



アートスパークホールディングス株式会社

2018年12月期 第4四半期

決算説明補足資料/中期経営計画

目次

- ✦ **1. 業績ハイライト**
 - 1-1. 連結損益計算書 2
 - 1-2. 連結貸借対照表 3
 - 1-3. 事業セグメント別損益の状況 4

- ✦ **2. 事業セグメント別の概況**
 - 2-1. クリエイターサポート事業 5
 - 2-2. UI/UX事業 6

- ✦ **3. 2019年12月期予想 7**

- ✦ **4. 2019年12月期の主要施策 8**

- ✦ **5. 中期経営計画 13**

1-1. 連結損益計算書

単位：千円

	2017年12月期	2018年12月期	前年比
売上高	3,636,018	3,789,652	4.2%
営業利益	423,803	374,886	▲11.5%
経常利益	410,425	357,679	▲12.9%
純利益	374,791	334,144	▲10.8%

■業績の概況

- ・売上高：前年同期153,634千円増加
- ・営業利益：前年同期48,917千円減少
- ・経常利益：営業外費用で為替差損等の合計17,970千円により357,679千円の経常利益
- ・純利益：税金費用等により334,144千円の純利益

■トピックス（2018年1月～12月）

- ・ソフトウェアIPを核とした経営に重点、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力

1-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2017年12月末日)		当連結会計年度末 (2018年12月末日)		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末増減額
流動資産	2,996,405	74.5%	3,353,799	77.0%	357,393
固定資産	1,027,710	25.5%	1,003,625	23.0%	△24,085
繰延資産	—	—	—	—	—
資産合計	4,024,115	100.0%	4,357,424	100.0%	333,308
流動負債	676,402	16.8%	666,971	15.3%	△9,430
固定負債	180,242	4.5%	213,655	4.9%	33,413
負債合計	856,644	21.3%	880,627	20.2%	23,982
純資産合計	3,167,471	78.7%	3,476,797	79.8%	309,325
負債・純資産合計	4,024,115	100.0%	4,357,424	100.0%	333,308

