシリーズ」への生成AIの実装によるマニュアルの自動作成を始め、ユーザビリティの向上にも注力。

## 2025年5月期 主なニュースリリース

2024年6月14日	IR	リーサコンサルティング（株）の吸収合併に関するお知らせ
2024年7月9日	トピックス	当社が伊藤忠テクノソリューションズ株式会社の2024年度「CTCアライアンスパートナー」に認定されたことを発表
2024年7月12日	IR	剰余金の配当（設立30周年記念配当）に関するお知らせ
2024年7月12日	IR	2024年5月期 決算短信、2024年5月期 通期決算説明資料
2024年8月30日	IR	第29期 有価証券報告書
2024年9月20日	サステナビリティ	当社が女性活躍推進企業認定として「えるぼし認定」を取得
2024年10月8日	IR	2025年5月期 第1四半期決算短信
2024年12月13日	IR	インテリジェントシステムズ株式会社の株式取得（子会社化）に関するお知らせ
2024年12月19日	IR	株式会社Almondoの株式取得（子会社化）に関するお知らせ
2025年1月14日	IR	2025年5月期 第2四半期決算短信、第30期 半期報告書、2025年5月期 第2四半期決算説明資料
2025年3月10日	サステナビリティ	当社が健康経営優良法人2025（大規模法人部門）に認定
2025年4月14日	IR	通期連結業績予想の修正に関するお知らせ
2025年4月14日	IR	2025年5月期 第3四半期決算短信
2025年5月16日	IR	代表取締役の異動に関するお知らせ、人事異動に関するお知らせ
2025年5月16日	IR	監査等委員会設置会社への移行に関するお知らせ

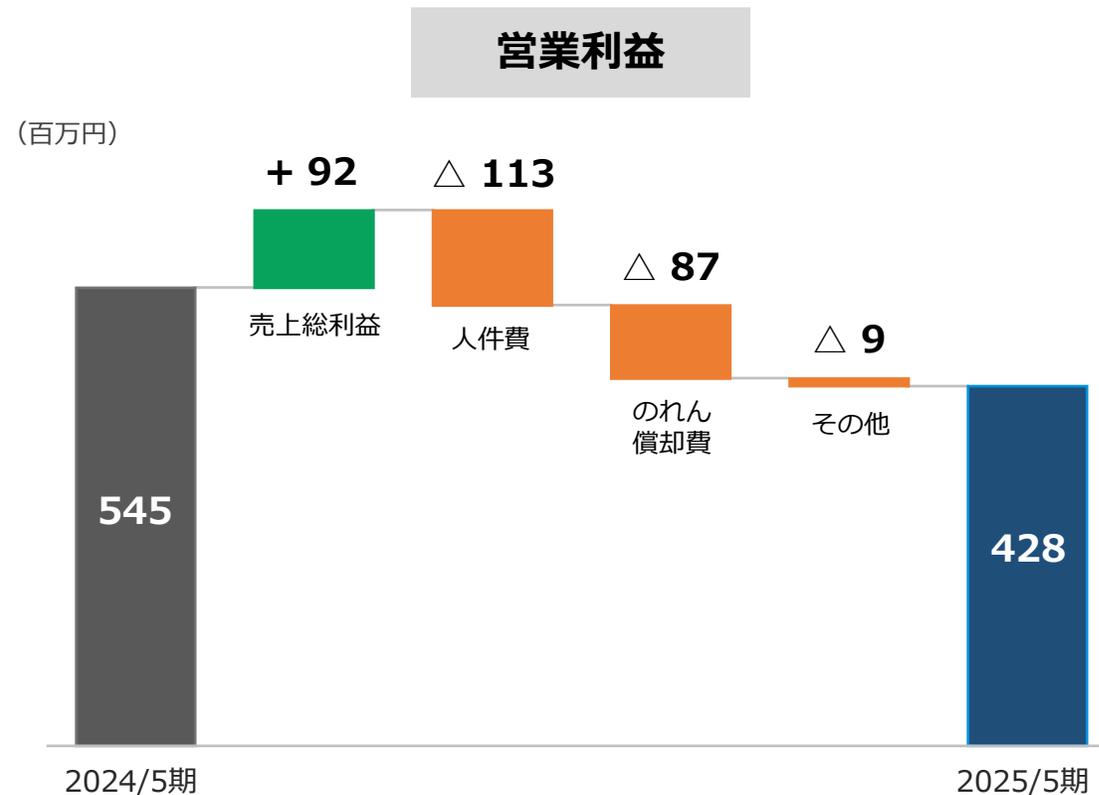
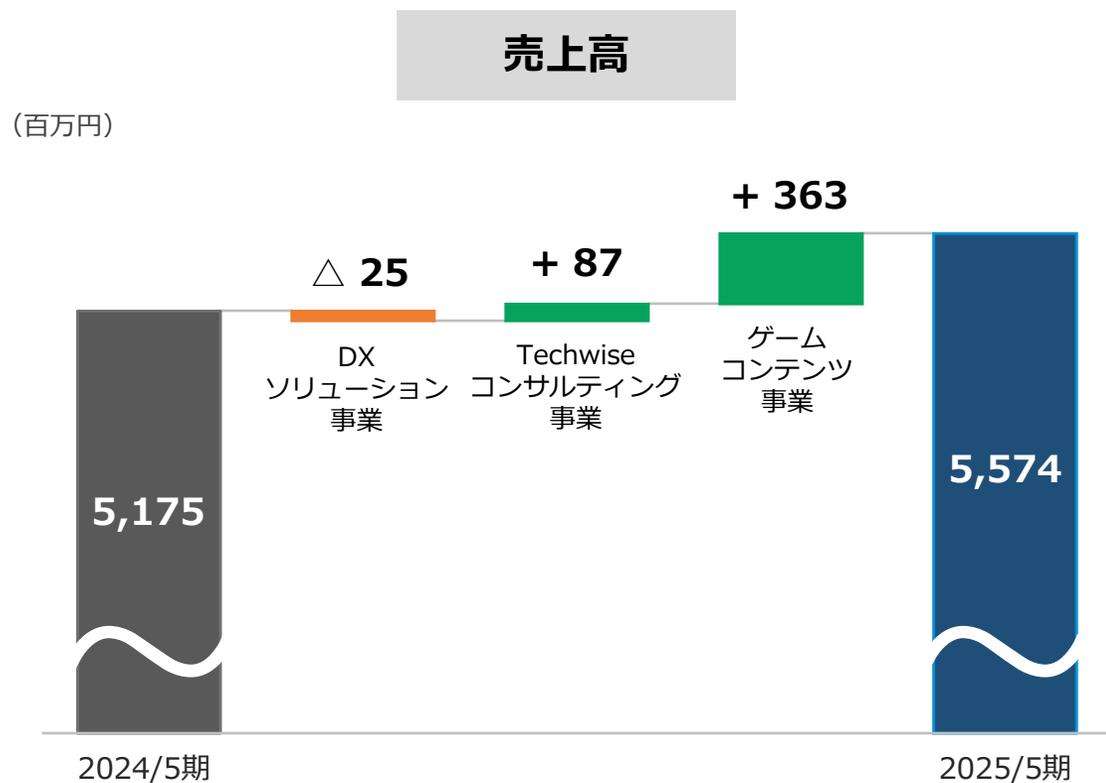
# 1. 2025年5月期 実績ハイライト

---

# 1. 2025年5月期 業績ハイライト "Financial Highlights"

## 2025年5月期 売上高・営業利益の推移

- 売上高は、ゲームコンテンツ事業において、**連結子会社化したSkyartsが貢献**し前期比増加。
- 営業利益は、成長投資である**人件費やのれん償却費の増加**の影響により減益。



