



TENDA
EX TENDed Advisor

株式会社テンダ

2024年5月期 通期決算説明資料

2024年7月12日

証券コード : 4198

<https://www.tenda.co.jp/>

目次

エグゼクティブサマリー	P02
1. 2024年5月期 業績ハイライト	P05
2. 2025年5月期 業績予想	P14
3. 中長期ビジョン～2025年5月期を超えて	P17
4. 株主還元について	P23
5. テンダグループのESG経営	P27
6. Appendix	P31



IRメール配信サービス

最新の適時開示等、当社IRに関する情報をご登録のメールアドレスにお知らせいたします。
ぜひご登録ください。<https://www.magicalir.net/4198/mail/index.php>

エグゼクティブサマリー

■ 大幅な増収増益にて着地、最高益を更新。

売上高

5,175 百万円

前年同期比 +22.2%

営業利益

545 百万円

前年同期比 +19.9%

親会社株主に帰属する 当期純利益

341 百万円

前年同期比 +27.9%

事業セグメント別概要



ITソリューション事業

- 連結子会社化したリーサコンサルティング株式会社の業績寄与に加え、旺盛なDX化への需要を捉えることに成功。



ビジネスプロダクト事業

- 主力製品である「Dojo」シリーズに生成AIを活用した機能を追加するバージョンアップを行い、ユーザビリティの向上を図る。



ゲームコンテンツ事業

- 連結子会社化した（株）X-VERSE PLUS及び（株）Skyartsの業績寄与と、「ヤマダゲーム」へのサービス提供が順調に推移。

2024年5月期 上期の主なニュースリリース

2023年6月26日	サステナビリティ	子育て中の社員に「手当1.5倍」～子育て世代の社員を経済的に支援！～
2023年7月14日	IR	2023年5月期 決算短信
2023年7月25日	IR	2023年5月期 通期決算説明資料
2023年9月27日	トピックス	Azure OpenAI Service リファレンスアーキテクチャに賛同
2023年10月13日	IR	2024年5月期 第1四半期決算短信、第29期 第1四半期四半期報告書
2023年10月31日	トピックス	福島テレビつなごうプロジェクト「やりたいことをやろう」において、当社開発のChatGPTによるサポートサービスが提供開始
2023年11月9日	サービス	当社連結子会社（株）テンダゲームスがNintendo Switch™ 用ソフト「ふしぎ駄菓子屋 銭天堂 ふしぎ駄菓子ばなし 50選」において、ディレクション・シナリオ・グラフィック・プログラムを担当
2023年11月10日	IR	（株）モブキャストホールディングスの新設分割会社の株式取得（子会社化）に関するお知らせ
2023年11月16日	トピックス	第17回ASPICクラウドアワード2023にて「Dojoナビ」が先進技術、「Dojoウェブマニュアル」がDX貢献賞を受賞
2023年11月22日	IR	リーサコンサルティング（株）の株式取得（子会社化）に関するお知らせ

2024年5月期 下期の主なニュースリリース

2023年12月5日	サービス	当社連結子会社（株）テンダゲームスが、（株）ヤマダデンキ様が運営する「ヤマダゲーム」において「ゲームスラボ」を活用しブロックチェーンやWeb3.0等の新たなゲーム領域への挑戦を支援
2023年12月15日	IR	（株）Skyartsの株式取得（子会社化）に関するお知らせ
2024年1月12日	IR	2024年5月期 第2四半期決算短信、第29期 第2四半期四半期報告書
2024年1月12日	IR	配当予想（増配）の修正に関するお知らせ
2024年1月16日	IR	2024年5月期 第2四半期決算説明資料
2024年2月5日	サステナビリティ	【産学連携】当社と宮城大学が ChatGPTを用いて作成した架空の人格モデルに関する共同研究を開始 ～地域社会において最先端技術を学ぶ場の創出と、新規ビジネスへの応用を目指します～
2024年2月22日	サービス	当社連結子会社（株）テンダゲームスがNintendo Switch™ 用ソフト「5分後に意外な結末 モノクロームの図書館」のディレクション・シナリオ・グラフィック・プログラムを担当
2023年4月12日	IR	2024年5月期第3四半期決算短信 第29期 第3四半期四半期報告書
2023年4月12日	IR	株式分割及び株式分割に伴う定款の一部変更に関するお知らせ
2024年5月10日	トピックス	当社連結子会社（株）テンダゲームスが（株）カヤックアキバスタジオ様とグローバル総合エンターテインメント市場へのサービス拡充を目的に業務提携を締結

1. 2024年5月期 業績ハイライト

2024年5月期 通期連結業績

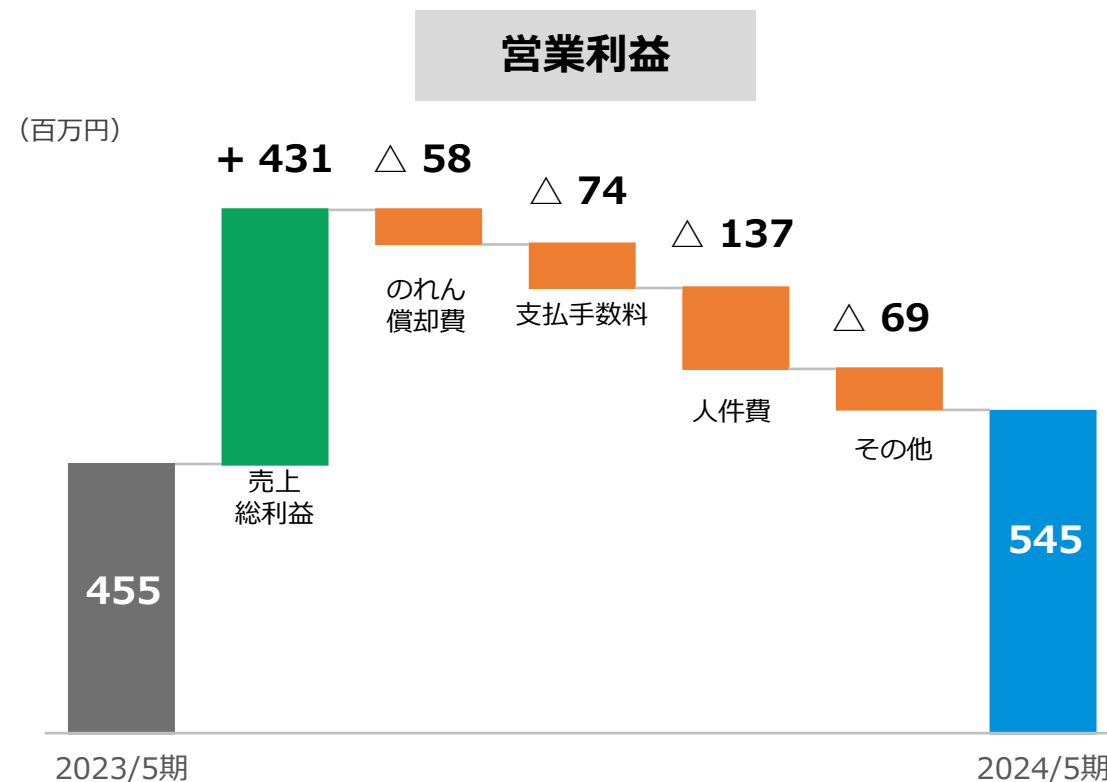
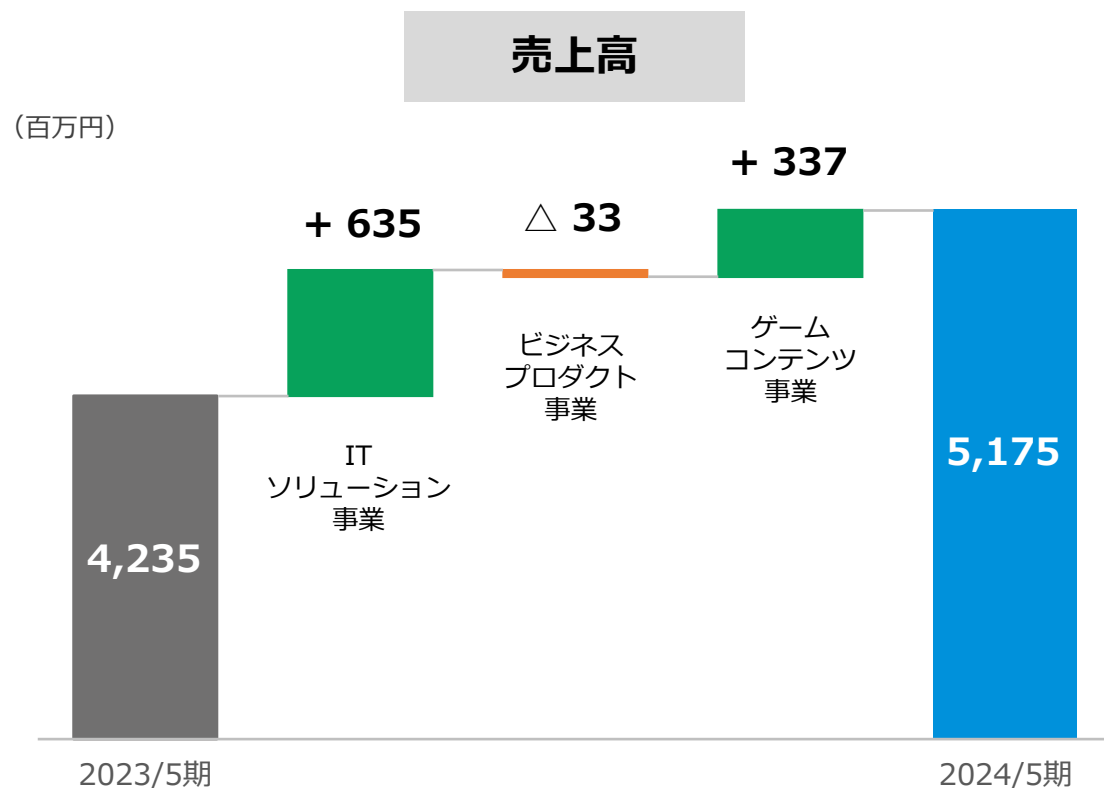
- ITサービス市場（ITソリューション事業及びビジネスプロダクト事業）は、**デジタルトランスフォーメーション（DX）推進需要は引き続き旺盛。AI／生成AIの活用や、ノーコード・ローコードの一般化等、環境変化が見られる。**
- ゲーム市場は、**市場規模は拡大傾向。ユーザー獲得競争の激化や、魅力的なコンテンツづくりに伴う開発コスト増加、開発期間の長期化傾向あり。**

