



## 平成 24 年3月期～平成 25 年3月期 マイルストーン開示に係る事業計画について

平成 23 年5月 13 日

上場会社名 株式会社ユビキタス

(コード番号 : 3858)

(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/> )

問 合 せ 先 代表取締役社長 三原寛司  
経 理 財 務 部 長 榑木玲子

TEL : ( 03 ) 5908 — 3451

### 1. 今後の業績目標 (平成 24 年 3 月期～平成 25 年 3 月期)

#### 【今回計画】

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
平成 23 年 3 月期 (実績)	1,422	653	653	382
平成 24 年 3 月期 (計画)	1,120	170	170	110
平成 25 年 3 月期 (目標)	1,450	450	450	270

\*平成 24 年 3 月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成 25 年 3 月期については市場環境や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

#### 【前回計画 : 平成 23 年 2 月 4 日発表】

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
平成 24 年 3 月期 (計画)	1,370	500	500	300
平成 25 年 3 月期 (目標)	1,600	610	610	360

## ■前回計画からの変更点

前回計画では、平成23年3月期に売上高1,320百万円(経常利益560百万円)と修正しましたが、エコポイント効果による弊社製品搭載の家電機器の販売が好調に推移するなどして、前回計画の予想を上回るペースで業績が進捗した結果、平成23年3月期決算短信(平成23年5月13日発表)で開示したように、平成23年3月期は前回計画を上回る売上高となりました。

一方で、平成24年3月期計画及び平成25年3月期目標に関しましては、東日本大震災に伴い、当社は直接的な被害は受けていないものの、取引先企業の被災による生産への影響・消費の低迷などの可能性なども含め、国内経済への影響が中期的に続くという見通しの下で、間接的な影響を受けることが予想されます。また、前回計画時点よりも、データベース分野及び高速起動分野において収益化の進捗が遅れが見えることから、平成24年3月期計画及び平成25年3月期目標はそれぞれ下方修正しました。

このような環境下においても、引き続き、所謂ユビキタス・ネットワーク社会の実現が当社の事業目標であり、それが潜在的に巨大な市場であるという認識は変わりなく、その萌芽は見えつつあるものの、そこに至る過程は単純簡単なものではないと予想しております。

以下に各年度における見通しを記述します。

### 平成24年3月期

前回計画では、平成24年3月期に売上高1,370百万円(経常利益500百万円)という目標を掲げておりましたが、目標売上高1,120百万円(経常利益170百万円)に修正しました。目標売上高の減少は、主としてネットワーク関連のゲーム分野におけるロイヤルティの減少、ゲーム分野以外における所謂エコポイント効果が無くなることによる反動減及び震災の影響による生産や消費の低迷によるロイヤルティの減少、高速起動分野における収益化の遅れによるものです。ネットワーク関連については、ゲーム分野で450百万円、ゲーム分野以外で320百万円、合計770百万円を見込んでおります。データベース関連につきましては200百万円、デバイス高速起動関連では150百万円の売上高を見込んでおります。

### 平成25年3月期

前回計画では、平成25年3月期に売上高1,600百万円(経常利益610百万円)という目標を掲げておりましたが、目標売上高1,450百万円(経常利益450百万円)に修正しました。目標売上高の内訳は、ネットワーク関連が830百万円(うち、ゲーム関連分野が300百万円、ゲーム関連分野以外で530百万円)、データベース関連が300百万円、デバイス高速起動関連が320百万円です。

## 2. 各事業年度の計画達成のための前提条件に係る事項

### (1) マイルストーン開示に係る事業計画策定の背景・中期的ビジョン

当社の基本的な経営方針は、『究極的には所謂ユビキタス・ネットワーク社会の実現を目指す、それが実現されるまでは、ユビキタス・ネットワーク社会実現に際して課題となる技術的なテーマに沿って、活発に動いている市場分野で柔軟に収益の基盤を築く』、というものです。平成 25 年 3 月期までの 2 年間に於いては、市場のネットワーク対応の階梯は緩やかであるものの着実に進捗すると想定のもと、次の 3 つのテーマを事業の中核としてとらえ、各事業分野での収益拡大を図る考えです。