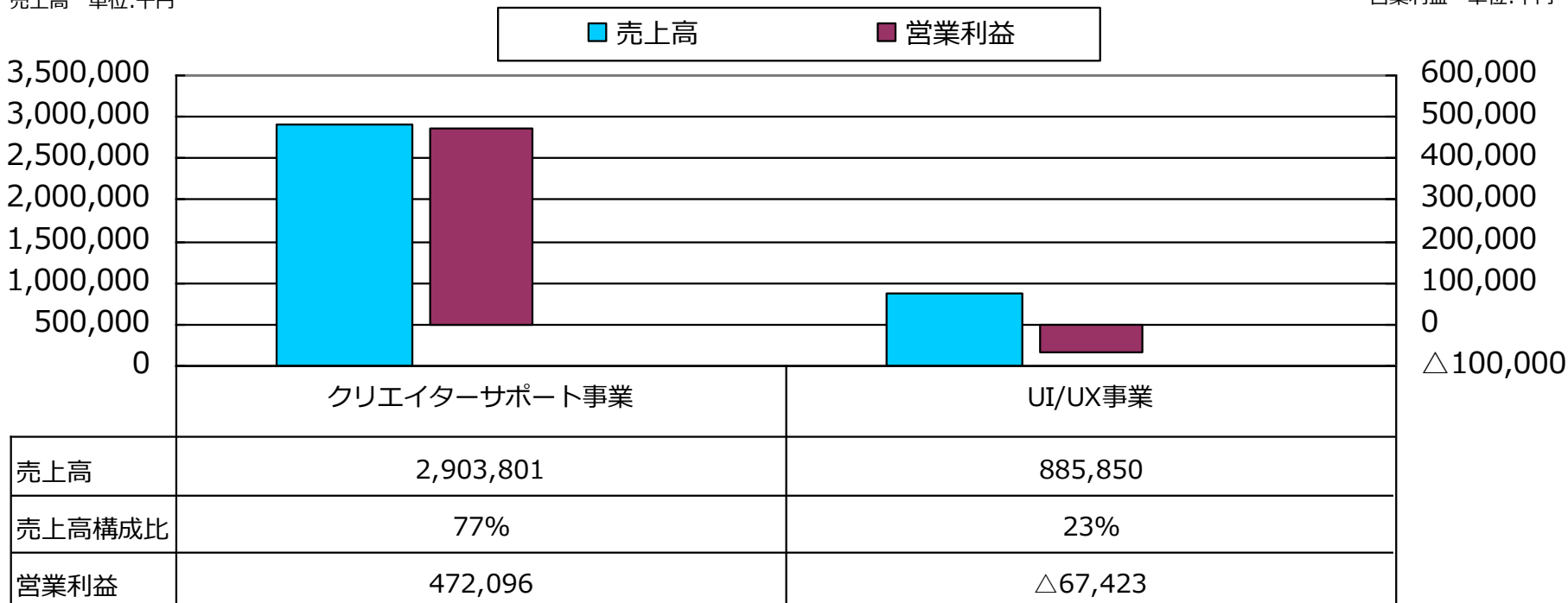
■ 主な増減の内容

- ・ 資産の部：現金及び預金の増加+209,183千円、売掛金の減少-44,370千円、仕掛品の増加+118,832千円、ソフトウェア仮勘定の増加+6,247千円、ソフトウェアの減少-53,215千円
- ・ 負債の部：未払法人税等の増加+21,899千円、短期借入金の減少-140,000千円、長期借入金の減少-66,884千円、
- ・ 純資産の部：当期純利益計上により利益剰余金の増加+306,976千円

1-3.事業セグメント別損益の状況

売上高 単位:千円

営業利益 単位:千円



■売上高

- ・クリエイターサポート事業は23.8%増加、UI/UX事業は31.3%減少

■営業損益

- ・クリエイターサポート事業は57.3%増加、UI/UX事業は122,997千円減少

2-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

	2017年12月期	2018年12月期	前年比
売上高	2,345,913	2,903,801	23.8%
営業損益	300,075	472,096	57.3%

■業績の概要

・売上高では、対前年同期で557,888千円の増加となり、営業利益では、対前年同期で172,020千円の増加となりました

■トピックス（2018年1月～12月）

- ・電子書籍ソリューションのブランド名を「BS Reader」から「CLIP STUDIO READER」に変更し、CLIP STUDIOソリューションとの連携を強化
- ・「CLIP STUDIO PAINT EX」が、経済産業省の「サービス等生産性向上IT導入支援事業（IT導入補助金）」の対象製品に認定
- ・「CLIP STUDIO PAINT」の最新バージョンに、機械学習（AI）の技術を活用したトーン（網点）を消去・分離できる機能を搭載
- ・デジタルでマンガ制作を行う作家のデジタル入稿支援を目指した業務提携を、株式会社集英社と締結
- ・創作応援サイト「CLIP STUDIO」の登録者数は146万人を突破（12月末時点）

2-2.UI/UX事業

単位：千円

	2017年12月期	2018年12月期	前年比
売上高	1,290,104	885,850	△31.3%
営業損益	55,573	△67,423	—

■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期404,254千円減少となり、営業損益では、対前年同期で122,997千円の減少となりました

■トピックス（2018年1月～12月）

- ・「exbeans UI Conductor」のバージョンアップを行い、3D機能をさらに強化した新バージョンv1.9.0をリリース
- ・「exbeans UI Conductor」のセイコーエプソン株式会社のプリンターへの搭載台数が、累計で410万台を突破
- ・大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに採用されている、移動体向け車載情報伝達ソフトウェアの累計出荷台数が、北米市場を中心に297万台を突破

3.2019年12月期予想

(百万円未満切捨て)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益 (円)	1株当たり 配当金 (円)
第2四半期 (累計)	2,365	117	83	36	5.40	—
通期	5,174	256	204	70	10.39	6.00

