

---

2021年3月期 通期

# 決算説明資料

2021年5月11日



ユナイテッド株式会社  
(東証マザーズ：2497)



# アジェンダ

- 1 2021年3月期 決算概要 ..... P 1
- 2 2021年3月期 各事業の概況 ..... P 7
- 3 2022年3月期について ..... P20
- 4 Appendix ..... P25

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

# 2021年3月期 通期業績ハイライト

## 連結業績

売上高 : 16,338百万円 (前期比△22%)

営業利益 : 5,606百万円 (前期比+10%)

インベストメント事業除く

売上高 : 10,400百万円 (前期比△25%)

営業損益 : △40百万円 (前期比+1,407百万円)

### 成長期待事業

DXプラットフォーム事業

売上高 : 2,542百万円 (前期比 +34%)

営業損益 : △141百万円 (前期比 △381百万円)

キラメックス(株)  
(株)ブリューアス

詳細は P8

インベストメント事業

売上高 : 5,937百万円 (前期比 △16%)

営業利益 : 5,647百万円 (前期比 △14%)

投資事業  
ベンチャーユナイテッド(株)

詳細は P15

### 収益期待事業

アドテクノロジー事業

売上高 : 5,490百万円 (前期比 △19%)

営業利益 : 771百万円 (前期比 △12%)

ウェブ広告領域  
マーケティング領域  
アプリ広告領域 (2021年3月末撤退)

詳細は P17

コンテンツ事業

売上高 : 2,384百万円 (前期比 △54%)

営業利益 : 243百万円 (前期比 +1,806百万円)

フォッグ(株)  
(株)インターナショナル  
スポーツマーケティング  
トレイス(株)

詳細は P18

## 2021年3月期 業績予想比較

業績予想値を全ての指標で超過

	業績予想	実績	増減率
売上高	16,300百万円	16,338百万円	+0.2%
営業利益	5,300百万円	5,606百万円	+5.8%
経常利益	5,300百万円	5,645百万円	+6.5%
親会社株式に帰属する 当期純利益	3,600百万円	3,728百万円	+3.6%
EPS (一株当たり純利益)	—	168.07円	—
ROE (自己資本利益率)	—	12.0%	—

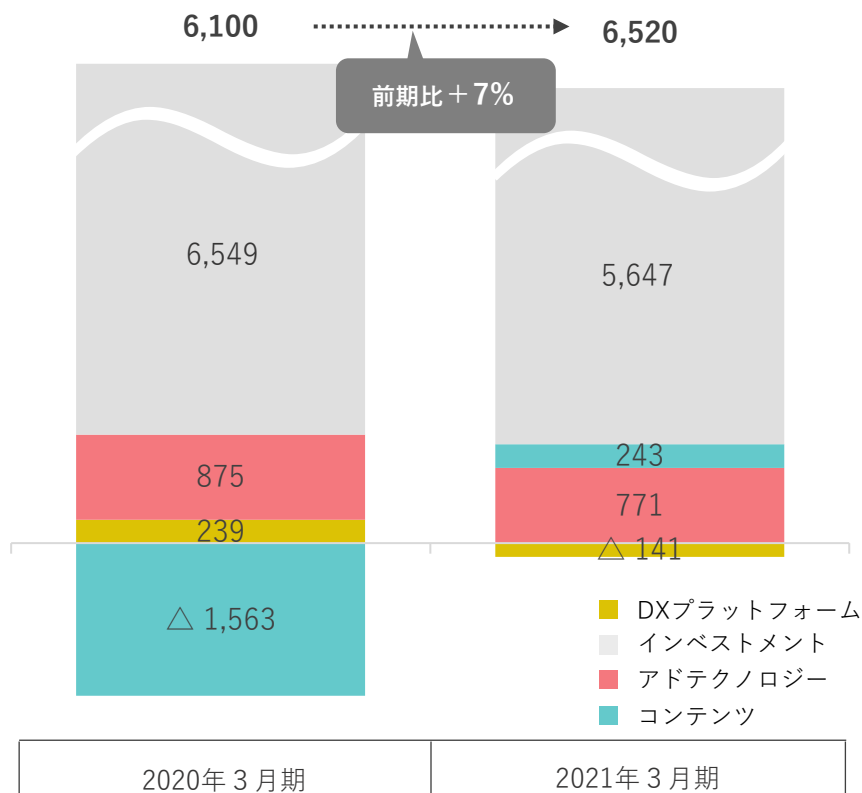
# 2021年3月期 事業別営業利益、EPS、ROE

営業利益<sup>\*</sup>は前期比+7%の増益、EPSおよびROEも増加

- ・コンテンツ事業は不採算事業撤退により黒字転換
- ・DXプラットフォーム事業は人員体制および広告投資の強化により減益

## 事業別営業利益<sup>\*</sup>

(単位：百万円)



## EPS (一株当たり純利益)

2020年3月期 62.45円 → 2021年3月期 168.07円

## ROE (自己資本利益率)

2020年3月期 4.2% → 2021年3月期 12.0%

## 2021年3月期 連結損益計算書

販管費は、不採算事業の非連結化、および在宅勤務体制への移行に伴うオフィス縮小等により、DXプラットフォーム事業における人員体制強化を行った上で、前期比△36%

(単位：百万円)	2020年3月期 通期		2021年3月期 通期		前期比	
		インベストメント除く		インベストメント除く		インベストメント除く
売上高	20,911	13,836	16,338	10,400	△ 22%	△ 25%
売上総利益	9,780	3,092	8,590	2,822	△ 12%	△ 9%
販売費及び一般管理費	4,679	4,540	2,983	2,863	△ 36%	△ 37%
のれん償却費	820	820	114	114	△ 86%	△ 86%
その他	3,859	3,720	2,868	2,748	△ 26%	△ 26%
営業利益	5,101	△ 1,448	5,606	△ 40	+10%	+1,407
営業外収益	48	48	48	48	+2%	+2%
営業外費用	38	38	9	9	△ 75%	△ 75%
経常利益	5,111	△ 1,438	5,645	△ 1	+10%	+1,436
特別利益	89	89	20	20	△ 77%	△ 77%
特別損失	3,641	3,641	177	177	△ 95%	△ 95%
税金等調整前当期純利益	1,558	△ 4,990	5,488	△ 158	+252%	+4,832
当期純利益 <sup>※</sup>	1,403	N/A	3,728	N/A	+166%	N/A

※「親会社株主に帰属する当期純利益」を示す

## 2021年3月期 期末配当について

連結配当性向20%の方針に基づき、期末配当は19円、年間配当は34円を予定

配当の内訳				
	2021年3月期		前年実績（2020年3月期）	
	中間	期末	中間	期末
基準日	2020年9月30日	2021年3月31日	2019年9月30日	2020年3月31日
1株当たり 配当金(半期)	15.0円	19.0円	11.0円	2.0円
1株当たり 配当金(年間)	34.0円		13.0円	
配当金総額 (年間)	750百万円		290百万円	
配当性向 (年間)	20.1%		20.8%	

# アジェンダ

- 1 2021年3月期 決算概要 ..... P 1
- 2 2021年3月期 各事業の概況 ..... P 7
- 3 2022年3月期について ..... P20
- 4 Appendix ..... P25

