# 2020年8月期 第2四半期 決算説明会資料

株式会社SHIFT(証券コード: 3697)

2020年4月9日



# 4月5日発表のコロナ発症について

### SHIFT本社勤務の社員に、4月4日(土)に、新型コロナウイルス感染が発覚

### ▶所管保健所による調査結果

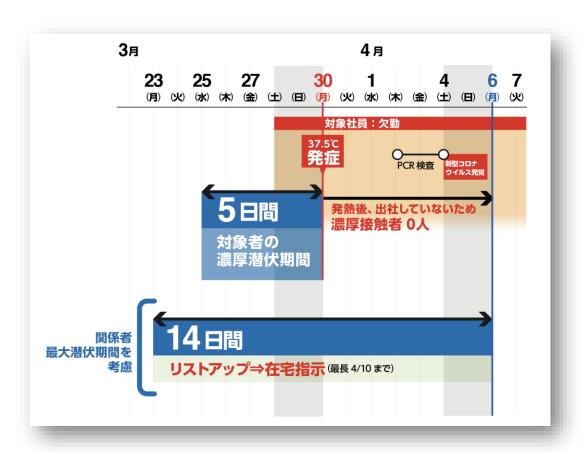
- お客様、パートナー様、当社社員に 濃厚接触者はなし
- 発症後、出勤の事実がないため、 業務スペースの消毒は不要

### ▶自社判断による対応

- 業務スペースの消毒 2日に分けて2回実施
- 関係者 (※) への在宅勤務指示







※関係者とは:感染者拡大を防ぐために、SHIFTが独自で定めたメンバー

感染者と、発症の2週間前から発症日までに、会議同席、会話をしたなどのかかわりを持つもの



# SHIFTの対策

1月29日(水)、全従業員対象にした渡航履歴調査からSHIFTのコロナ対策が始まる マスク着用義務化や、時間差通勤、対面イベントの自粛などに加え、以下の推進を徹底的に進める

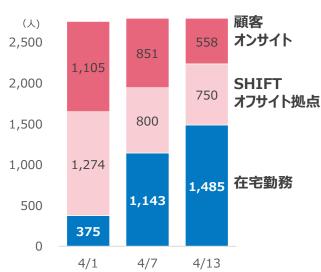
### 社内向け対策 毎朝の体温測定、報告

体調不良の従業員の即時把握



### 社内向け対策 在宅勤務の導入

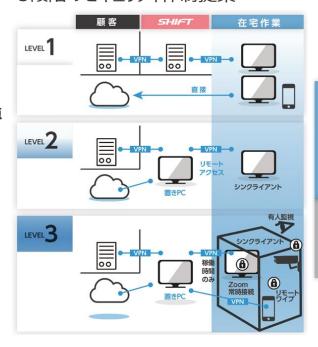
バックオフィス機能および、 お客様の許可を得た案件従事者



在宅勤務を徹底的に勧め、約53%程度に。ただ し、顧客のセキュリティ環境や什事の什方・意識に より、いまだ顧客オンサイト必須な業務が20%存 在する

### お客様向け対策 在宅勤務への提案

在宅勤務化に懸念を持つお客様へ、 3段階のセキュリティ体制提案



### 社外向け対策 国内最大級「危険手当」の導入

従業員の安心/安全を守る施策と、雇用 の維持は最重要事項

	環境レベル	新型コロナ 感染リスク無	精神的 リスク無	プライバシー 侵害無	手当
	LEVEL	$\bigcirc$	$\bigcirc$		
			・コンプライアンス	・レポート ・ZOOM	
在宅作業	2	$\bigcirc$	$\triangle$	-ZOOM常時接続	_
**	LEVEL BAHTDIKY		×	・ZOOM常時接続 ・部屋の監視カメラ	4,000円/日
	オンサイト	×	×		4,000円/日
オフィス作 業	オフサイト	$\triangle$	$\triangle$	0	3,000円/日



- 1. FY2020 2Qおよび上期業績
- 2. KPIの推移
- 3. FY2020 アクション計画と上期成果



# 1. FY2020 2Qおよび上期業績



FY2020 事業方針 「SHIFT300」の最終年度として、人材の採用拡大を重点課題とし、顧客領域の新規開拓と深耕、サービスポートフォリオの継続的な拡充と強化により、さらなる企業価値向上と事業成長を推進

### FY2020 2Q連結業績

- ・採用活動の加速と、エンジニア単価の継続的な向上が 売上高の成長をけん引
- ・顧客の大型化、上流工程でのニーズ拡大などにより、 エンジニア平均単価が継続的に向上
- ・上期におけるコロナウイルスの影響はなし

(単位:百万円)

売上高

6,731

(YonY +55.9%)

売上総利益

2,248

(YonY + 58.7%)

営業利益

646

(YonY +291.9%)

#### 人事戦略

# 採用力に加えリテンションの強化に成果が出始める

- ●月間応募数、採用数ともに最高記録を更新
- 人事施策に成果が出始め、退職率が 大きく改善

#### 顧客開拓

### SAP、通信関連の顧客 開拓、売上拡大が進む

- SAP、通信関連の顧客開拓と売上拡大が 進む
- ●営業力の強化、営業活動を再定義したうえで、生産性の向上を継続的にモニタリング

#### M&A

## SHIFTグループに 3社が新たに参画

- ●製品の「使い心地」を重視したデザイン、 Web開発分野がさらに強化される
- ●新たな工程の専門企業の参画により、サービス領域がさらに拡大、強化される



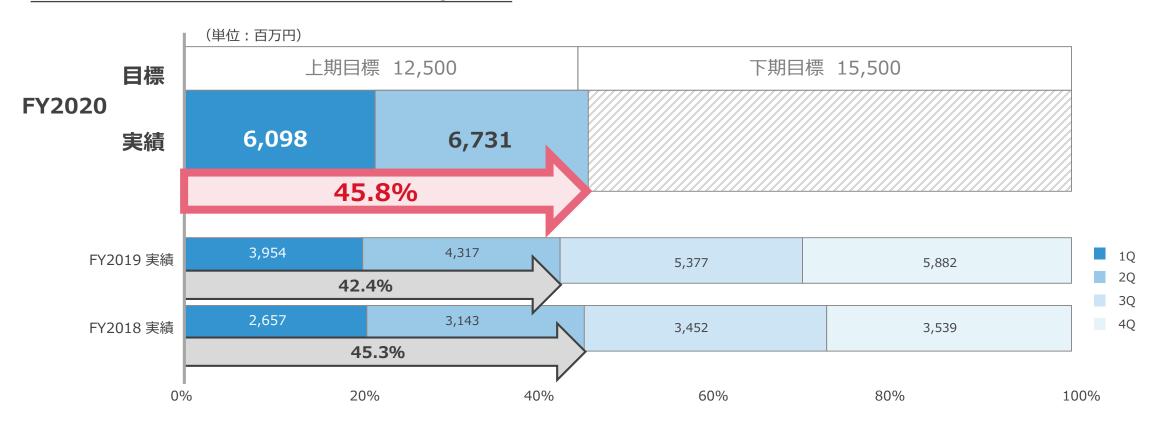
# 1Qに引き続き、売上総利益率を一定の水準に維持。売上高については、前年 同期比1.5倍成長を継続

