



systema

## 2024年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年7月27日

上場会社名 株式会社システナ

上場取引所 東

コード番号 2317 URL <https://www.systema.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 三浦 賢治

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 小谷 寛 TEL 03-6367-3840

四半期報告書提出予定日 2023年8月8日 配当支払開始予定日 -

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 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2024年3月期第1四半期の連結業績(2023年4月1日～2023年6月30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	%
2024年3月期第1四半期	18,734	6.3	1,909	4.8	1,781	△5.2	1,220	△5.0
2023年3月期第1四半期	17,627	15.0	1,821	3.8	1,879	10.4	1,285	12.3

(注) 包括利益 2024年3月期第1四半期 1,352百万円 (0.3%) 2023年3月期第1四半期 1,348百万円 (17.0%)

	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
2024年3月期第1四半期	3.15	-
2023年3月期第1四半期	3.32	-

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年3月期第1四半期	46,644	34,446	72.9	87.71
2023年3月期	48,879	34,650	69.9	88.19

(参考) 自己資本 2024年3月期第1四半期 33,981百万円 2023年3月期 34,168百万円

### 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
2023年3月期	-	4.00	-	4.00	8.00
2024年3月期	-	-	-	-	-
2024年3月期(予想)	-	5.00	-	5.00	10.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 2024年3月期の連結業績予想(2023年4月1日～2024年3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	80,386	7.9	10,610	7.8	10,644	6.9	7,233	△1.1	18.67

(注) 直近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(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無  
新規 — 社 (社名) 、 除外 — 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 : 無
- 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)	2024年3月期1Q	450,880,000株	2023年3月期	450,880,000株
② 期末自己株式数	2024年3月期1Q	63,439,188株	2023年3月期	63,439,188株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2024年3月期1Q	387,440,812株	2023年3月期1Q	387,396,212株

(注) 当社は株式報酬制度を導入しており、普通株式の期末自己株式数および期中平均株式数を算出する上で、自己株式数に、「取締役向け株式交付信託」および「執行役員向け株式交付信託」の信託財産として株式会社日本カストディ銀行(信託口)が保有する当社株式を含めております。なお、2024年3月期1Qおよび2023年3月期の期末自己株式数に含まれる当該信託が保有する自己株式の期末自己株式数は1,567,700株であり、2024年3月期1Qおよび2023年3月期1Qの期中平均株式数の計算において控除した当該信託が保有する自己株式の期中平均株式数は1,567,700株および1,622,086株であります。

※ 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

本資料に記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、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。なお、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については、四半期決算短信5ページ「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 .....	4
(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
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	8
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	9
(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
(セグメント情報等) .....	10
3. 補足情報 .....	11
(1) 生産実績 .....	11
(2) 受注実績 .....	11
(3) 販売実績 .....	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

### (1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間（2023年4月1日から2023年6月30日まで。以下、「当第1四半期」という。）におけるわが国経済は、新型コロナウイルス禍からの経済社会活動の正常化が進展し、個人消費を中心に緩やかな回復基調となりました。しかしながら、資源・原材料高による世界的なインフレに対処するために各国中央銀行が金融引き締めを続けており、海外景気の下振れリスクが高まっております。

このような中、当社グループはインフレ下での収益確保には生産性の向上が重要な課題であると認識し、よりストック型ビジネスに注力するとともに、ソフトウェア開発ビジネス等においてもDX推進に向けてのコンサル業務やPMO案件など付加価値の高いビジネスへの拡大を推進しております。

また、引き続き積極的な人材投資を行い、継続的な待遇改善を実施して、優秀な人材の安定確保への取り組みを進めております。

ソリューションデザイン事業は、大きな成長が見込まれる、車載、ネットビジネス、プロダクト、DXの分野の拡大に引き続き注力し、更なる受注拡大と収益性の向上を図っております。

フレームワークデザイン事業は、金融分野でのシステム開発ノウハウを、公共、流通/サービス分野のお客様に展開し、業務アプリケーション開発とインフラ（クラウド）構築の業務で受注拡大に取り組みました。

ITサービス事業は、新たなビジネスモデルを創造する企業や、働き方改革に取り組む企業からのITアウトソーシング需要に対して、各種ツール導入やビジネスプロセス改善に関するPMOサービスの提供に注力しました。

ビジネスソリューション事業は、モノありきのビジネスではなくサービスビジネスに注力し、サブスクリプションビジネスとシステム開発+サポート業務を中心としたストック型ビジネスの更なる強化を図りました。