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

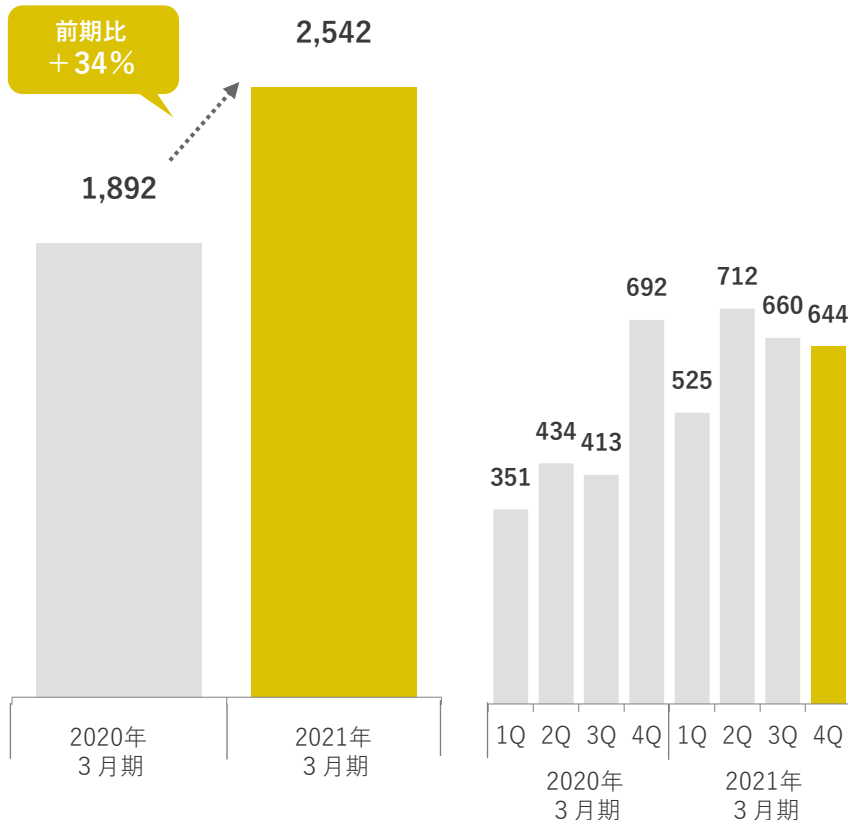


# DXプラットフォーム事業 売上高・営業利益推移

売上高は、キラメックス(株)の成長により前期比+34%の増収  
 営業利益は、DXプラットフォーム事業全体の人員体制強化およびキラメックス(株)の  
 広告投資強化により、前期比△381百万円の減益

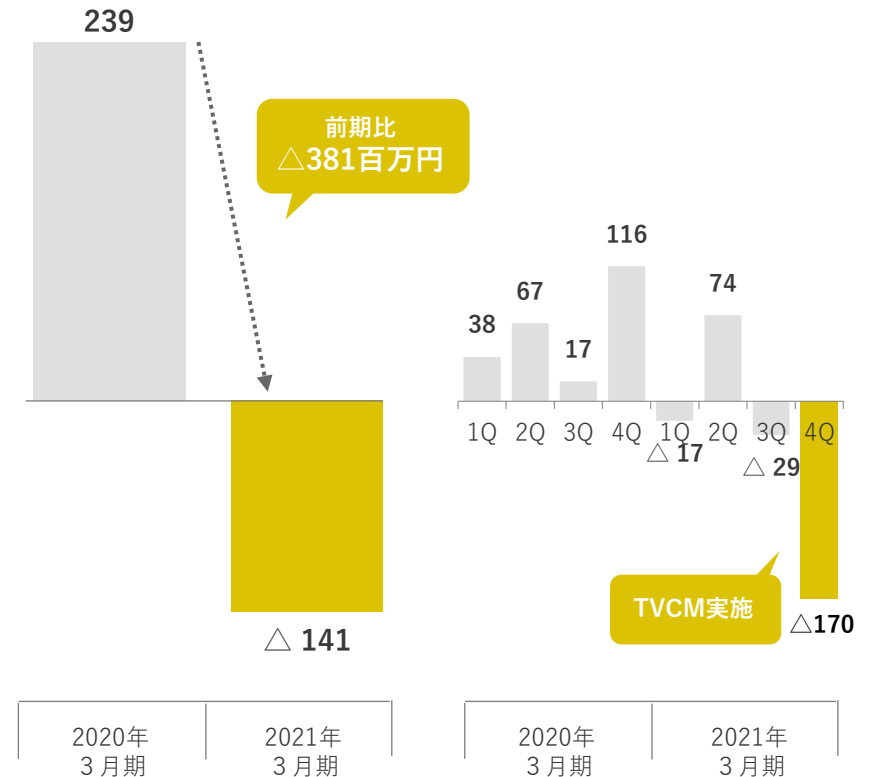
## 売上高推移

(単位：百万円)



## 営業利益推移

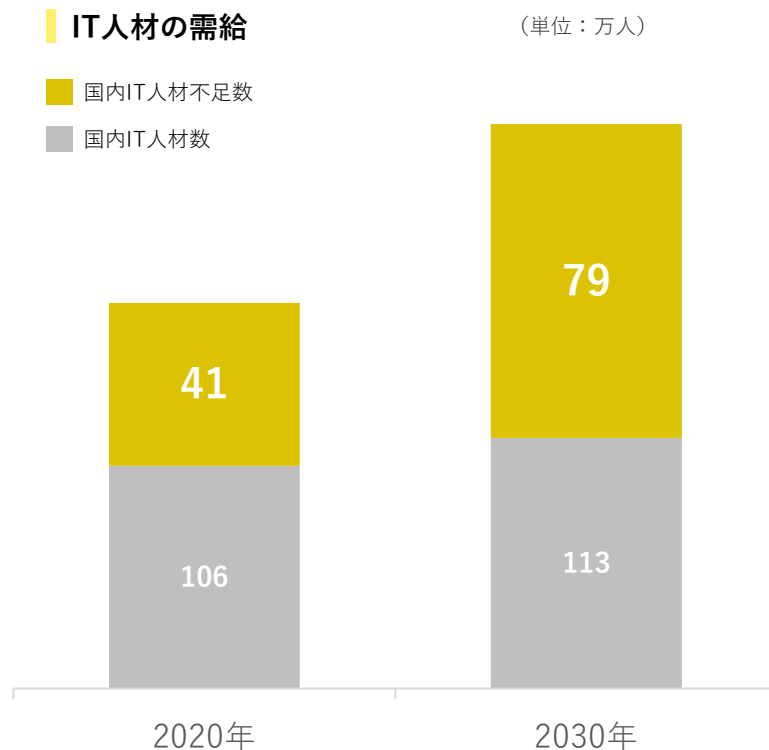
(単位：百万円)



# キラメックス(株) 成長可能性：IT人材育成のニーズ拡大

国内のIT人材が不足するなか、デジタルトランスフォーメーション（DX）推進上の障壁としても、スキルや人材の不足が課題となっており、IT人材育成のニーズは今後拡大が予測される

## 拡大するIT人材不足 ※1



## 増加するITスキル/人材へニーズ ※2

DX推進上の障壁 (n=1,649)

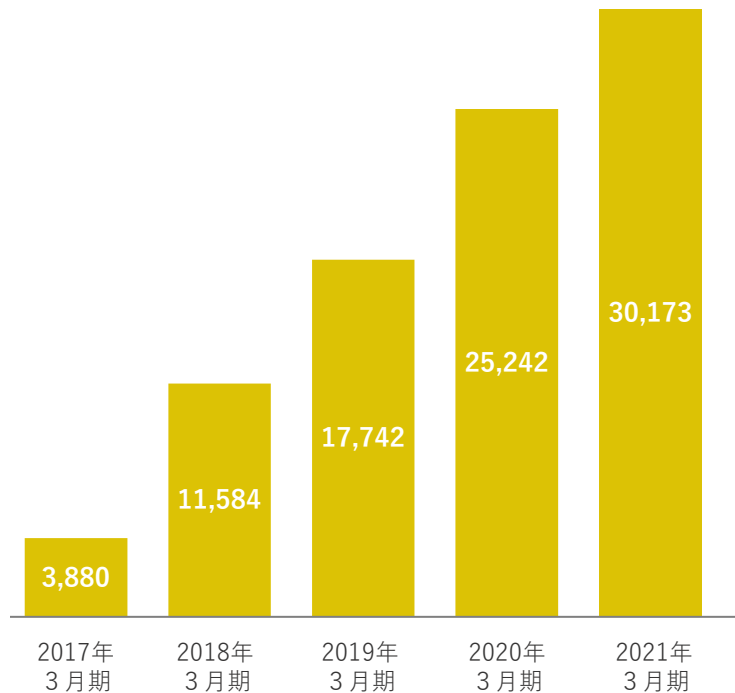
1位	デジタルやテクノロジーに関するスキルや人材の不足
2位	投資コスト
3位	新しい業務プロセスの設計や実行力不足
4位	現状の社内マネジメントの体制
5位	企業文化

