



平成 21 年 3 月期 第 1 四半期マイルストーン開示
(当社事業計画の進捗状況等について (マイルストーン開示))

平成 20 年 8 月 12 日

上場会社名 株式会社ユビキタス (コード番号: 3858 NEO)
(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/>)
問 合 せ 先 代表取締役社長・川内雅彦
取締役最高財務責任者・家高朋之 TEL: (03) 5908 - 3451

平成 20 年 5 月 15 日発表のマイルストーン開示に係る事業計画の第 1 四半期末時点における進捗状況及び今後の見通しについて、以下のとおり、お知らせします。

1. 第 1 四半期末時点における今期事業計画の達成状況

[今期事業計画の達成状況]

・通期業績予想と実績の比較表 (百万円)

区 分	通期業績予想	第 1 四半期実績	達成率 (%)
売上高	1,030	132	12.8
営業利益	430	11	2.5
経常利益	440	15	3.4
当期純利益	260	8	3.0

・形態別売上高の予想と実績 (百万円)

区 分	通期業績予想	第 1 四半期実績	達成率 (%)
使用許諾	737	114	15.4
サポート	31	10	32.2
受託開発	109	8	7.3
合計	1,030	132	12.8

なお、分野別売上高については、顧客企業との守秘義務の関係で、顧客数及びプロジェクト数の少ない四半期においては開示を差し控えております。そういった障害がなくなった時点で分野別売上高を開示する予定ですが、第 4 四半期終了後には通期のマイルストーン開示にて開示する予定です。

(季節性について)

当社事業の特徴として、ゲーム分野の比重が高いために業績に強い季節性が存在します。通常、第 1 四半期は、売上高が少なく、第 3 四半期の年末商戦に向けて漸増する傾向があります。また、受託開発については、顧客であるメーカー各社の予算サイクルに従っているため、上期末である第 2 四半期及び下期末である第 4 四半期に売上高が集中する傾向があります。

[今期事業計画の達成状況に関する定性的情報等]

(1) 第 1 四半期末時点における研究開発及び事業開発の進捗状況について

① ネットワークの高速化

平成 20 年 5 月 15 日発表のマイルストーン開示に係る事業計画において記載の通り、本テ

ーマに関する研究開発は一旦終了しております。

既に完了した成果を元に、デジタル家電分野において積極的な事業開発活動を展開しております。その活動が実を結び、大手電機メーカーのレコーダーへの搭載が内定しました。

② AV 機器のネットワーク対応

デジタル家電機器のホームネットワーク・ソリューションである AV NOE 2.0 の開発が、ほぼ完了しました。前事業年度より継続中の国内大手家電メーカー等との試作開発も順調に進み、来年度に量産されるモデルへの搭載が内定しています。

デジタル家電機器のネットワーク対応ニーズは、春頃には一旦後退するかに見えてましたが、ここへきてダビング 10 の解禁や IP 放送規格統一に向けた動きも出ており、引き合いも活発化しております。

③ ワイヤレス・ネットワーク

かねてからの事業開発活動が実を結び、大手デジタルカメラメーカーの次期製品に UbiquitousAIR WPS が採用されました。UbiquitousAIR WPS は、無線 LAN 関連の業界団体である Wi-Fi アライアンスが策定する WPS という仕様に準拠しており、簡単に無線 LAN に接続するためのソリューションです。

また、UbiquitousAIR NOE が、株式会社ルネサステクノロジの無線 LAN モジュールに採用されました（平成 20 年 7 月 17 日当社ホームページにて発表）。今期より関連するソフトウェア使用許諾売上高及び受託開発売上高を計上する見込みであり、発表済みの当期業績予想に含まれております。UbiquitousAIR NOE は、組込みシステムの無線 LAN 対応を短期間で簡単に実現するためのソリューション パッケージです。無線 LAN デバイスドライバ、ネットワーク プロトコル スタック、セキュリティ機能など無線 LAN 対応に必要なソフトウェアを標準パッケージとしてご提供します。

④ ネットワーク対応ゲーム

当第 1 四半期は Wi-Fi に対応した大型タイトル新発売が少なく、売上高の大きな伸びはありませんでした。しかしながら、今後人気タイトル発売が予定されていることもあり、年度ベースでは計画通りの業績を見込んでいます。