サブスクリプションビジネスモデルの推進を担うクラウド事業は、自社商材『Canbus. \キャンバスドット（\*）』（以下、『Canbus.』）、『Cloudstep（\*）』の機能拡張を実施、DX推進をプロジェクトから支援する『DXデザインラボ』の提供を積極的に展開しました。

以上の結果、当第1四半期の連結業績は、売上高18,734百万円（前年同期比6.3%増）、営業利益1,909百万円（同4.8%増）、経常利益1,781百万円（同5.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益1,220百万円（同5.0%減）となりました。

（\*）『Canbus. \キャンバスドット』、『Cloudstep』は、システナの自社オリジナルサービスです。

セグメント別の業績は、次のとおりであります。なお、各セグメントの売上高にはセグメント間の内部売上高または振替高を含めております。

#### ①ソリューションデザイン事業

ソリューションデザイン事業は、「車載」、「社会インフラ」、「ネットビジネス」、「プロダクト」および「DXサービス」の5つのカテゴリーに区分しております。当期はビジネスパートナーとの業務連携の強化に取り組み、リソースの調達を強化しました、また、積極的な採用により当事業全体の人員は増加しています。開発意欲の旺盛なクライアントの受注活動に取り組んでいますが、一部のクライアントで開発プロジェクトが収束しており、新規プロジェクトの立ち上げに注力している状況です。しかしながら不採算プロジェクトが発生したことが影響し、当事業の売上高は5,223百万円（前年同期比1.9%減）、営業利益は364百万円（同47.1%減）となりました。

#### （車載）

車載分野では、自動車産業においてモビリティソフトウェアの重要性が高まっており、車載インフォテインメント、統合コックピットシステムの開発需要が旺盛になっております。弊社がこれまでモバイル領域で獲得してきたソフトウェア開発の技術力を活かし、国内完成車メーカーやTier1サプライヤーからの需要に応える開発体制を強化しております。新プロジェクトの立ち上げも進んでおり、今後も次世代向けモビリティ開発の受注拡大に注力してまいります。

#### （社会インフラ）

通信インフラ、決済インフラ、交通インフラ、電力など、社会のしくみを支え生活を豊かにする社会インフラ分野では、車載分野やプロダクト分野で培った組込みやWebの経験を活かして、電力や宇宙航空関連の受注が増えております。今後も電力や宇宙航空関連に注力しつつ、自治体・公共系への展開も推進してまいります。

(ネットビジネス)

インターネットサービス、eコマースなど、インターネットビジネスに関わるネットビジネス分野では、インターネットサービスでの5Gを活かした大規模開発プロジェクトが収束し、需要も落ち着いてきております。

一方で、一層のサービス強化を図る企業からの引き合いをいただいております。企画から開発・検証、ITコンサルやITサービスまで提供できるトータルソリューションを強みに注力してまいります。

なお、不採算プロジェクトは当カテゴリで発生しましたが、収束に向かっております。

(プロダクト)

スマートフォン、家電、ロボットなどの開発に関わるプロダクト分野では、強みである「AI」、「IoT」をキーワードに多くの引き合いをいただいております。プロダクトの開発・品質検証だけでなく、環境構築やサポートなどプロダクトのライフサイクルをワンストップで支援できることも高く評価いただいているため、今後も、競合他社との差別化を図りながら受注を拡大してまいります。

(DXサービス)

DXサービスの分野は、デジタルトランスフォーメーション(DX:ITの浸透により生活やビジネスなどあらゆる面が向上するという概念)の実現に向け需要が増加する中、業務プロセスやデータ活用の最適化、AIや自動化による業務効率化など、柔軟性と拡張性に優れたシステム開発の引き合いが旺盛でした。さらに、様々な分野で培った業務経験やトータルソリューションの強みを活かした『Remo-oTe』、クラウド勤怠管理の『TimeTapps』、関係の質を高めるグループウェア『Palette.Link』など自社サービスの引き合いも増加しているため、今後も自社サービスの開発を積極的に推進してまいります。

②フレームワークデザイン事業

当事業は金融分野でのアプリケーション開発実績を基に、公共、流通/サービス、社会インフラなどのお客様に提案範囲を広げ、システム開発案件の受注拡大につなげております。

金融分野では生損保、銀行業の顧客に向けた基幹システム開発業務を行っております。契約管理システム、勘定系システムなどの長期の開発業務に加え、基幹システムのクラウド移行、ホストマイグレーションなど、DX関連の引き合いが増加して受注が拡大しております。

