

株式会社 テー・オー・ダブリュー

2020年6月期  
第2四半期 決算説明会

代表取締役社長兼CEO

秋本 道弘

本プレゼンテーションには

2020年2月6日現在の経営陣の将来に関する

前提・見通し・計画に基づく予測が含まれています。

社会・経済・競合状況の変動等に関わる

リスクや不確定要因により、実際の業績が

記載の予測と異なる可能性があります。

# 【総括】

# 連結業績の総括

- ✓ 売上・営業利益・経常利益・純利益は過去最高
- ✓ 売上・利益ともに期初計画をオーバー  
(8.5%増 / 27.5%増 (経常利益))
- ✓ 付加価値の高い提案及び原価管理の徹底により  
営業利益率は15.7% (前年比 +1.6ポイント)
- ✓ 子会社 T 2 C の外部売上が増加 前年比 +19.0%

# 【決算概要】

# 2020年6月期 第2四半期決算の概要 (連結)

	2020年6月期 第2四半期				2019年6月期 第2四半期	
	(2019年12月)	前年増減率	当初計画増減率	構成比	(2018年12月)	構成比
売上高	9,777	13.1%	8.5%	100.0%	8,647	100.0%
売上原価	7,784	10.7%	5.6%	79.6%	7,032	81.3%
売上総利益	1,993	23.4%	21.6%	20.4%	1,615	18.7%
営業利益	1,533	26.1%	27.0%	15.7%	1,216	14.1%
経常利益	1,541	25.0%	27.5%	15.8%	1,233	14.3%
特別損益	15	-	-	0.2%	-	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,045	26.4%	29.6%	10.7%	826	9.6%

(単位：百万円)

※2019年12月13日、2020年1月15日に業績予想の修正を開示しております。

# 2020年6月期 第2四半期決算の概要 (個別)

	2020年6月期 第2四半期				2019年6月期 第2四半期	
	(2019年12月)	前年増減率	当初計画増減率	構成比	(2018年12月)	構成比
売上高	7,894	11.8%	7.9%	100.0%	7,064	100.0%
売上原価	6,538	10.7%	5.6%	82.8%	5,906	83.6%
売上総利益	1,355	17.0%	20.6%	17.2%	1,158	16.4%
営業利益	920	17.3%	28.7%	11.7%	785	11.1%
経常利益	1,445	6.2%	17.2%	18.3%	1,361	19.3%
特別損益	15	-	-	0.2%	-	-
四半期純利益	1,163	5.1%	16.0%	14.7%	1,106	15.7%

※2019年12月13日、2020年1月15日に業績予想の修正を開示しております。

(単位：百万円)

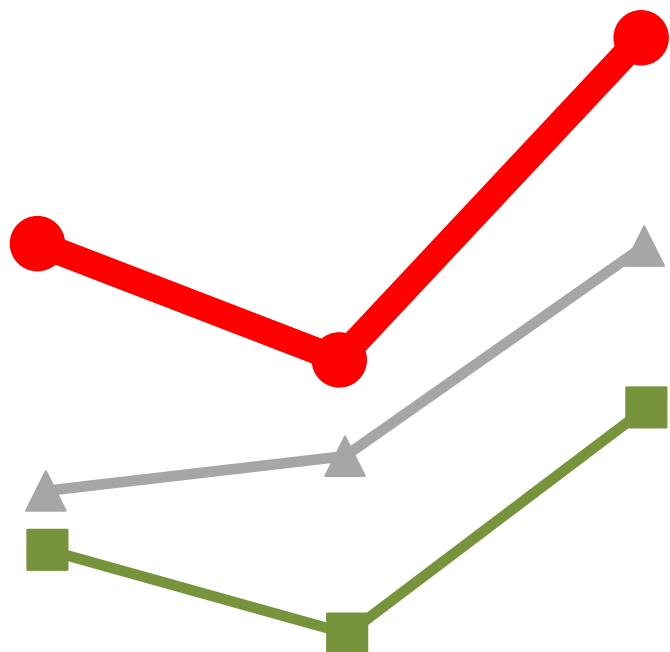
# 【直近3期の連結業績】



# 売上高

第2四半期 / 前年増減率

(百万円)