⑤ 当社ソフトウェアの強化や周辺アプリケーション拡充のための資本提携等

当第 1 四半期中には新たな資本提携は締結しておりませんが、継続的に当社ソフトウェアの強化、周辺アプリケーションの拡充、また、事業拡大につながる協業を模索しております。

また、前回マイルストーン開示に記載の提携等を担う専門部署の設置ですが、現在検討中であり、現時点では取締役が分担してその任に当たっております。

（2）計画達成のための前提条件について

① 研究開発計画達成のための前提条件

平成 21 年 3 月期中に研究開発部門を 18 名体制とすることを目指しておりましたが、当初

の計画通り、当四半期中に2名採用し、14名の体制になっています。

② 研究開発成果に対する評価・判断のポイント

平成21年3月期中に3件の新製品リリースを行う計画でしたが、1件目としてNECエレクトロニクス株式会社の新しい半導体製品向けにUSBホスト関連ソリューションUbiquitousCONNECTを開発、提供開始しております。残り2件については現在開発活動を継続中です。

③ 研究開発計画達成に重要な影響のあるライセンス契約など

当四半期において新規のライセンス契約締結はありません。

2. 当期事業計画の進捗を前提とした業績目標（平成21年3月期～平成23年3月期）の達成の見通し

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
平成21年3月期(計画)	1,030	430	440	260
同上(予想)	1,030	430	440	260
平成22年3月期(目標)	1,250	510	525	310
同上(予想)	1,250	510	525	310
平成23年3月期(目標)	1,600	760	775	445
同上(予想)	1,600	760	775	445

[業績目標に関する定性的情報等]

平成 20 年 8 月 12 日現在、当社の事業は順調に推移しており、各事業年度における業績目標は予定通り達成できる見通しです。

リスク要因としては、米国金融不安、資源高、インフレ等による世界的な景気後退懸念がありますが、当社の事業には大きな影響を与えないと考えております。

また、当社が挑むユビキタス・ネットワーク市場は、未だ形成の初期にあり、その成長に予測困難性が伴います。当社は、現出しつつあるこの市場で他社に先駆けて優れた技術や製品を投入し、選考してシェアを獲得する考えですが、市場の形成そのものに不確実性が伴うことは避けられません。

一方、携帯ゲーム分野への依存度が高いこともリスク要因です。当社は、携帯ゲーム以外の事業を早急に立ち上げるべく努力しておりますが、携帯ゲーム分野への依存度が高いまま当該事業が不調になると会社業績に大きな影響を与えます。

優秀な人材の確保も大きな課題です。優れた製品を開発する技術者、あるいはその製品を効果的・効率的に拡販する営業・マーケティング担当者確保し続けられなければ、当社事業の成長に対する障害となりえます。

【参考資料】平成 21 年 3 月期～平成 23 年 3 月期 マイルストーン開示に係る事業計画について

以 上

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。



平成 21 年3月期～平成 23 年3月期 マイルストーン開示に係る事業計画について

平成 20 年 5 月 15 日

上場会社名 株式会社ユビキタス

(コード番号:3858 NEO)

(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/>)

問合せ先 代表取締役社長・川内雅彦

取締役最高財務責任者・麻生博文

TEL:(03) 5908 — 3451

以下の記載事項は、平成 20 年5月 15 日の発表文と同内容です。

1. 今後の業績目標(平成 21 年3月期～平成 23 年3月期)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
平成 20 年3月期 (実績)	878	461	439	259
平成 21 年3月期 (計画)	1,030	430	440	260
平成 22 年3月期 (目標)	1,250	510	525	310
平成 23 年3月期 (目標)	1,600	760	775	445

※平成 21 年3月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成 22 年3月期以降については市場環境や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

当社は、3頁に示すようにユビキタス・ネットワーク市場が四つの段階を経て立ち上がるという市場観に基づき事業戦略を策定しております。現在はネットワーク・エンターテインメントの成長期の入り口にありますが、平成 19 年 11 月 13 日発表の事業計画(以下、「前回計画」)では、デジタル家電分野をゲームの次の事業の柱とすることを想定しております。