(単位:百万円)	FY2020 2Q	前年同期(FY) 実績	<b>2019 2Q)</b> 増減率	FY2020 上期	<b>前年同期(FY2</b> <sub>実績</sub>	2 <b>019 上期)</b> 增減率	<b>業績予想</b> (FY2020 上期)
売上高	6,731	4,317	55.9%	12,830	8,271	55.1%	12,500
売上総利益	2,248	1,417	58.7%	4,202	2,686	56.4%	-
売上総利益率	33.4%	32.8%	0.6pt	32.8%	32.5%	0.3pt	-
販管費	1,601	1,251	27.9%	2,959	2,202	34.4%	-
営業利益	646	165	291.9%	1,242	483	156.7%	900
営業利益率	9.6%	3.8%	5.8pt	9.7%	5.9%	3.8pt	-
経常利益	662	159	315.2%	1,272	479	165.2%	900
税前利益	662	168	294.0%	1,272	492	158.4%	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	371	68	443.9%	754	261	188.1%	520



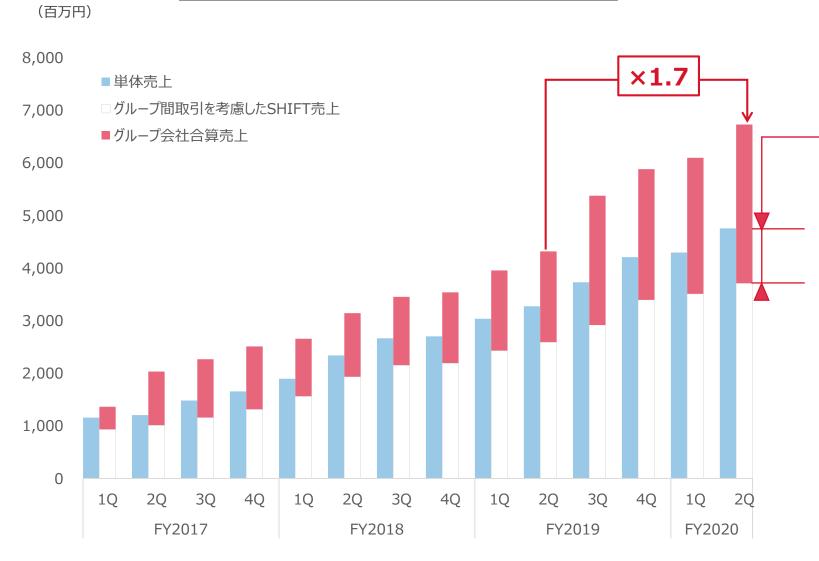
# 1Qに引き続き、直近3年において、過去最高の目標進捗率を達成。通期目標の売上高280億円達成に向け、順調に成長

### 直近3年の通期売上目標に対する上期進捗割合





### 四半期別単体/グループ会社合算売上



# グループシナジー の創出

### ONE-SHIFTでの 大型案件の受注

現状の案件リーチ規模

### 営業連携により単価向上

▶エンジニア単価

70万円程度

▶ 250万円 到達

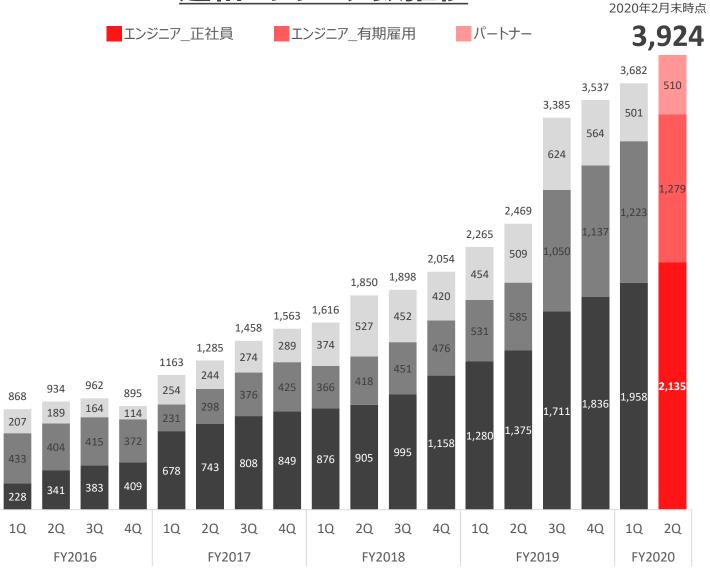
※平均167万円(2020年3月現在)

▶デザイナー単価

100万円程度 ▶ 250万円到達

※平均200万円(2020年3月現在)

### 連結エンジニア数推移



# エンジニアの正社員数が 2,000人を突破

(人)

- ・1Qに実施した採用施策が功を奏し、直接雇用のエンジニア数が2,000人を突破
- ・新規グループ会社2社のグループ参画の効果もあり、エンジニア数は前年同期比1.5倍に
- ・応募者数が過去最多を記録。より大きな母集団から、SHIFTにマッチした優秀な人材に 絞って採用することに成功
  - ■エンジニア\_正社員 正社員雇用のエンジニア(他社からの出向者含む)
  - ■エンジニア\_有期雇用 アルバイト、契約社員
  - ■パートナー 自社リソース(正社員)が足りない場合に業務を担ってもらう SES企業のエンジニア
  - ※ 末日時点での雇用契約が有効な人員数
  - ※ バックオフィスの人数は含まない



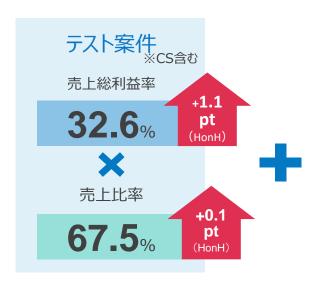
# FY2019下期と比較し、テスト案件と開発案件の粗利率が向上。高付加価値サービスの売上比率も拡大し、売上総利益率が改善

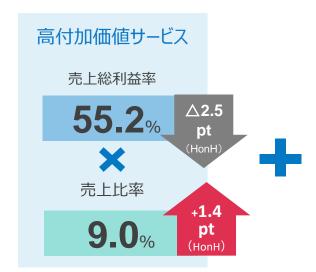
### FY2020上期

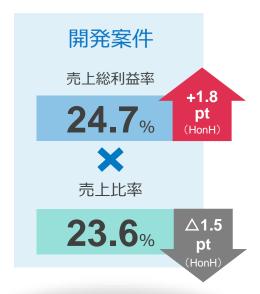
(対FY2019 2H比)