## 連結

9,777 +13.1%

## TOW

7,894 +11.7%

## 子会社

(T2C)

1,883 +19.0%  
(外部売上高)

2018/6月期

42期

第2四半期

2019/6月期

43期

第2四半期

2020/6月期

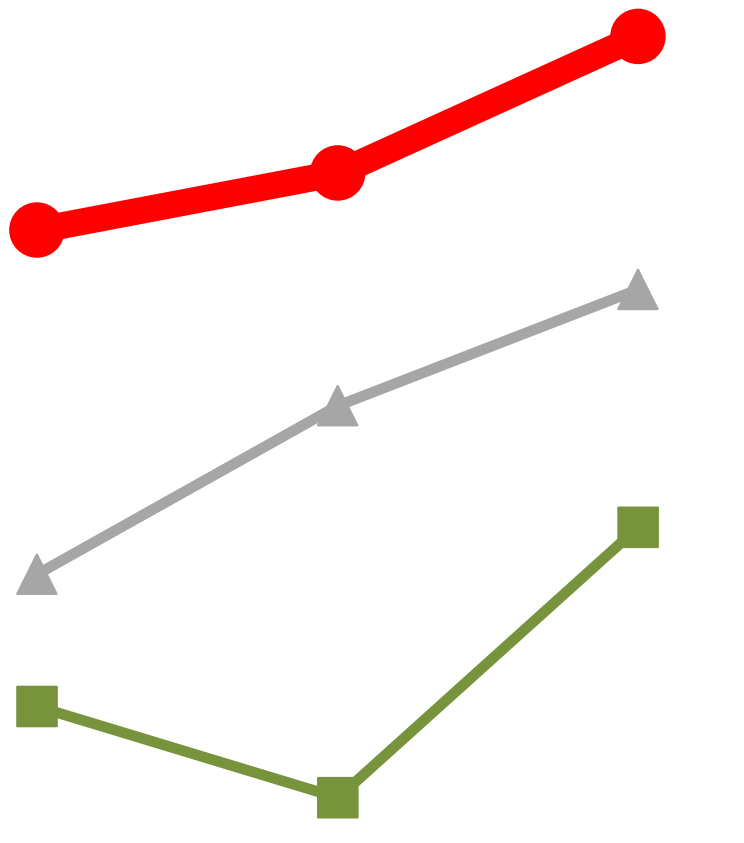
44期

第2四半期

# 営業利益

第2四半期 / 前年増減率

(百万円)



## 連結

1,533 +26.1%

## TOW

920 +17.3%

## 子会社 (T2C)

611 +41.2%

・連結は4期連続の過去最高益

2018/6月期

42期

第2四半期

2019/6月期

43期

第2四半期

2020/6月期

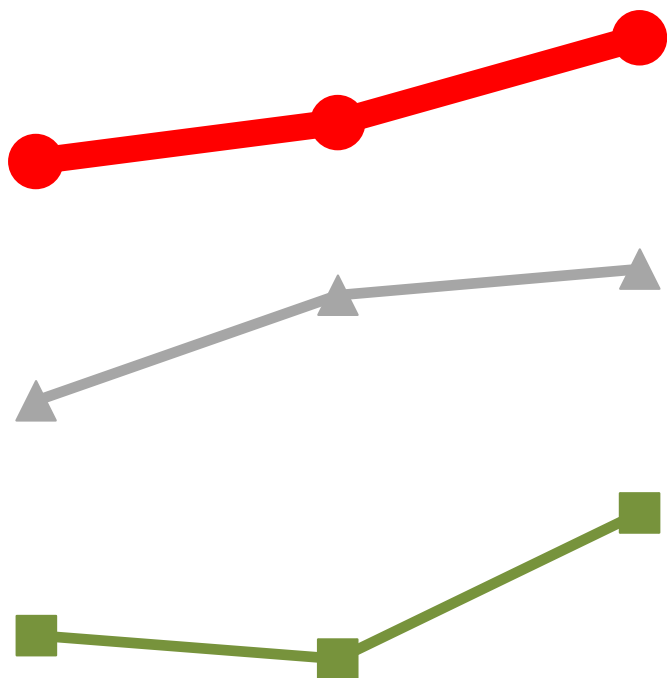
44期

第2四半期

# 経常利益

第2四半期 / 前年増減率

(百万円)



