
事業説明会資料

2020年6月18日



ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)



ビジョン

日本を代表するインターネット企業になる

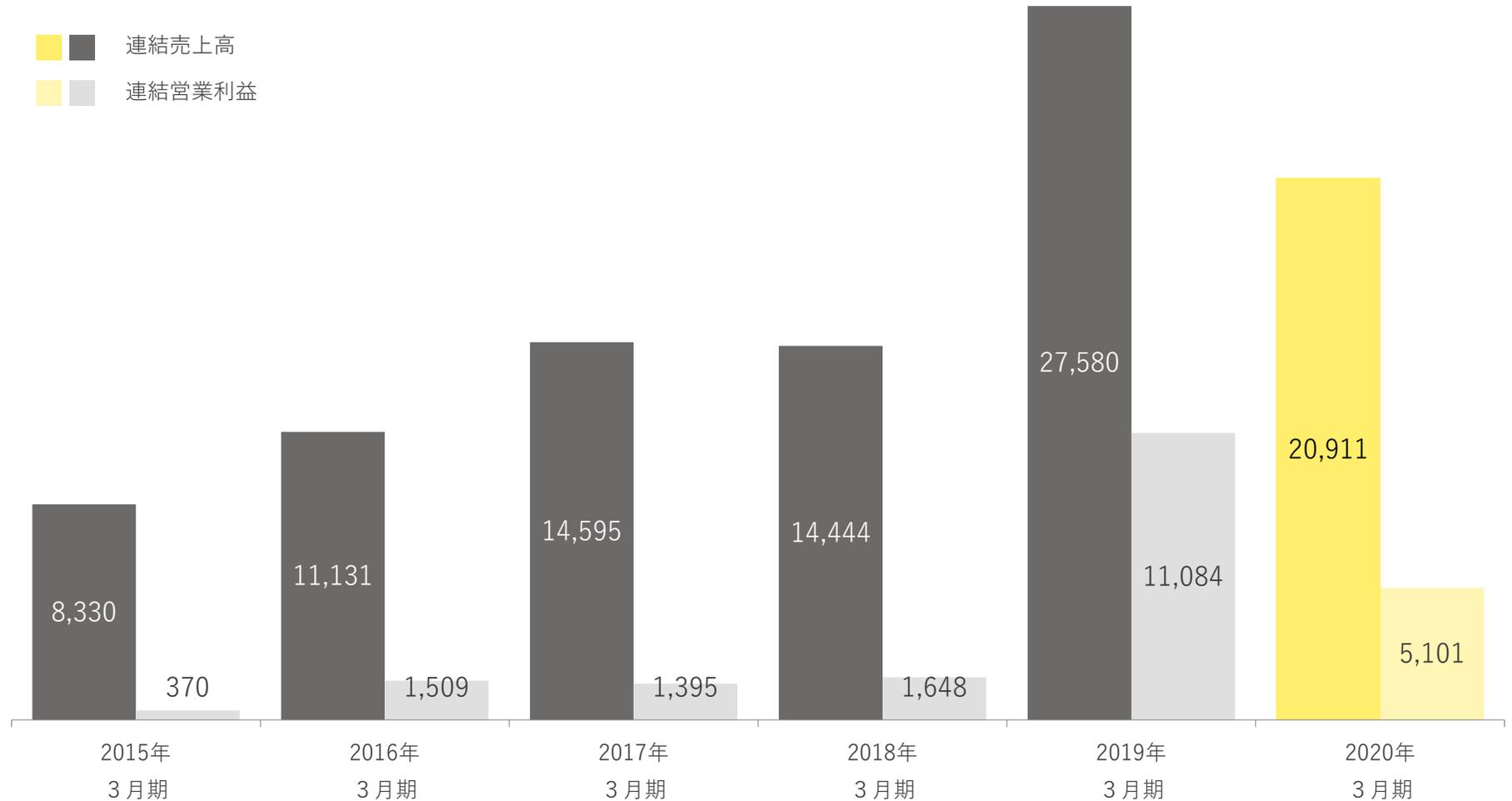
