

各 位

会 社 名 株式会社 ユビキタス
代 表 者 名 代表取締役社長 三原 寛司
(J A S D A Q ・ コード 3858)
問 合 せ 先
役 職 ・ 氏 名 取締役管理本部長 半田 晴彦
電 話 03-5908-3451

中期経営計画策定に関するお知らせ

株式会社ユビキタス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：三原 寛司）は、本年4月より3カ年にわたる中期経営計画（平成25年3月期～平成27年3月期）を策定いたしましたので、お知らせいたします。

1. 概要

当社は、創業以来「組込みソフトウェア事業」での収益を柱としており、当中期経営計画においても、本分野での取り組みを強化して行く点に大きな変化はありません。一方で、平成23年6月17日発表の「第二創業新ビジョン及び中期経営計画策定に関するお知らせ」（以下、「平成23年中期経営計画」と略）で発表したように、「組込みソフトウェア事業」に加え「サービスプラットフォーム事業」における収益化を図る事により、平成27年3月期には売上高20億円、経常利益5億円を目指します。

2. 組込みソフトウェア事業

組込みソフトウェア事業における既存の3つの製品分野（ネットワーク・データベース・高速起動）それぞれについて、競争力の高い製品を投入し続けることで、ライセンス拡大と収益化の加速を目指します。

ネットワーク分野においては、クラウド連携や無線LAN関連の事業における売上拡大を重点項目とします。デジタル家電・デジタルカメラ・車載機器関連のネットワーク化を主なターゲット市場とし、クラウド連携に関するビジネスを取り込むと共に、いわゆる“スマートエナジー”関連でのプロトコル開発の強化、セキュリティ分野の強化を行います。

データベース分野においては、既に採用されている製品分野における収益を確固たるものとし、産業機器を中心とした分野へのターゲット市場の拡大を行い、着実な成長を目指します。開発パートナーとの連携の強化や、単体の製品販売だけでなく“ソリューション”としての提案活動により、ビジネスチャンスの拡大を狙います。

高速起動分野においては、電源が完全に切れた状態から高速での起動が可能である点が評価され、需要が高まりつつある車載機器分野へ経営資源を集中投入する事により、カーナビゲーションシステムなどを中心にライセンス収入を得るビジネスを進めます。対応力強化のため、より一層開発パートナー企業との連携をすすめ、対応CPUの拡充も図り、グローバル市場への展開も目指します。

3. サービスプラットフォーム事業

平成24年3月期はInternet of Thingsに関する基礎研究を継続して参りました。また、Internet of Things関連事業の端緒として、電源タップに無線LAN機器を組み込むことで、「電力の見える化」が図れる「iRemoTap」及び、サービスである「Navi-Ene」の製品化に向けた準備も行って参りました。

当中期経営計画においても、本事業はより大きな成長に向けた事業として継続して開発投資を行うと

共に、早期の利益化を目指す事を目標といたします。

本事業により、身の回りの様々なセンサーやデバイスなどの機器からの情報をリアルタイムに収集、分析、表示することを可能とする「デバイス・クラウド」としてのプラットフォームを開発・提供し、当該プラットフォーム上で、「電力の見える化」に留まらないスマートエナジー分野、更にはヘルスケア・ライフログ・農業など、様々なサービスを柔軟に構築可能とする事を目指します。

その上で、当社独自のサービスの提供による収益化、プラットフォームとして他社サービスの提供支援によるレベニューシェア、及び開発受託・システムソリューション提供による収益などのビジネスモデルを基として、平成27年3月期には、6億5千万円の売上高を目指します。

デバイスに関する技術、とりわけソフトウェア技術に精通している事が、サービスプラットフォーム事業における当社の最大の強みであり競争優位であると考え、組込みソフトウェア事業の各分野の製品と相乗効果を狙った成長を目指します。

4. 中期経営計画数値目標

中期経営計画期間中の利益計画、分野別売上高は次の通りです。

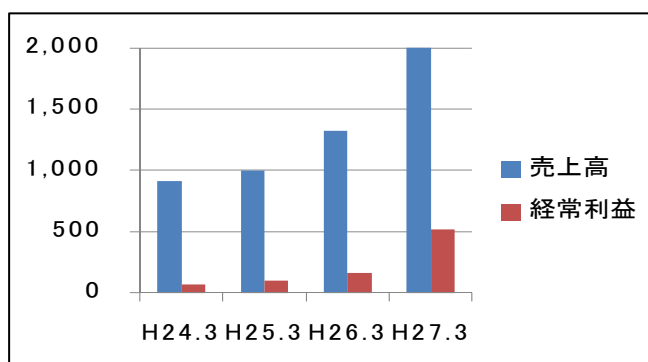
なお、「平成23年中期経営計画」からの数値の見直しについては、以下の理由によるものです。

- ・平成24年3月期の実績値は、「平成23年中期経営計画」での数値を下回るものとなりました。これは主にゲーム分野における売上高減少によるものです。
- ・平成25年3月期及び平成26年3月期については、ゲーム分野の売上高減少を再考すると共に、データベース分野及び高速起動分野において収益化の遅れが見られる点を考慮し、下記の通り見直しを行いました。
- ・平成27年3月期においては、ゲーム分野における売上高はゲームプラットフォームの移行に伴い僅少になると想定しております。

■利益計画

(単位：百万円)

| | H24年3月期実績 | H25年3月期計画 | H26年3月期目標 | H27年3月期目標 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 売上高 | 915 | 1,000 | 1,320 | 2,000 |
| 営業利益 | 63 | 100 | 160 | 520 |
| 経常利益 | 64 | 100 | 160 | 520 |
| 当期純利益 | △18 | 60 | 100 | 310 |



■分野別売上高内訳

(単位：百万円)

| | H24年3月期実績 | H25年3月期計画 | H26年3月期目標 | H27年3月期目標 |
|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| ゲーム分野 | 256 | 150 | 50 | - |
| ネットワーク分野 | 407 | 470 | 600 | 750 |
| データベース関連 | 169 | 180 | 220 | 250 |
| 高速起動関連 | 81 | 150 | 250 | 350 |
| サービスプラットフォーム関連 | - | 50 | 200 | 650 |
| 合計 | 915 | 1,000 | 1,320 | 2,000 |

以上