#### ■ネットワーク分野

Android や iPhone などのスマートフォンや、iPad に代表されるタブレット型のネットワーク機能内蔵端末など、ユビキタス・ネットワーク時代を担う機器の種類は増えつつあります。また、クラウドコンピューティングやスマートメーターなどに象徴されるように、ネットワークを通じた社会全体に対しての取り組みも注目を集めつつあります。特に東日本大震災以降は、様々な分野においてこれらの動きは加速しつつあるものの、真の意味でのユビキタス・ネットワークに近いセンサ・ネットワークなどは、実証実験段階にあり、市場としての立ち上がりは未だ不透明な状態であります。来るべき真のユビキタス・ネットワーク時代を牽引して行くべく、研究開発を重ね事業展開を進めて行く考えです。ネットワーク分野の事業規模を拡大していくためには、当社がこれまで取り組んできた組込みソフトウェアに加えて、Web サービスとの連携が不可欠になると考えており、他社との事業提携などを通して事業の拡大を目指します。

また、これまでの研究開発の成果として、すでにロイヤルティを獲得しているデジタル家電向けのネットワーク関連製品については、引き続き採用の継続、及び拡大を目指して新機能の追加などの開発を継続していきます。

#### ■データベース分野

ユビキタス・ネットワーク時代においては、PC・ケータイ以外の機器が種類・数ともに増加し、それらの機器におけるデータ管理の重要性が急激に高まります。およそ、データがあるところに、あまねくデータ管理の必要性が生じ、効率的なデータ管理と、より高速のデータ検索の重要性は増すばかりです。「Ubiquitous DeviceSQL」は、平成 23 年 3 月期末時点において、ソフトウェアの累計出荷数が 1,000 万本を超えるなど順調に成長を続けています。特に、ハードウェア資源の限られるデジタルカメラでの採用数増は、DeviceSQL の優位性を示す一つの証左となっており、引き続きデジタルカメラ分野を中心とした成長を目指すと共に、より上位層のアプリケーションと組み合わせる事などによって、需要の拡大を目指します。

#### ■デバイス高速起動分野

ユビキタス・ネットワーク時代においては、機器をいつでも「すぐに」使えることが重要であり、当社が平成 22 年 3 月期に開発した、「Ubiquitous QuickBoot」は、この課題に対しての非常に有効な回答の一つであり、予定数量は多くないものの量産製品における採用が決定し、数社との間で引き続き大・中規模案件の評価実装を進めています。事業としての進捗はあるものの、採用された製品の量産が進みロイヤルティ収入が本格的に売上高に貢献し始めるのは、当初の計画より遅れて平成 24 年 3 月期後半以降になる見込みです。計画よりも進捗が遅れたのは、評価実装案件の拡大に伴い、新たに発生した実装上の技術課題への対応によるものです。また、QuickBoot により待機電力の削減などの効果も期待できることから、引き続き本分野での技術開発への投資を継続し、早期の収益化を目指します。

以上の 3 つのテーマでの収益拡大を図るとともに、新たな課題に備えた自社での研究開発を通じたイノベーションや買収ないしは事業取得などにも積極的に取り組んでまいります。また、従来からの販売先の中心である国内のメーカーへの販売拡大を一層強めるとともに、海外のメーカーとの協業・販売拡大を推進し、より広い市場での当

社製品によるロイヤルティの獲得を目指してまいります。また、当社は、引き続きブランドと製品の認知を高めるため、製品開発のみならず国内外でのマーケティング活動にも積極的に取り組む考えです。

## (2) マイルストーン開示に係る事業計画の概要

当社は、顧客企業との長期にわたる Win-Win パートナリシップを目指し、ソフトウェア使用許諾契約に基づくランニング・ロイヤルティ（注1）を収益の中心とするビジネスモデルを採用しています。このビジネスモデルは、「種蒔き」と「収穫」の組み合わせになっていることが特徴です。

「種蒔き」は、保有する技術や基礎製品を、顧客仕様に合わせて改良したり機器への組込みのためのすり合わせを行ったりする段階です。ここではソフトウェア開発キット（SDK）販売によるソフトウェア使用許諾売上高や受託開発売上高を計上します。「収穫」は、「種蒔き」が成功して実を結んだ場合、当社製ソフトウェアを採用する製品の販売に伴ってソフトウェア使用許諾売上高（ランニング・ロイヤルティ）を獲得する段階です。