+1.4 pt (HonH) 売上総利益率

32.8%









# 人事評価制度が浸透、個人の生産性向上により、人員数は増加しつつも 売上に占める人件費割合は、Y/Qともに減少。採用は引き続き積極的に

推進

	FY2020	2Q	前年同期	FY2019	9 2Q)	FY2020	上期	前年同期	(FY2020	上期)
(単位:百万円)		対売上高比	実績	対売上高	増減率		対売上高比	実績	対売上高	増減率
人件費	741	11.0%	520	12.0%	42.6%	1,392	10.9%	1,004	12.1%	38.6%
採用費	401	6.0%	177	4.1%	126.3%	728	5.7%	402	4.9%	80.9%
広告宣伝費	34	0.5%	197	4.6%	△82.3%	48	0.4%	214	2.6%	△77.3%
地代家賃	79	1.2%	58	1.3%	37.1%	160	1.2%	113	1.4%	40.9%
支払報酬	68	1.0%	111	2.6%	△38.5%	117	0.9%	137	1.7%	△15.1%
のれん償却費	47	0.7%	28	0.7%	66.8%	85	0.7%	49	0.6%	73.0%
減価償却費	16	0.2%	12	0.3%	33.4%	31	0.2%	28	0.3%	11.4%
その他	211	3.1%	146	3.4%	44.6%	395	3.1%	251	3.0%	57.1%
合計	1,601	23.8%	1,251	29.0%	27.9%	2,959	23.1%	2,202	26.6%	34.4%

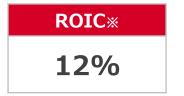


# 下期以降の経営環境の変化及び成長に備え、1Qに引き続き健全性と成長性を維持

	FY2020 2Q	前年同期(FY	2019 2Q)	直前四半期(FY	′2020 1Q)
(単位:百万円)	1 12020 2Q	実績	増減率	実績	増減率
流動資産	12,680	5,048	151.2%	12,074	5.0%
うち現金及び預金	8,509	2,511	238.8%	8,508	0.0%
固定資産	3,345	2,335	43.2%	2,991	11.9%
総資産	16,026	7,384	117.0%	15,065	6.4%
流動負債	4,323	2,561	68.8%	3,665	17.9%
固定負債	2,076	1,830	13.4%	2,121	△2.1%
自己資本	9,412	2,740	243.5%	9,006	4.5%
自己資本比率	58.7%	37.1%	21.6pt	59.8%	$\triangle$ 1.1pt
新株予約権	1	1	△41.8%	1	△41.8%
非支配株主持分	213	249	△14.4%	269	△20.8%

参考値
2020年8月末における
見込み値(概算)

ROE*
16%



ROA*	
9%	

※純利益は2020年8月期、 通期公表値をもとに算出

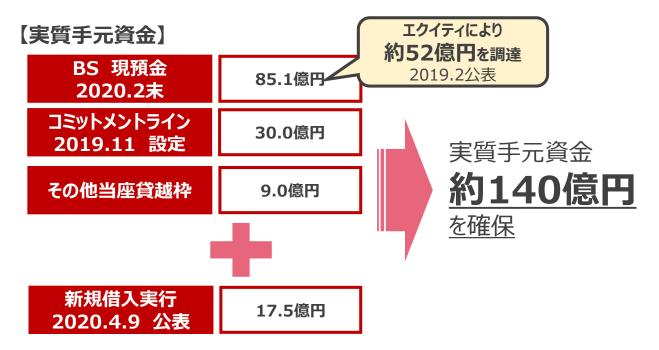


# FY2019から、緊急時を想定し、健全性を確保し成長を維持するための財務施策を実施 コロナショック下においても、より積極的な投資や各種施策を実施することが可能に

### 緊急時を想定した財務施策の実施

FY2019より、マクロ経済ショックを想定し、エクイティ及びデッドによる資金調達施策を実施してきた

さらに手元資金を強化するため新たに借入を実行



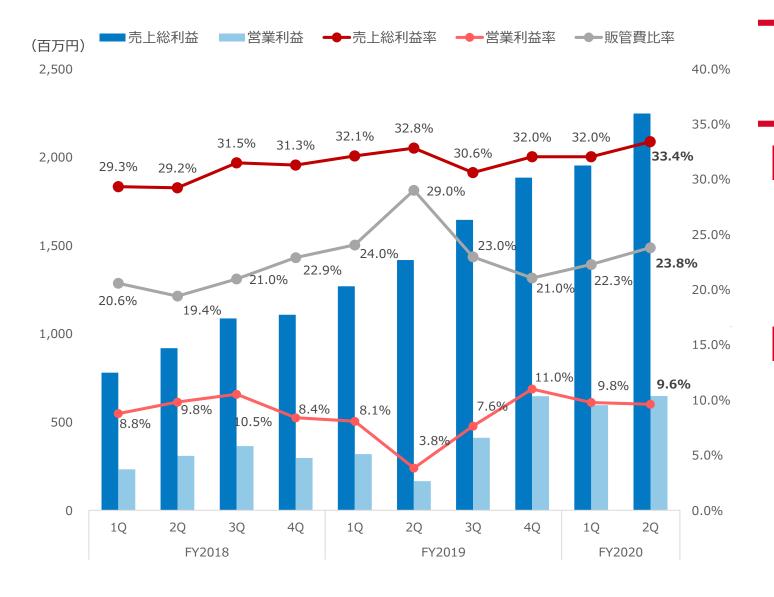
### 健全な財務基盤を維持

コミットメントラインを全て実行しても、 自己資本比率は約50%で健全性を維持

(単位:億円)	FY2020 2Q	FY2020 4Q (想定)	
総資産	160	220	
負債	64	114	*
自己資本	94	103	
自己資本比率	58.7%	47%	



### 四半期連結利益推移



# 下期以降の業界動向に 向け準備

### 売上総利益

SHIFTでの継続的な粗利改善活動、稼働率の向上、エンジニア単価の向上、クロスセルの拡大などにより、過去最高の売上総利益率を達成

### 営業利益

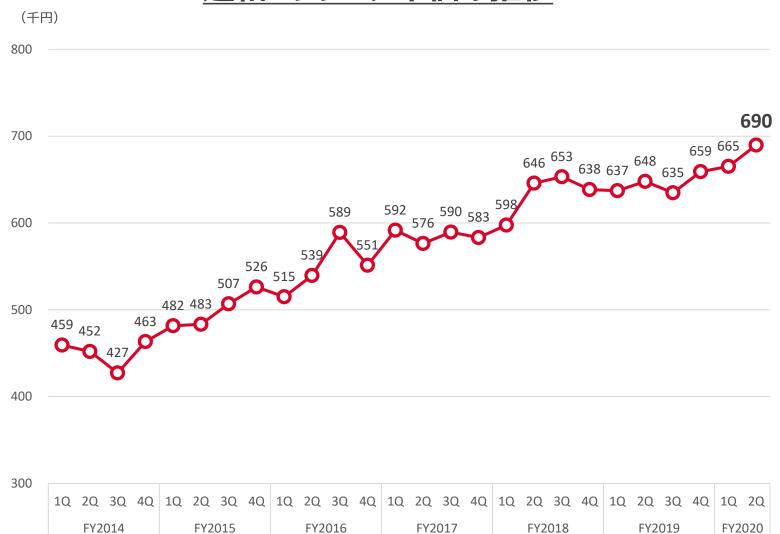
採用活動の活発化により、1Qと比較し、わずかに減少も高水準で維持。下期以降に予定される積極採用や、コロナウイルスに伴う景気変動に備え、余剰資金を確保