(単位：百万円)	2023年5月期	2024年5月期		
	実績	実績	増減額	増減率
売上高	4,235	5,175	+940	+22.2%
売上総利益	1,602	2,033	+431	+26.9%
売上総利益率	37.8%	39.3%	+1.5p	—
販管費	1,147	1,487	+340	+29.7%
営業利益	455	545	+90	+19.9%
営業利益率	10.8%	10.6%	△0.2p	—
経常利益	436	547	+110	+25.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	266	341	+74	+27.9%
ROE	12.2%	14.0%	+1.8p	—

1. 2024年5月期 業績ハイライト

2024年5月期 売上高・営業利益の推移

- 売上高は、ITソリューション事業の続伸ならびにゲームコンテンツ事業の貢献により前期比増加。
- 営業利益は、安定的なITソリューション事業の伸長ならびにゲームコンテンツ事業のM&Aが利益貢献。成長投資である人件費やのれん償却費も吸収し前期比増。



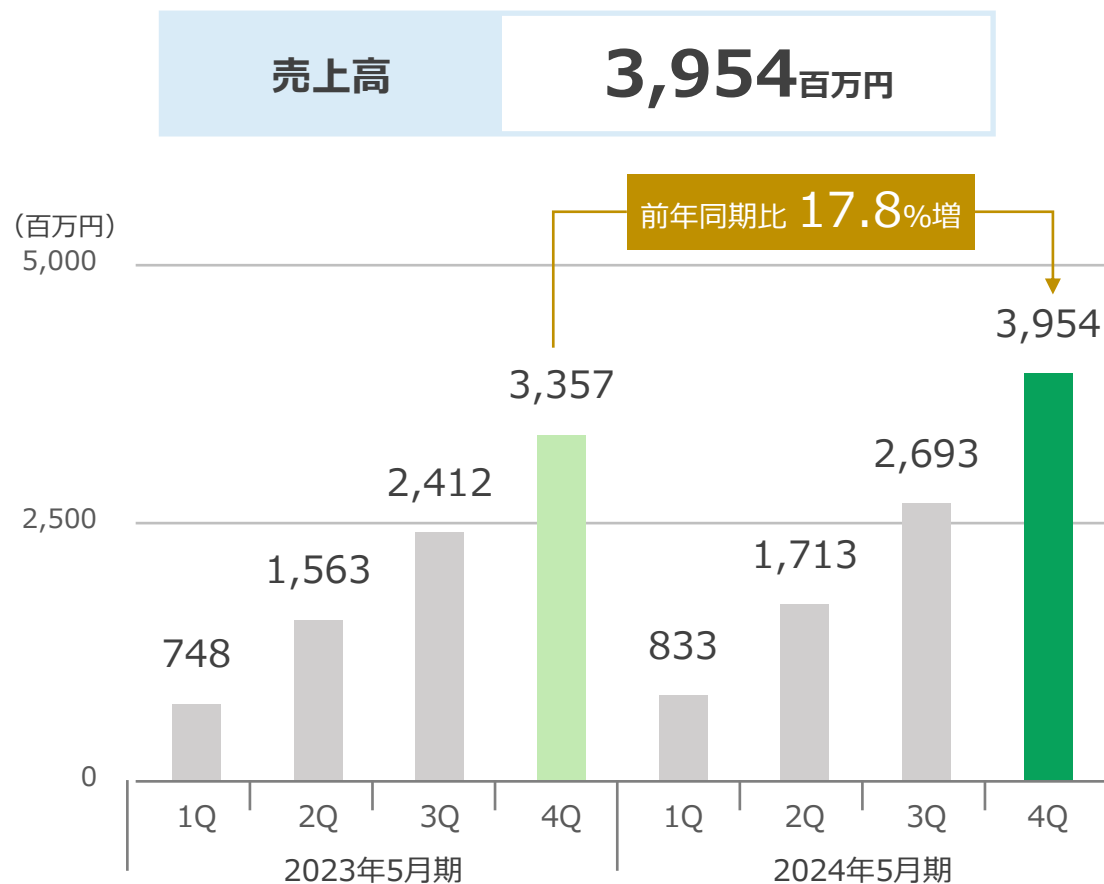
1. 2024年5月期 業績ハイライト

2024年5月期 通期セグメント別業績推移

(単位：百万円)		2023年5月期		2024年5月期		
		実績		実績		前年同期比
ITソリューション事業	売上高	3,357		3,954		17.8%
	セグメント利益（営業利益率）	828	(24.7%)	1,032	(26.1%)	24.6%
ビジネスプロダクト事業	売上高	572		539		△5.8%
	セグメント利益（営業利益率）	174	(30.5%)	139	(25.9%)	△20.2%
ゲームコンテンツ事業	売上高	304		642		110.8%
	セグメント利益（営業利益率）	18	(5.9%)	51	(8.0%)	183.0%
連結業績	売上高	4,235		5,175		22.2%
	セグメント利益（営業利益率）	455	(10.8%)	545	(10.6%)	19.9%

ITソリューション事業の概況

- リーサコンサルティング（株）を連結子会社化。SES事業については、**案件獲得やリソースの有効活用**を実行。
- 公共DX案件（**デジタル庁が推進する「ガバメントクラウド」**等）への適応を推進。

