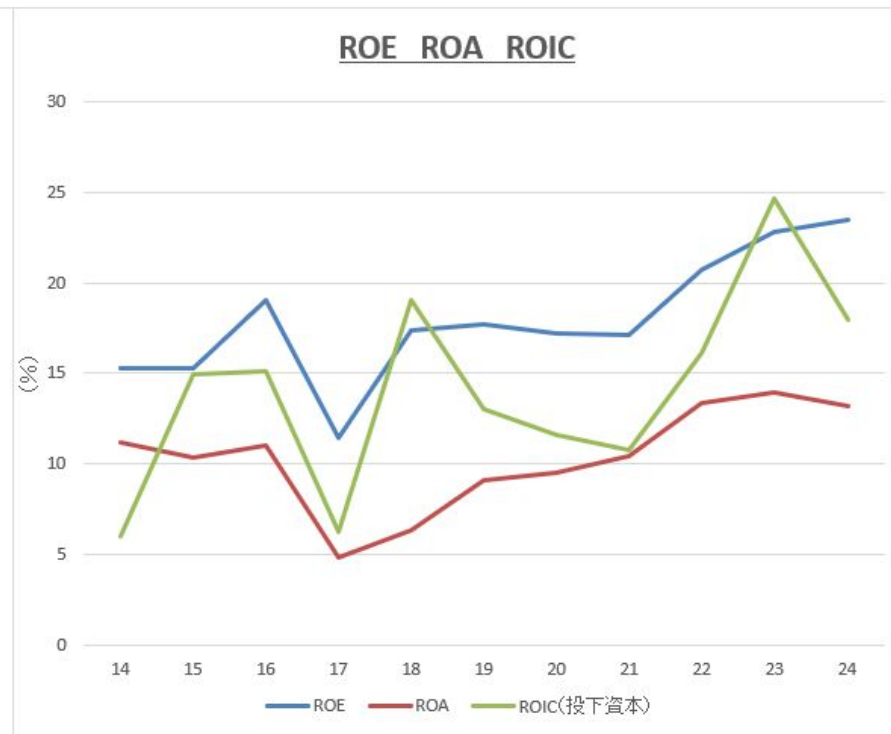


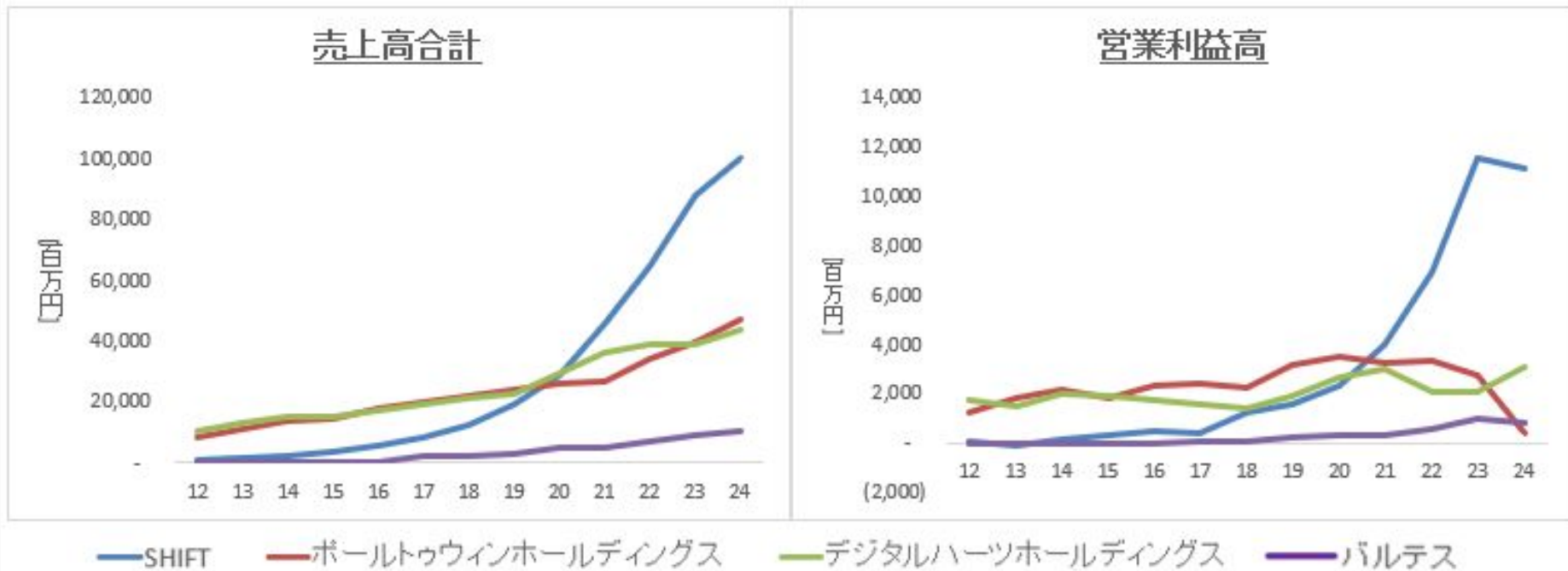
SHIFT (3697)