# 1. 2025年5月期 業績ハイライト "Financial Highlights"

## 連結貸借対照表サマリー

■ M&A等の成長投資を実行しつつ、**自己資本比率は更なる高水準を維持。**

(単位：百万円)	2024年5月末	2025年5月末	増減	
流動資産	2,875	2,518	△357	現金及び預金 △80百万円 売掛金 △323百万円など
固定資産	1,029	1,358	328	
有形固定資産	62	21	△40	
無形固定資産	725	1,071	345	のれん +341百万円など
投資その他の資産	242	265	23	
資産合計	3,905	3,876	△29	
負債合計	1,331	1,082	△248	
流動負債	1,145	895	△250	買掛金 △98百万円 借入金 △117百万円など
固定負債	185	187	1	
純資産合計	2,574	2,794	219	親会社株主に帰属する 当期純利益 +257百万円 非支配株主持分 +55百万円 剰余金の配当 △109百万円など
負債・純資産合計	3,905	3,876	△29	
自己資本比率	65.9%	70.5%	4.6pt	

# 1. 2025年5月期 業績ハイライト "Financial Highlights"

## 連結損益計算書サマリー

- 売上高は、オーガニック成長に加え、**投資効果（M&A）も奏功**し前期比増。
- 営業利益においては、**ゲームタイトルのリリース延期の影響**等により前期比減。
- ROEは、**自己資本が増加したものの、当期利益が減少**した影響により、4.3%低下

(単位：百万円)	2024年5月期	2025年5月期		
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	5,175	5,574	+399	+7.7%
売上総利益	2,033	2,125	+92	+4.5%
売上総利益率	39.3%	38.1%	△1.2pt	—
販管費	1,487	1,697	+209	+14.1%
営業利益	545	428	△117	△21.6%
営業利益率	10.5%	7.7%	△2.9pt	—
経常利益	547	441	△105	△19.4%
当期純利益	341	275	△66	△19.4%
<b>ROE</b>	<b>14.0%</b>	<b>9.7%</b>	<b>△4.3pt</b>	<b>—</b>

# 1. 2025年5月期 業績ハイライト "Financial Highlights"

## キャッシュフロー & EBITDA "Profit is opinion, Cash is fact."

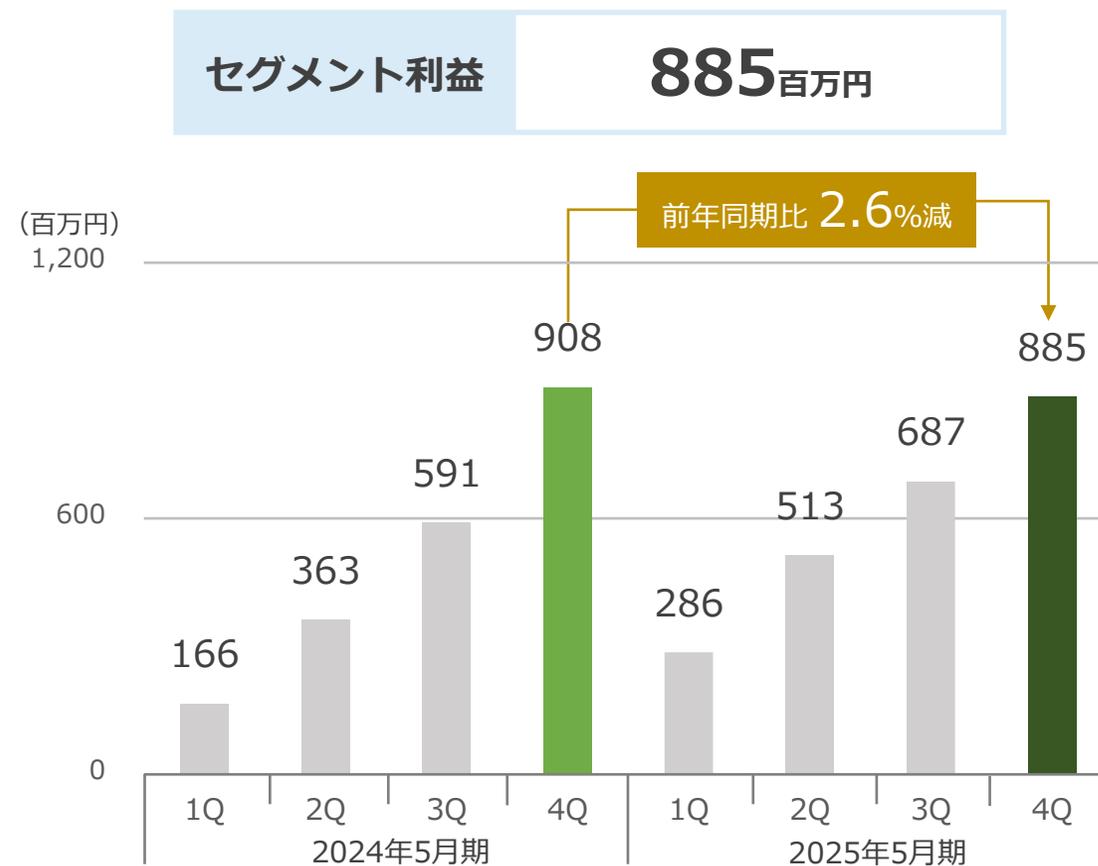
(単位：百万円)	2024年5月期	2025年5月期	差額	主な内訳
営業活動によるキャッシュ・フロー	477	718	241	<ul style="list-style-type: none"> <li>税金等調整前当期純利益の増加 +465百万円</li> <li>売上債権及び契約資産の減少 +401百万円</li> <li>法人税等の支払 △227百万円</li> </ul>
投資活動によるキャッシュ・フロー	△787	△570	217	<ul style="list-style-type: none"> <li>子会社株式取得による支出 △521百万円</li> </ul>
財務活動によるキャッシュ・フロー	△80	△259	△179	<ul style="list-style-type: none"> <li>借入金の返済 △163百万円</li> <li>配当金の支払 △109百万円</li> </ul>
現金及び現金同等物の期末残高	1,708	1,593	△115	
<b>EBITDA</b> (営業利益+のれん償却額+減価償却費)	<b>681</b>	<b>667</b>	△14	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年5月期のれん償却額 167百万円</li> </ul>

## 安全性・収益性・効率性指標 "Operate Safely. Grow Profitably. Work Efficiently."

		2024年5月期	2025年5月期
安全性	自己資本比率	65.9%	70.5%
	流動比率	251.1%	281.3%
	固定比率	40.0%	49.7%
	負債比率	34.1%	27.9%
収益性	売上総利益率	39.3%	38.1%
	営業利益率	10.5%	7.7%
	経常利益率	10.6%	7.9%
効率性	総資産利益率 (ROA)	9.6%	6.6%
	株主資本利益率 (ROE)	14.0%	9.7%
	投下資本利益率 (ROIC)	12.5%	10.2%