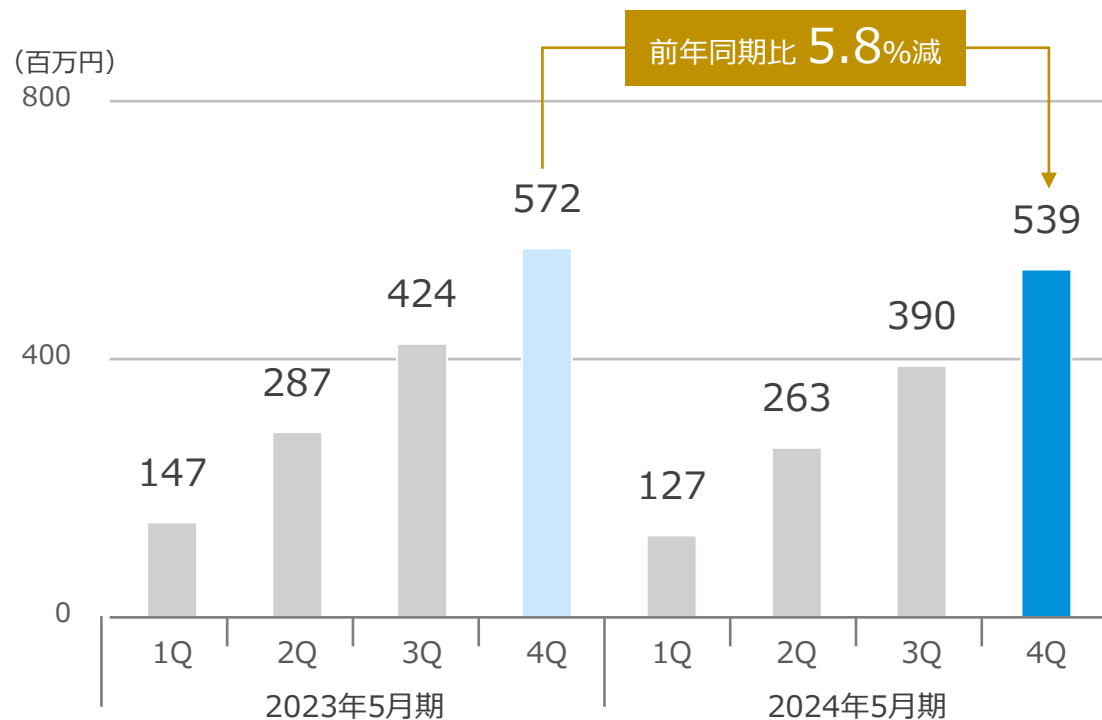


ビジネスプロダクト事業の概況

- 主力製品である「Dojo」シリーズ3製品全てに**生成AIを活用した機能を開発・実装**。
- 顧客ニーズに沿った**ユーザビリティの向上**を図る。

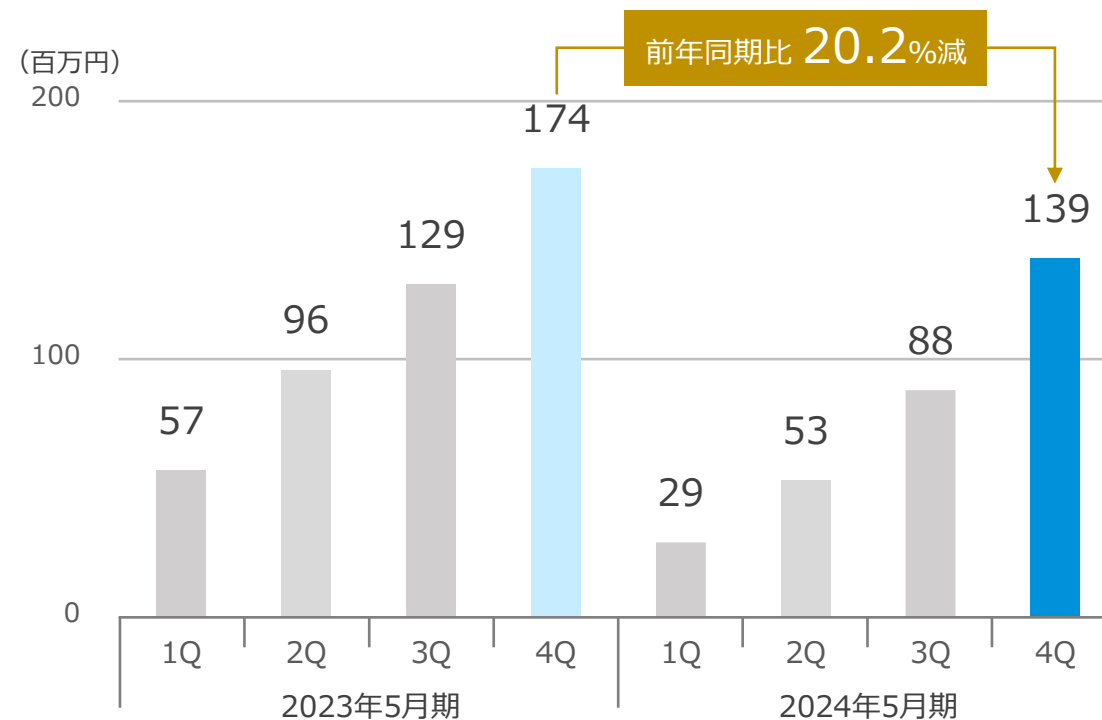
売上高

539百万円



セグメント利益

139百万円

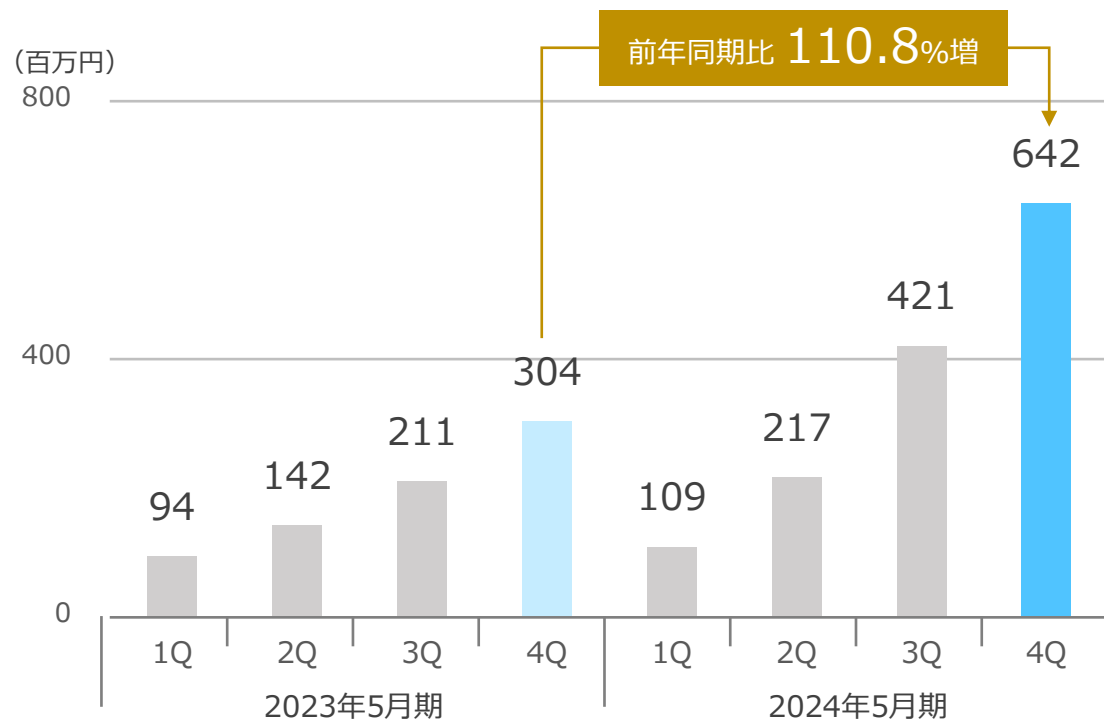


ゲームコンテンツ事業の概況

- (株) X-VERSE PLUS及び(株) Skyartsを連結子会社化。IP (知的財産) を用いたビジネスや、特徴ある技術領域 (ゲームエフェクト・VFX分野) を獲得し、事業領域を拡大。
- ゲーム人材をサブスク型で提供する「ゲームスラボ」を最大限活用、「ヤマダゲーム」へのサービス提供が順調に推移。

