
事業説明会資料

2021年6月18日



ユナイテッド株式会社
(東証マザーズ：2497)



全体業績

グループ組織構造

2021年3月期は、キラメックス株式会社を中核としたDXプラットフォーム事業
およびインベストメント事業を今後の成長を牽引する成長期待事業として位置づけ
アドテクノロジー事業およびコンテンツ事業は収益期待事業とし、
意思決定の迅速化により再度の成長を目指すため、各々分社化

2020年3月期



2021年3月期



事業紹介

成長期待事業

DXプラットフォーム事業

KIRAMEX
キラメックス株式会社

オンラインプログラミングスクール「テックアカデミー」を中心に、企業研修や受講者へのキャリア支援など複数サービスを運営

Brewus
株式会社ブリュアス

アプリ・システム開発事業を運営

UNITED
DXコンサルティング事業

企業のDXを支援するコンサルティングサービスを提供

インベストメント事業

VENTURE UNITED
ベンチャーユナイテッド株式会社

シード～アーリーからミドル～レイターまで、成長が見込まれる幅広いスタートアップ企業に投資

収益期待事業

コンテンツ事業

Plus U
プラスユー株式会社

「CocoPPa Play」「クラッシュフィーバー」等のゲームアプリを運営

FOGG
フォッグ株式会社

アーティストの活動支援ができるサービス「CHEERZ」等を運営

ISM
株式会社インターナショナル
スポーツマーケティング

スポーツに関わるWebサイト制作やメディアの企画・開発

TREiS
トレイス株式会社

懸賞・プレゼントサイト「ドリームメール」の企画・運営

アドテクノロジー事業

UNITED Marketing Technologies
ユナイテッドマーケティング
テクノロジーズ株式会社

スマートフォン特化型のDSP「Bypass」、同SSP「adstir」、広告最適化アドネットワーク「HaiNa」を運営

2021年3月期 通期業績ハイライト

連結業績

売上高 : 16,338百万円 (前期比 Δ 22%)
営業利益 : 5,606百万円 (前期比+10%)

インベストメント事業除く

売上高 : 10,400百万円 (前期比 Δ 25%)
営業損益 : Δ 40百万円 (前期比+1,407百万円)

成長期待事業

DXプラットフォーム
事業

売上高 : 2,542百万円 (前期比 +34%)
営業損益 : Δ 141百万円 (前期比 Δ 381百万円)

インベストメント
事業

売上高 : 5,937百万円 (前期比 Δ 16%)
営業利益 : 5,647百万円 (前期比 Δ 14%)

収益期待事業

アドテクノロジー
事業

売上高 : 5,490百万円 (前期比 Δ 19%)
営業利益 : 771百万円 (前期比 Δ 12%)

コンテンツ
事業

売上高 : 2,384百万円 (前期比 Δ 54%)
営業利益 : 243百万円 (前期比 +1,806百万円)