## DXソリューション事業の概況

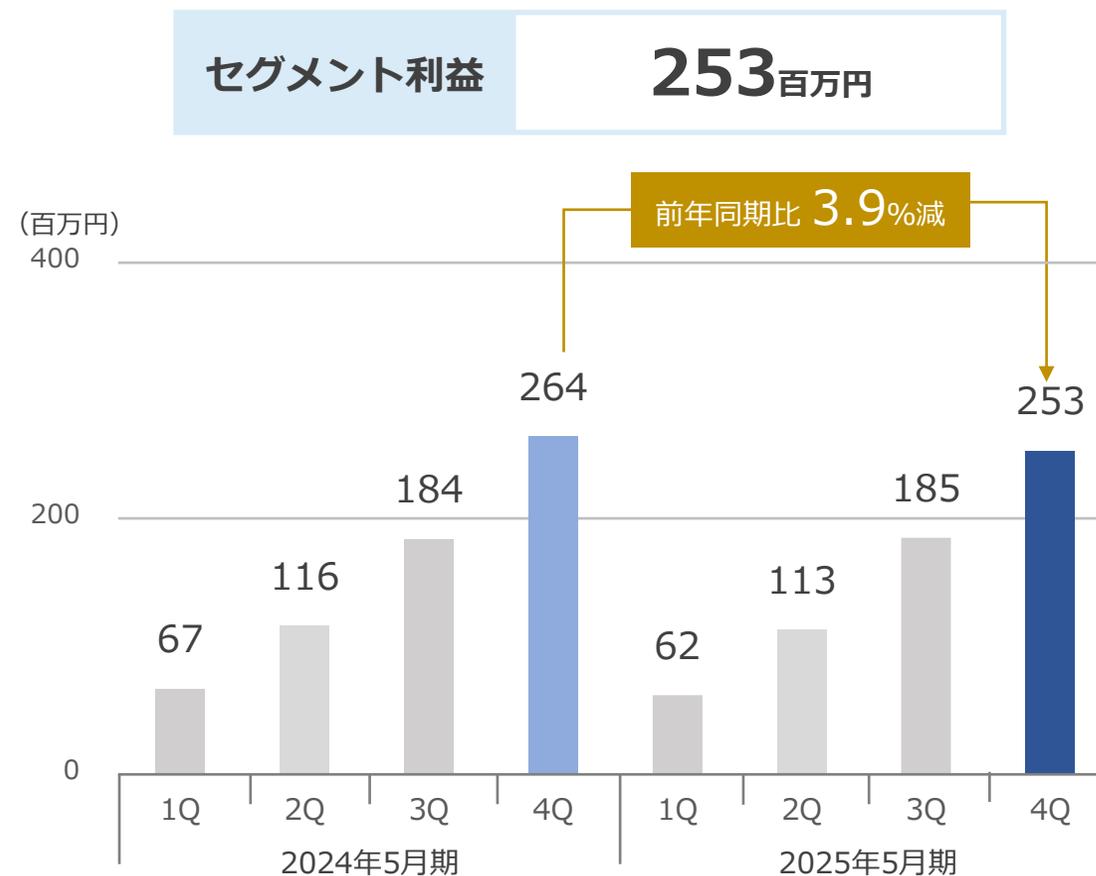
- 連結子会社化したインテリジェントシステムズの業績寄与に加え、旺盛なDX化への需要を背景に、事業を推進。
- 特定プロジェクトの剥落影響から、売上高・セグメント利益ともに前期比微減。



\* 当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しており、本数値は、変更後の区分に基づいております。

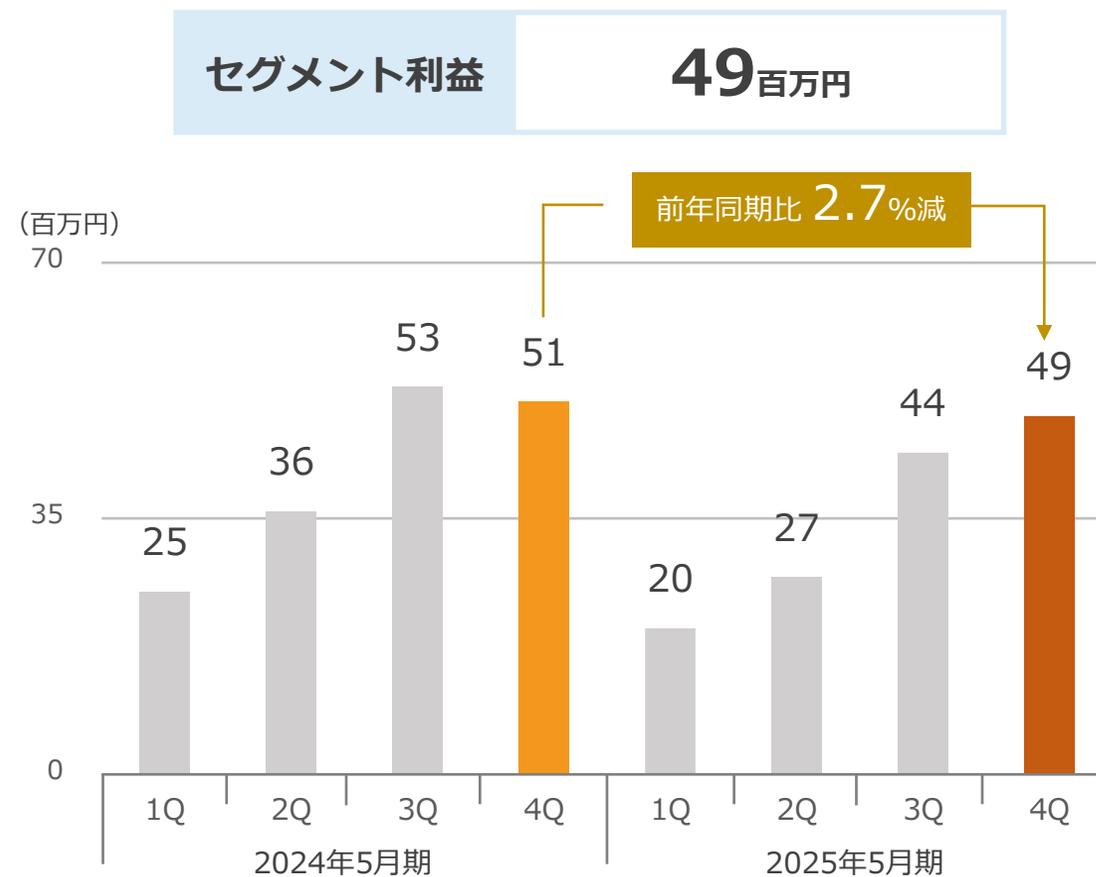
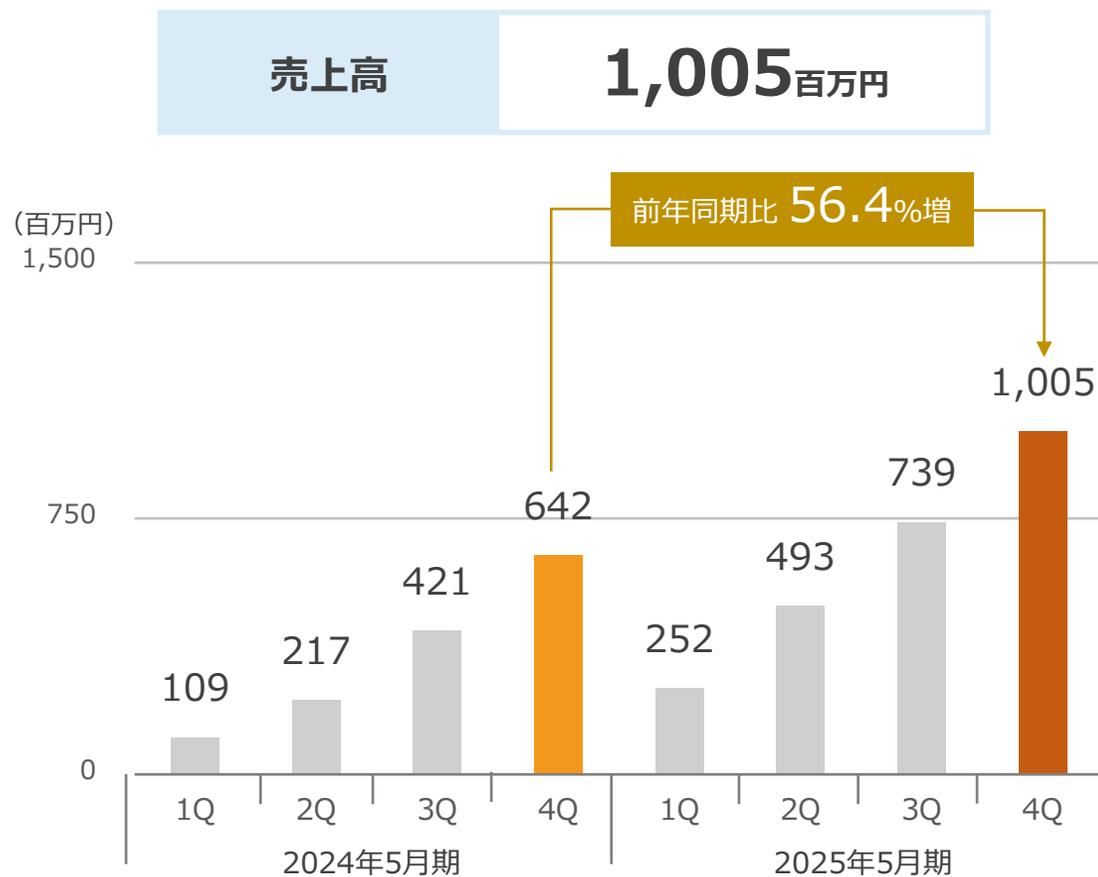
## Techwiseコンサルティング事業の概況

