

2019年3月期
第2四半期決算説明資料

2018/11/12

東証第一部 3676

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

決算概要

2019年3月期第2四半期 業績ハイライト



2Q過去最高
の売上高を更新

売上高

9,333百万円
(前期比113.0%)

注力事業と位置付ける
エンタープライズ事業が
前期比**約2倍**に成長

攻めの投資
を継続

営業利益

777百万円
(前期比77.5%)

エンタープライズ事業拡大に向け
専門人材の確保・育成に注力

上流エンジニア数

前期2Q末

69名

当期2Q末

161名

売上・利益ともに
計画通り

通期計画に対する進捗率

売上高

44.4%

営業利益

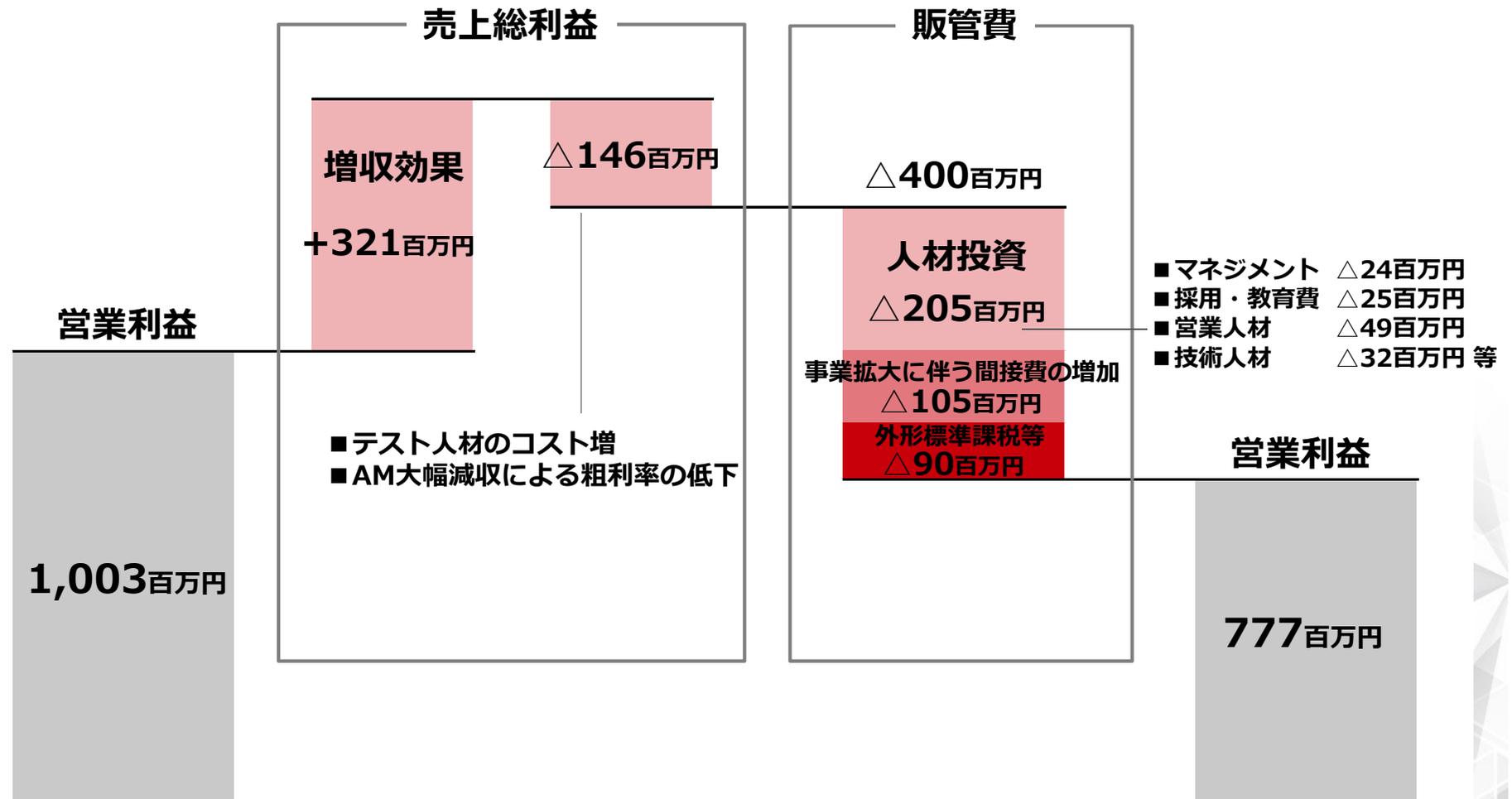
35.3%

売上・利益ともに
下期に伸長
する見通し

人材強化などの先行投資により、 原価・販管費ともに前期比大幅増加

(百万円)	18/3期2Q	19/3期2Q	増減額	前期比
売上高	8,263	9,333	1,070	113.0%
売上原価	5,784	6,680	896	115.5%
原価率	70.0%	71.6%		+1.6ポイント
売上総利益	2,478	2,652	174	107.0%
販管費	1,475	1,875	400	127.1%
営業利益	1,003	777	△225	77.5%
営業利益率	12.1%	8.3%		△3.8ポイント
経常利益	1,008	754	△254	74.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	674	508	△165	75.4%

