

# 2026年3月期 第2四半期決算説明資料

2025/11/6

東証プライム 3676

<https://www.digitalhearts-hd.com/>

# 2026年3月期第2四半期 エグゼクティブサマリー

---

## 【セグメント別業績に関する注意事項】

- ・各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。  
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。

DHグループがNintendo Switch 2 発売を追い風に高成長、AGESTグループで収益性が大幅改善  
 連結業績は実質ベースで増収・2桁増益を達成し、**上期として過去最高の営業利益を更新**

売上高

**19,112**百万円  
 (対前期増減率  $\Delta$ 4.0%)

\*子会社売却の影響を除く実質ベース  
 対前期増減率 **+7.0%**

営業利益

**1,438**百万円  
 (対前期増減率 **+74.2%**)

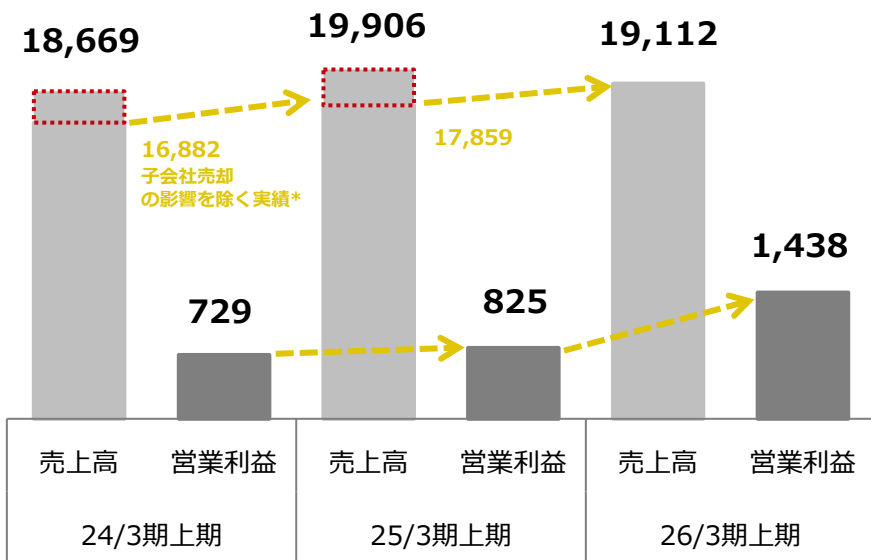
\*子会社売却の影響を除く実質ベース  
 対前期増減率 **+84.4%**

親会社株主に帰属する中間純利益

**757**百万円  
 (対前期増減率 **+66.5%**)

## 業績推移

(百万円) ■ 売上高 ■ 営業利益 - - 実質成長ライン



## 決算ポイント

- 前期3Qに売却した株式会社アイデンティティの連結除外の影響を除く、**実質ベースで増収**を実現
- Nintendo Switch 2発売等に伴うコンソールゲーム開発市場の好転を受けたDHグループ事業の売上拡大やAGESTグループ事業における利益体質への転換等により、**上期として過去最高の営業利益を更新**
- 通期計画に対する進捗率は売上高48.1%、営業利益54.5%と、**営業利益は計画を上振れて進捗**
- NFTゲームを開発・運営する株式会社TOKYO GameFiに係る投資有価証券評価損299百万円を計上
- スピンオフ上場を目指して、独立した企業グループとして、**それぞれの事業領域における成長戦略を推進**

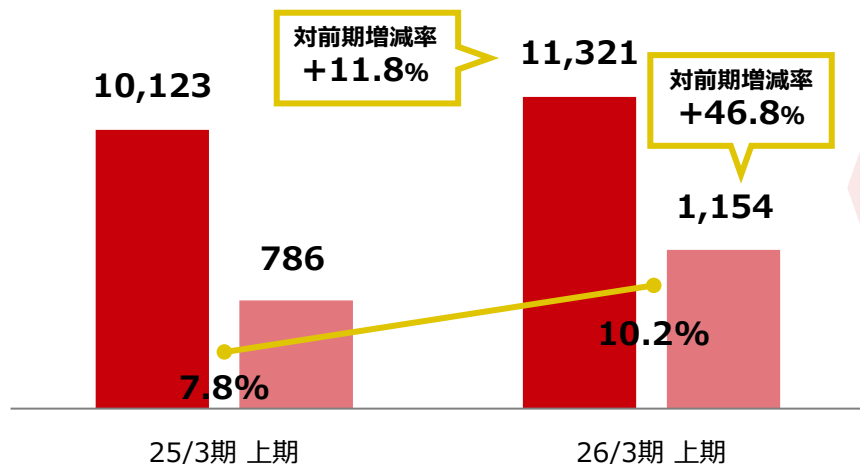
# セグメント別実績サマリー - DHグループ事業 -

\* 25/3期上期実績は、子会社売却の影響を除く数値について記載

好調な市場環境のもと、エンタメ領域への集中投資等により、両サービスともに2桁増収を達成  
通期計画に対するセグメント利益進捗率も57%と、計画を上振れて好調に進捗

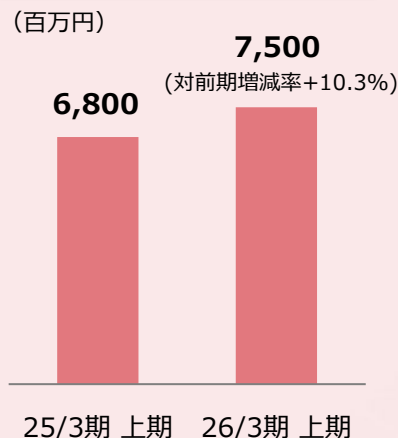
## ■DHグループ事業 実績(\*)

(百万円) ■ 売上高 ■ セグメント利益 ● セグメント利益率

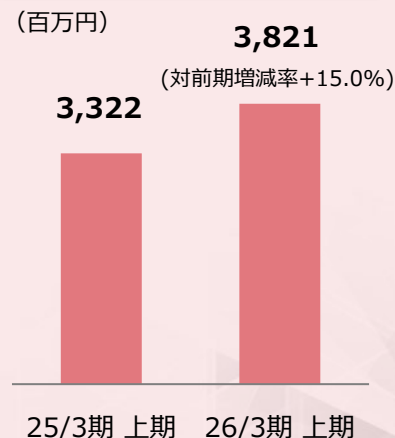


## 【サービス別売上高推移】

国内デバッグ売上高



グローバル及びその他  
売上高



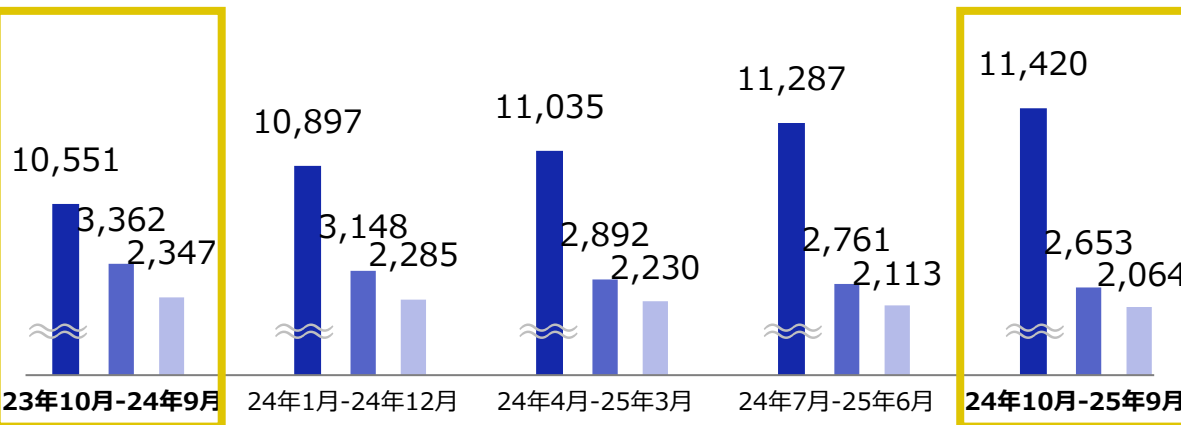
## ■決算ポイント

- Nintendo Switch 2発売等を背景に市場環境が好転するなか、着実に新規大型案件を獲得し、**国内デバッグで前年同期比+10%増収**を達成
- 注力事業である**グローバル及びその他も前年同期比+15%の増収**を達成
  - ・独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン“ella”の本格展開もあり、翻訳・LQAが伸長
  - ・ゲーム開発支援において、Nintendo Switch 2向けの新作タイトルを含む案件の稼働が高水準で推移
- 利益率の高い国内デバッグの伸長により**前期比約1.5倍**のセグメント利益を達成するなど、計画に対しても上振れて進捗

国内QAソリューションの売上拡大を背景に、人材やAI技術への成長投資と収益性の両立を実現  
直近12カ月のセグメント利益実績で過去最高となる7.7億円を記録

## ■ サービス別 12か月移動累計売上高推移

(百万円) ■ 国内QAソリューション ■ 海外QAソリューション ■ ITサービス及びその他

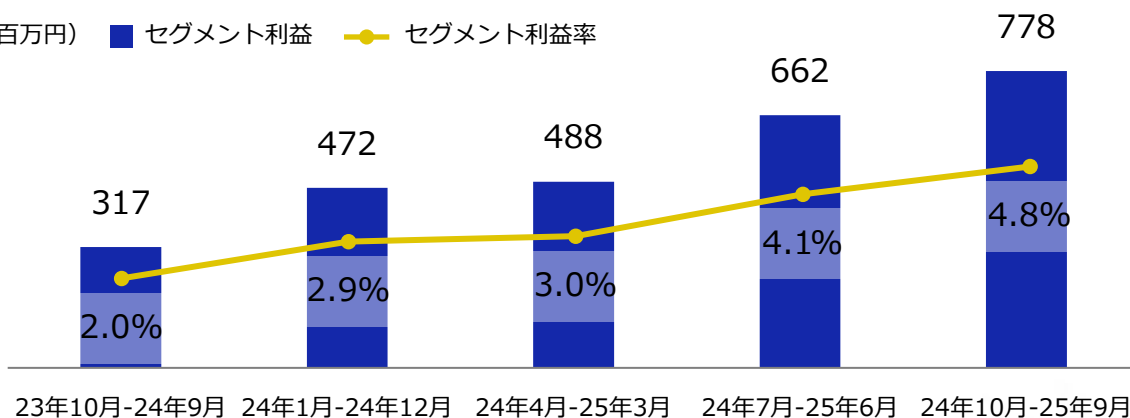


### Points

- 主力の国内QAソリューションは、**右肩上がりの成長**を継続
- 海外QAソリューションは、前期3Qに売却したMK Partners, Inc.の連結除外の影響もあり減収となるも、**事業構造改革**の実施により、**今後成長軌道への転換を目指す**
- ITサービス及びその他は、収益性の低いサービスを中心に**戦略的に縮小**

## ■ 12か月移動累計セグメント利益推移

(百万円) ■ セグメント利益 ● セグメント利益率



### Points

- 戦略的な事業ポートフォリオの構築により**安定的に利益を創出**するとともに、AIをはじめとする成長投資を行いながらも、**収益性も右肩上がりに改善**
- 主力の**国内QAソリューションの粗利率も改善**
- 通期計画達成に向け**当期上期は上振れて進捗**

## DHグループ事業

GENERAL ARCADE社及びLUNATE社と  
2025年11月に戦略的業務提携契約を締結



GENERAL ARCADE社及びLUNATE社

- ・シンガポールのゲーム開発技術者集団
- ・約50名の最先端ゲームエンジニアが在籍

### 目的

- ・シームレスで高品質なゲーム開発の支援
- ・ポーティングとQAサービスの融合

## DHグループ事業

翻訳・LQAの強化を目的に  
2025年10月にタイに  
連結子会社を設立



## DHグループ事業

2025年11月20日付で  
HUWIZ社を連結子会社化予定



HUWIZ社

- ・カナダのゲームQA企業
- ・100名以上のテスト人材が在籍

### 目的

- ・欧米における顧客基盤拡大
- ・英語でのデバッグ対応キャパシティの増強及びサービスの拡充

## DHグループ事業

2025 大阪・関西万博で  
シニア向けeスポーツ大会  
「GeeSports大会」を開催!



## AGESTグループ事業

独自のAIテストツール“TFACT”  
2025年9月に正式ローンチ



## AGESTグループ事業

2025年9月に  
国内9拠点目となる  
“神田ベース”を新設

# 企業価値最大化に向けて

---

スピノフにより、明確に異なる事業価値創造戦略を有する2つの事業を個別に上場することで経営フォーカスと最適な資本政策を通じて各事業が有するポテンシャルの最大化を目指す

## DHグループ事業

- 確立され、差別化された事業モデル
- 明確なValue Proposition
- コア事業の縦横展開(グローバル展開)



### 拠点投資と安定成長

目指す姿

“エンターテインメント業界の  
グローバル・クオリティ・パートナー”として  
世界市場で戦える企業グループへ

## AGESTグループ事業

- 変化・革新を求められる事業モデル
- イノベーションから生まれる事業価値
- 技術とスペシャリストの付加価値向上



### 技術投資と革新的な成長

目指す姿

“エンタープライズシステムの「品質」を先端技術で  
支えるAI時代のAIテスト企業”へ

## ■スピノフ上場の期待効果

- ✓ 経営のフォーカスが高まり、新たな株主も惹きつける最適な資本政策で、中期的な収益性が向上
- ✓ 内在する個別事業価値が市場で直接評価されることで、それぞれの事業が有する本源的な価値に収れん
- ✓ コングロマリット・ディスカウント等が解消され、シンプルでわかりやすい株価形成へ



2023年5月のスピノフ上場準備開始以降、**事実上の独立経営体制**に移行し、**迅速な経営判断**及び事業特性に応じた**集中的な投資**を行った結果  
ゲーム・エンターテインメント事業とIT・エンタープライズ事業という異なる市場において、  
**両事業とも一切の妥協なく、確実に変革と成長を実現**

## DHグループ

### サービス多様化、世界市場参入

- エンタメ業界からの中途採用拡大
- 独自のゲーム特化型AI翻訳エンジンの開発

- ゲームショウへの積極出展
- グローバル大手の日本地域における優先ベンダーに選定

- 海外M&Aや現地法人設立
- AIやeSports等、新領域への挑戦

### 人的リソース 事業基盤

### クライアント

### ビジネスモデル

## AGESTグループ

### エンジニア増強、技術力強化

- ハイスキルエンジニアの採用加速
- QA技術の追求やAI活用を推進

- "Tech"企業ブランディング構築
- 国内クライアントの獲得

- 海外事業の収益構造改革
- ノンコア事業の縮小

“国内で高いシェアを持つデバッグ専門企業”から  
世界のゲーム品質を支えるプロ集団“グローバル・クオリティ・パートナー”へ

## 1. 新サービスを次々にローンチし、**ワンストップソリューション**を実現

当社の提供サービス



## 2. 日本から**アジア**、さらに**欧米**へとサービスエリアを拡大

インド・タイにも拠点を新設し、  
アジアビジネスは7つの国/地域まで拡大



新たにカナダに連結子会社を取得(\*)し  
欧米エリアを強化



\*2025年11月20日付で株式取得予定

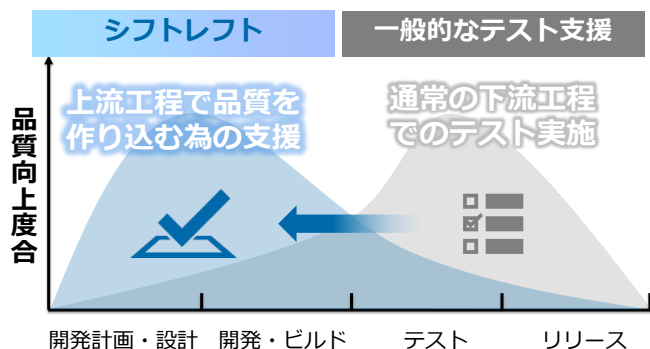
## “人月”モデルから“技術活用”モデルへシフト “エンタープライズシステムの「品質」を先端技術で支えるAI時代のAIテスト企業”へ

### 1. QA専門企業ならではの付加価値の高いサービスを拡充

シフトレフトに対応した  
“QA for Development”の提供開始

独自のAIテスト管理ツール  
“TFACT”を開発

純国産の  
SBOMツール開発に着手



**TFACT**  
Testing Factory  
— AGEST AI Assist

? SBOMとは ?

