

2024年3月期 決算説明資料

2024/5/9

東証プライム 3676

<https://www.digitalhearts-hd.com/>

エグゼクティブサマリー

市場や特性の異なる事業を、スピノフにより独立した2つの上場企業とすることでそれぞれの戦略に沿った迅速な経営判断や資金調達を実現し、両社の企業価値の最大化を目指す

エンターテインメント事業

エンターテインメント業界の
グローバル・クオリティ・パートナー

成長軌道への転換

グローバル

多様で豊富な
人材プール

25/3期

AGESTグループ

DHグループ

エンタープライズ事業

先端品質技術を追求した
グローバルNo.1のQAカンパニー

高成長継続

先端技術活用

エンジニア集団

24/3期
新たな価値創造に向けた
準備が完了

- ・両グループそれぞれ独立した経営体制へ移行完了
- ・子会社資本関係についてもAGEST資本傘下への再編完了

Group Mission

SAVE the DIGITAL WORLD

DHグループ



エンタメコンテンツの魅力を最大化し

人々の豊かな暮らしの創造に貢献

日本品質を世界へ

- ・日本の“気になる”気質による高い品質水準
- ・スピードとグローバル化が求められるデジタルコンテンツ制作に最適なソリューションを提供
- ・アニメ、マンガ、ゲーム等、日本の“サブカルチャー”の魅力発信

AGESTグループ



あらゆるソフトウェア開発に
Quality・Security・Agilityを提供し

安心・安全なデジタル社会の創造に貢献

世界水準の技術を日本へ

- ・変化の速い技術トレンドに合わせ常に進化
- ・日本で数少ない“QA”のスペシャリスト

DHグループ

成長軌道への転換に向けた アライアンスを積極化

アライアンス先及び目的

欧米事業を拡大



音声収録事業を拡充



英語FQA事業を拡充



DHグループ

AI関連事業拡大に向けた 戦略投資を実施

アノテーション事業拡大を見据え
成長企業に資本参加



AIを活用したゲーム翻訳
ツールの共同開発を開始



マネジメント

事業再編の一環として
2024年4月1日から新たな経営体制へ

(株)デジタルハーツ
ホールディングス



代表取締役会長 宮澤 栄一
代表取締役社長 CEO 筑紫 敏矢

(株)AGEST



代表取締役 社長執行役員 CEO 二宮 康真

AGESTグループ

Panaya社の "Partner Award 2023"で 「Testing Champion of the Year」を受賞



左: (株)AGEST 代表取締役 社長執行役員 CEO 二宮 康真
右: Panaya Ltd. CEO David Binny 氏

AGESTグループ

AI活用を積極化し 新たな次元での品質保証へ



AIテクニカルコードレビューをローンチ

コーディングプラクティス、セキュリティ、
パフォーマンスの3つの観点から評価



AI Debug for Enterpriseをローンチ

APM(*)で収集した情報を基にAIがログを
解析し、問題のあるソースコードの特定・
修正案を作成

連結売上高	38,790 百万円 (前期比 106.2%)	連結営業利益	2,039 百万円 (前期比 68.0%)	親会社株主に帰属する 当期純利益	176 百万円 (前期比 22.1%)
-------	-----------------------------------	--------	---------------------------------	---------------------	-------------------------------

DHグループ事業 (*)

■ 売上高

エンターテインメント事業

19,180百万円
(前期比 96.8%)

新セグメント基準

23,488百万円

■ セグメント利益

エンターテインメント事業

3,325百万円
(前期比 78.9%)

新セグメント基準

1,734百万円

*持株会社の費用を除けば
3,420百万円

AGESTグループ事業 (*)

■ 売上高

エンタープライズ事業

19,714百万円
(前期比 117.1%)

新セグメント基準

15,975百万円

■ セグメント利益

エンタープライズ事業

423百万円
(前期比 66.3%)

新セグメント基準

305百万円

決算ポイント

- ▶ タイトルの開発遅延や中止等の影響を受け国内デバッグが減収となるも、グローバルサービスの伸長により、通期売上高は前年並みを確保
- ▶ テスター時給引き上げに関する価格転嫁が進むも、収益性の高い国内デバッグの売上縮小により減益
- ▶ 新たな成長に向けた戦略投資を活発化

決算ポイント

- ▶ 好況な市場環境を追い風に、売上高2桁成長を継続
- ▶ 業績が低下していた米国テスト子会社における経営体制や事業計画の大幅見直しによるのれん等の減損損失10億円が上期発生するも、下期以降業績は回復
- ▶ 当期から発生したスピンオフ上場準備関連費用の影響を除くと、セグメント利益は約7億円と増益を達成

DHグループ、AGESTグループともに**増収増益トレンド**へと反転させ、
連結業績としては、**過去最高の売上高・営業利益の更新を目指す**

連結売上高(予想)

44,100百万円
(前期比113.7%)

連結営業利益(予想)

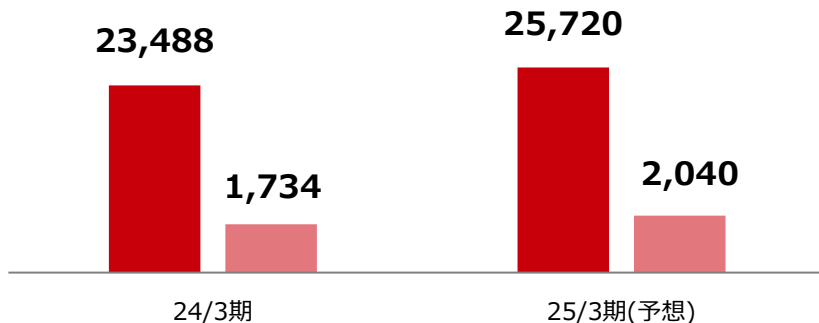
3,100百万円
(前期比152.0%)

親会社株主に帰属する当期純利益(予想)

2,100百万円
(前期比1,186.9%)

DHグループ事業 (*)

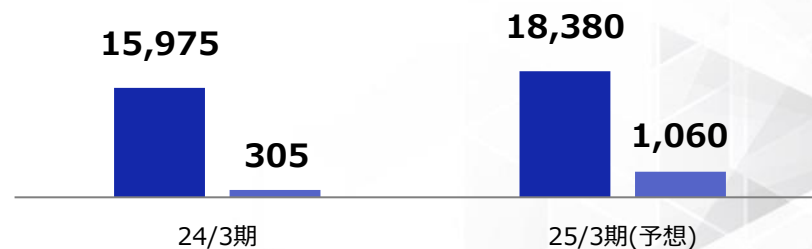
■ 売上高 ■ セグメント利益



- サービス拡充や欧米強化により翻訳・LQAやマーケティング支援等の**グローバル及びその他で売上高YoY120%超**と大幅増収を計画
- 受注回復が見込まれる**国内デバッグでは安定的な業績**を維持
- 価格転嫁による**粗利率改善**と**経費コントロール**により収益性を改善し、**営業利益20億円**と大幅増益を目指す

AGESTグループ事業 (*)

■ 売上高 ■ セグメント利益



- 順調な国内市場に加え、AI活用等の戦略強化により**QAソリューションは売上高YoY120%超**と高成長を継続
- 高付加価値サービス拡大により**粗利率約30%に大幅改善**
- **次世代QAエンジニア増強やAI技術強化**への投資を継続しつつ、**営業利益は3倍増となる10億円を目指す**
- **スピンオフ市場準備費用**は24/3期並みの水準を想定

スピンオフ上場後を見据え、 25/3期から“DHグループ”及び“AGESTグループ”でのセグメント開示に変更予定

*変更部分に下線

■ 24/3期以前

■ 25/3期以降

開示セグメント	主要サービス等
エンターテインメント事業	
国内デバッグ	ゲームデバッグ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート

開示セグメント	主要サービス等	主要会社
DHグループ事業		
	持株会社の費用	(株)デジタルハーツホールディングス
国内デバッグ	ゲームデバッグ <u>その他デバッグ等(AGEST業務の一部請負等)</u>	(株)デジタルハーツ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート エンジニア派遣(SES)	(株)デジタルハーツ DIGITAL HEARTS CROSSグループ (株)フレームハーツ Aetas(株) (株)アイデンティティー

エンタープライズ事業	
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援
ITサービス及びその他	エンジニア派遣(SES) セキュリティ監視 保守・運用支援

AGESTグループ事業		
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援	(株)AGEST LOGIGEAR CORPORATION (株)CEGB (株)GPC
ITサービス及びその他	セキュリティ監視 保守・運用支援	(株)AGEST

調整	セグメント間取引 持株会社の費用
----	----------------------------

調整	セグメント間取引	-
----	----------	---

DHグループについて

エンターテインメント業界における

グローバル・クオリティ・パートナーへ

事業ドメイン



成長市場

- ▶ コンテンツのグローバル展開の加速及びアップデート頻度の増加
- ▶ 第三者によるQAやクリエイティブのグローバルサポートの需要が拡大
- ▶ 動画配信アプリ、漫画アプリ等エンタメコンテンツのさらなる多様化

リソース



多様な人材

- ▶ 現地の商慣習に精通した多国籍のマネジメント人材
- ▶ 世界中から集まる多様なゲーム・エンターテインメント愛あふれるプロフェッショナル

提供バリュー



品質向上

- ▶ ユーザー視点による徹底的な不具合(バグ)検出
- ▶ ゲームの世界観を活かした翻訳・LQA
- ▶ ゲームの魅力を高める2D/3Dグラフィック制作やサウンド制作

ゲームソフトやエンターテインメントコンテンツのライフサイクルに合わせた幅広いソリューションの提供により、コンテンツの品質向上を総合的に支援

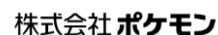
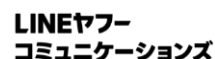
■ DHグループの主なソリューション



多数の国内ゲームメーカーと取引実績があり、
昨今では海外ゲームメーカーやインディーゲームまで取引が拡大

■ クライアントの事例

*アルファベット順



独自の品質メソッドであるDHQ(Digital Hearts Quality)を追求するとともに、開発支援からデバッグ、マーケティング支援まで幅広いソリューションの提供に注力

■ 受注実績の事例

デバッグ



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

タイトル：ペルソナ3 リロード
発売元：株式会社セガ
開発元：株式会社アトラス

デバッグ



©Bandai Namco Entertainment Inc.
©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

タイトル：ARMORED CORE VI
FIRES OF RUBICON
発売元：(JP) 株式会社フロム・ソフトウェア
(WW) 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
開発元：株式会社フロム・ソフトウェア

ゲーム開発

デバッグ



©2024 Rabbit & Bear Studios / 505 Games S.p.A.

タイトル：百英雄伝
(Eiyuden Chronicle :
Hundred Heroes)
発売元：505Games S.p.A.
開発元：Rabbit & Bear Studios
株式会社

創業以来、国内デバッグを中心に急成長

■ DHグループ売上高推移(*)

売上高
200億円
突破!

グローバル事業拡大により再成長軌道へ

エンタープライズ事業
(現: AGESTグループ事業)への投資
優先により成長は横ばい

売上高
100億円
突破!

