



2022年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年4月14日

上場会社名 株式会社グッドパッチ 上場取引所 東
 コード番号 7351 URL https://goodpatch.com/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 土屋 尚史
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CFO (氏名) 榎島 俊幸 (TEL) 03(6416)9238
 四半期報告書提出予定日 2022年4月14日 配当支払開始予定日 -
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け、個人投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年8月期第2四半期の連結業績(2021年9月1日~2022年2月28日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年8月期第2四半期	1,857	38.2	342	42.7	341	47.8	218	16.4
2021年8月期第2四半期	1,343	19.8	239	49.9	230	43.9	187	10.2

(注) 包括利益 2022年8月期第2四半期 217百万円(15.2%) 2021年8月期第2四半期 189百万円(10.4%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年8月期第2四半期	27.32	25.89
2021年8月期第2四半期	25.69	23.78

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年8月期第2四半期	4,234	3,332	78.7
2021年8月期	3,439	2,571	74.7

(参考) 自己資本 2022年8月期第2四半期 3,330百万円 2021年8月期 2,568百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年8月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年8月期	—	0.00	—	—	—
2022年8月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

3. 2022年8月期の連結業績予想(2021年9月1日~2022年8月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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
通期	3,778	37.8	518	27.5	486	23.4	375	14.5	47.38

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社 (社名) 株式会社スタジオディテイルズ、除外 1社 (社名)

- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
② ①以外の会計方針の変更 : 無
③ 会計上の見積りの変更 : 無
④ 修正再表示 : 無

- (4) 発行済株式数 (普通株式)

- ① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数 (四半期累計)

2022年8月期2Q	8,172,280株	2021年8月期	7,917,280株
2022年8月期2Q	576株	2021年8月期	363株
2022年8月期2Q	7,985,538株	2021年8月期2Q	7,296,327株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料のP. 5「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	1
(1) 経営成績に関する説明	1
(2) 財政状態に関する説明	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(会計方針の変更)	11
(セグメント情報等)	12
(企業結合等関係)	14
(重要な後発事象)	16

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間における世界経済は、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）に対する感染防止対策やワクチン接種が促進されるなどを背景に改善の傾向がみられる一方、変異株の流行に伴う感染の再拡大などにより、依然として景気の先行きは不透明な状況が続いております。このような情勢下、世界のデジタル化の進展が加速するとともに、新しい生活様式の浸透により、世界各地の企業が新たな環境に適応した持続可能なビジネスを構築する動きが見られております。さらに、日本企業は、日本市場が長期にわたり低成長にとどまる中、グローバル化、戦略実現のスピードアップ、イノベーション創発、企業間連携の促進、生産性の向上、また、それらを実現するためのテクノロジーの活用といったテーマに直面し、激しく変化する市場環境における経営のあり方そのものを見直しを迫られております。

特に大手企業を中心に「デジタルトランスフォーメーション（DX）（注1）」に強い関心が寄せられており、既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れが、引き続き力強いものとなっております。企業は顧客により高い付加価値を提供するため、クラウド等のプラットフォーム、スマートフォンやIoT等の新たなデバイス、AIやブロックチェーン等の新たなテクノロジーを組み合わせたサービスの開発が進められております。

このような事業環境の中で、当社グループは「ハートを揺さぶるデザインで世界を前進させる」というビジョンのもと、「デザインの力を証明する」というミッションを掲げ、顧客企業が提供するサービスに期待される価値の創造を支援し、最適なデザインを設計するデザインパートナー事業、そして、自社サービスである「Goodpatch Anywhere」、「ReDesigner」、「Strap」、「Prott」及び「Athena」などのサービスで構成されるデザインプラットフォーム事業を主要事業と位置づけ、相互にシナジーを創出することに注力しながら推進してまいりました。また、デザイン領域における総合力を高めるため、2021年12月22日に株式会社スタジオディテイルズの全株式を取得いたしました。今後、当社の強みである戦略デザインやUI/UXデザインと、株式会社スタジオディテイルズの強みである質の高いクリエイティブとブランディングを融合し、顧客企業のさらなる期待に応えられるデザイン支援を提供できるよう、企業価値向上に取り組んでおります。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は1,857,168千円（前年同期比38.2%増）、営業利益は342,409千円（前年同期比42.7%増）、経常利益は341,459千円（前年同期比47.8%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は218,142千円（前年同期比16.4%増）となりました。