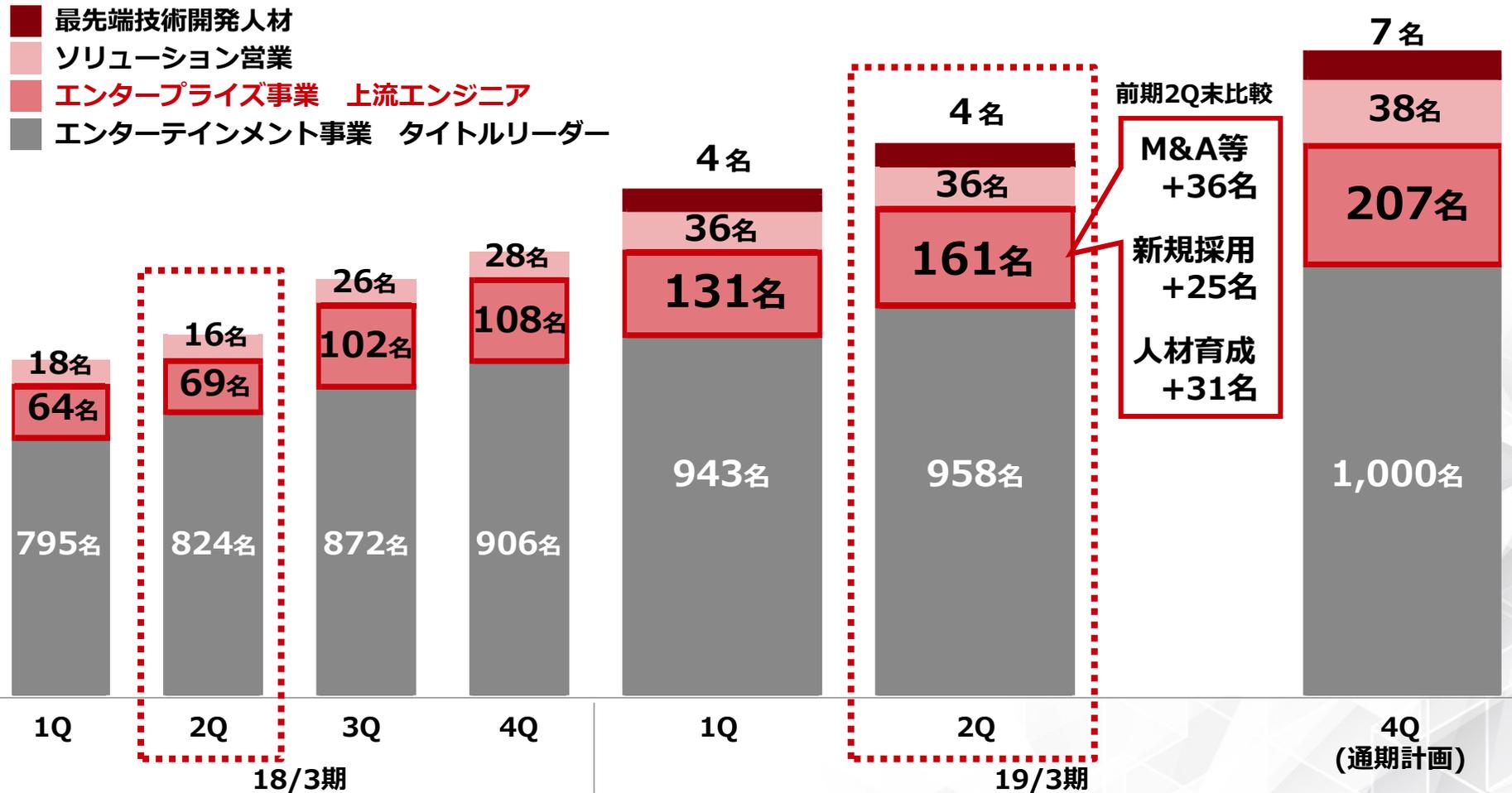
営業利益分析



18/3期2Q実績

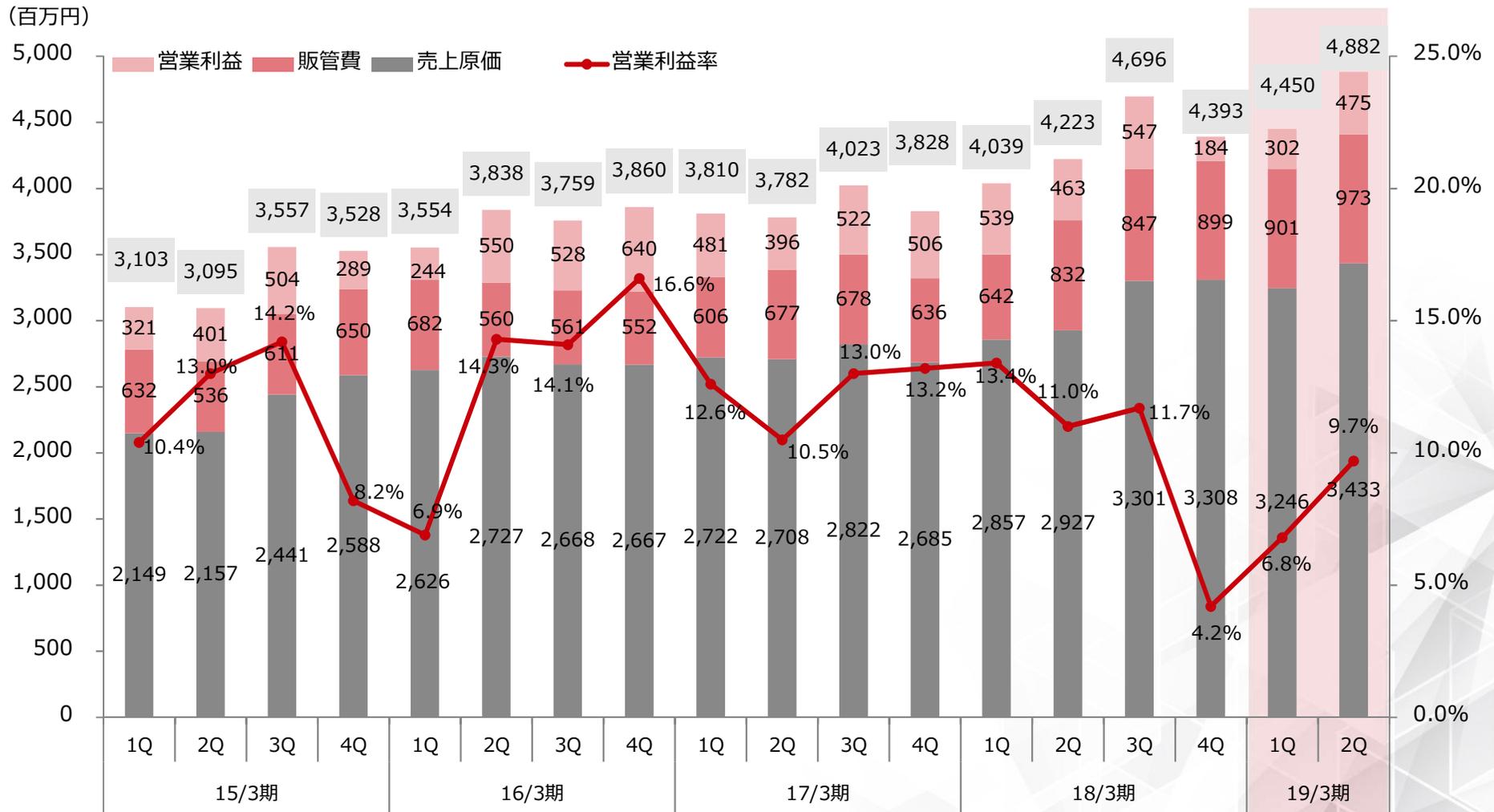
19/3期2Q実績

上流エンジニア数は前期2Q末と比較し**2倍以上**に増加

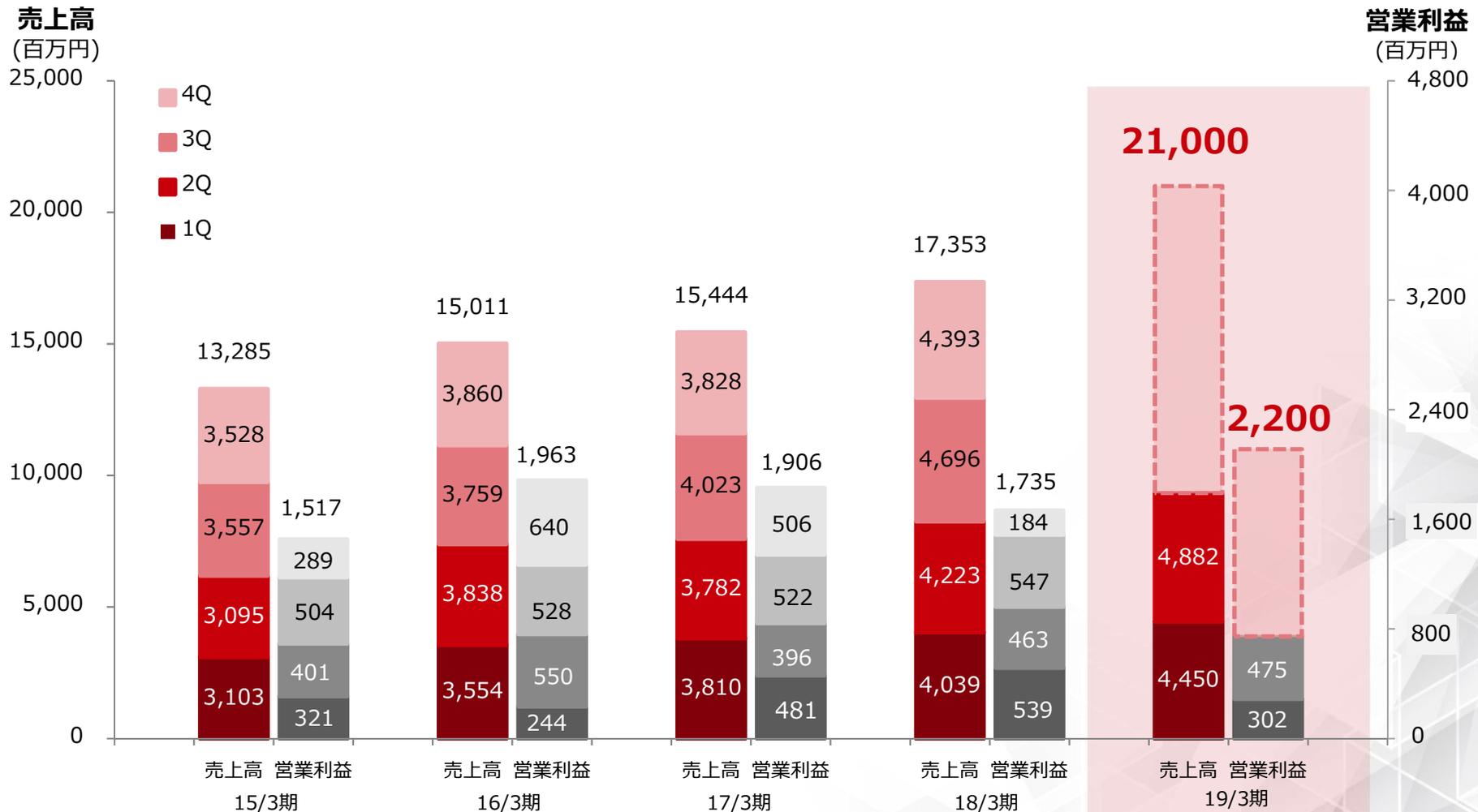


デバッグの増収に伴い営業利益率は改善傾向

四半期推移



期初計画通り 売上高**210億円**・営業利益**22億円**の達成を目指す



連結貸借対照表

(百万円)	18/3期(期末)	19/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	8,575	9,423	847
流動資産	6,732	6,653	△78
現金及び預金	3,894	3,767	△126
受取手形及び売掛金	2,480	2,500	19
固定資産	1,842	2,769	926
有形固定資産	473	477	4
無形固定資産	286	622	336
投資その他の資産	1,082	1,668	586
負債合計	5,005	4,886	△118
流動負債	3,929	3,708	△220
短期借入金	1,600	1,700	100
固定負債	1,075	1,177	101
転換社債型新株予約権付社債	1,017	1,017	—
純資産合計	3,570	4,536	966
株主資本	3,340	3,836	495
資本金	300	300	—
自己株式	△2,405	△2,311	93
非支配株主持分	200	191	△8
負債・純資産合計	8,575	9,423	847

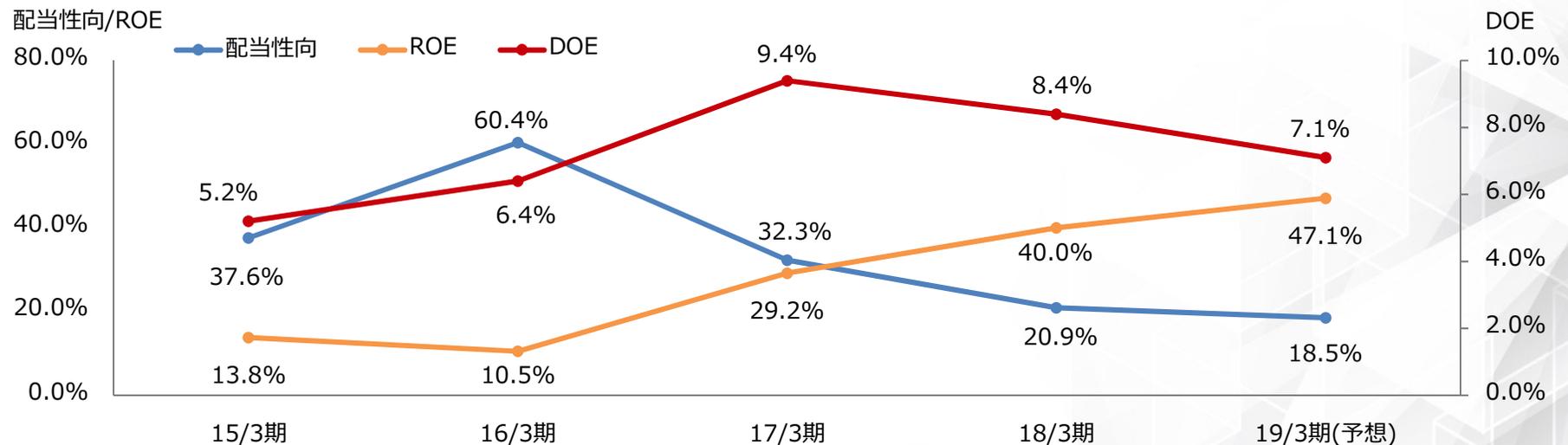
連結キャッシュ・フロー

(百万円)	前期実績 18/3期2Q	当期実績 19/3期2Q	増減額
営業活動CF	858	315	△542
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	927	569	△358
投資活動CF	△332	△449	△117
財務活動CF	△152	△40	112
現金及び現金同等物に係る換算差額	△11	2	13
現金及び現金同等物の増減額	361	△171	△533
現金及び現金同等物の期首残高	3,344	3,894	549
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,706	3,732	25