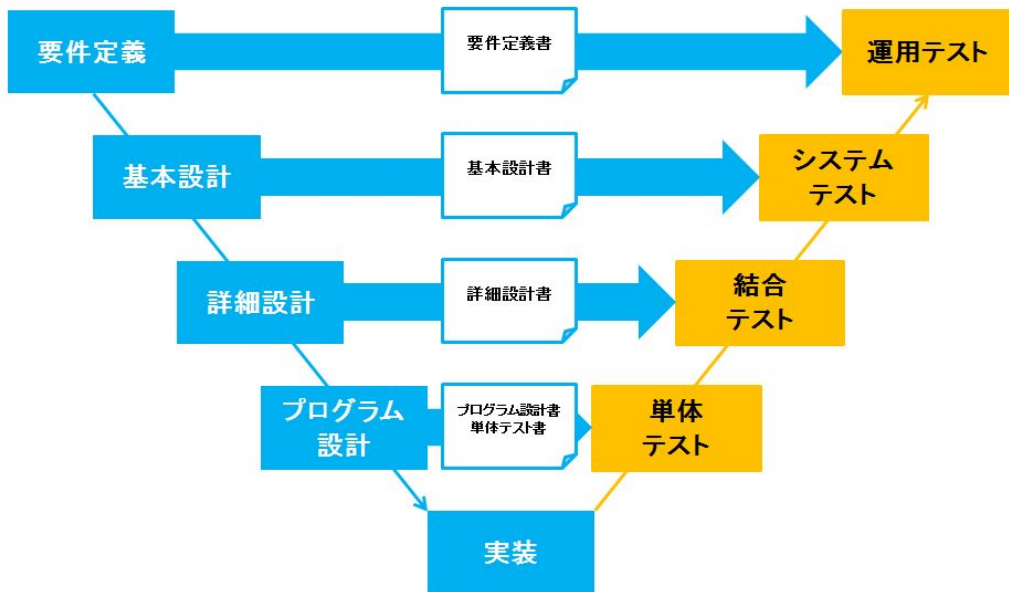
収益性を高めながら業績を伸ばしている



競合と比べても成長率が高い



ソフトウェアテストにも様々ある。



運用(受入)テスト

= システムがユーザーの要求通り動作することを確認するテスト。
実際の業務フローや実データを使用して問題無くシステムが稼働することを確認する。

システムテスト

= システムが仕様に従い動作することを確認するテスト。
機能要件だけではなく性能や脆弱性など非機能要件もテストする。

結合テスト

= 複数のモジュールやコンポーネント、システムを結合して確認するテスト。入力に対して期待した出力が行われることをもって、インターフェイス間の動作を確認する。

単体テスト

= プログラムを構成する部品単位で行うテスト。
