



2021年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2021年7月15日

上場会社名 株式会社グッドパッチ 上場取引所 東
 コード番号 7351 URL https://goodpatch.com/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 土屋 尚史
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CFO (氏名) 槇島 俊幸 (TEL) 03(6416)9238
 四半期報告書提出予定日 2021年7月15日 配当支払開始予定日 -
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト・メディア関係者向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2021年8月期第3四半期の連結業績(2020年9月1日~2021年5月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2021年8月期第3四半期	2,026	25.9	338	105.0	328	105.7	261	56.7
2020年8月期第3四半期	1,610	-	164	-	159	-	166	-

(注) 包括利益 2021年8月期第3四半期 264百万円(57.9%) 2020年8月期第3四半期 167百万円(-%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2021年8月期第3四半期	35.01	32.47
2020年8月期第3四半期	24.29	-

(注) 1. 当社は、2020年3月17日付でA種優先株式、B種優先株式及びC種優先株式を保有する全株主が定款に定める取得請求権を行使したことにより、同日付で自己株式として取得し、対価として普通株式を交付しております。また、2020年3月17日付で普通株式1株につき40株の割合で株式分割を行っておりますが、前連結会計年度の期首に当該普通株式の交付及び当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算定しております。

2. 2020年8月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は2020年8月期第3四半期連結累計期間末において非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年8月期第3四半期	3,249	2,489	76.5
2020年8月期	1,511	938	62.1

(参考) 自己資本 2021年8月期第3四半期 2,487百万円 2020年8月期 938百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2020年8月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2021年8月期	-	0.00	-	-	-
2021年8月期(予想)	-	-	-	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2021年8月期の連結業績予想(2020年9月1日~2021年8月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	円 銭
通期	2,722	27.0	378	74.5	374	76.5	295	36.7
								39.04

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 一社 (社名) 、除外 一社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)

2021年8月期3Q	7,789,080株	2020年8月期	7,272,160株
2021年8月期3Q	218株	2020年8月期	一株
2021年8月期3Q	7,460,924株	2020年8月期3Q	6,864,360株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数 (四半期累計)

(注) 当社は、2020年3月17日付でA種優先株式、B種優先株式及びC種優先株式を保有する全株主が定款に定める取得請求権を行使したことにより、同日付で自己株式として取得し、対価として普通株式を交付しております。また、2020年3月17日付で普通株式1株につき40株の割合で株式分割を行っておりますが、前連結会計年度の期首に当該普通株式の交付及び当該株式分割が行われたと仮定し、発行済株式数 (普通株式) を算出しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料のP. 4「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(追加情報)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	10
(重要な後発事象)	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における世界経済は、新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の影響により、依然として厳しい状況にある中、持ち直しの動きがみられています。日本経済においては、ワクチン接種が開始されるなど、各種施策の効果が期待されるものの、感染症の収束時期の見通しが未だたないことから、先行きの不透明な状況は依然として継続しております。加えて、日本企業は、グローバル化、戦略実現のスピードアップ、イノベーション創発、企業間連携の促進、生産性の向上、また、それらを実現するためのテクノロジーの活用といったテーマに直面し、激しく変化する市場環境における経営のあり方そのものの見直しを迫られております。

特に大手企業を中心に、デジタルトランスフォーメーション(DX)(注1)に強い関心が寄せられており、既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れに注目が集まっております。企業は顧客により高い付加価値を提供するため、クラウド等のプラットフォーム、スマートフォンやIoT等の新たなデバイス、AIやブロックチェーン等の新たなテクノロジーを組み合わせたサービスの開発が進められております。