ミッション

挑戦の連続によりあたらしい価値を創り出し、
社会に貢献する

全体業績について

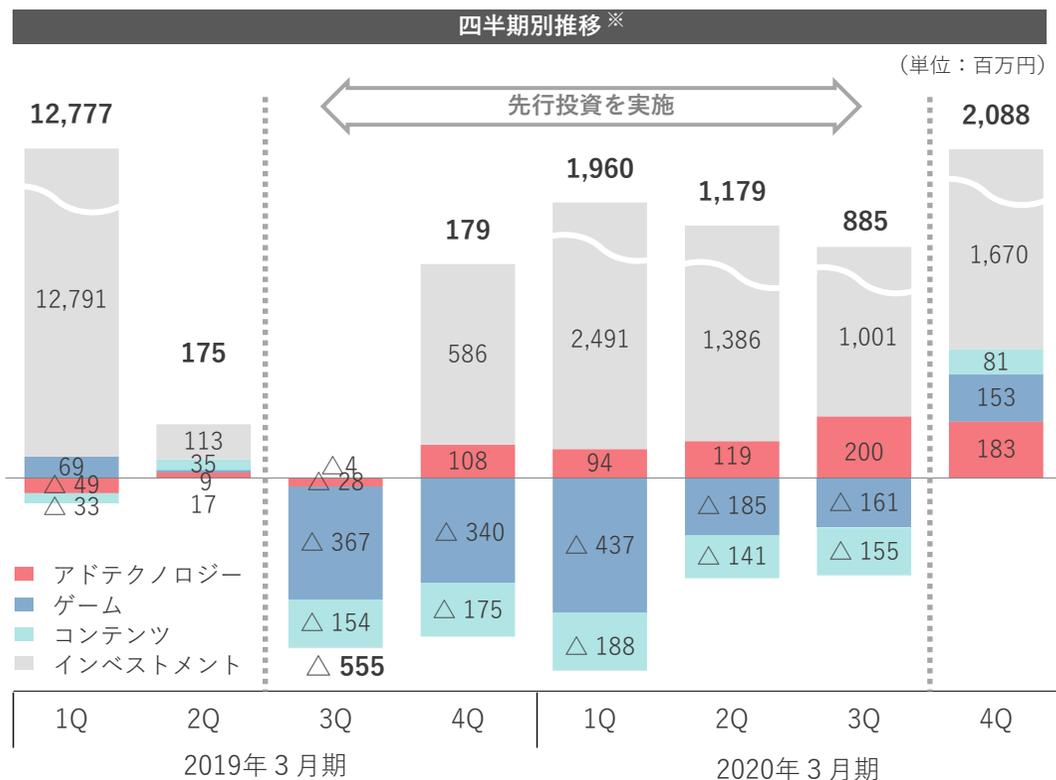
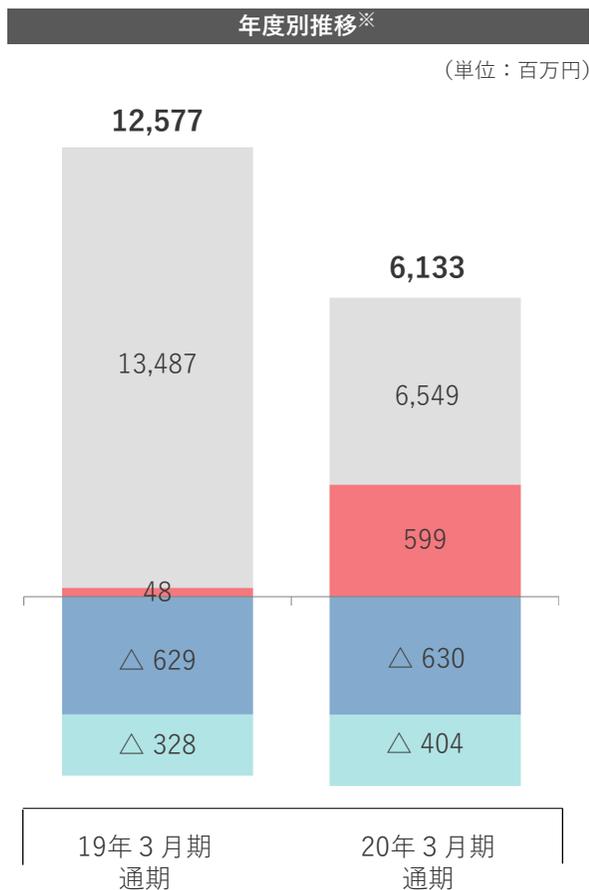
連結業績推移