論理構造を設計検証する。

幅広い業界にテスト業務を行っている。 中でもエンタープライズ系、自動車・製造業向けが強い

		テスト工程市場			
		エンタープライズ系	組込み系	Web・スマホ系	エンターテインメント系
潜在市場規模		巨大	大	中	小
市場ステージ		黎明期	黎明期	成長期	成熟期
参入障壁		高い	高い	中	低い
主な国内参入企業	SHIFT	◎	○	○	○
	デジタルハーツ	○	○	○	◎
	ポールトゥウィン	○	○	○	◎
	ベリサーブ	○	◎	○	○
	バルテス	○	◎	○	—

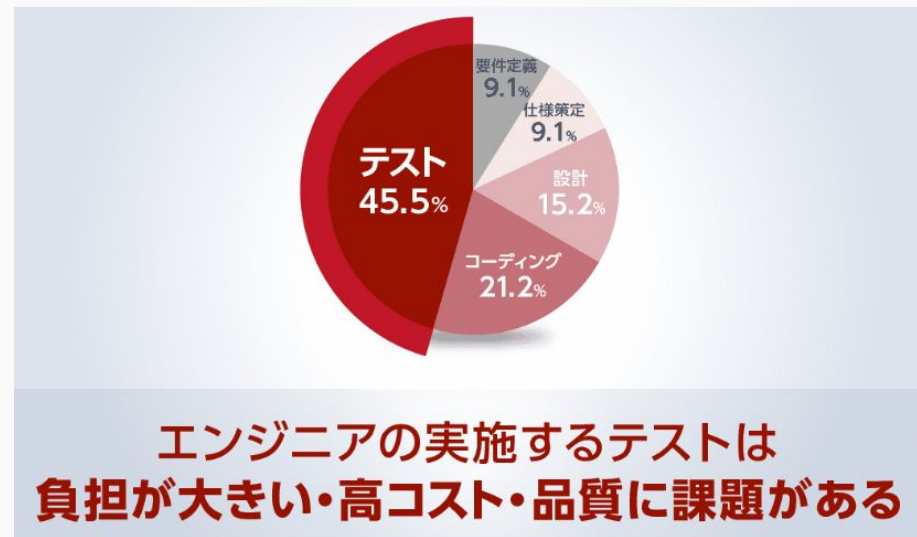
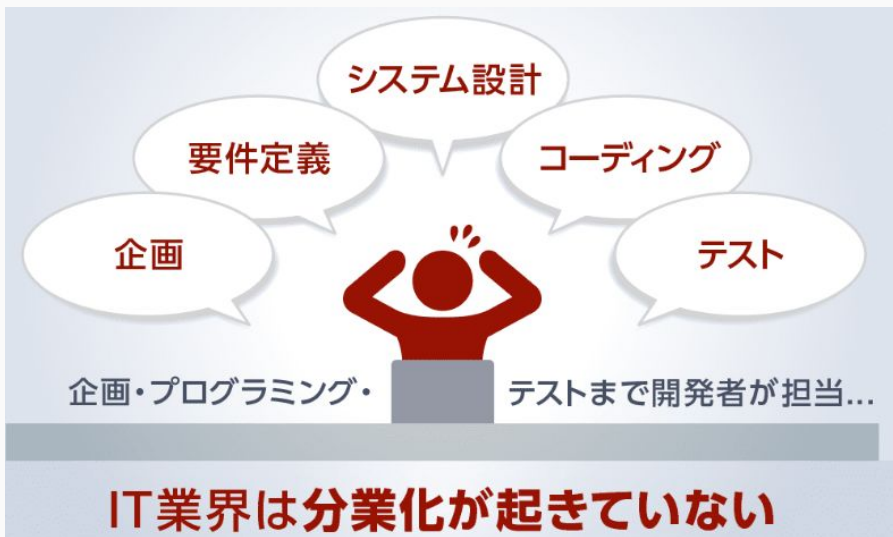
幅広い業界にテスト業務を行っている。 中でもエンタープライズ系、自動車・製造業向けが強い