## 連結

1,541 +25.0%

## TOW

1,445 +6.2%

## 子会社 (T2C)

611 +41.2%

・連結は5期連続の過去最高益

2018/6月期

42期

第2四半期

2019/6月期

43期

第2四半期

2020/6月期

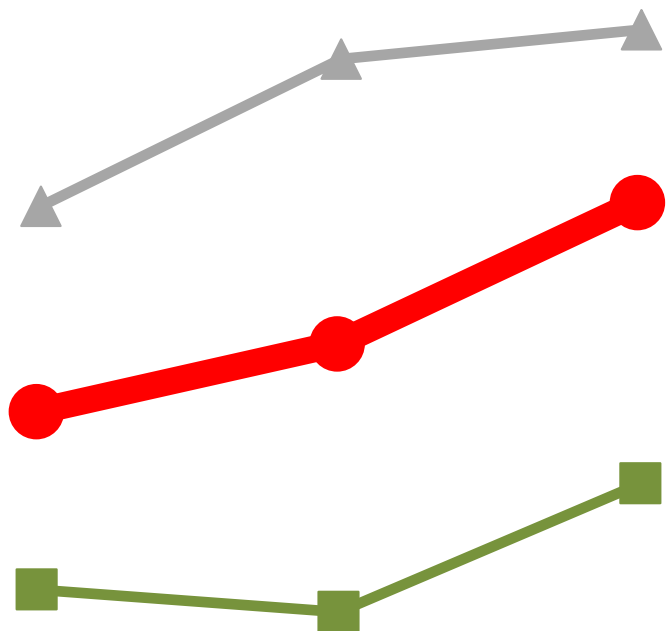
44期

第2四半期

# 四半期純利益

第2四半期 / 前年増減率

(百万円)



TOW

1,163 +5.1%

連結

1,045 +26.4%

子会社 (T2C)

398 +42.0%

・連結は7期連続の過去最高益

2018/6月期

42期

第2四半期

2019/6月期

43期

第2四半期

2020/6月期

44期

第2四半期

# 財政状態・経営成績（連結）

	2020年6月期 第2四半期	2019年6月期
総資産	14,496	13,679
純資産	10,178	9,416
1株当たり純資産 ※1	449円14銭	415円20銭

※1 1株当たり純資産については、期末発行済株式数2019年6月期：22,468,422株  
2020年6月期第2四半期：22,468,422株をそれぞれ用いております。

(単位：百万円)

	2020年6月期 第2四半期	2019年6月期 第2四半期
1株当たり当期純利益 ※2	46円53銭	36円80銭
自己資本比率	69.6%	69.2%
ROE	10.8%	9.3%

※2 1株当たり当期純利益については、期中平均株式数2019年6月期第2四半期：22,468,440株  
2020年6月期第2四半期：22,468,422株をそれぞれ用いております。

# キャッシュ・フロー計算書 (連結)

	2020年6月期 第2四半期	2019年6月期 第2四半期
I. 営業活動によるキャッシュ・フロー	※1 ▲ 699	※2 105
II. 投資活動によるキャッシュ・フロー	※3 ▲ 31	※4 ▲ 22
III. 財務活動によるキャッシュ・フロー	※5 ▲ 360	※5 ▲ 315
IV. 現金及び現金同等物の増加額	▲ 1,090	▲ 231
V. 現金及び現金同等物期首残高	4,754	4,098
VI. 現金及び現金同等物の期末残高	3,664	3,867

(単位：百万円)

- ※1 税金等調整前四半期純利益が1,556百万円、売上債権の増加額（▲）が930百万円、未収入金の増加額（▲）が894百万円、法人税等の支払額（▲）が392百万円が含まれております。
- ※2 税金等調整前四半期純利益が1,233百万円、仕入債務の増加額120百万円、売上債権の増加額（▲）が611百万円、その他流動負債の減少額（▲）216百万円、法人税等の支払額（▲）が457百万円が含まれております。
- ※3 有形固定資産の取得による支出（▲）が55百万円、投資有価証券の売却による収入30百万円が含まれております。
- ※4 有形固定資産の取得による支出（▲）が15百万円、投資有価証券の取得による支出（▲）が9百万円が含まれております。
- ※5 配当金の支払額が当第2四半期（▲）359百万円、前第2四半期（▲）314百万円が含まれております。