報告セグメント別の業績の状況は以下のとおりであります。

① デザインパートナー事業

デザインパートナー事業は、顧客企業の持つ本質的な価値を発見し、その要素を紐解きながら、顧客企業のユーザーが持つ価値観に則して、その価値が適切に伝わるように顧客企業の戦略やブランディング、ビジネスプロセス等も踏まえてデザインを実装していきます。その際に、当社のUXデザイナー及びUIデザイナーが中心となり、顧客企業のプロジェクトチームと一体となって、デザインプロジェクトをリードします。

主にWebサイトやアプリケーション等のデジタルプロダクトのデザイン開発を進めたい顧客企業に対しては、顧客企業が必要とするUI/UXデザイン(注2)の実現を支援します。さらにそのようなデジタルプロダクトの実装や開発まで希望する顧客企業に対しては、当社のエンジニアによりアプリケーション開発を行います。そのような過程において、顧客企業は既存ビジネスプロセスをデジタル化し、イノベーションの創出を図ることが可能です。また、顧客起点の新たな価値創出のための変革を図りたい顧客企業に対しては新規事業の検証やアイデアを創出するための支援についても行ってまいります。

近年デジタルトランスフォーメーション（DX）が注目を集め、企業がデジタル領域において変革を求められる状況の中で、デザインの持つ役割の重要性は益々高まっており、当社グループにおいても、日本国内を主として、当事業への問い合わせが増加する等、需要の増加が顕著な状況となります。そのような状況の中、当社グループとしては数多くのデジタルデザイン支援の知見を集約し、経験豊富なデザイナーを集め、育成することで、より多くの企業に対して、高品質なデザイン支援を行うことが可能になります。そのため、当社グループはデザイナーの採用活動を積極的に行い、提供リソースであるデザイナー人員を拡大するとともに、より幅広い業種業態の顧客企業に対してデザイン支援プロジェクトを実施してまいりました。

当第2四半期連結累計期間においては、デジタルトランスフォーメーション（DX）のニーズの高まりを受け、顧客社数(注3)は29.3社（前年同期は24.0社、前年同期比22.2%増）、月額平均顧客単価(注4)は6,383千円（前年同期は6,407千円、前年同期比0.4%減）となりました。また、社内デザイン組織のデザイナーの採用が順調に進み、当第2四半期連結会計期間末において128名（前年同期比14.3%増）となりました。

この結果、当第2四半期連結累計期間におけるデザインパートナー事業の売上高は1,250,586千円（前年同期比30.9%増）、営業利益は224,171千円（前年同期比23.8%増）となりました。なお、デザインパートナー事業における主なKPIの推移は下記表のとおりであります。

（デザインパートナー事業のKPI推移）

	2021年8月期				2022年8月期		
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	
	実績	実績	実績	実績	実績	実績	前年同期比
新KPI							
顧客社数	26.0	24.0	23.7	26.3	26.7	29.3	22.2%
月額平均顧客単価 (千円)	5,547	6,407	6,832	6,516	7,816	6,383	△0.4%
旧KPI							
月平均プロジェクト 件数	26.0	28.0	28.0	29.7	28.3	30.7	9.5%
月平均プロジェクト 単価(千円)	5,443	5,382	5,720	5,739	7,338	6,018	11.8%

※事業の拡大等に伴い、より当社グループの事業の実態を把握しやすくするため、当連結会計年度よりデザインパートナー事業のKPIの項目を再編しております。新KPIでは、月平均プロジェクト件数を顧客社数へ、月平均プロジェクト単価を月額平均顧客単価へ変更しております。

② デザインプラットフォーム事業

デザインプラットフォーム事業は、デザインパートナー事業によって行われるUI/UXデザイン支援を様々な側面からサポートするサービスを提供しております。具体的には、登録した外部デザイナー人材によるフルリモートでUI/UXデザインプロジェクトを実施する「Goodpatch Anywhere」、自社で構築したデザイン人材プールを活用したデザイナー採用支援サービス「ReDesigner」、2020年9月1日に正式リリースしたオンラインホワイトボード「Strap」、デザインパートナー事業で培ったナレッジの蓄積をもとにしたプロトタイピングツール(注5)「Prott」及びVR (Virtual Reality: 仮想現実) /AR (Augmented Reality: 拡張現実) (注6)を活用したデザインツール「Athena」で構成され、それぞれのシナジーを創出し、デザインに関連したビジネスの拡大を行うものとなります。