デジタル家電分野のうち、デジタルテレビについては、高機能化とは相反する低価格化競争が激化しております。そのため、ネットワーク対応、特に当社製ソフトウェアが提供するような高機能なものについては、コストが見合わないとして市場化を見合わせる傾向が出ています。具体的な案件でも、平成 20 年3月期中に試作開発を受託していたある国内大手電機メーカーにおけるデジタルテレビで、当社製ソフトウェアの採用計画が見送られました。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容(事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。)は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。



当社は、平成 20 年秋頃よりネットワーク対応したデジタル家電が市場導入されるとの想定のもとに、平成 21 年3月期からランニング・ロイヤルティ(注 1)を見込んでいましたが、以下の理由により今回計画では平成 22 年3月期より計上しています。具体的には、デジタルテレビ以外の製品については平成 21 年春頃に市場導入されて平成 22 年3月期よりランニング・ロイヤルティが収益化されるものの、デジタルテレビについては平成 23 年3月期より収益化すると想定を変えました。デジタルテレビについては、平成 23 年(西暦 2011 年)のアナログ停波を控えて、また NGN(注 2)の進展に伴い、ネットワーク機能が標準的に搭載されていくとの基本的想定は変えていませんが、その本格的な対応開始は、低価格化を実現する次世代半導体製品が平成 21-22 年頃に市場導入された後になるとの考えに基づきます。

平成 21 年3月期

前回計画では、平成 21 年3月期に売上高 1,270 百万円(経常利益 560 百万円)を達成したいという目標を掲げていましたが、上述したようにデジタル家電分野からのランニング・ロイヤルティ収益が望めないため、これを売上高 1,030 百万円(経常利益 440 百万円)の計画と置き換えています。平成 20 年3月期に比べた売上高成長率が約 17%であるのに対して、経常利益が微増に留まるのは、積極的に人材採用をすすめるためです。これは、次期以降の成長を期するための方策です。

平成 22 年3月期

前回計画では、平成 22 年3月期に売上高 2,000 百万円(経常利益 1,000 百万円)を達成したいという目標を掲げていましたが、上述したようにデジタル家電分野からのランニング・ロイヤルティ収益が立ち上がるものの、当該分野のうちデジタルテレビからのランニング・ロイヤルティ収益が望めないため、これを売上高 1,250 百万円(経常利益 525 百万円)の目標と置き換えました。

平成 23 年3月期

この期には、デジタル家電分野のうちデジタルテレビからのランニング・ロイヤルティも発生し、またワイヤレス分野(無線による白物家電/センサ/産業機器等のネットワーク対応)からの収益も期待できるため、売上高 1,600 百万円(経常利益 775 百万円)との目標としています。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

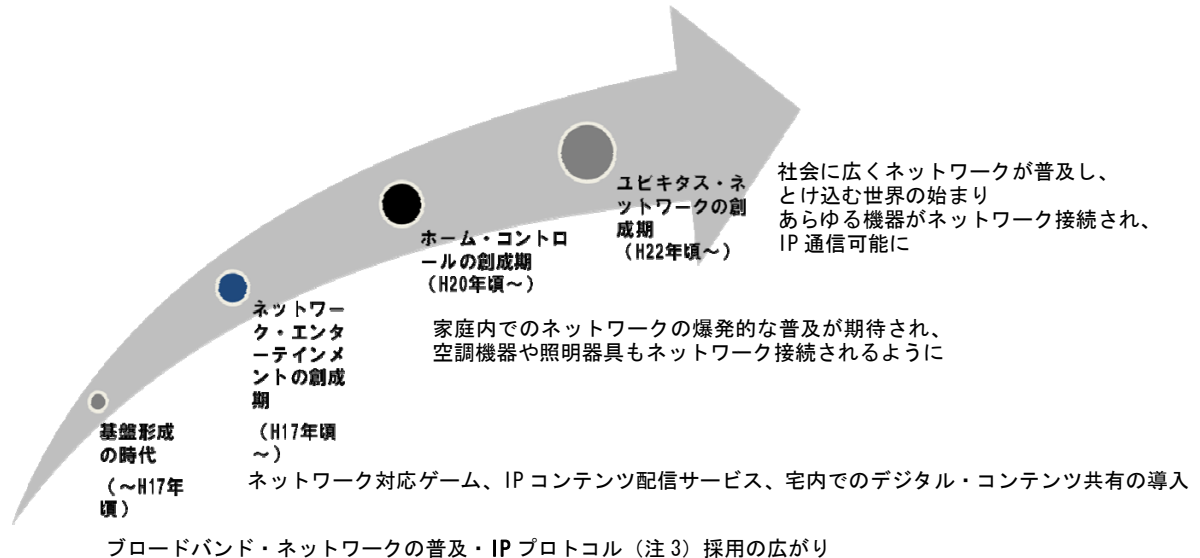
また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容(事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。)は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