※19/3期2Qは、新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額 9百万円が発生しております。

中間配当金は、前期比1.0円増配の6.5円
期末配当金は前期比0.5円増配の6.5円を予想

	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期 (予想)
年間配当金	8.5円	9.5円	11.5円	11.5円	13.0円
(うち中間配当金)	4.0円	4.5円	5.5円	5.5円	6.5円
(うち期末配当金)	4.5円	5.0円	6.0円	6.0円	6.5円



※2016年10月1日を効力発生日として1：2の分割を実施。

17/3期中間配当以前の配当状況は当該分割に伴う影響を加味し、遡及修正を行った場合の金額を記載。

セグメント別業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。

投資増の影響で減益となるも、**両事業ともに増収**を達成

(百万円)	前期実績 18/3期2Q	当期実績 19/3期2Q	前期比
売上高	8,263	9,333	113.0%
エンターテインメント	7,603	7,874	103.6%
エンタープライズ	767	1,459	190.2%
調整額	△108	△0	—
営業利益	1,003	777	77.5%
エンターテインメント	1,644	1,511	91.9%
エンタープライズ	△38	△119	—
調整額	△602	△614	—
営業利益率	12.1%	8.3%	△3.8ポイント

エンターテインメント事業 業績サマリー



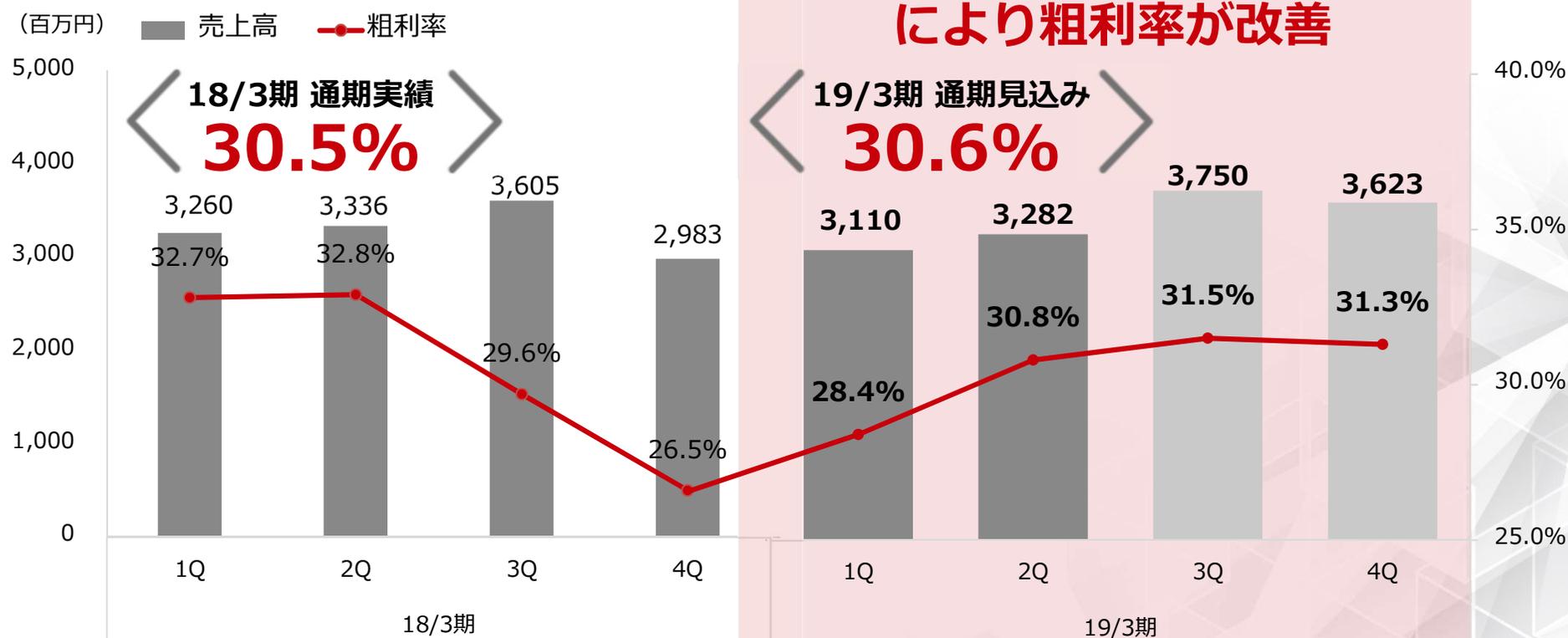
- デバッグのMS売上が前期比118%と引き続き好調に推移
- クリエイティブ、メディア及びその他にも好調に推移し、大幅増収を達成
- デバッグのAMの大幅な減収等により減益

(百万円)	前期実績 18/3期2Q	当期実績 19/3期2Q	前期比
売上高	7,603	7,874	103.6%
デバッグ	6,596	6,393	96.9%
ゲームコンソール(GC)	2,056	1,981	96.4%
モバイルソリューション(MS)	3,492	4,128	118.2%
アミューズメント(AM)	1,047	282	27.0%
クリエイティブ	735	1,073	145.9%
メディア及びその他	271	408	150.1%
セグメント利益	1,644	1,511	91.9%

エンターテインメント事業 デバッグ

- 2Q粗利率は30.8%と計画を上回る改善を達成
- 通期粗利率はLab. の業務改革やAMの稼働復調により前期並みの30.6%を見込む
- 人材配置の見直しや売上増加などに伴い、3Q以降も粗利率は改善する予定

デバッグ 四半期別推移

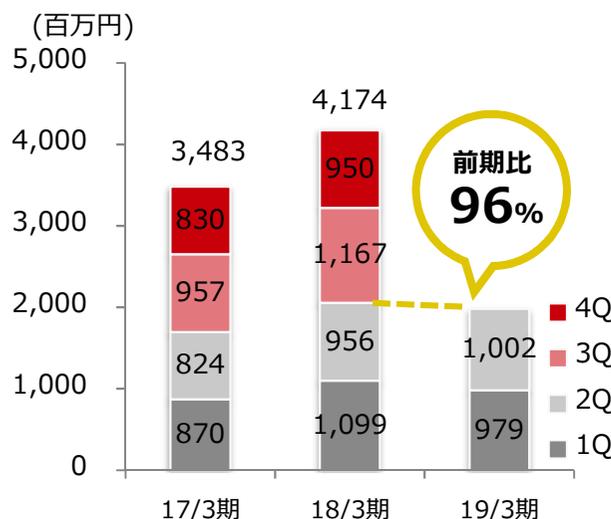


エンターテインメント事業 デバッグ

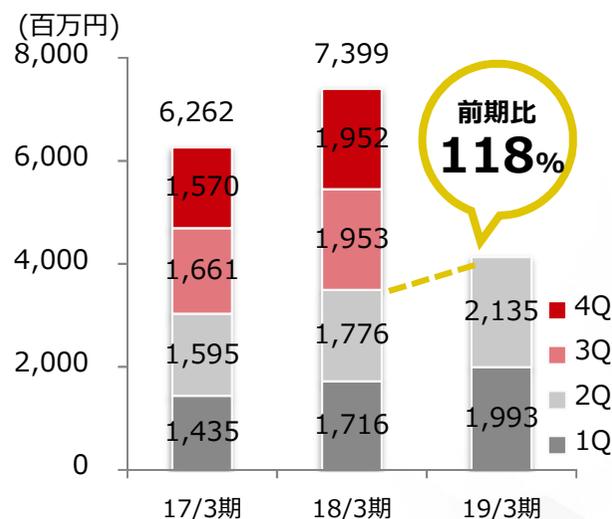
- ゲームコンソール(GC)
堅調に推移、顧客企業の開発スケジュールの影響により**下期が繁忙期になる見通し**
- モバイルソリューション(MS)
右肩あがりに成長し好調に推移、**3Q以降も増収が続く見通し**
- アミューズメント(AM)
前期4Qより規制強化の影響を受け大幅減収、**当期3Qより稼働が回復する見込み**

