



2022年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年7月15日

上場会社名 株式会社グッドパッチ 上場取引所 東
 コード番号 7351 URL https://goodpatch.com/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 土屋 尚史
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CFO (氏名) 槇島 俊幸 (TEL) 03(6416)9238
 四半期報告書提出予定日 2022年7月15日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け、個人投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年8月期第3四半期の連結業績(2021年9月1日~2022年5月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年8月期第3四半期	2,808	38.5	384	13.8	383	17.0	228	△12.4
2021年8月期第3四半期	2,026	25.9	338	105.0	328	105.7	261	56.7

(注) 包括利益 2022年8月期第3四半期 232百万円(△12.1%) 2021年8月期第3四半期 264百万円(57.9%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年8月期第3四半期	28.31	26.98
2021年8月期第3四半期	35.01	32.47

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年8月期第3四半期	4,266	3,355	78.5
2021年8月期	3,439	2,571	74.7

(参考) 自己資本 2022年8月期第3四半期 3,350百万円 2021年8月期 2,568百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年8月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
2022年8月期	ー	0.00	ー	ー	ー
2022年8月期(予想)	ー	ー	ー	0.00	0.00

3. 2022年8月期の連結業績予想(2021年9月1日~2022年8月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	3,778	37.8	518	27.5	486	23.4	375	14.5	47.38

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 1社(社名)株式会社スタジオディテイルズ、除外 1社(社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2022年8月期3Q	8,277,080株	2021年8月期	7,917,280株
2022年8月期3Q	646株	2021年8月期	363株
2022年8月期3Q	8,078,111株	2021年8月期3Q	7,460,924株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料のP. 5「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(会計方針の変更)	10
(セグメント情報等)	11
(重要な後発事象)	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における世界経済は、長期化する新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響から緩やかに回復の兆しが見られたものの、原材料価格の高騰やサプライチェーンの混乱、ロシアによるウクライナ侵攻等、依然として景気の先行きが不透明な状況が続いております。日本経済においては、ワクチン接種等の促進により、景気は持ち直しの動きが見られましたが、エネルギー価格の高騰や国際情勢不安など、企業業績を取り巻く環境は厳しさを増し、総じて経済活動は慎重な姿勢が続く動きとなりました。加えて、日本企業は、グローバル化、戦略実現のスピードアップ、イノベーション創発、企業間連携の促進、生産性の向上、また、それらを実現するためのテクノロジーの活用といったテーマに直面し、激しく変化する市場環境における経営のあり方そのものの見直しを迫られております。

特に大手企業を中心に、デジタルトランスフォーメーション（DX）（注1）に強い関心が寄せられており、既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れに注目が集まっております。企業は顧客により高い付加価値を提供するため、クラウド等のプラットフォーム、スマートフォンやIoT等の新たなデバイス、AIやブロックチェーン等の新たなテクノロジーを組み合わせたサービスの開発が進められております。

このような事業環境の中で、当社グループは、顧客企業を利用するユーザーの根本的なニーズに基づいたユーザーエクスペリエンス（UX）を実現し、顧客企業が提供するサービスに期待される価値の創造を支援し、最適なデザインを設計するサービスであるデザインパートナー事業、そして、自社サービスである「Goodpatch Anywhere」、「ReDesigner」、「Strap」、「Prott」及び「Athena」などのサービスで構成されるデザインプラットフォーム事業を主要事業と位置づけ、相互にシナジーを創出することに注力しながら推進してまいりました。また、2021年12月22日には、デザイン領域における総合力を高めるために、株式会社スタジオディテイルズの全株式を取得いたしました。今後、当社の強みである戦略デザインやUI/UXデザインと、株式会社スタジオディテイルズの強みである質の高いクリエイティブとブランディングを融合し、顧客企業のさらなる期待に応えられるデザイン支援を提供できるよう、企業価値向上に取り組んでおります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における売上高は2,808,247千円（前年同期比38.5%増）、営業利益は384,852千円（前年同期比13.8%増）、経常利益は383,918千円（前年同期比17.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は228,721千円（前年同期比12.4%減）となりました。