当第2四半期連結累計期間においては、「Goodpatch Anywhere」は、外部デザイナー人材の登録者数が増加しております。「ReDesigner」は、契約企業数や内定者数が増加し、採用支援実績を積み上げております。

「Strap」並びに「Prott」においては、「Prott」のリソースを有効に活用し、「Strap」の機能開発を強化しております。また「Athena」は、カーデザインをVR環境で行うことができるソフトウェアの開発を連結子会社 Goodpatch GmbHにて進め、機能拡充を図っております。

この結果、当第2四半期連結累計期間におけるデザインプラットフォーム事業の売上高は606,581千円（前年同期比56.2%増）、営業利益は118,237千円（前年同期比100.9%増）となりました。

(注) 1. デジタルトランスフォーメーション（DX）とは、Digital Transformationの略語で、企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、を意味します。

2. UI (User Interface/ユーザーインターフェース) とは、「ユーザーがPCやスマートフォン等のデバイスとやり取りをする際の入力や表示方法などの仕組み」を意味します。また、UX (User Experience/ユーザーエクスペリエンス) は「サービスなどによって得られるユーザー体験」のことを指します。

3. 顧客社数とは、デザインパートナー事業において、当社グループとデザインプロジェクトを進めるために契約した顧客企業の社数を指しており、1か月にデザイン支援を提供した顧客社数の3か月の平均値を示しています。一方、月平均プロジェクト件数とは、デザインパートナー事業において、顧客企業のプロジェクトチームと一体となって、当社デザイナーがリードしたデザインプロジェクトの件数を指しており、1か月に稼働したプロジェクト件数の3か月の平均値を示しています。
4. 月額平均顧客単価とは、(1か月にデザイン支援を提供した顧客社数の売上総額 / 1か月にデザイン支援を提供した顧客社数)の3か月の平均値を示しています。一方、月平均プロジェクト単価は(1か月に稼働したプロジェクトの総額 / 1か月に稼働したプロジェクト数)の3か月の平均値を示しています。
5. プロトタイピングとは、最終成果物の試作品を早い段階から作り、改善を繰り返す手法のことを意味します。
6. VRとは、Virtual Reality (仮想現実) の略であり、現物・実物 (オリジナル) ではない機能としての本質は同じであるような環境を、ユーザーの五感を含む感覚を刺激することにより理工学的に作り出す技術及びその体系を意味します。またARとは、Augmented Reality (拡張現実) の略であり、実在する風景にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を仮想的に拡張するという技術を意味します。

(2) 財政状態に関する説明

(資産、負債及び純資産の状況)

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は、前連結会計年度末に比べて144,455千円増加し、3,280,961千円となりました。主な要因は、現金及び預金の増加4,359千円、前払費用の増加14,754千円及び売上高が伸長したこと等による売掛金及び契約資産の増加145,153千円等があった一方で、当第2四半期連結会計期間においてデザインパートナー事業や「Goodpatch Anywhere」における請負契約案件が減少したことによる仕掛品の減少20,164千円等があったこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて649,992千円増加し、953,122千円となりました。主な要因は、株式会社スタジオディテイルズの買収に伴うのれんの増加619,728千円、株式会社スタジオディテイルズの買収等による建物の増加17,920千円、デザインパートナー投資の実行等による投資有価証券の増加33,727千円、在外連結子会社における使用権資産の減少11,425千円及び税務上の繰越欠損金の減少等による繰延税金資産の減少12,573千円であります。

この結果、当第2四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べて794,448千円増加し、4,234,083千円となりました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は、前連結会計年度末に比べ33,240千円増加し、584,403千円となりました。主な要因は、未払法人税等の増加87,242千円、業務委託費等の増加による買掛金の増加25,558千円及び1年内返済予定の長期借入金の増加11,832千円等があった一方で、2021年8月期期末賞与支給等による未払金の減少16,814千円、顧客企業から契約期間分の料金を一括で受領した前受金の役務提供に伴う取り崩し等による契約負債の減少39,456千円(前連結会計年度は前受金及び前受収益)及びその他の減少33,160千円等があったこと等によるものであります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べ86千円増加し、317,295千円となりました。主な要因は、在外連結子会社におけるリース債務の減少12,008千円及び資産除去債務の増加11,552千円によるものであります。