四半期別売上高の推移

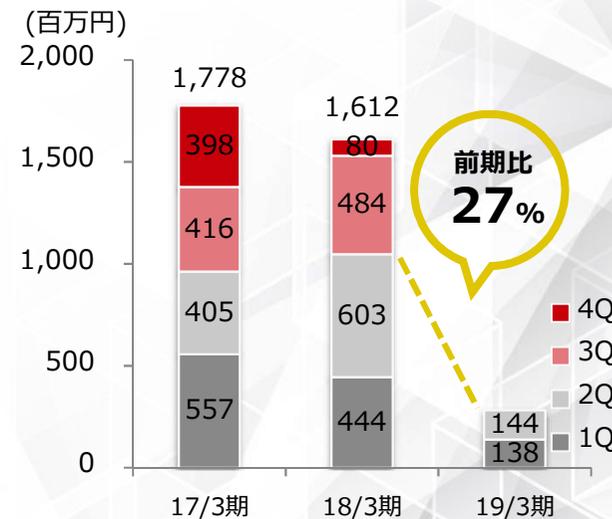
ゲームコンソール(GC)



モバイルソリューション(MS)



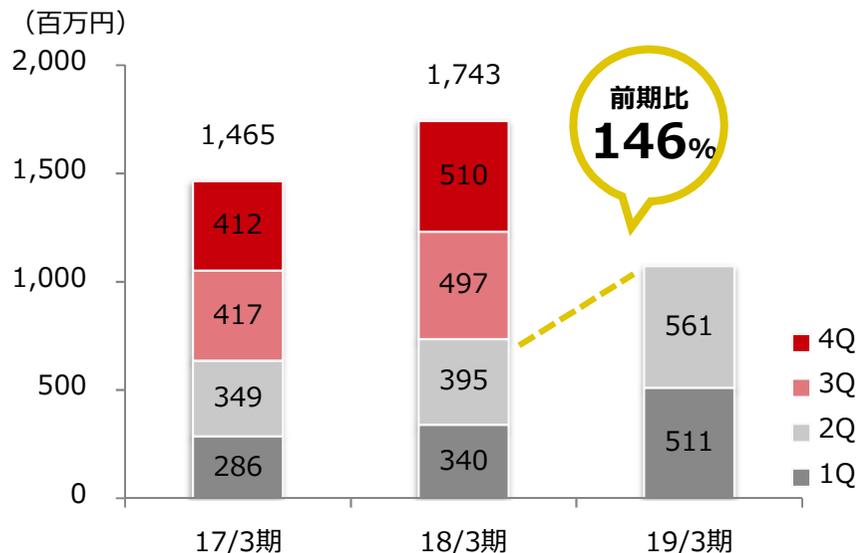
アミューズメント(AM)



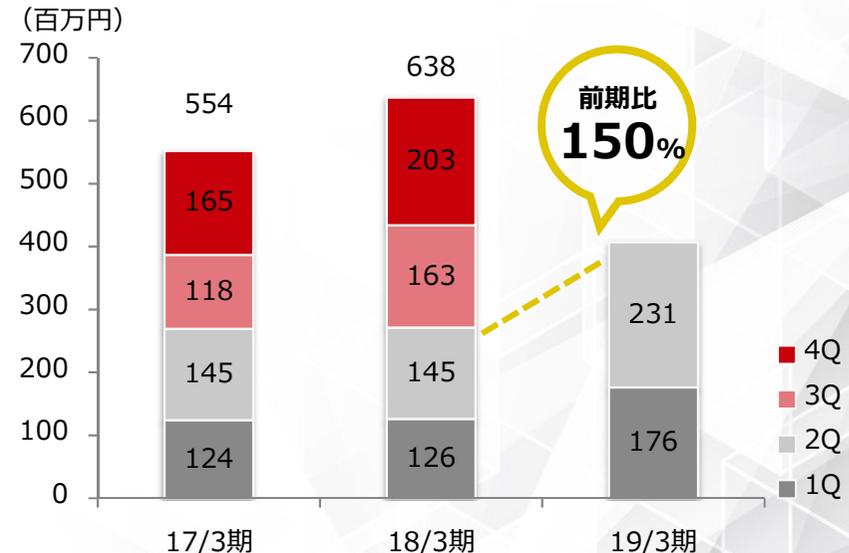
- **クリエイティブ**
引き続きゲーム開発及び2D/3Dグラフィック制作の**新規・既存案件**が好調に推移
- **メディア及びその他**
4Gamer.netは安定的に推移、その他18/3期から新たに開始した**カスタマーサポートサービス**も貢献

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



エンタープライズ事業 業績サマリー

- 人材強化や新規事業提携により、売上高前期比**約2倍の成長**を実現

(百万円)	前期実績 18/3期2Q	当期実績 19/3期2Q	前期比
売上高	767	1,459	190.2%
システムテスト	345	545	158.0%
ITサービス・セキュリティ	421	913	216.6%
セグメント利益	△38	△119	—

M&A等サマリー

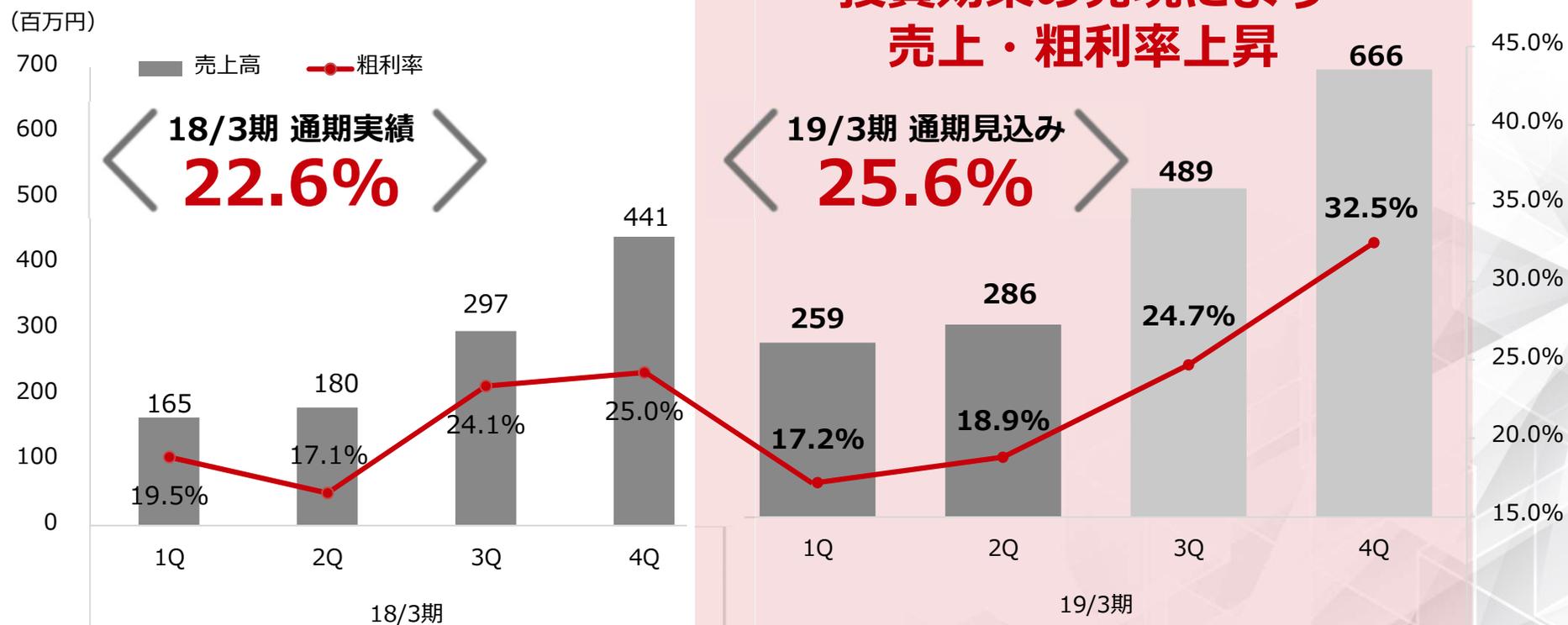
	(株)キープアヘッドよりシステム開発事業を譲受 2018年6月から連結開始
	医療系システムのテストに強みを持つ (株)エイネットを子会社化 2018年9月から連結開始

<連結業績取り込み時期>

19/3期			
1Q	2Q	3Q	4Q
	→		
		→	

- 2018年9月から、新たに子会社化した(株)エイネットの収益が貢献
- 売上・粗利率ともに下期計画を修正、通期で粗利率25.6%を目指す
- 売上の拡大、稼働率の向上に伴い四半期ベースで粗利率が向上する見込み