2019年3月期の(株)メルカリ上場に伴う株式売却益計上、および主に上半期に実施した先行投資により前期比減収減益



事業別営業利益推移

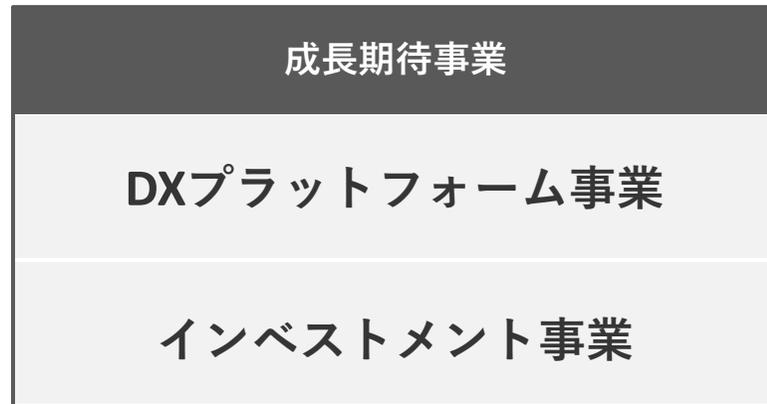
アドテクノロジー事業は、売上総利益率改善により前期比+551百万円
 四半期別推移では、ゲーム事業およびコンテンツ事業が、第3四半期までに実施した
 事業ポートフォリオの整理により第4四半期に黒字転換



※：本社費用を除く事業別営業利益

今後の事業セグメント

中期経営計画における「集中期」として事業ポートフォリオの整理を実施し、今後の成長に向けた注力領域の絞り込みを完了



2021年3月期セグメント別事業方針

成長期待事業

DXプラットフォーム事業	キラメックス(株) (株)ブリューアス (20年2月新設)	<ul style="list-style-type: none">・ 拡大するIT人材市場において、キラメックス(株)のオンラインプログラミング教育事業を中心とし、複数事業を展開・ 同社の教育事業、(株)ブリューアスのアプリ・システム開発事業等を連携させることで、社会のデジタルトランスフォーメーション (DX) を促進
インベストメント事業	投資事業 ベンチャーユナイテッド(株)	<ul style="list-style-type: none">・ 投資予算の拡大と体制強化により、引き続き有望な投資先に出資・ 投資リターンを早期化および最大化を目指し、これまで中心としていたシード～アーリーステージの企業に加え、ミドル～レイターステージの企業への投資も強化

収益期待事業

アドテクノロジー事業	アプリ広告事業 ウェブ広告事業 マーケティング事業 (クラッシュフィーバー)	<ul style="list-style-type: none">・ 前期から改善した売上総利益率を維持し、収益性を重視した運営を継続
コンテンツ事業	フォッグ(株) (株)インターナショナル スポーツマーケティング トレイス(株) CocoPPa Play	<ul style="list-style-type: none">・ 経営効率化により安定的な収益創出を目指す

DXプラットフォーム事業について

DXプラットフォーム事業(1) 事業概要

オンラインプログラミング教育事業を中心とした個人のトランスフォーメーション支援、およびアプリ・システム開発、コンサルティング等による企業のトランスフォーメーション支援の二軸で社会のデジタルトランスフォーメーション（DX）を推進する事業を展開