# 2. KPIの推移



### 連結エンジニア単価の推移



# 過去最高値を記録

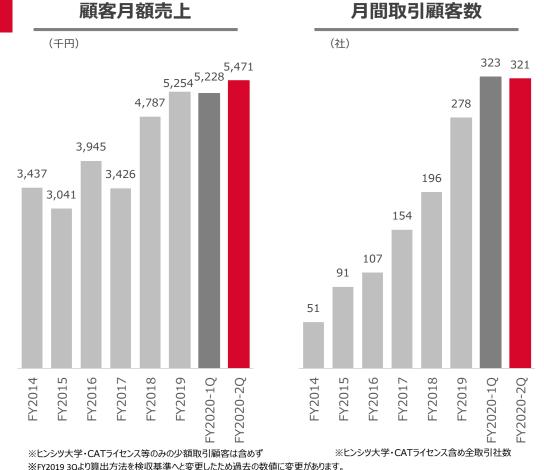
### 顧客の大型化が進む

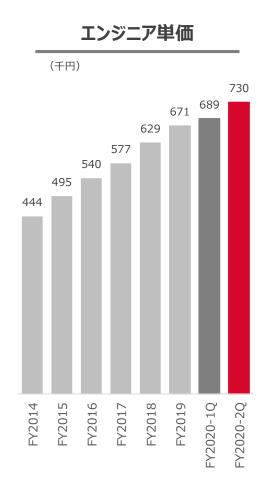
・1顧客あたりの売上高が拡大し、顧客の大型化が進む。顧客の大型化に伴い、より付加価値の高いサービスの提供が実現。エンジニア単価も上昇。 過去最高値の更新に貢献する

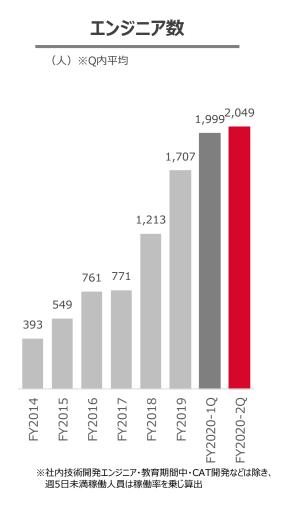


# 上流からの参画案件が1Qに拡大したことで、2Qは顧客の大型化を達成。 エンジニア単価も引き続き上昇し、さらなる売上高上昇に向け成長を続ける

単体









# 新規グループ会社2社の追加の成果もあり、月間取引顧客数が大幅に増 加。下期以降は獲得した顧客の横展開に努める

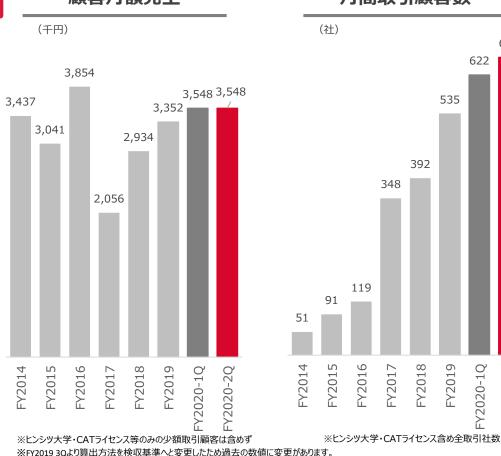
顧客月額売上 月間取引顧客数 エンジニア単価 エンジニア数

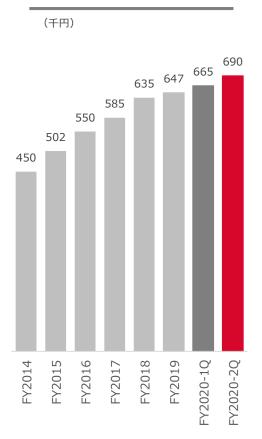
661

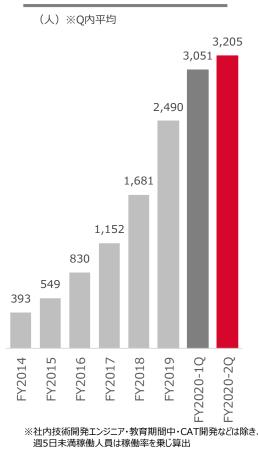
622

2020-10

FY2020-2Q

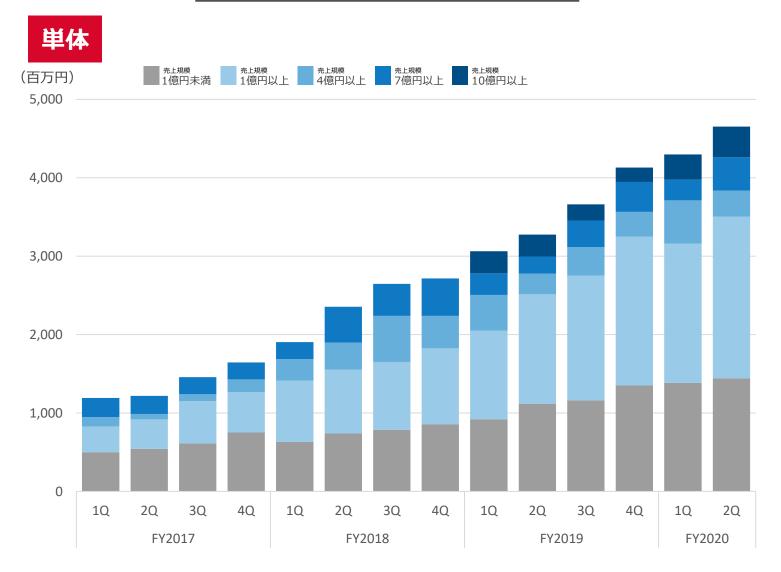








### 顧客売上規模別売上高推移



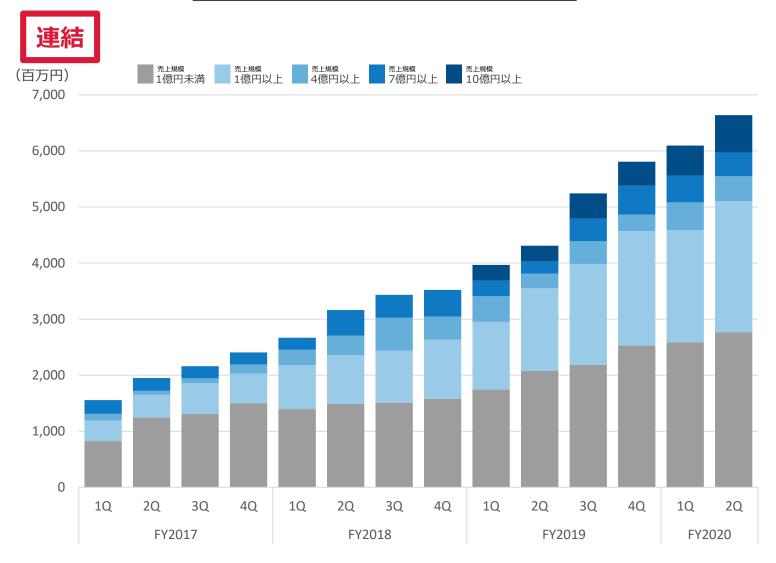
# 年間売上規模10億円以上 の顧客割合が増加

### 大型顧客の獲得が順調

- ・金融/保険/通信/ERPなど、1Qに引き 続きエンタープライズ領域における大型顧客を 獲得。
- ・継続案件の増加により、顧客の大型化が進展
- ・SAPや5Gなど、IT業界におけるトレンドも幅広くカバー