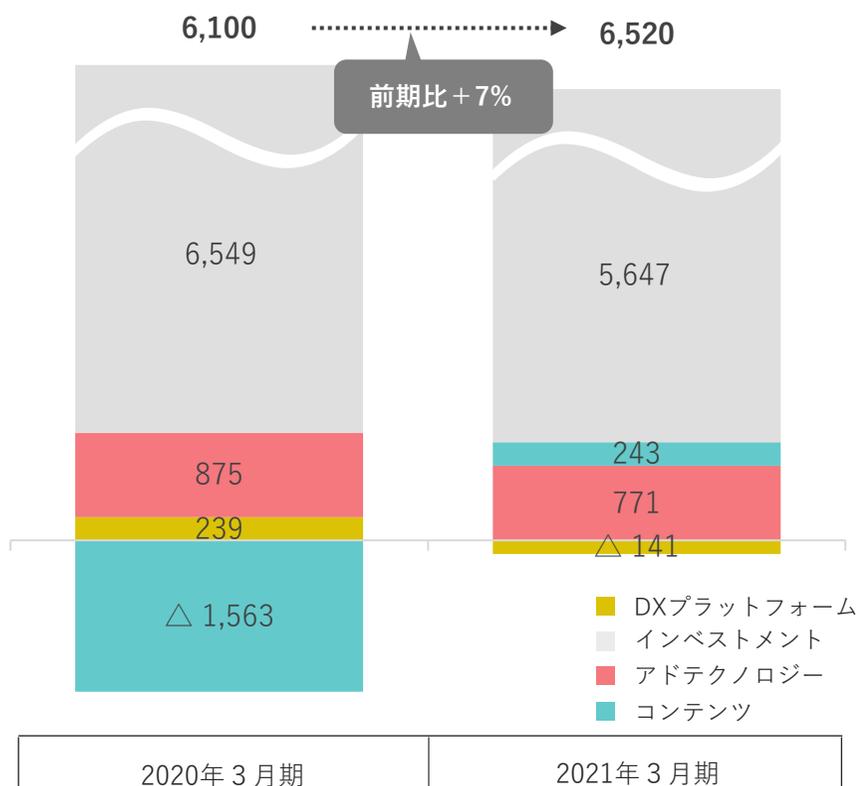
2021年3月期 事業別営業利益、EPS、ROE

営業利益[※]は前期比+7%の増益、EPSおよびROEも増加

- ・コンテンツ事業は不採算事業撤退により黒字転換
- ・DXプラットフォーム事業は人員体制および広告投資の強化により減益

事業別営業利益[※]

(単位：百万円)



EPS (一株当たり純利益)

2020年3月期 62.45円 → 2021年3月期 168.07円

ROE (自己資本利益率)

2020年3月期 4.2% → 2021年3月期 12.0%

※本社費用その他除く

2022年3月期 通期業績予想^{※1}

	業績予想	前期実績	前期比
売上高 ^{※2}	13,000百万円	12,601百万円	+ 3%
営業利益	5,700百万円	5,606百万円	+ 2%
経常利益	5,700百万円	5,645百万円	+ 1%
親会社株式に帰属する 当期純利益	3,900百万円	3,728百万円	+ 5%
EPS (一株当たり純利益)	186.00円	168.07円	+11%

※1 業績予想数値は、2021年3月期までの実績及び入手可能な情報や予測等に基づき算定

※2 売上高については、2022年3月期第1四半期より、「収益認識基準に関する会計基準」を適用(Appendix参照)
前期実績についても同収益認識基準を適用した金額

2022年3月期 事業別見通し

事業セグメント	売上高 (前期比)	営業利益 (前期比)	見通し
DXプラットフォーム事業			今後の事業成長へ向け、 人員体制および広告投資の強化を継続
インベストメント事業			保有する上場株式の売却を継続しつつ、 更なるキャピタルゲインを見込む
アドテクノロジー事業			アプリ広告領域の撤退により、 売上高/営業利益共に縮小
コンテンツ事業			収益創出を継続

DXプラットフォーム事業

DXプラットフォーム事業 事業概要

DX人材を輩出する個人のトランスフォーメーション、
企業のDXによる変革を支援する企業のトランスフォーメーションの
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

DX人材の輩出

企業の
トランスフォーメーション

企業のDXによる変革を支援

DXプラットフォーム事業 事業領域

個人と企業の二軸で、社会のDXを推進する事業を展開

- ・オンラインプログラミング教育事業を中心とした、教育機会提供やキャリア支援による個人のトランスフォーメーション
- ・DX推進人材の育成、採用支援、アプリ・システム開発、DXコンサルティング等によるビジネスの変革を通じた、企業のトランスフォーメーション

KIRAMEX

個人のトランスフォーメーション	企業のトランスフォーメーション
オンラインプログラミング教育事業	企業研修事業
	人材事業（採用支援）
ジュニア向けプログラミング教育事業	アプリ・システム開発事業
人材事業（キャリア支援）	DXコンサルティング事業