※1 経済産業省(2019年)「IT人材需給に関する調査」 システムコンサルタント・設計者、ソフトウェア作成者、その他の情報処理・通信技術者を対象と定義し算出

※2 電通デジタル(2020年)「日本における企業のデジタルトランスフォーメーション調査 (2020年度)」従業員数500人以上の国内企業所属者に対する調査結果

# キラメックス(株) 受講者数・業績推移

## 受講者数推移 (年度別)<sup>※</sup> (単位: 人)



## 売上高実績

受講者数増加および単価向上により、  
前期比 **+67%**

## 営業利益実績

人員体制・広告投資強化により、  
前期比 **△21%**

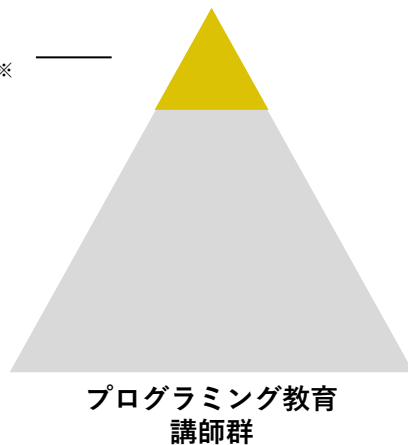
# キラメックス(株) 競争優位性：高い教育品質

メンターは合格率約10%の選考により選出されており、現在は約1,000名が在籍  
現役エンジニアが定期的にメンタリングすることで、高い教育品質を実現

## 質の高いメンター

技術力やコミュニケーション能力を基に、  
合格率約10%の選考を通過した、質の高いメンターが  
約1,000名在籍し、受講生を指導

合格率10%の選考を  
通過した現役エンジニア※



## メンタリングによる学習効果

現役エンジニアによる、定期的なメンタリングや  
毎日のSlackサポートにより、高い教育品質を実現

### 現役エンジニアによるメンタリング※

- ・週2回のオンラインメンタリング
- ・毎日15時-23時のSlackサポート



受講者の習熟度・継続率を向上

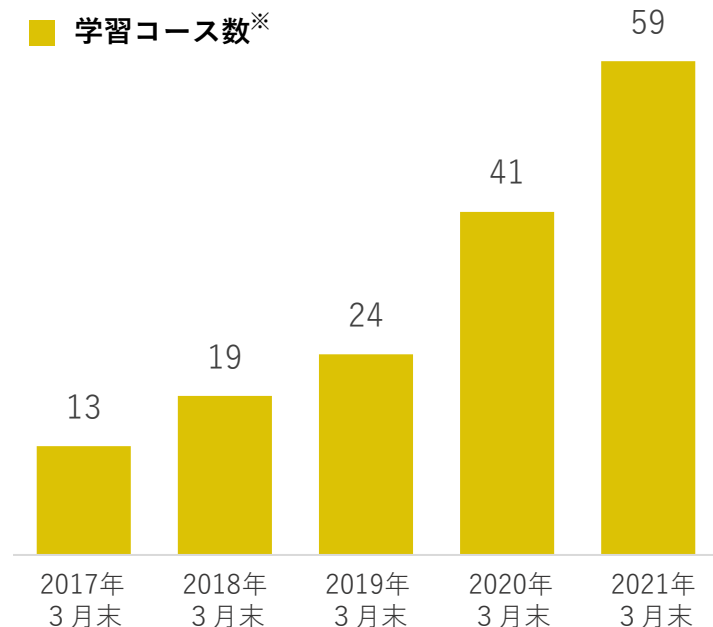
※一部コースは内容に応じてエンジニア以外（デザイナー、マーケター等）が指導

# キラメックス(株) 受講者数の増大：学習コース数の拡大、広告投資の強化

受講者数の増大に向け、従来の受講者層からターゲットを拡大するため、学習コースの追加やTVCM含む広告投資の強化を実施

## 学習コース数の拡大

ターゲットの拡大に向け学習コースの追加を継続  
一般的なウェブ開発のみではなく、非エンジニア向けの  
入門コースから、AIなどの先端技術まで、幅広いコースを展開



## 広告投資の強化

新規受講者層の取り込みに向け、これまで実施してきた  
デジタル広告に加え、TVCMを実施



- ・対象地域：関東地方
- ・放送期間：2021年3月11日～2021年3月21日

※企業向け研修コースも含む

# キラメックス(株) 新サービス「テックアカデミーワークス」

新サービス「テックアカデミーワークス」を開始

テックアカデミー卒業生がメンターと共同で実務案件に取り組むことで、

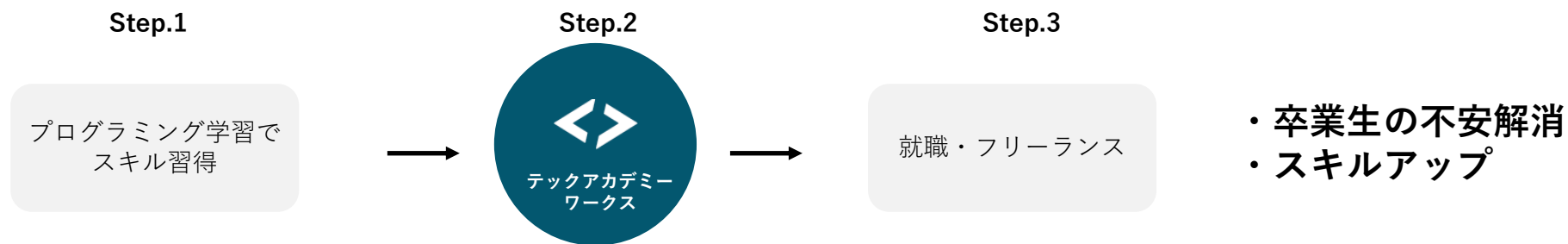
就職・独立前に実務経験を積むことが可能

現役エンジニアが指導という強みを活かした、従来のプログラミング教育サービスには無い新サービス

## 従来のプログラミング教育サービス



## テックアカデミー



テックアカデミーが企業から案件を受注し、  
メンターと共同で実務案件に取り組む

# キラメックス(株) 業務提携の実施

新規顧客層の開拓や受講者数の拡大に向け、複数業界の企業との連携強化を継続

## (株)しくみデザインとの業務提携



KIRAMEX

(株)しくみデザインが運営する、コード不要でデジタル作品が制作できるビジュアルプログラミングアプリ「Springin'」と、テックアカデミージュニアが連携してサービス提供することで、新規顧客層の開拓を図る

### (株)しくみデザイン 会社概要

代表者 : 代表取締役 中村 俊介

事業内容 : ビジュアルプログラミングアプリ「Springin'」、  
楽器演奏アプリ「KAGURA」等の開発・販売

## (株)ABSとの業務提携



KIRAMEX

(株)ABSが運営する、起業家養成プログラム「アタッカーズ・ビジネススクール」と提携し、同プログラム受講生へテックアカデミーのプログラミング学習コースを提供することで、受講者数の拡大を図る