銀行	銀行・金融機関 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 41億円 ⇒ 53億円 +31% (+13億円)	コンテンツ	ネット配信・広告・ネットメディア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 31億円 ⇒ 32億円 +4% (+1億円)	自動車・製造	自動車・サプライヤ・各種製造業 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 34億円 ⇒ 60億円 +79% (+27億円)
公共決済	官公庁・地方自治体・公共インフラ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 22億円 ⇒ 30億円 +35% (+8億円)	プラットフォーム	ネットサービス・ECプラットフォーム FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 26億円 ⇒ 32億円 +23% (+6億円)	パッケージ	会計・販売・人事・CRMパッケージ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 29億円 ⇒ 39億円 +34% (+10億円)
保険証券	保険・証券・仮想通貨 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 31億円 ⇒ 43億円 +39% (+12億円)	人材教育	人材・派遣・介護・教育・HRTech FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 25億円 ⇒ 30億円 +19% (+5億円)	エンタープライズ	SAP・基幹システム FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 44億円 ⇒ 68億円 +54% (+24億円)
チェーンストア	コンビニエンスストア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 30億円 ⇒ 39億円 +29% (+9億円)	通信メディア	通信インフラ・各種メディア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 49億円 ⇒ 54億円 +10% (+5億円)	エンタメ	ソーシャル・コンシューマゲーム関連 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 47億円 ⇒ 58億円 +24% (+11億円)
流通	量販・専門リテール・小売・物流業 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 42億円 ⇒ 52億円 +23% (+10億円)	産業	エネルギー・社会インフラ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 39億円 ⇒ 56億円 +46% (+18億円)	グループ会社	グループ会社合算 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 264億円 ⇒ 354億円 +34% (+90億円)

自動車・製造
徹底した提案活動で高い「顧客月額売上」を実現
1,041万円/月
(全社平均：841万円/月)

エンタープライズ
旺盛なニーズをとらえ、高い「ユニット単価」を実現
494万円/月
(全社平均：354万円/月)

各インダストリで提案方針とKPIを固め
拡大を目指す





ソフトウェア開発とソフトウェアテストは異なるスキルの仕事だからこそ分業化

テスト業務の特性、後発でも成功した理由

煩雑な
テスト業務



代表と創業
パートナーが
言語化・形式化



テスト業務の
標準化・自動化
⇒ 効率化

CAT検定で素養スキルを兼ね備えた人材を採用



テストエンジニア(実行者)の指標

判定項目	評価ポイント
正確性	テスト結果を正確に報告する能力 テスト業務では品質に対する意識が高く、結果を冷静に見て、正確に報告する事が求められます。
スピード	スピーディーに業務を行える能力 テスト業務では製品のリリースを目前に控え、すべての作業をスピーディーにこなす必要があります。
伝達能力	不具合をスムーズに伝えられる能力 伝達能力が低いと、コミュニケーションロスを増大させ、開発や他部署との関係で問題を発生させるリスクがあります。
タイピング	タイピング能力 タイピングは単純能力ではありますが、あらゆる業務の効率に影響を及ぼします。特に、スピーディかつ正確に報告することが仕事の生産性に影響を及ぼします。
テスト適性	テストすべき箇所を洗い出せる能力 テストの影響範囲を考えて先読みすることやすべき観点をしっかりと見抜くこと、テストの背景を理解してテストを実施することが重要となります。