2018年12月17日に、UI/UX事業における開発力と販売力の強化を目的に、「Socionext Embedded Software Austria CmbH」(現「Candera GmbH」)の株式を取得し連結子会社とすることを決定いたしました。

今後、「Candera GmbH」の子会社化により当社グループの大幅な事業拡大が見込まれること等から、2019年2月15日付で、2023年12月期までを実行期限とする「中期経営計画」を公表いたしました。中期経営計画の内容につきましては、13ページ以降に詳細を掲載しております。

2018年12月期	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益(円)	1株当たり 配当金 (円)
第2四半期 (累計)	1,923	302	289	249	36.75	—
通期	3,789	374	357	334	49.18	5.00

4.2019年12月期の主要施策

1.ソフトウェアIPを核とした経営に重点

2.開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力し、新たにグループシナジー創出プロジェクトを立ち上げ

3.CLIP STUDIOの開発・サービス提供を強化し、グローバル展開を更に加速

4.CLIP STUDIOプラットフォームを活用したコンテンツ制作・流通・再生にまつわる提供サービスの開発

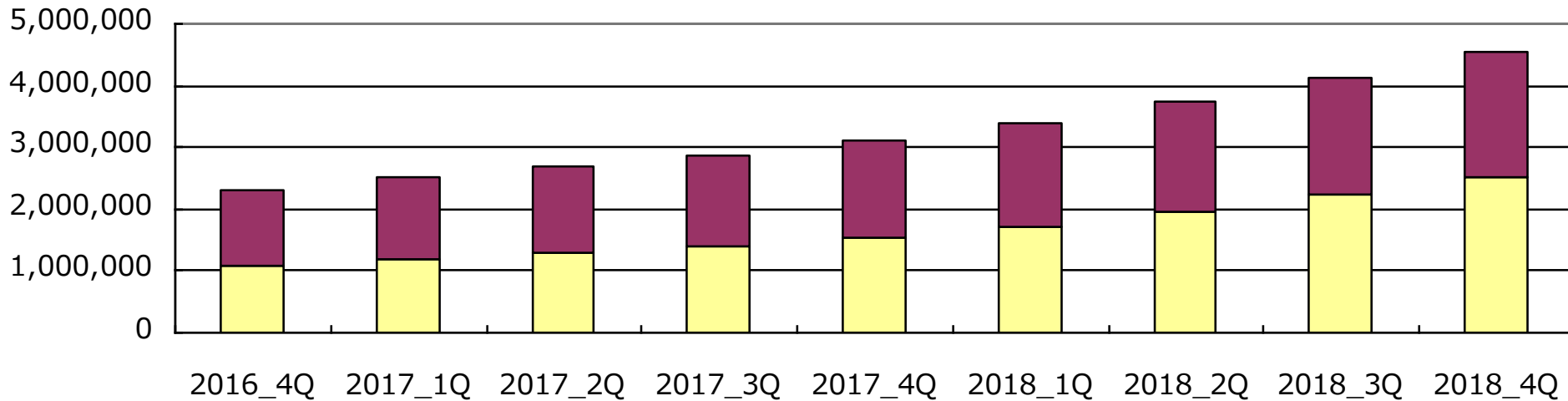
5.自動車を中心とした様々な組込機器向けにノウハウを集中、ビジネスを強かに推進

6.自社IP製品(UI Conductor、CGI Studio) の機能強化に向けた開発に注力

4-3.CLIP STUDIOグローバル展開を更に加速

「CLIP STUDIO PAINT」言語別累計出荷状況

他言語 日本語



- ・「CLIP STUDIO PAINT」は2013年9月から英語版、中国語（繁体字版）、2014年7月からフランス語版、スペイン語版、2016年5月から韓国語版、2017年9月からドイツ語版をリリースし、多言語に対応
- ・日本語版のみで提供していた株式会社アイビスモバイルの人気描画アプリ「ibisPaint」と「CLIP STUDIO PAINT」の連携機能を、全言語で利用可能にし、利便性を向上
- ・「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数が全世界で453万本を突破