Software Bill of Materialsの略称であり、ソフトウェアを構成する部品(コンポーネント)やその依存関係をリスト化したもの

### 2. ハイスکیلエンジニアが増加

国内QAエンジニア数

2023年3月末

**539名**



2025年9月末

**709名**

### 3. 安定的に利益を創出できる体質へ

セグメント利益率(\*)

23年7月-24年6月

**0.8%**



24年10月-25年9月

**4.8%**

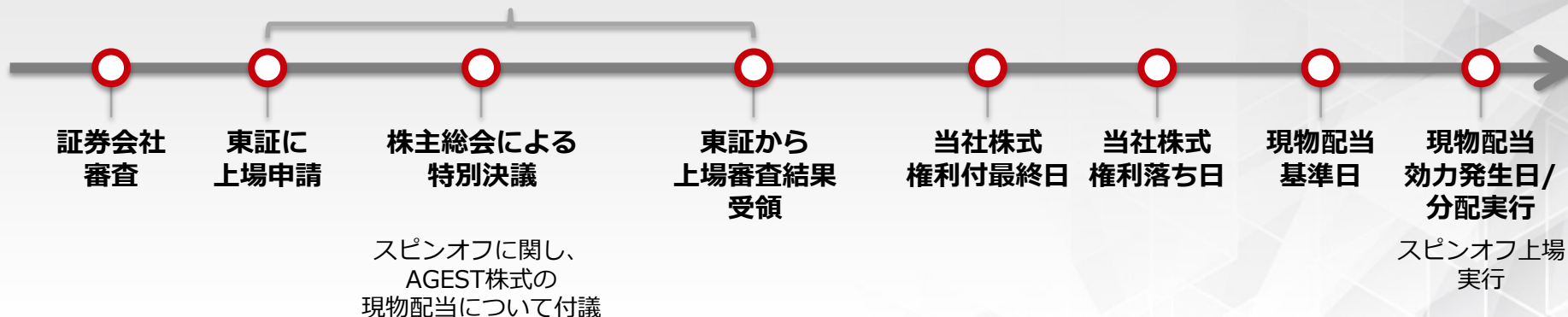
## スピノフ上場準備を着実に進め、両事業の成長ポテンシャル最大化を目指す

### ■スピノフのスキーム



### ■スピノフ上場で想定されるスケジュール

2~3か月程度



# 成長戦略について

---

## Nintendo Switch 2の発売もあり、国内外のコンソールゲーム市場が活性化 国境を越えたゲームのボーダレス化も加速

### 開発コスト

ゲームの複雑化に伴い  
開発費が高騰



\*画像はイメージであり実際のゲーム画像ではありません。

ソフトウェアが複雑化し  
不具合が発生する可能性も上昇

### 対応機種

マルチプラットフォーム  
フォーム  
展開が主流



様々なスペックのPC、  
コンソールでの不具合検証が必要

### 対応言語

グローバル展開にあたり  
多言語対応が必須



世界観やキャラクター性を  
活かした翻訳や音声収録が必要

不具合のない高品質なタイトルを多様なデバイス、様々な国・地域で同時発売するため  
当社に対するさらなるニーズと新たなビジネスチャンスが拡大

創業以来培ってきたゲーム業界における知見に加え、様々なリソースを保有  
開発スケジュールが流動的なゲームメーカーにおける“成功”を強力支援

## ゲーム好きが支えるエンタメ品質

### Quality

- 日本ならではの“気になっちゃう”気質を活かしたサービス品質
- ゲーム愛溢れるメンバーによる品質向上支援でゲームの魅力を最大化
- 創業以来20年以上にわたり蓄積してきたゲーム業界における豊富なノウハウ

## 豊富なリソースと圧倒的な国内シェア

### Scalability

- 約8,000名のテスト人材プール
- 国内13か所、海外10か所の事業拠点
- 1万台を超えるテスト専用機材

## 顧客ニーズに即日対応可能な繁閑適応力

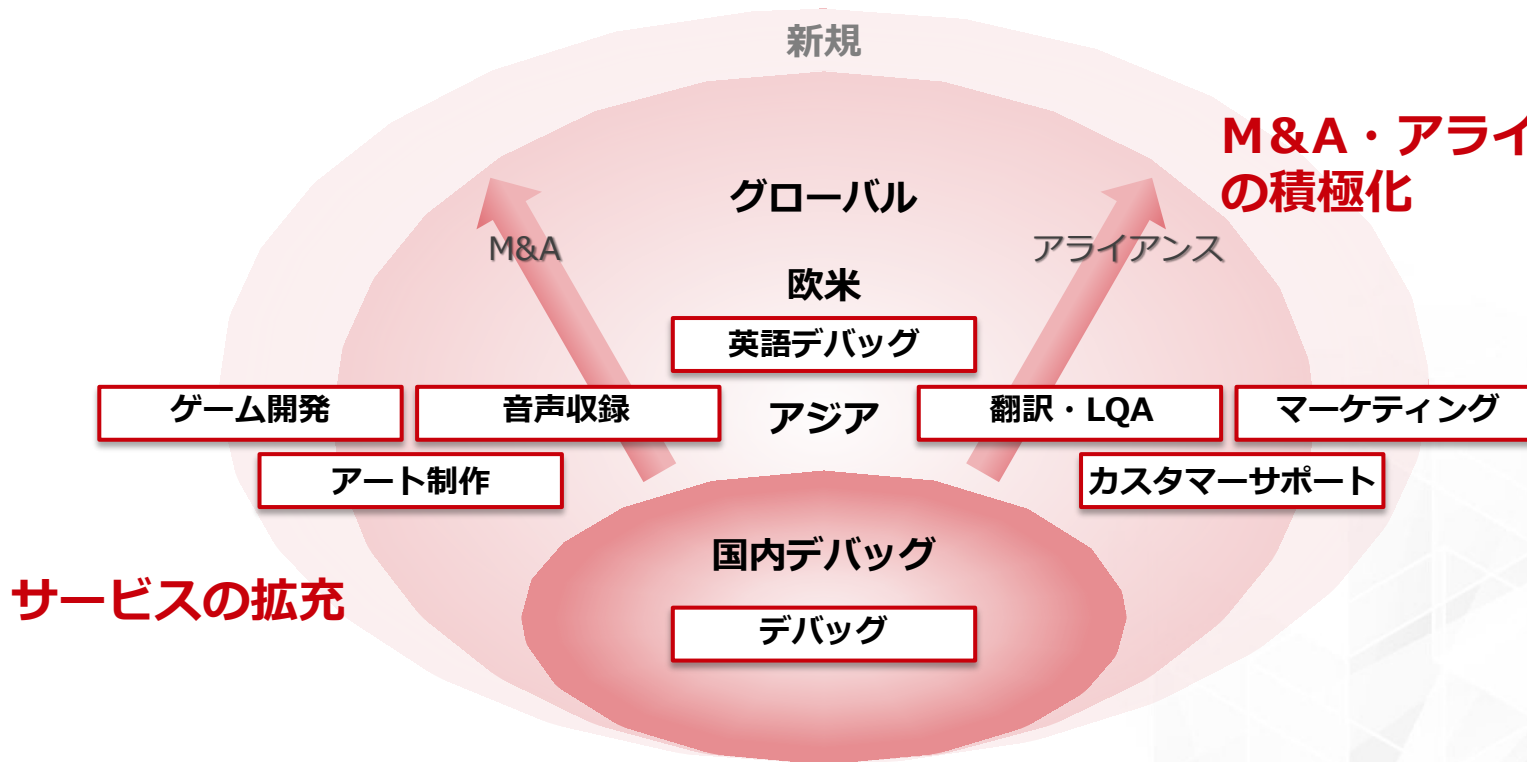
### Flexibility

- 数十名規模から数百名規模まで、1日単位でクライアントのオーダーに対応
- 豊富な人材の中からクライアントニーズに合致するスキルや経験を有するチームをアサインできるオペレーション力

成長はグローバル領域  
“サービス品質”、“スピード”を担保したワンストップソリューションを拡充し  
“グローバル・クオリティ・パートナー”として世界市場で戦える企業への進化を目指す

## 地理的拡大

## M&A・アライアンス の積極化





## 海外拠点が確実に拡大 グローバルクライアントの獲得に注力

### ■ 当社の事業拠点

● … デバッグ拠点   ● … ローカライズ拠点   ● … ゲーム開発拠点

#### India

2024年1月に  
インドに現地のゲームメーカーと  
英語デバッグ専用の合併会社を設立

#### Canada

カナダのQA企業HUWIZ社を  
2025年11月20日付で  
連結子会社化(予定)

Europe

South Korea

China

Japan

USA

HUWIZ

次なる拠点開設の  
ターゲット地域



Taiwan

 DIGITAL HEARTS

#### Thailand

タイ・バンコクに、翻訳・LQAを行う  
連結子会社を2025年10月に設立



#### Singapore

シンガポールのゲーム開発の技術者集団である  
GENERAL ARCADE社及びLUNATE社と  
2025年11月に戦略的業務提携契約を締結



AI活用を推進し、サービスの付加価値向上や業務効率化を目指す

GENERAL ARCADE社とLUNATE社の  
AIの専門人材等の精鋭メンバーを集結した  
戦略的ジョイントユニット“Beware of Bytes!”と連携し  
**AIを活用した次世代デバッグサービスの  
企画開発を開始!**

**BEWARE  
OF BYTES!**

グーグル・クラウド・ジャパン合同会社の  
元執行役員 AI事業本部本部長の橋口 剛氏が  
**AI Strategic Advisorに就任**  
**AI活用による業務効率化を推進!**



橋口 剛氏

**ella** translation  
service

“感情”を表現する  
独自のAI翻訳エンジンで  
**ゲーム翻訳に革命を起こす!**

## 2025 大阪・関西万博でシニア向けeスポーツ大会「GeeSports大会」を開催 ゲームの新たな可能性に着目し、高齢化社会が抱える課題解決を目指す



**GeeSPORTS**

### GeeSports(\*)の目的・意義

1. ゲームの提供やイベントの開催を通じて、シニアの新しい生きがいを創出
2. ゲームを楽しみながら健康維持や認知症予防を促進
3. 社会参加や多世代交流に対してゲームが持つ新たな可能性を検証

\*GeeSports… “GrandParents” “Exciting” “Empower”の頭文字をとって名付けた独自のワード

### 2025 大阪・関西万博で開催したGeeSports大会では 全員が90歳代のチームや最高齢94歳の選手が参加！

年齢を感じさせない高い集中力や息の合ったチームワークで白熱した戦いを繰り広げました。試合中、選手たちがボタンを連打して戦う姿に、来場者からも思わず「がんばれ！」と声援があがるなど、会場は暖かい空気に包まれました。

#### 参加した選手からの声

「やったことがないからこそ面白くて、手が痛くなるのも忘れて練習しちゃいました」  
「今までお話ししたことのない方とも、ゲームの練習をきっかけに仲良くなれました」  
「頭脳戦の側面もあるので、脳が活性化してよかった！」

#### メディア掲載350件以上、“うちでも開催してほしい！”等、企業・自治体からの反応多数

##### メディア掲載事例

- テレビ大阪：【94歳のゲーマー登場】万博で「Geeスポーツ」！白熱の対戦で脳も活性化
- 朝日新聞：eスポーツでシニアが熱戦 感じた「新たな挑戦に年齢は関係ない」

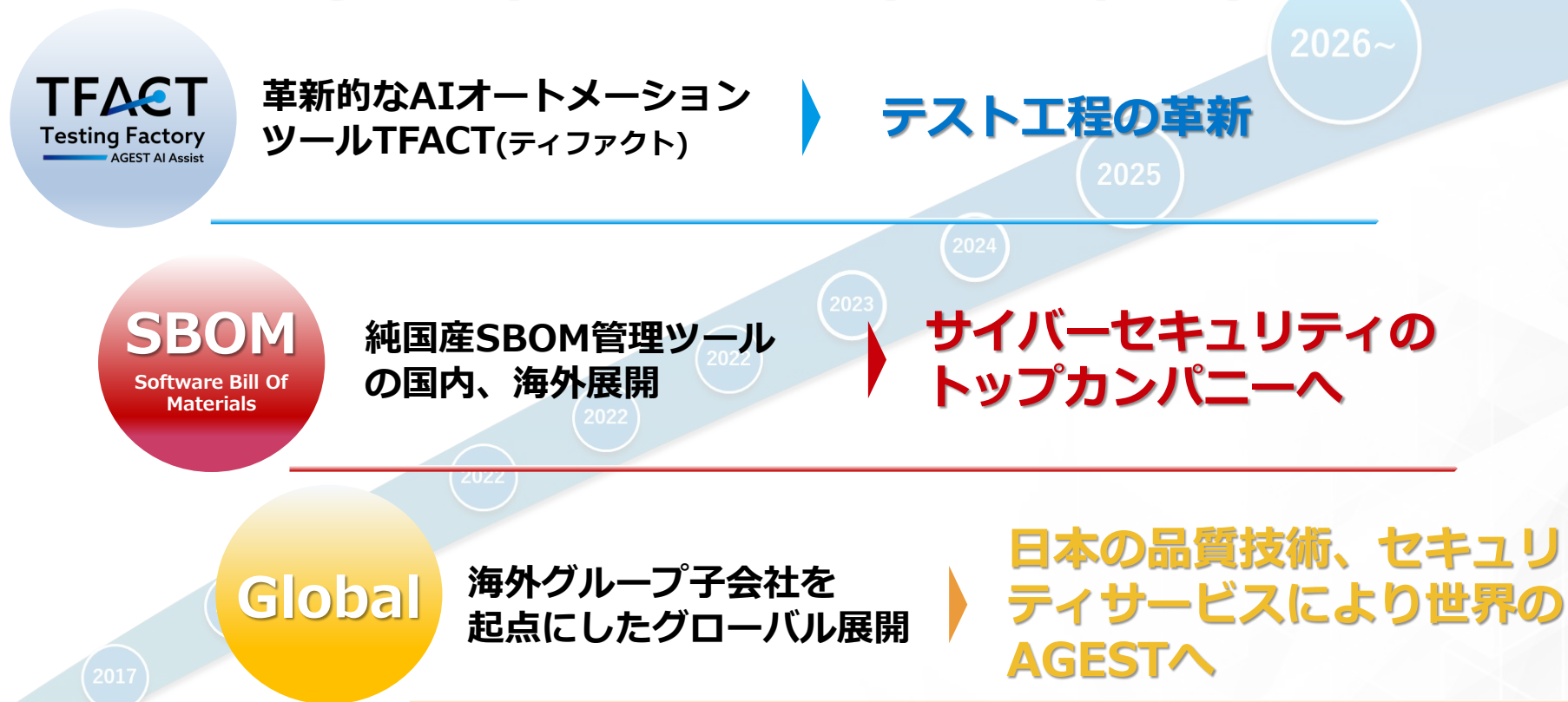
\*記事の題名をクリックすると掲載記事をご覧ください。



## 2026年秋に第2回GeeSports大会の開催決定！

AIオートメーションツール「TFACT」と純国産の「SBOM管理ツール」を通じて、  
「グローバルマーケット」へ  
日本の品質技術、セキュリティサービスを提供。  
Missionである「SAVE the DIGITAL WORLD」の実現へ