# 事業内容



# カテゴリー別売上高（連結）

“販促”、“文化・スポーツ”が堅調

	2020年6月期 第2四半期	前期増減率	2019年6月期 第2四半期	2019年6月期
販促	3,874	12.4%	3,447	6,512
広報	4,197	3.1%	4,069	7,463
文化・スポーツ	897	350.0%	199	537
博覧会	-	-	-	-
制作物	786	▲12.1%	894	1,684
合計	9,755	13.3%	8,610	16,198

※ 企画売上高は除きます。

(単位：百万円)

# 業種別売上高 (連結)

	2020年6月期 第2四半期	構成比	前期増減率	2019年6月期 第2四半期	構成比	2019年6月期
自動車	2,507	25.7%	49.1%	1,681	19.5%	3,031
情報・通信	1,599	16.4%	▲ 32.3%	2,364	27.5%	4,109
官公庁・団体	1,465	15.0%	168.8%	545	6.3%	1,510
化粧品・トイレタリー・日用品	947	9.7%	▲ 6.7%	1,014	11.8%	1,860
食品・飲料・嗜好品	849	8.7%	▲ 32.9%	1,265	14.7%	2,145
金融	523	5.4%	▲ 10.5%	585	6.8%	979
流通・小売	431	4.4%	196.7%	145	1.7%	363
精密機器その他製造	367	3.8%	▲ 7.1%	395	4.6%	490
その他	1,063	10.9%	73.5%	612	7.1%	1,707
合計	9,755	100.0%	13.3%	8,610	100.0%	16,198

※ 企画売上高は除きます。

(単位：百万円)

# 価格帯別案件数の推移（個別）

超大型案件により平均単価は+246万円。

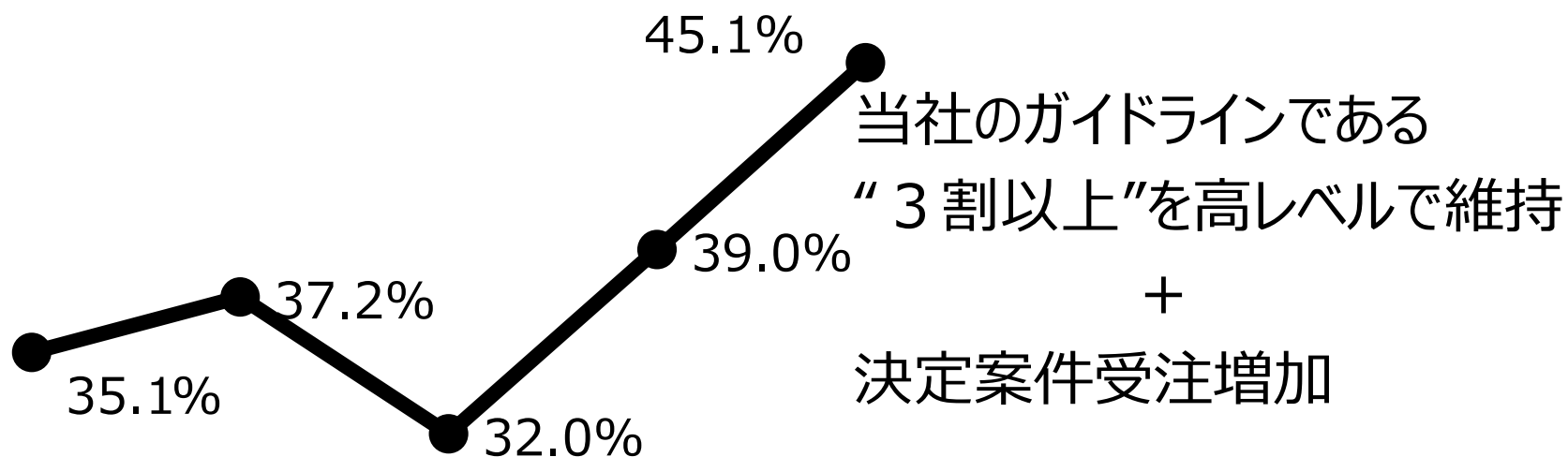
	2020年6月期 第2四半期	前期増減率（件数）	2019年6月期 第2四半期	2019年6月期
～1,000万円	394	▲ 55	449	858
1,000万円～2,000万円	74	20	54	131
2,000万円～5,000万円	49	▲ 8	57	115
5,000万円～1億円	15	0	15	30
1億円～	13	1	12	20
合計	545	▲ 42	587	1,154
案件単価	1,443万円	+246万円	1,197万円	1,144万円