KIRAMEX

Brewus

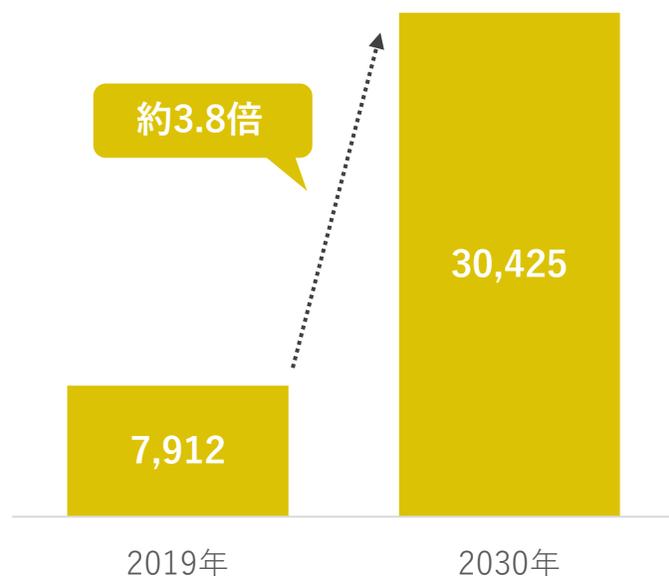
UNITED

DXプラットフォーム事業 市場環境：国内のDX投資

国内におけるDX市場は成長し、市場規模は2030年には2019年の約3.8倍である30,425百万円を見込む
また、DX導入において外部企業を活用する割合も増加傾向にあり、
アプリ・システム開発やDXコンサルティング等の企業のDX支援ニーズは、今後拡大が予測される