## Global Quality & Security Company with AI



## AGESTの成長戦略を見据え新たなサービス群を定義

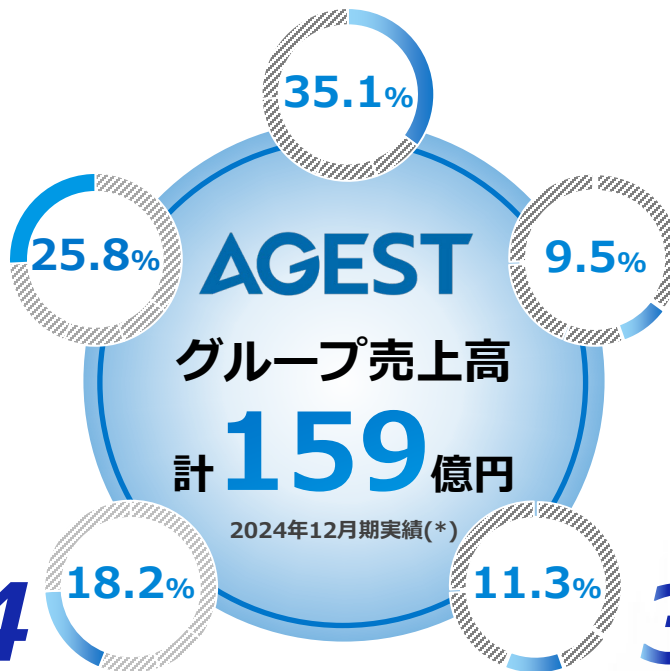
### 1 注力領域 QAソリューション

**AGESTの主要サービス。**  
ソフトウェアシステムの不具合を検出するソフトウェアテストサービスを提供

### 5

### その他サービス (SI、BPO)

開発支援・システムの保守・運用支援・システムインテグレーションサービス、BPO等のサービスを提供



### 注力領域

### 2 AI・オートメーションソリューション

AI機能を搭載したテスト管理ツール「**TFACT**」の提供や、AGEST米国子会社が提供するテスト自動化ツール「**TestArchitect**」等による**テクノロジーを活用した品質支援サービス**を提供

### 注力領域

### 3 サイバーセキュリティソリューション

ソフトウェアやネットワークの監視・攻撃検知・対策を行う**Security Operation Center (SOC)**を中心に、**脆弱性診断等のセキュリティテスト**等、サイバーセキュリティ全般のサービスを提供。また、新たにWebシステム等に向けた**SBOM管理サービス**の提供も計画

### ERPソリューション

**SAP社をはじめとするERPシステムの導入・開発**を実施するコンサルタントの提供、ソリューションサービスの提供、ライセンス販売を提供

- AGESTはテスト専門会社として、テスト自動化にも注力
- **AIテストツール「TFACT」と組み合わせることにより、テスト工程の効率化・さらなる収益拡大**

## AGESTグループにおけるテスト自動化の歴史とAIテスト領域のロードマップ



米国子会社のLOGIGEAR CORPORATIONが開発したソフトウェアテスト自動化ツールで、**10年以上の運用実績**があり、**あらゆるデバイスのテスト自動化に対応可能**



AIの潮流を受け、さらなる効率化・品質向上を求め、**革新的なAIテストツール「TFACT」**を開発。

2025年1月にβ版、9月に正式版をリリース

テストケース作成から、自動実行、結果分析・レポート作成、テストケース管理までワンストップでAIがアシスト



**「TestArchitect」×「TFACT」を融合し**、さらなる技術革新への対応が可能に。2026年1月には、**SaaS版TFACTの販売**を予定し、**新たな収益モデルの確立**を狙う

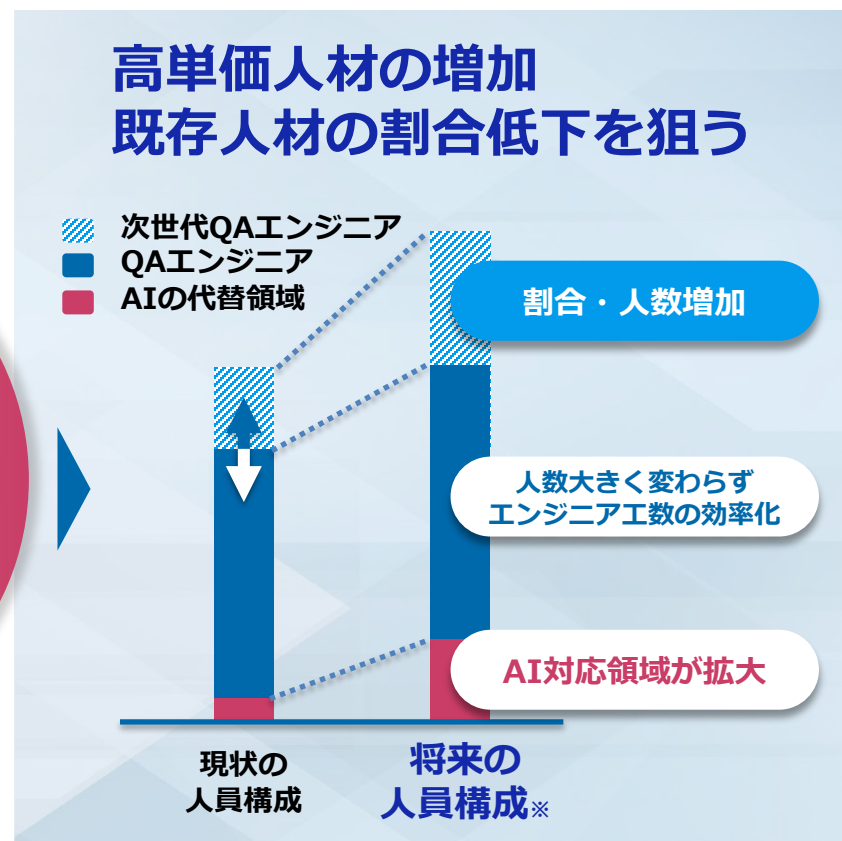
AI対応領域の拡大により、あらゆるデバイスでのAIテストが可能に

テスト工数のさらなる削減と圧倒的な市場提供スピード

膨大なテストデータの獲得によるテストの高精度化及び品質向上

- 優秀な人材の確保と育成はAGESTの重要任務
- さらにTFACTの活用により、**エンジニア構成適正化やテスト対応領域拡大等の進化**を続けていく

## 採用・育成・AIによる効率化の好循環サイクルを構築



\*将来のAGESTグループの人員構成を示したイメージ図を記載しております。

- **SBOM管理サービス**を導入することにより、**網羅的・継続的にセキュリティ管理が可能に**
- 米国、欧州等でのSBOM導入加速・規制強化に追随し、日本も対策が求められる
- 2026年1月に**Webシステム等に向けたSBOM管理サービス**をリリース予定

## SBOMとは

SBOM (Software Bill of Materials) とは、ソフトウェアを構成する部品 (コンポーネント) やその依存関係をリスト化したものです。これは、ソフトウェアのセキュリティリスクを管理し、脆弱性対応やライセンス管理を効率化するために重要です。

## AGEST が取り組む SBOM脆弱性定期レポートサービス

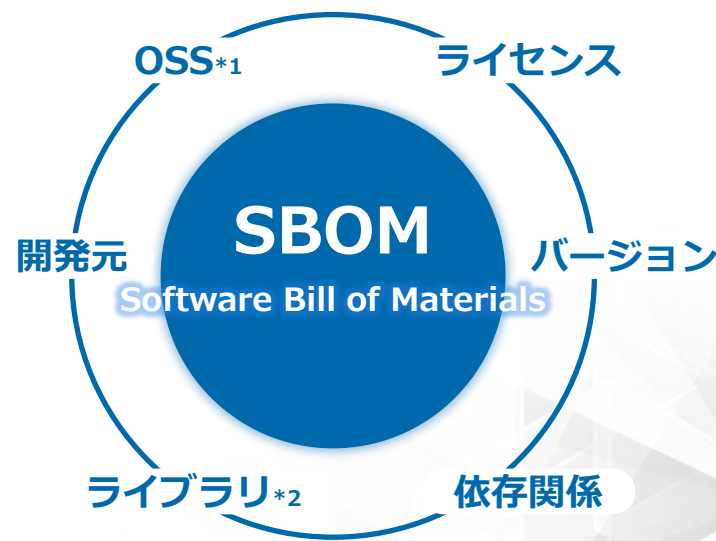
AGESTは、IoT機器向けのSBOM管理サービスをいち早く展開。  
今後は、IoT機器に加え、Webシステム、サーバ、業務システム等の領域にも拡大

Webシステム

サーバ

IoT・組込機器

業務システム



純国産のSBOM管理サービス  
として業界におけるトップ  
シェアを目指す

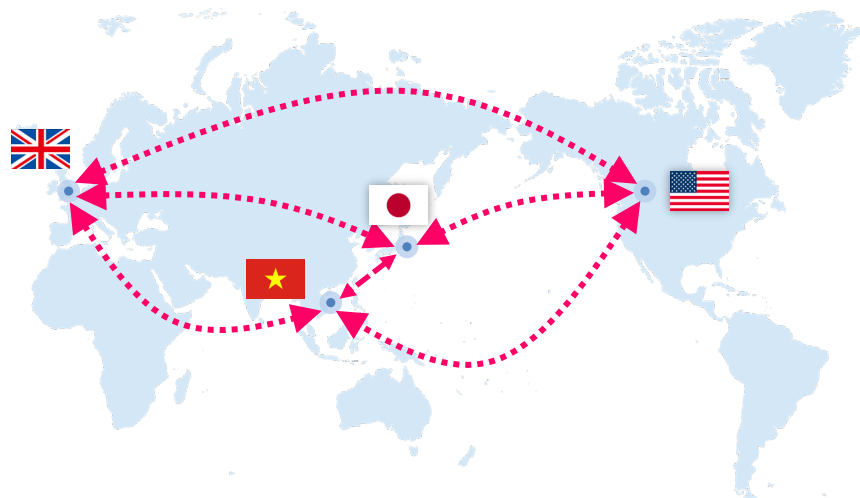
\*1 OSSとは、オープンソースソフトウェアの略語で、利用や改変、再配布を行うことが可能なソフトウェアのことをいいます。

\*2 ライブラリとは、特定の目的のために再利用可能なプログラムの部品や資料等を集めたものを指します。



## 各社のオーガニック成長とともにグローバル連携によりさらなる拡大と効率化を図る

各国のプロダクト、デリバリー機能、  
販売体制を有機的に連携  
特に、国内プロダクト「TFACT」  
「SBOM」のグローバル展開に注力



- 日本国内マーケットへのサービス提供
- 各ソリューションのデリバリー
- QA、AI、Sec.、ERPプロダクトの開発



- USマーケットへのサービス提供
- AI・オートメーションプロダクトの開発
- TFACT/SBOMの販売



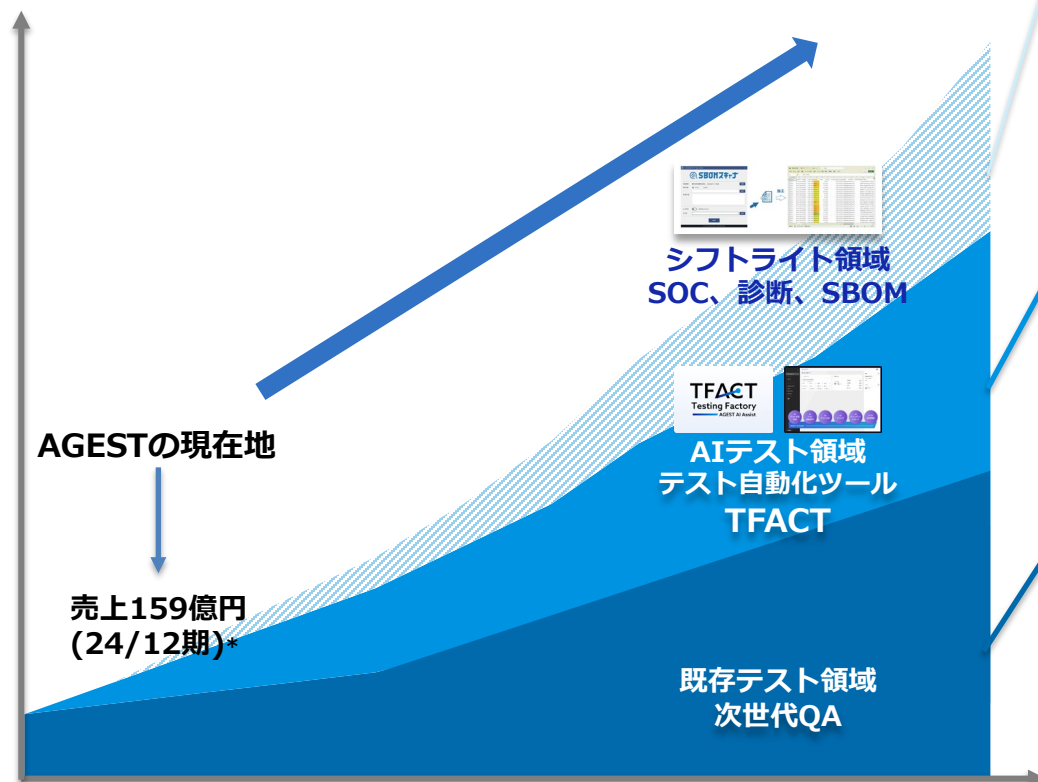
- Euroマーケットへのサービス提供
- ERPデリバリー
- ERP自社プロダクト開発
- TFACT/SBOMの販売