公共分野では中央省庁関連の案件を中心に新規プロジェクトの受注が進んでおり、システム開発、インフラ構築、運用保守それぞれの業務領域が堅調に推移しております。当第1四半期は地方自治体向けの案件受注も進んでおり、当事業の柱の一つとして更なる拡大を図ってまいります。

また、一般企業に向けては、ローコード開発ツールを活用した技術支援サービスと、マイグレーションを中心としたシステム再構築の提案を推進しております。システム企画段階におけるPoC支援からシステム開発後の運用保守まで、システムのトータルサポートをラボ体制で実現することによって、受注の増加につなげております。

これらの結果、当事業の売上高は1,619百万円(前年同期比13.9%増)、営業利益は351百万円(同47.5%増)となりました。

③ITサービス事業

システムの運用・保守、ヘルプデスク・ユーザーサポート、PMOなど、ITに関する様々なアウトソーシングサービスを主な業務とする当事業は、新たなビジネスモデルを創造する企業や、働き方改革に取り組む企業からのITアウトソーシング需要に対して、クラウドソリューション等の各種ツール導入やビジネスプロセス改善に関するプロジェクトマネジメントサポートを行うPMOサービスの提供に注力しました。

ソフトウェアテストサービス事業においては、消費者向けにWebアプリ/モバイルゲームを提供する顧客や、法人向けに業務システムを提供する顧客に対し、ソフトウェアテストのコンサルティングからデバッグ業務までの各工程で提供したサービス実績を基に受注拡大と収益性の向上に取り組みました。

また、障がい者活躍の推進については、成長を実感できる制度構築や環境整備に注力することで、得意を活かせる適材適所化が進み、BPO業務を中心に幅広いサービス案件の受注につながりました。

これらの結果、当事業の売上高は4,428百万円(前年同期比2.6%増)、営業利益は612百万円(同16.4%増)となりました。

④ビジネスソリューション事業

IT関連商品の法人向け販売および外資・中堅企業向けを中心としたシステムインテグレーションを主な業務とする当事業は、資源高や物価高など先行き不透明感はあるものの、DXによる生産性の向上やコスト削減、競争力強化に向けた案件が徐々に活性化しております。

具体的には、クラウドマイグレーションの手法の一つであるリフト&シフト案件をはじめサーバーの移設など、システムインテグレーション事業は数多くの案件を受注することができました。

また、半導体不足から納品が遅れていたサーバーやネットワーク製品も徐々に納品することができ、併せてサービス案件の売上計上も進めることができました。

さらにはRPAやデータ連携ツールを活用した企業のデジタル化に向けたシステム開発、保守運用案件、昨期リリースしたセキュリティ診断やカテゴリー別セキュリティサービスについても多くの引き合いをいただき、受注を増やすことができました。

これらの結果、当事業の売上は7,048百万円（前年同期比12.5%増）、営業利益は523百万円（同45.8%増）となりました。

#### ⑤クラウド事業

企業等にクラウドソリューションや自社サービスを提供し、サブスクリプションモデルの推進を担う当事業は、DXを推進する企業から、DXプラットフォーム『Canbus.』の引き合いを多く受けました。さらに『Canbus.』によるシステムの刷新だけでなくDXを推進するうえでPMOやBPOなどプロジェクトのコンサルティングから運用をスポットで利用できる『DXデザインラボ』を提供開始し、『Canbus.』でのシステム化だけでなくDXに向けたトータルソリューションを可能とし多くの引き合いをいただきました。今後も注力商材として積極投資と営業強化を推進してまいります。

また、「Google Workspace」や「Microsoft365」と連携するグループウェア『Cloudstep』においても、アフターコロナでのオフィス環境に合わせてグループウェアの再構築の引き合いが増えております。こうした中、当社の強みの一つであるシステムインテグレーションが、競合他社との差別化要因となり受注に至っております。

これらの結果、当事業の売上高は422百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益は57百万円（同8.4%減）となりました。

#### ⑥海外事業

米国シリコンバレーでは、テック系企業での大規模レイオフや複数の銀行の経営破綻による金融不安、さらなる利上げ予測などから企業を取り巻く環境は厳しくなっておりますが、米国子会社は、在シリコンバレー日系企業からの、スタートアップ企業が持つ要素技術の有効性を確認するPoC開発検証業務の受注が好調であることに加え、自動車関連をはじめとした製造業からのシステム開発・検証業務の継続受注もあり、堅調に推移しております。