創業期として急成長

売上高
23億円

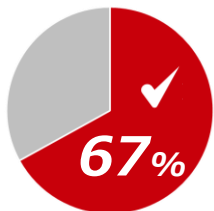
新規上場

08/3期 09/3期 10/3期 11/3期 12/3期 13/3期 14/3期 15/3期 16/3期 17/3期 18/3期 19/3期 20/3期 21/3期 22/3期 23/3期 24/3期

ゲームデバッグ事業で培った経営資産を活かし さらなる成長を目指す

ソフトパワー

圧倒的なシェア*



*コンソールゲームにおける国内売上Top100のテスト関与率(2023年度当社調べ)

確かな品質

- 独自の品質管理メソッド
“DHQ(Digital Hearts Quality)”
- 管理・分析ツール
etc…



ハードパワー

豊富なテスト機材

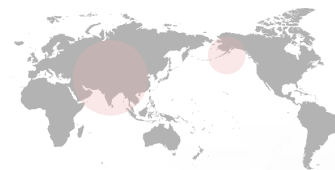


スマートデバイス
7,177台



ゲームコンソール
3,236台

20か所を超える 事業拠点



*2024年3月31日現在

ピープルパワー

世界中から集まる多様なゲーム・エンターテインメント愛あふれるプロフェッショナル

圧倒的なテストプール

登録テスター数
約8,000名



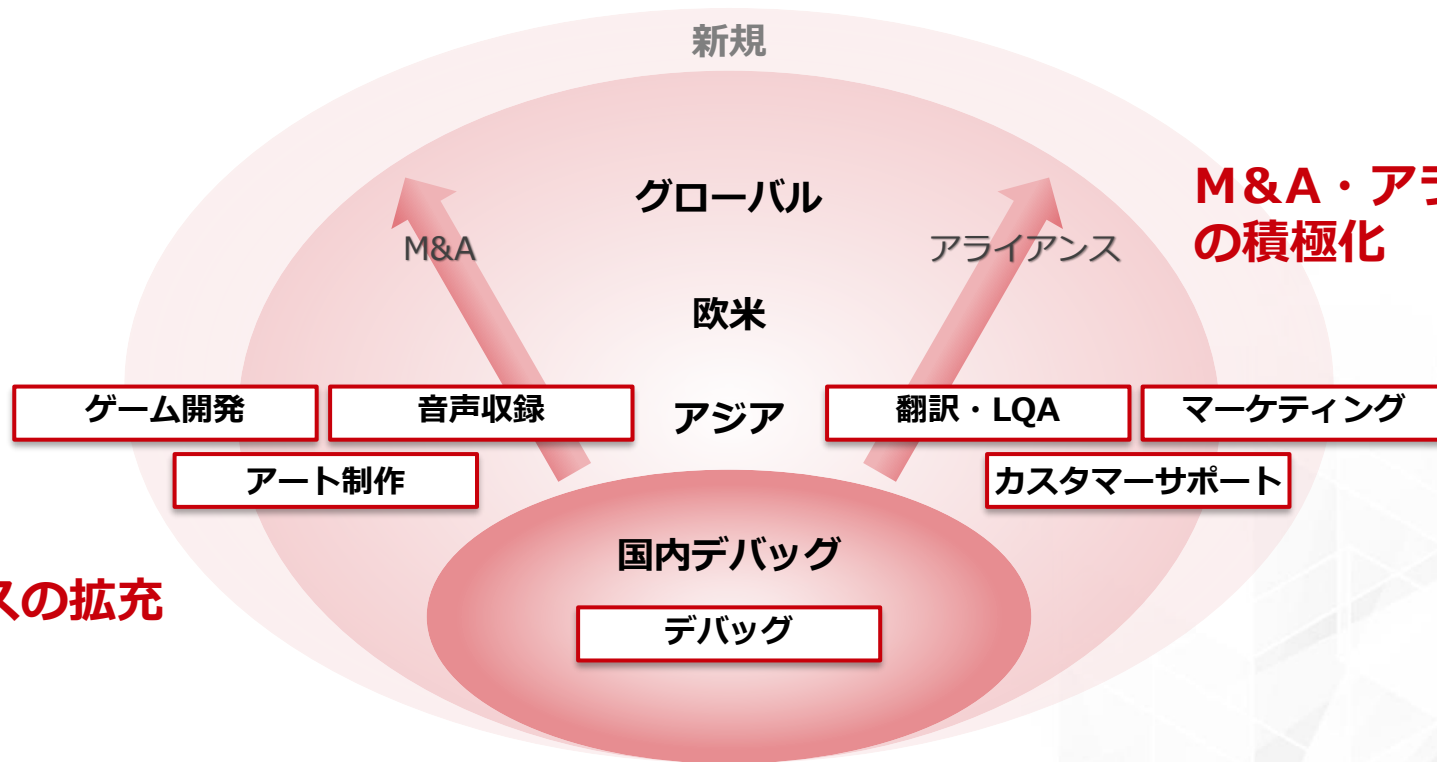
多様な人材

国籍 ネイティブスタッフ
40か国以上 350名以上



コアコンピタンスをベースに事業領域をサービス軸と地域軸で拡大し
エンタメ企業の成功にコミットするグローバル・クオリティ・パートナーへ

地理的拡大



サービスの拡充

新たな成長に向けた種まきを着実に推進

サービスの拡充

生成AIを活用した
ゲーム向け翻訳エンジンを開発



ロゼッタ社と共同開発

英語圏での
デバッグ事業を拡大



JetSynthesys社と
インドにデバッグの合併会社を設立

音声収録・音声制作機能を拡充



ゲームの音声収録に強いジーアングル社と
資本業務提携契約を締結

地理的拡大

アライアンス等も活用しながら、東アジアのみならず、南アジア、欧州に事業拠点が拡大

主な事業拠点



日本



中国



韓国



シンガポール



インド

New



アメリカ



スペイン

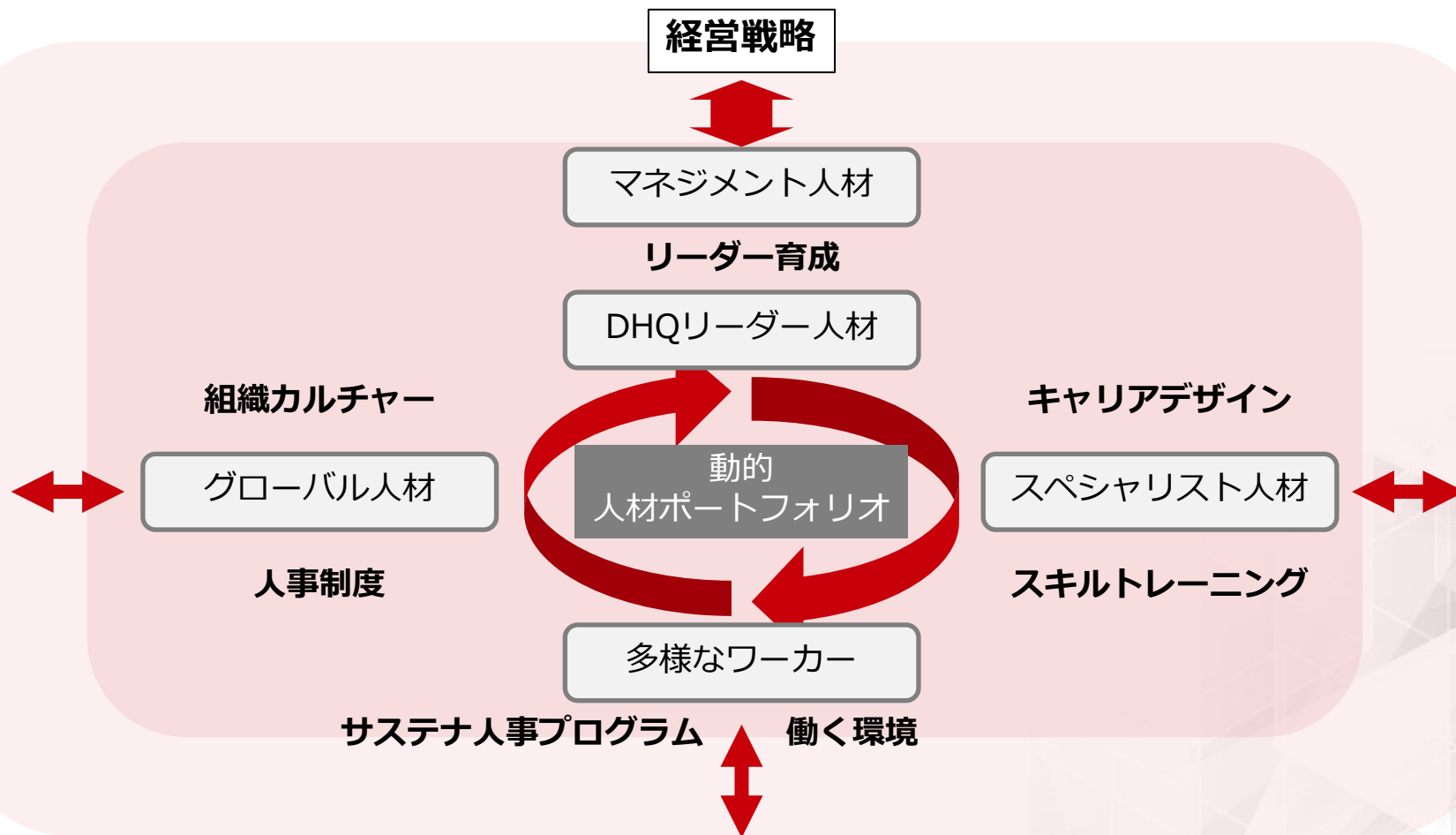
New

海外クライアント開拓

国内メーカーのみならず、海外クライアントも着実に増加



各種人的資本施策を行うことで、DHグループらしい
「ダイバーシティが生まれ&エンゲージメントが高まる組織」を創り出し、運営



多様なメンバーがその個性を発揮し、目的意識を持ち、生き生きと働く姿を目指す



売上成長率

前年比
+10%以上

*M&A等による成長も含む



グローバルサービスの 売上成長率

前年比
+20%以上

*翻訳・LQA、マーケティング支援、海外デバッグの売上高



営業利益率

10%以上



ROIC

15%以上

*ROIC=(EBITDA×(1-実効税率))÷(有利子負債+自己資本)で算出

AGESTグループについて

様々なエンタープライズシステムの「品質」を陰ながら支える

QA(Quality Assurance)専門企業



- ▶ 2018年に本格化したベンチャースピリッツあふれる会社
- ▶ エンジニア不足やQA技術高度化によるテストのアウトソースニーズが急拡大



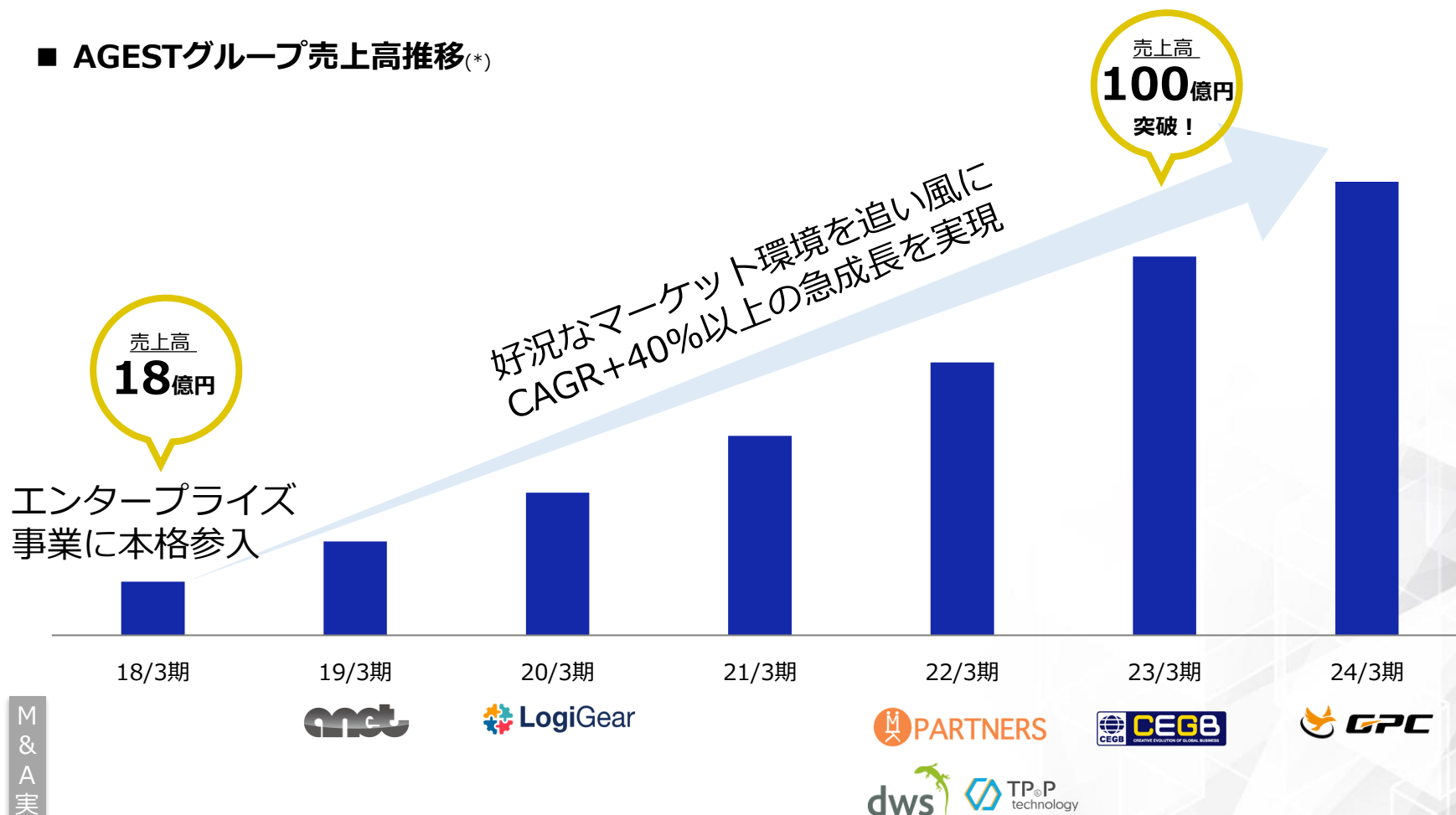
- ▶ グローバルで活躍するソフトウェアテストのエキスパートのノウハウ
- ▶ 通常の第三者検証では対応していないシフトレフト/シフトライト領域における品質保証