- ベトナムオフショア (QA、AI、その他デリバリー)
- ベトナムマーケットへのサービス提供
- TFACT/SBOMの販売

- 今後は、既存テスト領域に加え、TFACTによる自動化・AIテスト領域、シフトライト領域に注力
- 国内のみならずグローバル展開によりさらなる成長を実現

## AGESTの成長戦略のイメージ



### シフトライト領域の成長戦略

QA AI **Sec.** ERP 他

SBOM管理ツール導入を進め、継続的なセキュリティ管理を顧客に提供し、新たなSaaS型の収益モデルを獲得。TFACT同様グローバルマーケットでの拡大を目指す。

### 自動化/AIテスト領域の成長戦略

QA **AI** Sec. ERP 他

TFACT活用の推進とツール販売モデル販売拡大。継続的な機能追加も実施し、海外マーケットにおいてもTFACT導入、販売を実現

### 既存テスト領域の成長戦略

QA **AI** **Sec.** ERP 他

シフトレフト戦略の継続的な追求と次世代QAエンジニアの採用・育成強化。エンジニア数×エンジニア単価の効率的追求

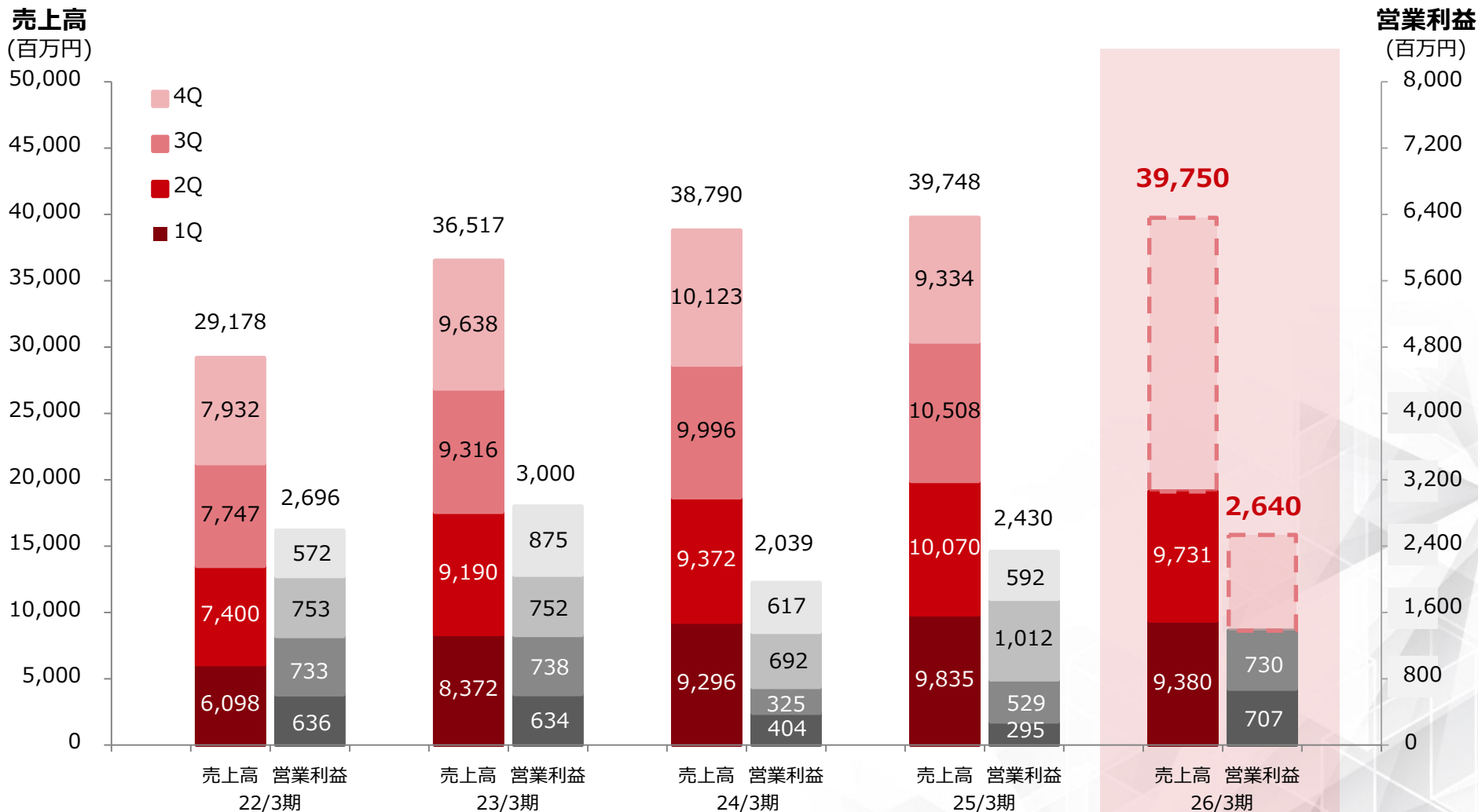
# 2026年3月期第2四半期 連結業績

---

- 前期3Qに売却した子会社の連結除外の影響大きく減収となるも、本影響を除いた**既存事業ベース**では増収を達成
- 新型ハード発売の追い風を受け**収益性の高い国内デバッグ**が伸長したことに加え、**AGESTグループ事業での利益体質への転換**が図れたことから、**過去最高の営業利益**を更新
- 投資有価証券評価損を299百万円計上するも、**営業増益により中間純利益も大幅増益**を達成

(百万円)	25/3期2Q	26/3期2Q	増減額	増減率	子会社売却を除く増減率(*)
売上高	19,906	19,112	△794	△4.0%	+7.0%
売上原価	15,031	14,108	△923	△6.1%	+5.7%
原価率	75.5%	73.8%		△1.7ポイント	△0.9ポイント
売上総利益	4,874	5,003	+128	+2.6%	+11.0%
販管費	4,048	3,564	△483	△12.0%	△4.4%
営業利益	825	1,438	+612	+74.2%	+84.4%
営業利益率	4.1%	7.5%		+3.4ポイント	+3.2ポイント
経常利益	809	1,422	+612	+75.7%	—
親会社株主に帰属する 中間純利益	455	757	+302	+66.5%	—
EBITDA	1,314	1,833	+519	+39.5%	+54.9%

国内デバッグの伸長やAGESTグループの収益性改善により、上期として過去最高益を更新  
通期計画に対しても、両事業ともに順調に進捗



# 2026年3月期第2四半期 連結貸借対照表

(百万円)	25/3期(期末)	26/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
<b>資産合計</b>	<b>19,949</b>	<b>20,286</b>	<b>+337</b>
流動資産	14,069	14,734	+665
現金及び預金	7,593	8,027	+433
固定資産	5,880	5,551	△328
有形固定資産	1,475	1,502	+27
無形固定資産	1,748	1,683	△64
のれん	1,035	848	△186
投資その他の資産	2,656	2,365	△290
<b>負債合計</b>	<b>10,688</b>	<b>10,769</b>	<b>+80</b>
流動負債	10,473	10,558	+85
短期借入金	5,200	5,500	+300
固定負債	215	210	△4
<b>純資産合計</b>	<b>9,260</b>	<b>9,517</b>	<b>+257</b>
株主資本	7,859	8,349	+490
その他の包括利益累計額	1,094	864	△229
非支配株主持分	306	302	△3
<b>負債・純資産合計</b>	<b>19,949</b>	<b>20,286</b>	<b>+337</b>

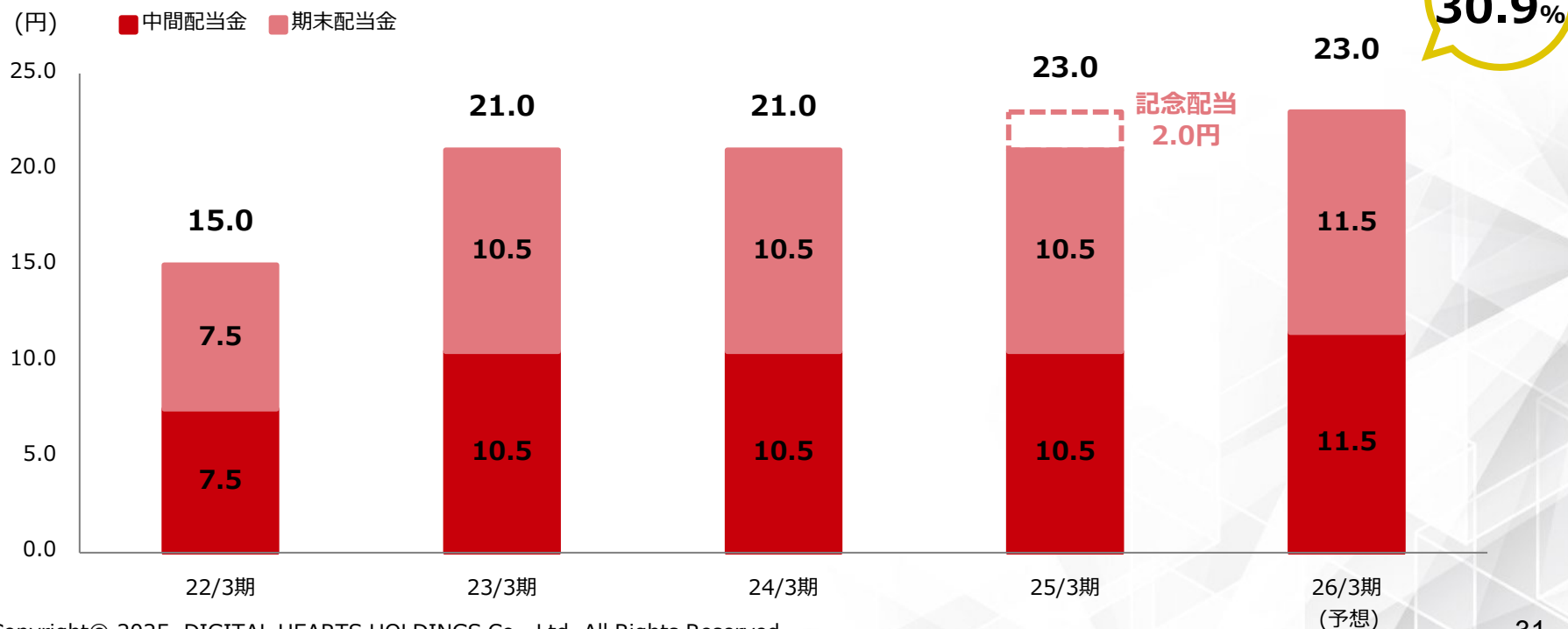
(百万円)	前期実績 25/3期2Q	当期実績 26/3期2Q	増減額
<b>営業活動CF</b>	<b>1,257</b>	<b>981</b>	<b>△276</b>
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	<b>1,516</b>	<b>1,535</b>	<b>+19</b>
<b>投資活動CF</b>	<b>△714</b>	<b>△472</b>	<b>+242</b>
<b>財務活動CF</b>	<b>△612</b>	<b>△0</b>	<b>+612</b>
現金及び現金同等物に係る換算差額	<b>140</b>	<b>△75</b>	<b>△216</b>
現金及び現金同等物の増減額	<b>71</b>	<b>433</b>	<b>+361</b>
現金及び現金同等物の期首残高	<b>6,858</b>	<b>7,593</b>	<b>+735</b>
現金及び現金同等物の中間期末残高	<b>6,930</b>	<b>8,027</b>	<b>+1,096</b>

**中間配当金は、期初予想通り11.5円**  
**年間配当金は23.0円と前年同水準の安定的な配当を予想**

## 株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、  
**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施

## 配当金の推移





# セグメント別実績及び通期連結業績予想

## 【セグメント別業績に関する注意事項】

- ・各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。  
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。

# 2026年3月期第2四半期 セグメント別実績

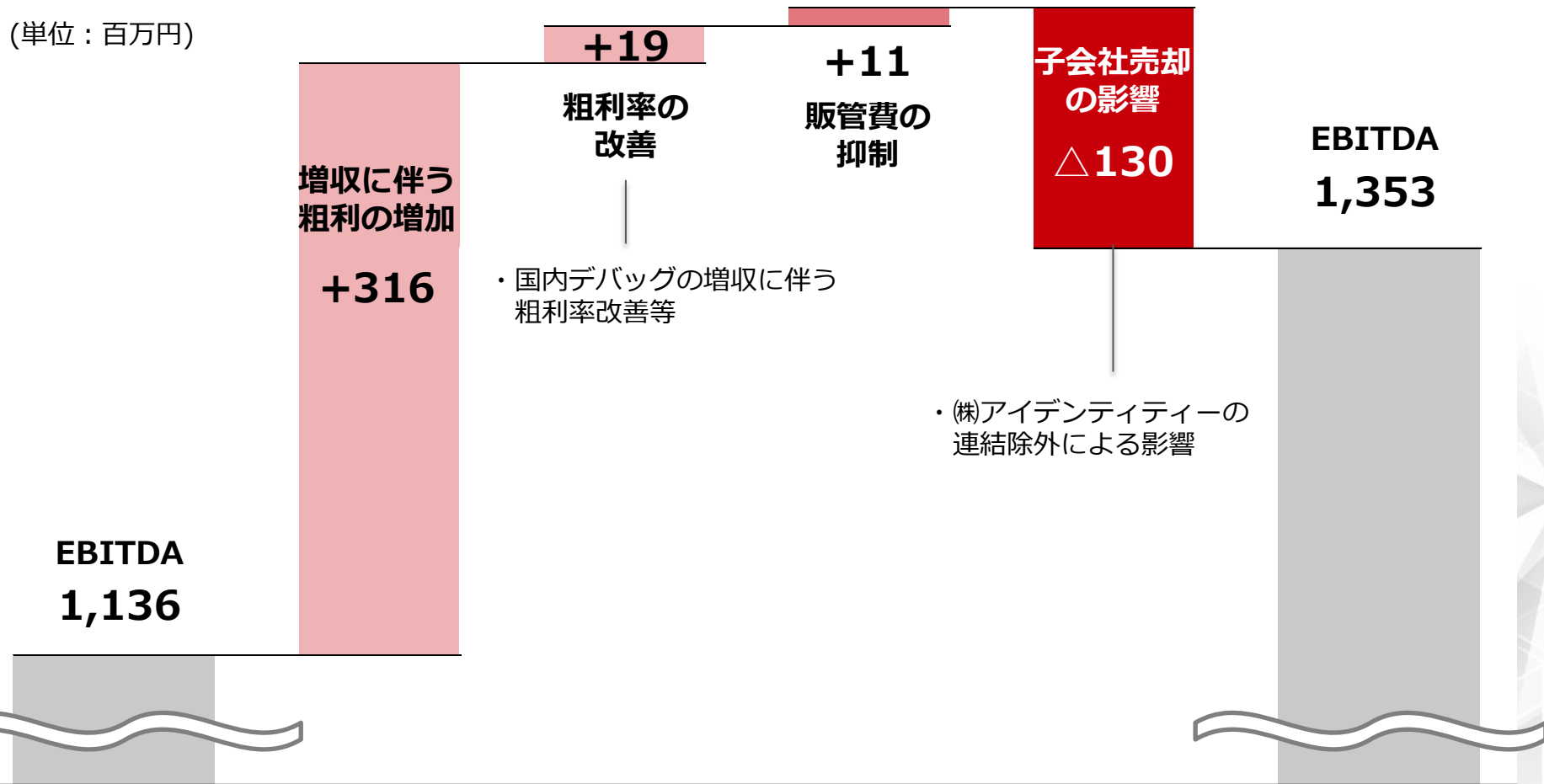
(百万円)	前期実績 25/3期2Q	売却した子会 社の業績を除 く前期実績(*)	当期実績 26/3期2Q	増減率	子会社売却の 影響を除く 増減率(*)
<b>売上高</b>	<b>19,906</b>	<b>17,859</b>	<b>19,112</b>	<b>△4.0%</b>	<b>+7.0%</b>
DHグループ°	12,170	10,123	11,321	△7.0%	+11.8%
AGESTグループ°	7,925	7,925	7,905	△0.3%	△0.3%
調整額	△190	△190	△114	—	—
<b>営業利益</b>	<b>825</b>	<b>780</b>	<b>1,438</b>	<b>+74.2%</b>	<b>+84.4%</b>
DHグループ°	832	786	1,154	+38.8%	+46.8%
AGESTグループ°	△6	△6	283	—	—
<b>EBITDA</b>	<b>1,314</b>	<b>1,183</b>	<b>1,833</b>	<b>+39.5%</b>	<b>+54.9%</b>
DHグループ°	1,136	1,006	1,353	+19.1%	+34.5%
AGESTグループ°	177	177	479	+170.5%	+170.5%

- 前期3Qに売却した子会社の連結除外の影響大きく減収となるも、Nintendo Switch 2の発売による市場活性化やタイトルの多言語展開の増加等を背景に、両サービスともに好調に推移し、**実質ベースのセグメント売上高は前期比+11.8%と2桁増収を達成**
- 収益性の高い国内デバッグの伸長等により、**上期セグメント利益は前期比+38.8%**となる11億円を記録、**通期セグメント利益計画20億円**に対して好調に進捗
- テスト専用機材の大量調達等を受け、実態をより正確に反映するため、子会社における**減価償却方法を当期1Qより変更**、その影響により上期セグメント利益は33百万円増加

(百万円)	前期実績 25/3期2Q	当期実績 26/3期2Q	増減率
<b>売上高</b>	<b>12,170</b>	<b>11,321</b>	<b>△7.0%</b>
<b>国内デバッグ</b>	<b>6,800</b>	<b>7,500</b>	<b>+10.3%</b>
<b>グローバル及びその他</b>	<b>5,370</b>	<b>3,821</b>	<b>△28.8%</b>
<small>*25/3期2Q実績には、2024年12月に売却した㈱アイデンティティーを含む</small>			
<b>セグメント利益</b>	<b>832</b>	<b>1,154</b>	<b>+38.8%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>1,136</b>	<b>1,353</b>	<b>+19.1%</b>

子会社売却の影響を受けつつも、収益性の高いデバッグの伸長等により  
EBITDAは前期比+19.1%の大幅増益を達成

(単位：百万円)