個人の トランスフォーメーション

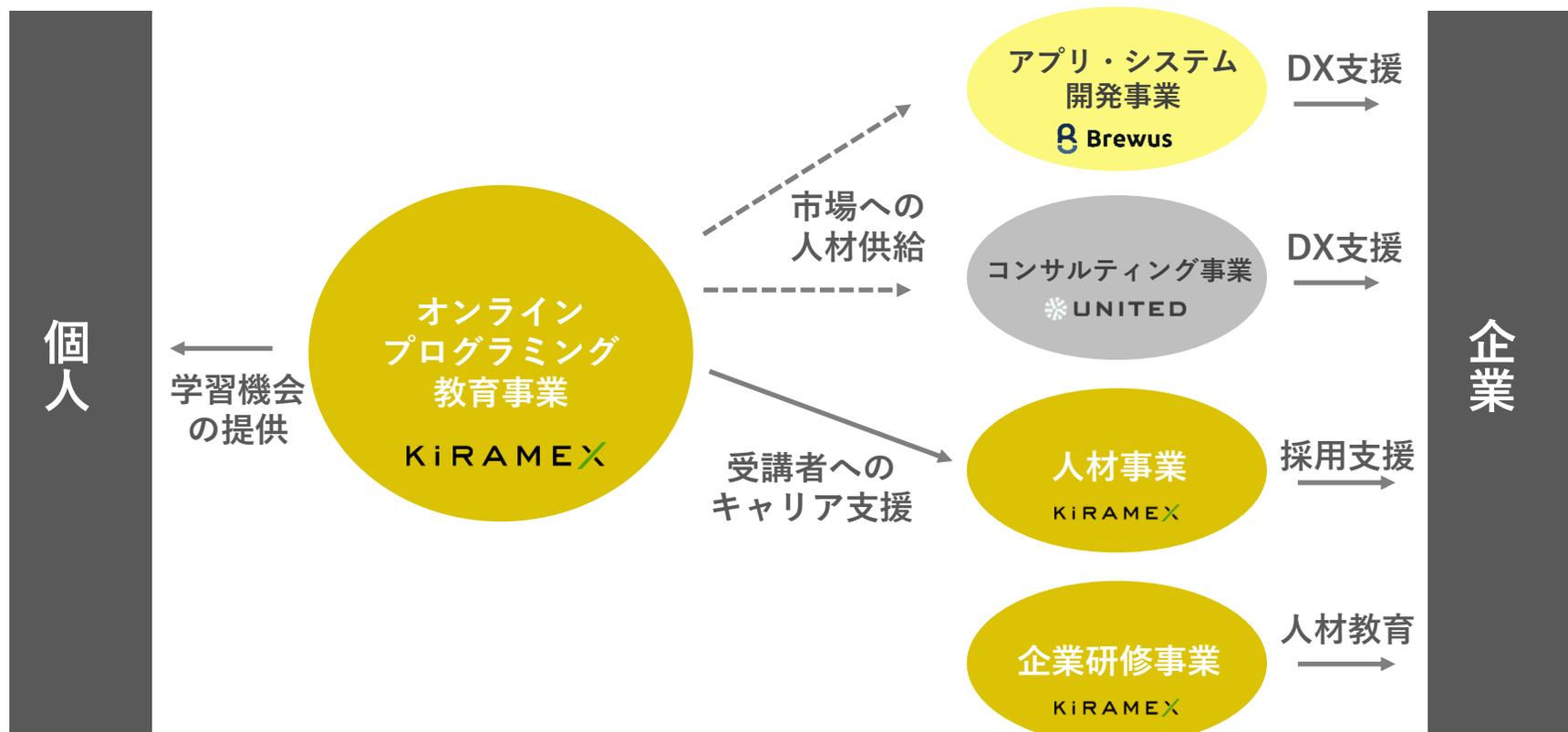
個人に教育機会を提供し
DXを推進する人材を輩出

企業の トランスフォーメーション

アプリ・システム開発、
コンサルティング等により
企業の変革を支援

DXプラットフォーム事業(2) 事業領域

個人に対しては、オンラインプログラミング教育事業により学習機会を提供し、受講者へキャリア支援も実施
企業に対しては、アプリ・システム開発事業、コンサルティング事業、人材事業、企業研修事業など
幅広い分野でビジネスモデルの変革と事業成長を支援する事業を展開予定