システムテスト 四半期別推移



■ システムテスト

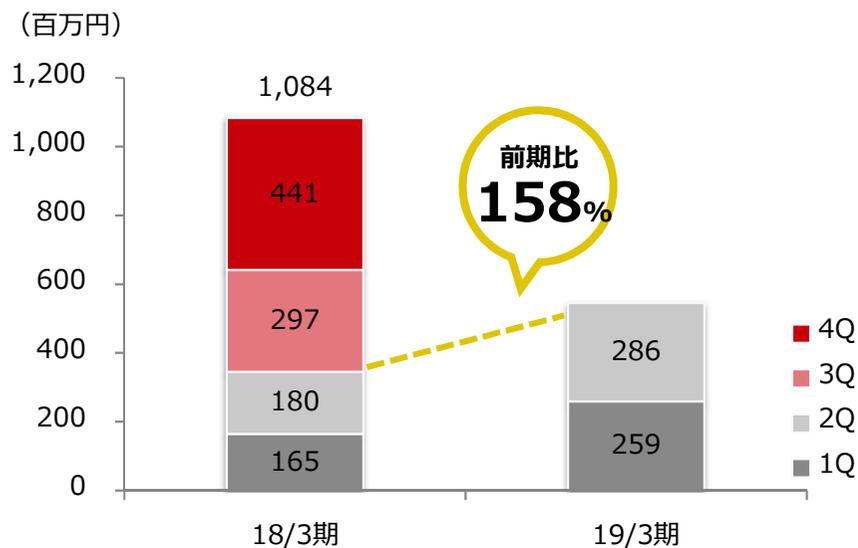
新規顧客開拓が確実に進み、下期の売上は**大幅に伸長**する見通し

■ ITサービス・セキュリティ

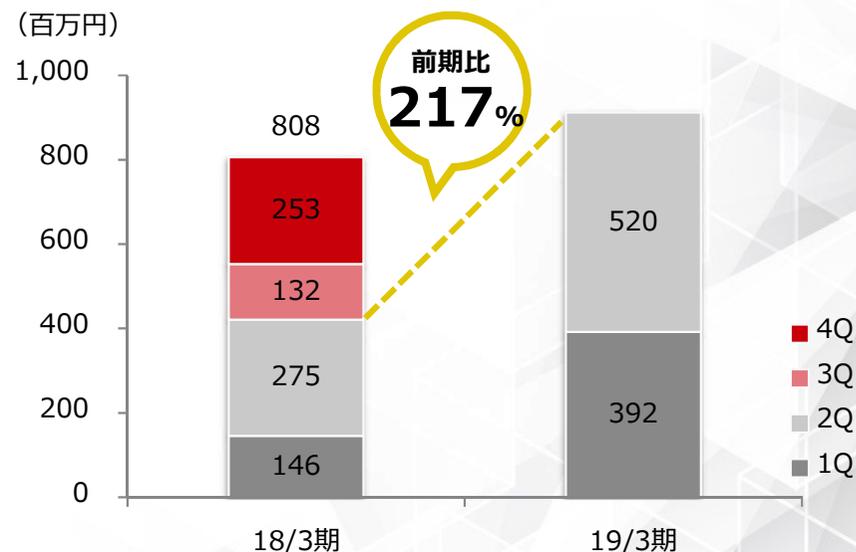
ネットワーク関連の新サービス等が好調に推移し、2Q時点で**前期通期実績以上の**売上を達成、下期も成長を継続する見通し

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



2019年3月期 通期業績見通し

- 上期までの先行投資の効果が現れ、**下期より収益性が改善**する見込み
- 期初計画通り、**過去最高**の売上高・営業利益を目指す

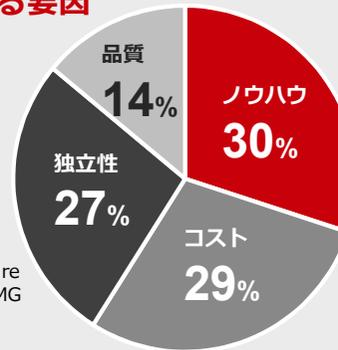
(百万円)	18/3期 実績	19/3期 予想	前期比
売上高	17,353	21,000	121.0%
エンターテインメント	15,568	17,000	109.2%
エンタープライズ	1,878	4,000	212.9%
営業利益	1,735	2,200	126.7%
営業利益率	10.0%	10.5%	+0.5ポイント
経常利益	1,782	2,224	124.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,200	1,533	127.7%

成長戦略の進捗

デジタルトランスフォーメーション（DX）の進展により開発ニーズが変化 豊富なノウハウを保有する専門会社へテスト工程のアウトソースが加速

テスト工程のアウトソース拡大

テスト工程をアウトソースする要因



日本におけるIT人材不足の規模に関する予測

2015年 約**17**万人

2030年 約**79**万人

出典：経済産業省「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」

IoT化やクラウド化の進展

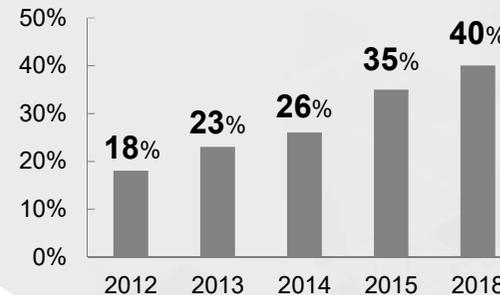
グローバルで見たIoT化によりつながるデバイス数



出典：IDC

出典：Trends in software testing July 2016 - KPMG

開発費に占めるソフトウェアテスト予算の比率



出典：World Quality Report 2015-16

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事業の柱へ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

顧客エンゲージメント強化

- ・流動的な開発スケジュールに合わせ柔軟にテスト人材をアサイン
- ・案件に応じた提案力の強化
- ・ニーズを捉えたサービスの拡充

継続成長

19/3期
売上高 (計画)

170億円

18/3期
売上高
155億円

急成長

19/3期
売上高 (計画)

40億円

18/3期
売上高
18億円

第二の事業の柱として拡大

- ・急激な市場拡大にあわせたサービス領域の拡大
- ・業務提携やM&Aの積極的活用
- ・自社技術での新サービス開発

人材 × 技術

採用・育成の強化、モチベーション向上
業務効率化やサービス開発など技術への投資

顧客エンゲージメント強化

ゲームデバッグを継続強化するとともに、ゲーム開発支援、カスタマーサポート、グローバルサービスなどのサービスを拡充し、多様化するクライアントニーズにグループ全体で幅広く対応



ローカライズや言語デバッグから、グラフィック制作や音声・音楽収録までアウトバウンド、インバウンドともに日本品質でのサポートを強化

グローバルサービス売上高

当期2Q累計
前年比

157%

海外事業部人員数

当期2Q末

219名



テストセンターである**Lab.の業務改革**を実施し生産性を劇的改善
オペレーション、人材マネジメント、情報システムをすべて強化

オペレーション

テスト業務の効率化

業務改革支援室を新設
Lab.業務の簡素化・自動化

人材マネジメント

Lab.管理体制の強化

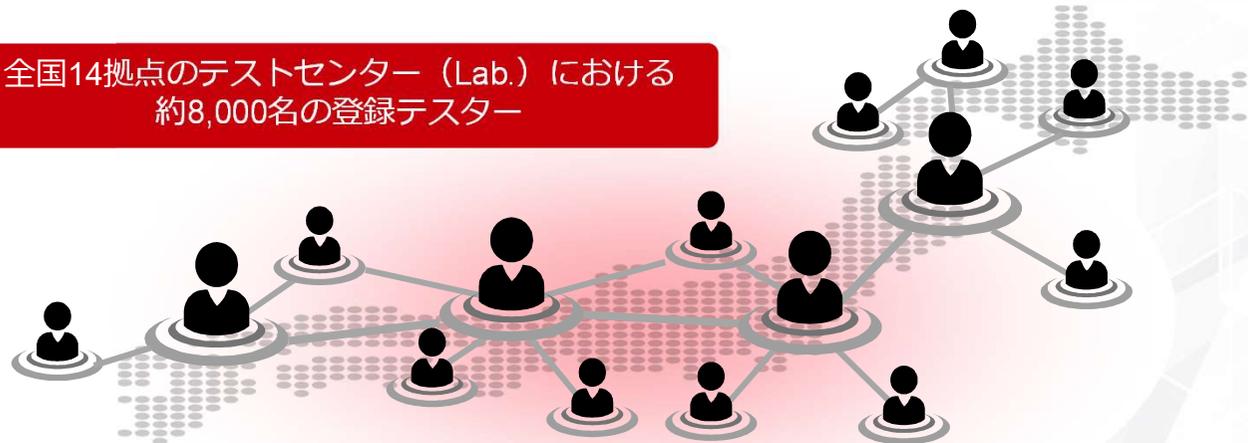
各ポジションの役割・能力を再定義
人材開発支援強化によるリテンション・モチベーションアップ