### 顧客売上規模別売上高推移



# 売上規模1億円以上の 大型顧客の割合が増加

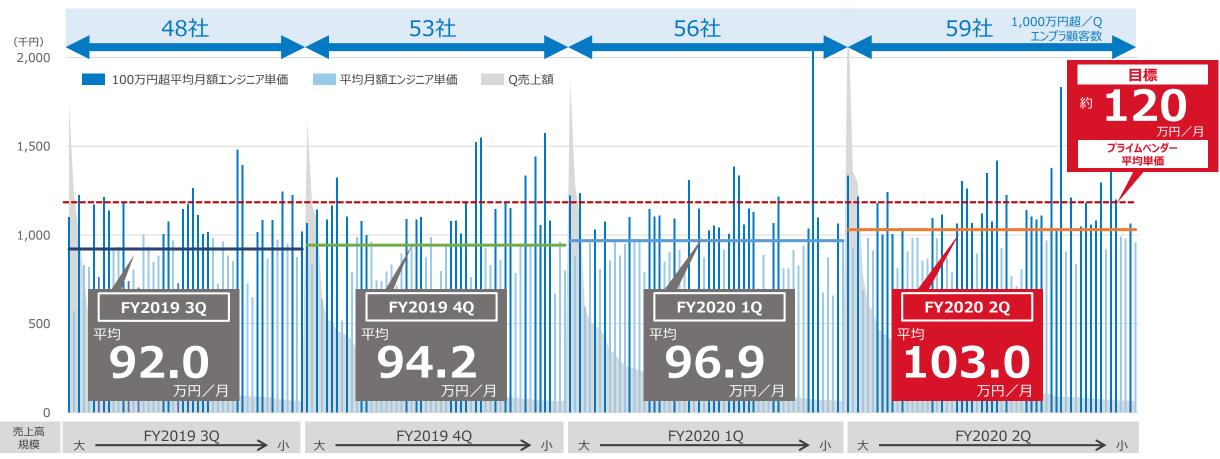
#### 顧客の大型化

- ・継続的な顧客満足度の向上に努めてきた結果、エンジニア単価が上昇。比例して、1億円以上の売上を持つ大型顧客の割合が増加
- ・10億円以上の売上を持つ顧客の割合についても増加。クロスセルの促進による相乗効果で、グループ横断案件を継続して獲得



# エンタープライズ領域の平均月額エンジニア単価が100万円を突破。既存顧客の深耕が進み、より付加価値の高いサービスが拡大

顧客別平均月額エンジニア単価(※エンタープライズ領域売上規模1,000万円/Q以上の顧客を対象)





# 3. FY2020 アクション計画と2Q成果



# 「SHIFT1000」に向けた取り組みを加速。様々な改革を推進

売上高	200億円	300億円	500億円	1,000億円
流通総額	1,000億円	<b>1,500</b> 億円	2,500億円	5,000億円
エンジニア数	<b>3</b> ,000	<b>4,500</b> ∧	<b>5,700</b> 人	10,000 <sub>A</sub>
目標達成年度	∼FY2019	FY2020	FY2022	FY2025
ブランディング	品質をコント	・ロールする企業	品質プラットフ	フォーマー企業

### 「改革元年」



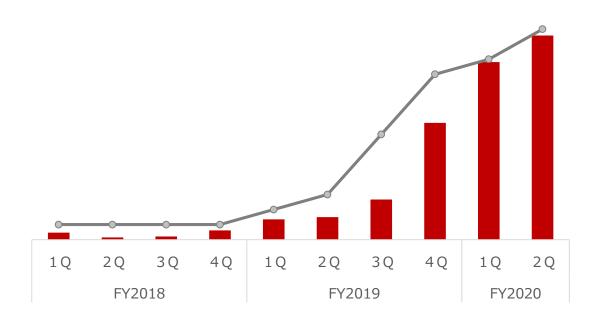


アカウント

# IT業界の主要トレンドをおさえることに成功。顧客数と1社あたりの売上高が、ともに大きく成長

### SAP領域の売上と顧客数

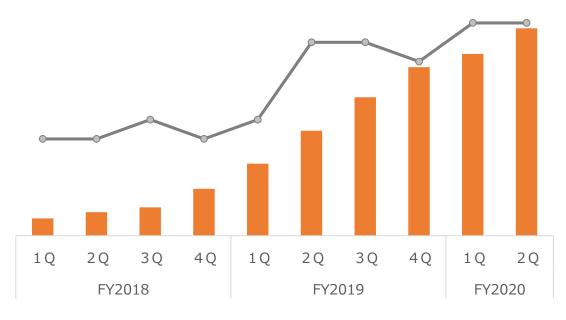
DX,SAPサポート切れの対応に向け、枯渇してる SAPエンジニア対応で売上を順調に拡大中 サポート期間延長があったものの今のところ影響なし



### 通信領域の売上と顧客数

5 Gの導入に向け通信業界でのIT投資が加速。 専門チームを立ち上げ、大手通信キャリアを攻略。 通信業界内に偏りなく、品質保証サービスを拡大中

■ 売上高 ● 顧客数



#### アカウント

# 市場攻略マップ

### 顧客の深耕開拓

1Qに引き続き、金融系、流通系、の顧客深耕開拓が順調に進んでいる。その中でも、とりわけSAP領域、5G投資に関連した通信領域での顧客拡大が進んだ。





サービス

# DXに向けた新しいサービスの展開

# DX推進企業向け 「DXクライテリア診断サービス」 開始

※「DXクライテリア」は一般社団法人日本CTO協会が提唱しているものです

株式会社レクターとともに、一般社団法人日本CTO協会の "DXクライテリア<sub>(※)</sub>"を用いた、企業診断と 改善コンサルをセットしたサービスをリリース



その常識、変えてみせる。



技術経営コンサルタント

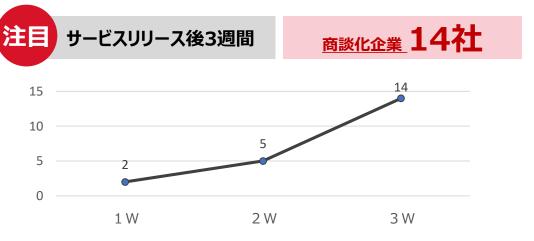
エンジニア

約4,000人

#### (※)DXクライテリア: DX Criteria ver.201912 日本CTO協会が作成、公開している、企業がDX推進度を自己診断できるツールです。「チーム」 「システム」「データ駆動」「デザイン思考」「コーポレート」の5テーマからなっており、8カテゴリー、320 項目にて構成されています