このような事業環境の中で、当社グループは、顧客企業を利用するユーザーの根本的なニーズに基づいたユーザーエクスペリエンス(UX)を実現し、顧客企業が提供するサービスに期待される価値の創造を支援し、最適なデザインを設計するサービスであるデザインパートナー事業、そして、自社サービスである「Goodpatch Anywhere」、「ReDesigner」、「Strap」、「Prott」及び「Athena」などのサービスで構成されるデザインプラットフォーム事業を主要事業と位置づけ、相互にシナジーを創出することに注力しながら推進してまいりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,026,988千円(前年同期比25.9%増)、営業利益は338,181千円(前年同期比105.0%増)、経常利益は328,031千円(前年同期比105.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は261,169千円(前年同期比56.7%増)となりました。

報告セグメント別の業績の状況は以下のとおりであります。

① デザインパートナー事業

デザインパートナー事業は、顧客企業のもつ本質的な価値を発見し、その要素を紐解きながら、顧客企業のユーザーが持つ価値観に即して、その価値が適切に伝わるように顧客企業の戦略やブランディング、ビジネスプロセス等も踏まえてデザインを実装していきます。その際に、当社のUXデザイナー及びUIデザイナーが中心となり、顧客企業のプロジェクトチームと一体となって、デザインプロジェクトをリードします。

主にWebサイトやアプリケーション等のデジタルプロダクトのデザイン開発を進めたい顧客企業に対しては、顧客企業が必要とするUI/UXデザイン(注2)の実現を支援します。さらにそのようなデジタルプロダクトの実装や開発まで希望する顧客企業に対しては、当社のエンジニアによりアプリケーションの開発を行います。そのような過程において、顧客企業は既存ビジネスプロセスをデジタル化し、イノベーションの創出を図ることが可能です。また、顧客起点の新たな価値創出のための変革を図りたい顧客企業に対しては、新規事業の検証やアイデアを創出するための支援についても行っております。

近年デジタルトランスフォーメーション(DX)が注目を集め、企業がデジタル領域において変革を求められる状況において、デザインの持つ役割の重要性は増々高まっており、当社グループにおいても当事業への問い合わせが前年同期比で80%以上増加する等(日本国内において)、需要の増加が顕著な状況となります。そのような状況の中、当社グループとしては数多くのデジタルデザイン支援の知見を集約し、経験豊富なデザイナーを集め、育成することで、より多くの企業に対して、高品質なデザイン支援を行うことが可能になります。そのため、当社グループはデザイナーの採用活動を積極的に行い、提供リソース(デザイナー人員)を拡大するとともに、より幅広い業種業態の顧客企業に対してデザイン支援プロジェクトを実施してまいりました。

当第3四半期連結累計期間においては、デジタルトランスフォーメーション(DX)のニーズの高まりを受け、月平均プロジェクト単価は5,515千円(前年同期比5.0%増。また当第1四半期連結会計期間は5,443千円、当第2四半期連結会計期間は5,382千円、当第3四半期連結会計期間は5,720千円)となりました。また月平均プロジェクト件数は堅調に推移し、27.3件(前年同期比17.1%増。また当第1四半期連結会計期間は26.0件、当第2四半期連結会計期間は28.0件、当第3四半期連結会計期間は28.0件)となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるデザインパートナー事業の売上高は1,465,881千円(前年同期比24.2%増)、営業利益は274,378千円(前年同期比91.2%増)となりました。

② デザインプラットフォーム事業

デザインプラットフォーム事業は、デザインパートナー事業によって行われるUI/UXデザイン支援を様々な側面からサポートするサービスを提供しております。具体的には、登録した外部デザイナー人材によるフルリモートでUI/UXデザインプロジェクトを実施する「Goodpatch Anywhere」、自社で構築したデザイン人材プールを活用したデザイナー採用支援サービス「ReDesigner」、2020年9月1日に正式リリースしたクラウドワークスペース「Strap」、デザインパートナー事業で培ったナレッジの蓄積をもとにしたプロトタイピングツール（注3）「Prott」及びVR（Virtual Reality：仮想現実）／AR（Augmented Reality：拡張現実）（注4）を活用したデザインツール「Athena」で構成され、それぞれのシナジーを創出し、デザインに関連したビジネスの拡大を行うものとなります。