2. 各事業年度の計画達成のための前提条件に係る事項

(1) マイルストーン開示に係る事業計画策定の背景・中期的ビジョン

当社は、ネットワーク市場が次のような4つの段階を経て進展すると考えています。



現在進行中のネットワーク・エンターテインメント分野ですが、DLNA(注4)などのデジタル・コンテンツ共有は、前回計画では平成20年3月期からDLNA対応機器が増加して市場が拡大すると想定していましたが、実際には大手家電メーカーによるDLNA採用は限定的でした。また、IPTV(注5)に代表されるIPコンテンツ配信サービスについても平成21年4月には地上波デジタル放送の再送信が開始されることなどで本格化する見込みでしたが、それが延期されるなどの状況変化が生じています。しかし、アクティビタとNTTという国内のIPコンテンツ配信サービス2陣営が規格統一化に向けて歩み寄りを始めるなどの動きが見えており、平成22年から平成23年頃から立ち上がる見込みです。

ホーム・コントロール分野ですが、平成18年に国内大手住宅設備機器メーカーのホーム・コントロール・システムに採用された先行的な実績があり、本年平成20年にはエネルギー使用量抑制やCO2削減の社会的要求の高まりへの対応が始まっており、創成期が開始したと考えております。実際に空調機器メーカーや照明器具メーカー、白物家電メーカー、さらには各種センサ関連メーカーなどと商談する中で、空調機器、照明器具、白物家電、各種センサなどについて平成21年3月期にはネットワーク対応の検討が具体化する手応えを感じています。

また、社名のいわれでもあるユビキタス・ネットワークですが、u-Japan政策の最終年である平成22年頃から、家庭内や事業所内だけにとどまらず、社会の至る所にネットワークが張り巡らされるようになるユビキタス・ネットワークの創世記が開始すると想定しております。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容(事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。)は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状況・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

上記業績目標を掲げる3年間は、当社にとってネットワーク・エンターテインメントが中心の時期としながら、ホーム・コントロールへの対応が増加する時期です。当社は、DLNA 対応の UbiquitousAV、IP 放送対応の UbiquitousCAST、無線ネットワーク対応を容易に実現する UbiquitousAIR NOE などのネットワーク・ソリューションを中心に、デジタル家電分野での事業開発を継続します。

また、ホーム・コントロール分野については、上記住宅設備メーカーにおける採用実績の横展開を狙い、住宅設備機器メーカーや白物家電メーカー等に対する提案を継続します。

(2) マイルストーン開示に係る事業計画の概要

当社は顧客企業との長期にわたる Win-Win パートナリシップを目指し、ソフトウェア使用許諾契約に基づくランニング・ロイヤルティを収益の中心とするビジネスモデルを採用しています。このビジネスモデルは、「種蒔き」と「収穫」の組み合わせになっていることが特徴です。

「種蒔き」は、保有する技術や基礎製品を、顧客仕様に合わせて改良したり機器への組み込みのためのすり合わせを行ったりする段階です。ここでは通常ソフトウェア受託開発売上高を獲得します。「収穫」は、「種蒔き」が成功して実を結んだ場合、当社製ソフトウェアを採用する製品の販売に伴ってソフトウェア使用許諾売上高(ランニング・ロイヤルティ)を獲得する段階です。