この結果、当第2四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べて33,327千円増加し、901,699千円となりました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末と比べて761,120千円増加し、3,332,384千円となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益計上等に伴う利益剰余金の増加226,128千円及び2021年2月9日に発行した第7回新株予約権(第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権)等の行使による資本金の増加267,735千円及び資本準備金の増加267,735千円であります。

(キャッシュ・フローの状況)

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物は、前連結会計年度末に比べ4,359千円増加し、2,784,433千円となりました。各キャッシュ・フローの状況とその要因は以下のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間において営業活動によるキャッシュ・フローは163,670千円の収入（前年同期は184,223千円の収入）となりました。これは主に、デザインパートナー事業及びデザインプラットフォーム事業の売上高増加に伴う売上債権の増加78,564千円や法人税等の支払額37,822千円及び顧客企業から契約期間分の料金を一括で受領した前受金の役務提供に伴う取り崩し等による前受金の減少26,647千円の減少要因があったものの、デザインパートナー事業及びデザインプラットフォーム事業が相互にシナジーを創出することに注力しながら各事業を推進してきたことの成果としての税金等調整前四半期純利益の計上341,459千円、業務用PC及び事務所内装費用等にかかる減価償却費21,905千円等の増加要因があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間において投資活動によるキャッシュ・フローは621,388千円の支出（前年同期は54,667千円の支出）となりました。これは主に、株式会社スタジオディテイルズの買収による連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出582,259千円や「ハートを揺さぶるデザインで世界を前進させる」というビジョンの実現を目指し、スタートアップへ出資し、デザインに関する知見を提供することで出資先企業の成長をサポートするデザインパートナー投資の実行等に伴う投資有価証券の取得による支出34,000千円によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間において財務活動によるキャッシュ・フローは462,296千円の収入（前年同期は941,586千円の収入）となりました。これは主に、長期借入金の返済による支出56,662千円や在外連結子会社におけるリース債務の返済による支出11,082千円の減少要因があったものの、将来の買収及び戦略的投資のための資金を資金使途として2021年2月9日に発行した第7回新株予約権（第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権）等の行使による株式発行による収入530,041千円の増加要因があったことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年8月期通期の業績予想については、2021年10月15日の「2021年8月期通期決算短信」で公表いたしました業績予想から変更はございません。なお、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）による業績への影響は軽微と想定しております。

今後、業績予想の数字に影響を及ぼす事態が生じた場合には、速やかに公表いたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,780,074	2,784,433
売掛金	285,207	—
売掛金及び契約資産	—	430,361
仕掛品	23,357	3,192
前払費用	42,993	57,748
その他	4,873	5,226
流動資産合計	3,136,505	3,280,961
固定資産		
有形固定資産		
建物	49,356	70,255
減価償却累計額	△25,862	△28,841
建物(純額)	23,493	41,413
工具、器具及び備品	118,936	130,943
減価償却累計額	△86,246	△99,438
工具、器具及び備品(純額)	32,689	31,505
使用権資産(純額)	62,304	50,879
有形固定資産合計	118,487	123,798
無形固定資産		
商標権	2,229	2,106
ソフトウェア	0	0
のれん	—	619,728
無形固定資産合計	2,229	621,835
投資その他の資産		
投資有価証券	95,933	129,660
敷金及び保証金	30,149	29,065
繰延税金資産	48,405	35,832
その他	7,924	12,930
投資その他の資産合計	182,412	207,488
固定資産合計	303,129	953,122
資産合計	3,439,635	4,234,083

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年2月28日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	24,069	49,628
1年内返済予定の長期借入金	113,324	125,156
未払金	76,008	59,194
未払費用	46,801	39,370
未払法人税等	59,176	146,419
未払消費税等	70,307	78,675
前受金	42,703	—
前受収益	35,602	—
契約負債	—	38,849
リース債務	22,278	23,071
賞与引当金	—	2,641
受注損失引当金	6,333	—
その他	54,557	21,397
流動負債合計	551,163	584,403
固定負債		
長期借入金	271,670	270,530
リース債務	45,538	33,530
資産除去債務	—	11,552
繰延税金負債	—	1,682
固定負債合計	317,208	317,295
負債合計	868,372	901,699
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,235,495	1,503,231
資本剰余金	1,230,495	1,498,231
利益剰余金	106,095	332,223
自己株式	△55	△55
株主資本合計	2,572,031	3,333,631
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△3,229	△3,449
その他の包括利益累計額合計	△3,229	△3,449
新株予約権	2,461	2,201
純資産合計	2,571,263	3,332,384
負債純資産合計	3,439,635	4,234,083