- ▶ シリコンバレーの先端技術を投入した独自のテスト自動化ツール
- ▶ “次世代QAエンジニア”がテストサービスのあらゆる工程においてAI技術を活用し、開発者負荷を大幅軽減

前身の(株)デジタルハーツにてエンタープライズ領域に本格参入以降
エンジニアへの投資やM&Aも積極活用しながら、事業を急拡大

■ AGESTグループ売上高推移(*)



多様化するQAニーズに幅広く対応したソリューションを提供することで グローバルNo.1のQAカンパニーを目指す

計画・設計

開発・ビルド

テスト

リリース

オペレーション

シフトレフト

不具合や脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を実施

マニュアルテスト

開発の最終工程で、主に人手により様々な角度からのソフトウェアテストを実施

シフトライト

ユーザーの行動、使用状況、パフォーマンス、セキュリティの指標を監視してソフトウェアの運用性を確認

AGESTグループの付加価値領域
"QA for Development"

従来の第三者検証の領域

AGESTグループの付加価値領域
"QA for DevOps"

事業基盤



次世代QAエンジニア

QAエンジニア / テスター

次世代QAエンジニア
セキュリティ人材



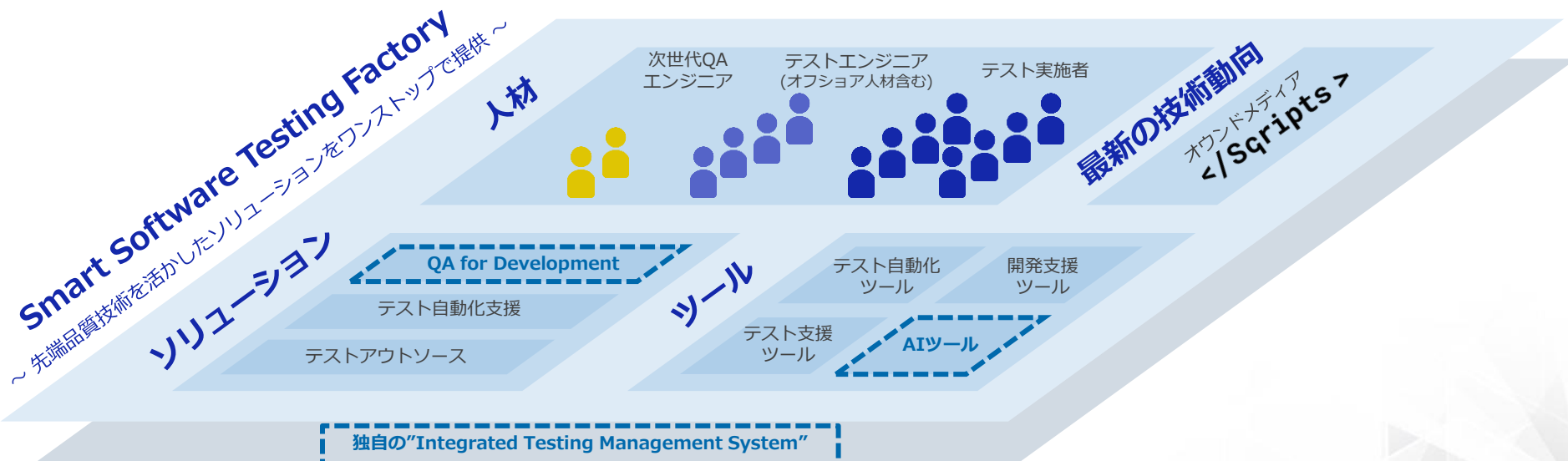
AIツール
統合テスト管理ツール

テスト自動化ツール
統合テスト管理ツール

監視ツール
統合テスト管理ツール

1.

AGESTグループが目指す“Smart Software Testing Factory (SSTF)”の要となる独自の“Integrated Testing Management System”β版の社内利用開始



AGESTの“Integrated Testing Management System”特徴

品質状況や進捗状況をリアルタイムに可視化



テスト自動化ツール等との連携



テストケースの資産化



ソフトウェアテストの国際規格のテストプロセスに準拠

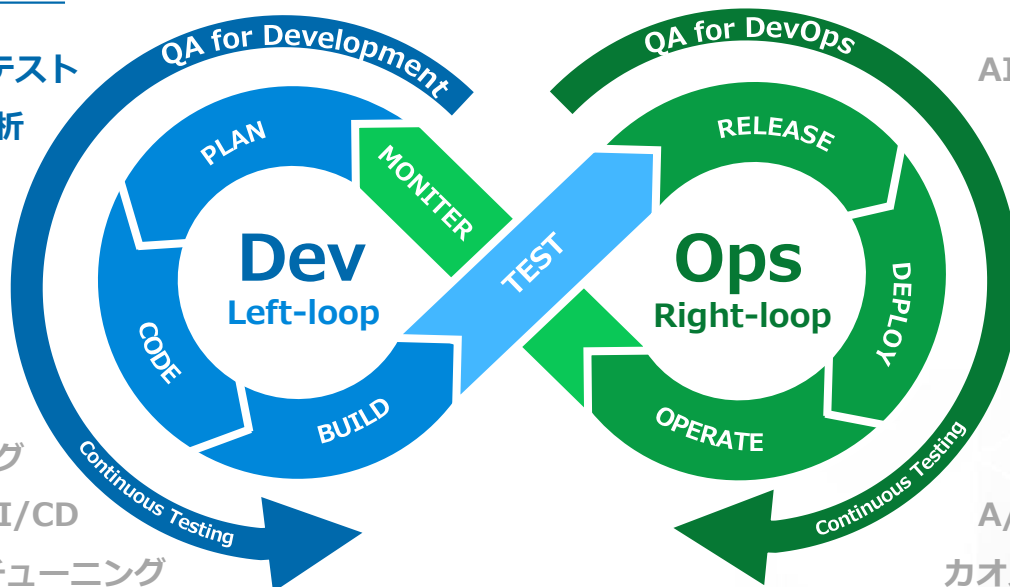
ISO/IEC/IEEE 29119



2. QA for Developmentのサービスを続々リリース

QA for Development

- ミュレーションテスト
- コード解析
- コードリスクアセスメント
- OMAKASE BDD
- AIテクニカルコードレビュー
- コーディング規約
- リファクタリング
- CI/CD
- パフォーマンスチューニング



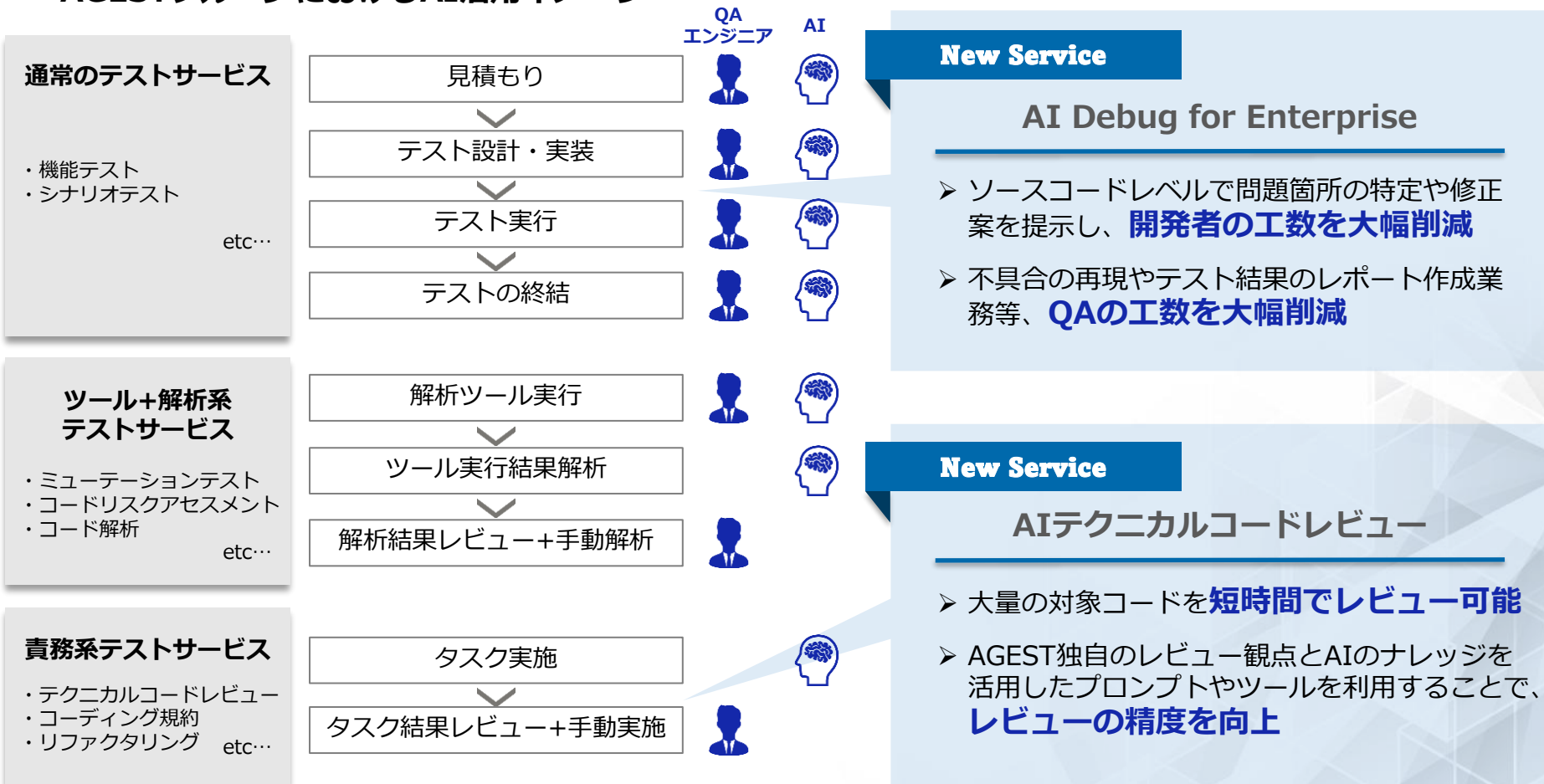
QA for DevOps

- AI Ops
- DevSecOps
- 統合モニタリング
- SRE
- APM
- IaC
- カナリアリリース
- A/Bテスト
- カオスエンジニアリング

□ ー ン 済
□ ー ン 前

3. “Human-AI Teaming”を推進し、クライアントの開発工数削減や当社内の業務効率化を目指す

■ AGESTグループにおけるAI活用イメージ



シフトレフト/シフトライトサービスやAI活用推進に対応できる ハイスکیلエンジニアである“次世代QAエンジニア”の採用・育成に注力

採用

従来のエージェントを活用した採用拡大に加え、ダイレクトリクルーティング強化を施策の中心に据え、効率的なエンジニア採用拡大を目指す

25/3期 QAソリューションエンジニア数目標

前期比 **+200名以上**

ブランディング強化



- ✓ “次世代QAエンジニア”という新しいキャリアパスの提示
- ✓ 単なるテストの代行ではない、“シフトレフト/シフトライト”、“先端QA技術”という業務の魅力を訴求

リファラル採用の強化



事業部主導の リクルーティング強化



育成

即戦力となるプログラマーを中心に、AGEST独自の教育体制により次世代QAエンジニアへと育成

AGEST独自の教育機関

AGEST Academy

QAエキスパートの
知見を凝縮

ISTQBのシラバスに
沿ったカリキュラム

スキルレベルに合わせた
カリキュラム

ソフトウェアテストの
国際規格にも準拠



AGEST独自の技術研究機関

AGEST Testing Lab.

