



**アートスパークホールディングス株式会社**

**2019年12月期 第3四半期**

**決算説明補足資料**

# 目次



## 1.業績ハイライト

1-1.連結損益計算書 . . . . . 2

1-2.連結貸借対照表 . . . . . 3

1-3.事業セグメント別損益の状況 . . . . . 4



## 2.事業セグメント別の概況

2-1.クリエイターサポート事業 . . . . . 5

2-2.UI/UX事業 . . . . . 6



3.今期の主要施策 . . . . . 7

# 1-1. 連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2018年 12月期 第3四半期	2019年 12月期 第3四半期	前年同期比	2018年12月期 通期
売上高	2,827,532	4,047,063	43.1%	3,789,652
営業利益	428,322	277,756	△35.2%	374,886
経常利益	417,305	265,438	△36.4%	357,679
純利益	343,546	230,488	△32.9%	334,144

## ■業績の概況

- ・売上高：前年同期1,219,531千円増加
- ・営業利益：のれん償却費199,635千円の発生により、前年同期150,566千円減収
- ・経常利益：営業外費用で支払利息等の合計13,037千円により265,438千円の経常利益
- ・純利益：税金費用等により230,488千円の純利益

## ■トピックス（2019年1月～9月）

- ・ソフトウェアIPを核とした経営に重点、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力

# 1-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2018年12月末日)		当連結会計年度第3四半期末 (2019年9月末日)		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末増減額
流動資産	3,279,406	75.3%	2,891,523	48.2%	△387,883
固定資産	1,075,155	24.7%	3,112,977	51.8%	2,037,822
繰延資産	—	—	—	—	—
資産合計	4,354,561	100.0%	6,004,500	100.0%	1,649,939
流動負債	666,971	15.3%	1,187,591	19.8%	520,620
固定負債	210,792	4.9%	346,633	5.8%	135,841
負債合計	877,764	20.2%	1,534,224	25.6%	656,460
純資産合計	3,476,797	79.8%	4,470,276	74.4%	993,479
負債・純資産合計	4,354,561	100.0%	6,004,500	100.0%	1,649,939

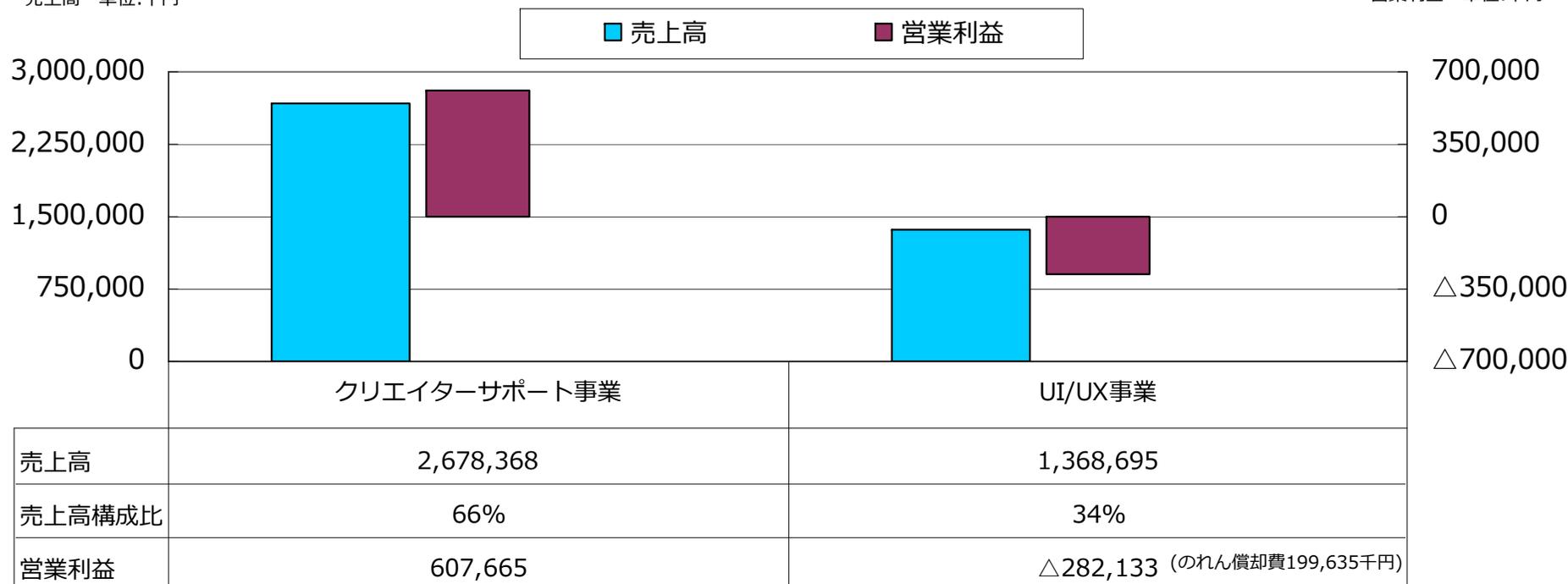
## ■ 主な増減の内容

- ・ 資産の部 : 売掛金の増加+223,679千円、有形固定資産の増加+150,699千円、のれんの計上+1,796,719千円
- ・ 負債の部 : 短期借入金の減少-50,000千円、未払法人税等の増加+64,519千円、引当金の増加+96,331、一年以内返済予定の長期借入金の減少-18,080千円
- ・ 純資産の部 : 当期純利益計上により利益剰余金の増加+156,237千円、資本金及び資本準備金がそれぞれ427,687千円増加