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年9月1日 至 2022年2月28日)
売上高	1,343,579	1,857,168
売上原価	511,205	654,853
売上総利益	832,374	1,202,314
販売費及び一般管理費	592,468	859,905
営業利益	239,906	342,409
営業外収益		
受取利息	4	12
為替差益	1,417	—
受取家賃	1,657	5,067
その他	2,465	725
営業外収益合計	5,545	5,805
営業外費用		
支払利息	2,683	2,279
為替差損	—	24
株式交付費	4,590	2,969
新株予約権発行費	7,031	—
その他	192	1,482
営業外費用合計	14,498	6,756
経常利益	230,953	341,459
税金等調整前四半期純利益	230,953	341,459
法人税、住民税及び事業税	33,762	114,267
法人税等調整額	9,742	9,048
法人税等合計	43,505	123,316
四半期純利益	187,448	218,142
親会社株主に帰属する四半期純利益	187,448	218,142

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年9月1日 至 2022年2月28日)
四半期純利益	187,448	218,142
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	1,669	△220
その他の包括利益合計	1,669	△220
四半期包括利益	189,117	217,922
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	189,117	217,922
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2021年9月1日 至 2022年2月28日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	230,953	341,459
減価償却費	22,255	21,905
受注損失引当金の増減額 (△は減少)	—	△6,333
賞与引当金の増減額 (△は減少)	5,528	2,645
為替差損益 (△は益)	△1,442	104
受取利息	△4	△12
受取家賃	—	△5,067
支払利息	2,683	2,279
株式交付費	4,590	2,969
新株予約権発行費	7,031	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△70,933	△78,564
棚卸資産の増減額 (△は増加)	457	20,283
前払費用の増減額 (△は増加)	△7,731	△8,050
仕入債務の増減額 (△は減少)	△1,316	1,246
未払金の増減額 (△は減少)	30,116	△24,724
未払費用の増減額 (△は減少)	3,210	△12,968
前受金の増減額 (△は減少)	4,418	△26,647
前受収益の増減額 (△は減少)	△5,054	△5,458
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△31,213	1,337
その他	22,209	△27,713
小計	215,757	198,689
利息及び配当金の受取額	4	12
利息の支払額	△2,666	△2,275
家賃の受取額	—	5,067
法人税等の支払額	△28,872	△37,822
営業活動によるキャッシュ・フロー	184,223	163,670
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△15,036	△6,921
敷金及び保証金の差入による支出	—	△100
投資有価証券の取得による支出	△39,982	△34,000
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△582,259
敷金の回収による収入	—	1,862
その他	351	29
投資活動によるキャッシュ・フロー	△54,667	△621,388
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	300,000	—
長期借入金の返済による支出	△69,452	△56,662
新株予約権の発行による収入	1,176	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	719,795	530,041
リース債務の返済による支出	△9,933	△11,082
財務活動によるキャッシュ・フロー	941,586	462,296
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,392	△219
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,073,535	4,359
現金及び現金同等物の期首残高	939,913	2,780,074
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,013,448	2,784,433

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第2四半期連結累計期間において、第7回新株予約権(第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権)の行使に伴う新株発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ265,226千円増加しております。

この結果、当第2四半期連結会計期間末において、資本金が1,503,231千円、資本準備金が1,498,231千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これにより、当該会計基準等の変動対価に関する定めに従い、デザインプラットフォーム事業のデザイナー採用支援サービス「ReDesigner」のうち早期退職返金条項の定めのある紹介手数料における、将来返金されると見込まれる金額について、顧客への将来の返金見込額を見積り、返金負債を計上する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ10,778千円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は7,985千円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「流動資産」の「売掛金及び契約資産」に含めて表示し、「流動負債」に表示していた「前受金」及び「前受収益」は、第1四半期連結会計期間より、「流動負債」の「契約負債」に含めて表示しております。また、返金負債は、「流動負債」の「その他」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第2四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報については記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、当該会計基準の適用による四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 2020年9月1日 至 2021年2月28日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラット フォーム事業	計	
売上高				
外部顧客への売上高	955,359	388,220	1,343,579	1,343,579
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	955,359	388,220	1,343,579	1,343,579
セグメント利益	181,059	58,846	239,906	239,906