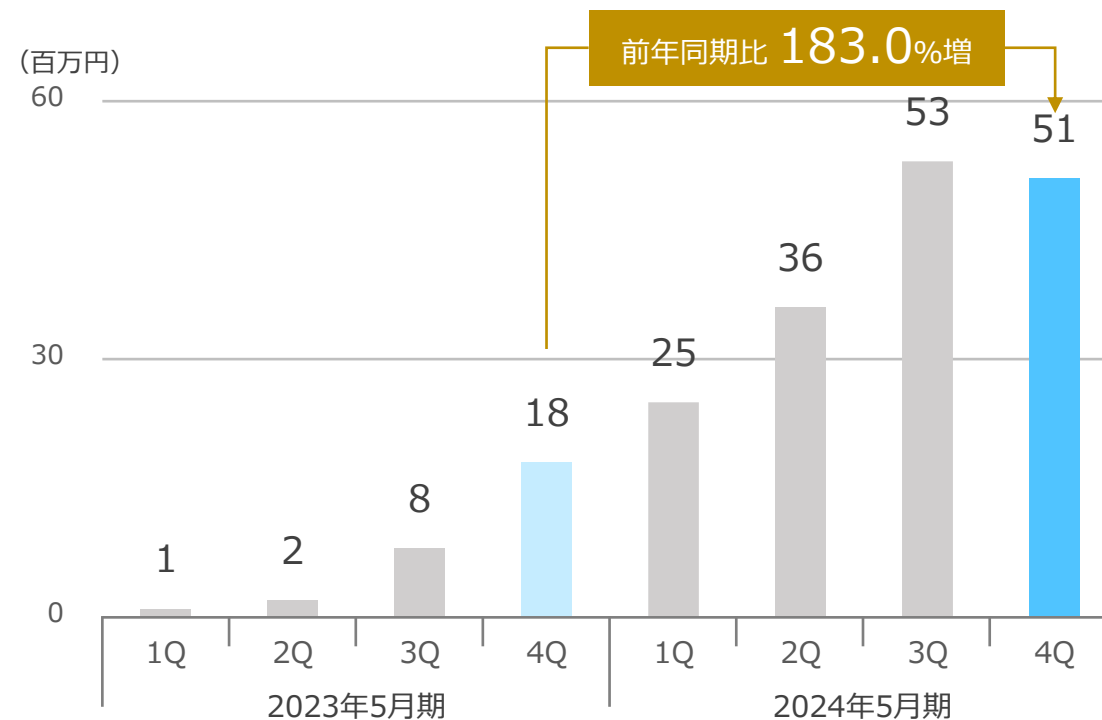
売上高

642百万円



セグメント利益

51百万円



連結貸借対照表サマリー

■ 積極的なM&A等の成長投資の実行により、自己資本比率は低下するも高水準を堅持。

(単位：百万円)	2023年5月末	2024年5月末	増減	
流動資産	2,723	2,875	152	● 現金及び預金 △386百万円 ● 受取手形・売掛金 +422百万円 ● その他流動資産 +116百万円など
固定資産	498	1,029	531	
有形固定資産	18	62	43	
無形固定資産	274	725	450	● のれん +422百万円など
投資その他の資産	205	242	36	
資産合計	3,221	3,905	683	
負債合計	932	1,331	398	
流動負債	750	1,145	395	● 買掛金 +110百万円 ● 前受収益+161百万円など
固定負債	182	185	3	
純資産合計	2,289	2,574	284	● 利益剰余金 +254百万円など
負債・純資産合計	3,221	3,905	683	
自己資本比率	71.1%	65.9%	△5.2pt	

キャッシュ・フロー計算書サマリー

(単位：百万円)	2023年5月期	2024年5月期	差額	差額の主な内訳
営業活動によるキャッシュ・フロー	340	477	137	<ul style="list-style-type: none"> 税金等調整前当期純利益の増加 +117百万円 前受収益の増加 +145百万円 仕入債務の増加 +107百万円 売上債権及び契約資産の増加 △249百万円
投資活動によるキャッシュ・フロー	△153	△ 787	△634	<ul style="list-style-type: none"> 子会社株式取得の支出増加 △547百万円 敷金及び保証金の回収による収入減少 △96百万円
財務活動によるキャッシュ・フロー	△211	△ 80	131	<ul style="list-style-type: none"> 長期借入の増加 +80百万円 配当金の支払い額増加 △28百万円
現金及び現金同等物の期末残高	2,095	1,708	△386	

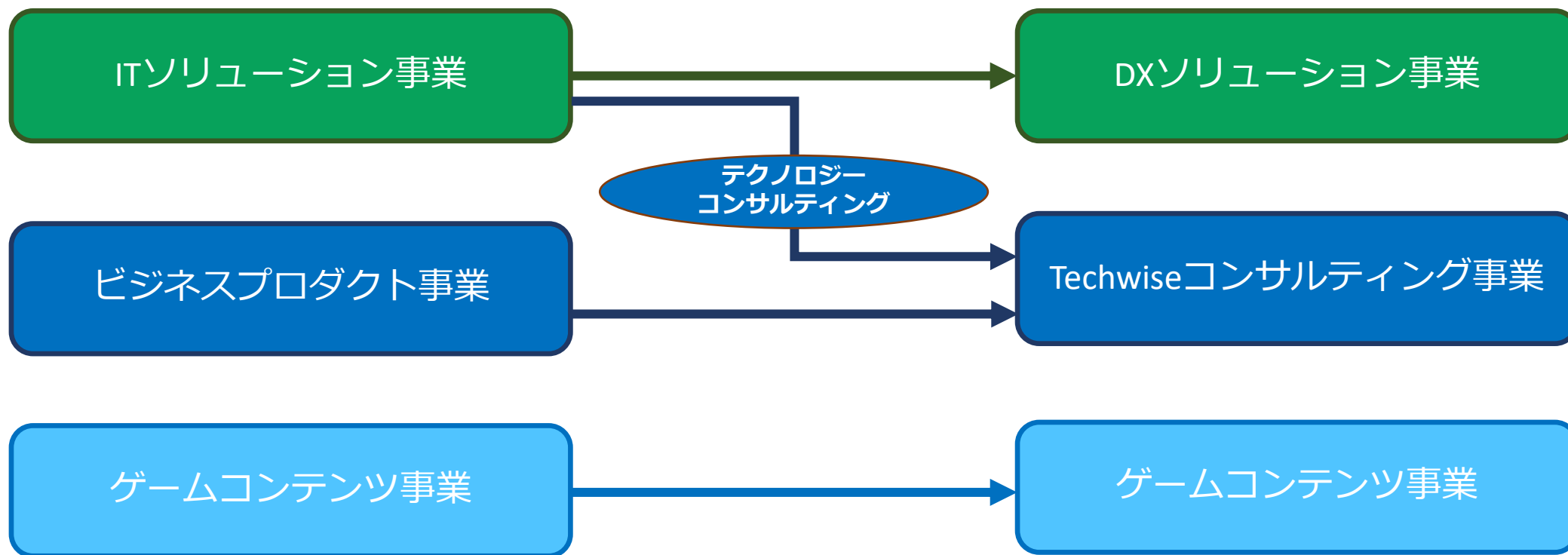
2. 2025年5月期 業績予想

セグメント変更について

- エンタープライズ事業傘下の**テクノロジーコンサルティング統括部**を**プロダクトソリューション統括部傘下**とした組織体制へ変更し、2025年5月期より「**Techwiseコンサルティング事業**」を新設。
- より**インダストリーフォーカスした製品／サービスラインナップの拡充**とともに、ノーコード・ローコード基盤の活用・Microsoft 365関連製品・マニュアル作成ツール「Dojoシリーズ」及びこれらに関連する技術を活用し、コンサルティングを起点として、**お客様の業務改善にとことん伴走するサービス提供**を目論む。

<旧セグメント>

<新セグメント>



2025年5月期 通期業績予想

- 事業会社の**ソフトウェア投資は近年急速に拡大**。
- IT人材は「量」・「質」とも不足（特に先端IT技術を有する「デジタル人材」の不足が顕著）。
- これらをビジネスチャンスと捉え、企業成長を目指す。

(単位：百万円)	2024年5月期	2025年5月期		
	実績	予想	増減額	増減率
売上高	5,175	6,000	825	+15.9%
営業利益	545	700	155	+28.2%
経常利益	547	700	153	+27.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	341	400	59	+17.3%

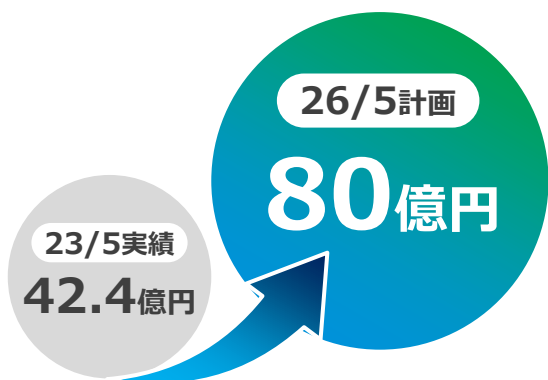
3. 中長期ビジョン～2025年5月期を超えて

3. 中長期ビジョン～2025年5月期を超えて

2026年5月期で達成を目指す定量目標

- 2023年5月期の実績を元に、2026年5月期には**売上高：80億円（CAGR23.5%）**、**当期純利益：7億円（CAGR37.3%）**、**基礎的営業CF：9億円（CAGR34.4%）**を目指す（3ヶ年中計）。
- 更には、成長投資を確実に実行したうえで、本中計内においては累進配当を実行する。