### より上流に向けたサービスの展開可能に







サービス

# エンタメ領域でのテスト専門企業として初、 プロジェクト上流工程からの参画をついに開始。 ニーズは大きく、加速的な拡大を目指す。





# 企業成長に伴い、ESG的な観点での活動もさらに活性化「スマートな社会の実現」へ向けた企業価値の最大化を追求する

### これまでの取り組み



人事

### 採用の徹底強化

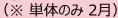
### 採用力 ナンバー1企業を目指して

・1Qに続きリファラル施策などが奏功し、単体での応募数は好調。 グループ企業での採用総合力も増加し、月間でのグループ企業 全体での入社者数は、4月 290名と過去最多を記録 日本で最もIT人材を 採用する会社 **3,000**人/年規模

# 応募

# 月間応募者数 過去最多

2,274人



2,274

(2月)



2,000

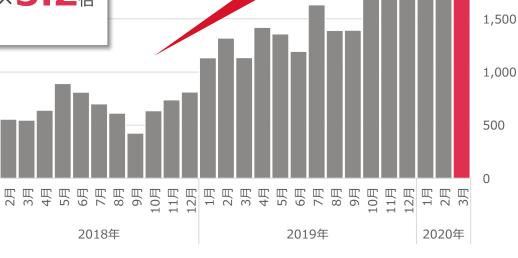
●応募数増加のポイント 『リファラル施策の徹底強化』

施策遂行前

9人/月)×3.2<sub>倍</sub>

施策遂行後 29人/月





入社 月間入社者数 <sub>過去最多</sub>

290人

(※ 連結合計 直接雇用 4月)





### 人事

# ≧ 社員アンケート

SHIFT以前に所属していたIT企業での 年収と単価について <sub>回答数 n=1,421</sub>

過去在籍IT企業 SHIFT

·**売単価 106**万円 **123**万円 **+37.9%** 

·**年収 585**万円 → 663万円 +26.0%

特に、3次請け以下企業の出身では…

·**売単価 79**万円 **119**万円 **+70.4%** 

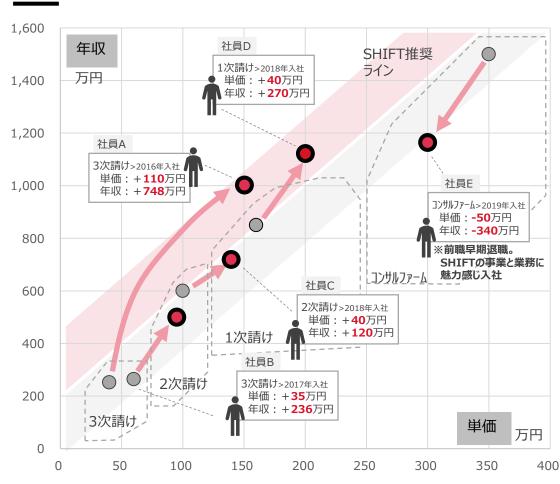
·年収 501万円 → 632万円 +41.5%

さらに…

·単価不明率

自分の単価を 知らされていない **29.**3%

### SHIFTに入社してからの単価と年収の推移事例





### 人材のリテンション

### 日本一エンジニアが在籍したい会社を目指して

### 「やりがい」×「報酬」

人事

入社者がSHIFTに期待している事

IT業界における認知度アンケートで、SHIFTへの期待 で「年収」「やりがい」「将来性/成長性」がランクイン

		, , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
順位	分類	項目	
1位	年収	<b>昇給率年約10%</b> を維持している	
2位	将来性	テスト事業で、 <b>業界シェア1位</b> である	
3位	やりがい	日本のソフトウェアの <b>品質を支えて</b> いる	PDCA
4位	成長性	年間 <b>約1.5倍の成長</b> を維持している	4
5位	成長性	1,000億円、 <b>1兆円企業</b> を目指している	3
6位	同僚	大手SIerやコンサルティング企業から優秀な人材が 多数流入している	
7位	成長性	SHIFTの狙うソフトウェアテスト市場は5兆円のブルー オーシャンである	2.13 198 -107 886 89 69 69 80 80
8位	やりがい	開発の上流工程から、品質におけるプライムベンダー としてプロジェクトに参画している	94
9位	やりがい	製造業向けの業務改善コンサルティングのやり方をIT 業界に適用させた	社内
10位	やりがい	若くしてマネジメント業務に携わることができる	

# マネジメントの徹底強化



### 強化

	初回 (2018/04)	今回 (2019/10)	改善率
期待値の伝達	2.94 ***	3.21 1	109%
評価根拠の伝達	2.92 ***	× 3.17 1	109%
高評価の伝達	2.87 ***	× 3.00 1	105%
課題点の伝達	2.92 ****	3.14	108%
市場価値の伝達	2.33 ***	2.56	110%
成長ステップの伝達	2.88 ***	2.98	103%
全体	2.82 ***	<ul> <li>3.01</li> </ul>	107%
対象人数	342	681	199%

·評価者人数:183人

·評価者平均年齡:40.7歳

•被評価者平均年齡:35.6歳

### 従業員の満足度測定



半期に1度の昇給評価で、マネ ジメントや、評価への 満足度調査を実施。 人事施策にフィードバック。

# 退職率が減少

·减少傾向 -4.6%

・IT業界平均値に近づく



# 退職理由の分析

退職率の世間順位とSHIFT内順位の違い

世間順位	退職理由	SHIFT内 順位
1位	やりがい・達成感を感じないから	9位
2位	給料が低かった	圏外
3位	企業の将来性に疑問を感じたから	圏外
4位	人間関係が悪かったから	4位
5位	残業や休日出勤など拘束時間が長かったから	圏外
6位	評価・人事制度に不満があった	8位
7位	自分の成長が止まった・成長感がない	10位
8位	社風や風土が合わなかった	2位
9位	体調を壊した	3位
10位	やりたい仕事ではなかった	1位

- https://corp.en-japan.com/newsrelease/2019/19432.html 32 ※1 下記調査よりSHIFT加筆
- ※2 期初在籍人数を対象にした計算。半期の数字から推算



人事

### トップガン教育

# 教育受ける側の インセンティブの最大化

合格すれば単価を上げる、そして給与が上がる。やる気のある 人を正しく評価する、「評価」と「営業」と「教育」を組み合わせた 教育システムで給与アップスピードが向上

# 単価と連動した給与テーブル

単価	年収	
65	350	
80	430	
100	550	
120	120 650	
150	850	

### 単価に合わせた 必要スキル定義



### いつでもどこでも受講 eラーニングシステム



### 従来の教育に比べ投資対効果が 大幅アップ

※単価80万円コースの場合

_	従来の教育		トップガン教育	
受講率	2.9%	$\rangle$	<b>23.2%</b> ※約100人/回	20pt UP
半年の	70.7	$\overline{}$	00 2	

半年の	
単価UP	
(万円/月)	
※合格者	

68.3

88.3

68.3

29% up

半年の 年収UP (万円) ※合格者

381

340

440

340

29% UP

教育費(円) ※1人当たり

90,000

24,600 約1/4

人事

# 人材構成の変化

### 採用と育成でキャリアを創設

人材ポートフォリオを意識して、エグゼクティブ、ミドルレンジ、非IT業界からの採用を実施。 採用した人材には、育成の機会を創出し、 キャリアを伸ばし、年収を向上させる機会を 創り出す。