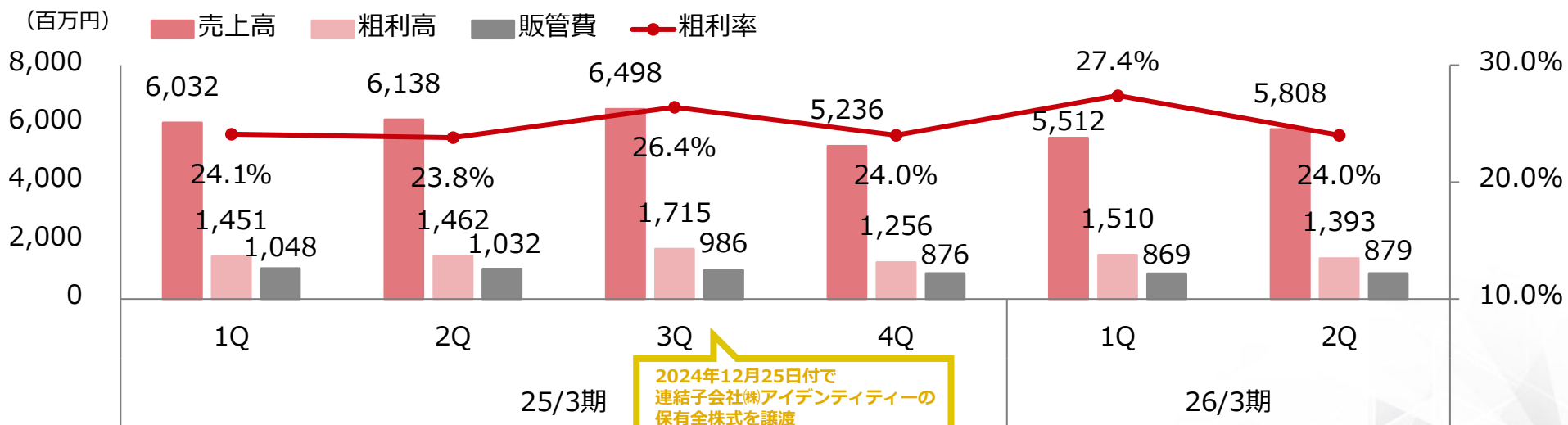


25/3期2Q 実績

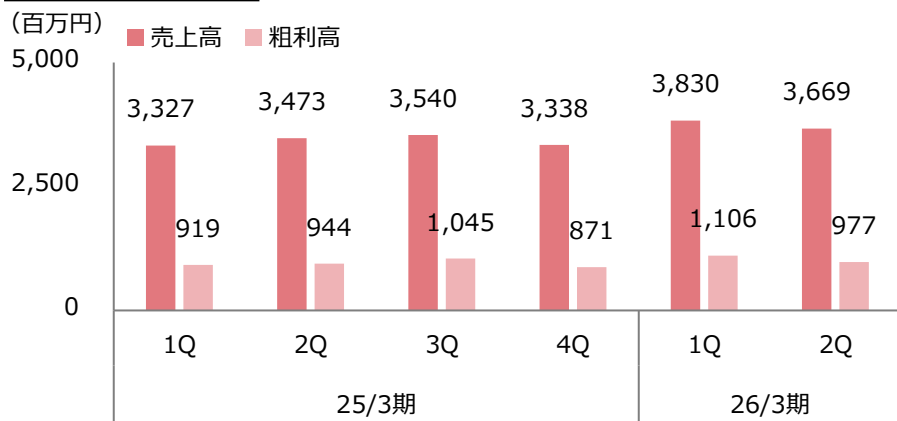
26/3期2Q 実績

## 業績推移

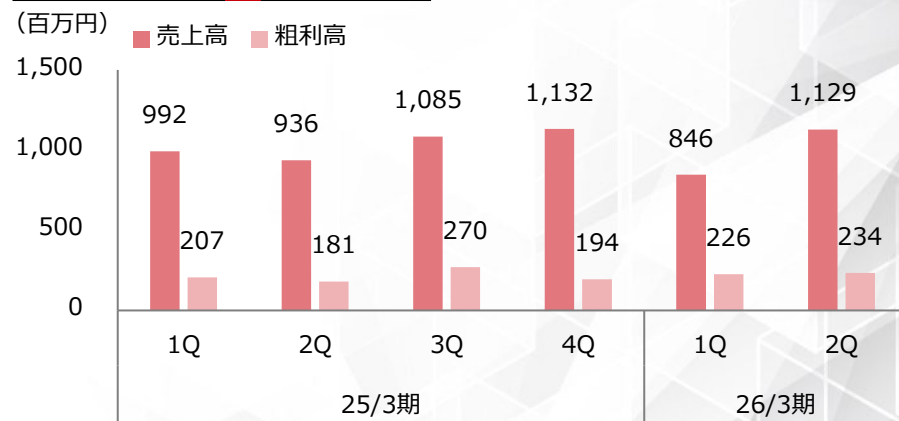
### DHグループ事業全体



### 国内デバッグ

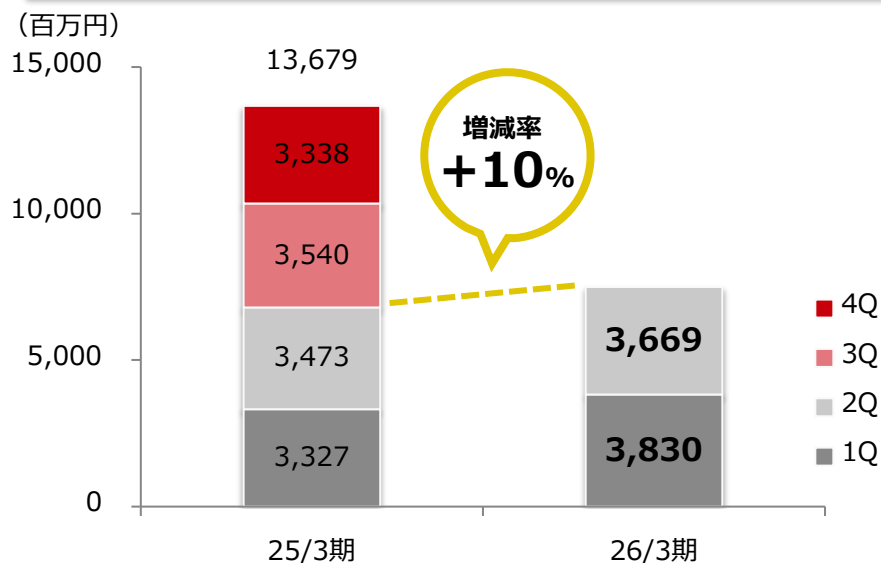


### グローバル(\*)サービス

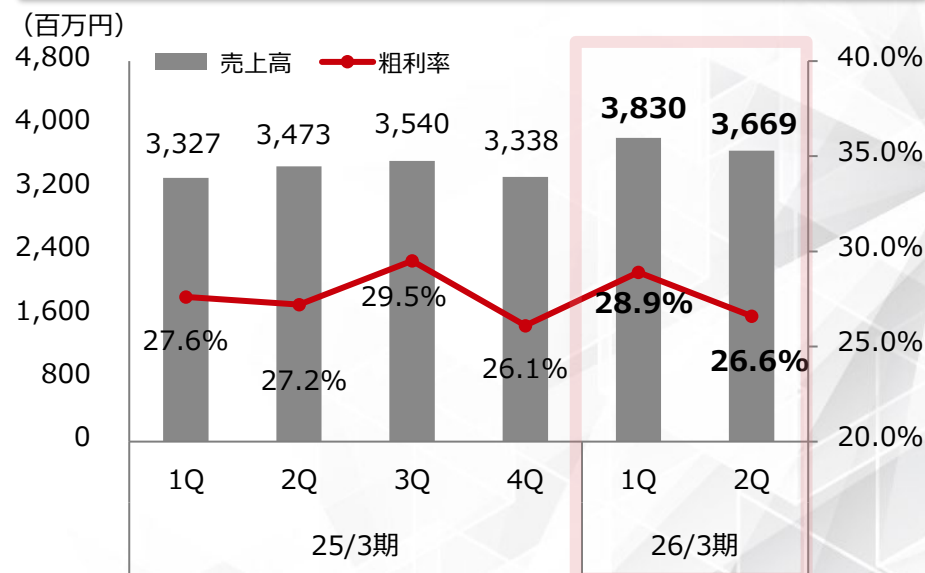


- 前期末にいち早く調達した**600台を超える新型ハード専用テスト機材等**を強みに新規案件を着実に獲得したことで、**コンソールゲーム向けデバッグが前期比+20%以上の増収**を達成するなど好調に推移
- テスターの時給引き上げをはじめとする**人的資本への投資を継続**しつつも、売上拡大等により**当期上期の粗利率は27.8%**と高水準を維持
- コンソールゲームの新規タイトル開発の活発化が見込まれる中、引き続き独自の品質メソッドであるDHQ(Digital Hearts Quality)を推進することで、**さらなる新規案件獲得を目指す**

### 売上高推移

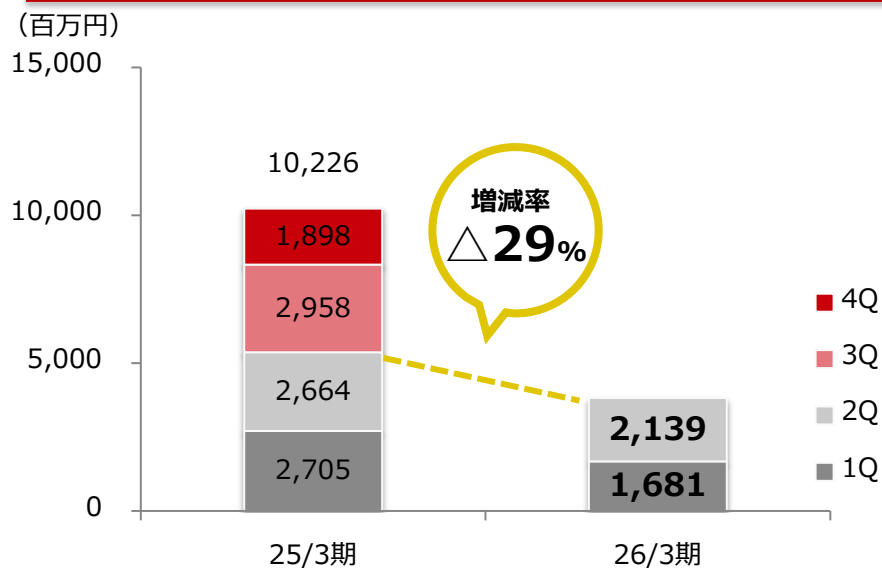


### 売上高・粗利率推移

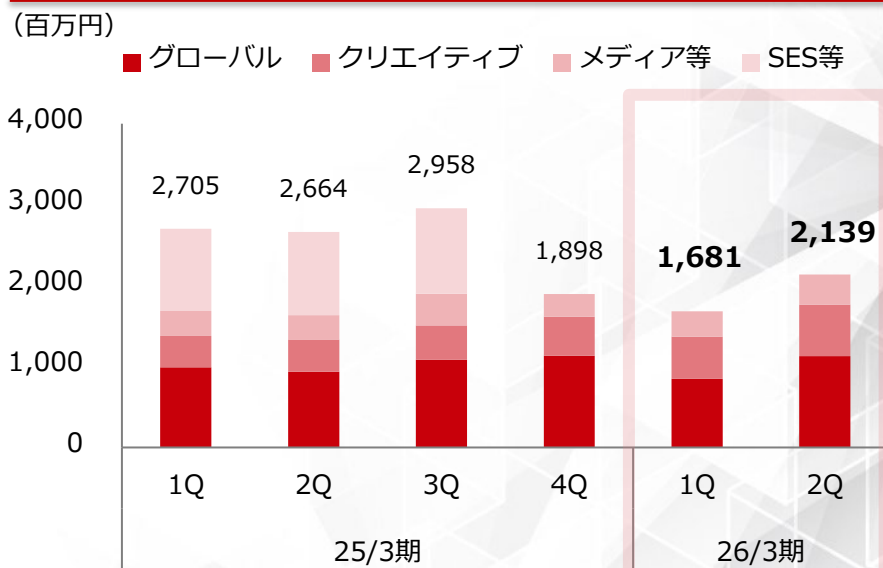


- 独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン“ella”の本格展開もあり**翻訳・LQAで新規案件を着実に獲得**するとともに、Nintendo Switch 2向け新作タイトルを含む開発支援案件が増えたことにより**クリエイティブサービスも伸長**し、子会社売却の影響を除いた実質ベースでは**前期比+15%の2桁増収**を達成
- **タイにおける連結子会社新設**を通じたアジア言語リソース強化や、**カナダ法人の買収**による英語デバッグの拡充、さらには、**シンガポール法人との戦略的業務提携**を通じたゲーム開発支援強化等、**グローバル領域における成長投資を加速**

### 売上高推移



### サービス別売上高推移



- 国内市場でのテスト需要増加を背景に**国内QAソリューション**で着実に売上を拡大し、子会社売却の影響等により低調な海外事業をカバーすることで、QAソリューション全体として**前期比+2.1%**と増収トレンドを継続
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の**戦略的な縮小**や、**一部セキュリティ監視サービスの端末値上げ**影響によりライセンス更新売上が減収
- エンジニアを採用やAIテストツール「TFACT」やSBOM<sup>(\*)</sup>管理ツールへの**成長投資を積極化**させつつも、主力事業の売上拡大や海外子会社の事業構造改革等による**粗利率改善**と**販管費抑制**を実現し、**前期比+2.9億円**の大幅増益を達成

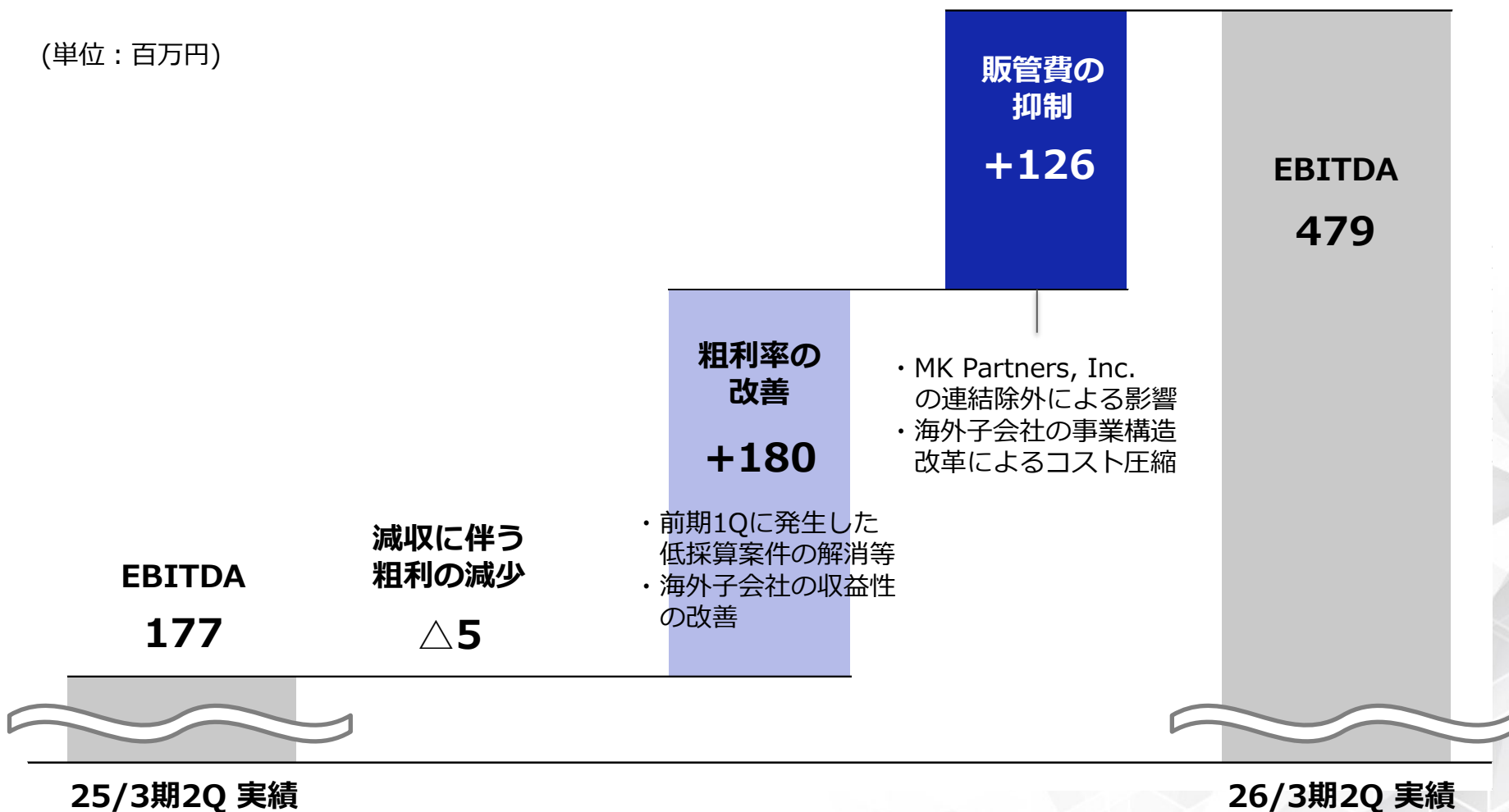
\*SBOM…Software Bill of Materialsの略称であり、ソフトウェアを構成する部品(コンポーネント)やその依存関係をリスト化したもの