- 主力製品である「Dojoシリーズ」において機能エンハンスを行い、製品力を強化
- 利益面においては、事業構造改革を積極的に推進した結果、販管費が増加し前期比減



## ゲームコンテンツ事業の概況

- 売上高においては、主要顧客への企画・提案を継続。連結子会社Skyartsが業績寄与。
- セグメント利益においては、リリースを見込んだ一部タイトルのリリース延期等の影響で前期比減。

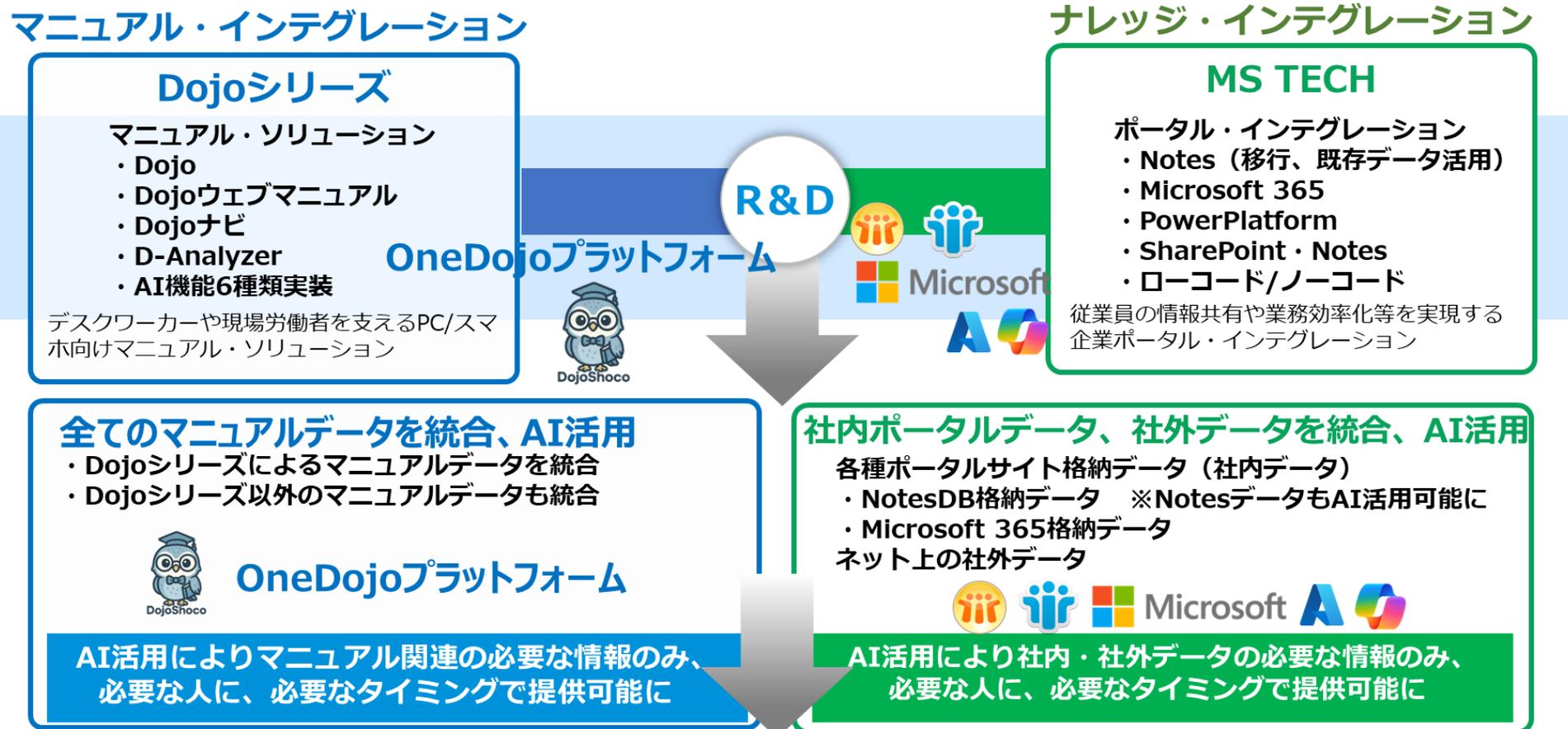


## 2. 2026年5月期～V字回復に向けた戦略

---

## OneDojoによるマニュアルデータ統合、MSTECHによる社内・社外データ統合、AI活用可能に

- これまで培ったDojo等のマニュアル・ソリューション、Microsoft 365等ポータル構築技術に加え、生成AI技術を本格適用。社内外の多様な情報を高度に活用できるプラットフォームや個社カスタム・ビジネスを展開する等、**ワークスタイル2.0と位置づけて、AIネイティブなサービス作りを推進。**



AIMONDO & TENDA が **ビジネス・インテリジェンス** を実現

### アカウント営業モデル刷新 “From Body-shop to Brain-shop”

- ビジネスの俊敏性・スケーラビリティ・競争力を強化するため、**クラウドネイティブと生成AIを中核とした技術基盤を構築**。
- クラウドネイティブによって柔軟かつ安定した開発環境を整備し、**生成AI（LLM、RAG、AIエージェントなど）を業務システム・サービスシステム両面で実装**することで、業務効率と付加価値の最大化を実現。

#### 技術的アプローチと優位性

当社の技術者育成は次の3層構造

##### 1：基盤層（クラウド/インフラ）

可用性・運用性を担保するクラウドネイティブ人材  
(GCP, AWS, Terraform, CI/CD)

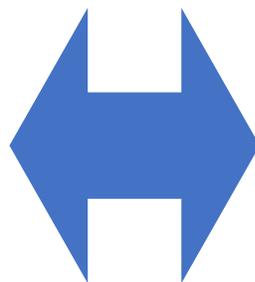
##### 2：応用層（AI活用）

生成AIに関するプロンプトエンジニアリング  
／RAG設計／API統合の実装力

##### 3：実装・統合層（アプリケーションエンジニア）

クラウドとAIを融合したサービスを提供できる  
DXフルスタックチーム

このような体制により、**変化する技術トレンドに迅速かつ継続的に対応できる組織的優位性**を確保



#### 顧客に“寄り添う”ソリューションの提供

当社のDX技術をDXソリューションへ集約

##### 1：顧客理解を起点とした技術導入（ノーコード/ローコード）

当社は、技術を「押し付けるもの」ではなく、「顧客の課題を解決するための手段」と捉える。クラウドネイティブや生成AIといった先端技術を顧客の理解できる形へ進化させ、DXソリューションを設計する。