4-4.CLIP STUDIOを活用した提供サービスの開発

クリエイターに必要な”すべて”をつなぐ

ソフトウェア

プロセス

環境

サービス

人

情報・コンテンツ

準備

2D・3D・電子書籍で培った
ノウハウの融合により、
クリエイターに新たな価値を提供

発表

CLIP STUDIO

全世界でユーザーを拡大していくために
必要な機能・サービス開発

制作

4-5.exbeans UI Conductor (エックスビーンズ ユーアイ コンダクター)



組込HMIを開発するための統合的なソフトウェア群

ツール上で素材配置、インタラクション設定、アニメーション設定をオーサリングした、プロジェクトデータを実装環境上で量産開発することができます。

市場ニーズに応じ、随時バージョンアップを行っており、最新バージョンでは、「ビューモデル」、「ビューステートエディタ」機能を搭載し、UIの表現力と、3Dのパフォーマンスが向上しております。

4-5. CGI STUDIO (シージーアイスタジオ)



UI/UX事業の製品力と販売力を強化

「自動車市場及び家電分野向けの理想的なHMIソリューションを提供するために、すべての活動に専念する」というミッションのもと、スケーラブルでハードウェアに依存しないHMI及びGUI設計ソフトウェア「CGI Studio」等の提供を行い、欧州を中心に大手自動車メーカー向けにOEM供給を行っております。

中期経営計画

中期経営計画の全体像

経営理念：

デジタルによるコンテンツの創作から利用・活用に至るまでの諸活動を、トータルに支援できる環境の提供

今後の成長に向けた取り組み

クリエイターサポート事業

開発・サービス提供の強化によりグローバル展開を更に加速

UI/UX事業

Candera社買収に伴い、顧客基盤の拡大・ノウハウの共有等を通じてシナジー効果を発揮し、当該事業を拡大

グループシナジー創出プロジェクト

Candera・エイチアイ・セルシスの3事業のシナジー効果を発現し、新たなIPの創出を行う



安定的な成長を継続



買収効果もあり
売上高が倍増する見込み



2022年12月期より収益化を目指す

【2018年12月期】

- 売上高37.9億円
- 営業利益3.7億円

【Candera社の買収とその目的】

- 事業ポートフォリオの拡大
- 顧客基盤と市場シェアの拡大を図る
- 協業による開発体制の強化により付加価値が向上、市場競争力が一層高まる
- コスト削減による利益率向上

【エクイティファイナンスの決議*】

- 更なる企業価値の向上のためには、継続的なシステム研究開発や人件費、企業買収等への投資は不可欠
- そのためには、自己資本の充実による一層の財務基盤の強化を図る必要がありエクイティファイナンス（第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権の発行）を決議
- 資金用途は、Candera社買収資金の借入金返済

*エクイティファイナンスの詳細については、開示資料および当社ホームページ掲載の補足説明資料をご参照ください
(URL : https://www.artspark.co.jp/files/user/view/pdf/news/2019/ARTSPARK_IR_2019_02_15_07.pdf)

中期経営計画

クリエイターサポート事業の安定成長と、買収によるUI/UX事業の成長加速により、2023年12月期には2018年12月期対比で売上高2.2倍、営業利益5.9倍を計画