産学連携により先端技術を研究

セキュリティテストの研究

with 長崎県立大学

AI製品へのソフトウェアテストの適応

with 電気通信大学

アジャイルテストに関する研究

with 早稲田大学

売上高目標

AGESTグループ

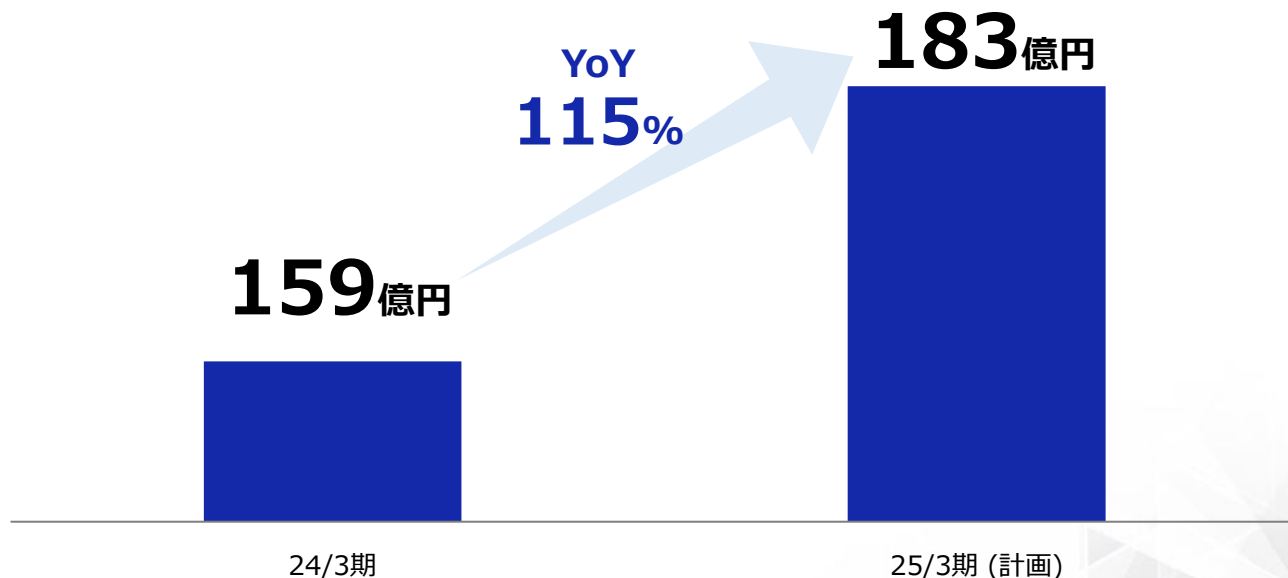
AGEST

LogiGear

CEGB
CREATIVE EVOLUTION OF GLOBAL BUSINESS

GPC

...etc.



QAソリューション KPI

エンジニア数

24/3期

1,080名



25/3期 (計画)

1,319名

受注顧客数

872社



963社

平均顧客単価

15百万円



17百万円

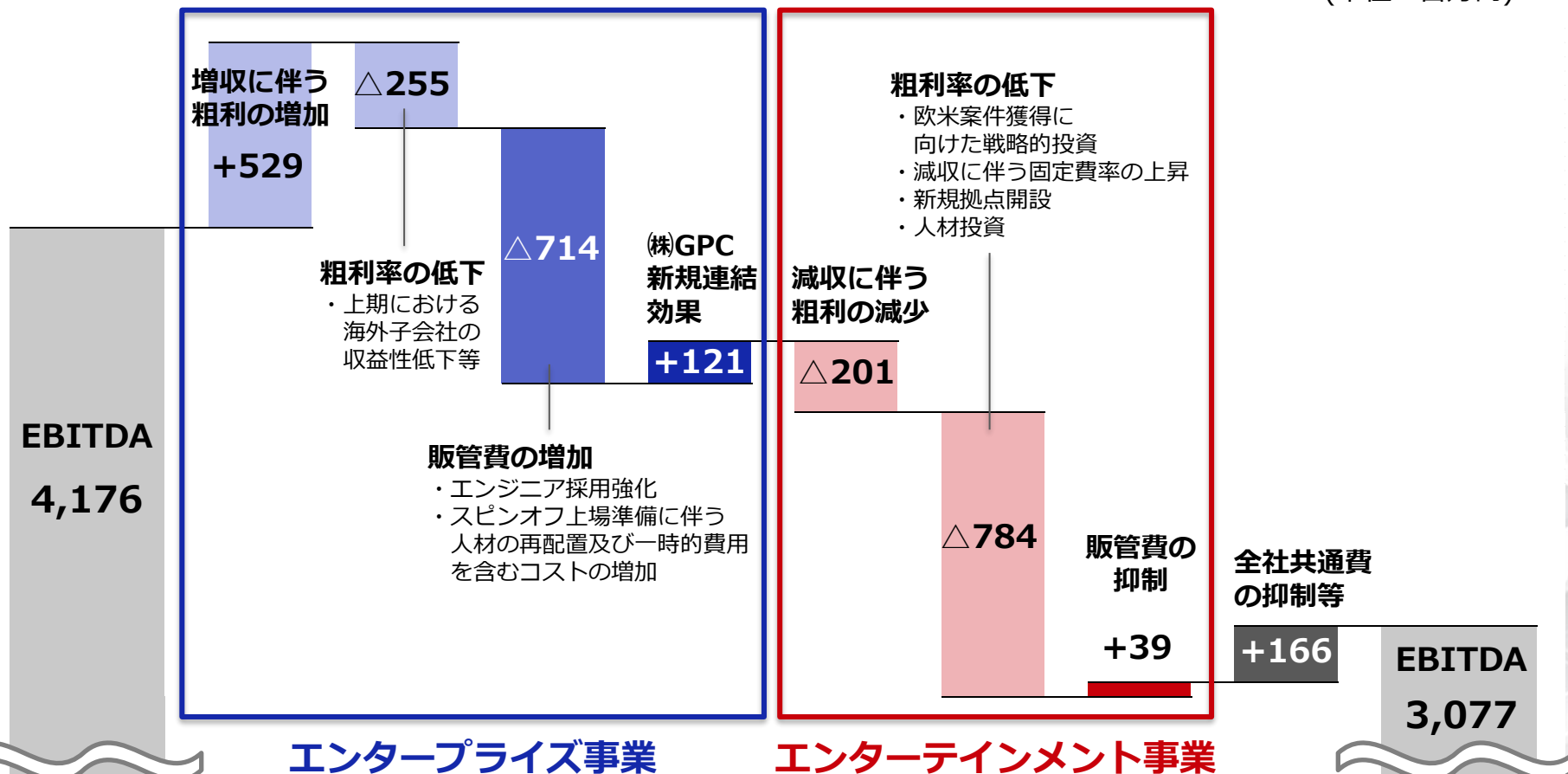
2024年3月期 連結業績

- エンターテインメント事業の売上は前年並みにとどまったものの、エンタープライズ事業が高成長を継続し連結売上高は増収を達成、25/3期は両事業において売上拡大を見込む
- スピンオフ上場準備費用3.7億円やAI関連等の成長投資に関する費用増加に加え、米国子会社のれんの減損もあり一時的に減益となるも、25/3期には増益回復を目指す

(百万円)	23/3期	24/3期	増減額	前期比
売上高	36,517	38,790	2,272	106.2%
売上原価	25,885	28,699	2,814	110.9%
原価率	70.9%	74.0%		+3.1ポイント
売上総利益	10,632	10,090	△541	94.9%
販管費	7,631	8,051	419	105.5%
営業利益	3,000	2,039	△960	68.0%
営業利益率	8.2%	5.3%		△3.0ポイント
経常利益	3,152	2,059	△1,093	65.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	799	176	△622	22.1%
EBITDA	4,176	3,077	△1,098	73.7%

エンタープライズ事業で海外子会社の上期粗利率の低下やスピンオフ上場準備費等の増加があり、エンターテインメント事業も減収影響や欧米向け戦略投資の影響もあり、**一時的にEBITDAが減少**

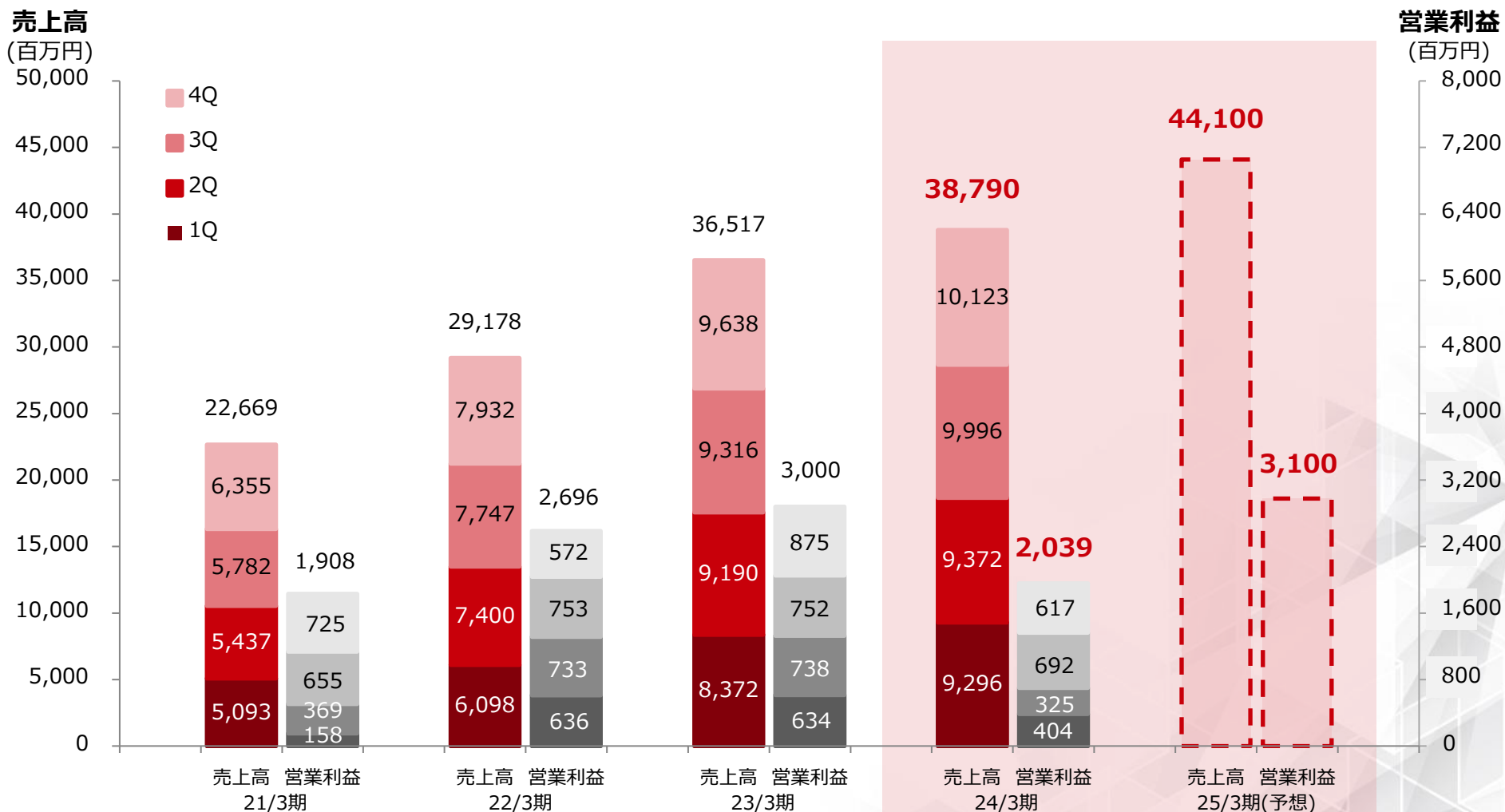
(単位：百万円)



23/3期 実績

24/3期 実績

当期4Qに四半期売上高100億円を突破するなど増収を継続
収益性も当期下期は回復基調にあり、25/3期には過去最高益の更新を目指す



2024年3月期 連結貸借対照表

(百万円)	23/3期(期末)	24/3期(期末)	増減額(対前期末)
資産合計	19,581	21,103	1,521
流動資産	12,528	13,526	997
現金及び預金	6,456	6,858	401
固定資産	7,052	7,576	523
有形固定資産	1,169	1,491	321
無形固定資産	4,188	2,908	△1,280
のれん	3,468	2,313	△1,155
投資その他の資産	1,694	3,177	1,482
負債合計	10,107	12,250	2,143
流動負債	9,930	12,026	2,095
短期借入金	5,106	7,095	1,988
固定負債	176	224	48
純資産合計	9,474	8,852	△622
株主資本	8,283	7,685	△597
その他の包括利益累計額	522	729	206
新株予約権	6	—	△6
非支配株主持分	661	436	△224
負債・純資産合計	19,581	21,103	1,521

(百万円)	前期実績 23/3期	当期実績 24/3期	増減額
営業活動CF	2,850	1,764	△1,086
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	3,772	2,744	△1,027
投資活動CF	△1,903	△2,374	△471
財務活動CF	141	934	792
現金及び現金同等物に係る換算差額	194	77	△116
現金及び現金同等物の増減額	1,283	401	△881
現金及び現金同等物の期首残高	5,173	6,456	1,283
現金及び現金同等物の期末残高	6,456	6,858	401

セグメント別実績及び通期連結業績予想

2024年3月期 セグメント別実績

(百万円)	前期実績 23/3期	当期実績 24/3期	前期比
売上高	36,517	38,790	106.2%
エンタープライズ	16,840	19,714	117.1%
エンターテインメント	19,815	19,180	96.8%
調整額	△138	△105	—
営業利益	3,000	2,039	68.0%
エンタープライズ	639	423	66.3%
エンターテインメント	4,214	3,325	78.9%
調整額	△1,853	△1,709	—
EBITDA	4,176	3,077	73.7%
エンタープライズ	1,365	1,046	76.6%
エンターテインメント	4,620	3,673	79.5%