### (株)ABS 会社概要

代表者 : 代表取締役社長 伊藤 泰史

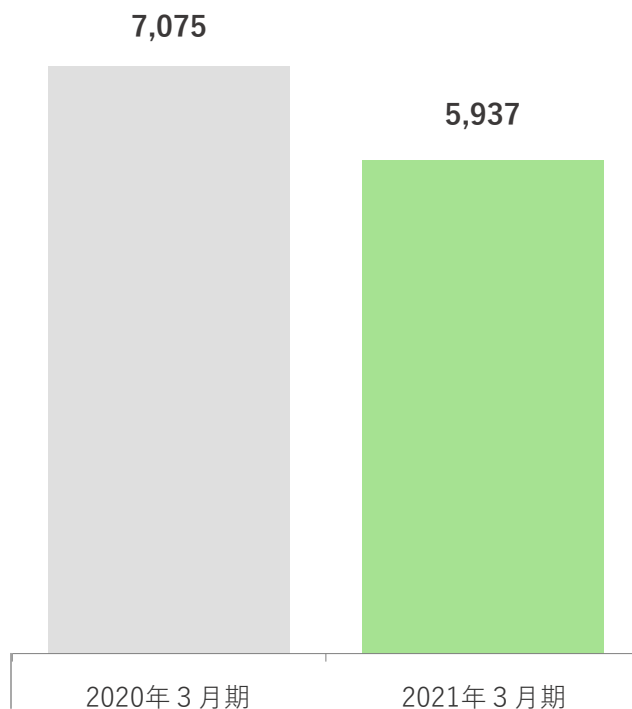
事業内容 : 起業家・経営者などの人材を育成するための  
教育、指導、助言及び援助事業を運営

# インベストメント事業 売上高推移・営業投資有価証券残高

有価証券売却益、ベンチャーユナイテッド(株)のファンド成功報酬、LP出資先の運用益計上により  
 通期売上高は5,937百万円  
 2021年3月期末の営業投資有価証券残高は30,953百万円\*

## 売上高推移

(単位：百万円)



## 営業投資有価証券残高内訳

	投資先	2021年3月末 貸借対照表計上額
上場株式	メルカリ ソーシャルワイヤー サイバー・バズ	約270億円
未上場株式	50社以上	約27億円
LP出資先	25本以上	約13億円

※うち(株)メルカリ株式の営業投資有価証券残高は26,355百万円 (株式保有割合は3.3%、2021年3月31日時点)  
 未上場株式は投資簿価で評価、上場株式は時価評価



# インベストメント事業 投資先ポートフォリオ

## 主な投資先スタートアップ

ポストIPO

mercari      ビザスク      SocialWire Group      CyberBuzz

ミドル～レイト

dely      WonderPlanet      excite      Studyplus

GRACIA      MONOKABU

FIREBUG Entertainment Startup      Travel Book      cluster      ネグイ/ NEXT INNOVATION

シード～アーリー

Findy      Fairy Devices      PoliPoli      Jiraffe      FULL KAITEN

subslife      SORA

## 主なLP出資先ファンド

XTech Ventures      East Ventures

anri      SKYLAND VENTURES      if IncubateFund

INFINITY VENTURES

CyberAgent Capital      Samurai Incubate Inc.

WIL WORLD INNOVATION LAB

THE SEED      GMO VENTURE PARTNERS

Full Commit Partners      @START Space @START Fund

## インベストメント事業 ワンダープラネット(株)の上場承認について

出資先であり、当社との共同事業であるゲームアプリ「クラッシュフィーバー」を運営する、ワンダープラネット(株)の東京証券取引所マザーズ市場への新規上場が承認

上場予定日および  
当社保有状況

- ・ 上場日は2021年6月10日を予定
- ・ 上場承認時点の当社持分比率は8.3%



### ワンダープラネット(株) 概要

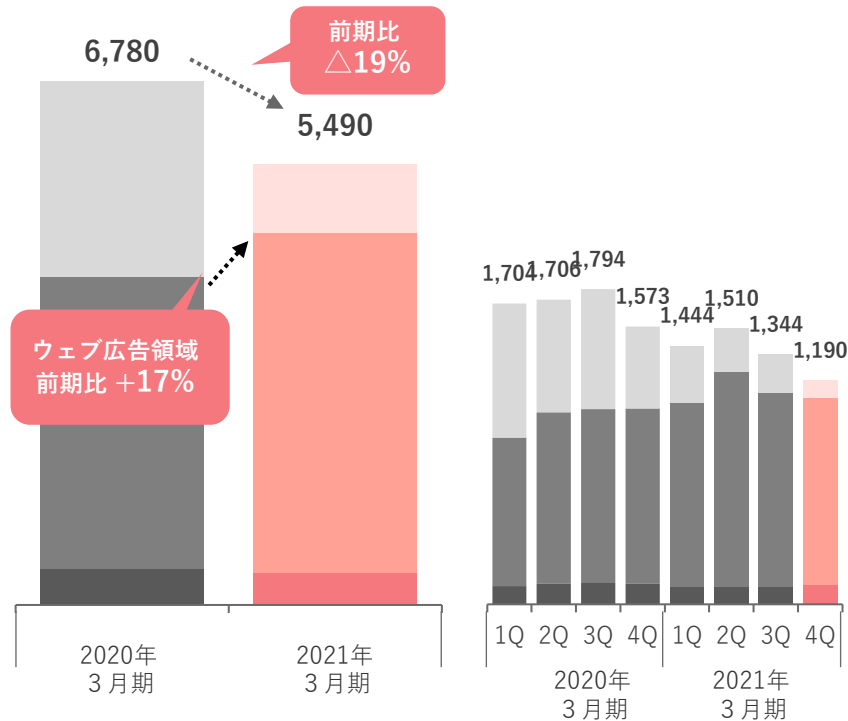
代表	代表取締役社長CEO 常川 友樹
設立日	2012年9月3日
事業内容	ゲームアプリ開発等のエンターテインメントサービス事業
主要 タイトル	クラッシュフィーバー、ジャンプチ ヒーローズ
業績	売上高 3,433百万円、営業利益 332百万円 (2020年8月期 単体決算)

# アドテクノロジー事業 売上高・営業利益推移

アプリ広告領域の撤退により、売上高・営業利益共に減少  
一方、継続するウェブ広告領域は前期比+17%の増収

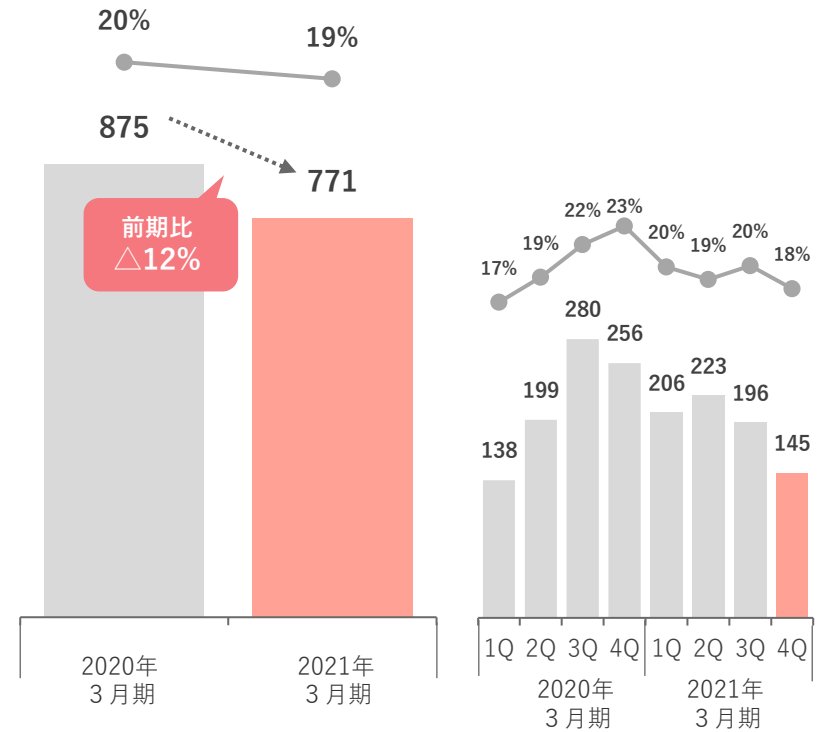
## 売上高推移 (単位：百万円)