携帯ゲーム機向けのビジネスは、平成18年3月期に種蒔きを終え、平成23年3月末現在、収穫期を経てゲーム機のプラットフォームの世代交代から、徐々に収益漸減する時期に入っております。また、平成23年3月期には、ネットワーク分野の製品である「Ubiquitous Network Framework」や「Ubiquitous DTCP-IP」が大手国内家電メーカーのブルーレイ・レコーダーやデジタルテレビにて、組込みデータベース製品である「Ubiquitous DeviceSQL」がデジタルカメラ・メーカーを中心として、本格的にランニング・ロイヤルティを獲得しています。高速起動の分野においても、引き続き「種蒔き」を行うと共に、平成24年3月期後半以降において「収穫」を迎え始める段階にあります。

### ■形態別売上高目標内訳

（単位：百万円）

	ソフトウェア使用許諾	サポート	ソフトウェア受託開発
平成23年3月期（実績）	1,158	56	207
平成24年3月期（計画）	831	41	248
平成25年3月期（目標）	1,200	50	200

\*平成24年3月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成25年3月期については市場環や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

#### 1. ソフトウェア使用許諾

ゲームを含むネットワーク関連のランニング・ロイヤルティは、前期から減少する一方、データベース関連のランニング・ロイヤルティが増加することを見込んでおります。また、デバイス高速起動関連でも平成24年3月期後半からランニング・ロイヤルティを計上できる予定であり、ソフトウェア使用許諾売上高は一時的に落ち込むものの、将来的には増加すると想定しております。

#### 2. サポート

ソフトウェア使用許諾契約を締結した顧客に対してサポート・サービスを提供しています。半導体メーカーや放送事業者等との年間サポート契約が継続して発生します。その規模はソフトウェア使用許諾先の増加と共に漸増し、全売上高に占める割合はほぼ一定で推移する見込みです。

#### 3. ソフトウェア受託開発

ランニング・ロイヤルティが増加するに伴い、相対的な比率は毎年漸減すると見込んでおります。

■分野別売上高目標内訳

(単位：百万円)

	ネットワーク関連		データベース関連	高速起動関連
	ゲーム分野	ネットワーク分野		
平成 23 年 3 月期 (実績)	833	393	140	55
平成 24 年 3 月期 (計画)	450	320	200	150
平成 25 年 3 月期 (目標)	300	530	300	320

\*平成 24 年 3 月期については費目ごとに予測金額を積上げた計画値、平成 25 年 3 月期については市場環境や企業規模の拡大見通し等を加味した推計値を記載しております。

1. ネットワーク関連

今日における当社のネットワーク関連における売上高の過半は、ニンテンドーDS の Wi-Fi 対応ゲーム向けのロイヤルティであり、売上高は、任天堂株式会社やアナリストなどによるゲーム市場全体の動向に関する予測や、ゲームの出荷本数の予測、ゲームソフト会社の製品計画などを元に予測しています。また、大手家電メーカーが出荷するブルーレイ・レコーダー向け及びテレビ向けのロイヤルティも平成 23 年 3 月期に大幅に拡大したものの、平成 24 年 3 月期以降は、ゲーム関連のロイヤルティの減少や、エコポイント効果の反動減により一時的に減少する見込みです。着実な成長を見込むものの、引き続き中期において大きく収益に寄与する案件を見極めている状況です。

2. データベース関連

デジタルカメラを中心としたロイヤルティが収益に寄与しはじめ、この分野でのロイヤルティは、採用企業の拡大や採用デジタルカメラ・ラインアップの拡大により一定規模まで成長するものと見込まれます。また、他の機器へのデータベースの搭載も本格化し、中期的には売上高は継続して伸長すると想定しております。

3. デバイス高速起動関連

平成 23 年 3 月期には、ソフトウェア開発キットのライセンスなどの一部が売り上げに貢献し、平成 24 年 3 月期後半より、ロイヤルティによる収入増を予定します。エンジニアを中心に人員を増強するなど、引き続き本分野での技術開発への投資を継続していきます。