##### 2：“ともに並走する”実装体制（テナダ内製化支援ラボ）

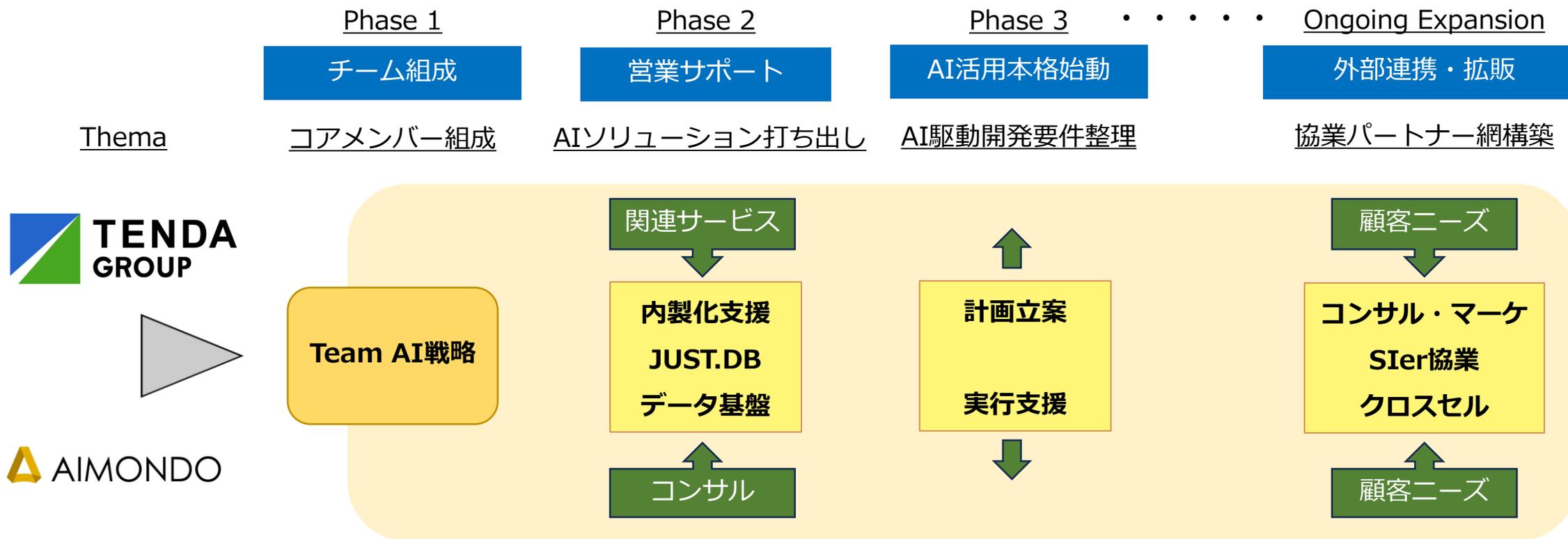
従来型の納品志向ではなく、顧客と並走する伴走型チームを編成。技術力に加えて、共感力・提案力・実装力を兼ね備えたチームを編成する。

##### 3：そして生成AIで“気づき”を提供するDXソリューションへ

クラウドとAIの融合により、顧客自身も気づいていなかった課題や可能性に対して、先回りしてソリューションを提供。

## AI Led 構造改革ロードマップ “Team AI 戦略 × Almondo”

- 生成AIの進化を事業および組織にスピーディーに取り込むことを企図して“Team AI 戦略”を2025年4月設置。
- AIソリューションの拡充および提案・開発速度の向上を推進。
- 顧客が外出しした一課題を解くだけでなく、**経営課題をユースケースドリブンで全体最適化を実現する。**



### テンダゲームスとSkyartsの融合による飛躍 “Built Together, Studio by Studio”

- テンダゲームスとSkyartsを「受託」から、**創る（スタジオクリエーション）の共同者**と位置づけ。
- UE5/Unity6を基盤とした**精緻な構築力とVFX（視覚効果）の創造的な技術力を有機的に融合**し飛躍を目指す。

#### 技術連携による「統合型開発基盤」構築

- TG社/SA社で共通の Shader ライブラリ、アセット管理 DB、クロスチーム用ツールの整備による開発効率向上
- SA社の先端VFX技術を、TG社のゲーム開発パイプラインにネイティブ統合

#### 高難度案件への対応力向上

- 新規ゲームハードでの、UE/Unity 両ゲームエンジンによる共同対応体制の整備
- エフェクト開発のプリプロ段階からの参画促進により企画貢献価値を可視化

#### 人材のクロスアサイン・育成

- 両チームのテクニカルアーティスト/エンジニアの相互派遣制度導入
- 共通研修プログラム（例：VFX in Unity、Blueprint基礎）の導入

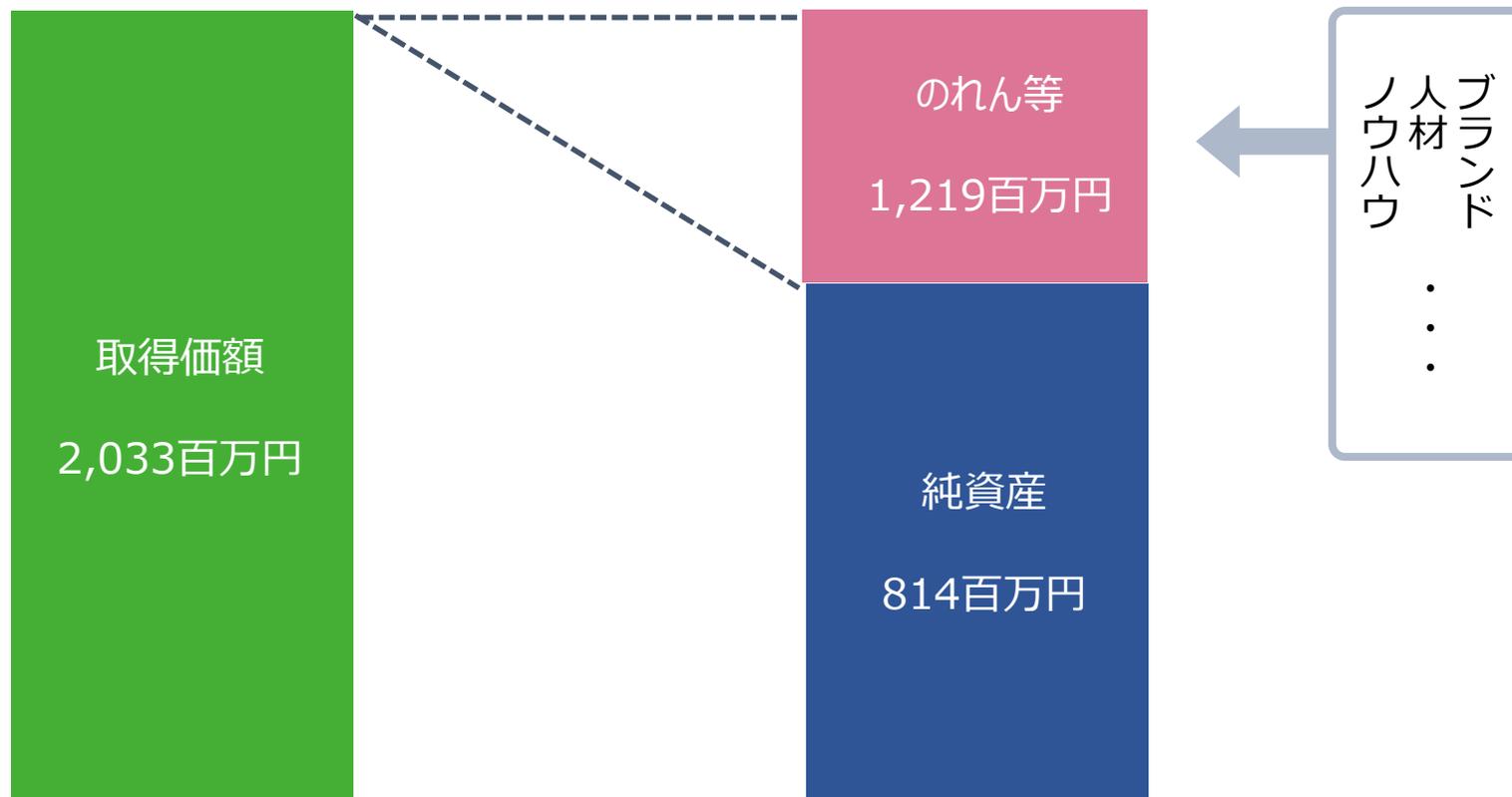
#### ブランド戦略と対外発信

- 「3D×VFX領域に強いデベロッパー」としての共同ポートフォリオ・PV作成
- 国内外カンファレンス（CEDEC、GDC等）への共同登壇・論文投稿



### 共通コスト “のれん償却の分析”

- M&Aに伴う「のれん」について償却を実施。単なる費用処理ではなく「将来成長に向けた戦略的投資の成果」と捉え収益貢献させる
- のれん償却をM&Aで獲得した無形経営資源（ブランド力、人材、顧客基盤等）に対する投資回収のプロセスと位置づけ、企業の競争優位性向上の取り組みの1つと認識。一時的財務的負担がある一方、事業シナジーの実現による中長期的なROICの向上を目論む