- アプリ広告領域 (2021年3月末撤退)
- ウェブ広告領域
- マーケティング領域他



## 営業利益・売上総利益率推移 (単位：百万円)

- 売上総利益率\*
- 営業利益



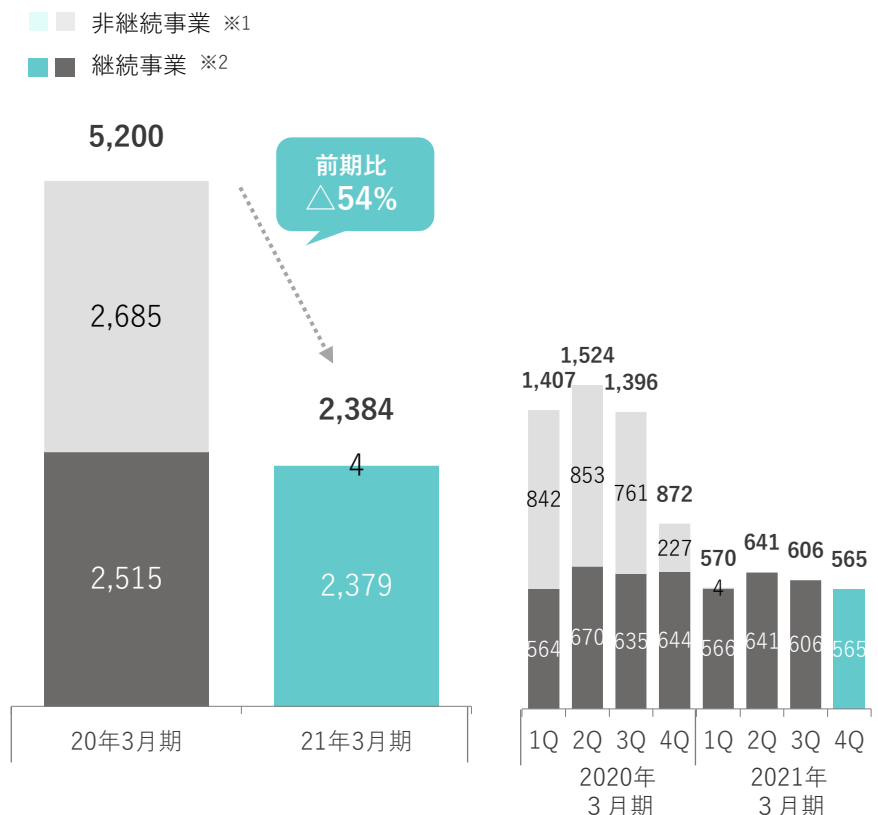
※マーケティング領域を除く売上総利益率推移

# コンテンツ事業 売上高・営業利益推移

売上高は、事業ポートフォリオの絞り込みにより前期比△54%の減収  
 営業利益は、非継続事業の撤退および継続事業の一定の収益創出により前期比+1,806百万円

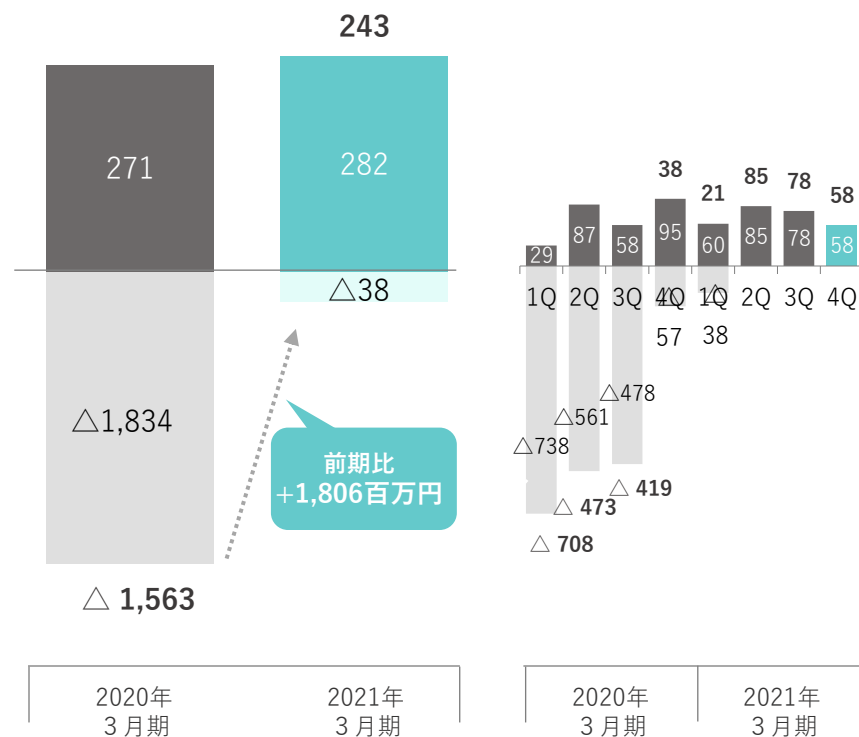
## 売上高推移

(単位：百万円)



## 営業利益推移

(単位：百万円)



※1 (株)Smarpise、(株)アラン・プロダクツ、(株)ラップス、CocoPPa Dolls 等

※2 フォッグ(株)、トレイス(株)、(株)インターナショナルスポーツマーケティング、CocoPPa Play

# アジェンダ

- 1 2021年3月期 決算概要 ..... P 1
- 2 2021年3月期 各事業の概況 ..... P 7
- 3 2022年3月期について ..... P20
- 4 Appendix ..... P25

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

## 2022年3月期 通期業績予想<sup>※1</sup>

	業績予想	前期実績	前期比
売上高 <sup>※2</sup>	13,000百万円	12,601百万円	+ 3%
営業利益	5,700百万円	5,606百万円	+ 2%
経常利益	5,700百万円	5,645百万円	+ 1%
親会社株式に帰属する 当期純利益	3,900百万円	3,728百万円	+ 5%
EPS (一株当たり純利益)	186.00円	168.07円	+11%

※1 業績予想数値は、2021年3月期までの実績及び入手可能な情報や予測等に基づき算定

※2 売上高については、2022年3月期第1四半期より、「収益認識基準に関する会計基準」を適用(Appendix参照)  
前期実績についても同収益認識基準を適用した金額

## 2022年3月期 事業別見通し

事業セグメント	売上高 (前期比)	営業利益 (前期比)	見通し
DXプラットフォーム事業	↗	↘	今後の事業成長へ向け、 人員体制および広告投資の強化を継続
インベストメント事業	↗	↗	保有する上場株式の売却を継続しつつ、 更なるキャピタルゲインを見込む
アドテクノロジー事業	↘	↘	アプリ広告領域の撤退により、 売上高/営業利益共に縮小
コンテンツ事業	↗	→	収益創出を継続

## 自己株式の取得

資本効率の向上を図るため、自己株式取得3,000百万円を予定  
上記取得後も、継続的な実施を検討

### 自己株式の取得

取得価額の総額	上限3,000百万円
取得株式の総数	上限2,000,000株 自己株式を除く発行済株式総数に対する割合 <b>9.2%</b>
取得期間	2021年5月12日（水）～2022年2月28日（月）
取得方法	東京証券取引所における市場買付（取引一任契約に基づく市場買付）



# 自己株式の消却

株式価値の向上を図るため、自己株式を2回に分けて消却予定

株式総数上限の自己株式を取得した場合、消却株数の合計は発行済株式総数の**13.5%**

## 自己株式の消却

### 1. 保有自己株式の消却

消却予定日：2021年5月末日

**保有自己株式1,823,066株のうち、1,200,000株**

2021年5月11日時点の発行済株式総数に対する割合は**5.1%**

### 2. 取得予定自己株式の消却

消却予定日：2022年3月末日

**今回取得する自己株式の全株式数**

株式総数上限2,000,000株の自己株式を取得した場合、  
2021年5月11日時点の発行済株式総数に対する割合は**8.4%**

※消却後の保有自己株式623,066株（2021年5月11日時点の発行済株式総数の2.6%）は株式報酬等に充当予定

# アジェンダ

- 1 2021年3月期 決算概要 ..... P 1
- 2 2021年3月期 各事業の概況 ..... P 7
- 3 2022年3月期について ..... P20
- 4 Appendix ..... P25