(百万円)	前期実績 25/3期2Q	当期実績 26/3期2Q	増減率
<b>売上高</b>	<b>7,925</b>	<b>7,905</b>	<b>△0.3%</b>
QAソリューション	<b>6,843</b>	<b>6,988</b>	<b>+2.1%</b>
ITサービス及びその他	<b>1,081</b>	<b>916</b>	<b>△15.3%</b>
<b>セグメント利益</b>	<b>△6</b>	<b>283</b>	<b>—</b>
<b>EBITDA</b>	<b>177</b>	<b>479</b>	<b>+170.5%</b>



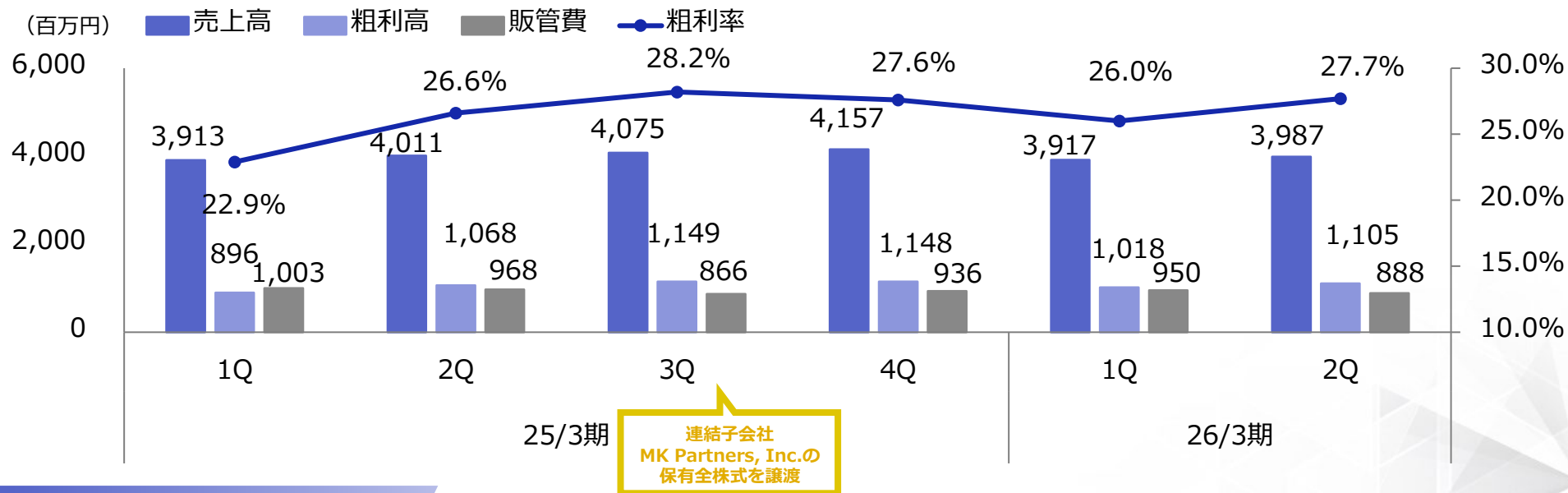
国内事業・海外事業ともに粗利率が改善したことに加え、  
海外子会社の事業構造改革により販管費が減少し、EBITDAは前期比2.7倍と大幅増益を達成

(単位：百万円)



## AGESTグループ事業

### 業績推移



## QAソリューション KPI

### 受注顧客数(\*1/\*2)

25/3期2Q

**727社**

26/3期2Q

**764社**

受注顧客数増減内訳

国内 +47社

海外 △10社

### 年間平均顧客単価(\*1/\*2)

25/3期2Q

**18百万円**

26/3期2Q

**18百万円**

### エンジニア数(\*2)

25/3期2Q

**1,055名**

26/3期2Q

**1,071名**

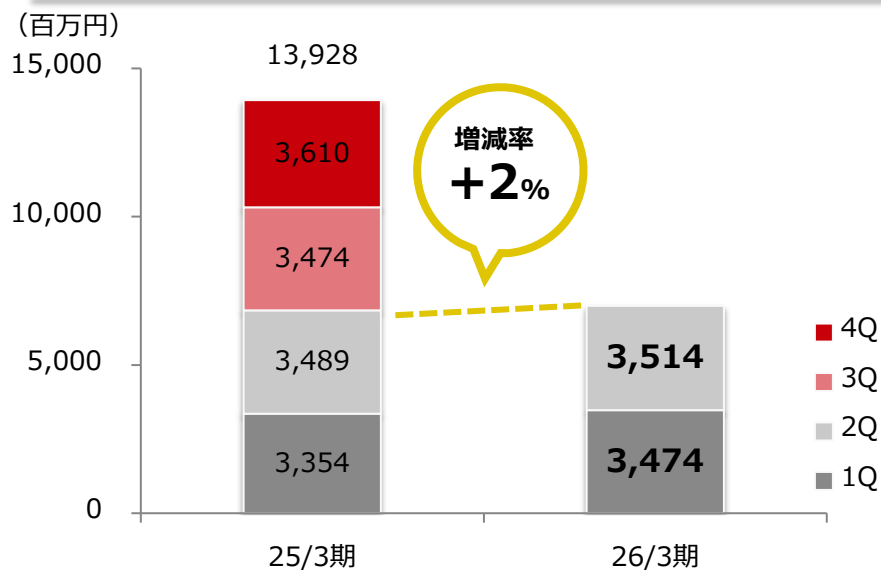
エンジニア数増減内訳

国内 +44名

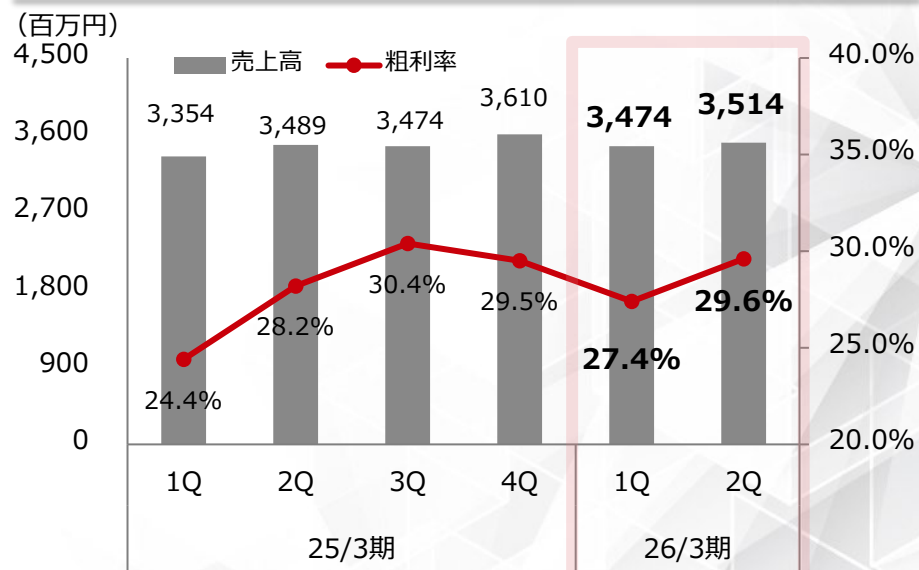
海外 △28名

- 国内事業は、受託開発案件が伸び悩むも、好況な市場環境を追い風にテストの新規案件を着実に獲得し、**前期比+7%と増収トレンドを継続**
- 海外事業は、MK Partners, Inc.の連結除外の影響もあり引き続き減収となるも、事業構造改革により収益性が大幅に改善し、**利益面では大幅増益を達成**
- 粗利率は、低採算案件の影響で一時的に低下した前期1Qを除き27%以上の水準で安定推移しており、さらなる事業拡大に向け、**エンジニアやAIテストツールへの成長投資を加速**
- 独自のAIテストツール「TFACT」を2025年9月に正式ローンチするなど、**テスト領域におけるAI活用を本格化**

## 売上高推移



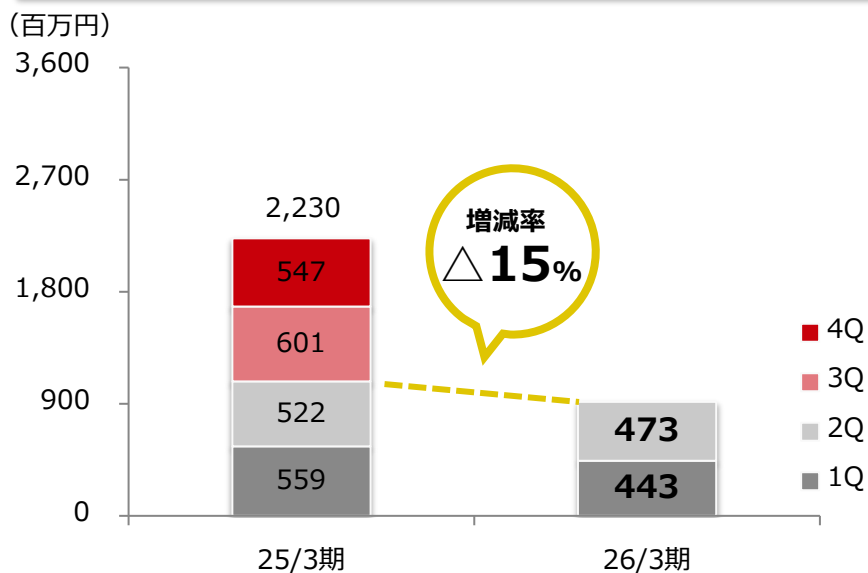
## 売上高・粗利率の推移



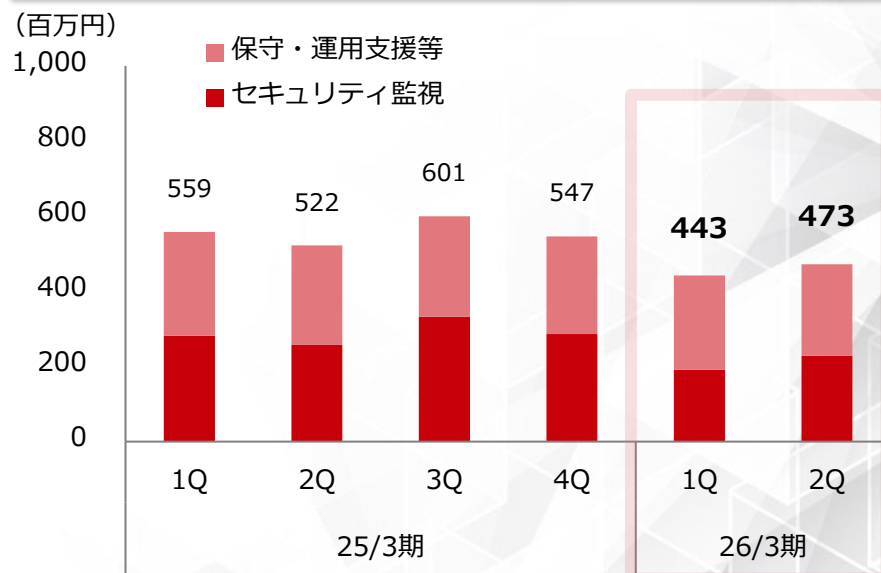
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視サービスにおいて、**一部ベンダーのエンドポイントセキュリティ端末の商材値上げ**により、ライセンス更新売上が減少
- 2026年1月のローンチに向け、**SBOM<sup>(\*)</sup>管理ツール開発を推進**。今後、純国産のSBOM管理サービスとして業界における**トップシェア**を目指す

\*SBOM…Software Bill of Materialsの略称であり、ソフトウェアに含まれるOSSや各種コンポーネントをリスト化した「ソフトウェア部品表」のこと

## 売上高推移



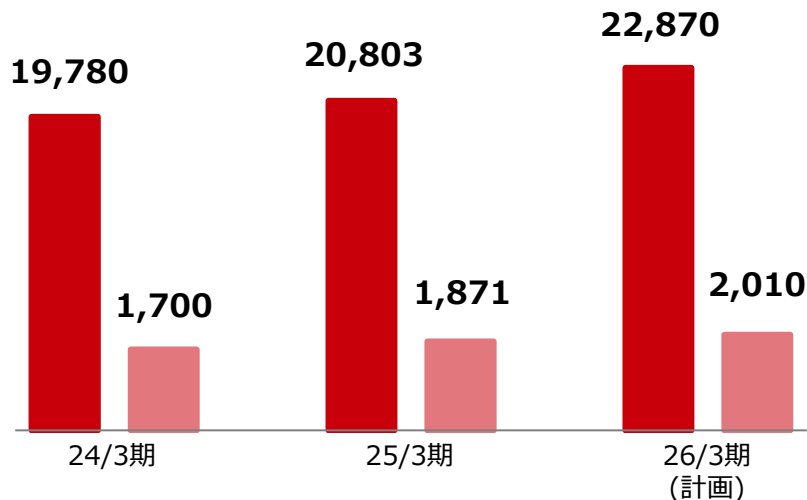
## サービス別売上高推移



- 両事業ともに実質増収基調を継続し、**連結ベースで増収・増益**を計画
- DHグループ事業は、新型ハード発売に伴う需要増や世界市場でのマルチ言語対応加速等を背景に、ノンコア事業を行う子会社の売却影響を除いた**実質ベースで増収増益**を目指す
- AGESTグループ事業は、**スピンオフ上場準備のなか保守的な計画**となるも、国内QAソリューションにおける人材強化やAIを含む技術強化により、**前期比約1.3倍の大幅増益**を目指す
- 25/3期に計上した特別損失の反動等により、**当期純利益でも前期比2.5倍以上の増益**を計画