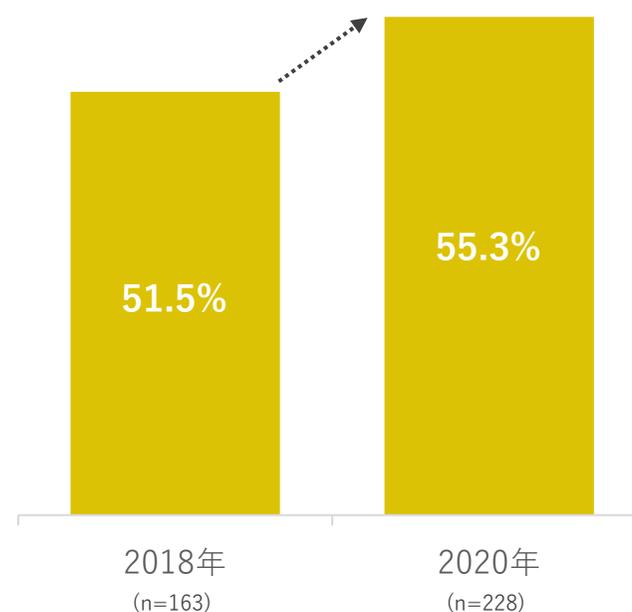
成長するDX市場 ※1

DX国内市場規模（投資金額）（単位：億円）



DX推進に向けた外部企業活用が進む※2

DX導入における外部企業活用割合



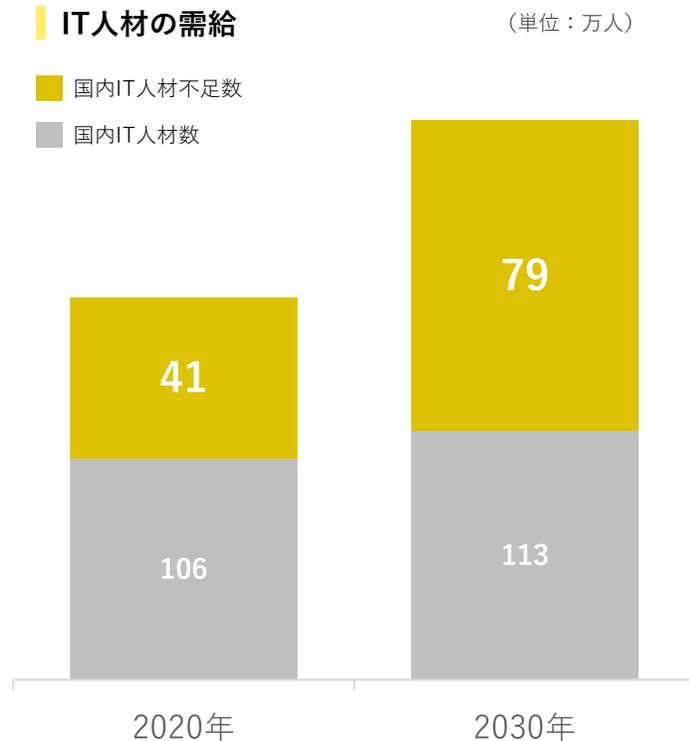
※1 富士キメラ総研(2020年)「2020 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」 デジタルトランスフォーメーションを目的とする国内ICT関連投資額

※2 富士キメラ総研(2020年)「2020 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」 DXの導入/実証目的において、外部企業利用または自社および外部企業併用を行っている企業の割合

DXプラットフォーム事業 市場環境：IT人材の不足

DX市場が成長する一方、DXを推進できる人材は社会全体で不足し、国内のIT人材に対する需要は供給を上回るペースで増加することが見込まれている
また、ITスキルや人材不足がDX推進上の障壁ともされており、人材教育ニーズは拡大を見込む

拡大するIT人材不足 ※1



増加するITスキル/人材へニーズ ※2

DX推進上の障壁

(n=1,649)

1位	デジタルやテクノロジーに関するスキルや人材の不足
2位	投資コスト
3位	新しい業務プロセスの設計や実行力不足
4位	現状の社内マネジメントの体制
5位	企業文化

※1 経済産業省(2019年)「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・通信技術者を対象と定義し算出

※2 電通デジタル(2020年)「日本における企業のデジタルトランスフォーメーション調査 (2020年度)」 従業員数500人以上の国内企業所属者に対する調査結果