また、米国子会社の出資先である米国ONE Tech社は、独自開発したAIの『MicroAI™』の販売に注力しました。

もう一つの出資先である米国StrongKey社は、データの暗号化とFIDO認証によるセキュリティ対策サービスが米国の大手企業へ新たに採用されたほか、インターネット通信を安全に行うためのPKIサービス（Public Key Infrastructure、公開鍵暗号基盤）を、スマートホームの新通信規格「Matter」に対応させてリリースし、スマートホームIoTデバイスなどの関連企業からの引き合いが増加しております。

これらの結果、当事業の売上高は36百万円（前年同期比8.5%増）、営業損失は2百万円（前年同期は営業損失10百万円）となりました。

#### ⑦投資育成事業

株式会社GaYaは、PC・スマホ向けゲーム『競馬伝説』シリーズの運営やスマホ・タブレット向けアプリの設計・開発を行っております。当第1四半期はゲーム運営ではスマホゲーム『競馬伝説PRIDE』において一周年イベントの開催、運営体制の見直しと最適化を行いました。また、受託開発では既存顧客からの案件受注は順調に推移しており、新たに大手パブリッシャーが企画するゲーム開発に参画しました。

これらの結果、当事業の売上高は48百万円（前年同期比44.9%増）、営業利益は2百万円（前年同期は営業損失45百万円）となりました。

### (2) 財政状態に関する説明

#### (資産)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は46,644百万円（前期末は48,879百万円）となり、前期末と比較して2,234百万円の減少となりました。流動資産は40,326百万円（前期末は42,275百万円）となり、前期末と比較して1,948百万円の減少となりました。これは主に受取手形、売掛金及び契約資産1,541百万円の減少、現金及び預金326百万円の減少によるものであります。固定資産は6,317百万円（前期末は6,603百万円）となり、前期末と比較して286百万円の減少となりました。有形固定資産は1,578百万円（前期末は1,622百万円）となり、前期末と比較して43百万円の減少となりました。無形固定資産は305百万円（前期末は317百万円）となり、前期末と比較して12百万円の減少となりました。投資その他の資産は4,433百万円（前期末は4,663百万円）となり、前

期末と比較して230百万円の減少となりました。これは主に繰延税金資産358百万円の減少、投資有価証券137百万円の増加によるものであります。

(負債)

負債の合計は12,197百万円（前期末は14,228百万円）となり、前期末と比較して2,031百万円の減少となりました。これは主に未払法人税等1,187百万円の減少、買掛金832百万円の減少、賞与引当金697百万円の減少によるものであります。

(純資産)

純資産は34,446百万円（前期末は34,650百万円）となり、前期末と比較して203百万円の減少となりました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純利益1,220百万円、剰余金の配当1,556百万円によるものであります。自己資本比率につきましては、前期末と比較して3.0ポイント上昇し72.9%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2024年3月期の通期連結業績予想につきましては、2023年5月11日公表の業績予想から変更はありません。今後、業績予想の修正が生じる場合は速やかにお知らせいたします。

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：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	25,033	24,707
受取手形、売掛金及び契約資産	14,999	13,458
商品	1,501	1,355
仕掛品	—	0
その他	743	807
貸倒引当金	△2	△1
流動資産合計	42,275	40,326
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	743	728
工具、器具及び備品（純額）	745	718
土地	97	97
建設仮勘定	—	1
その他（純額）	35	32
有形固定資産合計	1,622	1,578
無形固定資産		
ソフトウェア	310	288
ソフトウェア仮勘定	4	14
その他	3	3
無形固定資産合計	317	305
投資その他の資産		
投資有価証券	2,136	2,274
関係会社長期貸付金	538	549
敷金及び保証金	1,588	1,578
繰延税金資産	905	546
その他	33	33
貸倒引当金	△538	△549
投資その他の資産合計	4,663	4,433
固定資産合計	6,603	6,317
資産合計	48,879	46,644



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	6,096	5,263
短期借入金	1,550	1,550
未払金及び未払費用	2,459	2,617
未払法人税等	1,524	336
賞与引当金	1,460	763
受注損失引当金	—	38
その他	997	1,477
流動負債合計	14,088	12,047
固定負債		
株式報酬引当金	114	122
その他	26	26
固定負債合計	140	149
負債合計	14,228	12,197
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,513	1,513
資本剰余金	6,023	6,023
利益剰余金	31,709	31,373
自己株式	△5,022	△5,022
株主資本合計	34,223	33,887
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△91	△1
為替換算調整勘定	36	94
その他の包括利益累計額合計	△54	93
非支配株主持分	481	465
純資産合計	34,650	34,446
負債純資産合計	48,879	46,644