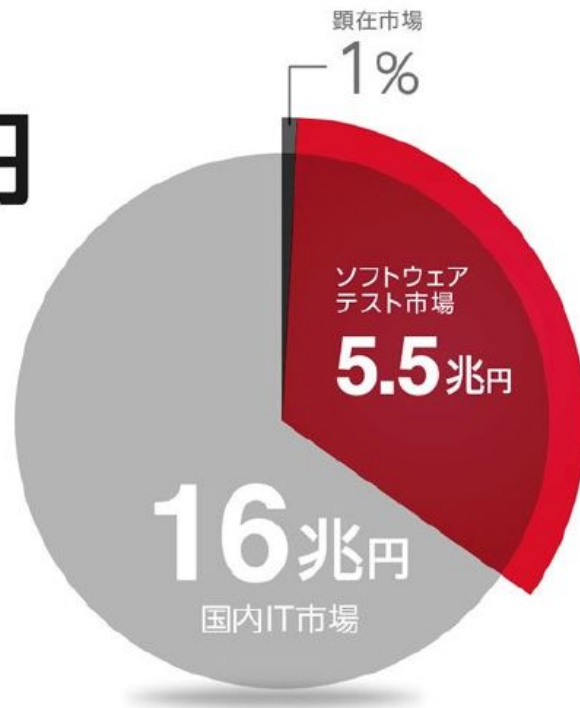
テスト業務のポテンシャルは大きい

事業内容は、ソフトウェアテスト

マーケットは**5.5兆円**

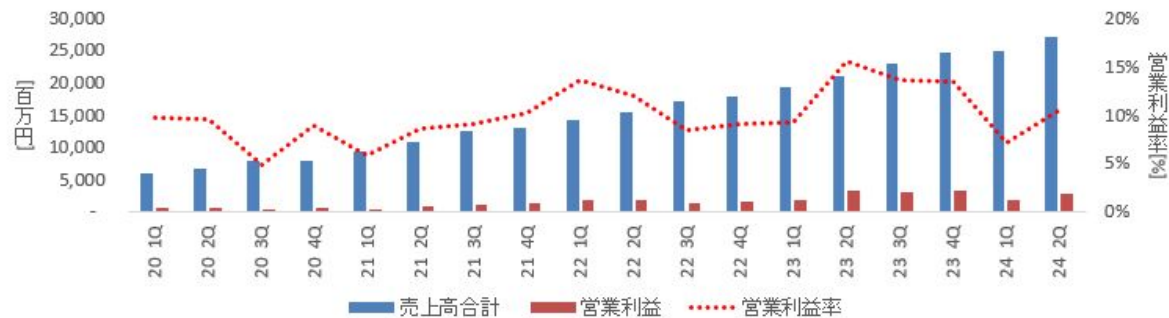
のブルーオーシャン

- ✓ エンジニアがテストすると
モチベーションが下がる
- ✓ ベンダーよりも**コストが安い**
※大手ベンダー単価200万円/月
- ✓ **品質のプロ、ナレッジがある**