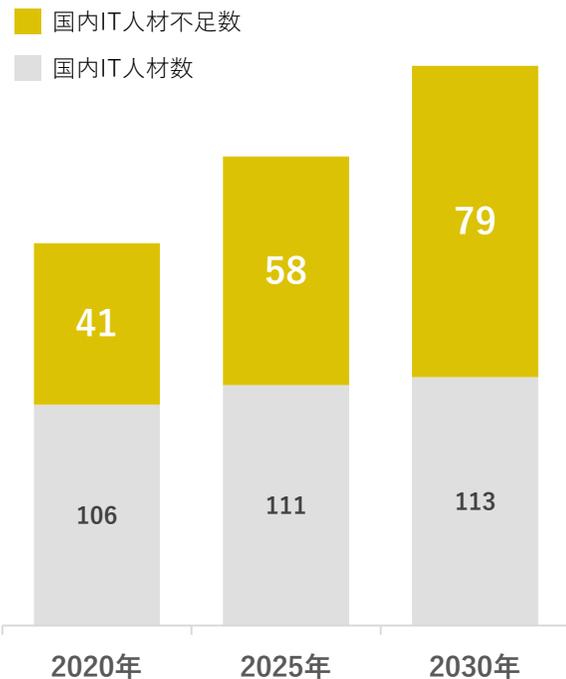


DXプラットフォーム事業(3) 市場環境 -不足する人材-

DXを実行できる人材が社会全体で不足
国内のIT人材に対する需要が供給を上回るペースで増加し、IT人材不足は今後加速

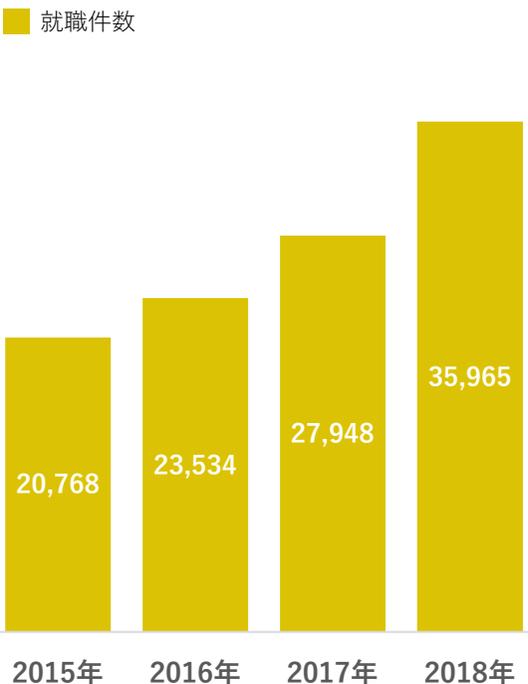
不足するIT人材 ※1

国内IT人材の需給に関する統計 (単位：万人)



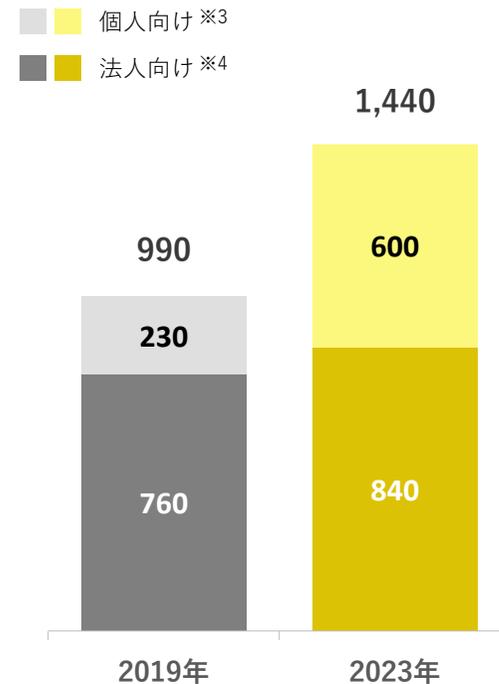
拡大するIT人材紹介市場 ※2

有料職業紹介所経由の就職件数 (単位：人)



成長するIT人材教育市場

IT人材教育市場 (単位：億円)



※1：経済産業省「IT人材需給に関する調査」 システムコンサルタント・設計者、ソフトウェア作成者、その他の情報処理・通信技術者をIT人材と定義し算出

※2：厚生労働省「職業紹介事業報告書」有料職業紹介所を介した情報処理・通信技術者の常用就職件数（雇用期間の定めがないか又は4か月以上の雇用期間が定められている雇用形態）

※3：自社による個人向けプログラミング教育市場規模の推計

※4：2019年市場規模は (株)矢野経済研究所「企業向け研修サービス市場の実態と展望」 IT系研修セグメントより引用、2023年見込値は同統計データを基に自社推計