情報システム

基幹システムの刷新

テスター属性・業務効率の可視化
Lab.間での情報の共有化・標準化

全国14拠点のテストセンター (Lab.) における
約8,000名の登録テスター



サービス領域の拡大

積極的な投資を継続し、人材強化、技術強化、営業強化を進めることで不動産や飲料メーカーなど従来にない新規分野における案件を着実に獲得

消費者向け システムテスト

産業向け システムテスト

モバイルアプリ・WEBアプリ
ECサイト など

多端末検証など
デバッグとの共通インフラの活用

自動運転
家電機器 など

デバッグでの経験を活かした
ユーザー目線でのシステムテスト

業務システム
医療系システム など

提携やM&Aなどで確保・育成した
上流エンジニアによるシステムテスト

案件事例

音楽配信

- ✓ 音楽配信システム
- ✓ テスト自動化
- ✓ 脆弱性診断

通信サービス

- ✓ WEBシステム
- ✓ テスト自動化

フィンテック

- ✓ ネット小口決済システム
- ✓ 負荷診断
- ✓ 脆弱性診断

不動産

- ✓ 営業支援システム
- ✓ 物件管理システム

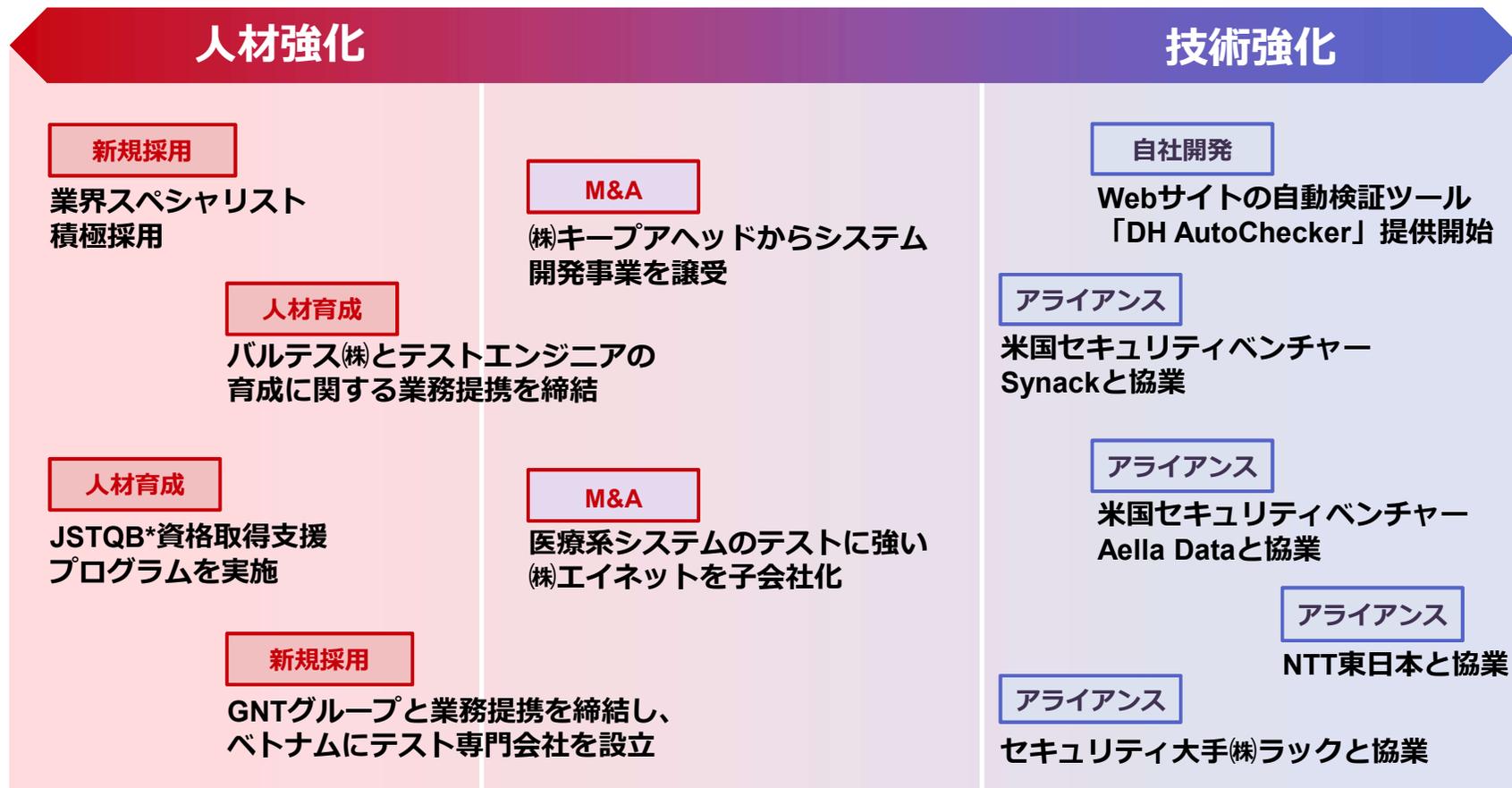
飲料メーカー

- ✓ IoT活用システム
- ✓ テスト自動化

自動車部品

- ✓ コネクティッドカー向けシステム
- ✓ 音声認識システム

上流エンジニアの確保・育成に注力するとともに
技術活用を進め、サービス品質の向上・業務効率化を推進



*JSTQB...日本におけるソフトウェアテスト技術者資格認定

TOPICS
1

医療系システムのテストに強い (株)エイネットを子会社化

- ✓ 医療・ヘルスケア領域のシステムテスト事業に進出
- ✓ ノウハウを共有し教育プログラムを充実化、テストエンジニアの育成を加速



(株)エイネット会社概要

商号	株式会社エイネット	2018年9月から 連結開始
本社所在地	長野県上田市下之郷813-15	
代表者	代表取締役 宮島 健三	
設立	1989年6月	
事業概要	ソフトウェア第三者検証、 ソフトウェア・システム開発及び保守運用等	
業績	売上高 251百万円/営業利益 20百万円 (17/10期実績)	
従業員数	29名 (うち上流エンジニア 24名)	

TOPICS
2

ソフトウェアテスト技術者資格であるJSTQB保有者 業界トップレベルへ

- ✓ JSTQB認定資格取得に向け、社内支援プログラムなどを整備し、多数のテスターが合格
- ✓ 国内最大規模の認定資格保有者数となり、国内では数少ないPlatinum Partnerを目指す

JSTQB認定資格者数

2018/10/31現在（当社グループ合計）

Advanced Level

（高度技術者向け）

8名

Foundation Level

（基礎技術者向け）

325名

ISTQBパートナー

Platinum Partner

バルテス(株)、(株)ベリサーブ、(株)デジタルハーツ（申請中）

Gold Partner

(株)ウェブレッジ、(株)エリントシステム、(株)クアーズ、(株)コンピュータ総合研究所、バルテスアドバンスドテクノロジー(株)、バルテス・モバイルテクノロジー(株)、(株)富士通パブリックソリューションズ、(株)メタテクノ、(株)三岩エンジニアリング、(株)ブルー・ジャパン、(株)エイネット（申請中）

出典：2018/11/8現在のJSTQB公式サイト

※JSTQB（Japan Software Testing Qualifications Board）とは、日本におけるソフトウェアテスト技術者資格認定の運営組織であり、各国のテスト技術者認定組織が参加している国際団体ISTQB（International Software Testing Qualifications Board）の加盟組織。
※ISTQBパートナーシップは、品質技術及びテスト技術の向上に尽力している会社や組織を認定するプログラムであり、Global Partner、Platinum Partner、Gold Partner、Silver Partnerの4種類。

TOPICS
3

他社とのアライアンスも活用しながら セキュリティ事業を強化

DHセキュリティソリューションセンター

検査

監視（運用）

教育

New

AI×クラウドソーシング 脆弱性検査サービスを開始

米国国防総省が指定するプロフェッショナルサービスファームである**Synack社**と協業し、世界有数のホワイトハッカーによる脆弱性診断を提供



New

AIを活用した異常検知 システムの提供を開始

米国セキュリティベンチャー**Aella Data社**と協業、同社の高拡張型異常システムを活用したサービスを提供



New

セキュリティ人材の育成を 目的に実践的研修を実施

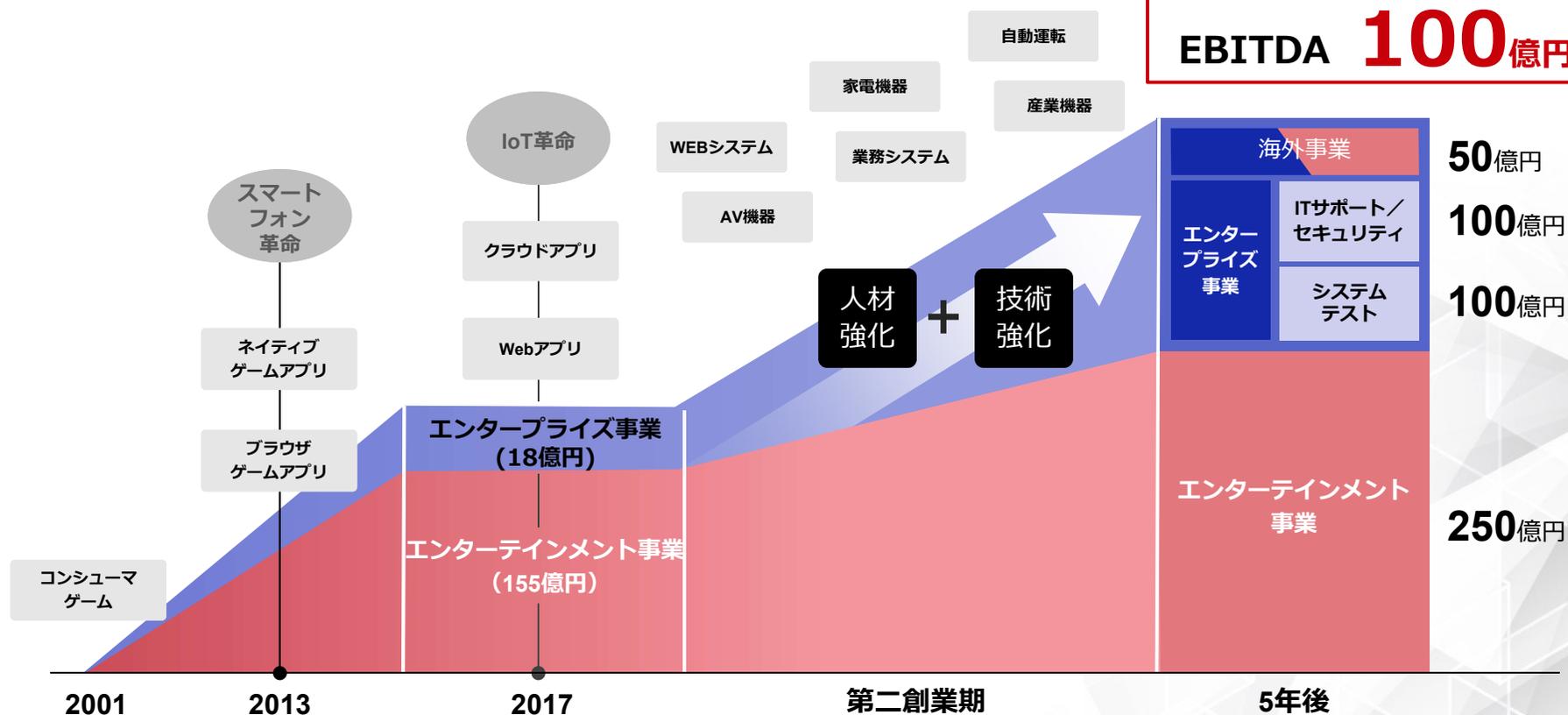
2週間の**DHセキュリティブートキャンプ**に全国Lab.から**20名**が参加、既に複数名がセキュリティ部門でOJTを開始