# 1-3.事業セグメント別損益の状況

売上高 単位:千円

営業利益 単位:千円



## ■売上高

- ・クリエイターサポート事業は24.1%増加、UI / UX事業は98.9%増加

## ■営業損益

- ・クリエイターサポート事業は38.8%増加、UI / UX事業は227,926千円減少

## 2-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2018年 12月期 第3四半期	2019年 12月期 第3四半期	前年同期比	2018年12月期 通期
売上高	2,139,310	2,678,368	24.1%	2,903,801
営業損益	437,771	607,665	38.8%	472,096

### ■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期539,058千円の増加となり、営業利益では、対前年同期169,894千円の増加となりました

### ■トピックス（2019年1月～9月）

- ・株式会社セルシスが、株式会社 BCN より発表された「BCNランキング」グラフィックソフトカテゴリーにおいて、2019年上半期販売数量 No.1 メーカーとなる
- ・「CLIP STUDIO PAINT」では、AI（ディープラーニング）の技術を活用した「スマートスムージング」を搭載し、画像解像度の変更や、画像の拡大等で発生した荒れの軽減、綺麗な画像への変換が利用可能となる
- ・マンガ家を志望するクリエイターの商業における活躍の場を広く紹介する、マンガ賞／持ち込みポータルサイト「マンナビ」の運営を正式に開始し、併せて「CLIP STUDIO PAINT」との連携を開始



## 2-2.UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2018年 12月期 第3四半期	2019年 12月期 第3四半期	前年同期比	2018年12月期 通期
売上高	688,222	1,368,695	98.9%	885,850
営業損益	△54,207	△282,133	—	△233,926

### ■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期680,473千円増加となり、営業損益では、のれんの償却費199,635千円の影響により、対前年同期で227,926千円の減少となりました

### ■トピックス (2019年1月～9月)

- ・Candera GmbHが、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」の最新バージョン3.8を公開
- ・ドイツのベルリン開催「CAR HMI Europe」、フランスのサン＝カンタン・アン・イブリーヌ開催「Automotive Connection 2019」、中国の上海開催「第2回中国自動車HMIとインテリジェントコックピットサミット」に出展し、包括的HMIソリューション「CLUSTER + IVI SYSTEM」を始め、「CGI Studio」を組込んだ、メータークラスターやAndroidOS上で作動するカーナビゲーションのデモ展示を行い、自動車及び組み込みHMI設計の最新技術を紹介
- ・Candera GmbHの日本及びアジア地区における営業、開発及びサポートを目的とした株式会社カンデラジャパンも営業活動を開始

### **3.今期の主要施策**

- 1.ソフトウェアIPを核とした経営に重点**
- 2.引き続き、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力**
- 3.CLIP STUDIOの開発・サービス提供を強化し、グローバル展開を更に加速**
- 4.CLIP STUDIOプラットフォームを活用したコンテンツ制作  
・流通・再生にまつわる提供サービスの開発**
- 5.自動車を中心とした様々な組込機器向けにノウハウを集中、  
ビジネスを強かに推進**
- 6.自社IP製品(UI Conductor、CGI Studio等) の  
機能強化に向けた開発に注力**
- 7.グループシナジーの創出による開発力の強化**

## 3-4.CLIP STUDIOを活用した提供サービスの開発

クリエイターに必要な”すべて”をつなぐ

ソフトウェア

プロセス

環境

サービス

人

情報・コンテンツ

2D・3D・電子書籍で培った  
ノウハウの融合により、  
クリエイターに新たな価値を提供

全世界でユーザーを拡大していくために  
必要な機能・サービス開発

発表

CLIP STUDIO

準備

制作

## 3-5.exbeans UI Conductor (エックスビーンズ ユーアイ コンダクター)



### 組込HMIを開発するための統合的なソフトウェア群

ツール上で素材配置、インタラクション設定、アニメーション設定をオーサリングした、プロジェクトデータを実装環境上で量産開発することができます。

市場ニーズに応じ、随時バージョンアップを行っており、最新バージョンでは「ビューモデル」、「ビューステートエディタ」機能を搭載し、UIの表現力と3Dのパフォーマンスが向上しております。

## 3-5. CGI Studio (シージーアイスタジオ)



### UI/UX事業の製品力と販売力を強化

「自動車市場及び家電分野向けの理想的なHMIソリューションを提供するために、すべての活動に専念する」というミッションのもと、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」等の提供を行い、欧州を中心に大手自動車メーカー向けにOEM供給を行っております。



本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2019年9月30日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後予告なしに変更されることがあります。