数値目標

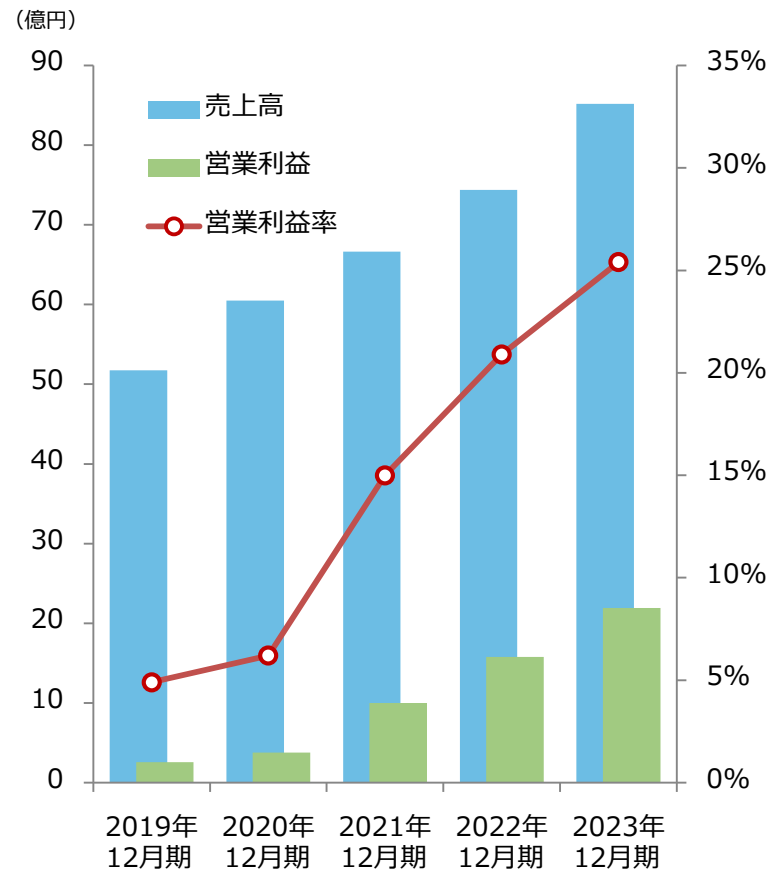
- ◆ 下記の数値目標に加え、グループシナジー創出プロジェクトにより2022年度以降に売上高で数億円の収益増加を目指す

(億円)	2019年 12月期	2020年 12月期	2021年 12月期	2022年 12月期	2023年 12月期
売上高	51.7	60.5	66.6	74.4	85.2
営業利益 (利益率)	2.6 (4.9%)	3.8 (6.2%)	10.0 (15.0%)	15.8 (21.2%)	21.9 (25.8%)
【ご参考】 のれん償却前* 営業利益 (利益率)	5.3 (10.2%)	8.0 (13.3%)	14.2 (21.3%)	20.0 (26.9%)	26.2 (30.7%)

* のれん償却前：Candera社の買収にかかるのれん償却などの調整前の数値。尚、のれんについては5年間で均等償却を行う前提

参考値

(億円)	2019年 12月期	2020年 12月期	2021年 12月期	2022年 12月期	2023年 12月期
クリエイターサポート 事業 売上高	32.5	34.4	37.2	41.1	47.0
UI/UX事業 売上高	19.2	26.1	29.4	33.3	38.2