2017年3月

平均年齢:

33.3歳

平均年収: **505**万円 ほぼ変わらず

+14%

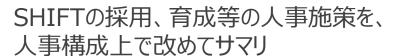
2020年3月

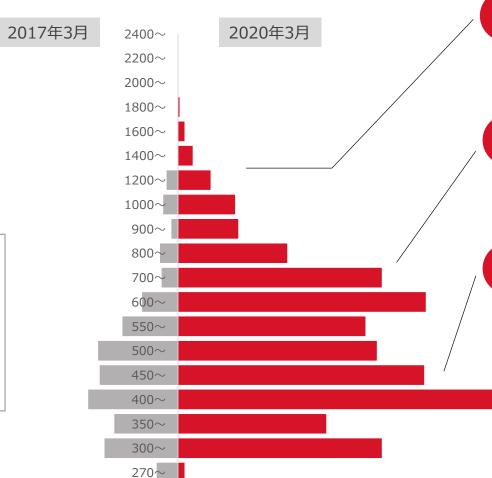
平均年齢:

34.3歳

平均年収:

574万円





~270

# 1 エグゼクティブの獲得

大手SI企業やコンサルファームから、大規模 プロジェクトのPM経験者、ITコンサルティング経験者 などの獲得に成功。顧客開拓、単価向上に寄与。

## 2 トップガン教育などの育成

活躍のフィールドを創り出し、トップガン教育などを整備することで、キャリア向上、年収向上の機会を創出。

### 3 第二新卒採用の成功

ソフトウェアテスト、プロマネなどの各種キャリアに必要な「素養」を見極め、非IT業界からの採用に成功。



基盤

### 戦略的M&Aポリシー

### 業界マップをベースにターゲティング

業界マップを作成し、SHIFTグループに必要な 要素を可視化。戦略的にM&Aを実施

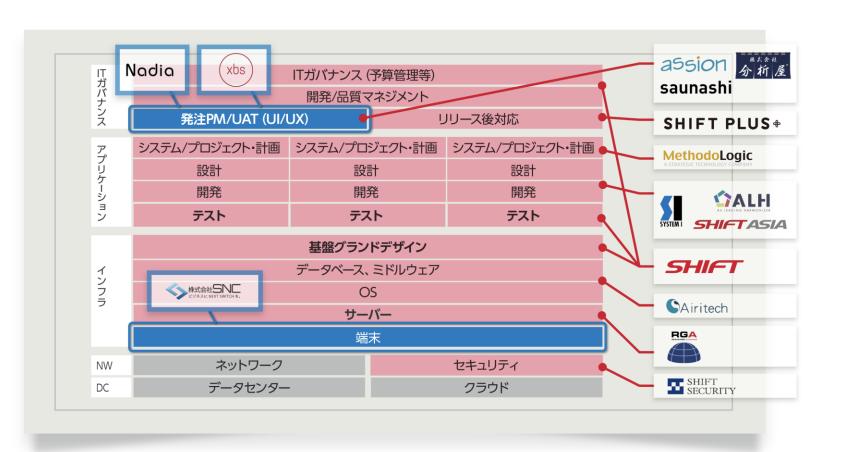
付加価値が高く ポリシー1 単価向上見込めるか

これまでの商材で ポリシー2 カバーできない領域

顧客母集団を活用 ポリシー3 できるか

ポリシー4 のれん負けせず、すぐに 利益貢献できるか

M&Aポリシーのもと、新たに3社がSHIFTグループに参画 製品デザイン(UI/UX)領域のサービス力強化と、 端末調達機能の追加による、シームレスなリリース後対応を実現





基盤

### ナディア

# Nadia

Web/アプリ領域のクリエイティブ から販促・コンサルまで 幅広く手掛ける

新設分割 2020年3月 (旧Nadia 2012年6月)

資本金

事業内容

設立

5百万円

直近年度売上高

2,005百万円

2020年3月31日

連結組込タイミング

Web/モバイルサイト制作 スマホアプリ開発など

xbs



Web/アプリ領域の開発・UI/UX デザイン・Webサイト制作を手掛ける

2010年3月

20百万円

116百万円

2020年3月31日

アプリケーション開発、 UI/UXデザインなど

SNC



PCリユース、キッティング、 ヘルプデスクなど幅広く事業を展開

1997年7月

50百万円

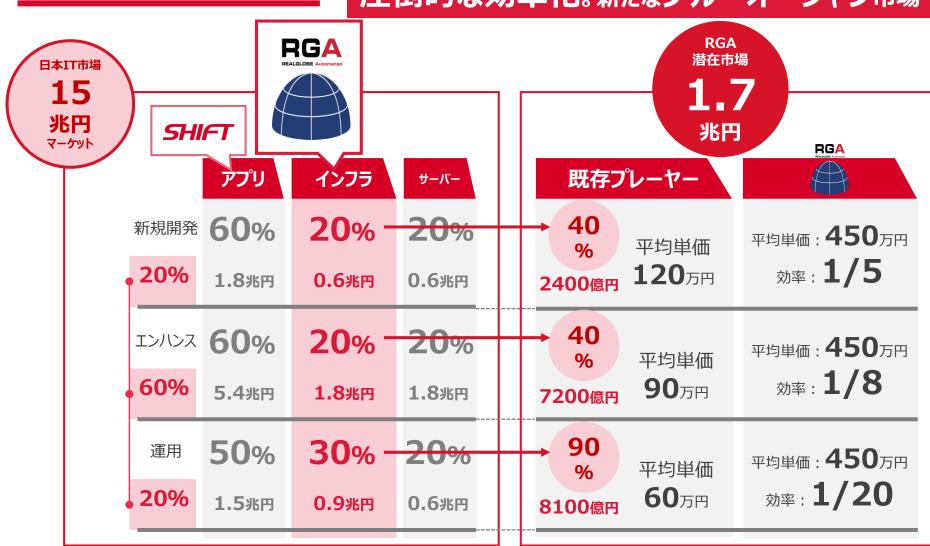
1,317百万円

2020年4月30日 (予定)