携帯ゲーム機向けのビジネスは平成 18 年3月期に種蒔きを終え、平成 20 年3月末現在、当社製ソフトウェアを搭載するニンテンドーDS用 Wi-Fi 対応ゲームが国内だけで100種類以上リリースされており、安定的な収穫期に入っています。AV 機器等に向けたビジネスは平成 19 年3月期より種蒔きを続けており、平成 20 年3月期後半から収穫期に入ると見込んでいましたが、デジタル・コンテンツを送り出す側の機器(サーバー)については、比較的順調に採用検討が進んでいるのに対して、デジタル・コンテンツを受ける側の機器(プレイヤー)については、採用検討が遅れる傾向が出ています。前者はレコーダーやデジカメなどで、後者はテレビなどです。特に後者において低価格化競争に重点が置かれた結果、当社が訴求するネットワークの高機能化についてはテレビメーカーにおける優先順位が下がりました。テレビメーカーとの商談状況に鑑み、1年程度採用が遅れるであろうと想定を変えています。売上高目標の詳細については、次頁及び次々頁をご覧ください。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容(事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。)は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

■形態別売上高目標内訳

(単位:百万円)

	ソフトウェア 使用許諾	サポート	ソフトウェア 受託開発
平成 20 年3月期 (実績)	737	31	109
平成 21 年3月期 (計画)	810	50	170
平成 22 年3月期 (目標)	1,020	50	180
平成 23 年3月期 (目標)	1,350	50	200

*平成 21 年3月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成 22 年3月期以降については市場環境や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

1. ソフトウェア使用許諾

ゲーム関連のランニング・ロイヤルティが堅調に推移し、平成 21 年3月期以降はデジタル家電関連やワイヤレス関連でもソフトウェア使用許諾契約を締結し、ランニング・ロイヤルティが発生し始めると想定しております。

2. サポート

ソフトウェア使用許諾契約を締結した顧客に対してサポート・サービスを提供しています。半導体メーカー等との年間サポート契約が継続して発生します。その規模はほぼ一定の規模で推移し、全売上高に占める割合は漸減する見込みです。

3. ソフトウェア受託開発

将来のランニング・ロイヤルティにつながる新規案件の開発が毎年漸増すると見込んでおります。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

■分野別売上高目標内訳

(単位:百万円)

	ゲーム関連	デジタル家電 関連	ワイヤレス関連	その他
平成 20 年3月期 (実績)	686	122	33	36
平成 21 年3月期 (計画)	717	200	55	58
平成 22 年3月期 (目標)	710	280	130	130
平成 23 年3月期 (目標)	620	410	260	310

*平成 21 年3月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成 22 年3月期以降については市場環境や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

*前回計画における顧客別売上高と今回計画における分野別売上高の対応は下記の通りです。

- ・ゲーム機器メーカー:ゲーム関連
- ・半導体メーカー:デジタル家電関連
- ・その他:ワイヤレス関連及びその他

1. ゲーム関連

当社のゲーム分野における売上高は、ほぼニンテンドーDSのWi-Fi対応ゲームの出荷本数と比例しています。従いまして、ゲーム分野における売上高は、任天堂株式会社やアナリストなどによるゲーム市場全体の動向に関する予測や、ゲームの出荷本数の予測、ゲームソフト会社の製品計画などを元に予測しております。ニンテンドーDSは、発売から3年経過していることから、平成 21 年3月期ないし平成 22 年3月期にはプラットフォームとしてのピークを迎える可能性があり、上記のような予測となっています。プラットフォームの寿命は 5 年程度であるというのがこれまでのゲーム業界の経験則ですが、ニンテンドーDSは経験則が通じない発展を遂げてきており、必ずしも上記のようにピークが訪れるとは限りません。

2. デジタル家電関連

前回計画より縮小しましたが、レコーダー及びセットトップボックス(放送信号を受信して一般のテレビで視聴可能な信号に変換する装置)案件は、メーカーからの受託開発を平成 20 年3月期から継続中です。デジタル家電分野においては、これら案件の確実な刈り取りとその横展開、及びイメージングなどのネットワーク・ソリューションを推進することによって成長を目指します。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容(事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。)は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