### 3. 2026年5月期 通期業績予想と株主還元

---

### 3. 2026年5月期 通期業績予想と株主還元

#### 2026年5月期 通期業績予想

- 企業の競争力強化や業務効率化を目的としたデジタル投資は継続的に拡大。特にAI技術の活用が急速に進展。
- AI技術の進化と市場ニーズの変化を的確に捉え、柔軟かつ迅速に対応し企業価値の向上と社会課題の解決に貢献。

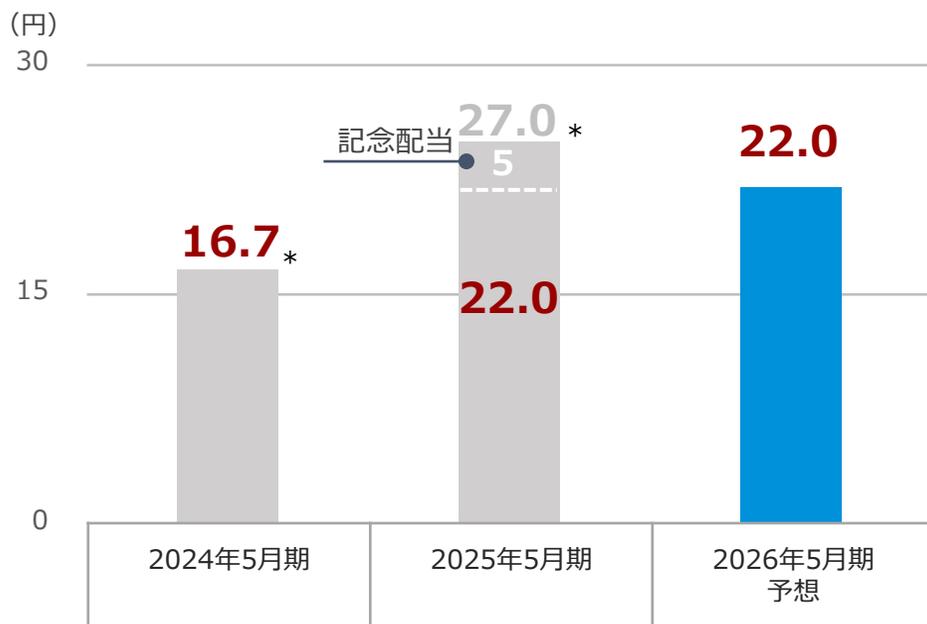
(単位：百万円)	2025年5月期	2026年5月期		
	実績	予想	増減額	増減率
売上高	5,574	6,000	425	+7.6%
営業利益	428	550	121	+28.4%
経常利益	441	548	106	+24.2%
当期純利益	275	306	31	+11.2%

### 3. 2026年5月期 通期業績予想と株主還元

#### 資本政策 & 返還方針 “Shareholders value is not optional.”

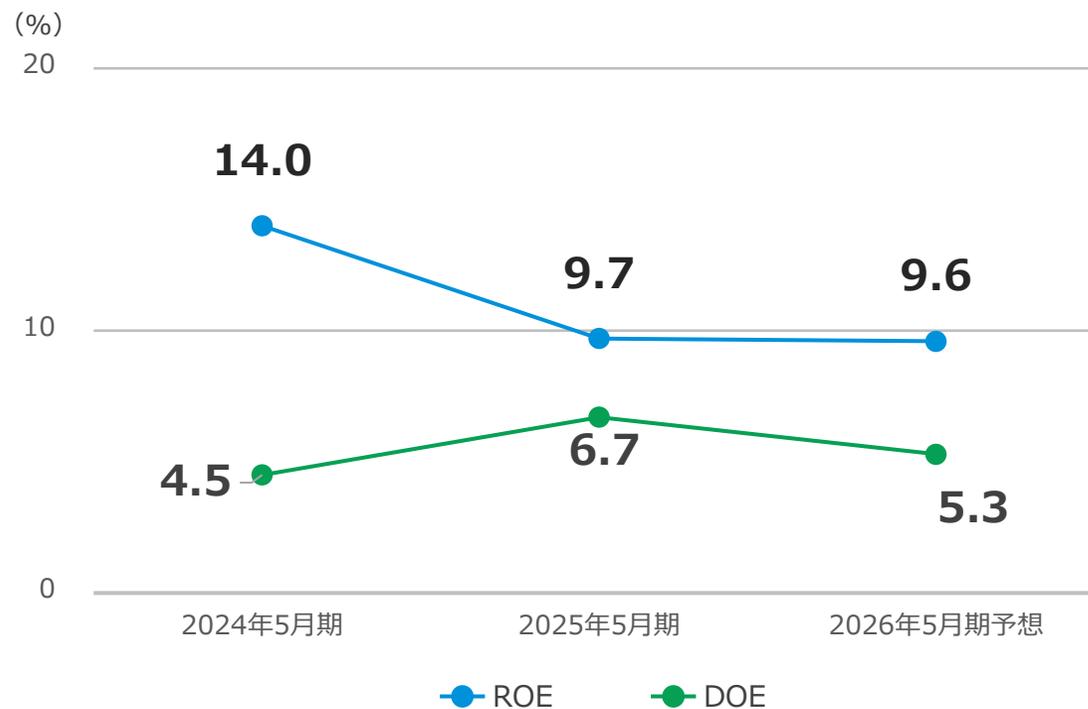
- 株主への還元を第一に、配当原資確保のための収益力を強化。継続的かつ安定的な配当を「機動的に」実行。
- 2026年5月期の期末配当（予想）は**22円を予定**しております。

#### 1株当たりの配当金



\* 2024年5月期 配当金は、株式分割後換算値を記載。

#### ROEとDOEの推移



## 4. テンダグループのESG経営

---

### テンダが取り組むESG経営

#### E Environment 環境負荷低減



- 社内DXによるペーパーレス化の推進（電子契約書システムの使用など）
- 社内会議のペーパーレス化の推進（取締役会、経営会議など各種会議体/稟議書など社内書類）
- クール・ウォームビズの拡充（オフィス環境の整備/ノーネクタイ勤務の実施など）

#### S Social 社会への貢献



- 独自のキャリアパス・研修制度の整備（新人研修/技術研修/資格取得支援制度/書籍購入補助など）
- ワークライフバランスの推進（「健康経営優良法人2025（大規模法人部門）」に認定）
- 事業を通じた産学連携・社会貢献活動の取り組み  
（宮城大学との共同研究成果発表会を開催、大学生対抗IRプレゼンコンテストへ協賛）
- 多様な人材が活躍できる制度（女性活躍推進企業認定として「えるぼし認定」を取得）

#### G Governance ガバナンス強化



- ダイバーシティの推進（管理職の女性比率の向上/外国籍人材の採用拡充/障がい者採用の推進など）
- コーポレートガバナンスの整備（社外取締役/常勤監査役・監査役会/内部監査/会計監査人など）
- 情報セキュリティの整備（情報セキュリティ基本方針/ISMSの取得・更新/ Pマークなど）
- コンプライアンス・リスク管理（リスク管理委員会/コンプライアンス教育/各種規程の整備など）

### サステナビリティに関する考え方及び取組～人的資本に関する戦略

#### ① 人材の多様性の確保を含む人材の育成方針

当社グループが経営理念として掲げる「SHINKA経営」では、「人」、「会社」、「社会」が相互に影響しあい成長する、成長循環をスムーズにまわすことを目指す。中長期的な企業価値向上と持続可能な社会に貢献する企業としてあり続けるために、新卒・キャリア、性別、年齢、国籍等にこだわらず人材の確保・登用を行うとともに、多様な人材が活躍でき、心身ともに健康に働くことができる環境づくりに取り組む。

#### ② 社内環境の整備

従業員一人ひとりが持つ個性や才能を重視しており、また事業や業務の特性に応じて多様化を図る。一人ひとりに合わせた柔軟なキャリアパスを実現するための採用、適材適所の配置、公正な評価制度、資格取得支援制度をはじめとする教育制度を充実させ、個人の成長に繋がる制度を整備。