※ 企画売上高は除きます。

（単位：件数）

# 企画力について（勝率）

勝率



2016/6月期 2017/6月期 2018/6月期 2019/6月期 2020/6月期

40期

41期

42期

43期

44期

第2四半期

第2四半期

第2四半期

第2四半期

第2四半期

# 2020年6月期の予想と進捗

# 2020年6月期の進捗 (連結)

## 受注ペースは堅調

	2020年6月期 (2020年2月6日現在)	2019年6月期 (2019年2月7日現在)
上期売上実績	9,777	8,647
下期受注残高 (A・B・松の合計)	6,224	4,608
下期竹・梅の合計	953	2,351
受注残率	91.8%	81.4%
通期売上高	17,424	16,278

(単位：百万円)

- A : イベントの規模（金額）、実施時期等が決定している案件  
B : 受注決定だが、金額・実施時期等に不確定要素のある案件  
松 : 当社がほぼ受注する見込みにある案件（80%以上の確度）  
竹 : 企画・提案案件のうち、当社が受注する確度の高い案件（50%以上の確度）  
梅 : 企画・提案中の案件

# 2020年6月期 決算の見通し (連結)

	2020年6月期			2019年6月期	
	(2020年6月 予想)	前年増減率	構成比	(2019年6月)	構成比
売上高	17,424	7.0%	100.0%	16,278	100.0%
売上原価	14,355	6.7%	82.4%	13,453	82.6%
売上総利益	3,061	8.4%	17.6%	2,825	17.4%
営業利益	2,102	5.4%	12.1%	1,995	12.3%
経常利益	2,115	4.8%	12.1%	2,017	12.4%
特別損益	15	-	0.1%	▲ 3	-
親会社株主に帰属する当期純利益	1,407	4.6%	8.1%	1,345	8.3%

(単位：百万円)

※2019年12月13日に業績予想の修正を開示しております。

# 2020年6月期 決算の見通し (個別)

	2020年6月期			2019年6月期	
	(2020年6月 予想)	前年増減率	構成比	(2019年6月)	構成比
売上高	13,662	2.9%	100.0%	13,283	100.0%
売上原価	11,667	3.2%	85.4%	11,309	85.1%
売上総利益	1,995	1.1%	14.6%	1,974	14.9%
営業利益	1,097	▲8.4%	8.0%	1,198	9.0%
経常利益	1,628	▲8.6%	11.9%	1,781	13.4%
特別損益	15	-	0.1%	▲2	-
当期純利益	1,273	▲8.3%	9.3%	1,389	10.5%

(単位：百万円)

※2019年12月13日に業績予想の修正を開示しております。



# 配当方針及び配当金について

## ○配当実績・予定

42期 2018年6月期	43期 2019年6月期	44期 (予定) 2020年6月期
27円	29円	31.5円

(中間16.5円+期末15円)