報告セグメント別の業績の状況は以下のとおりであります。

① デザインパートナー事業

デザインパートナー事業は、顧客企業を持つ本質的な価値を発見し、その要素を紐解きながら、顧客企業のユーザーが持つ価値観に則して、その価値が適切に伝わるように顧客企業の戦略やブランディング、ビジネスプロセス等も踏まえてデザインを実装していきます。その際に、当社のUXデザイナー及びUIデザイナーが中心となり、顧客企業のプロジェクトチームと一体となって、デザインプロジェクトをリードします。

主にWebサイトやアプリケーション等のデジタルプロダクトのデザイン開発を進めたい顧客企業に対しては、顧客企業が必要とするUI/UXデザイン（注2）の実現を支援します。さらにそのようなデジタルプロダクトの実装や開発まで希望する顧客企業に対しては、当社のエンジニアによりアプリケーション開発を行います。そのような過程において、顧客企業は既存ビジネスプロセスをデジタル化し、イノベーションの創出を図ることが可能です。また、顧客起点の新たな価値創出のための変革を図りたい顧客企業に対しては新規事業の検証やアイデアを創出するための支援についても行ってまいります。

近年デジタルトランスフォーメーション（DX）が注目を集め、企業がデジタル領域において変革を求められる状況の中で、デザインの持つ役割の重要性は益々高まっており、当社グループにおいても、日本国内を主として、当事業への問い合わせが増加する等、需要の増加が顕著な状況となります。そのような状況の中、当社グループとしては数多くのデジタルデザイン支援の知見を集約し、経験豊富なデザイナーを集め、育成することで、より多くの企業に対して、高品質なデザイン支援を行うことが可能になります。そのため、当社グループはデザイナーの採用活動を積極的に行い、提供リソースであるデザイナー人員を拡大するとともに、より幅広い業種業態の顧客企業に対してデザイン支援プロジェクトを実施してまいりました。

当第3四半期連結累計期間においては、株式会社スタジオディテイルズを含む当社グループの顧客社数(注3)は36.7社(株式会社スタジオディテイルズを除き、顧客社数は27社、前年同期は23.7社、前年同期比14.1%増)、月額平均顧客単価(注4)は6,027千円(株式会社スタジオディテイルズを除き、月額平均顧客単価は6,412千円、前年同期は6,832千円、前年同期比6.1%減)となりました。また、社内デザイン組織のデザイナーの採用が順調に進み、当第3四半期連結会計期間末において136名(前年同期比10.6%増)となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるデザインパートナー事業の売上高は1,961,639千円(前年同期比33.8%増)、営業利益は266,907千円(前年同期比2.7%減)となりました。

(デザインパートナー事業のKPI推移)

	2021年8月期				2022年8月期			
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期	第1四半期	第2四半期	第3四半期	
	実績	実績	実績	実績	実績	実績	実績	前年同期比
新KPI								
顧客社数	26.0	24.0	23.7	26.3	26.7	29.3	36.7 (27.0)	54.8% (14.1%)
月額平均顧客単価 (千円)	5,547	6,407	6,832	6,516	7,816	6,383	6,027 (6,412)	△11.7% (△6.1%)
旧KPI								
月平均プロジェクト件数	26.0	28.0	28.0	29.7	28.3	30.7	- (31.3)	- (11.8%)
月平均プロジェクト単価(千円)	5,443	5,382	5,720	5,739	7,338	6,018	- (5,528)	- (△3.4%)

※事業の拡大等に伴い、より当社グループの事業の実態を把握しやすくするため、当連結会計年度よりデザインパートナー事業のKPIの項目を再編しております。新KPIでは、月平均プロジェクト件数を顧客社数へ、月平均プロジェクト単価を月額平均顧客単価へ変更しております。

※当第3四半期連結会計期間における顧客社数及び月額平均顧客単価は、連結子会社の株式会社スタジオディテイルズの数値を含めております。また、株式会社スタジオディテイルズを含めた月平均プロジェクト件数、月平均プロジェクト単価は算出しておりません。