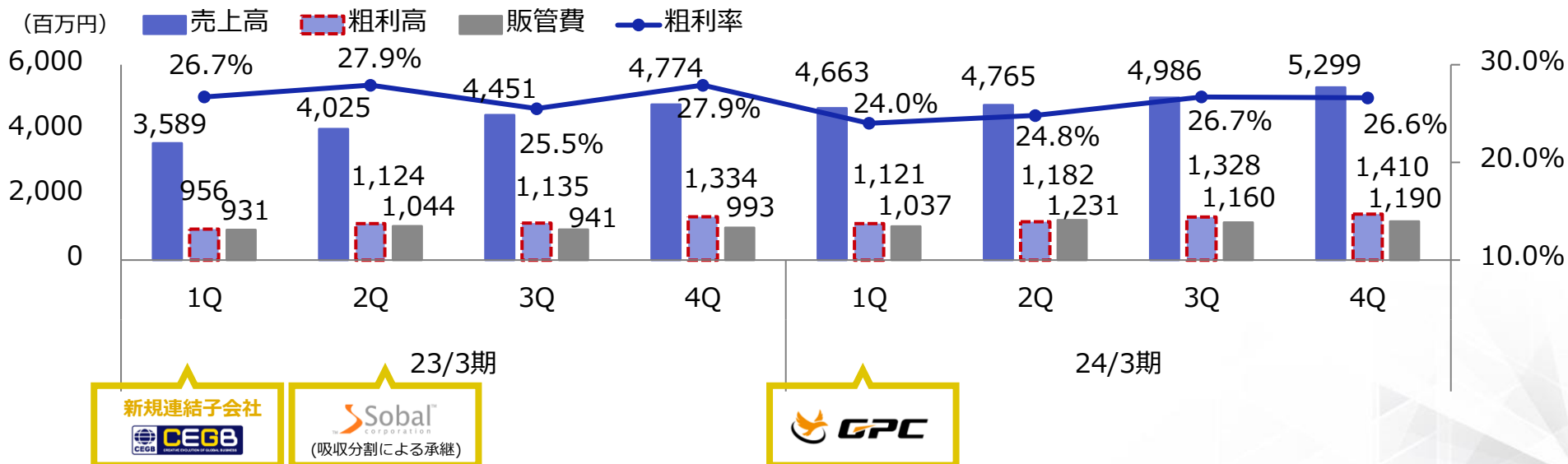
- ソフトウェアテストのアウトソースニーズが拡大するなか、**シフトレフト対応やAIを活用した新サービスの拡充、次世代QAエンジニアをはじめとするエンジニアの強化等**により、QAソリューションの売上高は**前期比127.5%と高成長を維持し**、セグメント全体の売上高も**前期比117.1%と2桁成長を達成**
- 高付加価値サービスの拡大に海外事業の収益改善もあり、**QAソリューションの粗利率は30.1%と高水準を継続**
- AGESTの本部人員増強や本社機能移転に伴う**スピノフ上場準備費用約3億円を除けばセグメント利益約7億円と前期実績を超える水準に**

(百万円)	前期実績 23/3期	当期実績 24/3期	前期比
売上高	16,840	19,714	117.1%
QAソリューション	10,480	13,362	127.5%
ITサービス及びその他	6,360	6,352	99.9%
セグメント利益	639	423	66.3%
EBITDA	1,365	1,046	76.6%

エンタープライズ事業

業績推移

- 既存事業拡大にM&A効果も加わり、四半期売上高は**4Q単体で50億円超**まで拡大
- 主力のQAソリューションの粗利率改善により、**下期の粗利率は前年並の約27%まで回復**
- 前期比で**顧客数・平均顧客単価は増加**し、エンジニア数も国内約100人/年ペースで増加



QAソリューション

受注顧客数

23/3期4Q

808社

24/3期4Q

872社

受注顧客数増減内訳

国内 +43社

海外 +21社

平均顧客単価

23/3期4Q

13百万円

24/3期4Q

15百万円

エンジニア数

23/3期4Q

1,009名

24/3期4Q

1,080名

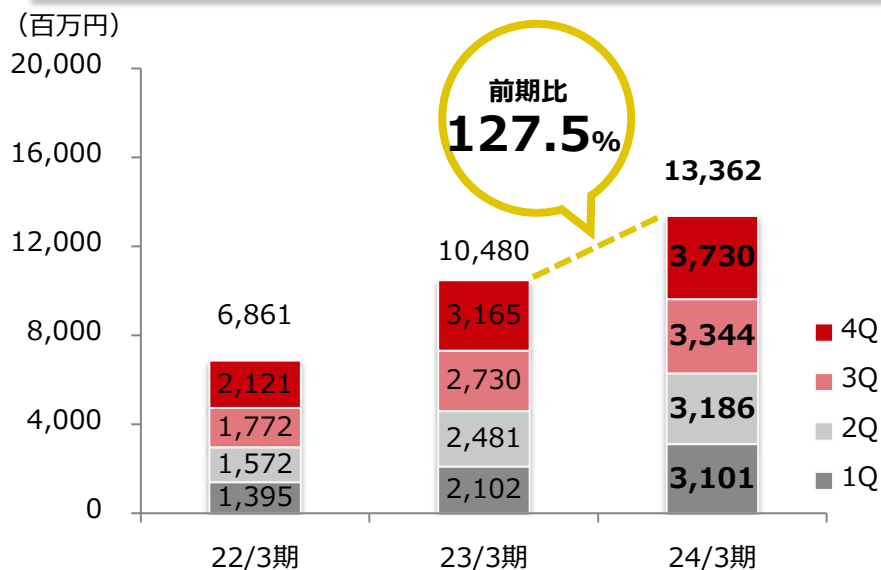
エンジニア数増減内訳

国内 +97名

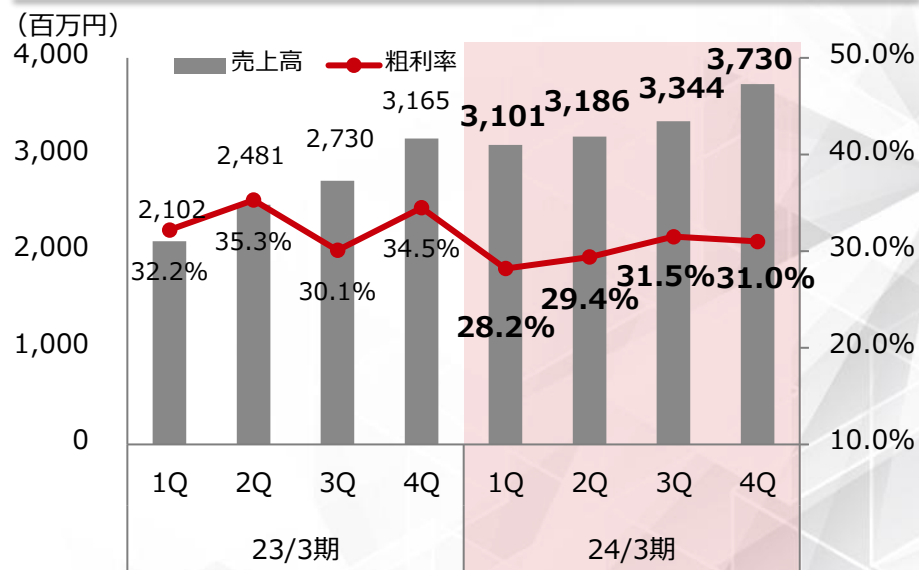
海外 △26名

- DXの加速等を背景に、国内におけるソフトウェアテストのアウトソースニーズが拡大しており、M&Aの効果を除いても**前期比118%の2桁増収**を達成
- “先端QA技術のAGENT”といったテックブランドの浸透を背景に、次世代QAエンジニアを中心にリソースの強化が進み、**エンジニア数は1,080名**に
- AI活用サービスやシフトレフト対応QAといった高付加価値サービスの拡充や海外事業の収益改善が進み、**下期の粗利率は31.2%まで回復**

売上高推移

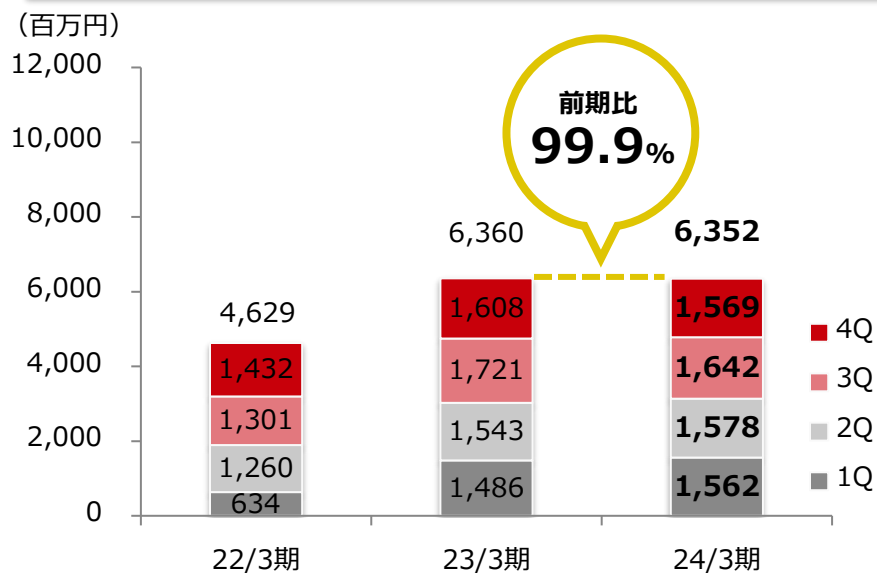


売上高・粗利率の推移

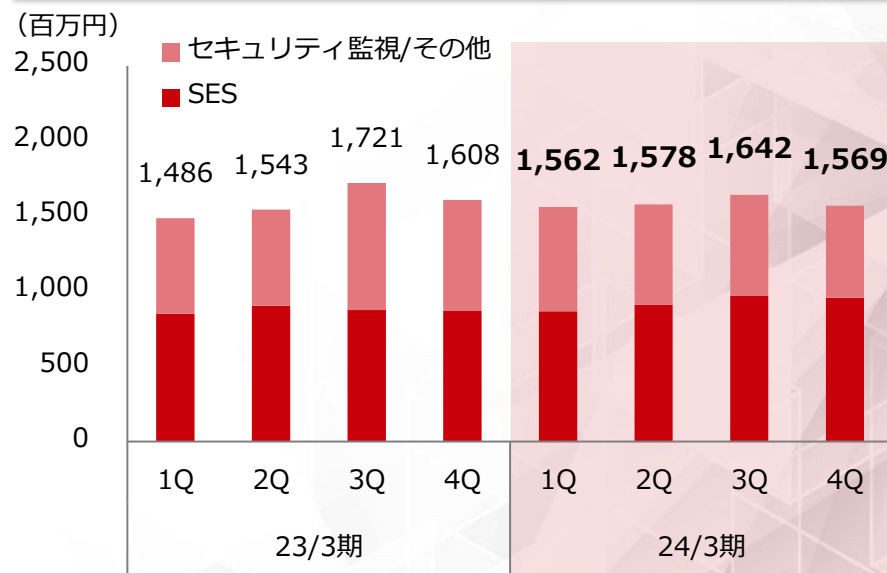


- 一部の低収益サービスの戦略的な縮小を行う一方、セキュリティ監視やSESの拡大により、売上高は前期比99.9%と**前年並みの水準**を維持
- リモートワークの拡大等を背景に増加する需要を確実に捉えることで、セキュリティ監視台数は国内トップレベルの**70万台を突破**
- SES事業では、(株)アイデンティティーのエンジニア登録人数が**35千人**に