キラメックス(株) サービス紹介

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

TechAcademy

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



TechAcademy キャリア

受講生限定の転職支援サービス



TechAcademy IT研修

法人向けのオンライン研修



TechAcademy ジュニア

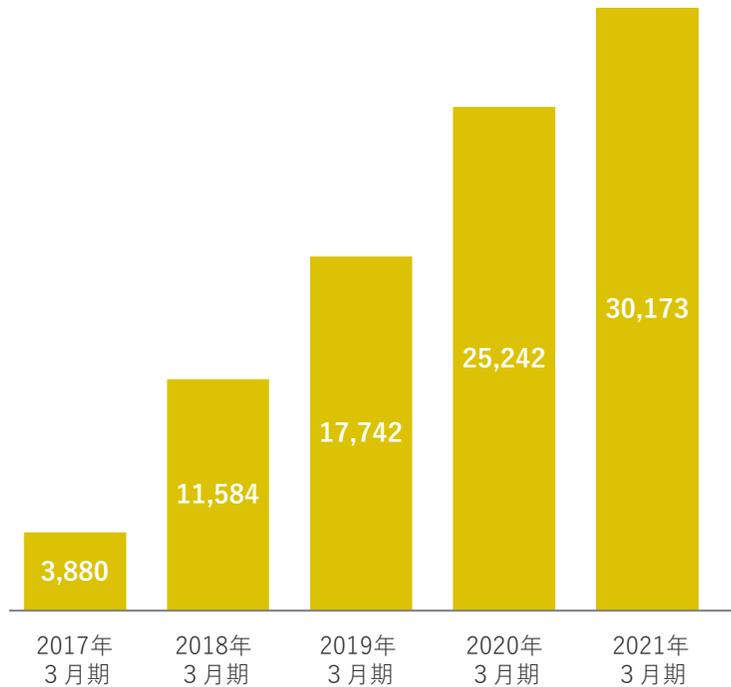
子ども向けプログラミングスクール



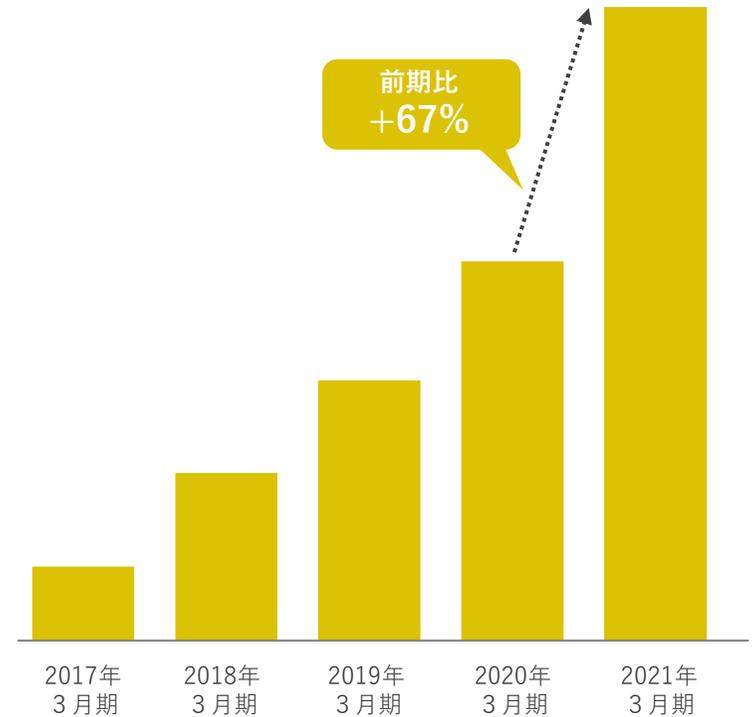
キラメックス(株) 受講者数・業績推移

市場成長および競争優位性を活かした施策の実施により、受講者数が増加し売上高は順調に成長

受講者数推移（年度別）※（単位：人）



売上高実績



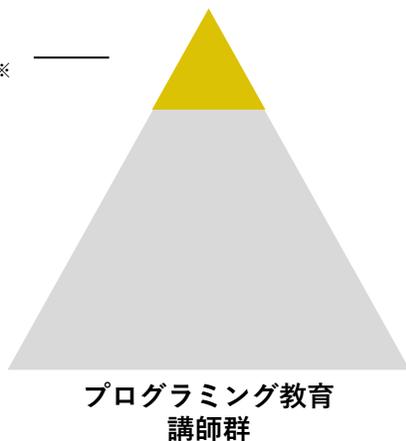
キラメックス(株) 競争優位性

メンターは合格率約10%の選考により選出されており、現在は約1,000名が在籍
現役エンジニアが定期的にメンタリングすることで、高い教育品質を実現

質の高いメンター

技術力やコミュニケーション能力を基に、
合格率約10%の選考を通過した、質の高いメンターが
約1,000名在籍し、受講生を指導

合格率10%の選考を
通過した現役エンジニア*



メンタリングによる学習効果

現役エンジニアによる、定期的なメンタリングや
毎日のSlackサポートにより、高い教育品質を実現

現役エンジニアによるメンタリング*

- ・週2回のオンラインメンタリング
- ・毎日15時-23時のSlackサポート



受講者の習熟度・継続率を向上

※一部コースは内容に応じてエンジニア以外（デザイナー、マーケター等）が指導