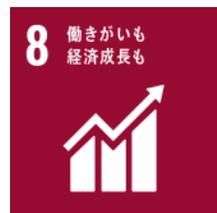
働き方においては、リモートかつフレキシブルな開発体制を構築しており、さらには社内の業務ワークフローのDX化に取り組み、生産性を向上。

女性の活躍推進においては、経験や意欲に応じてキャリア機会の創出、公正な評価を実施し、女性管理職も増加。多様な人材が心身ともに健康に働くための環境を整備。

## 4. テンダグループのESG経営 “Trust-building”

### 健康経営推進に関する取り組み／事業を通じた産学連携・社会貢献活動の取り組み

#### ■ 「健康経営優良法人2025（大規模法人部門）」に認定



人的資本に関する戦略として、**新卒・キャリア**、性別、年齢、国籍を問わず人材を確保・登用し、多様な人材が心身ともに健康に活躍できる環境づくりを推進。取り組みの成果が評価され、2025年3月に健康経営優良法人2025（大規模法人部門）」に認定取得。女性活躍推進に関する「えるぼし認定」に続く認定取得となった。



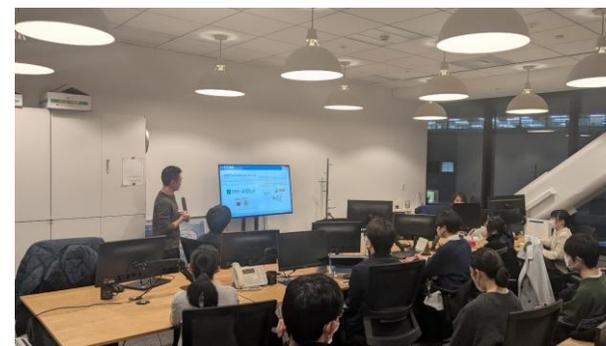
#### ■ 宮城大学との共同研究成果発表会を開催



東北支店において、宮城大学との「ChatGPTを用いて作成した架空の人格モデルに関する共同研究」について、2025年2月27日(木)に成果発表会を開催。宮城大学および仙台高専の学生を招き、会社見学会も実施。



イベントの様子および研究成果は、[東北支店のブログ](#)で公開。



#### ■ 「第9回 大学生対抗IRプレゼンコンテスト」への協賛



金融教育の推進を目的とした社会貢献活動の一環として、**学生投資連合USIC**主催「第9回 大学生対抗IRプレゼンコンテスト」に協賛。



## 【ご注意事項】

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき当社が判断したものであり、マクロ環境や業界動向等により変動することがございます。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。

## 【本資料における数値の表示方法】

別途記載がある場合を除き、以下のとおり記載しております。

数値：百万円単位未満切捨て

比率：百万円単位で計算後、小数点第二位を四捨五入

## 【IRに関するお問い合わせ】

株式会社テンダIR担当：E-mail：[cc\\_ir@tenda.co.jp](mailto:cc_ir@tenda.co.jp)

電話：03-3590-4150 受付時間：9:00～18:00（土・日・祝祭日除く）



# Appendix

---

## ITサービスで人と社会の価値を創出する



**社名**  
株式会社テンダ



**代表者**  
代表取締役会長兼社長CEO 取締役会議長  
菌部 晃



**従業員**  
403名 (2025年7月1日時点・グループ連結)



**設立**  
1995年6月



**資本金**  
325百万円 (2025年5月末時点)



### 所在地

【渋谷オフィス】  
(本店) 東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号  
WeWork 渋谷スクランブルスクエア

【池袋オフィス】 東京都豊島区西池袋一丁目11番1号  
WeWork メトロポリタンプラザビル

【東北支店オフィス】 宮城県仙台市宮城野区榴岡一丁目1番1号  
WeWork JR仙台イーストゲートビル



### 事業内容 (2024年6月1日～)

DXソリューション事業  
Techwiseコンサルティング事業  
ゲームコンテンツ事業



### グループ会社

大連天達科技有限公司  
三友テクノロジー株式会社  
株式会社テンダゲームス  
株式会社Skyarts  
インテリジェントシステムズ株式会社  
株式会社Almondo

## 技術力と人材育成を軸に、着実に成長

- |      |     |   |  |      |     |   |   |    |  |                         |
|------|-----|---|--|------|-----|---|---|----|--|-------------------------|
| 1995 | 6月  | ● | 株式会社テング設立  | 2022 | 7月  | ● | 渋谷オフィス（本社機能）、池袋オフィス（登記上の本店）、東北支店オフィス移転      |    |  |                         |
| 2008 | 3月  | ● | マニュアル&シミュレーションコンテンツ作成ソフト「Dojo」を販売開始  |      |     | ● | エンジニアリング機能および技術力強化を目的として三友テクノロジー株式会社を連結子会社化 |    |  |                         |
| 2011 | 3月  | ● | 中国大連市に大連科技軟件有限公司を設立（現連結子会社）  |      |     | ● | 12月   | ●  | 自社ゲームにおけるノウハウを武器にゲームコンテンツ事業のビジネスモデル強化を目的として有限会社熱中日和（現株式会社テングゲームス）を連結子会社化 |                         |
| 2013 | 3月  | ● | 宮城県に仙台支店開設（2022年6月 東北支店に名称変更）  |      |     | ● | 2023  | 1月 | ●  | プロゴルファー大和笑莉奈選手との所属契約を締結 |
|      | 11月 | ● | 企画、制作、セールスプロモーション業務の強化を目的としてアイデアビューロー株式会社を連結子会社化   |      |     | ● | 4月  | ●  | DMM GAMESでカードバトルRPG「ヴァンパイア+ブラッド」のサービス開始                                  |                         |
| 2018 | 12月 | ● | RPAを低コスト、且つ自社で実現することができるRPA導入時の課題解決ソリューションプラットフォーム「D-Analyzer」を販売開始                        |      |     | ● | 5月  | ●  | 情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）認証の適用範囲を拡大                                       |                         |
| 2019 | 4月  | ● | システムの操作手順を画面上でナビゲーション表示する「分かり易さ」を追求したマニュアルソリューションサービス「Dojo Sero（2021年6月 Dojoナビに名称変更）」を販売開始 |      |     | ● | 8月  | ●  | 有限会社熱中日和を「株式会社テングゲームス」に商号変更  |                         |
| 2021 | 6月  | ● | 東京証券取引所ジャスダック市場（現 スタンダード市場）に上場   |      |     | ● | 12月   | ●  | リーサコンサルティング株式会社を子会社化   |                         |
|      | 10月 | ● | 株式会社博報堂プロダクツ、東北・仙台エリアのSI企業8社と有限責任事業組合 博報堂プロダクツテクノロジーズ東北（HPTT）を設立                           |      |     | ● |   | ●  | 株式会社Skyartsを子会社化   |                         |
|      | 11月 | ● | スマートフォンで簡単にマニュアル作成・共有ができるクラウドサービス「Dojoウェブマニュアル」をリリース                                       | 2024 | 1月  | ● | 株式会社X-VERSE PLUSを子会社化                       |    |  |                         |
| 2022 | 1月  | ● | 「センター共通利用型クラウドRPAソリューション」を開発、提供開始  |      | 2月  | ● | 経済産業省が定める「DX認定事業者」に認定                       |    |  |                         |
|      | 6月  | ● | マニュアル自動作成ツール「Dojo」累計導入企業3,000社突破   |      | 9月  | ● | 厚生労働省が定める「えるぼし認定（2つ星）」を取得                   |    |  |                         |
|      |     |   |  |      | 12月 | ● | インテリジェントシステムズ株式会社を子会社化                      |    |  |                         |
|      |     |   |  |      |     | ● | 株式会社Almondoを子会社化                            |    |  |                         |
|      |     |   |  | 2025 | 3月  | ● | <b>健康経営優良法人2025（大規模法人部門）に認定</b>             |    |  |                         |