売上高推移



サービス別売上高推移

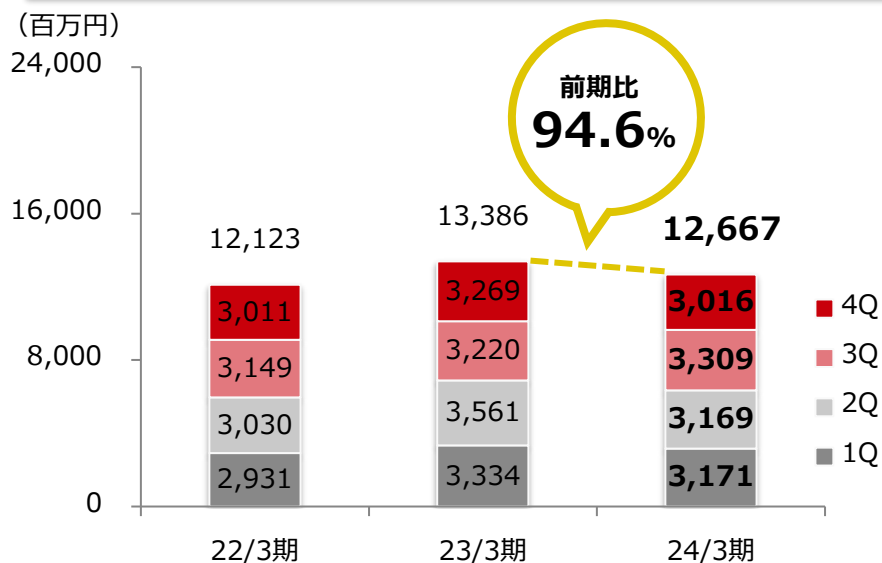


- 国内デバッグの売上高は、好調だった前期上期の反動に加え**クライアントの開発遅延や中止の影響**も大きく、前期比94.6%と減収
- グローバル及びその他の売上高は、中国市場でのゲーム規制影響等を受けつつも、翻訳・LQAやマーケティング支援サービスの伸長等で、**前期比101.3%と増収**
- テスター時給引き上げに関する価格転嫁が進む一方、収益性の高い国内デバッグの減収の影響や、**アライアンス強化やAI活用の新サービス開発**といった戦略投資の増加により、**セグメント利益は前期比78.9%と一時的に減益**

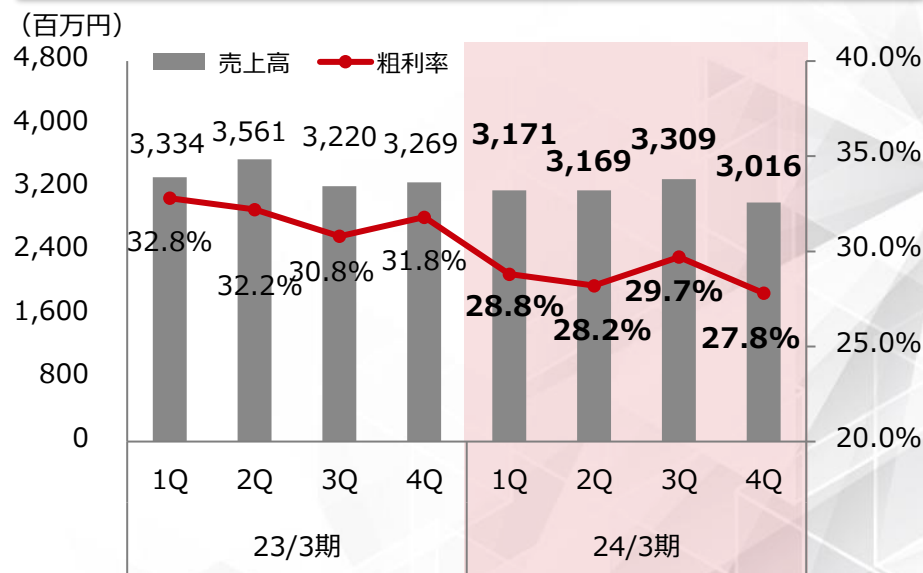
(百万円)	前期実績 23/3期	当期実績 24/3期	前期比
売上高	19,815	19,180	96.8%
国内デバッグ	13,386	12,667	94.6%
グローバル及びその他	6,429	6,513	101.3%
セグメント利益	4,214	3,325	78.9%
EBITDA	4,620	3,673	79.5%

- 国内デバッグは、前期上期からの反動減にタイトルの開発中止や延期の影響も加わり**売上高は前期比94.6%**と一時的に減収となるも、強固な顧客基盤と“DHQ”によるサービス品質強化により、**25/3期1Q以降は安定増収基調への回復**を見込む
- 売上減少の影響もあり**通期粗利率は28.7%**となるも、物価高騰等を背景に実施したテスター時給引き上げの価格転嫁を進めつつ、AI活用を含む業務効率化といった収益性改善への取り組みを推進
- テスターのリソースを活かしたAI開発におけるアノテーション事業拡大に向け、**完全自動運転車両を開発するTuring(株)へ2024年4月に資本参加**

売上高推移

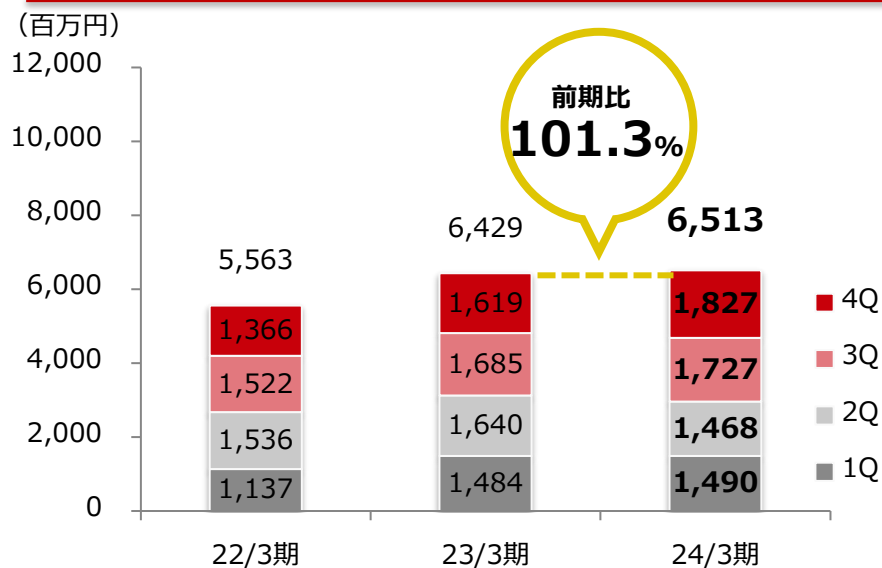


売上高・粗利率推移

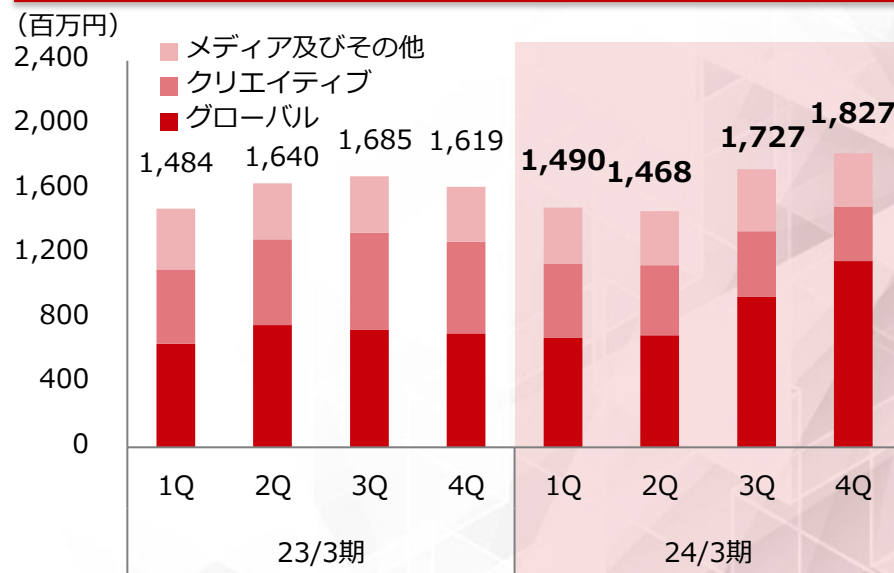


- 中国におけるゲーム規制等の余波が残るなか、欧州言語含めた翻訳・LQAサービスを拡大するとともに、EC事業者向けマーケティング支援サービスの受注拡大等により、**グローバルサービス(翻訳・LQA・マーケティング支援)の売上高は前期比122%と高成長を実現**
- **アライアンスを積極化し、欧米言語に対する翻訳やゲームの音声収録等のサービスを強化**するとともに、**英語圏でのデバッグを行う合併会社の設立やAIを活用したゲーム翻訳エンジンの共同開発等、新たな成長に向けた取り組みを加速**

売上高推移



サービス別売上高推移



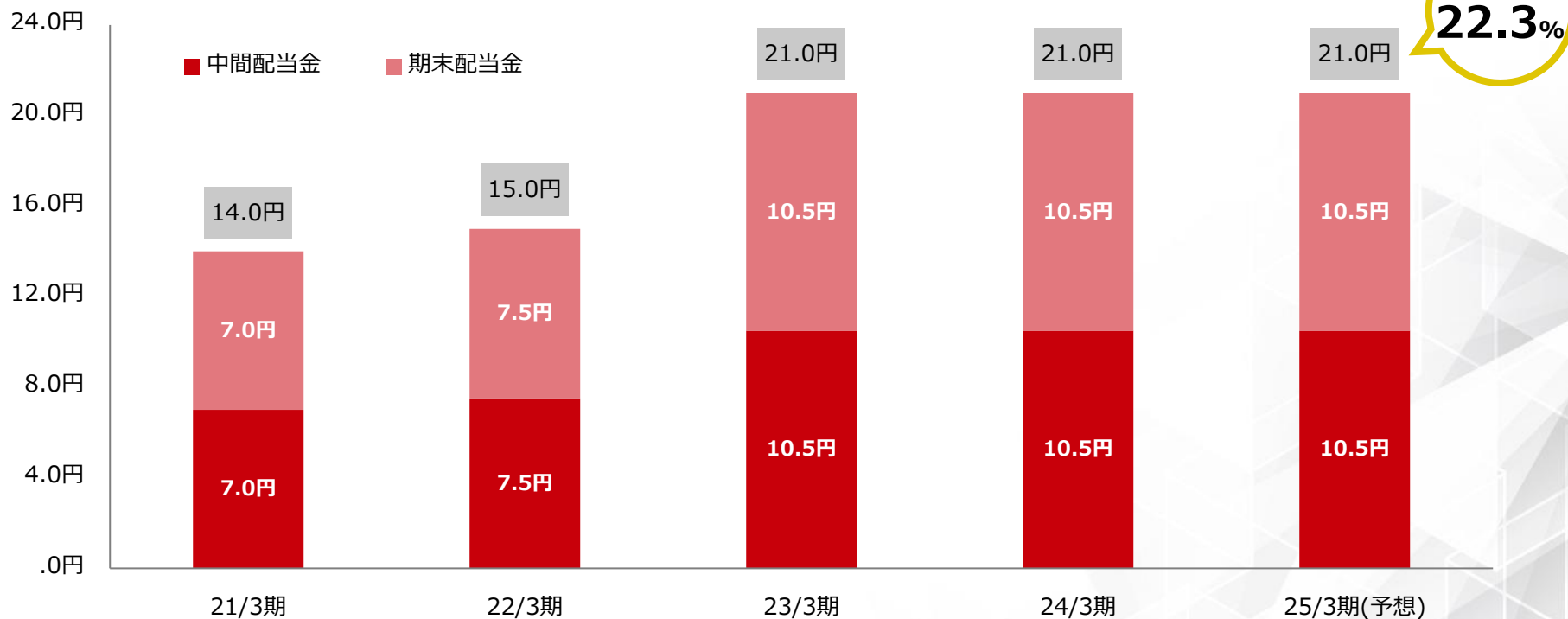
- スピンオフ上場後を見据え、DHグループとAGESTグループに**セグメント区分を見直し**
- **DHグループ**は、安定稼働の国内デバッグにグローバル事業の成長が加わり2桁増収を計画するとともに、人件費増加に伴う価格転嫁や業務効率化、経費コントロールにより、**営業利益20億円と大幅増益**を計画
- **AGESTグループ**は、国内需要増を追い風にシフトレフトやAI活用等の推進により高成長を継続するとともに、高付加価値サービス拡大による粗利率改善もあり、**営業利益は前期比3倍増の10億円**を目指す
- スピンオフ上場準備費用は前期水準並を想定、**連結営業利益は過去最高となる31億円**を計画

(百万円)	24/3期 実績	25/3期 予想	前期比
売上高(*)	38,790	44,100	113.7%
DHグループ	23,488	25,720	109.5%
AGESTグループ	15,975	18,380	115.0%
営業利益(*)	2,039	3,100	152.0%
DHグループ	1,734	2,040	117.6%
AGESTグループ	305	1,060	347.0%
営業利益率	5.3%	7.0%	+1.8ポイント
経常利益	2,059	3,100	150.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	176	2,100	1,186.9%