リユース事業、Web事業 ITマネジメント

### インフラ領域への拡大

# インフラ領域の属人的人的サーバー構築を、自動化力で圧倒的な効率化。新たなブルーオーシャン市場



#### 平均単価

450万円



### 1.ベテランを能力分解 → WEB検定化

- ·検索能力
- ·解析能力
- ・プログラム能力
- ·作業効率化力



### 2.グループでブースト

→営業・採用・クロスセル加速

SHIFT営業

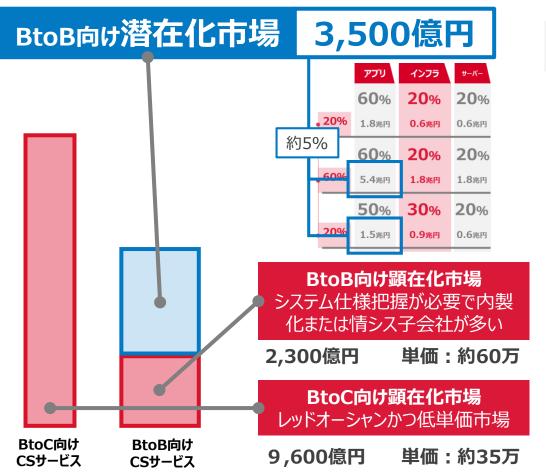
SHIFT採用

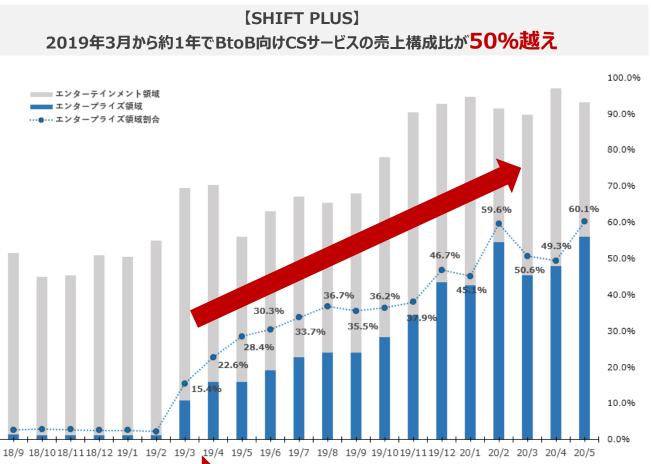
SHIFTサービス



### エンタープライズCSサービスの拡大

仕様把握などが必要でBtoC向けCS企業は入りにくい。 ブルーオーシャン領域へ拡大 SHIFTではテストとCSを連携し、この領域に急進出!





BtoB向けCSサービスは、業務知識・システム

※数値は、株式会社矢野総合研究所のコールセンター市場規模推移・予測及び、ヘルプデスクアウトソーシング 市場調査よりSHIFTにて検討。



### グループ共同案件取得

### DAAE案件

デザイン



経営コンサル

システムの作り方から根本から変える



案件を通じた強力なPMI

## デザインと経営コンサルと専門技術を持った SHIFTグループ会社で一つになり 「ONE-SHIFT」で大手コンサル、SIerとコンペで 大型案件【数億規模】を受注!

大手コンサル・SIer		SHIFTグループ
多重下請け構造	単価	中抜き無し適正値
承認フロー判断フロー が複雑かつ長い	スピード	各社専門分野で 承認判断が早い
多能工かつ技術力は 下請け企業に蓄積	技術力	単能工でグループ各社 専門技術家集団
情シス向けの プロダクト提案	提案対象	経営層向けの ビジネス提案

### After コロナ

コロナ後に起こる、IT業界の現状 と、将来の予測を実施。 SHIFTが推進していく事業 ポジションがより明確に。

2020年(現在)

2030年(将来)

全く新しい開発

過去のしがらみにとらわれない 全く新しい開発

2

マイグレ開発

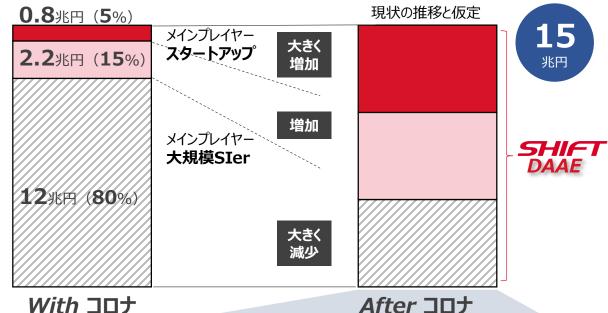


新たな技術などの台頭により システムの置き換え需要発生

ガシー開発



大規模な金融機関等の 基幹システムなどの開発



### ライフスタイルの変化

### After コロナ

- ・在宅2日、オフィス3日、休日2日の働き方
- ·自宅がオフィスになり、音楽や机・イスなど 働きやすい専用の部屋が必要になる
- ・時間かけた人が給料をもらう形から、成果 が重要な働き方に
- ・会社に来る目的がなくなり帰属意識を作る 工夫が求められる
- ·オフィスのファシリティはシェアで使う
- ・時間ずらして働く人が増え、休日が分散
- ・作る人から「企画する人」が不足する

#### 価値観の変化

### ● 働く場所

在宅環境が当たり前に。環境整備できた会社が人気に

### ● 従業員の信用スコア

IT人材のスキル、人物信用スコアがより重要な世界に

### ▶人月から成果報酬へ

時間の概念が変化。時間で稼ぐ人がいなくなる

#### IT業界の変化

# 1.クラウド化

在宅勤務がメインになり、開発環境のクラウド化が高速に進む

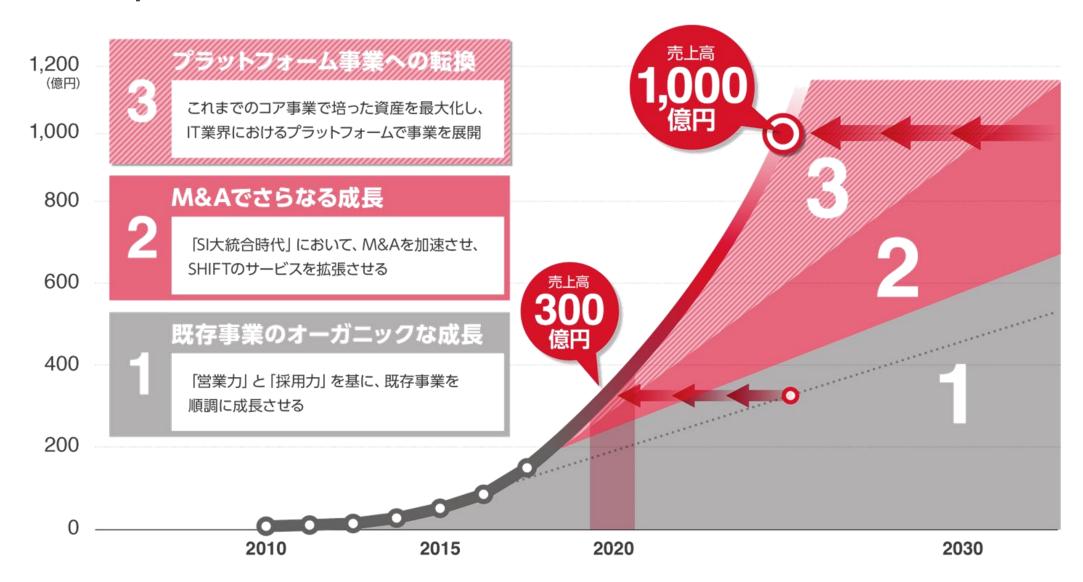
会社と自宅がオフィス。販管費のシェアが進む

# 3.新しいサービスが大量に

価値観、ライフスタイルの変化で新たなサービスが大量に生まれる



# 売上高1,000億円を加速度的に達成するための3つの取り組み





# この産業が日本発、世界へ行くために

"日本人"である我々が得意とする分野での価値提供による国際市場での拡大を目指す。



ITが広がる世の中に、安心・安全・安価な品質を根付かせる。 これがSHIFTの目指す未来です。

その常識、変えてみせる。

