



ORCHESTRA HOLDINGS

日本技研プロフェッショナルアーキテクトの
株式取得に関する補足説明資料

日本技研プロフェッショナルアーキテクトの株式取得に関して



ソフトウェア開発事業を展開する日本技研プロフェッショナルアーキテクト社がグループに参画

本件M&A及び日本技研プロフェッショナルアーキテクト社の概要

取引概要

取得株式	(株)日本技研プロフェッショナルアーキテクトの株式100%
契約締結日	2024年12月26日
株式取得日	2025年1月30日（予定）
取得会社	(株)ヴェス
取得価額	約10.5億円（アドバイザー費用等を含む）
取得資金	借入資金及び手元資金を充当
業績への影響	調整後営業利益（正常収益）は暖簾償却費を上回り、 来期の営業利益増加要因となる見込み 当期の業績に与える影響は軽微

対象会社概要

商号	株式会社日本技研プロフェッショナルアーキテクト
設立	2006年6月28日
事業内容	ソフトウェア開発事業
従業員数	約130名
業績	売上高 約8億円（2024年3月期）

グループシナジー

- ・ ヴェス社の顧客基盤を活用し、対象会社の2次請以下の案件を、プライム案件に切り替えていくことで、利益率の大幅な改善を見込む。
- ・ グループ内リソース共有による成長加速。（採用・教育体制、コーポレート機能等）

本件M&Aの目的、及び主要事業におけるM&A実績

日本技研プロフェッショナルアーキテクト社のグループ参画により、エンジニアを中心に約130名が合流。
顧客基盤や開発・営業リソースの共有により、DX事業の成長を加速。

セグメント	領域	実績	M&Aの目的	市場規模
デジタルマーケティング	AD/SEO クリエイティブ SNSマーケ 2009年6月開始	    LIFULL Marketing Partners	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールアップ戦略による事業規模の拡大 ・複数の同業他社のM&Aにより、サービスラインナップ・顧客基盤・人的リソースを拡充 	約3兆円 ※1
DX	ゲーム開発		<ul style="list-style-type: none"> ・TAM (※4) の拡大 (ゲーム開発市場への新規参入) ・既存DX事業とのシナジー創出 ・既存デジタルマーケティング事業とのシナジー創出によるメタバースマーケティング事業への参入 	約2兆円 ※5
	システムソリューション 2017年6月開始	 	<ul style="list-style-type: none"> ・隣接市場への進出によるTAM (※4) の拡大 デジタルマーケティング事業での知見を活用し、Salesforceを軸としたマーケティングDXへ新規参入 	約16兆円 ※2
	クラウド インテグレーション 2019年1月開始	 日本技研プロフェッショナル アーキテクト	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールアップ戦略による事業規模の拡大 複数の同業他社のM&Aにより、サービスラインナップ・顧客基盤・人的リソースを拡充 	
ソフトウェアテスト 2023年5月開始		<ul style="list-style-type: none"> ・隣接市場への進出によるTAM (※4) の拡大 既存DX事業とのシナジーを見込み、ソフトウェアテスト事業へ新規参入 	うち 約6兆円 ※3	

※1 出所: 電通「日本の広告費」 ※2 出所: 経済産業省「情報通信業基本調査」(ソフトウェア業の売上高より算定) ※3 出所: 独立行政法人情報処理機構 (IPA) 「ソフトウェア開発分析データ集」 ※4 TAM=Total Addressable Market (獲得可能な最大市場規模)

※5 出所: XENO BRAIN「市場規模予測 ゲームソフトメーカー」

Vision

創造の連鎖

- 事業を通じて創造の志士を輩出し続ける -



ORCHESTRA HOLDINGS