中長期ロードマップ

アジアNo.1の 「総合テスト・ソリューションカンパニー」へ

売上高 **500**億円
EBITDA **100**億円



参考資料

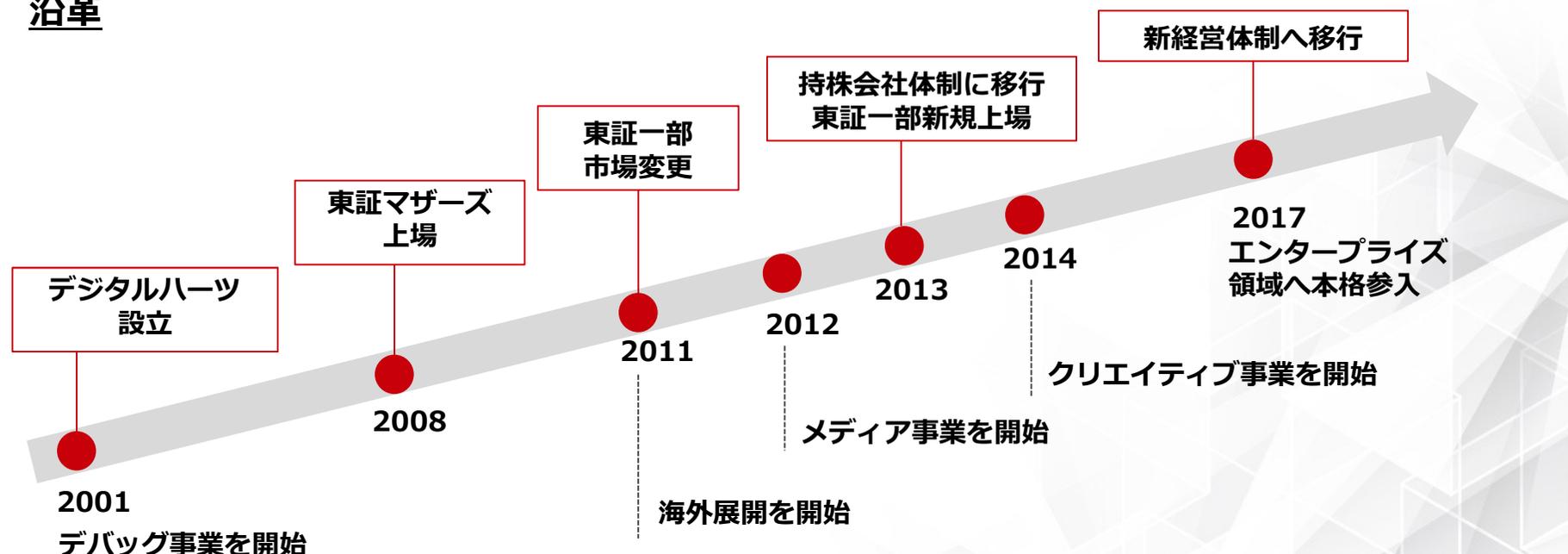
会社概要



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	従業員数	791名(連結)
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：3社

(2018年9月30日現在)

沿革



グループ会社概要

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
システムのテスト・受託開発
セキュリティ等

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：システムのテスト等

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

株式会社エイネット

エンタープライズ事業

事業内容：システムのテスト・受託開発等

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

株式会社フレイムハーツ

エンターテインメント事業

事業内容：ゲーム開発、2D/3Dグラフィック
制作等

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事業及び
セキュリティ事業

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

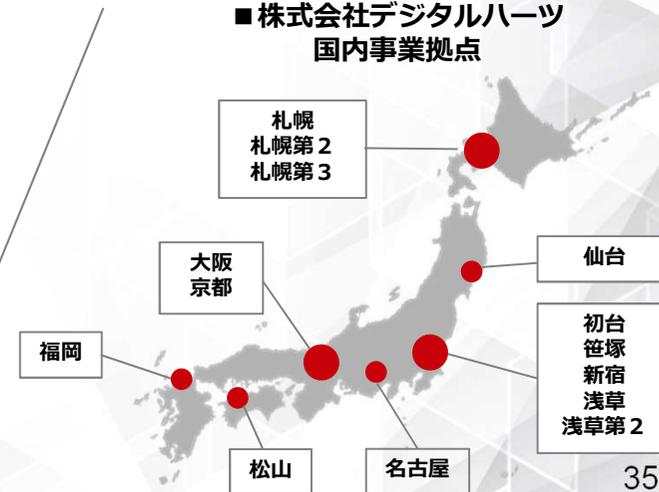
■ グループ会社拠点



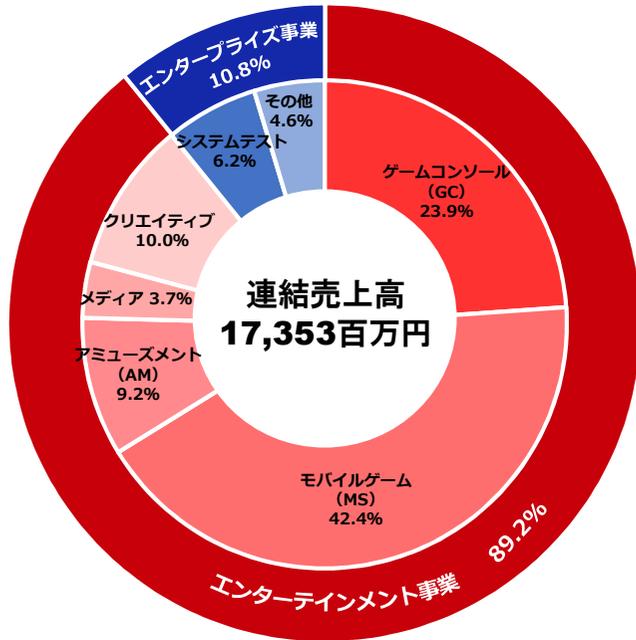
(2018年9月30日現在)