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを、ご承知おきください。なお、本資料に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

## 2022年3月期 収益認識基準の変更

2022年3月期第1四半期より、「収益認識基準に関する会計基準<sup>\*</sup>」を適用  
当社事業における主な影響は、アドテクノロジー事業における売上高の計上方法の変更であり、  
売上総利益以下の金額には原則影響なし

### 変更前(グロス計上)

クライアントからの受領額をグロス（一部ネット含む）で売上高計上、広告媒体への支払を売上原価として控除



### 変更後(ネット計上)

クライアントからの受領額から広告媒体への支払額を予めネットした金額を売上高計上  
売上総利益以下の金額は原則変更なし



<sup>\*</sup>企業会計基準第29号「収益認識に関する会計基準」及び企業会計基準適用指針第30号「収益認識に関する会計基準の適用指針」

# 連結損益計算書

(単位：百万円)	2020年3月期 第4四半期 (前年同四半期)	2021年3月期 第3四半期 (前四半期)	2021年3月期 第4四半期	増減	
				前年同四半期比	前四半期比
売上高	4,926	2,850	2,479	△ 50%	△ 13%
DXプラットフォーム事業	692	660	644	△ 7%	△ 2%
インベストメント事業	1,788	249	79	△ 96%	△ 68%
アドテクノロジー事業	1,573	1,344	1,190	△ 24%	△ 11%
コンテンツ事業	872	606	565	△ 35%	△ 7%
その他	△ 1	△ 10	△ 0	+0	+9
売上総利益	2,702	931	605	△ 78%	△ 35%
DXプラットフォーム事業	266	150	18	△ 93%	△ 88%
インベストメント事業	1,713	208	73	△ 96%	△ 65%
アドテクノロジー事業	422	307	261	△ 38%	△ 15%
コンテンツ事業	300	264	252	△ 16%	△ 5%
その他	-	△ 0	△ 0	△ 0	+0
販売費及び一般管理費	869	703	692	△ 20%	△ 2%
営業利益	1,833	227	△ 86	△ 1,920	△ 314
DXプラットフォーム事業	116	△ 29	△ 170	△ 286	△ 141
インベストメント事業	1,670	190	55	△ 97%	△ 71%
アドテクノロジー事業	256	196	145	△ 43%	△ 26%
コンテンツ事業	38	78	58	+50%	△ 26%
その他	△ 248	△ 208	△ 175	+72	+32
経常利益	1,887	217	△ 132	△ 2,019	△ 349
当期純利益 <sup>※</sup>	1,001	127	△ 122	△ 1,124	△ 250

※「親会社株主に帰属する四半期純利益」を示す

# 連結貸借対照表

(単位：百万円)	前期末 (2020年3月末)	当期末 (2021年3月末)	前期末差額
流動資産	32,000	46,115	+14,115
現預金	8,381	13,774	+5,392
営業投資有価証券	20,992	30,953	+9,961 ※
固定資産	1,591	1,240	△ 351
のれん	114	0	△ 114
資産合計	33,592	47,356	+13,763
流動負債	2,124	3,114	+990
固定負債	4,935	8,206	+3,270
繰延税金負債	4,582	8,098	+3,516 ※
負債合計	7,060	11,321	+4,260
純資産	26,532	36,034	+9,502
その他有価証券評価差額金	11,662	18,571	+6,909 ※

※うち上場株式の営業投資有価証券の時価評価及び売却による影響は以下のとおり  
 営業投資有価証券+10,076百万円、繰延税金負債+3,100百万円、その他有価証券評価差額金+7,025百万円

# 連結キャッシュフロー計算書

	2020年3月期 連結累計期間	2021年3月期 連結累計期間	前年同期差額
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,007 <sup>※1</sup>	6,992 <sup>※2</sup>	+4,985
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 367	△ 171	+195
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,069 <sup>※3</sup>	△ 1,428 <sup>※4</sup>	+640
現金及び現金同等物の期末残高	8,381	13,774	+5,392

※1 うち法人税等支払額 △4,336百万円

※2 うち法人税等還付額 724百万円

※3 うち自己株式取得による支出△992百万円、配当金支払△1,095百万円

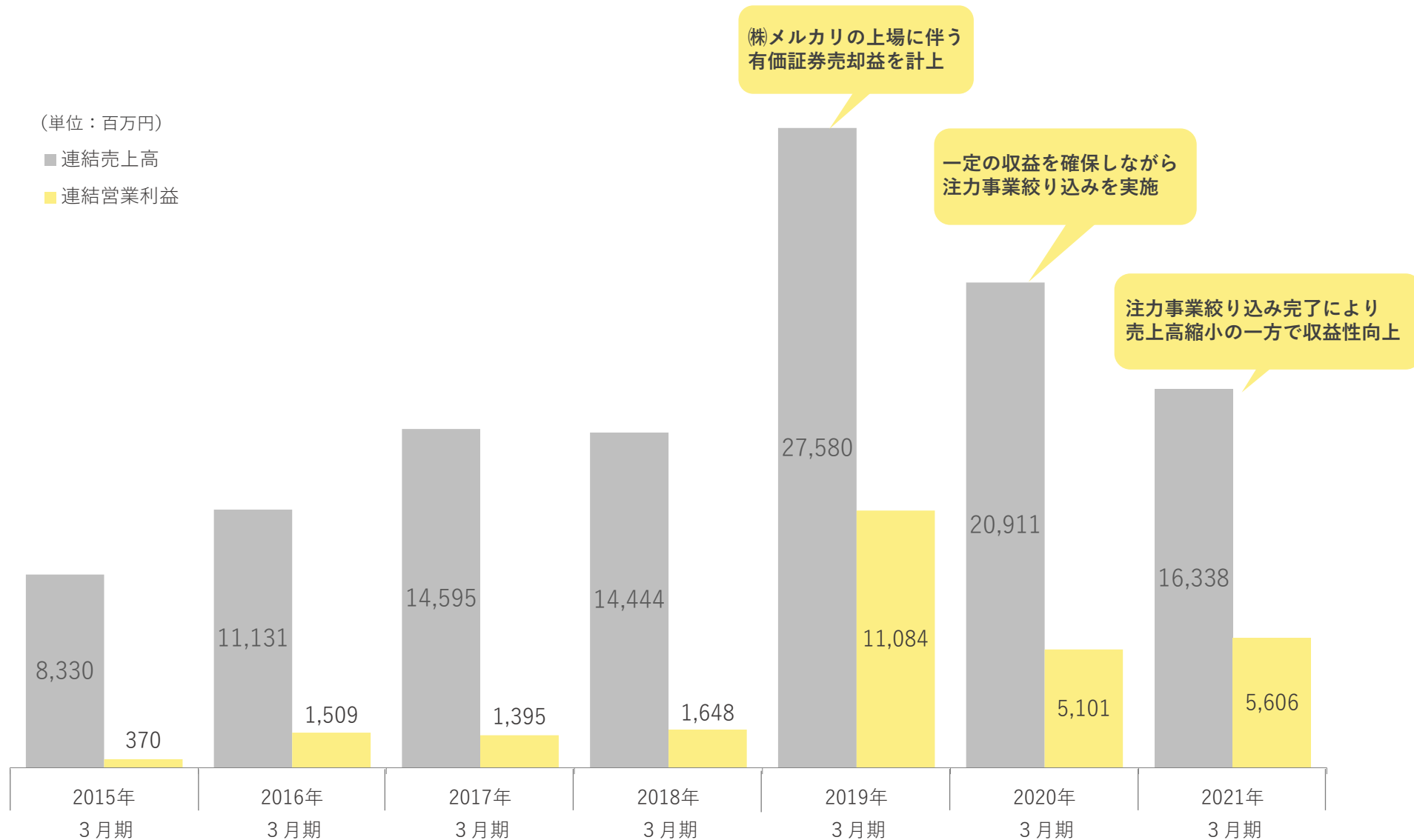
※4 うち自己株式取得による支出△754百万円、配当金支払△378百万円

# 過年度通期連結売上高・営業利益推移

(単位：百万円)