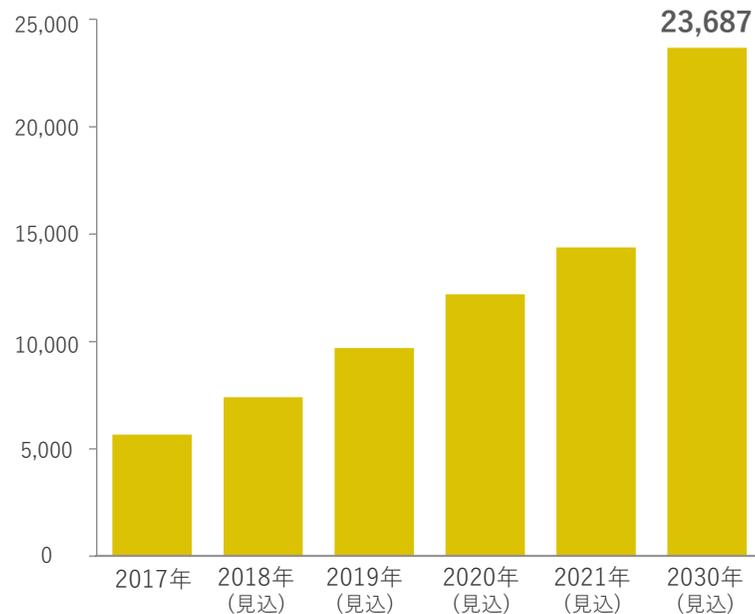
DXプラットフォーム事業(4) 市場環境 -拡大するDX市場-

DX市場は拡大を続け、2030年は2兆円以上となると予測されている
また、DXを阻害する最大の要因はリソースの確保であり、今後一定の外注ニーズが見込まれる

DX市場 ※1

国内DX市場規模

(単位：億円)



DXの取組への阻害要因 ※2

DXの取組への阻害要因TOP5

1位	技術を実装する人員、リソースの確保、及びスキル	39.2%
2位	予算配分や投資判断	33.3%
3位	新技術に対する理解	28.0%
4位	組織的な対応、トップの理解	26.0%
5位	ビジネス現場の理解	25.1%

※1：(株)富士キメラ総研「2018 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」より、デジタルトランスフォーメーションの国内市場（投資金額）

※2：NRIセキュアテクノロジーズ株式会社「NRI Secure Insight 2019」DXの取り組みを進めるにあたっての阻害要因TOP5（当てはまるものを全て選択）