当第3四半期連結累計期間において、「Goodpatch Anywhere」は外部デザイナー人材の登録者数が増加しております。「ReDesigner」は、契約企業数や内定者数が増加し、採用支援実績を積み上げております。「Strap」並びに「Prott」におきましては、「Prott」のリソースを有効に活用し、「Strap」の機能開発を強化しております。また「Athena」は、カードデザインをVR環境で行うことができるソフトウェアの開発を連結子会社Goodpatch GmbHにて進め、機能拡充を図っております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるデザインプラットフォーム事業の売上高は561,106千円（前年同期比30.2%増）、営業利益は63,803千円（前年同期比197.9%増）となりました。

- (注) 1. デジタルトランスフォーメーション（DX）とは、Digital Transformationの略語で、企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客企業や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、を意味しています。
2. UI（User Interface／ユーザーインターフェース）とは、「ユーザーがPCやスマートフォン等のデバイスとやり取りをする際の入力や表示方法などの仕組み」を意味します。またUX（User Experience／ユーザーエクスペリエンス）は「サービスなどによって得られるユーザー体験」のことを指します。
3. プロトタイピングとは、最終成果物の試作品を早い段階から作り、改善を繰り返す手法のことを意味します。
4. VRとは、Virtual Reality（仮想現実）の略であり、現物・実物（オリジナル）ではない機能としての本質は同じであるような環境を、ユーザーの五感を含む感覚を刺激することにより理工学的に作り出す技術及びその体系を意味します。またARとは、Augmented Reality（拡張現実）の略であり、実在する風景にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を仮想的に拡張するという技術を意味します。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は、前連結会計年度末に比べて1,718,361千円増加し、2,936,984千円となりました。主な要因は、現金及び預金の増加1,670,592千円、売掛金の増加24,971千円及び前払費用の増加17,472千円であります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて19,977千円増加し、312,635千円となりました。主な要因は、投資有価証券の増加43,804千円、使用権資産の減少12,257千円、繰延税金資産の減少19,324千円及び長期前払費用の増加によるその他固定資産の増加9,598千円であります。

この結果、当第3四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べて1,738,339千円増加し、3,249,620千円となりました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は、前連結会計年度末に比べて25,146千円増加し、406,850千円となりました。主な要因は、1年内返済予定の長期借入金の増加22,749千円、賞与引当金の増加10,789千円、前受金の増加10,634千円及び未払消費税等の減少20,287千円であります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べ161,694千円増加し、352,777千円となりました。主な要因は、長期借入金の増加175,016千円及びリース債務の減少12,833千円であります。

この結果、当第3四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べて186,841千円増加し、759,628千円となりました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末と比べ1,551,497千円増加し、2,489,991千円となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益計上に伴う利益剰余金の増加261,169千円、2021年1月15日を払込期日とする譲渡制限付株式報酬としての新株発行による資本金の増加9,698千円及び資本準備金の増加9,698千円、第6回新株予約権（第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権）の行使に伴う新株発行による資本金の増加632,448千円及び資本準備金の増加632,448千円であります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

通期の連結業績予想につきましては、最近の業績動向等を踏まえ、2020年10月15日に公表しました通期連結業績予想を修正いたしました。詳細につきましては、本日（2021年7月15日）公表いたしました「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	939,913	2,610,505
売掛金	235,254	260,226
仕掛品	526	11,992
前払費用	33,083	50,555
その他	9,844	3,703
流動資産合計	1,218,622	2,936,984
固定資産		
有形固定資産		
建物	51,962	52,412
減価償却累計額	△20,375	△25,058
建物(純額)	31,586	27,353
工具、器具及び備品	119,912	129,223
減価償却累計額	△85,217	△92,261
工具、器具及び備品(純額)	34,695	36,962
使用権資産(純額)	82,404	70,146
有形固定資産合計	148,686	134,462
無形固定資産		
商標権	—	2,290
ソフトウェア	48	13
無形固定資産合計	48	2,303
投資その他の資産		
投資有価証券	52,400	96,204
敷金及び保証金	34,927	32,794
繰延税金資産	56,508	37,184
その他	86	9,685
投資その他の資産合計	143,922	175,869
固定資産合計	292,658	312,635
資産合計	1,511,281	3,249,620