■ 連結売上高

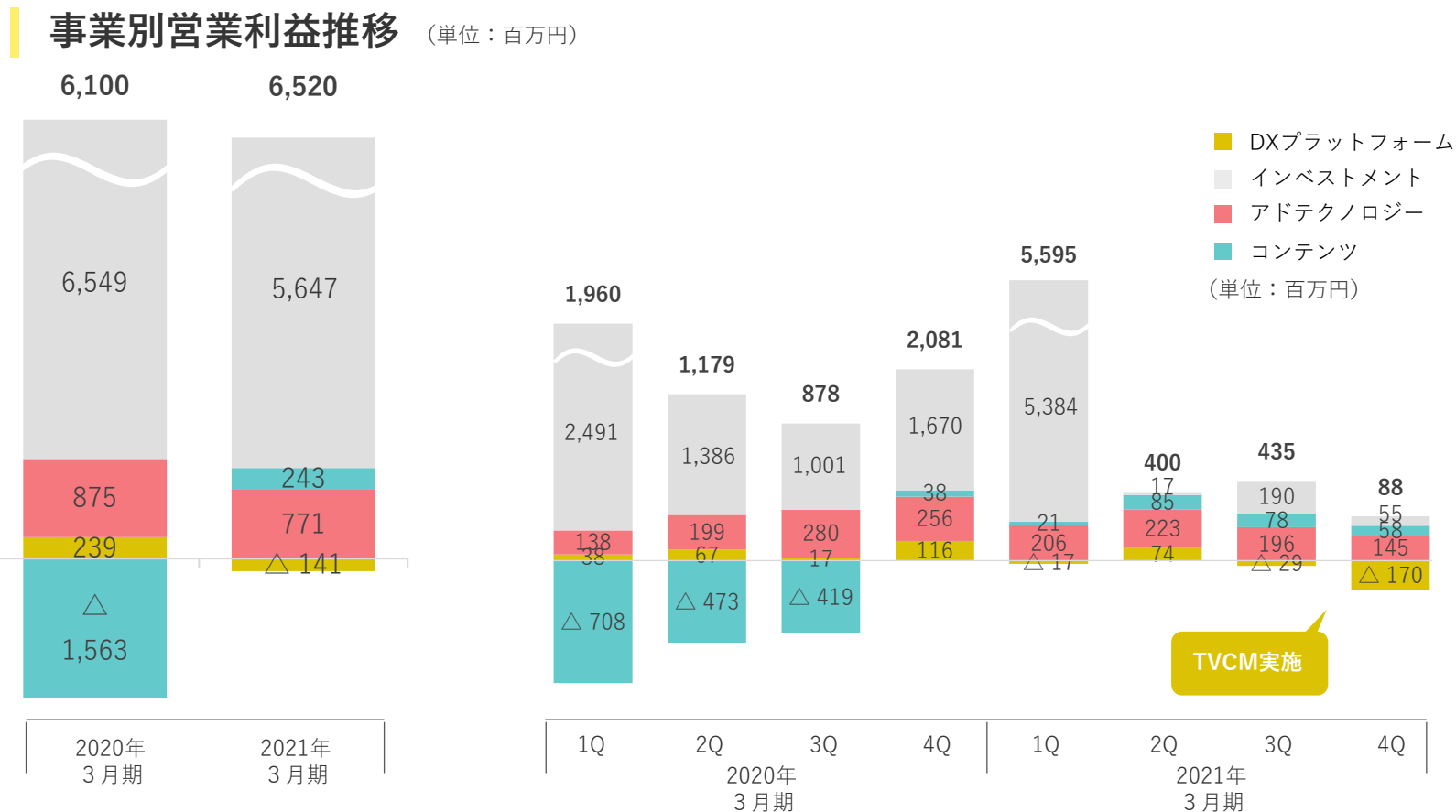
■ 連結営業利益



# 事業別営業利益 四半期別推移

コンテンツ事業が非継続事業撤退により黒字転換

DXプラットフォーム事業は、更なる成長に向けた人員体制および広告投資の強化により減益

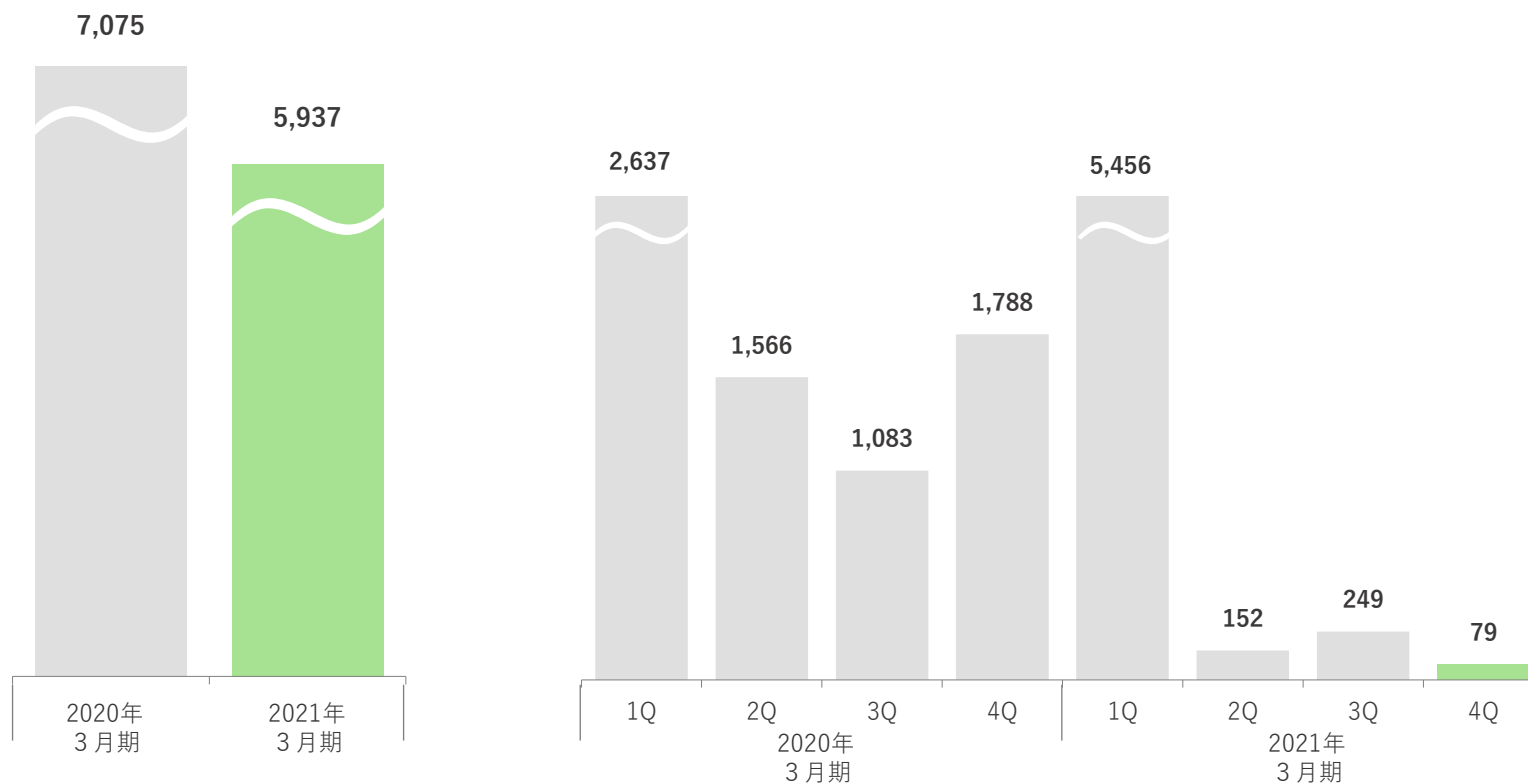




# インベストメント事業 四半期別推移

LP出資先の運用益計上等により、第4四半期売上高は79百万円

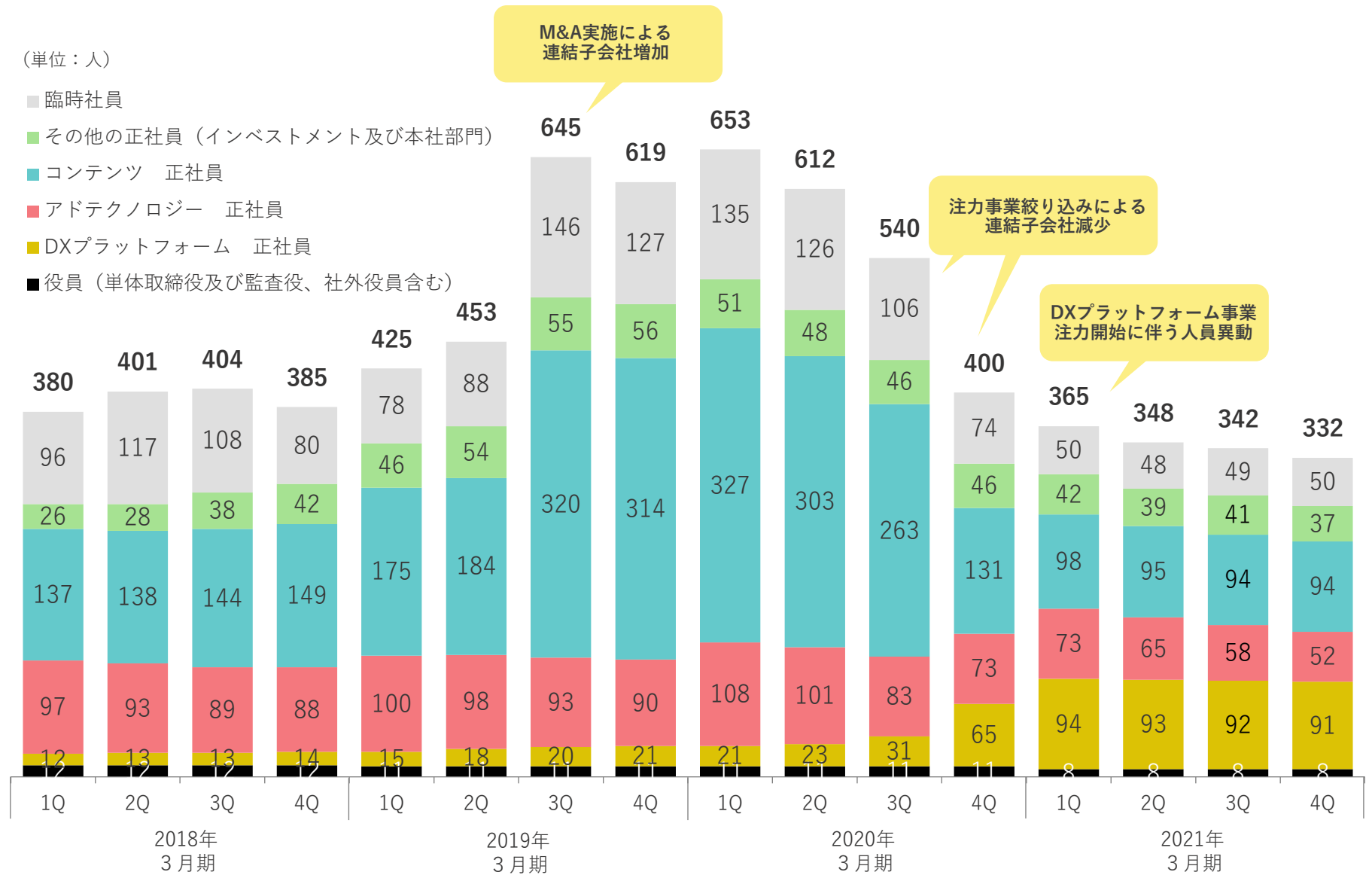
## 売上高推移 (単位：百万円)



# 人員推移表

(単位：人)

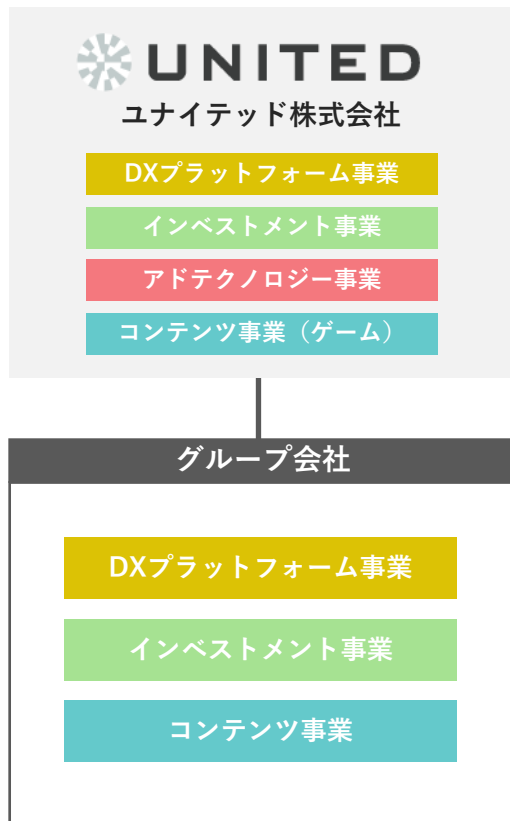
- 臨時社員
- その他の正社員（インベストメント及び本社部門）
- コンテンツ 正社員
- アドテクノロジー 正社員
- DXプラットフォーム 正社員
- 役員（単体取締役及び監査役、社外役員含む）



# グループ組織構造

成長期待事業として注力しているDXプラットフォーム事業の更なる強化に向け、アドテクノロジー事業およびゲーム事業を分社化、インベストメント事業をベンチャーユナイテッド(株)に集約し、当社単体の事業をDXプラットフォーム事業へ集中

変更前



2021年2月以降



The logo for KIRAMEX, featuring the word "KIRAMEX" in a bold, black, sans-serif font. The letter "X" is stylized with a green diagonal line through it.

### キラメックス(株)

プログラミングを学べるオンラインスクール「TechAcademy」を中心に、企業研修や受講者へのキャリア支援など複数サービスを運営

The logo for Brewus, featuring a blue stylized icon resembling a lowercase "b" or a person's head and shoulders, followed by the word "Brewus" in a bold, black, sans-serif font.

### (株)ブリューアス

アプリ・システム開発事業を運営