配当予想	中 間	期 末	合 計
2020年6月期	16.5円	(予) 15円	(予) 31.5円

## ○配当方針

- ①配当性向 40%
- ②株価配当利回り 4.5%

} いずれか“高い方”を最低配当金※

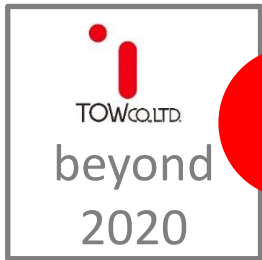
※ただし連結配当性向換算50%を上限とさせていただきます

# 今後の方針

“2020関連”受注は計画通り順調



# 2020以降の成長戦略こそが 今後のカギ



# 体験デザインプロダクションとしての 一層の精度向上



**DATA**

SNSデータ

店頭ツール制作  
キャンペーン  
プレミアム製作  
事務局

**DIGITAL**

WEBサイト制作/運営

- ・社員の体験デザイン力向上
- ・映像、PR、美術デザイン等の多様な採用
- ・データ活用による体験デザイン提供力向上
- ・アライアンス強化活用

メディア誘致  
リリース作成  
調査PR  
キャスティング  
効果測定

バイラル動画  
VR / AR / MR  
アニメーション



# テーマ型事業・独自コンテンツの 開発、取り組み

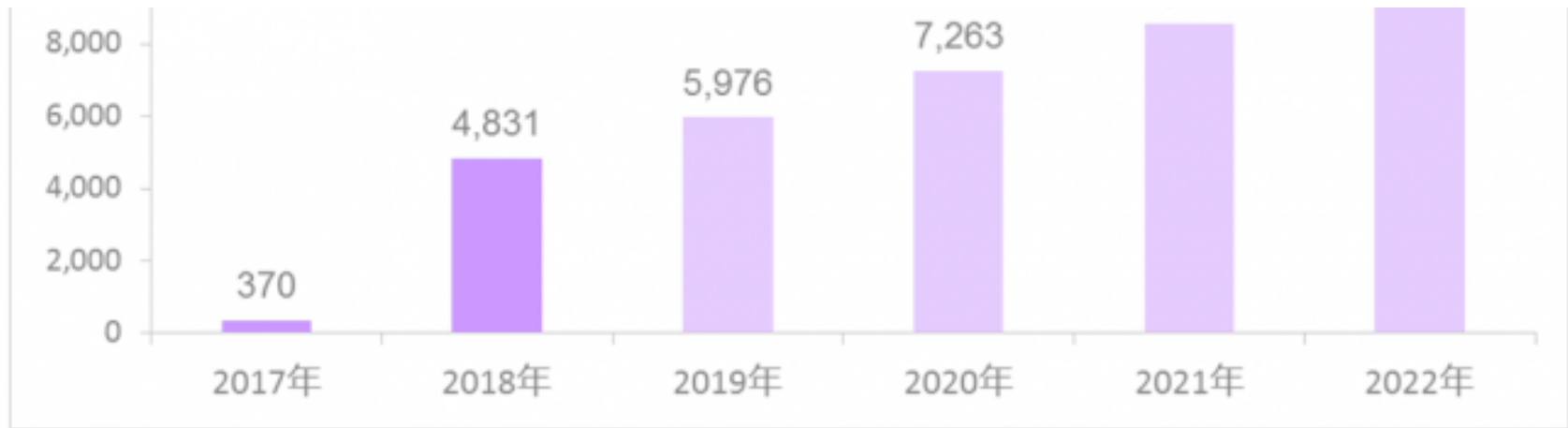


単位: 百万円  
million yen