3. ワイヤレス関連

規模はデジタル家電分野より小さいものの、ワイヤレス関連については順調に開発が進捗しており、一部潜在顧客への紹介を開始しています。UbiquitousAIR WPA(注 6)、UbiquitousAIR WPS(注 7)、UbiquitousAIR NOE などの販売に注力し、事業の拡大を図ります。

4. その他

UbiquitousTCP/IP や UbiquitousCONNECT の拡販のほかに、検討中の新技術やソリューションを事業化することを目指します。ホーム・コントロール分野はまだ金額が小さいため、「その他」に分類されています。

(3) マイルストーン開示に係る事業計画達成のための基本方針

携帯ゲーム機器向けの事業に加えて事業の柱とすべく、デジタル家電関連及びワイヤレス・ネットワーク関連の事業育成に注力します。具体的には、下記のような施策を講じる計画です。

- ①提携半導体メーカーと協力し、デジタル家電メーカーへの提案・営業を強化
- ②提携半導体メーカーと協力し、ワイヤレス関連の提案・営業を強化
- ③ソフトウェア品質の更なる向上
- ④新規事業分野の開拓

(4) マイルストーン開示に係る事業計画達成のための研究開発体制等の組織体制、財務政策、今後の展望

本事業計画達成のためには、全社的な人員増強と体制強化が必須です。優秀なプログラマの継続的確保はもちろん、この 3 ヶ年においては営業力・販売力の強化が大きなテーマです。また、従来研究開発部門内で実施してきた品質保証業務に加えて、将来的には開発部門とは独立した組織を編成し、より一層品質の高い製品を提供する計画です。

財務面ですが、可能な限り運転資金は営業収入でまかない、余資は安全性の高い金融商品で運用します。今後、資本提携等、手元資金でまかなえない資金需要が生じた際には、銀行借入や増資によって対応する予定です。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

3. 研究開発計画及び事業開発計画

(1) 各事業年度における計画達成のための具体的施策の内容

① ネットワークの高速化に関する研究開発及び事業開発

・研究開発目標

当社は、「小さく、軽く、速い」ネットワーク・ソリューションの提供を心がけており、かねてデジタル・コンテンツの高速伝送技術の研究開発を行って参りましたが、HD 動画 3 本同時配信という目標を達したため、本テーマについては完了といたします。

・技術の現状

上記の通り、UbiquitousAV は、HD 動画 3 本同時配信という性能を達成しております。

・事業開発目標

高速化については目標を達成しましたので、これら技術の量産製品への搭載に向けて営業活動を推進して参ります。

② AV 機器のネットワーク対応に関する研究開発及び事業開発

・研究開発目標及び事業開発目標

従来デジタル家電機器のネットワーク対応について研究開発と事業開発を続けてきましたが、今後もその活動を強化・継続します。ますます多くのデジタル家電機器がネットワーク対応する機運が高まっており、当社としてはこの波を的確に捉えていく計画です。

本分野における売上高の目標は、平成 21 年3月期が 200 百万円、平成 22 年3月期が 280 百万円、平成 23 年3月期が 410 百万円となっております。

・技術の現状

当社は、DLNA 規格に準拠したネットワーク・ソリューション UbiquitousAV や、IP 放送を可能にする UbiquitousCAST といった製品の開発を完了しております。また、UbiquitousAV をベースにした統合ソリューションである AV NOE の開発も進んでいます。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

③ワイヤレス・ネットワークに関する研究開発及び事業開発

・研究開発目標及び事業開発目標

各種機器がネットワーク対応する中で、無線で接続したいというニーズはますます高まると予想されます。当社は、ワイヤレス接続においても「小さく、軽く、速い」ソリューションを提供することを目標に研究開発活動を行っています。今後は UbiquitousAIR NOE の改良・強化を進めつつ、量産製品への搭載を目指します。

本分野における売上高の目標は、平成 21 年 3 月期が 55 百万円、平成 22 年 3 月期が 130 百万円、平成 23 年 3 月期が 260 百万円となっております。