(3) マイルストーン開示に係る事業計画達成のための基本方針

平成 24 年 3 月期から平成 25 年 3 月期の事業計画を達成するために、各分野における取り組みを強化し、継続した研究開発への投資を続けます。また、更なる成長を実現するため、Web サービス分野など組込みソフトウェア以外の新規事業開拓を推進します。

具体的には、下記のような施策を講じる計画です。

- ① ネットワーク分野における組込みソフトウェアと Web サービスを連携させた展開などの新規事業の検討
- ② 組込みデータベース製品の機能改良・強化及び拡販
- ③ デバイス高速起動分野での開発体制の強化、対応ラインアップの拡充
- ④ 海外企業への営業活動の活性化
- ⑤ その他周辺新規事業分野の開拓

(4) マイルストーン開示に係る事業計画達成のための研究開発体制等の組織体制、財務政策、今後の展望

平成 24 年 3 月期以降も研究開発・営業マーケティング分野において継続した人員増を予定しています。

財務面ですが、可能な限り運転資金は営業収入でまかない、余資は安全性の高い金融商品で運用します。今後、資本提携等、手元資金でまかなえない資金需要が生じた際には、銀行借入や増資によって対応する予定です。

### 3. 研究開発計画及び事業開発計画

#### (1) 各事業年度における計画達成のための具体的施策の内容

##### ① ネットワーク分野における Web サービス関連の研究開発及び事業開発

###### ● 研究開発目標

当社が強みとして持つ、端末側の組込みソフトウェアの提供に加え、サーバー側・Web サービス側での開発の検討を進めます。具体的には、端末側で集めたデータをサーバー側で収集し、ユーザーに分かりやすく表示する為のソリューションの開発を検討します。

###### ● 技術の現状

電力使用量を計測し、無線 LAN 経由でサーバーにデータを蓄積、表示を行うソリューションを試作として開発を行っています。今後、実証実験などを重ね、より多くのデータを扱った場合などに生じる課題を抽出し、更に研究開発を重ねる予定です。

###### ● 事業開発目標

組込みソフトウェアとは異なるビジネスモデルとなるため、様々な可能性を探り、事業として継続して高収益を得られるモデルを構築することを目標として参ります。

##### ② AV 機器のネットワーク対応に関する研究開発及び事業開発

###### ● 研究開発目標及び事業開発目標

デジタル家電機器のネットワーク対応について研究開発と事業開発を続けてきましたが、テレビやレコーダー機器向けの基本的な研究開発については完了し、引き続き次年度モデルでの継続採用に向けた性能改善を行うとともに、横展開による売上高増大を目指します。

###### ● 技術の現状

当社は、DLNA（注2）規格に準拠したネットワーク・ソリューションの開発を完了しており、「Ubiquitous Network Framework」が国内大手電機メーカーのレコーダーへ継続して搭載され、コンテンツ保護ソリューション「Ubiquitous DTCP-IP」（注3）が国内大手電機メーカーのテレビにて継続して採用されております。

##### ③ ワイヤレス・ネットワークに関する研究開発及び事業開発

###### ● 研究開発目標及び事業開発目標

「Ubiquitous Network Framework AIR NOE Solution」の技術改良・強化を継続して進め、量産製品への搭載を目指します。

###### ● 技術の現状

当社は平成18年3月期より本分野の研究を開始し、平成20年3月期にはAIR NOEを完成しました。引き続きワイヤレス・ネットワークに係る案件は多く、DLNAなどのアプリケーションも含めた形で、ソリューションとしての提供をすべく技術開発を継続しています。また、ワイヤレス・ネットワーク環境を簡単に構築可能とするための製品である、「Ubiquitous WPS」（注4）に関しても、最新の標準技術に準拠すると共に、パートナーを通じた拡販にも努めて参ります。

##### ④ 組込データベースに関する研究開発及び事業開発

###### ● 研究開発目標及び事業開発目標

平成21年8月にエンサーク株式会社から組込データベース製品 DeviceSQL の知的財産権を取得し、その後社内での開発体制を整えて機能改良を行ってまいりました。今後は、データベース製品としての基本機能を継続的に向上させるほか、アプリケーションごとの付加機能追加も行っていく計画です。事業開発面では、デジタルカメラ市場における採用拡大を図るほか、さまざまなデバイスに DeviceSQL を搭載していただけるように拡販活動を継続します。