※ () 内は、当第3四半期連結会計期間における株式会社スタジオディテイルズを除いた数値を記載しております。

② デザインプラットフォーム事業

デザインプラットフォーム事業は、デザインパートナー事業によって行われるUI/UXデザイン支援を様々な側面からサポートするサービスを提供しております。具体的には、登録した外部デザイナー人材によるフルリモートでUI/UXデザインプロジェクトを実施する「Goodpatch Anywhere」、自社で構築したデザイン人材プールを活用したデザイナー採用支援サービス「ReDesigner」、2020年9月1日に正式リリースしたオンラインホワイトボード「Strap」、デザインパートナー事業で培ったナレッジの蓄積をもとにしたプロトタイピングツール(注5)「Prott」及びVR(Virtual Reality: 仮想現実) /AR(Augmented Reality: 拡張現実)(注6)を活用したデザインツール「Athena」で構成され、それぞれのシナジーを創出し、デザインに関連したビジネスの拡大を行うものとなります。

当第3四半期連結累計期間においては、「Goodpatch Anywhere」は、外部デザイナー人材の登録者数が増加しております。「ReDesigner」は、契約企業数や内定者数が増加し、採用支援実績を積み上げております。「Strap」並びに「Prott」においては、「Prott」のリソースを有効に活用し、「Strap」の機能開発を強化しております。また「Athena」は、カーデザインをVR環境で行うことができるソフトウェアの開発を連結子会社Goodpatch GmbHにて進め、機能拡充を図っておりましたが、当該サービスの事業成績を鑑み、2022年6月30日に終了することを決定いたしました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間におけるデザインプラットフォーム事業の売上高は846,608千円(前年同期比50.9%増)、営業利益は117,945千円(前年同期比84.9%増)となりました。

- (注) 1. デジタルトランスフォーメーション (DX) とは、Digital Transformationの略語で、企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること、を意味します。
2. UI (User Interface/ユーザーインターフェース) とは、「ユーザーがPCやスマートフォン等のデバイスとやり取りをする際の入力や表示方法などの仕組み」を意味します。また、UX (User Experience/ユーザーエクスペリエンス) は「サービスなどによって得られるユーザー体験」のことを指します。
3. 顧客社数とは、デザインパートナー事業において、当社グループとデザインプロジェクトを進めるために契約した顧客企業の社数を指しており、1か月にデザイン支援を提供した顧客社数の3か月の平均値を示しています。一方、月平均プロジェクト件数とは、デザインパートナー事業において、顧客企業のプロジェクトチームと一体となって、当社デザイナーがリードしたデザインプロジェクトの件数を指しており、1か月に稼働したプロジェクト件数の3か月の平均値を示しています。
4. 月額平均顧客単価とは、(1か月にデザイン支援を提供した顧客社数の売上総額 / 1か月にデザイン支援を提供した顧客社数) の3か月の平均値を示しています。一方、月平均プロジェクト単価は(1か月に稼働したプロジェクトの総額 / 1か月に稼働したプロジェクト数) の3か月の平均値を示しています。
5. プロトタイピングとは、最終成果物の試作品を早い段階から作り、改善を繰り返す手法のことを意味します。
6. VRとは、Virtual Reality (仮想現実) の略であり、現物・実物 (オリジナル) ではない機能としての本質は同じであるような環境を、ユーザーの五感を含む感覚を刺激することにより理工学的に作り出す技術及びその体系を意味します。またARとは、Augmented Reality (拡張現実) の略であり、実在する風景にバーチャルの視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を仮想的に拡張するという技術を意味します。

(2) 財政状態に関する説明

(資産、負債及び純資産の状況)

(資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は、前連結会計年度末に比べて151,291千円増加し、3,287,797千円となりました。主な要因は、現金及び預金の増加73,073千円、前払費用の増加18,185千円及び売上高が伸長したこと等による売掛金及び契約資産の増加81,534千円等があった一方で、当第3四半期連結会計期間においてデザインパートナー事業や「Goodpatch Anywhere」における請負契約案件が減少したことによる仕掛品の減少23,292千円があったこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて675,395千円増加し、978,524千円となりました。主な要因は、株式会社スタジオディテイルズの買収に伴うのれんの増加604,235千円、株式会社スタジオディテイルズの買収等による建物の増加22,248千円、デザインパートナー投資の実行等による投資有価証券の増加75,838千円等があった一方で、在外連結子会社における使用権資産の減少16,213千円及び税務上の繰越欠損金の減少等による繰延税金資産の減少10,637千円があったこと等によるものであります。