Copyright© 2018 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

■ 株式会社デジタルハーツ 国内事業拠点

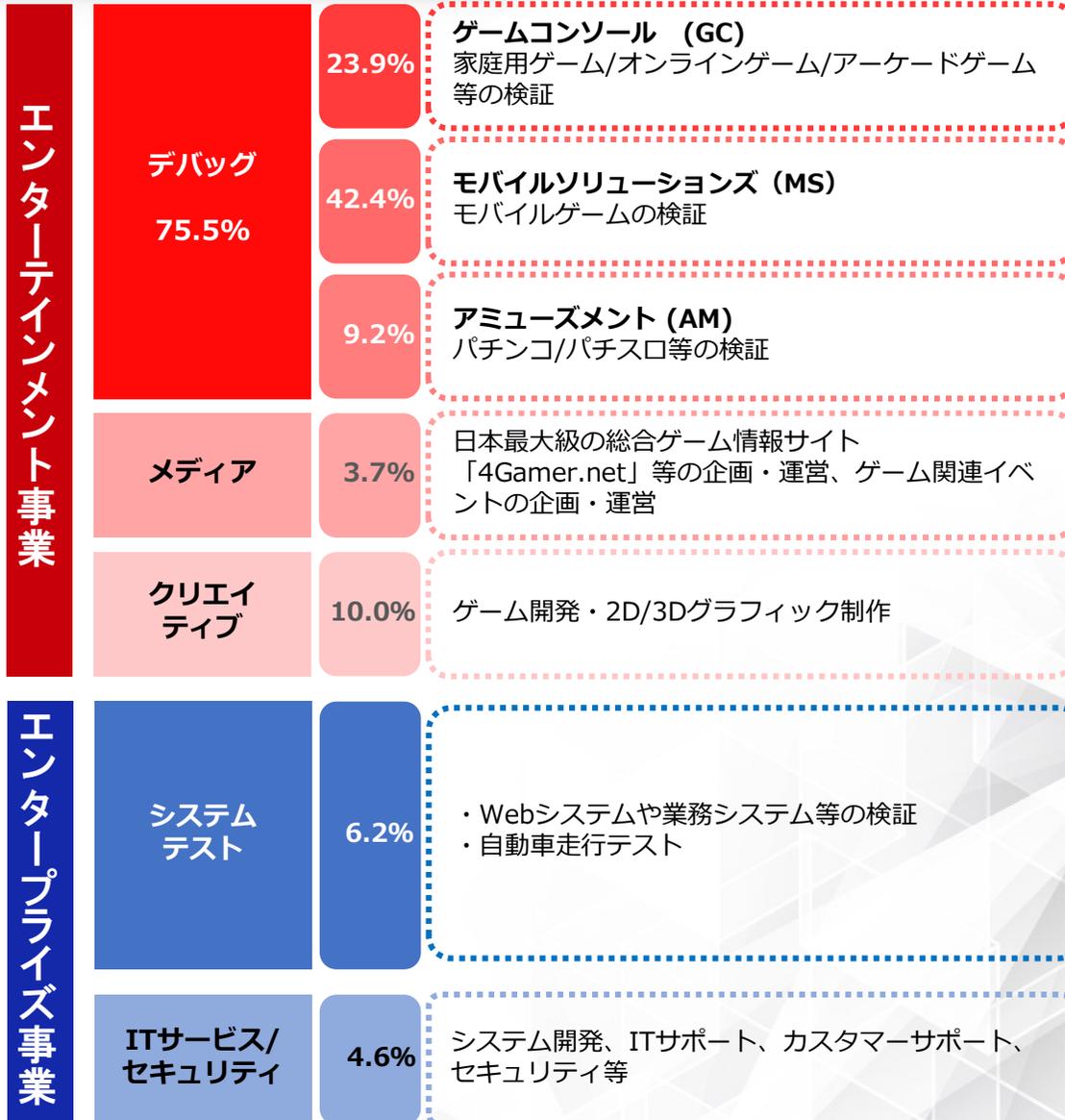


事業セグメント



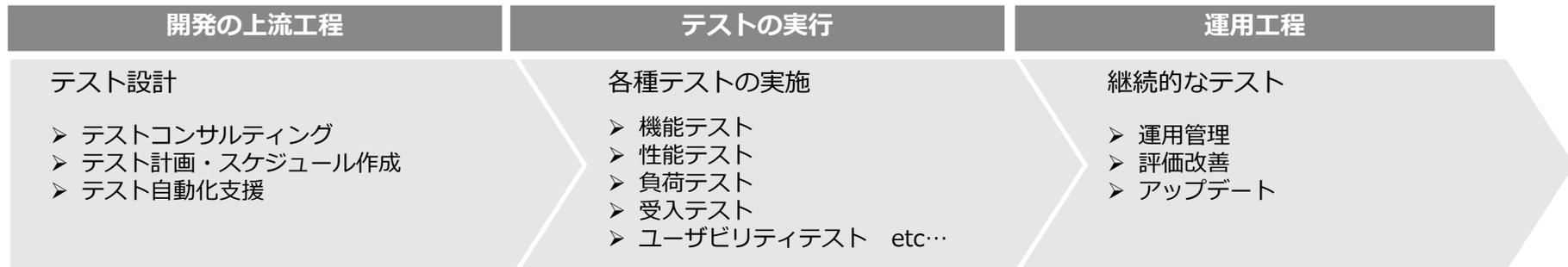
2018年3月期売上高構成比

※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



デバッグ / システムテスト サービス概要

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

セグメント別サマリー

エンターテインメント事業

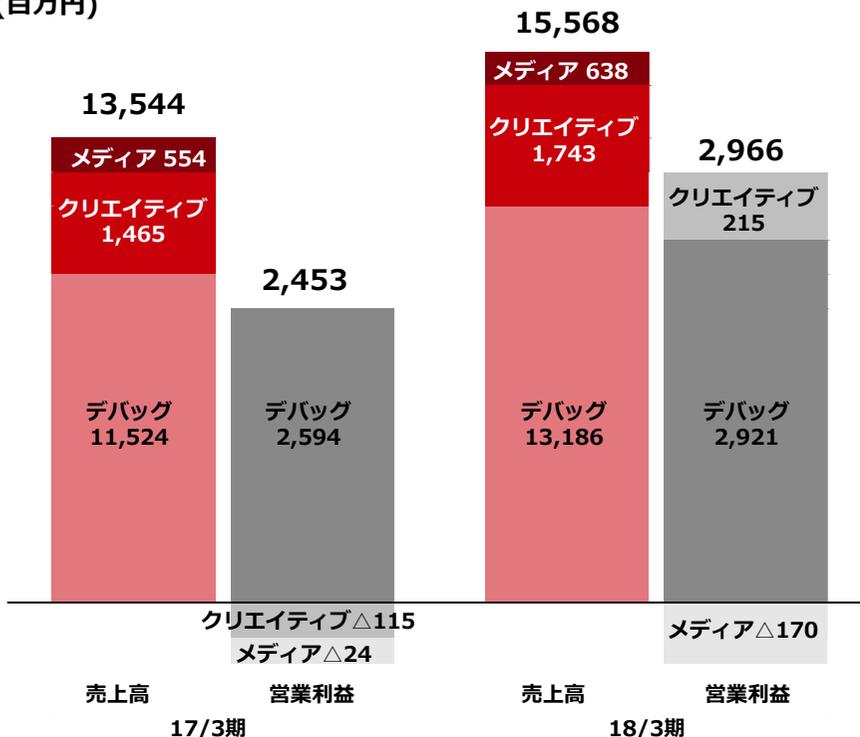
- ◆ ゲームのデバッグ堅調、カスタマーサポートなど運用フェーズでの事業も拡大
- 引き続き事業の拡大を図り、2020年に売上高250億円を目指す

エンタープライズ事業

- ◆ 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づけ、2020年に売上高200億円を目指す

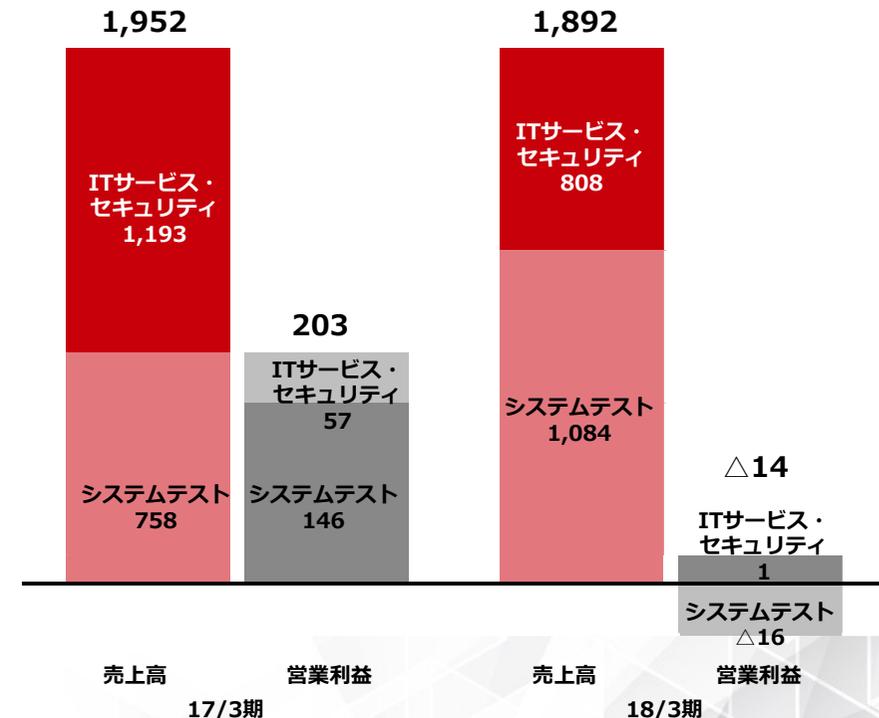
売上高・セグメント損益推移

(百万円)



売上高・セグメント損益推移

(百万円)



セグメント別業績推移

(百万円)		14/3期	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期
エンターテインメント事業	売上高	9,360	11,609	12,696	13,544	15,568
	セグメント利益	遡及不可	1,915	2,379	2,453	2,966
デバッグ	売上高	8,435	9,430	10,455	11,524	13,186
ゲームコンソール(GC)	売上高	3,392	3,604	3,449	3,483	4,174
モバイルゲーム(MS)	売上高	2,655	3,554	4,994	6,262	7,399
アミューズメント(AM)	売上高	2,388	2,272	2,012	1,778	1,612
メディア	売上高	483	504	512	554	638
クリエイティブ	売上高	442	1,675	1,729	1,465	1,743
エンタープライズ事業	売上高	798	1,713	2,382	1,952	1,892
	セグメント損益	遡及不可	50	71	203	-14
システムテスト	売上高	360	380	681	758	1,084
ITサービス・セキュリティ	売上高	438	1,333	1,701	1,193	808
セグメント間調整額	売上高	-24	-39	-70	-52	-108
	セグメント利益	-353	-447	-486	-750	-1,215
連結合計	売上高	10,137	13,285	15,011	15,444	17,353
	営業利益	1,780	1,517	1,963	1,906	1,735

ターゲット・イシュー・プログラム(TIP)による資金調達

<概要>

自己株式を充当予定

	第4回 新株予約権	第5回 新株予約権	第6回 新株予約権
発行方法	ドイツ銀行ロンドン支店に対する第三者割当		
調達予定額	110.2億円 ^(a)		
手取概算額	110.2億円 ^(b)		
発行新株 予約権数	20,000個	14,000個	6,800個
発行による 潜在株式数	2,000千株	1,400千株	680千株
行使価額	2,100円	3,000円	3,850円
行使価額の修正	なし		
希薄化率	17.1% ^(c)		
新株予約権 行使期間	3年		
行使停止条項	あり		

<目的>

エンタープライズ分野の システムテストやセキュリティー事業の 拡大に向けた人材・技術投資		
内部投資	10.0億円	エンジニア等の 外部スペシャリストの採用、内 部人員の育成
	25.0億円	AI・テスト自動化ツールの 開発、ライセンス取得
外部資源の獲得	75.2億円	ソフトウェアテストや セキュリティー事業における プロフェッショナル人材、 関連テクノロジーやノウハウの 獲得に向けたM&A及び 資本業務提携

(a) 調達予定額は、本新株予約権の行使に際して出資される財産の額の合計額です。行使期間中における株価推移によっては、行使が行われない場合があり、また、消却された場合には、調達額が減少する可能性があります。

(b) 手取概算額は、調達予定額に本新株予約権の発行価額の総額を加え、発行諸費用を差し引いた金額です。

(c) 第4回新株予約権の行使に関しては、自己株式を優先的に充当する予定であり、その場合の希薄化率は8.7%となりますが、上記表中の希薄化率は仮に全ての行使に対して新株式が交付された場合の数値を記載しております。



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思わ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。