- 技術の現状

平成 23 年 3 月期中に、空間検索や全文検索のサポートを強化した「Ubiquitous DeviceSQL R5.0」を発売しました。今後も継続して、技術開発を行って行く予定です。

- ⑤ デバイス高速起動分野での研究開発及び事業開発

- 研究開発目標及び事業開発目標

既に基礎研究開発は終了していますが、今後は、対応する CPU や OS の拡充、ご採用頂く各メーカーの周辺デバイス・ドライバなどへの対応など、量産に向けた細部の開発作業を継続して行います。「Ubiquitous QuickBoot」を搭載した製品は、平成 24 年 3 月期後半以降に量産品として搭載され市販される予定です。

- 技術の現状

現在は、CPU を ARM、OS を Linux とした形でのソフトウェア開発キットを提供中です。今後、対応 CPU 及び対応 OS の幅を広げ、採用可能な機器を増やす計画です。QuickBoot に関して数件の特許申請も行っておりますが、将来競合技術が現れ競争力が減じる可能性があります。また、対象とする市場は形成されつつある新市場であり、その成長に予測困難性が伴います。当社は QuickBoot の将来性に期待しておりますが、市場動向によりましては、各社各案件対応により市場浸透が遅れる可能性や、QuickBoot がユーザー体験改善または待機電力削減に資する製品として広く受け入れられない可能性があります。

(2) 各事業年度における計画達成のための前提条件

- ① 研究開発計画達成のための前提条件

継続的に優秀なエンジニアを確保し続けることが最大の前提条件となります。各期末時点のエンジニア要員数を下記の通り計画しております。

平成 23 年 3 月期 22 名 (実績)

平成 24 年 3 月期 27 名 (計画)

平成 25 年 3 月期 33 名 (目標)

要員確保策として、エンジニアが興味を持つ研究開発テーマの提示、魅力的な報酬制度の用意などを行っております。平成 24 年 3 月期乃至平成 25 年 3 月期につきましては、引き続き増員を予定しております。これは、ネットワーク分野及びデバイス高速起動関連をはじめとする研究開発活動推進のための増員です。

- ② 研究開発成果に対する評価・判断のポイント

研究開発活動が実を結んだ場合、既存製品のバージョンアップもしくは新製品のリリースを行います。継続的に既存製品のバージョンアップや新製品リリースを行っているかどうかの評価・判断ポイントになると考えております。今後の製品リリース（新製品及び既存製品のバージョンアップ）目標は、次の通りです。

平成 23 年 3 月期 4 件 (実績)

平成 24 年 3 月期 5 件 (計画)

平成 25 年 3 月期 5 件 (目標)

平成 23 年 3 月期については計画通り、4 件の実績となりました。平成 24 年 3 月期及び平成 25 年 3 月期につきましては、全ての分野でのラインアップ拡充が進むことから、平成 23 年 3 月期実績より多い件数を達成できる見込みです。

- ③ 研究開発計画達成に重要な影響のあるライセンス契約など提携関係の内容

当社はこれまで必要に応じて、UPnP Forum、DTLA、MTMO など各種技術規格管理団体に加盟してきており、平成 23 年 3 月期には、MOST(Media Oriented Systems Transport)及び Wi-Fi Alliance にも新たに加盟しております。今後も必要な都度技術規格管理団体への加盟を検討し、積極的な貢献を行う予定ですが、現時点では当社の研究開発計画に重要な影響のあるライセンス契約や技術規格管理団体への加盟はありません。

- (注1) ランニング・ロイヤルティとは、当社が開発したソフトウェアを顧客に使用許諾して得る対価であるソフトウェア使用許諾売上高のうち、複製本数に応じて収受するものをいいます。
- (注2) DLNA は、Digital Living Network Alliance の略称であり、パソコンやデジタル家電機器をネットワークでつなぐ際の約束事のことです。
- (注3) DTCP-IP は IP ネットワーク上を流れるコンテンツ保護を実現する認証と暗号化の技術です。
- (注4) WPS は、Wi-Fi Protected Setup の略称であり、複雑な無線 LAN の設定を容易にするための技術規格です。