売上高



成長目標

1.9倍

CAGR

23.5%

当期純利益



成長計画

2.6倍

CAGR

37.3%

基礎的営業CF



成長計画

2.4倍

CAGR

34.4%

企業内製化支援のための「内製化支援ラボ」の推進

- アフターコロナの企業デジタルトランスフォーメーション（DX）実現において、昨今の大きな**システム内製化の流れに並走するためのサービス開発モデル「内製化支援ラボ」**を推進する。
 - ・ テンダが着実に拡大してきた**国内ラボ型モデル「テンダラボ」**の更なる推進。
 - ・ 将来的なシステム内製化に向けた**ドキュメント整備や教育など開発以外での活用**が可能。
- より内製化を考慮した対応として「**ノーコード・ローコードツール**」による開発対応を推進。

事例

事例 1

ローコードツール：JUST.DBによる 表示管理システム構築ラボ

内製による対応の中で、特定の1業務のフロー構築を、外部委託で実施したいとのご要望があり、「内製化と並走」でJUST.DBにて構築支援を推進。

飲食系企業

新規構築ラボ

事例 2

EC-CUBEによる 販売サイトの構築ラボ

ECラーニングコンテンツの販売サイト構築を、将来的な内製運用を見据え、フルスクラッチではなくEC-CUBEにて対応。保守運用におけるサポートも実施。

コンサルティング企業

運用保守型ラボ

少子高齢化による人口減少に対応する公共DX案件の拡大

- 2023年6月9日に閣議決定された「デジタル社会の実現に向けた重点計画」の以下3つの取り組みに関して、**公共DXに強みをもつ主要顧客と並走**する。
 - 「**制度・業務・システム**」の三位一体の取り組みにより、準公共分野をはじめとする様々な分野において無駄・不便を除去して、**利便性を向上し、良質な体験を創出**。
 - 「国・地方デジタル共通基盤の整備・運用に関する基本方針」に基づいて、**国と地方が共通利用できるデジタル基盤の整備・運用への取り組み**。
 - AIやデータの徹底した利用等により、**デジタル産業基盤を強化**。

事例

主要パートナーとの公共領域での連携強化

SIe主要顧客への提供価値拡大として、パートナー企業への公共DXへの提案を強化する。

※ (株)伊藤忠テクノソリューションズにおいては広域・社会インフラ事業グループ推薦による2024年アライアンスパートナーに選定。

ガバメントクラウド技術による展開

デジタル活用やDXを進める上で政府が整備する共通システム基盤「ガバメントクラウド」。テンダはガバメントクラウドに選出されているクラウドサービスすべての実績があり、特にMicrosoft事業の保有、およびAWS セレクトティアサービスパートナーの認定など具体的な付加価値を持っている。

多言語対応の機能強化



- テキスト翻訳の対象言語を17言語に拡大

翻訳対象言語は？

日本語／英語／簡体字中国語／繁体字中国語／韓国語／ベトナム語
／タガログ語（フィリピン）／ポルトガル語／スペイン語

+

インドネシア語／フランス語／ブラジル語／タイ語／
ヒンディー語／ミャンマー語／ネパール語／カンボジア語
（クメール語）／ドイツ語（※9言語追加）

- テキストの音声読み上げにも対応予定

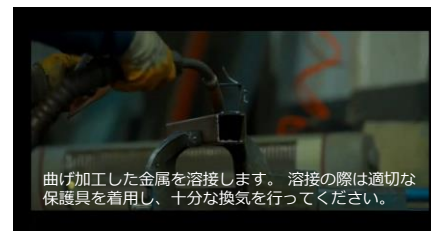
曲げ加工した金属を溶接します。
溶接の際は適切な保護具を着用し、十分な換気を行ってください。
溶接前には、材料の表面を清掃し、酸化物や油脂などを取り除いて
ください。これにより溶接強度が向上し、欠陥が減少します。

音声読み上げ（多言語）

動画編集およびAI機能の強化



- 動画編集機能の強化
（動画切り出し・動画テロップ対応など）
- AIを活用した自動音声の切り出し、音声
読み上げ機能



曲げ加工した金属を溶接します。
溶接の際は適切な保護具を着用し、
十分な換気を行ってください。
溶接前には、材料の表面を清掃し、
酸化物や油脂などを取り除いてく
ださい。これにより溶接強度が向上し、
欠陥が減少します。

動画テロップ表示

音声読み上げ

動画テロップ、音声読み上げも多言語対応を予定

3. 中長期ビジョン～2025年5月期を超えて

主軸①：IPビジネス

オンラインゲーム



©YAMADA-DENKI Co.,Ltd



『信長の野望・天道』
IP許諾タイトル

現在開発中

©大久保篤・講談社／特殊消防隊動画広報課
©TENDA Games Co., LTD.
©extra mile Inc.

コンサルティング

IPコラボ

IPイラスト制作・監修



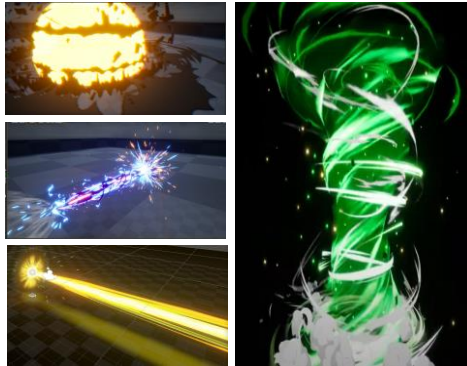
©GIRLS und PANZER Projekt
©GIRLS und PANZER Film Projekt
©GIRLS und PANZER Finale Projekt
©戦車道大作戦 実行委員会

主軸②：受託/パブリッシングビジネス

コンシューマーゲーム



©Gakken
©2024 D3PUBLISHER



(株) Skyars企業サイト：<https://www.sarts.jp/>

クリエイター人材サービス：ゲームスラボ

ビジネスシナジーによる
付加価値創造



(2023.12グループ参画)

先端ゲームエフェクト制作

ゲームCGの特殊効果制作、
CGを使用した映像の企画制作



受託開発サービス

家庭用ゲーム／アプリの開発、
オンラインゲームの開発・運営、
ゲーム人材をサブスク型で提供

パブリッシングビジネス

IPを用いたゲーム及び デジタルコンテンツ等のプロデュース事業



4. 株主還元について

株式分割（2024年4月12日発表）

株式分割の目的

新たな制度改革（新NISAの導入等）を契機に、**投資単位当たりの金額を引き下げ**、株式流通量の増加による**投資しやすい環境を整え、投資家層の拡大と当社株式の流動性の向上を図る**ことを主眼としております。

株式分割について

分割の割合	1株につき3株の割合で分割
基準日	2024年5月31日（金曜日）
効力発生日	2024年6月1日（土曜日）

	株式分割前	株式分割後
発行済株式総数	2,197,200株	6,591,600株
発行可能株式総数	8,000,000株	24,000,000株

4. 株主還元について

期末配当予想

1. 記念配当実施の理由

1995年6月1日に設立された当社は、**2025年5月期より第30期を迎えました。**
これを機に、**ステークホルダーの皆様への感謝を配当という形で表明**いたします。

2. 配当の内容

2025年5月期の1株当たり期末配当22円に**1株当たり5円の記念配当を実施し、27円**と予定。

3. 配当の状況

【2024年5月期決算短信より一部抜粋】

	年間配当金 (円)			配当金総額	配当性向
	第2四半期末	期 末	合 計		
2025年5月期 (予想)	—	27円00銭 (普通配当22円00銭) (記念配当 5円00銭)	27円00銭 (普通配当22円00銭) (記念配当 5円00銭)	177百万円* (普通配当145百万円) (記念配当 32百万円)	44.5% (普通配当36.3%) (記念配当 8.2%)
2024年5月期 (株式分割前換算)	—	16円67銭 (50円00銭)	16円67銭 (50円00銭)	109百万円	32.0%