IT人材派遣・請負から事業を開始

IT開発実績を積み上げ、人材育成を強化し、マニュアルソフトを開発

豊富な開発実績をもとにITソリューションとプロダクト事業領域を拡大

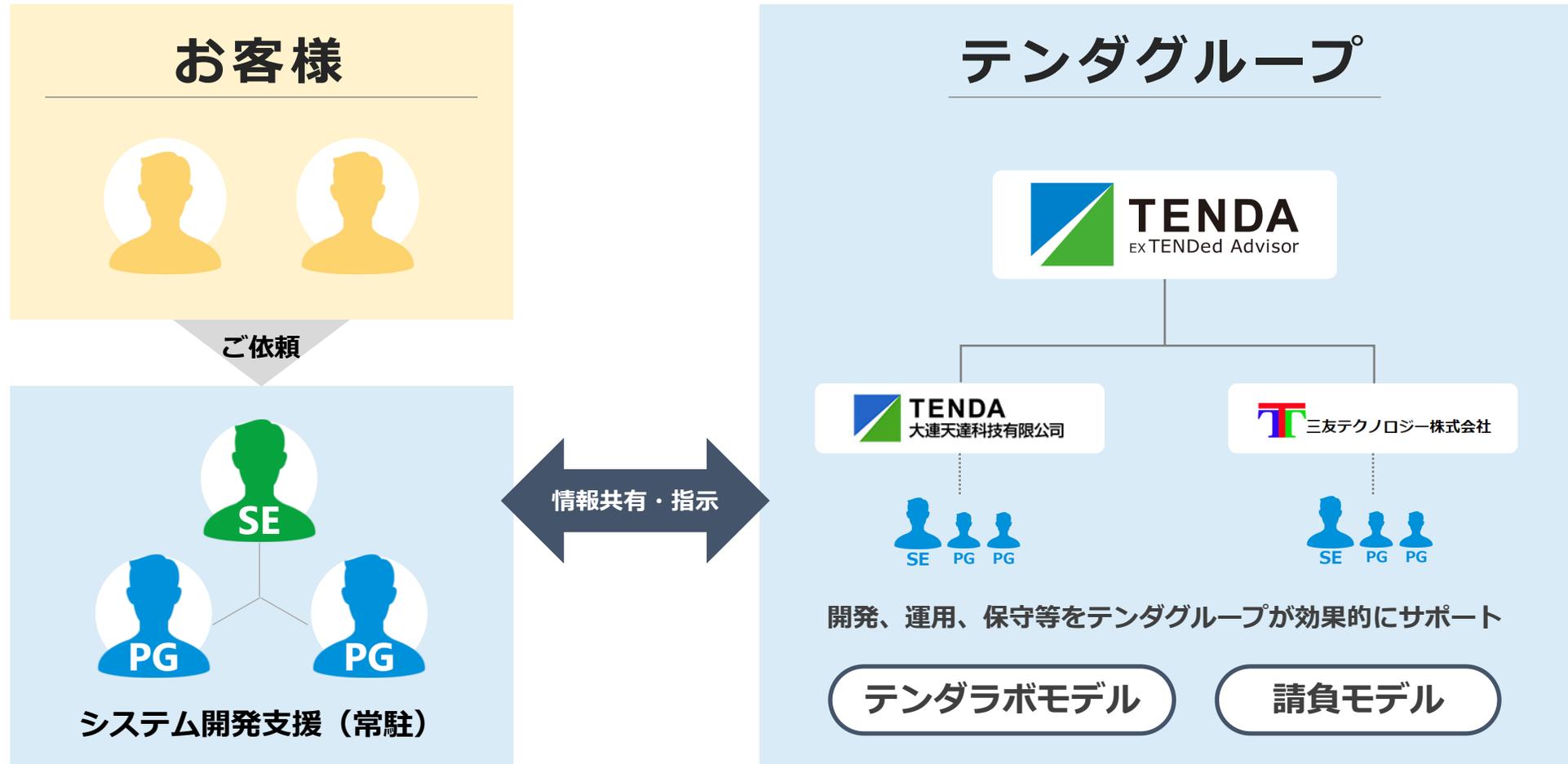
## PHILOSOPHY

経営理念

人と会社が相互に育てあい、社会と顧客に喜ばれ、  
豊かな人生を作り上げる企業文化を育む

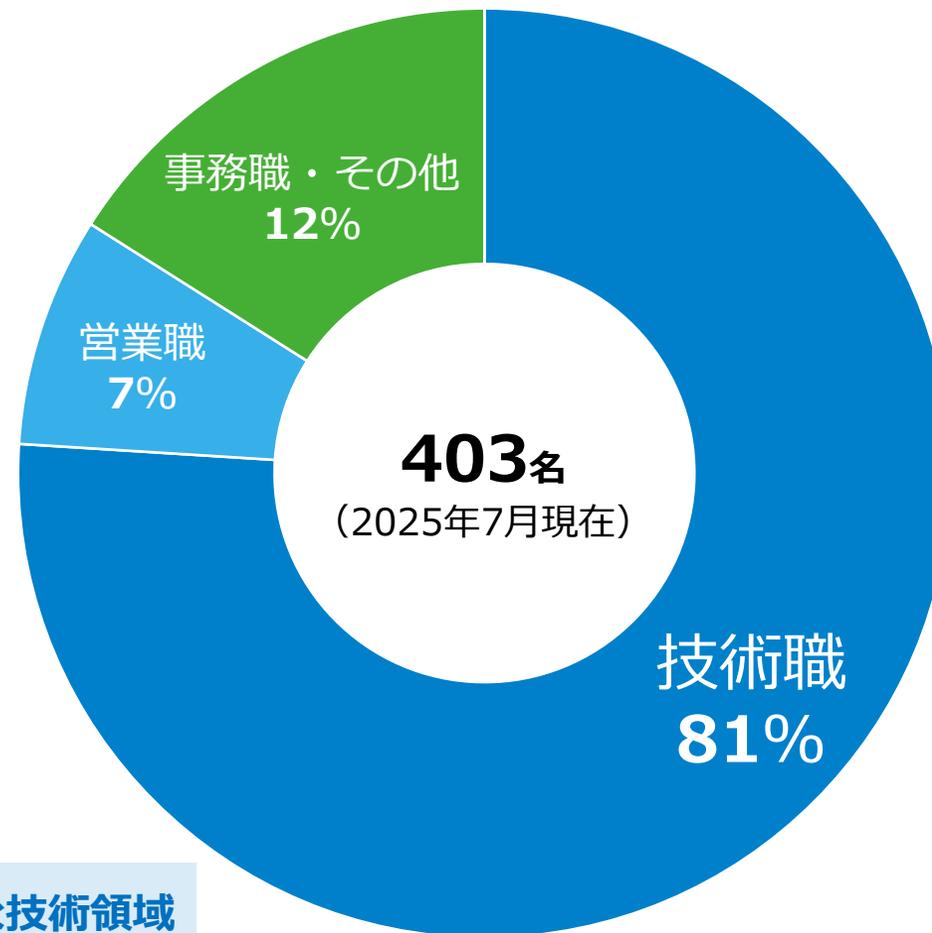


お客様社内に常駐し、お客様毎に異なるノウハウを吸収した技術者を主軸とすることで  
請負/テナダラボでのシステム開発・運用・保守など効果的に行う事が可能となります。



ワークスタイル変革による業務効率化・自動化、生産性向上が急務とされる社会において、それを支えるIT人材不足は日本が抱える重要課題の一つです。

当社は創業当時よりIT人材の育成や外部リソースを活用したネットワークを構築しています。また、コロナ禍においてニアショアエンジニアも活用することで業務の分散化、開発体制のリモート化もすでに安定的に運用しています。



#### 主な技術領域

- ① PM、PMO
- ② PHP、Java、C#、Vue、JS、Unity、UR4 他
- ③ RPA (UiPath/コボット/BizRobo!/WinActor)



**TENDA**  
EX TENDed Advisor

**ITサービスで人と社会の価値を創造します**  
**AIとクラウドによるワークスタイル変革**

**TENDERNESS FOR YOU**