直近は販管費の高まりが営業利益を圧迫

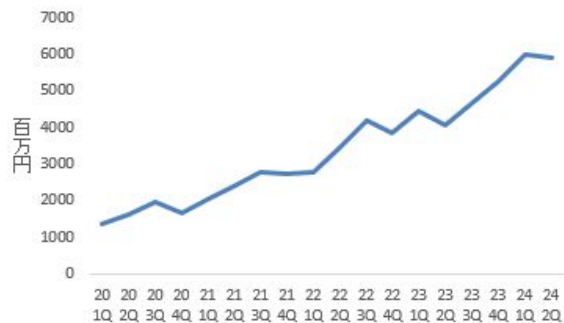
売上・営業利益



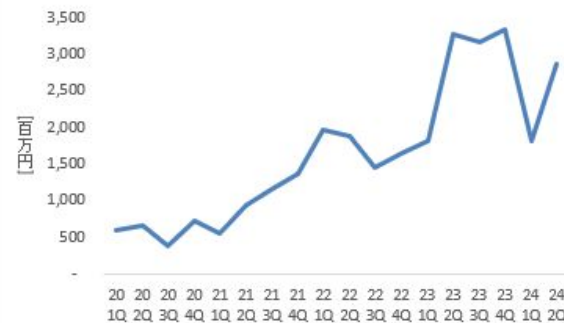
販管費上昇の主な要因

- ・人材採用費
- ・人件費向上
- ・M&A取得費用
- ・のれん償却費

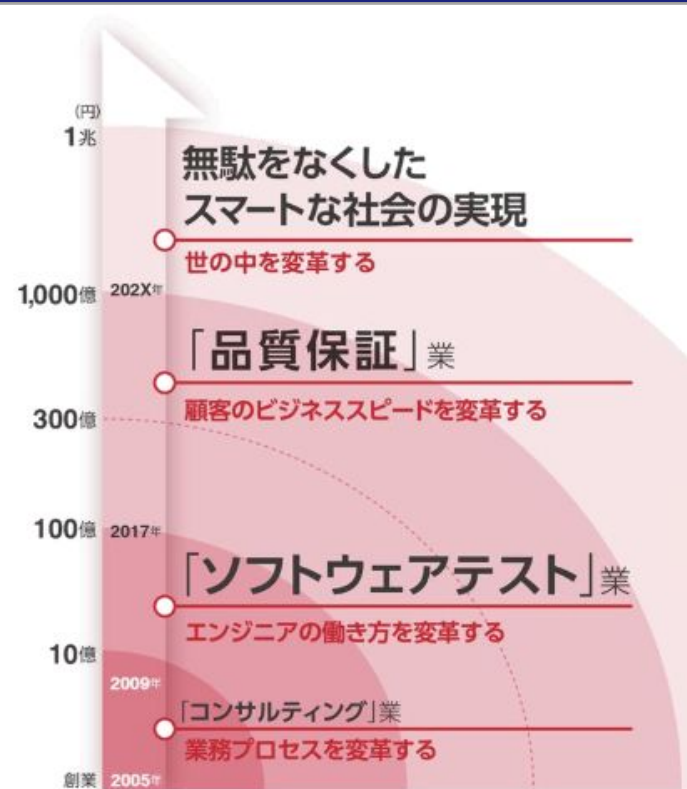
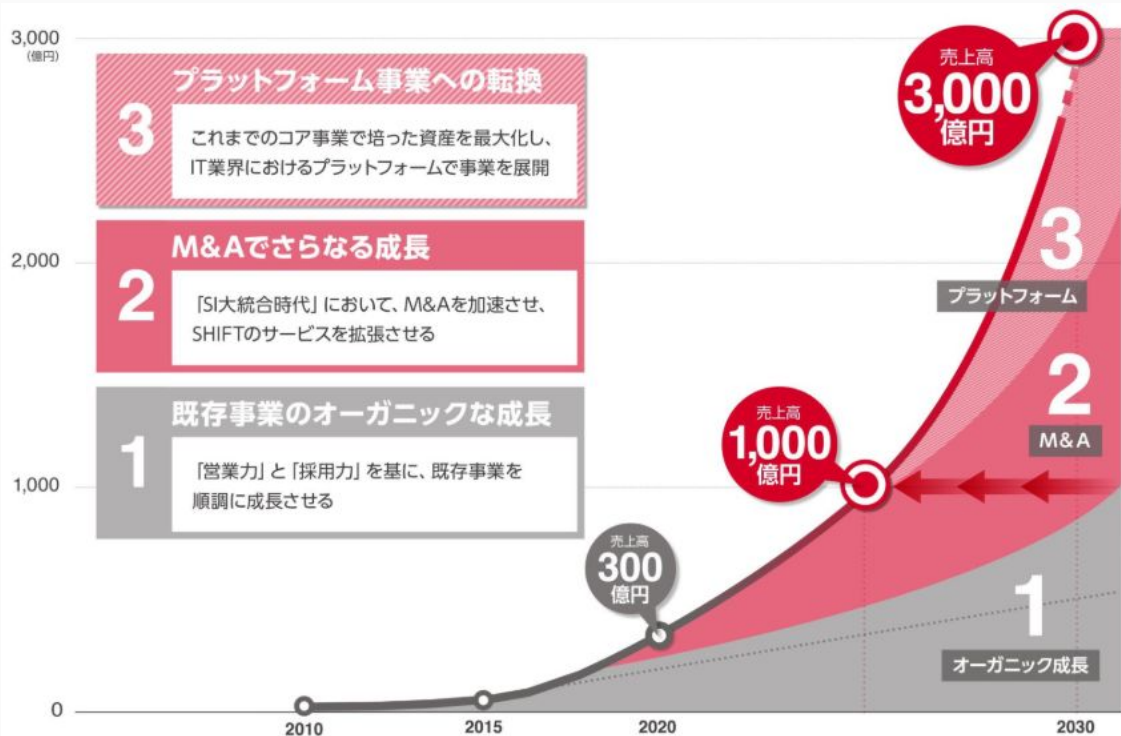
販管費