今後の成長に向けた取り組み

クリエイターサポート事業

開発・サービス提供の強化により「CLIP STUDIO PAINT」シリーズのグローバル展開を更に加速

「CLIP STUDIO PAINT」シリーズ

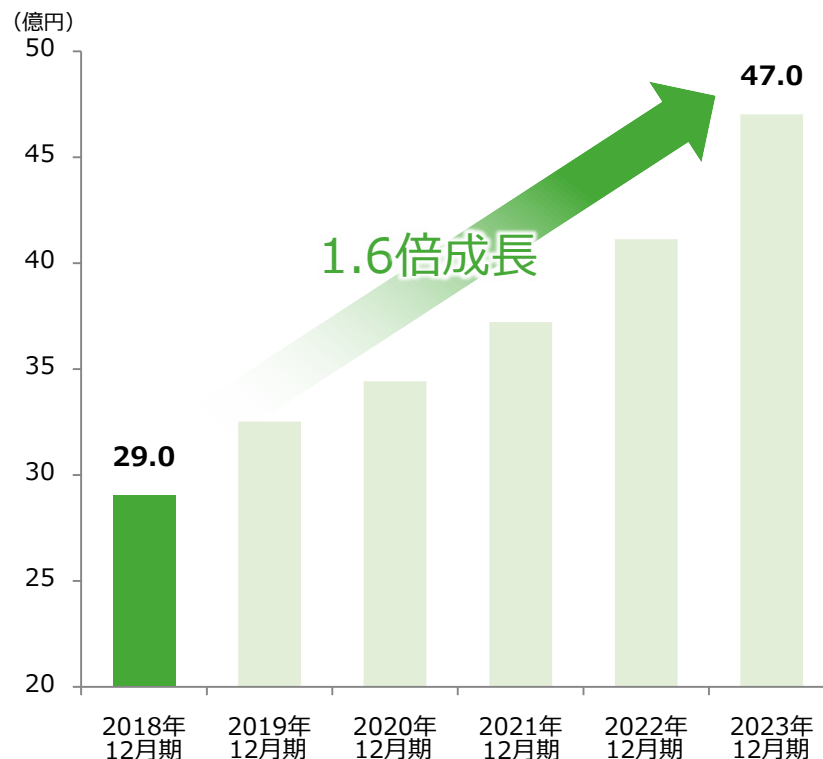
- 2012年の発売以来、全世界で450万本以上を出荷しているペイントツールでグラフィックソフトウェア分野で売上/シェアNo.1*
- 英語/韓国語/中国語/フランス語/スペイン語/ドイツ語の各言語版があり、日本語版以外の言語製品の売上が全体の50%近くを占める
- 直近では1つのシリアルで複数台のPCへのインストールが可能なサブスクリプション版や2017年にリリースしたiPad版が好調

*Amazonや量販店の販売数を基にした「BCN AWARD」のグラフィックスソフト部門で2015/2016/2017/2019年度No.1を獲得。また、pixiv投稿作品使用ソフト1位 (pixivより提供された数値を基にセルシスが集計 2018/1~2018/12)

「CLIP STUDIO PAINT」の成長要因

- 成長の要因は更なるグローバル展開。開発・サービス提供やプロモーションを強化し、年間10%~20%成長の見通し
- 足元好調であるiPad向け、サブスクリプション版が引き続き拡大し、利益率の向上が見込まれる