### 日本eスポーツ市場規模推移

Japanese Esports Revenue Growth

## ① eスポーツ・ユニット開発による取り組み



出典: Gzブレイン

※2018年以降の数値は、2018年11月時点での予測

### eスポーツ市場は飛躍的拡大が見込まれる成長領域

II

# ②食文化推進事業の取り組み

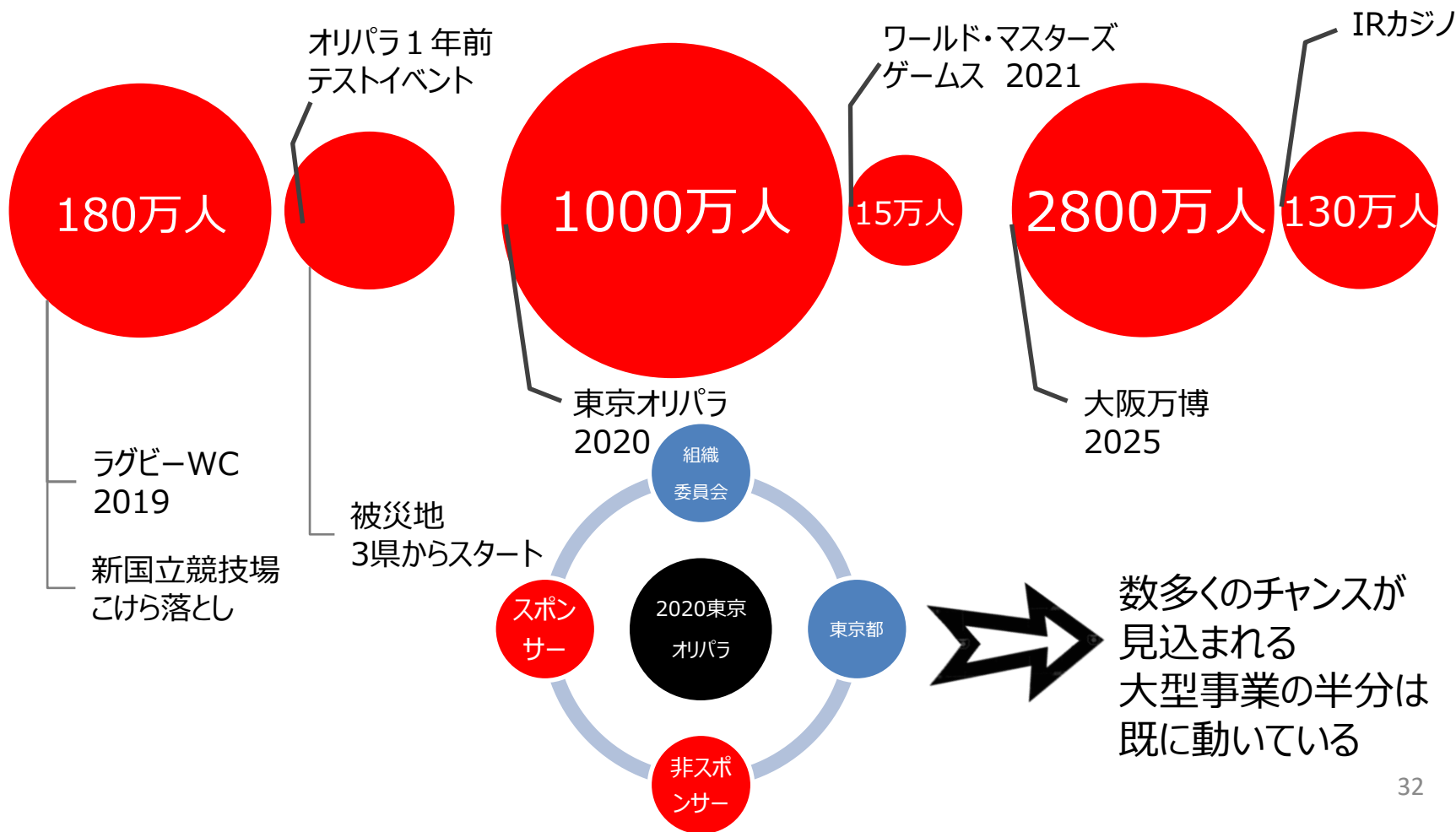
- ・ユネスコの文化遺産への登録
- ・文化芸術振興基本法改正により食文化が注目を集める。
- ・来日観光目的のトップは「食」
- ・海外の日本料理店が、この2年で3割増、  
15.6万店を超えるなど、日本の食と食文化も成長分野



- ・全日本食学会との連携による有名料理人の活用
- ・新たな食文化事業の開発
- ・世界の日本料理のブームで不足する料理人の育成事業
- ・海外の日本料理人の技術認定（農水省制定）事業
- ・食関連省庁、企業の受託事業

III

# ゴールデン・国際EVENT YEARS 大型事業への取り組み





# 新たな取り組み

- I 体験デザインプロダクションとしての  
一層の精度向上
- II テーマ型事業・独自コンテンツの開発  
取り組み
- III ゴールデン・国際EVENT YEARS  
大型事業への取り組み
- +
- IV 直クライアントビジネスの拡大

ありがとうございました。