年間配当金は**21.0円(配当性向22.3%)**と前年同水準の安定的な配当を予想

株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施



参考資料

当社グループの
ミッション

SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

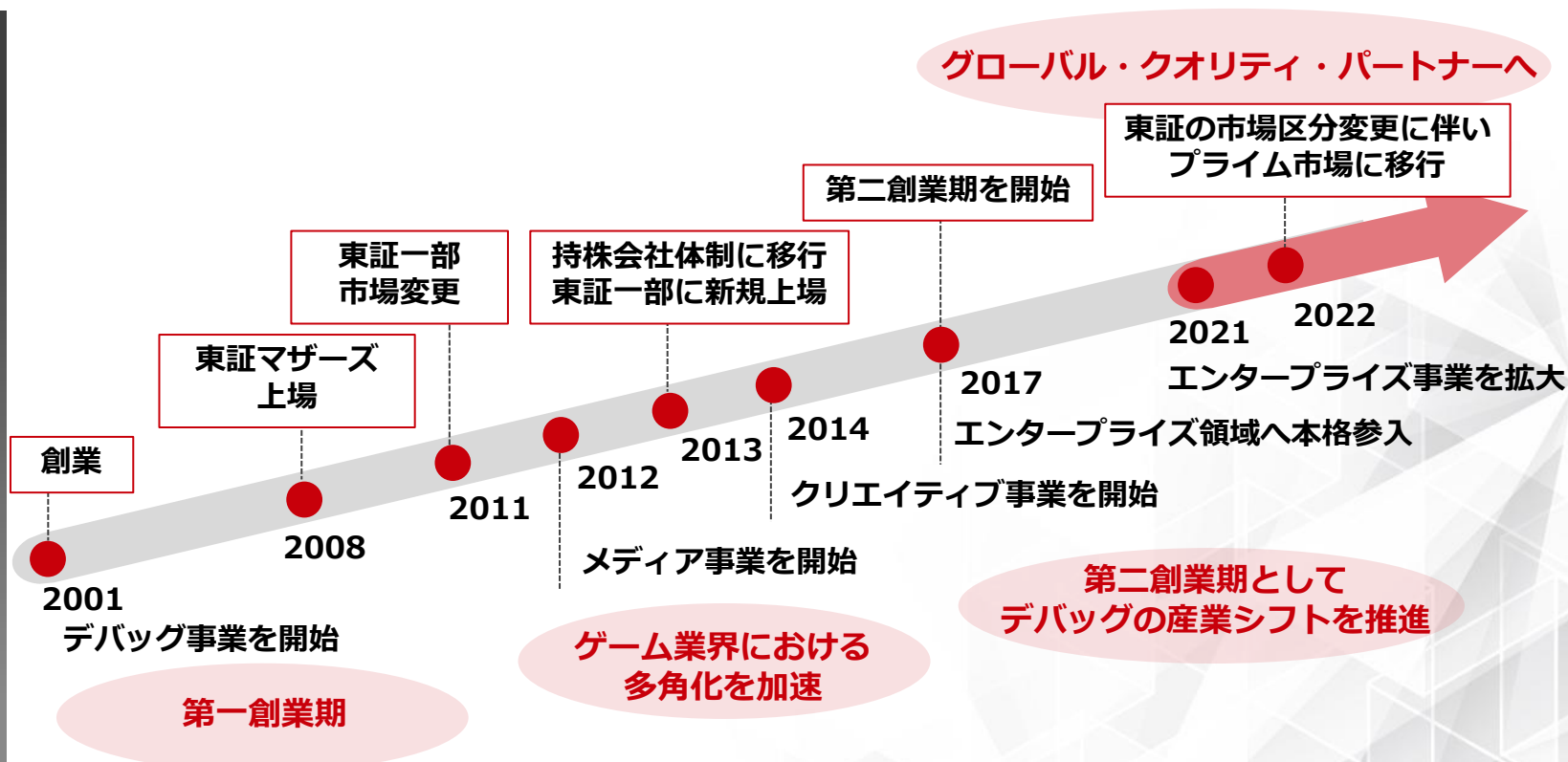
コンソールゲームの
隆盛

モバイルゲームの
隆盛

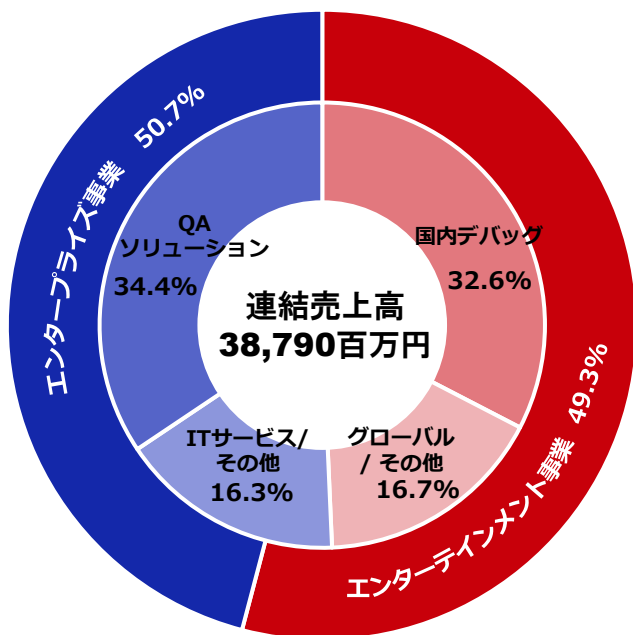
IoTの進展

DXの進展

当社グループの
沿革



ソフトウェアの不具合を検出するQA(Quality Assurance)・デバッグが主力



2024年3月期売上高構成比

* 売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

エンタープライズ事業	QAソリューション	34.4%	<ul style="list-style-type: none"> Webシステムや業務システム等の検証 テスト自動化支援 セキュリティテスト ERP導入支援 システムの受託開発
	ITサービス/その他	16.3%	<ul style="list-style-type: none"> エンジニア派遣(SES) 保守・運用支援 セキュリティ監視
エンターテインメント事業	国内デバッグ	32.6%	<ul style="list-style-type: none"> コンソールゲーム / モバイルゲームの検証
	グローバル/その他	16.7%	<ul style="list-style-type: none"> ゲームソフトの翻訳・LQA(*1) マーケティング支援 ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作 総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営 カスタマーサポート

*1 LQA…Linguistic Quality Assuranceの略で、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること



DIGITAL HEARTS HLDGS. (持株会社)

(2024/3/31現在)

エンタープライズ事業

株式会社AGEST

システムテスト、サイバーセキュリティ等

AGEST Vietnam Co., Ltd.

システムテスト、システム開発支援

LOGIGEAR CORPORATION

システムテスト、テスト自動化支援

MK Partners, Inc.

Salesforceのコンサルティング

DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等

株式会社アイデンティティ

フリーランスエンジニアを活用したエンジニア派遣

株式会社CEGB

SAPの導入・運用支援、システム開発支援等

株式会社GPC

SAP/ERP 導入支援、オープン系システム開発等

エンターテインメント事業

株式会社デジタルハーツ

ゲームデバッグ・ローカライズ等

DIGITAL HEARTS CROSS Group

マーケティング支援

DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

ゲームデバッグ・ローカライズ等

DIGITAL HEARTS USA Inc.

ゲームデバッグ・ローカライズ等

DIGITAL HEARTS Seoul Co., Ltd.

ゲームの翻訳・マーケティング支援等

Digital Hearts Linguitronics Taiwan Co., Ltd.

ゲームの翻訳等

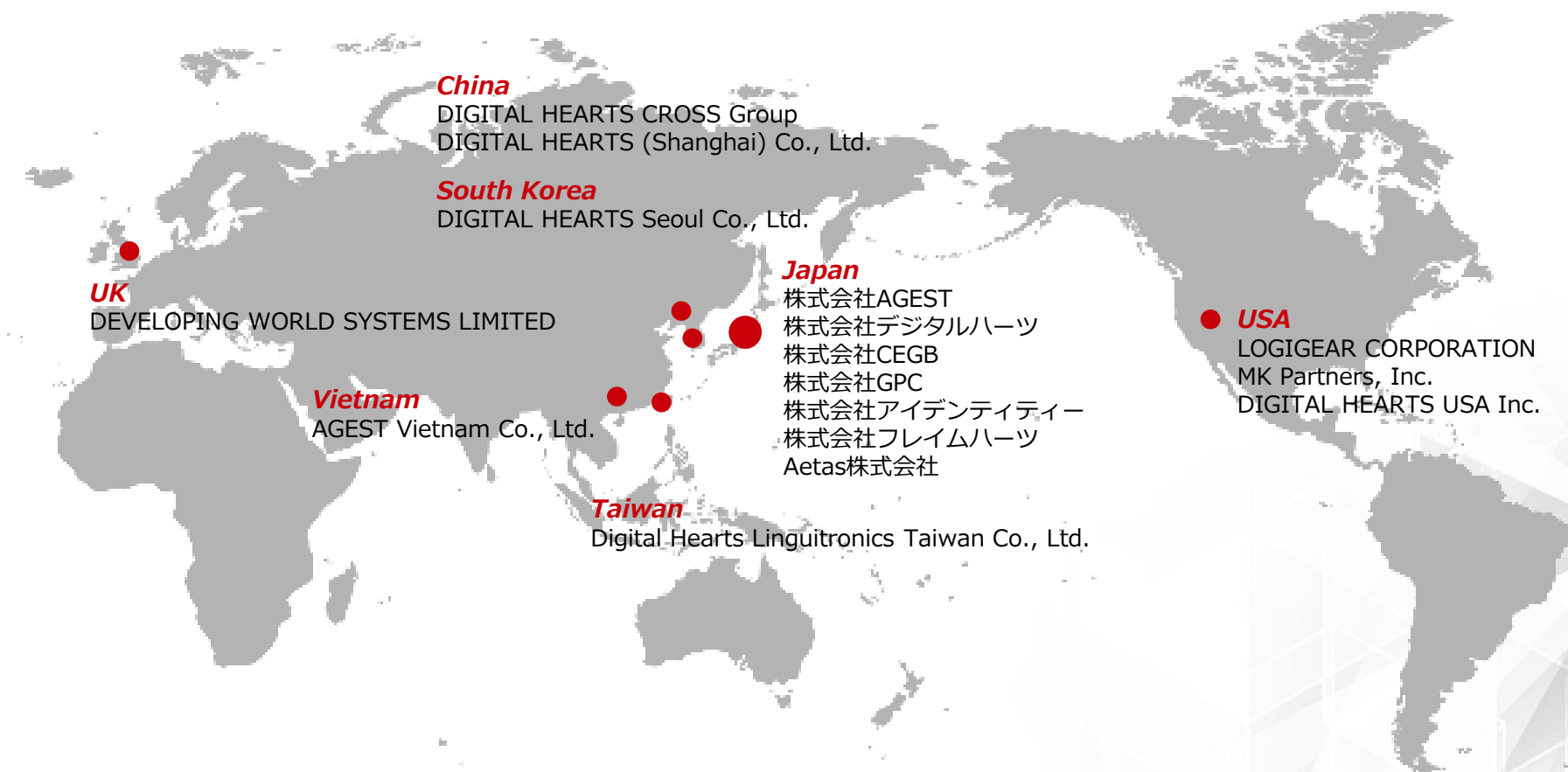
株式会社フレ임ハーツ

ゲーム開発支援・2D/3Dグラフィック制作支援

Aetas株式会社

日本最大級の総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営等

(2024/3/31現在)



ソフトウェアテスト業界の第一線で活躍するエキスパートが集結し エンタープライズ事業基盤であるPP&Tを構築

People



高橋 寿一

日本のソフトウェアテストの第一人者。ソフトウェアテストの博士号を有し、著書も多数。当社の子会社(株)AGESTのチーフ技術アドバイザー。



Rex Black氏

ソフトウェアテストの世界的な権威。過去には、ISTQBの代表を務める。著書も多数。



**早稲田大学 教授
鷺崎 弘宜氏**

アジャイル開発の研究者。



**長崎県立大学 准教授
喜多 義弘氏**

セキュリティテストの研究者。

Process



高木 陽平

日本人初の「ISO/IEC/IEEE 29119トレーニング トレーナー」。当社の子会社(株)AGEST常務執行役員 CQAO。



Stuart Reid博士




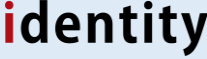









ISTQBの初期メンバー。現在、ISO/IEC/IEEE 29119を開発したISO Working Group26の議長。

Technology



Hung Nguyen

テストエンジニアのバイブルとなる本の共同著者。当社の子会社LOGIGEAR CORPORATIONの創業者。

	M&Aの狙い	過去のM&Aの実績		
エンタープライズ事業	エンジニアの獲得	 国内テストエンジニア  テスト自動化/ ベトナムオフショア拠点	 ベトナム開発エンジニア	 ハイスキルの 国内フリーランスエンジニア
	技術力・ノウハウの獲得	 Salesforceのコンサルティング	 Oracle製品の テスト自動化ツール  CREATIVE EVOLUTION OF GLOBAL BUSINESS  SAPのノウハウ	
エンターテインメント事業	ローカライゼーションに必要なファンクション強化	 日本最大級のゲーム情報サイト "4Gamer.net"の運営	 ゲーム開発/2D・3Dグラフィック制作	
	地理的拡大	 ゲーム翻訳/韓国拠点	 ゲーム翻訳/台湾拠点  MARKETING & SOLUTIONS マーケティング/ アジア地域における拠点	