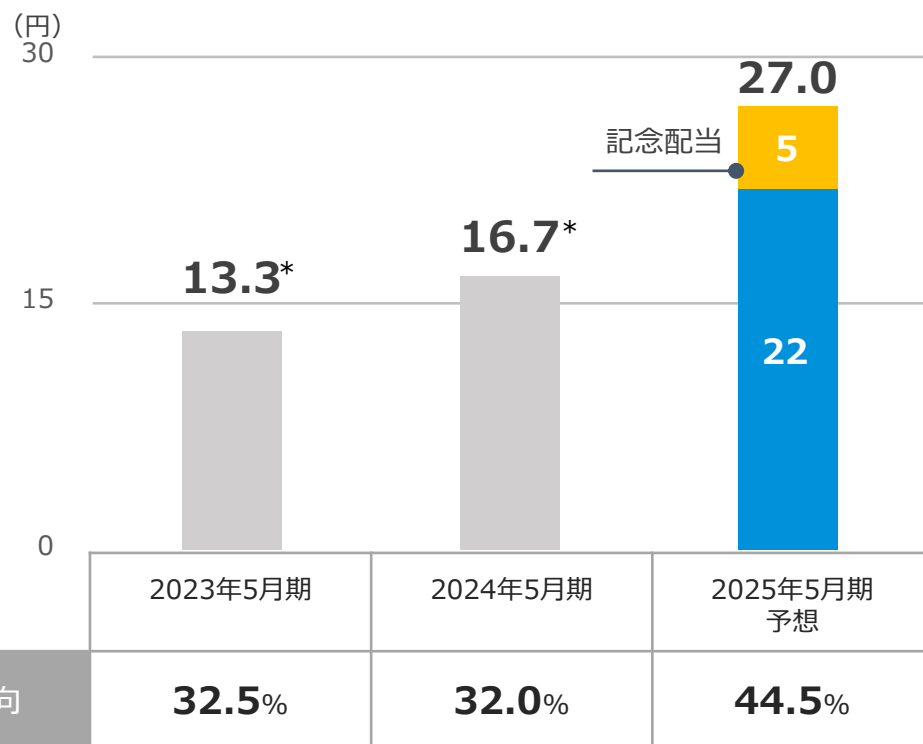
*2024年5月期末発行済株式数にて算出

4. 株主還元について

株主還元方針

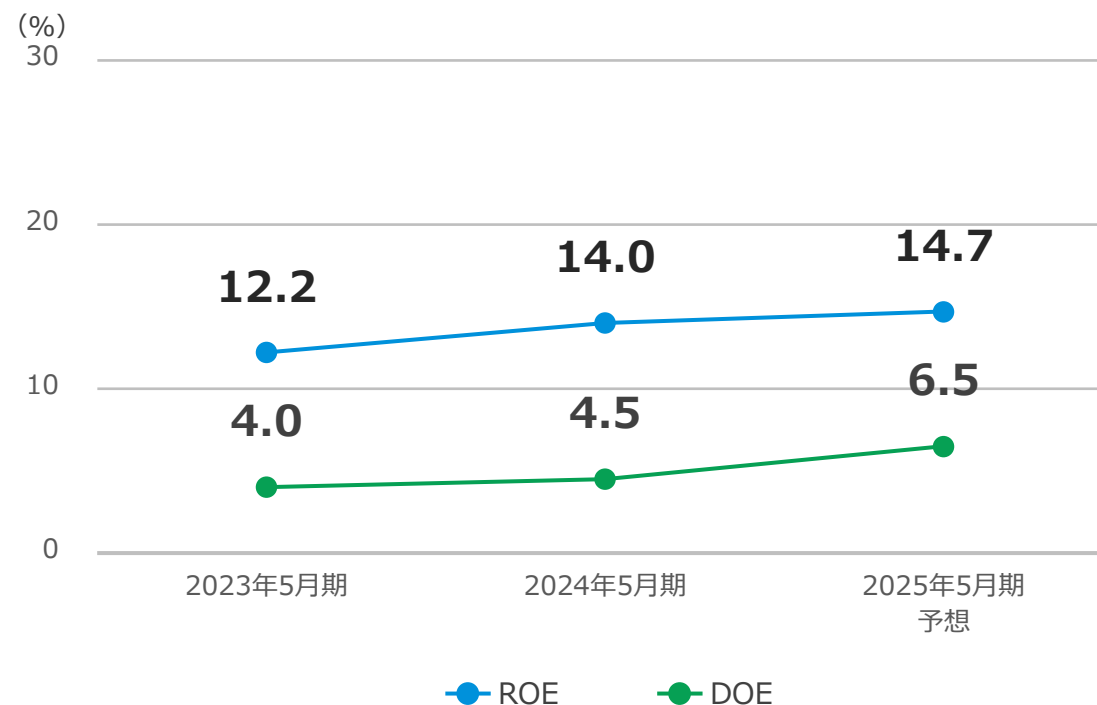
- 株主への還元を第一に、配当原資確保のための収益力を強化。継続的かつ安定的な配当を「機動的に」実行。
- 2025年5月期の期末配当（予想）は**設立30周年を記念**して、**記念配当5円**を加え**27円を予定**しております。

1株当たりの配当金



* 2023年5月期および2024年5月期 配当金は、株式分割後換算値を記載。

ROEとDOEの推移



5. テンダグループのESG経営

テンダが取り組むESG経営



- 社内DXによるペーパーレス化の推進（電子契約書システムの使用など）
- 社内会議のペーパーレス化の推進（取締役会、経営会議など各種会議体/稟議書など社内書類）
- クール・ウォームビズの拡充（オフィス環境の整備/ノーネクタイ勤務の実施など）



- 独自のキャリアパス・研修制度の整備（新人研修/技術研修/資格取得支援制度/書籍購入補助など）
- ワークライフバランスの推進（リモート勤務/オンライン会議システム/バーチャルオフィスなど）
- 技術革新を推進する研究開発への投資（生成AI連携、RPAなど開発環境への投資と整備）
- 多様な人材が活躍できる制度（子育て世代の社員への手当の増額支給/男性育休取得の推進など）



- ダイバーシティの推進（管理職の女性比率の向上/外国籍人材の採用拡充/障がい者採用の推進など）
- コーポレートガバナンスの整備（社外取締役/常勤監査役・監査役会/内部監査/会計監査人など）
- 情報セキュリティの整備（情報セキュリティ基本方針/ ISMSの取得・更新/ Pマークなど）
- コンプライアンス・リスク管理（リスク管理委員会/コンプライアンス教育/各種規程の整備など）

サステナビリティに関する考え方及び取組～人的資本に関する戦略

① 人材の多様性の確保を含む人材の育成方針

当社グループが経営理念として掲げる「SHINKA経営」では、「人」、「会社」、「社会」が相互に影響しあい成長する、成長循環をスムーズにまわすことを目指す。中長期的な企業価値向上と持続可能な社会に貢献する企業としてあり続けるために、**新卒・キャリア、性別、年齢、国籍等にこだわらず人材の確保・登用を行うとともに、多様な人材が活躍でき、心身ともに健康に働くことができる環境づくりに取り組む。**

② 社内環境の整備

従業員一人ひとりが持つ**個性や才能を重視**しており、また**事業や業務の特性に応じて多様化**を図る。一人ひとりに合わせた柔軟なキャリアパスを実現するための採用、適材適所の配置、公正な評価制度、資格取得支援制度をはじめとする**教育制度を充実させ、個人の成長に繋がる制度を整備。**

働き方においては、**リモートかつフレキシブルな開発体制**を構築しており、さらには社内の**業務ワークフローのDX化**に取り組み、**生産性を向上。**

女性の活躍推進においては、経験や意欲に応じてキャリア機会の創出、公正な評価を実施し、**女性管理職も増加。**多様な人材が**心身ともに健康に働くための環境を整備。**

「Dojoシリーズ」の活用事例～「ホワイトカラーの業務効率化」と社会課題解決への参画事例～

8 働きがいも
経済成長も



Dojoを業務研修とOJTの効率化に活用し、スタッフ理解度向上・OJT期間の短縮・管理者の負荷軽減を実現

大手企業のバックオフィス業務を支援するBPOを展開するトランスコスモス（株）BPOセンター熊本様が、スタッフ研修とOJTの効率化に「Dojo」を導入。本番環境を疑似体験できる”シミュレーションコンテンツ”を活用。