・技術の現状

当社は平成 18 年 3 月期より本分野の研究を開始し、平成 20 年 3 月期には UbiquitousAIR NOE を完成させています。当社製らしく、ワイヤレスでも「小さく、軽く、速い」ソリューションに仕上がっています。

④ネットワーク対応ゲームに関する事業開発

収穫期に入ったネットワーク対応ゲーム分野については、ニンテンドーDS は引き続き好調であり、前回計画通り進捗しております。

⑤当社ソフトウェアの強化や周辺アプリケーション拡充のための資本提携等

・目的

当社ソフトウェアの強化や周辺アプリケーション拡充につながる企業との資本提携等を進めることにより、上記の研究開発の促進や新たな成長事業の開拓をすることを目的としております。

・提携活動の現状

これまでに無線半導体会社など 3 社に対して合計 364 百万円の出資を行っております。

・提携対象となる企業イメージ

当社ソフトウェアの強化に資する技術・製品を有する企業、または、当社製品と補完関係にある技術・製品・その他経営資源を有する企業です。

・資本提携等計画推進に当たっての課題及び具体的施策

継続的に優秀な提携候補先を確保し続けることが最大の課題です。本業務を担当していた前代表取締役会長の退任に伴い、企業間提携等を専門に担当する部署を設置して対応する予定です。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

(2)各事業年度における計画達成のための前提条件

①研究開発計画達成のための前提条件

継続的に優秀なエンジニアを確保し続けることが最大の前提条件となります。各期末時点のエンジニア要員数を下記の通り計画しています。

平成 20 年3月期 12 名(実績)

平成 21 年3月期 18 名(計画)

平成 22 年3月期 21 名(目標)

平成 23 年3月期 24 名(目標)

要員確保策として、エンジニアが興味を持つ研究開発テーマの提示、魅力的な報酬制度の用意などを行っています。平成 20 年3月期については計画通りです。

②研究開発成果に対する評価・判断のポイント

研究開発活動が実を結んだ場合、既存製品のバージョンアップもしくは新製品のリリースを行います。継続的に既存製品のバージョンアップや新製品リリースを行っているかどうかの評価・判断ポイントになると考えております。今後の製品リリース(新製品及び既存製品のバージョンアップ)目標は、次の通りです。

平成 20 年3月期 4 件(実績)

平成 21 年3月期 3 件(計画)

平成 22 年3月期 4 件(目標)

平成 23 年3月期 5 件(目標)

平成 20 年3月期については2件を計画していましたが、計画よりも開発が順調に進捗した結果、4件の実績となりました。

③研究開発計画達成に重要な影響のあるライセンス契約など提携関係の内容

当社はこれまで必要に応じて、UPnP Forum、DTLA、MTMO など各種技術規格管理団体に加盟して参りました。今後も必要な都度技術規格管理団体への加盟を検討する予定ですが、現時点では当社の研究開発計画に重要な影響のあるライセンス契約や技術規格管理団体への加盟はありません。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含みますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。

- (注1) ランニング・ロイヤルティとは、当社が開発したソフトウェアを顧客に使用許諾して得る対価であるソフトウェア使用許諾売上高のうち、複製本数に応じて収受するものをいいます。
- (注2) NGN は、Next Generation Network の略で、ITU-T で標準化が進んでいる、IP 技術をベースとした次世代の通信ネットワークです。
- (注3) IP プロトコルは、インターネットにおいてコンピュータ同士でやりとりを行うための取り決めで、インターネットに関する技術の標準を定める団体である IETF が発行する RFC という文書にその仕様が規定されています。
- (注4) DLNA は、Digital Living Network Alliance の略称であり、パソコンやデジタル家電機器をネットワークでつなぐ際の約束事のことです。
- (注5) IPTV は、ブロードバンド・ネットワーク経由で IP 通信によってデジタルテレビ放送を配信するサービスのことです。
- (注6) WPA は、Wi-Fi Protected Access の略称であり、無線 LAN の業界団体 Wi-Fi Alliance が定めた無線 LAN の暗号化方式の規格です。
- (注7) WPS は、Wi-Fi Protected Setup の略称であり、複雑な無線 LAN の設定を容易にするための技術規格です。

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。