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	16,480	12,542
1年内返済予定の長期借入金	90,574	113,324
未払金	44,948	47,721
未払費用	38,423	32,772
未払法人税等	41,592	41,004
未払消費税等	79,335	59,048
前受金	6,993	17,627
前受収益	30,717	34,744
リース債務	20,129	22,625
賞与引当金	—	10,789
その他	12,507	14,650
流動負債合計	381,704	406,850
固定負債		
長期借入金	124,985	300,001
リース債務	65,610	52,776
その他	487	—
固定負債合計	191,082	352,777
負債合計	572,787	759,628
純資産の部		
株主資本		
資本金	585,190	1,227,336
資本剰余金	580,190	1,222,336
利益剰余金	△221,557	39,611
株主資本合計	943,822	2,489,284
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△5,328	△1,754
その他の包括利益累計額合計	△5,328	△1,754
新株予約権	—	2,461
純資産合計	938,493	2,489,991
負債純資産合計	1,511,281	3,249,620

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年9月1日 至 2020年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)
売上高	1,610,558	2,026,988
売上原価	590,220	758,061
売上総利益	1,020,338	1,268,926
販売費及び一般管理費	855,387	930,744
営業利益	164,950	338,181
営業外収益		
受取利息	11	4
為替差益	—	2,841
受取家賃	—	2,833
補助金収入	6,586	—
その他	404	3,379
営業外収益合計	7,002	9,059
営業外費用		
支払利息	8,108	4,108
為替差損	561	—
株式公開費用	2,000	—
株式交付費	1,228	7,332
新株予約権発行費	—	7,031
その他	571	737
営業外費用合計	12,470	19,209
経常利益	159,483	328,031
特別損失		
事業所閉鎖損	10,344	—
特別損失合計	10,344	—
税金等調整前四半期純利益	149,138	328,031
法人税、住民税及び事業税	33,977	47,537
法人税等調整額	△51,547	19,324
法人税等合計	△17,569	66,861
四半期純利益	166,707	261,169
親会社株主に帰属する四半期純利益	166,707	261,169

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年9月1日 至 2020年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)
四半期純利益	166,707	261,169
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	1,009	3,574
その他の包括利益合計	1,009	3,574
四半期包括利益	167,717	264,743
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	167,717	264,743
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(追加情報)

(新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の感染拡大の影響に伴う会計上の見積り)

ワクチン接種が開始されるなど、各種施策の効果が期待されるものの、感染症拡大の収束時期は未だ見通しがたたないことから、依然として収束時期等の予測は困難であります。前事業年度の有価証券報告書の(追加情報)に記載した新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の感染拡大の影響に伴う会計上の見積りの仮定について重要な変更はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結累計期間において、2021年1月15日を払込期日とする譲渡制限付株式報酬としての新株発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ9,698千円増加しております。また、第6回新株予約権(第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権)の行使に伴う新株発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ632,448千円増加しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において、資本金が1,227,336千円、資本準備金が1,222,336千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2019年9月1日 至 2020年5月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラッ トフォーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,179,622	430,936	1,610,558	—	1,610,558
セグメント間の内部売上高 又は振替高	750	—	750	△750	—
計	1,180,372	430,936	1,611,308	△750	1,610,558
セグメント利益	143,472	21,416	164,888	61	164,950

(注)1. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. セグメント利益の調整額61千円は、セグメント間取引消去によるものであります。

当第3四半期連結累計期間(自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額	四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラッ トフォーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,465,881	561,106	2,026,988	—	2,026,988
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,465,881	561,106	2,026,988	—	2,026,988
セグメント利益	274,378	63,803	338,181	—	338,181

(注)セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。