この結果、当第3四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に比べて826,686千円増加し、4,266,321千円となりました。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は、前連結会計年度末に比べ94,067千円増加し、645,230千円となりました。主な要因は、未払法人税等の増加80,908千円、未払金の増加27,879千円及び業務委託費等の増加による買掛金の増加18,667千円等があった一方で、顧客企業から契約期間分の料金を一括で受領した前受金の役務提供に伴う取り崩し等による契約負債の減少37,266千円（前連結会計年度は前受金及び前受収益）があったこと等によるものであります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べ51,880千円減少し、265,328千円となりました。主な要因は、借入金の返済による長期借入金の減少47,485千円及び在外連結子会社におけるリース債務の減少17,776千円等があった一方で資産除去債務の増加11,556千円があったこと等によるものであります。

この結果、当第3四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べて42,187千円増加し、910,559千円となりました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末と比べ784,499千円増加し、3,355,762千円となりました。主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益計上に伴う利益剰余金の増加236,707千円、2021年2月9日に発行した第7回新株予約権（第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権）等の行使による資本金の増加270,429千円及び資本準備金の増加270,429千円であります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2022年8月期通期の業績予想については、2021年10月15日の「2021年8月期通期決算短信」で公表いたしました業績予想から変更はございません。なお、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）による業績への影響は軽微と想定しております。

今後、業績予想の数字に影響を及ぼす事態が生じた場合には、速やかに公表いたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,780,074	2,853,147
売掛金	285,207	-
売掛金及び契約資産	-	366,742
仕掛品	23,357	65
前払費用	42,993	61,178
その他	4,873	6,663
流動資産合計	3,136,505	3,287,797
固定資産		
有形固定資産		
建物	49,356	76,273
減価償却累計額	△25,862	△30,531
建物(純額)	23,493	45,741
工具、器具及び備品	118,936	123,610
減価償却累計額	△86,246	△93,061
工具、器具及び備品(純額)	32,689	30,548
使用権資産(純額)	62,304	46,091
有形固定資産合計	118,487	122,381
無形固定資産		
商標権	2,229	2,045
ソフトウェア	0	0
のれん	-	604,235
無形固定資産合計	2,229	606,280
投資その他の資産		
投資有価証券	95,933	171,771
敷金及び保証金	30,149	29,113
繰延税金資産	48,405	37,767
その他	7,924	11,209
投資その他の資産合計	182,412	249,862
固定資産合計	303,129	978,524
資産合計	3,439,635	4,266,321

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	24,069	42,737
1年内返済予定の長期借入金	113,324	125,816
未払金	76,008	103,887
未払費用	46,801	46,919
未払法人税等	59,176	140,084
未払消費税等	70,307	88,635
前受金	42,703	-
前受収益	35,602	-
契約負債	-	41,039
リース債務	22,278	24,133
賞与引当金	-	4,063
受注損失引当金	6,333	-
その他	54,557	27,912
流動負債合計	551,163	645,230
固定負債		
長期借入金	271,670	224,185
リース債務	45,538	27,762
資産除去債務	-	11,556
繰延税金負債	-	1,824
固定負債合計	317,208	265,328
負債合計	868,372	910,559
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,235,495	1,505,924
資本剰余金	1,230,495	1,500,924
利益剰余金	106,095	342,803
自己株式	△55	△55
株主資本合計	2,572,031	3,349,597
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△3,229	847
その他の包括利益累計額合計	△3,229	847
新株予約権	2,461	5,317
純資産合計	2,571,263	3,355,762
負債純資産合計	3,439,635	4,266,321