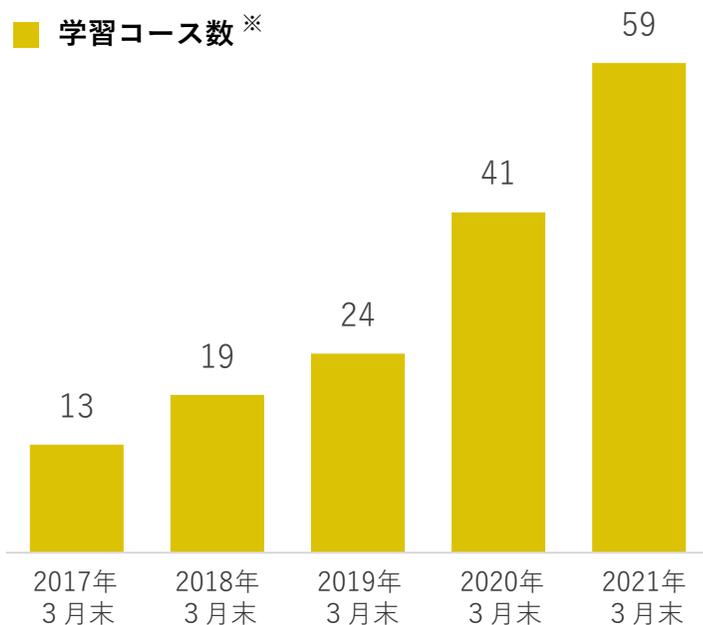
キラメックス(株) 成長へ向けた施策

受講者数の増大に向け、従来の受講者層からターゲットを拡大するため、学習コースの追加やTVCM含む広告投資の強化を実施

学習コース数の拡大

ターゲットの拡大に向け学習コースの追加を継続
一般的なウェブ開発のみではなく、非エンジニア向けの
入門コースから、AIなどの先端技術まで、幅広いコースを展開

■ 学習コース数 ※



広告投資の強化

新規受講者層の取り込みに向け、これまで実施してきた
デジタル広告に加え、TVCMを実施
今後も成長拡大に向けて、広告投資を強化していく



- ・対象地域：関東地方
- ・放送期間：2021年3月11日～2021年3月21日

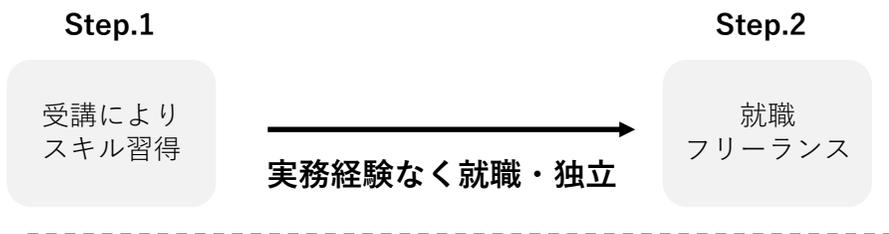
※企業向け研修コースも含む

キラメックス(株) トピックス

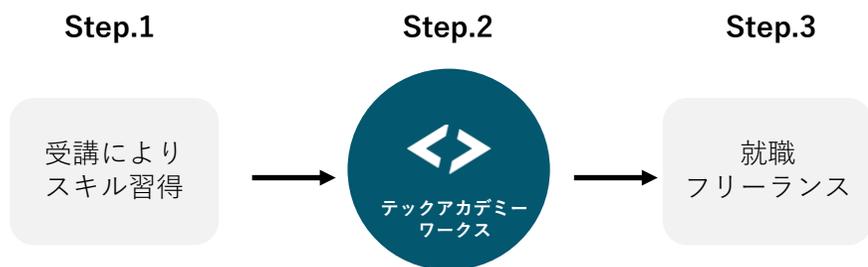
新サービス「テックアカデミーワークス」開始

テックアカデミー卒業生が、就職・独立前にメンターと共同で実際の開発案件に取り組む新サービス
現役エンジニアが指導という強みを活用することで実現

従来のプログラミング教育サービス



テックアカデミーワークス

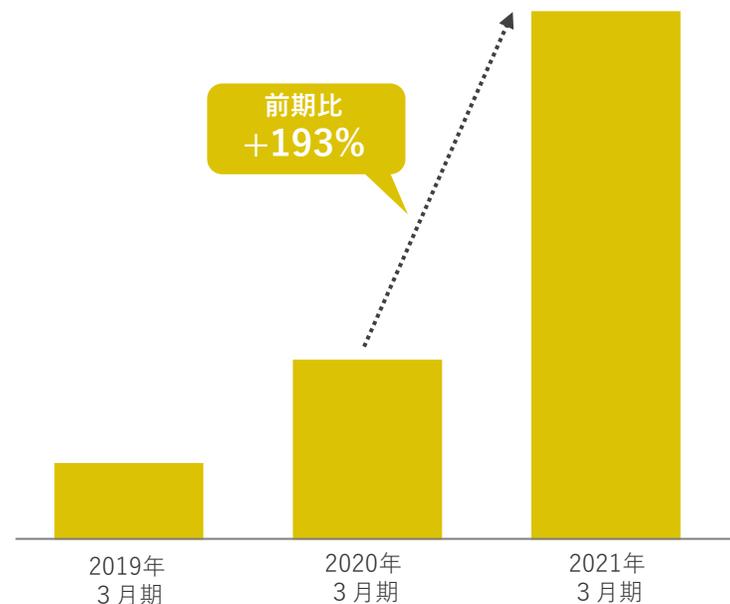


テックアカデミーが企業から案件を受注し、
メンターと共同で実務案件に取り組む

テックアカデミージュニア

2020年度に開始した、小学校におけるプログラミング教育必修化や学習塾への導入拡大等に伴い、
テックアカデミージュニアが順調に事業成長

テックアカデミージュニア 売上高推移



経済産業省および東京証券取引所により「DX注目企業2021」へ選定