(百万円)	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期
売上高	15,444	17,353	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790
エンタープライズ事業	1,952	1,892	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714
エンターテインメント事業	13,544	15,568	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180
調整額	-52	-108	-0	-	-	-	-138	-105
営業利益	1,906	1,735	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039
エンタープライズ事業	203	-14	-226	-67	188	645	639	423
エンターテインメント事業	2,453	2,966	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325
調整額	-750	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709
営業利益率	12.3%	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%
エンタープライズ事業	10.4%	-	-	-	2.7%	5.6%	3.8%	2.1%
エンターテインメント事業	18.1%	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	795	1,200	1,575	792	974	1,778	799	176
総資産	7,651	8,575	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103
流動資産	6,221	6,813	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526
現金及び預金	3,344	3,894	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858
固定資産	1,430	1,761	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576
のれん	201	150	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313
負債合計	4,793	5,005	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250
有利子負債	1,646	1,610	1,764	2,553	4,797	5,590	5,106	7,095
純資産合計	2,858	3,570	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852
自己資本	2,632	3,369	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415
自己資本比率	34.4%	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%
ネットキャッシュ	1,698	2,283	2,433	1,186	278	-382	1,350	-236
D/Eレシオ (倍)	0.6	0.5	0.4	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8
営業CF	1,825	1,436	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,764
投資CF	-610	-618	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,374
財務CF	-69	-250	-693	-515	1,730	-546	141	934
ROE	29.2%	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%
配当性向	32.3%	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%

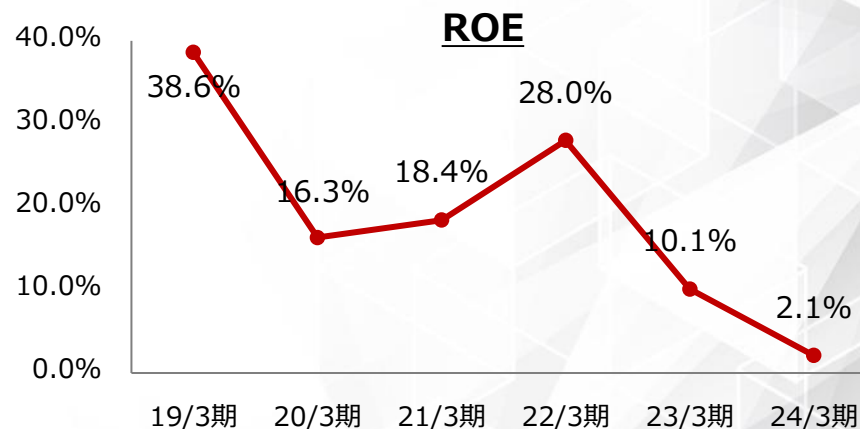
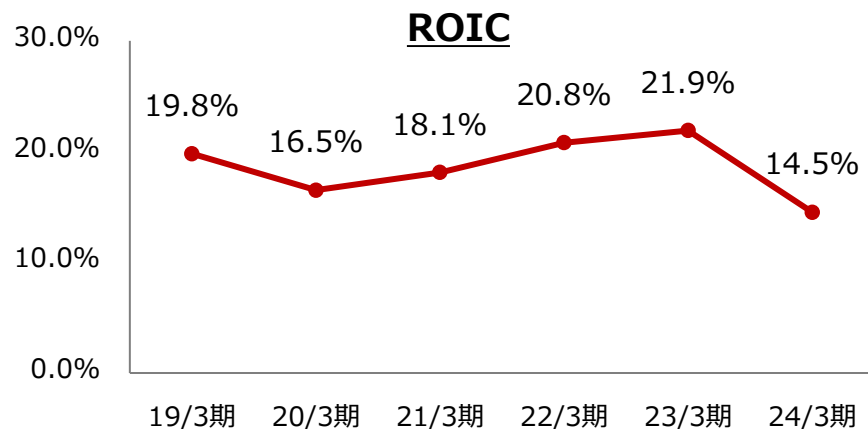
基本方針

当社は、健全な財務基盤のもと、人材、技術、M&A等への積極的な成長投資を行うことで、持続的な企業価値向上を目指しています。また、その投資判断においては“ROIC15%以上”という当社の財務規律を遵守することで、最適な資本効率の維持に努めています。

これらの結果、当社では、2023年3月期までの過去5年間に於いて、成長が期待されるエンタープライズ事業でCAGR+54.8%、安定成長事業であるエンターテインメント事業においてもCAGR+4.9%と高い売上成長率を記録する一方、資本効率の面では、同5年間のROICは15%~20%前後と当社のWACC(5~7%)を大きく上回る水準を維持してまいりました。

また、当社では、エンタープライズ事業及びエンターテインメント事業それぞれの成長スピードの加速及び資本効率の維持・向上を目的に、2023年5月よりエンタープライズ事業の中核子会社である株式会社AGESTの株式分配型スピンオフ及び上場に向けた準備を進めております。今後も、このような資本コストを意識した経営やさらなる成長に向けた挑戦を続けることで、企業価値の最大化を目指してまいります。

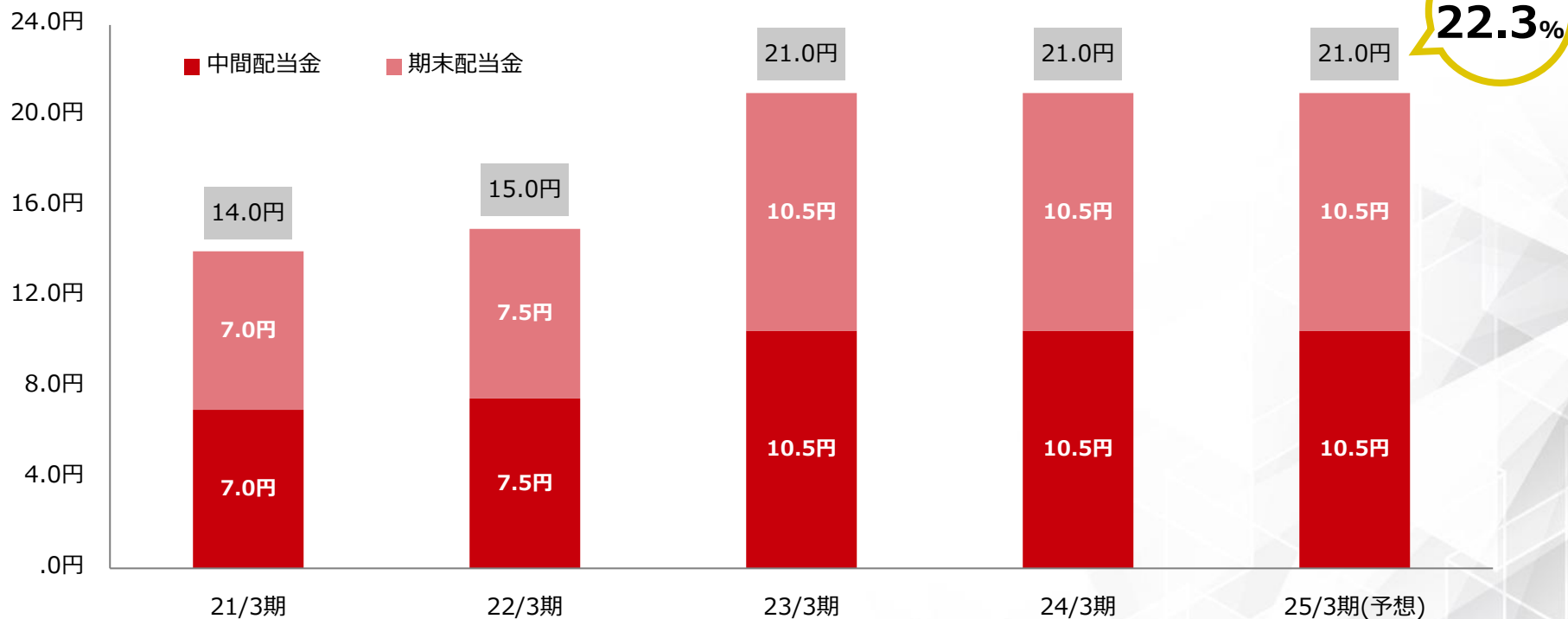
ROIC/ROE推移



株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施

配当金の推移



主なリスク

当社の取り組み

1. 機密情報の漏洩

- ・テストルームへの私物持ち込み禁止
- ・指紋認証入室/監視カメラの設置等物理的なセキュリティ対策
- ・登録テスター全員を対象とする身元保証人制度の導入

2. AI等の技術革新による既存サービスの陳腐化

- ・テスト自動化やAI活用等、最新技術への対応を推進
- ・付加価値の向上を図るべく新サービスの開発を促進

3. 生産年齢人口の減少

- ・多様な世代/人種/バックグラウンドを持つメンバーが活躍できる社内教育体制を整備
- ・海外拠点も活用した戦略的な人材確保

4. 企業買収や新規事業の拡大

- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

当社グループの取り組み事例とSDGsの各目標の関連

人材 日本におけるIT人材不足の解消

- ・ソフトウェアテスト技術者資格“ISTQB”取得支援制度の整備
- ・「AGEST Academy」において、世界トップレベルのテストエンジニアトレーニングプログラムを提供

人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

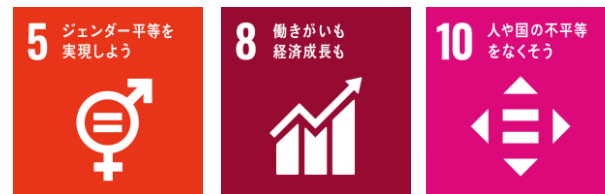
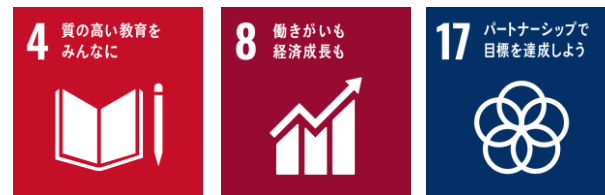
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをもつ方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等40カ国以上の外国籍の人材の雇用

技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・「AGEST Testing Lab.」を新設し、産学連携により常に進化するソフトウェア社会を支えるための新しいテスト技法の研究を推進
- ・AIを活用した独自のツールやソリューションの開発を推進

地域社会 地域活性化及び地方におけるIT格差の解消

- ・全国に展開するテストセンター(Lab.)や在宅勤務を活用した地方における雇用創出



用語	意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
システムテスト	エンタープライズシステムに潜むバグを検出する業務。
デバッグ	ゲームソフトに潜むバグをユーザー目線で検出する業務。なお、一般的にデバッグは、バグを検出し修正することを指すが、当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業は行わず「バグを発見し報告する」ことに特化している。
QA	Quality Assurance(品質保証)の略。
LQA	Linguistic Quality Assuranceの略であり、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること。
シフトレフト	ソフトウェア開発において、バグや脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を行うことで、開発サイクル全体の高速化と安全性を高める考え方。
QA for Development	シフトレフトに対応した高付加価値型ソリューションの当社呼称。
テスター	デバッグ業務を行うスタッフのこと。(当社の呼称) ゲーム好きをはじめ、役者やミュージシャン等多種多様な人材が在籍。登録アルバイト制であり、現在約8,000名が登録している。
次世代QAエンジニア	ソフトウェア開発の知識とテストの知識両方を持ち合わせ、開発からリリース後までトータルで品質向上の最適化を実現できる最上位のQAエンジニア。
クオリティスト	品質向上スペシャリストを指す当社独自のワード。エンジニアだけではなく、テスターやゲーム翻訳者、2D/3Dグラフィックデザイナー等も含む。
コンソールゲーム	Nintendo SwitchやPlayStation等、専用のハード機器を用いて遊ぶゲームのこと。
ウォーターフォール型開発	開発前に搭載する機能や仕様を明確に定義し、開発プロセスに沿って順番に開発を行うスタイル。「前の工程に戻れない」という前提で開発を進めるのが特徴。
アジャイル開発	開発したいシステムのスタイルを大まかに定義し、計画・設計・実装・テストといった開発工程を機能単位の小規模なサイクルで繰り返し開発を進めていく手法のこと。ウォーターフォール型開発とは異なり、「前の工程に戻る」ことを前提に開発を進めるのが特徴。



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

電話：03-3373-0081

Email：ir_info@digitalhearts.com

HPアドレス：<https://www.digitalhearts-hd.com>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動（IR活動）を実施する際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

また、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。