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年9月1日 至 2022年5月31日)
売上高	2,026,988	2,808,247
売上原価	758,061	1,043,864
売上総利益	1,268,926	1,764,383
販売費及び一般管理費	930,744	1,379,531
営業利益	338,181	384,852
営業外収益		
受取利息	4	12
為替差益	2,841	71
受取家賃	2,833	7,733
その他	3,379	1,269
営業外収益合計	9,059	9,087
営業外費用		
支払利息	4,108	3,360
株式交付費	7,332	3,039
新株予約権発行費	7,031	-
持分法による投資損失	-	1,889
その他	737	1,732
営業外費用合計	19,209	10,021
経常利益	328,031	383,918
税金等調整前四半期純利益	328,031	383,918
法人税、住民税及び事業税	47,537	147,941
法人税等調整額	19,324	7,255
法人税等合計	66,861	155,196
四半期純利益	261,169	228,721
親会社株主に帰属する四半期純利益	261,169	228,721

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年9月1日 至 2022年5月31日)
四半期純利益	261,169	228,721
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	3,574	4,076
その他の包括利益合計	3,574	4,076
四半期包括利益	264,743	232,798
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	264,743	232,798
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第3四半期連結累計期間において、第7回新株予約権(第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権)の行使に伴う新株発行により、資本金及び資本準備金がそれぞれ265,226千円増加しております。

この結果、当第3四半期連結会計期間末において、資本金が1,505,924千円、資本準備金が1,500,924千円となっております。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これにより、当該会計基準等の変動対価に関する定めに従い、デザインプラットフォーム事業のデザイナー採用支援サービス「ReDesigner」のうち早期退職返金条項の定めのある紹介手数料における、将来返金されると見込まれる金額について、顧客への将来の返金見込額を見積り、返金負債を計上する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ10,778千円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は7,985千円増加しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「流動資産」の「売掛金及び契約資産」に含めて表示し、「流動負債」に表示していた「前受金」及び「前受収益」は、第1四半期連結会計期間より、「流動負債」の「契約負債」に含めて表示しております。また、返金負債は、「流動負債」の「その他」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報については記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、当該会計基準の適用による四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2020年9月1日 至 2021年5月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラットフォーム 事業	計	
売上高				
外部顧客への売上高	1,465,881	561,106	2,026,988	2,026,988
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,465,881	561,106	2,026,988	2,026,988
セグメント利益	274,378	63,803	338,181	338,181

(注)セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

当第3四半期連結累計期間(自 2021年9月1日 至 2022年5月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	報告セグメント			四半期連結損益 計算書計上額
	デザイン パートナー事業	デザインプラットフォーム 事業	計	
売上高				
デザインパートナー (当社)	1,565,217	—	1,565,217	1,565,217
デザインパートナー (Goodpatch GmbH)	252,893	—	252,893	252,893
デザインパートナー (スタジオディテイルズ)	143,528	—	143,528	143,528
Goodpatch Anywhere	—	639,570	639,570	639,570
ReDesigner	—	142,401	142,401	142,401
Strap & Prott	—	62,473	62,473	62,473
Athena	—	1,698	1,698	1,698
その他	—	463	463	463
顧客との契約から生じる収益	1,961,639	846,608	2,808,247	2,808,247
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	1,961,639	846,608	2,808,247	2,808,247
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,961,639	846,608	2,808,247	2,808,247
セグメント利益	266,907	117,945	384,852	384,852

(注)1. 収益の分解情報は、主要なサービスに区分して記載しております。

2. デザインパートナー事業の収益の分解情報は、当社及び連結子会社Goodpatch GmbH、並びに連結子会社株式会社スタジオディテイルズに区分して記載しております。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

「注記事項(会計方針の変更)」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に変更しております。

なお、当該変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の「デザインプラットフォーム事業」の売上高及びセグメント利益はそれぞれ10,778千円減少しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

第2四半期連結会計期間において、株式会社スタジオディテイルズの全株式を取得したことにより、同社を連結の範囲に含めております。当該事象による「デザインパートナー事業」セグメントにおけるのれんの増加額は、604,235千円であります。なお、この取得取引にかかる取得原価の配分が完了していないため、当該のれんの金額は暫定的に算定された金額であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。