今後の新規プロジェクト立ち上げの際は、お客様とのヒアリング後に作成する業務マニュアルもDojoで作成予定。



Dojoを活用し、業務のマニュアル化が浸透すれば、業務効率化や生産性向上につながり、今まで以上に市民サービスへの注力が可能になります

11 住み続けられる
まちづくりを



総務省の「自治体デジタル・トランスフォーメーション推進計画」に応じ、役所内業務のDXに取り組んでいる美濃加茂市役所様が、業務マニュアル作成に「Dojo」を活用。

NTTグループのDXを推進し、お客様のDX支援につなげるバックオフィス業務改革DXプロジェクト『グループ共通IT』の業務習熟にDojoが大きな役割を果たしました

9 産業と技術革新の
基盤をつくらう



NTTコムウェア（株）様、NTTファイナンス（株）様、（株）NTT ExCパートナー様、NTTアドバンステクノロジー（株）様が推進されたバックオフィス業務改革DXプロジェクトにて、業務習熟に必要なマニュアル・コンテンツ整備に「Dojo」を活用。

6. Appendix

6. Appendix - 会社概要

ITサービスで人と社会の価値を創出する



社名
株式会社テンダ



代表者
代表取締役会長CEO 小林 謙



従業員
384名 (2024年7月1日時点・グループ連結)



設立
1995年6月



資本金
318百万円 (2024年5月末時点)



所在地

【渋谷オフィス】
(本社機能)

東京都渋谷区渋谷二丁目24番12号
WeWork 渋谷スクランブルスクエア

【池袋オフィス】
(登記上の本店)

東京都豊島区西池袋一丁目11番1号
WeWork メトロポリタンプラザビル

【東北支店オフィス】

宮城県仙台市宮城野区榴岡一丁目1番1号
WeWork JR仙台イーストゲートビル



事業内容 (2024年6月1日～)

DXソリューション事業
Techwiseコンサルティング事業
ゲームコンテンツ事業



グループ会社

大連天達科技有限公司

三友テクノロジー株式会社 (2022年7月子会社化)

株式会社テンダゲームス (旧「熱中日和社」)

*グループ内事業再編により当社ゲームコンテンツ事業を継承。2023年8月より名称変更。

リーサコンサルティング株式会社 (2023年12月子会社化。2024年9月統合予定)

株式会社Skyarts (2023年12月子会社化)

6. Appendix - 沿革

技術力と人材育成を軸に、着実に成長

- | | | | | | | | |
|------|-----|---|---|------|---|--|----------------------------------|
| 1995 | 6月 | ● | 株式会社テンダ設立 | 2022 | 6月 | ● | マニュアル自動作成ツール「Dojo」累計導入企業3,000社突破 |
| 2008 | 3月 | ● | マニュアル&シミュレーションコンテンツ作成ソフト「Dojo」を販売開始 | 7月 | ● | 渋谷オフィス（本社機能）、池袋オフィス（登記上の本店）、東北支店オフィス移転 | |
| 2011 | 3月 | ● | 中国大連市に大連科技軟件有限公司を設立（現連結子会社） | ● | エンジニアリング機能および技術力強化を目的として三友テクノロジー株式会社を連結子会社化 | | |
| 2013 | 3月 | ● | 宮城県に仙台支店開設（2022年6月 東北支店に名称変更） | 12月 | ● | 自社ゲームにおけるノウハウを武器にゲームコンテンツ事業のビジネスモデル強化を目的として有限会社熱中日和（現株式会社テンダゲームス）を連結子会社化 | |
| | 11月 | ● | 企画、制作、セールスプロモーション業務の強化を目的としてアイデアビューロー株式会社を連結子会社化 | 2023 | 1月 | ● | プロゴルファー大和笑莉奈選手との所属契約を締結 |
| 2018 | 12月 | ● | RPAを低コスト、且つ自社で実現することができるRPA導入時の課題解決ソリューションプラットフォーム「D-Analyzer」を販売開始 | 4月 | ● | DMM GAMESでカードバトルRPG「ヴァンパイア+ブラッド」のサービス開始 | |
| 2019 | 4月 | ● | システムの操作手順を画面上でナビゲーション表示する「分かり易さ」を追求したマニュアルソリューションサービス「Dojo Sero（2021年6月Dojoナビに名称変更）」を販売開始 | 5月 | ● | 情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）認証の適用範囲を拡大 | |
| 2021 | 6月 | ● | 東京証券取引所ジャスダック市場（現 スタンダード市場）に上場 | 8月 | ● | 有限会社熱中日和を「株式会社テンダゲームス」に商号変更 | |
| | 10月 | ● | 株式会社博報堂プロダクツ、東北・仙台エリアのSI企業8社と有限責任事業組合 博報堂プロダクツテクノロジーズ東北（HPTT）を設立 | 12月 | ● | リーサコンサルティング株式会社を子会社化 | |
| | 11月 | ● | スマートフォンで簡単にマニュアル作成・共有ができるクラウドサービス「Dojoウェブマニュアル」をリリース | ● | 株式会社Skyartsを子会社化 | | |
| 2022 | 1月 | ● | 「センター共通利用型クラウドRPAソリューション」を開発、提供開始 | 2024 | 1月 | ● | 株式会社X-VERSE PLUSを子会社化 |
| | | | | 2月 | ● | 経済産業省が定める「DX認定事業者」に認定 | |