The logo for UNITED, featuring a stylized asterisk icon to the left of the word "UNITED" in a bold, black, sans-serif font.

### DXコンサルティング事業

企業のDXを支援するコンサルティングサービスを提供

# アドテクノロジー事業 プロダクト紹介



## ユナイテッドマーケティング テクノロジーズ(株)

以下のアドテクノロジー関連プロダクトを運営

### 運営プロダクト



スマートフォン特化型DSP



スマートフォン特化型SSP



広告効果最適化アドネットワーク

The logo for Plus U, featuring the text "Plus U" in a bold, sans-serif font. The letter "P" is stylized with a small yellow square above its top-left corner.

プラスユー(株)

「CocoPPa Play」「クラッシュフィーバー」等のゲームアプリを運営

The logo for FOGG, featuring a stylized diamond shape on the left and the text "FOGG" in a bold, sans-serif font on the right.

フォッグ(株)

アーティストの活動支援ができるサービス「CHEERZ」等を運営

The logo for ISM, featuring the text "ISM" in a bold, sans-serif font. Below it, in smaller text, is "INTERNATIONAL SPORTS MARKETING Co., Ltd.".

(株)インターナショナル  
スポーツマーケティング

スポーツに関わるWebサイト制作やメディアの企画・開発

The logo for TREiS, featuring a stylized diamond shape on the left and the text "TREiS" in a bold, sans-serif font on the right.

トレイス(株)

懸賞・プレゼントサイト「ドリームメール」の企画・運営