(注)セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第2四半期連結累計期間(自 2021年9月1日 至 2022年2月28日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	報告セグメント			四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラット フォーム事業	計	
売上高				
デザインパートナー (当社)	1,049,755	—	1,049,755	1,049,755
デザインパートナー (Goodpatch GmbH)	200,831	—	200,831	200,831
Goodpatch Anywhere	—	468,620	468,620	468,620
ReDesigner	—	94,358	94,358	94,358
Strap & Prott	—	41,951	41,951	41,951
Athena	—	1,344	1,344	1,344
その他	—	306	306	306
顧客との契約から生じる収益	1,250,586	606,581	1,857,168	1,857,168
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	1,250,586	606,581	1,857,168	1,857,168
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,250,586	606,581	1,857,168	1,857,168
セグメント利益	224,171	118,237	342,409	342,409

(注)1. 収益の分解情報は、主要なサービスに区分して記載しております。

2. デザインパートナー事業の収益の分解情報は、当社及び連結子会社Goodpatch GmbHに区分して記載しております。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

「注記事項(会計方針の変更)」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。

なお、当該変更により、従来の方法に比べて、当第2四半期連結累計期間の「デザインプラットフォーム事業」の売上高及びセグメント利益はそれぞれ10,778千円減少しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

当第2四半期連結会計期間において、株式会社スタジオディテイルズの全株式を取得したことにより、同社を連結の範囲に含めております。当該事象による「デザインパートナー事業」セグメントにおけるのれんの増加額は、619,728千円であります。なお、この取得取引にかかる取得原価の配分が完了していないため、当該のれんは暫定的に算定された金額であります。

(企業結合等関係)

(取得による企業結合)

当社は、2021年12月15日開催の当社取締役会において、株式会社スタジオディテイルズ（以下、「スタジオディテイルズ」という）の全株式を取得することを決議し、それに基づき2021年12月22日に株式譲渡契約を締結し、同日付けで当該全株式を取得いたしました。なお、本件株式取得によりスタジオディテイルズの関連会社である株式会社エクスポイントワンが持分法適用関連会社となります。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社スタジオディテイルズ
事業の内容 WEBの企画・デザイン・構築・運用・コンサルティング、
iPhone/Androidアプリの企画・デザイン・構築・運用、
WEBシステムの企画・デザイン・構築・運用、アートディレクション、
グラフィックデザイン、イラストレーション、プロダクトデザイン、その他
資本金の金額 1,000万円

(2) 企業結合を行った主な理由

スタジオディテイルズは、「“いいもの”を丁寧につくる」をミッションに、企業の広告活動や商品開発などのクリエイティブ部門と、Webシステムやアプリ開発などの実装・開発部門を両軸として、名古屋地域でのナショナルブランド企業へ顧客基盤を拡大し続けております。

当社は、スタジオディテイルズの当社グループ参画により、デザイン領域における総合力を高め、国内随一のデザインカンパニーとしてのポジションを獲得することを目指します。当社の強みである戦略デザインやUI/UXデザインと、スタジオディテイルズの基盤である質の高いクリエイティブとブランディングを融合し、顧客企業のさらなる期待に応えられるデザイン支援を提供することができると考え、本件株式取得を決定いたしました。

(3) 企業結合日

2021年12月22日（株式取得日）
2022年2月28日（みなし取得日）

(4) 企業結合の法的形式

現金による株式の取得

(5) 結合後企業の名称

結合後の企業名称の変更はありません。

(6) 取得した議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として、株式を取得したことによるものであります。

2. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

被取得企業の会計期間末日（みなし取得日）である2022年2月28日と当第2四半期連結会計期間との差異が3ヶ月を超えないため、当第2四半期連結累計期間においては貸借対照表のみを連結しており、四半期連結損益計算書に被取得企業の業績は含まれておりません。

3. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	700,000千円
取得原価		700,000千円

4. 企業結合契約に規定される条件付取得対価の内容及びそれらの今後の会計処理方針

株式譲渡契約に基づき、取得対価は今後変動する可能性があります。取得対価の変動が発生した場合には、取得時に変動したものとみなして取得価額を修正し、のれんの金額及びのれんの償却額を修正することとしております。