(百万円)	25/3期 実績	26/3期 予想	増減率	子会社売却の影響を除く増減率(*)
<b>売上高</b>	<b>39,748</b>	<b>39,750</b>	<b>+0.0%</b>	<b>+8.5%</b>
DHグループ	23,906	22,870	△4.3%	+9.9%
AGESTグループ	16,158	16,880	+4.5%	+4.5%
調整額	△316	—	—	—
<b>営業利益</b>	<b>2,430</b>	<b>2,640</b>	<b>+8.6%</b>	<b>+11.9%</b>
DHグループ	1,941	2,010	+3.5%	+7.4%
AGESTグループ	488	630	+28.9%	+28.9%
<b>営業利益率</b>	<b>6.1%</b>	<b>6.6%</b>	<b>+0.5ポイント</b>	<b>+0.2ポイント</b>
<b>経常利益</b>	<b>2,278</b>	<b>2,640</b>	<b>+15.9%</b>	—
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>629</b>	<b>1,660</b>	<b>+163.7%</b>	—

(百万円) ■ 売上高 ■ セグメント利益



## ■ 26/3期 DHグループ事業通期計画(子会社売却の影響除く※1)

売上高	セグメント利益
<b>22,870</b> 百万円 (増減率 +9.9%)	<b>2,010</b> 百万円 (増減率 +7.4%)

※1 2024年12月25日付で注力事業とは異なる事業を展開する連結子会社である(株)アイデンティティーの保有全株式を譲渡しました。このため、本ページにおいては比較対象を合わせるため、24/3期及び25/3期の実績は、本影響(25/3期実績 売上高3,103百万円、セグメント利益70百万円(連結相殺後))を除いた数値を記載しております。

## ■ 26/3期 ポイント

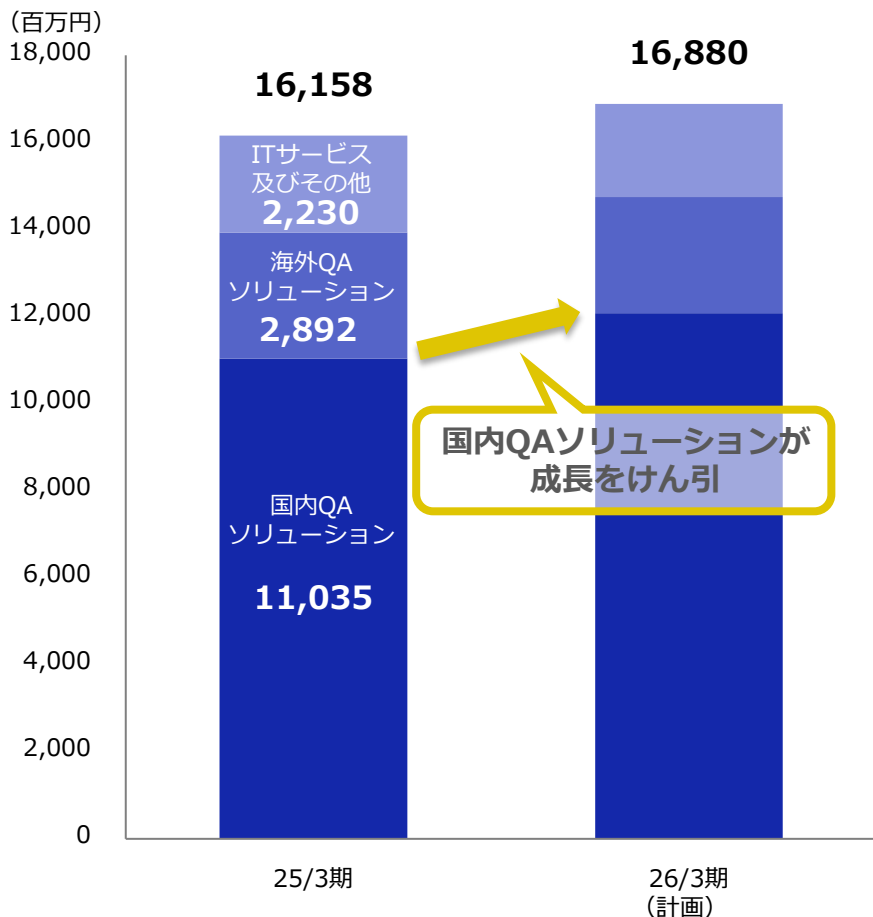
1. Nintendo Switch 2の発売を追い風に  
既存コア事業である国内デバッグの売上を拡大
2. ゲームのグローバル化、マルチプラットフォーム化、マルチ言語化に対応した  
グローバルサービス<sup>(\*2)</sup>で2桁増収
3. 学歴、経歴、国籍等、豊富かつ多様なゲーム人材が多様な働き方で事業を支える  
独自のユニークな人材モデルでサービス拡充及び新規事業創出

Nintendo Switch 2  
専用テスト機材を  
**早くも600台保有!**  
(\*2025年3月31日現在)

テスト領域でのAI活用促進により**国内QAソリューションを中心に売上を拡大**  
 テストエンジニアの採用拡大や顧客単価の改善を進めつつ、  
 25/3期に着手したオペレーション改革による粗利率向上もあわせ、**前年に続き大幅増益を目指す**

## ■ AGESTグループ事業 売上高推移

## ■ 26/3期 AGESTグループ事業通期計画



売上高	セグメント利益
<b>16,880</b> 百万円	<b>630</b> 百万円
(増減率 +4.5%)	(増減率 +28.9%)

- AGESTグループは**国内QAソリューションの大幅増収**を軸に拡大
- 25/3期にオペレーションを抜本改善し、26/3期は高い粗利率を維持継続  
 (AGESTグループ粗利率 25/3期 **26%**➔ 26/3期 **27%**)
- 次世代QAエンジニアを中心とした採用活動を強化
- 国内の好調な市場環境を追い風に、先んじて**テスト領域におけるAI活用を進める**など、競合優位性を確立

	25/3期	26/3期(計画)
国内テストエンジニア採用数	<b>67名</b>	<b>117名</b>
グループ平均顧客単価	<b>19百万円</b>	<b>20百万円</b>

# 参考資料

---



当社グループの  
ミッション

## SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

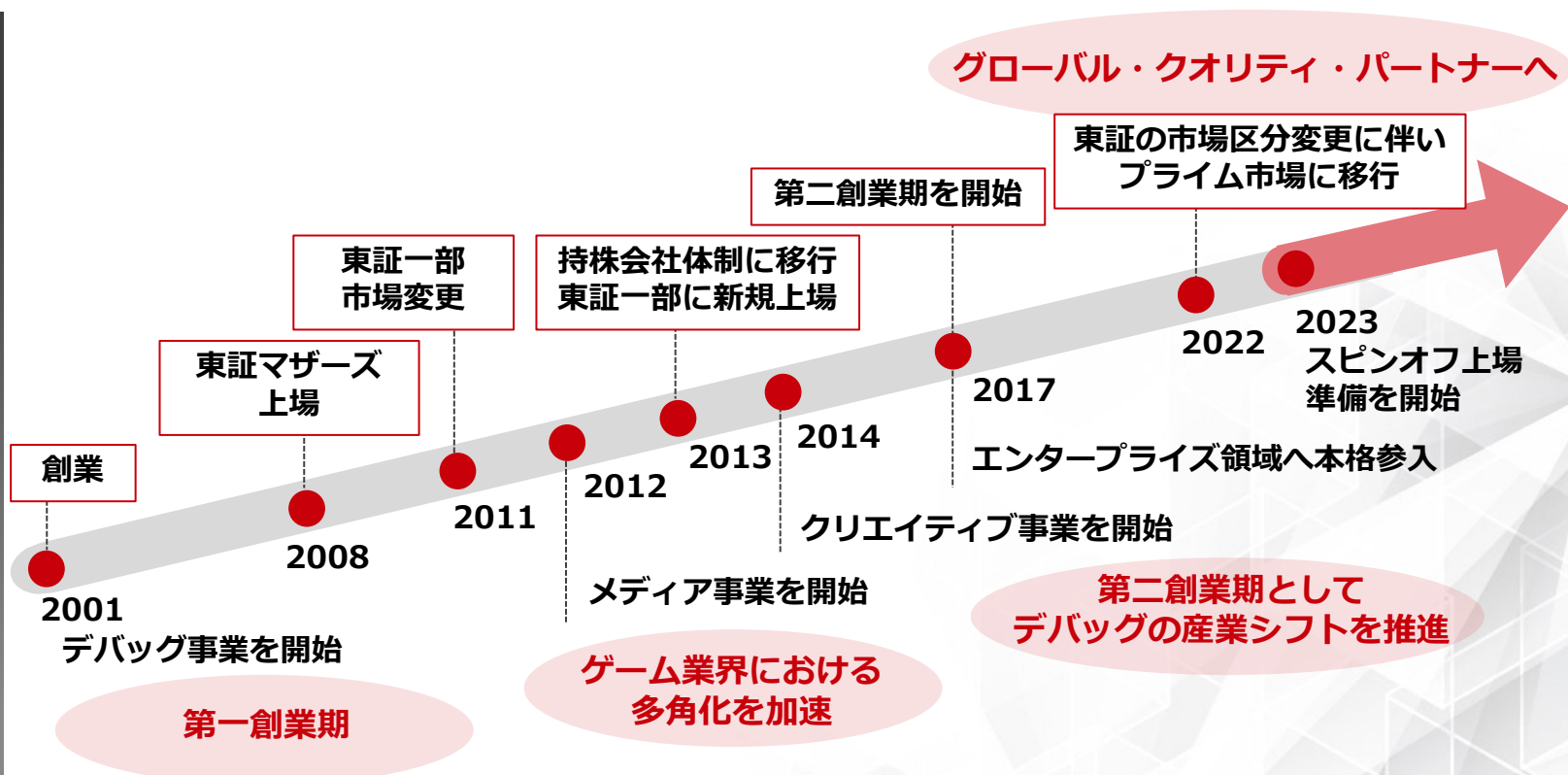
コンソールゲームの  
隆盛

モバイルゲームの  
隆盛

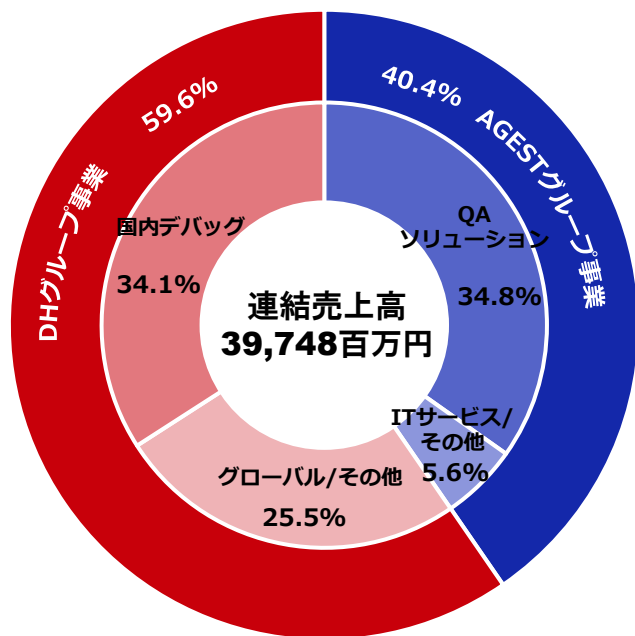
IoTの進展

DXの進展

当社グループの  
沿革



## ソフトウェアの不具合を検出するデバッグ・QA(Quality Assurance)が主力



DHグループ事業	国内デバッグ	34.1%	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ コンソールゲーム / モバイルゲームの検証</li> </ul>
	グローバル/その他	25.5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ゲームの翻訳・LQA(*1)</li> <li>▶ マーケティング支援</li> <li>▶ ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作</li> <li>▶ 総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営</li> </ul>
AGESTグループ事業	QAソリューション	34.8%	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Webシステムや業務システム等の検証</li> <li>▶ テスト自動化支援</li> <li>▶ セキュリティテスト</li> <li>▶ ERP導入支援</li> <li>▶ システムの受託開発</li> </ul>
	ITサービス/その他	5.6%	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ セキュリティ監視</li> <li>▶ 保守・運用支援</li> </ul>

### 2025年3月期売上高構成比

\* 売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

\*1 LQA…Linguistic Quality Assuranceの略で、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること



## DIGITAL HEARTS HLDGS.

(持株会社)

(2025年9月30日現在)

### DHグループ事業

#### 株式会社デジタルハーツ

国内企業向けゲームデバッグ・ローカライズ等

#### DIGITAL HEARTS CROSS Group

マーケティング支援

#### DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

ゲームデバッグ・ローカライズ等

#### DIGITAL HEARTS Seoul Co., Ltd.

ゲームの翻訳・マーケティング支援等

#### Digital Hearts Linguitronics Taiwan Co., Ltd.

ゲームの翻訳等

#### JetSynthesys Digital Services Private Limited

海外クライアント向けゲームデバッグ

#### 株式会社フレイムハーツ

ゲーム開発支援・2D/3Dグラフィック制作支援

#### Aetas株式会社

日本最大級の総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営等

### AGESTグループ事業

#### 株式会社AGEST

システムテスト、サイバーセキュリティ等

#### AGEST Vietnam Co., Ltd.

システムテスト、システム開発支援

#### LOGIGEAR CORPORATION

システムテスト、テスト自動化支援

#### DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等

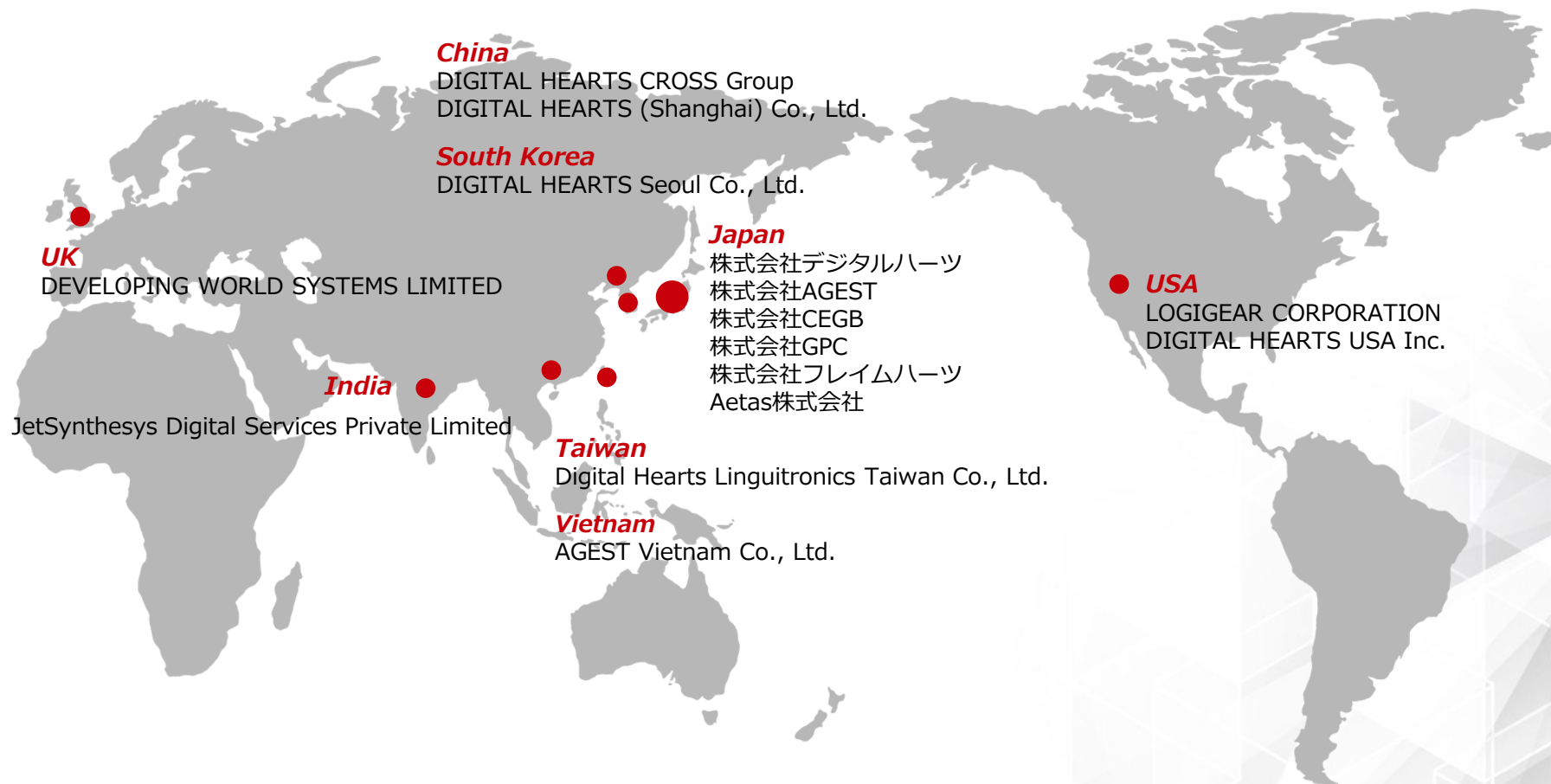
#### 株式会社CEGB

SAPの導入・運用支援、システム開発支援等

#### 株式会社GPC

SAP/ERP導入支援、オープン系システム開発等

(2025年9月30日現在)