クリエイターサポート事業の売上成長見通し



今後の成長に向けた取り組み

UI/UX事業

Candera社買収に伴うシナジー効果・既存パイプラインの収益化により、大幅な事業拡大が見込まれる

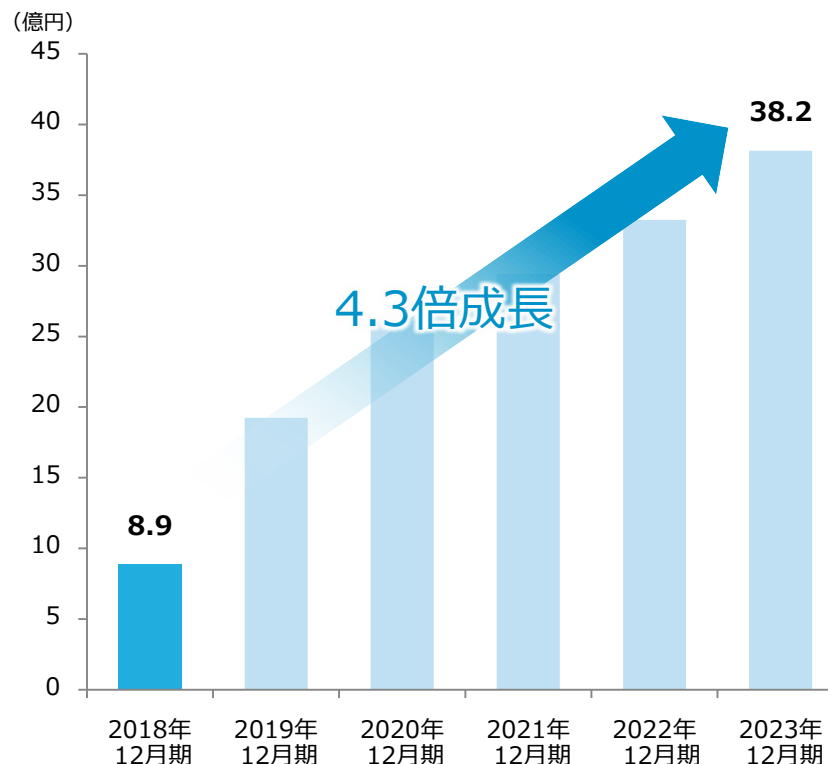
Candera社買収によるシナジー効果

- 同業最大手の一社であるCandera社の買収による事業ポートフォリオの拡大
- 当社は日本及び米国の日系自動車関連メーカーを主要顧客とし、Candera社は欧州の自動車関連メーカーを主要顧客としているため、双方の顧客基盤の拡大が見込まれる
- 協業による開発体制の強化により付加価値が向上、市場競争力が一層高まる
- マーケティング費用の低減を始めとするコスト削減により、利益率の向上が見込まれる

既存パイプラインの収益化

- 大手日系自動車メーカーと既に契約締結済みであり、2021年度より収益寄与を開始
- 自動運転等により安全性が重要視され、HMI（ヒューマンマシンインターフェイス）の概念は更に重要となる。その中で、3D機能の強化など市場競争力を一層高めたHMI開発ツールであるUI Conductorの搭載が広がり、収益拡大が見込まれる

UI/UX事業の売上成長見通し



グループシナジー創出プロジェクト

1st Candera エイチアイ セルシス 各社の相互理解を深める

- 保有するスキル、技術、課題、進め方、等の共有を通して文化の理解も深める

2nd 具体的なテーマを模索、決定

- 数点のテーマをグループ内で協議しながら決定

3rd テーマに沿った小規模な開発プロジェクトを行う

- 各社が抱える課題からピックアップしたテーマで行う

4th 5thフェーズを睨んでスクラッチ&ビルドを前提に共同開発

- 本格的な共同開発のテーマの策定につなげる

5th 本格的な共同開発スタート

- 既存の事業にとらわれない、新しいIPの創出を目指す

2022年12月期より、収益寄与開始予定

(ご参考) Candera社の子会社化について

2018年12月17日に、Socionext Embedded Software Austria GmbH*の株式を取得し子会社化すること及び株式取得に伴う15億円の資金の借入を決議

*同社の社名を2019年2月1日付で「Candera GmbH」に変更

Candera社の概要

- 2000年にオーストリアで設立されたソフトウェア開発会社であり、同業最大手の一社
- 主力製品「CGI Studio」は組込み機器や、車両機器の開発プロセスにおいて、開発時間や費用を低減することができるUI設計ソフトウェア
- 「CGI Studio」は主にドイツを中心とした欧州の大手自動車メーカー向けにOEM供給されている

Candera社の業績推移

(億円)	2016年 3月期	2017年 3月期	2018年 3月期
売上高	9.2	11.3	11.6
営業利益	1.5	2.3	2.3
純利益	1.4	2.0	1.6

子会社化における取得価格

株式取得価格	20億円
アドバイザー費用等	約1.5億円
合計	約21.5億円
条件付対価	Canderaの今後3事業年度の税引前利益（初年度は当期純利益）が計画値を超過した場合、その超過金額を追加で支払う

子会社化の日程

取締役会決議日	2018年12月17日
株式譲渡実行日	2019年1月31日

※連結損益への反映開始は、2019年4月1日からの予定

(注) 上記の子会社化及び資金の借入の詳細については、開示資料をご参照ください

(URL : https://www.artspark.co.jp/files/user/view/pdf/news/2018/ARTSPARK_IR_2018_12_17_01.pdf)



本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2018年12月31日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後予告なしに変更されることがあります。