(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1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
売上高	17,627	18,734
売上原価	13,400	14,397
売上総利益	4,226	4,336
販売費及び一般管理費	2,405	2,427
営業利益	1,821	1,909
営業外収益		
受取利息	5	8
受取配当金	0	2
投資有価証券売却益	14	—
持分法による投資利益	13	12
助成金収入	3	17
その他	23	17
営業外収益合計	61	58
営業外費用		
支払利息	1	1
投資有価証券売却損	—	183
その他	1	1
営業外費用合計	3	187
経常利益	1,879	1,781
税金等調整前四半期純利益	1,879	1,781
法人税、住民税及び事業税	340	258
法人税等調整額	262	318
法人税等合計	603	577
四半期純利益	1,276	1,204
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△8	△15
親会社株主に帰属する四半期純利益	1,285	1,220

(四半期連結包括利益計算書)  
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益	1,276	1,204
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	0	90
為替換算調整勘定	92	74
持分法適用会社に対する持分相当額	△21	△17
その他の包括利益合計	71	148
四半期包括利益	1,348	1,352
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,356	1,368
非支配株主に係る四半期包括利益	△8	△15

(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)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年6月30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

(単位:百万円)

	ソリューション デザイン事 業	フレームワ ークデザイ ン事 業	ITサービ ス 事業	ビジネスソ リューション 事業	クラウド事 業	海外事業	投資育成事 業	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
売上高									
外部顧客への 売上高	5,309	1,422	4,202	6,261	392	15	24	—	17,627
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	15	—	114	5	0	18	9	△163	—
計	5,325	1,422	4,316	6,267	392	33	33	△163	17,627
セグメント利益 又は損失(△)	689	238	526	358	63	△10	△45	—	1,821

(注) セグメント利益又は損失は、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. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30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

(単位:百万円)

	ソリューション デザイン事 業	フレームワ ークデザイ ン事 業	ITサービ ス 事業	ビジネスソ リューション 事業	クラウド事 業	海外事業	投資育成事 業	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額(注)
売上高									
外部顧客への 売上高	5,215	1,619	4,371	7,044	420	21	42	—	18,734
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	7	—	57	4	2	15	6	△92	—
計	5,223	1,619	4,428	7,048	422	36	48	△92	18,734
セグメント利益 又は損失(△)	364	351	612	523	57	△2	2	—	1,909

(注) セグメント利益又は損失は、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. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

### 3. 補足情報

#### 生産、受注及び販売の実績

##### (1) 生産実績

当第1四半期連結累計期間のセグメント別生産実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	生産高 (百万円)	前年同期比 (%)
ソリューションデザイン事業	3,744	106.7
フレームワークデザイン事業	1,110	109.7
ITサービス事業	3,119	99.8
ビジネスソリューション事業	368	134.3
合計	8,341	105.3

(注) 1. 当社グループ内において、サービスの性格上受注生産活動を伴うセグメントのみ示しております。  
2. 上記の金額は、製造原価で記載しております。

##### (2) 受注実績

当第1四半期連結累計期間のセグメント別受注実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	受注高 (百万円)	前年同期比 (%)	受注残高 (百万円)	前年同期比 (%)
ソリューションデザイン事業	4,896	80.7	7,529	90.5
フレームワークデザイン事業	1,494	92.1	2,989	112.6
ITサービス事業	4,441	104.5	6,596	109.4
ビジネスソリューション事業	455	137.4	503	105.7
合計	11,288	92.0	17,618	100.8

(注) 当社グループ内において、サービスの性格上受注生産活動を伴うセグメントのみ示しております。

##### (3) 販売実績

当第1四半期連結累計期間のセグメント別販売実績は次のとおりであります。

セグメントの名称	販売高 (百万円)	前年同期比 (%)
ソリューションデザイン事業	5,215	98.2
フレームワークデザイン事業	1,619	113.9
ITサービス事業	4,371	104.0
ビジネスソリューション事業	7,044	112.5
クラウド事業	420	107.1
海外事業	21	137.9
投資育成事業	42	174.3
合計	18,734	106.3

(注) セグメント間取引については、相殺消去しております。