DXプラットフォーム事業、特にキラメックス(株)の取り組みが評価され、経済産業省および東京証券取引所が主催する「DX銘柄2021」において「DX注目企業2021」へ選定

DX成長企業2021について



経済産業省と東京証券取引所が共催する「DX銘柄」[※]制度において、DX銘柄に選定されていない企業の中から、総合的評価が高かった企業、注目されるべき取組を実施している企業が選定。

**2021年は、エントリー数 464社のうち
DX銘柄28社、DX注目企業20社が選定**

評価された取組

DXプラットフォーム事業の新設

- 下記領域で企業と個人のトランスフォーメーションに寄与
- ・キラメックス(株)のオンラインプログラミング教育
 - ・(株)ブリューアスのアプリ/システム開発
 - ・DXコンサルティング事業による、企業のDX戦略立案支援

キラメックス(株)の取組

- 下記取組により、IT人材の育成に貢献
- ・他社との提携等により、サービス提供領域を拡張
 - ・自治体や公教育との連携強化

[※]東京証券取引所に上場している企業の中から、企業価値の向上につながるDXを推進するための仕組みを社内に構築し、優れたデジタル活用の実績が表れている企業を選定する制度

Appendix

2022年3月期 収益認識基準の変更

2022年3月期第1四半期より、「収益認識基準に関する会計基準」を適用
当社事業における主な影響は、アドテクノロジー事業における売上高の計上方法の変更であり、
売上総利益以下の金額には原則影響なし

変更前(グロス計上)

クライアントからの受領額をグロス（一部ネット含む）で売上高計上、広告媒体への支払を売上原価として控除



変更後(ネット計上)

クライアントからの受領額から広告媒体への支払額を予めネットした金額を売上高計上
売上総利益以下の金額は原則変更なし



※企業会計基準第29号「収益認識に関する会計基準」及び企業会計基準適用指針第30号「収益認識に関する会計基準の適用指針」



UNITED