



2022年2月8日

各 位

会 社 名 株式会社デジタルハーツホールディングス
 代表取締役社長 CEO 二 宮 康 真
 (コード番号：3676 東証第一部)
 取締役副社長 CFO 筑 紫 敏 矢
 問合せ先 (T E L : 0 3 - 3 3 7 3 - 0 0 8 1)

通期連結業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、本日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、2021年5月11日に公表いたしました2022年3月期の通期連結業績予想を下記のとおり修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 2022年3月期 通期連結業績予想数値の修正 (2021年4月1日～2022年3月31日)

	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
前回発表予想 (A)	28,420	2,100	2,100	1,400	64.77
今回修正予想 (B)	29,000	2,700	2,800	1,800	83.24
増減額 (B-A)	580	600	700	400	
増減率 (%)	2.0	28.6	33.3	28.6	
(ご参考) 前期実績 (2021年3月期)	22,669	1,908	1,975	974	45.15

2. 修正の理由

当連結会計年度は、エンタープライズ事業・エンターテインメント事業ともに好調に推移しています。エンタープライズ事業においては、DXの加速を追い風にシステムテスト需要が増加しており、さらにリモートワークの普及拡大等を背景にセキュリティサービスに対する需要も高まるなど、市場環境が良好に推移しております。このような状況のもと、当社グループでは、一層のアウトソーシング需要を掘り起こすための営業活動を展開するとともに、IT人材の採用・育成を通じた受注体制の強化や多様な自動化ツールを活用したテストソリューションの提案等を積極化することで、既存のシステムテスト事業を前年比で大きく成長させて参りました。また、フリーランスエンジニアを多数有する株式会社アイデンティティの子会社化や、米国子会社のLOGIGEAR CORPORATIONによるシステム会社の子会社化といったM&Aの効果も加わり、エンタープライズ事業の売上高は、第3四半期累計期間で前年同四半期比1.6倍以上にまで拡大することができました。一方、エンターテインメント事業においても、国内デバッグにおいて新規タイトル開発が活発化するコンソールゲーム向けの案件を多数獲得するなど、計画を上回るペースで推移するとともに、グローバル事業においても、M&Aにより取得したDIGITAL HEARTS CROSS Marketing and Solutions Limitedの業績寄与等により、大きく売上を伸ばしております。この結果、連結売上高についても、第3四半期累計期間で21,246百万円、前年同四半期比130.2%となり、会社計画を上回って進捗しております。

利益面においては、人材採用・育成の強化や積極的なM&Aの推進といった成長投資を継続しつつも、売上拡大や高収益案件の獲得、効率的な案件運営等による収益性の改善、経費抑制等により、第3四半期累計期間の営業

利益は2,123百万円と、通期連結業績予想である2,100百万円を超える利益を創出いたしました。

当社では引き続き、中期売上高目標である500億円の達成を目指し、第4四半期以降もエンタープライズ事業を中心に人材やM&A等に対する積極的な投資を継続するものの、現状の好調な受注状況や第3四半期累計期間における事業進捗を鑑み、上記の通り通期連結業績予想を修正することといたしました。

※ 上記の予想は現時点で入手可能な情報に基づいたものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

以上