営業利益高



既存事業の育成と事業領域拡大の両軸で成長戦略を描くも・・・？



リスク

	発生可能性	影響度	考察
顧客企業のIT投資抑制リスク	小	中	幅広い業界へのテスト業務を実施しリスク分散している IT投資は景気動向に関係なく必要不可欠で、投資抑制の可能性は低そう IT投資抑制懸念よりも市場ポテンシャルがはるかに大きい
人材確保リスク	中	大	CAT検定を通じた人材選抜の仕組み強化と、職場環境の向上が不可欠 現段階では非常に良好 M&Aによる人材確保も順調
M&Aリスク	中	中	現段階における買収にかかる費用の影響は微小だが、成長スピード加速させる上では費用負担が膨らむ可能性も 統合後の収益化メリットは大きい
新規事業リスク	中	中	? IRを通じて戦略進捗状況を見守るしかない
社長依存リスク	中	大	社長が優秀であるが故、どこまで組織力を高め続けられるか
競合リスク	中	小	テスト業務領域で業績も仕組みもここまで差がつくと、国内で競合優位性を揺るがされる可能性は現段階では低いと考える

顧客企業は多岐に渡るが。 自動車、エンタープライズ系で高い伸びを示す。

銀行	銀行・金融機関 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 41億円 ⇒ 53億円 +31% +13億円	コンテンツ	ネット配信・広告・ネットメディア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 31億円 ⇒ 32億円 +4% +1億円	自動車・製造	自動車・サプライヤ・各種製造業 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 34億円 ⇒ 60億円 +79% +27億円
公共 決済	官公庁・地方自治体・公共インフラ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 22億円 ⇒ 30億円 +35% +8億円	プラットフォーム	ネットサービス・ECプラットフォーム FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 26億円 ⇒ 32億円 +23% +6億円	パッケージ	会計・販売・人事・CRMパッケージ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 29億円 ⇒ 39億円 +34% +10億円
保険 証券	保険・証券・仮想通貨 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 31億円 ⇒ 43億円 +39% +12億円	人材教育	人材・派遣・介護・教育・HRTech FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 25億円 ⇒ 30億円 +19% +5億円	エンタープライズ	SAP・基幹システム FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 44億円 ⇒ 68億円 +54% +24億円
チェーン ストア	コンビニエンスストア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 30億円 ⇒ 39億円 +29% +9億円	通信メディア	通信インフラ・各種メディア FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 49億円 ⇒ 54億円 +10% +5億円	エンタメ	ソーシャル・コンシューマゲーム関連 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 47億円 ⇒ 58億円 +24% +11億円
流通	量販・専門リテール・小売・物流業 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 42億円 ⇒ 52億円 +23% +10億円	産業	エネルギー・社会インフラ FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 39億円 ⇒ 56億円 +46% +18億円	グループ会社	グループ会社合算 FY2023_2 Q時点 ⇒ FY2024_2 Q時点 264億円 ⇒ 354億円 +34% +90億円

自動車・製造

徹底した提案活動で
高い「顧客月額売上」を実現
1,041万円/月
(全社平均：841万円/月)

エンタープライズ

旺盛なニーズをとらえ、
高い「ユニット単価」を実現
494万円/月
(全社平均：354万円/月)



各インダストリで
提案方針とKPIを固め
拡大を目指す