5. 主要な取得関連費用の内容および金額

アドバイザー費用等 43,930千円

6. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれんの金額

619,728千円

のれんは、当第2四半期連結会計期間末において取得原価の配分が完了していないため、暫定的に算定された金額であります。

(2) 発生原因

今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力から発生したものであります。

(3) 償却方法及び償却期間

効果が発現する期間にわたって均等償却いたします。

なお、償却期間については、現在算定中であります。

(重要な後発事象)

(合弁会社の設立)

当社は、2022年4月14日開催の取締役会において、株式会社丸井グループ（以下、「丸井グループ」）との共同出資により、合弁会社を設立することを目的とした合弁契約書を同日付で締結することを決議し、2022年4月27日付で以下の通り合弁会社を設立することを予定しております。なお、当該合弁会社は当社の持分法適用関連会社となる予定です。

1. 合弁会社設立の目的及び背景

当社は、「ハートを揺さぶるデザインで世界を前進させる」というビジョンのもと、ミッションとして「デザインの力を証明する」を掲げ、デザインパートナー事業とデザインプラットフォーム事業を中心に事業活動を行っております。デザインの本質的な価値を活用し、顧客企業のデザインパートナーとして、デジタルプロダクトにおける戦略立案・UI/UXデザイン・開発の支援を続けてまいりました。

今回ともに合弁会社を立ち上げる丸井グループとは、2021年7月からデザインパートナー事業にて、丸井グループのデジタルトランスフォーメーション（DX）推進に向けた支援を開始し、経営課題の特定や戦略策定支援に取り組み、良好な関係を構築してきました。当社では、丸井グループとの経営レベルのパートナーシップにより挑戦的かつ創造的な課題解決の取り組みが可能と考え、このたびの合弁会社の設立に至りました。

丸井グループは、長年の実店舗経営から金融領域まで幅広い事業経験を有しているだけでなく、「共創」を掲げて積極的に社外からのイノベーション導入に対する投資を進めるなど、新しい挑戦に前向きな文化を持つ企業です。これらの経営資源に、当社のデザイン人材による、デジタル領域を中心としたデザインの知見を掛け合わせることで、丸井グループのデジタルトランスフォーメーション（DX）を実現するとともに、様々な領域におけるデザインによる価値創造を目指してまいります。

2. 合弁会社の概要

(1) 合弁会社の事業内容

今回、合弁会社として設立いたします株式会社Muture（以下、「Muture」）は、フィンテック、小売、OMOなどの領域における丸井グループのデジタルトランスフォーメーション（DX）事例の創出を推進してまいります。またその後、培った事業ノウハウを活用し、丸井グループ外への事業展開についても検討を進めてまいります。当社はMuture設立を通じ、デザイン人材が創業時から経営に関与していくデザイン経営を実践すると共に、経営に取り組むデザイン人材の育成に一層注力いたします。

(2) 合弁会社の概要

1	名称	株式会社Muture	
2	所在地	東京都中野区中野4丁目3番2号	
3	代表	代表取締役 芝尾 崇孝	
4	設立年月日	2022年4月27日（予定）	
5	事業内容	フィンテック、小売、OMOを起点としたDX支援事業	
6	資本金	100百万円	
7	純資産	100百万円	
8	総資産	100百万円	
9	大株主及び持株比率	株式会社丸井グループ 60% 株式会社グッドパッチ 40%	
10	当社と当該会社との間の関係	資本関係	該当事項はありません。
		人的関係	当社の取締役1名及び当社の従業員1名が当該会社の取締役を兼務いたします。また、当社の取締役1名が当該会社の監査役を兼務いたします。
		取引関係	該当事項はありません。
		関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

3. 合併相手先の概要

1 名称	株式会社丸井グループ	
2 所在地	東京都中野区中野4丁目3番2号	
3 代表	代表取締役社長 青井 浩	
4 設立年月日	1937年3月30日	
5 事業内容	小売事業、フィンテック事業をおこなうグループ会社の経営計画・管理など	
6 資本金	35,920百万円(2021年12月31日現在)	
7 当社と当該会社との間の関係	資本関係	該当事項はありません。
	人的関係	該当事項はありません。
	取引関係	当社のデザインパートナー事業に関する取引等を行っております。
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

4. 日程

1 取締役決議日	2022年4月14日
2 契約締結日	2022年4月14日
3 事業開始日	2022年4月27日(予定)