(百万円)	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期 (旧基準)	24/3期 (新基準)	25/3期
売上高	17,353	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790	38,790	39,748
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	15,568	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180	23,488	23,906
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	1,892	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714	15,975	16,158
調整額	-108	-0	-	-	-	-138	-105	-674	-316
営業利益	1,735	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039	2,039	2,430
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	2,966	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325	1,734	1,941
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	-14	-226	-67	188	645	639	423	305	488
調整額	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709	-	-
営業利益率	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%	5.3%	6.1%
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%	7.4%	8.1%
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	-	-	-	2.7%	5.6%	3.8%	2.1%	1.9%	3.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,200	1,575	792	974	1,778	799	176	176	629
総資産	8,575	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103	21,103	19,949
流動資産	6,732	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526	13,526	14,069
現金及び預金	3,894	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858	6,858	7,593
固定資産	1,842	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576	7,576	5,880
のれん	150	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313	2,313	1,035
負債合計	5,005	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250	12,250	10,688
有利子負債	2,627	2,272	2,553	4,797	5,590	5,127	7,133	7,133	5,249
純資産合計	3,570	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852	8,852	9,260
自己資本	3,369	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415	8,415	8,953
自己資本比率	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%	39.9%	44.9%
ネットキャッシュ	1,266	1,924	1,186	278	-382	1,328	-275	-275	2,343
D/Eレシオ (倍)	0.8	0.5	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8	0.8	0.6
営業CF	1,436	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,759	1,759	3,119
投資CF	-618	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,369	-2,369	-5
財務CF	-250	-693	-515	1,730	-546	141	934	934	-2,555
ROE	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%	2.1%	7.2%
配当性向	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%	264.5%	81.4%

\*当社は25/3期より開示セグメントを変更しております。

そのため、上記一覧のセグメント別実績については、24/3期及び25/3期は現在の開示セグメントに、23/3期以前は旧開示セグメントに基づく数値にて記載しております。

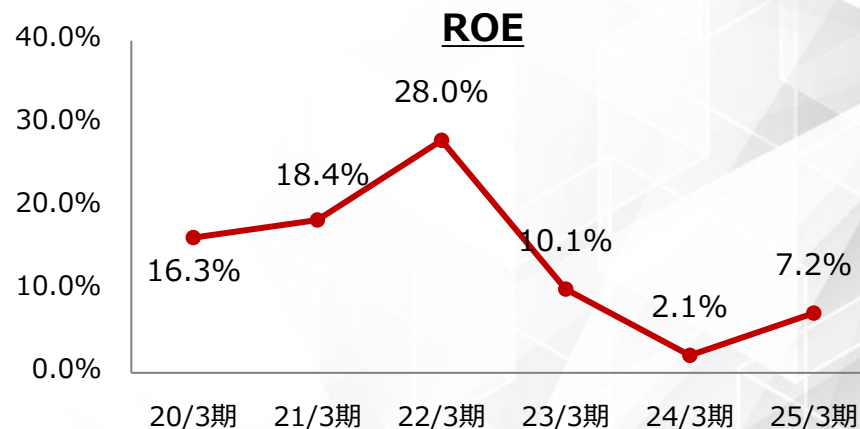
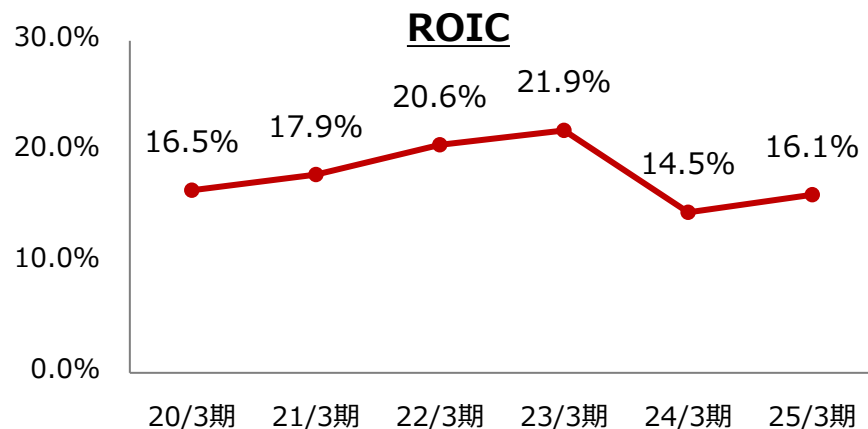
## 基本方針

当社は、健全な財務基盤のもと、人材、技術、M&A等への積極的な成長投資を行うことで、持続的な企業価値向上を目指しています。また、その投資判断においては“ROIC15%以上”という当社の財務規律を遵守することで、最適な資本効率の維持に努めています。

これらの結果、当社では、2025年3月期までの過去5年間に於いて、安定成長事業であるDHグループ事業においてもCAGR+10%程度、成長が期待されるAGESTグループ事業ではCAGR+20%以上と高い売上成長率を記録する一方、資本効率の面では、同5年間のROICは15%~20%前後と当社のWACC(4~6%)を大きく上回る水準を維持してまいりました。

また、当社では、DHグループ事業及びAGESTグループ事業それぞれの成長スピードの加速及び資本効率の維持・向上を目的に、2023年5月よりAGESTグループ事業の中核子会社である株式会社AGESTの株式分配型スピンオフ及び上場に向けた準備を進めております。今後も、このような資本コストを意識した経営やさらなる成長に向けた挑戦を続けることで、企業価値の最大化を目指してまいります。

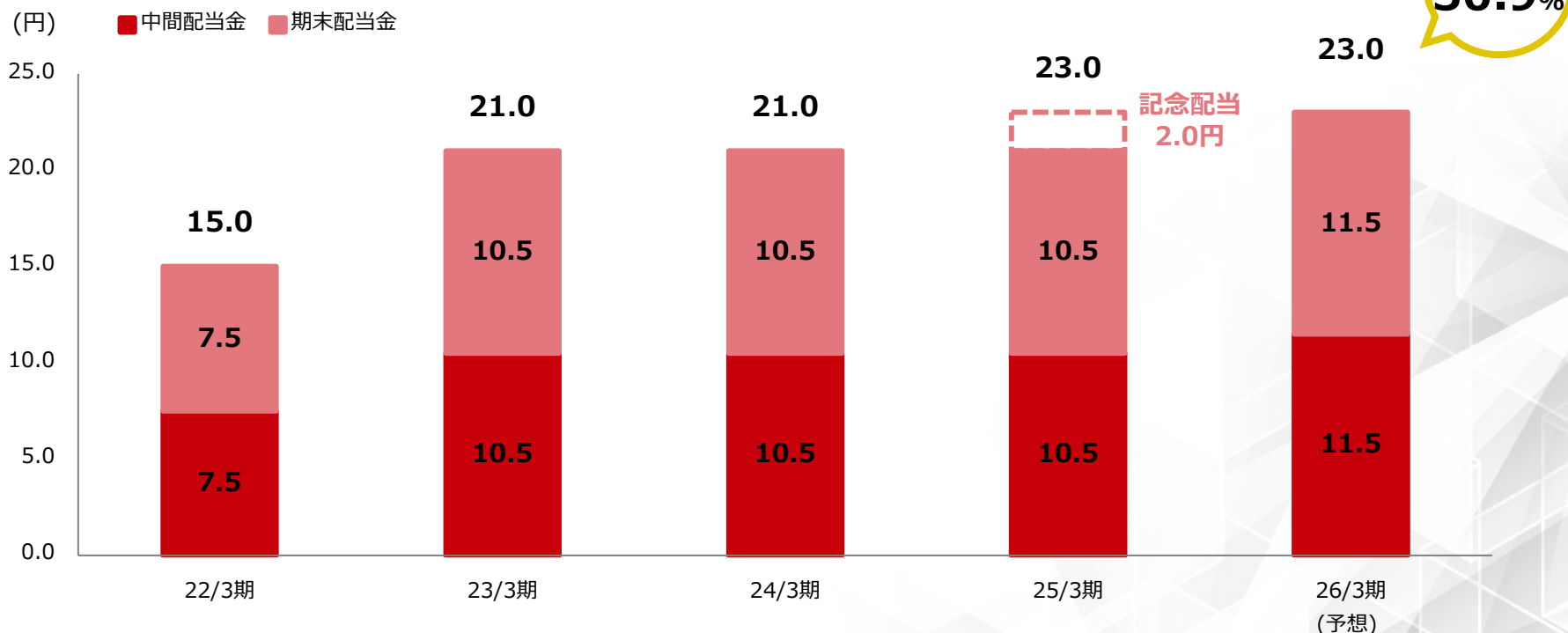
## ROIC/ROE推移



## 株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施

## 配当金の推移



## 主なリスク

## 当社の取り組み

### 1. 機密情報の漏洩

- ・テストルームへの私物持ち込み禁止
- ・指紋認証入室/監視カメラの設置等物理的なセキュリティ対策
- ・登録テスター全員を対象とする身元保証人制度の導入

### 2. AI等の技術革新による既存サービスの陳腐化

- ・テスト自動化やAI活用等、最新技術への対応を推進
- ・付加価値の向上を図るべく新サービスの開発を促進

### 3. 生産年齢人口の減少

- ・多様な世代/人種/バックグラウンドを持つメンバーが活躍できる社内教育体制を整備
- ・海外拠点も活用した戦略的な人材確保

### 4. 企業買収や新規事業の拡大

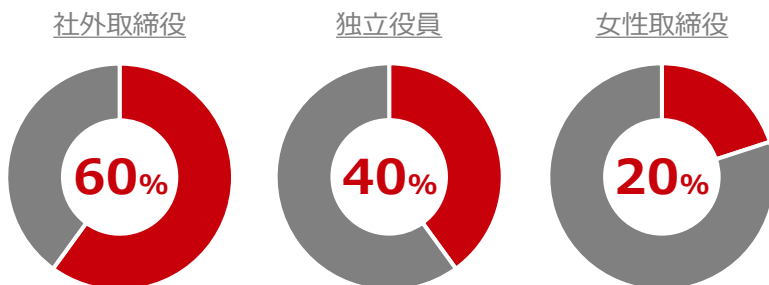
- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減



(2025年9月30日現在)

## 取締役会

創業者や様々な業種の企業経営経験者、公認会計士、弁護士等、多様なバックグラウンドを持つメンバーから成り、多角的な視点からのディスカッションを実施



## 監査役会

財務・会計やコンプライアンス等の専門的知見や経験を有するメンバーが、取締役の職務の執行を監査

## 投資委員会

M&A等一定規模の投資が発生する際、事前に審議することで適切な投資を実施

## リスクマネジメント委員会

全グループ会社横断型でのリスクの洗い出し及び対応策を策定

(2025年3月31日現在)

## 女性管理職比率<sup>\*1</sup>

18.9%

## 全従業員に占める 外国人の割合<sup>\*2</sup>

11.2%

## 全従業員に占める 障がい者の割合<sup>\*3</sup>

2.6%

\*1 報告対象：当社及び国内外の連結子会社すべて

\*2 報告対象：当社及び国内連結子会社

\*3 報告対象：(株)デジタルハーツホールディングス、(株)デジタルハーツ、(株)AGEST、(株)デジタルハーツプラス

## 当社グループの取り組み事例とSDGsの各目標の関連

### 人材 日本におけるIT人材不足の解消

- ・ソフトウェアテスト技術者資格“ISTQB”取得支援制度の推進
- ・独自の教育機関「AGEST Academy」において、世界トップレベルのテストエンジニアトレーニングプログラムを提供

### 人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

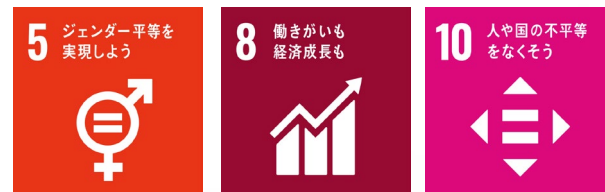
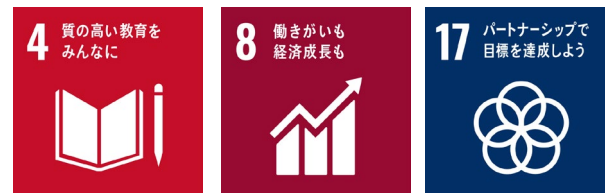
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをもつ方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等35カ国以上の外国籍の人材の雇用

### 技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・独自の技術研究機関「AGEST Testing Lab.」を設立し、産学連携により常に進化するソフトウェア社会を支えるための新しいテスト技法の研究を推進
- ・AIを活用した独自のツールやソリューションの開発を推進

### 地域社会 地域活性化及び地方におけるIT格差の解消

- ・全国に展開するテストセンター(Lab.)や在宅勤務を活用した地方における雇用創出



用語	意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
デバッグ	ゲームソフトに潜むバグをユーザー目線で検出する業務。なお、一般的にデバッグは、バグを検出し修正することを指すが、当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業は行わず“バグを発見し報告する”ことに特化している。
QA	Quality Assurance(品質保証)の略。
LQA	Linguistic Quality Assuranceの略であり、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること。
シフトレフト	ソフトウェア開発において、バグや脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を行うことで、開発サイクル全体の高速化と安全性を高める考え方。
シフトライト	ソフトウェアのリリース後に、ユーザーの運用状況から得られるデータ等を活用しながら、継続的に品質向上を図る手法のこと。
QA for Development	シフトレフトに対応した高付加価値型ソリューションの当社呼称。
DHQ	Digital Hearts Qualityの略で、クライアントの成功にコミットする当社独自のQAメソッドや行動指針を定義したもの。
テスター	デバッグ業務を行うスタッフのこと。(当社の呼称) ゲーム好きをはじめ、役者やミュージシャン等多種多様な人材が在籍。登録アルバイト制であり、現在約8,000名が登録している。
次世代QAエンジニア	ソフトウェア開発の知識とテストの知識両方を持ち合わせ、開発からリリース後までトータルで品質向上の最適化を実現できる最上位のQAエンジニア。
コンソールゲーム	Nintendo SwitchやPlayStation等、専用のハード機器を用いて遊ぶゲームのこと。
ウォーターフォール型開発	開発前に搭載する機能や仕様を明確に定義し、開発プロセスに沿って順番に開発を行うスタイル。「前の工程に戻れない」という前提で開発を進めるのが特徴。
アジャイル開発	開発したいシステムのスタイルを大まかに定義し、計画・設計・実装・テストといった開発工程を機能単位の小規模なサイクルで繰り返し開発を進めていく手法のこと。ウォーターフォール型開発とは異なり、「前の工程に戻る」ことを前提に開発を進めるのが特徴。



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報室

電話：03-3373-0081

Email：ir\_info@digitalhearts.com

HPアドレス：<https://www.digitalhearts-hd.com>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動（IR活動）を実施する際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

また、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。