IT人材派遣・請負から事業を開始

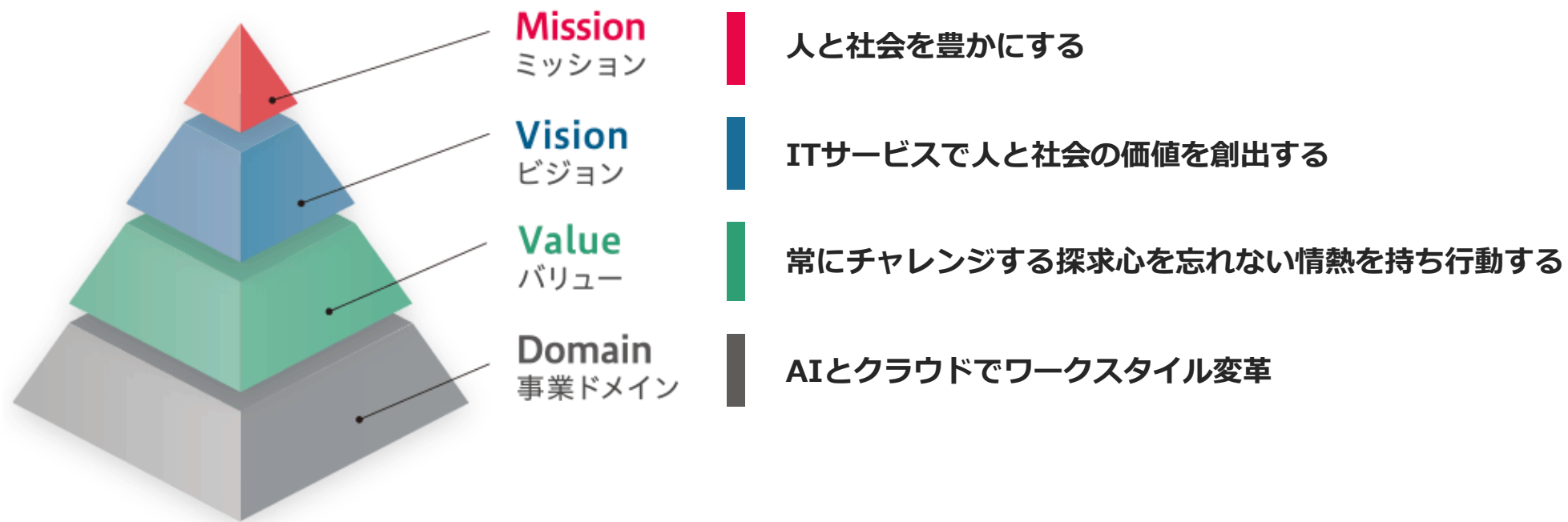
IT開発実績を積み上げ、人材育成を強化し、マニュアルソフトを開発

豊富な開発実績をもとにITソリューションとプロダクト事業領域を拡大

PHILOSOPHY

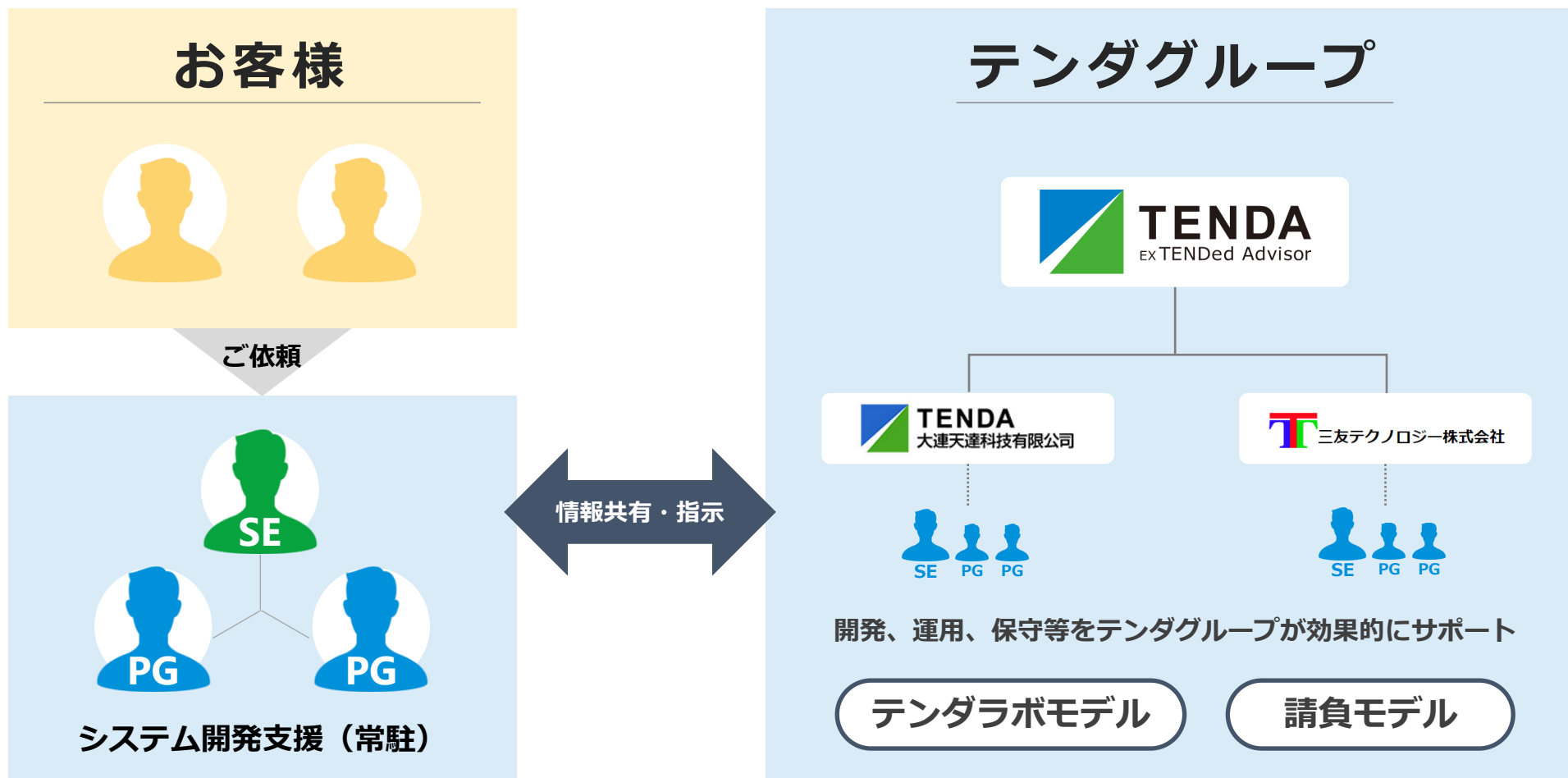
経営理念

人と会社が相互に育てあい、社会と顧客に喜ばれ、
豊かな人生を作り上げる企業文化を育む



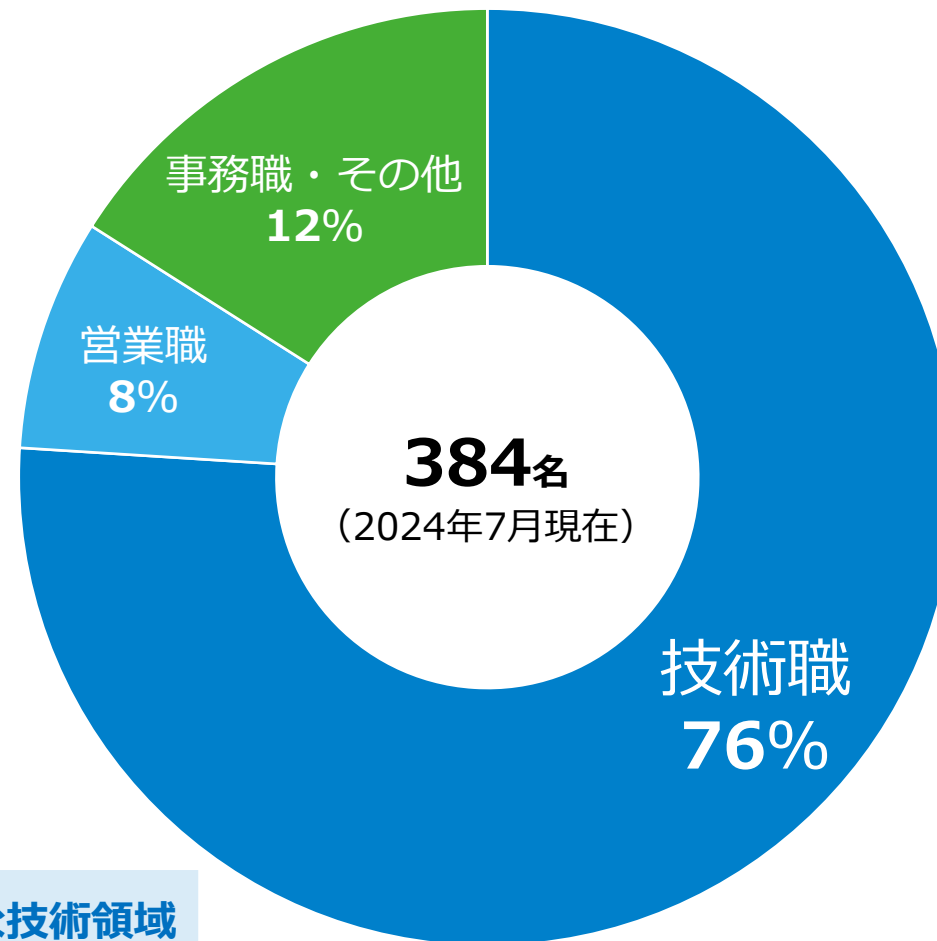
6. Appendix - 強み① 顧客満足度を高めるハイブリッド（常駐+請負/テナダラボ）型 体制構築

お客様社内に常駐し、お客様毎に異なるノウハウを吸収した技術者を主軸とすることで、請負/テナダラボでのシステム開発・運用・保守など効果的に行う事が可能となります。



ワークスタイル変革による業務効率化・自動化、生産性向上が急務とされる社会において、それを支えるIT人材不足は日本が抱える重要課題の一つです。

当社は創業当時よりIT人材の育成や外部リソースを活用したネットワークを構築しています。また、コロナ禍においてニアショアエンジニアも活用することで業務の分散化、開発体制のリモート化もすでに安定的に運用しています。



主な技術領域

- ① PM、PMO
- ② PHP、Java、C#、Vue、JS、Unity、UR4 他
- ③ RPA (UiPath/コボット/BizRobo!/WinActor)

【ご注意事項】

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき当社が判断したものであり、マクロ環境や業界動向等により変動することがございます。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください。

【本資料における数値の表示方法】

別途記載がある場合を除き、以下のとおり記載しております。

数値：百万円単位未満切捨て

比率：百万円単位で計算後、小数点第二位未満を四捨五入

【IRに関するお問い合わせ】

株式会社テンダIR担当：E-mail：cc_ir@tenda.co.jp

電話：03-3590-4150 受付時間：9:00～18:00（土・日・祝祭日除く）





TENDA
EX TENDed Advisor

ITサービスで人と社会の価値を創造します

AIとクラウドによるワークスタイル変革

TENDERNESS FOR YOU