DXプラットフォーム事業(5) 構成事業 - キラメックス(株) -

キラメックス(株)はプログラミングを学べるオンラインスクール
「TechAcademy (テックアカデミー)」を中心に複数事業を運営



プログラミングやアプリ開発を学べるオンラインスクール



受講生限定の転職支援サービス



教育×テクノロジーのWebメディア



子ども向けプログラミングスクール



TECHACADEMY

現役のプロのサポートと独自の学習システムによる、
オンライン完結の短期集中プログラム



2016年度 日本e-learning 大賞
プログラミング教育特別部門賞を受賞

マンツーマンサポート

週に2回ビデオチャットを通じて、
パーソナルメンターからのマンツーマン
サポートを受けられます

チャットサポート

毎日のチャットサポートでは随時質問が
でき、即回答をもらうことができます

回数無制限の課題レビュー

課題ができるようになるまで何度でも
メンターからのレビューを受けることが
できます

DXプラットフォーム事業(5) 構成事業 - キラメックス(株) -

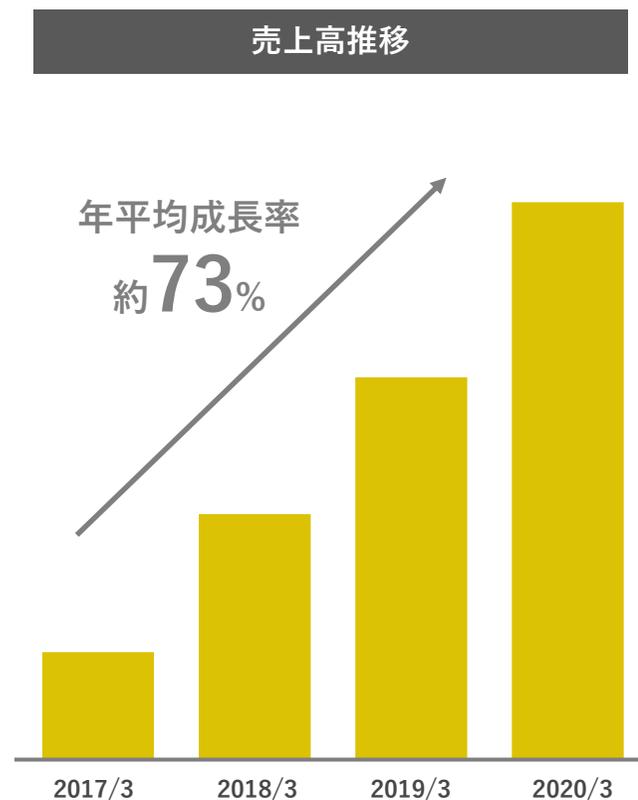
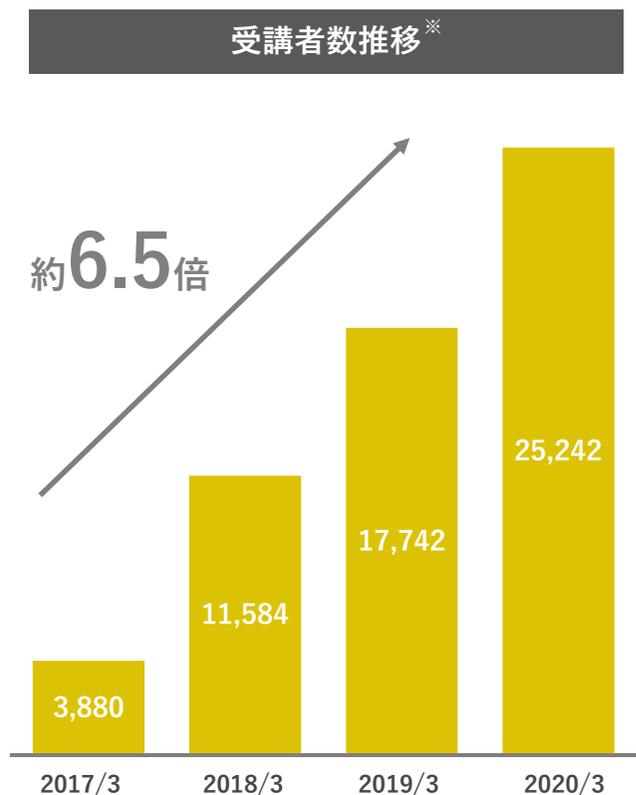
提供コース例

教養としてのプログラミングを学ぶコースから
最先端技術を学べるコースまで幅広いコースを提供（50コース以上）



DXプラットフォーム事業(5) 構成事業 - キラメックス(株) -

受講者数、売上高共に順調に成長を継続



※オンラインブートキャンプ 有料会員・無料会員および企業研修受講者の合計値

DXプラットフォーム事業(6) 構成事業 - (株)ブリューアス -



2012年8月より、(株)トライフォートにおいてスマートフォン向けアプリの受託開発事業を開始
 2020年2月に同社より新設分割の上、ゲーム以外のアプリ受託開発事業を承継し、当社連結子会社化

事業の特長

多様な技術力

開発に必要な幅広い職種・人材を網羅
 数多くの言語、ツールが取り扱いが可能

PM	UI/UX			QA
	iOS	Android	Web	
	サーバ			

開発の全フェーズ に対応

企画段階～運用まで、アプリ開発に
 関する課題をワンストップで解決

企画	戦略 設計	サービス 設計	UI/UX 設計	開発	品質 管理	運用	改善 支援
----	----------	------------	-------------	----	----------	----	----------

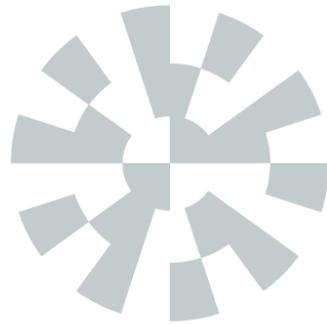
開発領域

幅広い開発領域

App Storeアプリカテゴリーの
 全25領域中、21領域^{*}で開発実績あり

エンターテインメント	11本	ソーシャル・ ネットワーク	6本	ナビゲーション	6本	ライフスタイル	6本
ゲーム	5本	ショッピング	5本	仕事効率化	5本	ニュース	4本
スポーツ	3本	ビジネス	3本	ファイナンス	3本	フード・ドリンク	3本
ユーティリティ	3本	ヘルス&フィットネス	2本	メディカル	2本	写真・ビデオ	2本
ステッカー	1本	ミュージック	1本	キッズ	1本	旅行	1本
雑誌・新聞	1本						

※2020年3月時点の集計結果。新設分割前の開発実績については
 (株)ブリューアスへ承継対象となった案件のみを集計



UNITED