

2026年5月期第3四半期 決算補足説明資料



株式会社ジーデップ・アドバンス



目次

- 2026年5月期 第3四半期決算
- APPENDIX
 - 業績補足
 - 市場状況
 - 成長戦略
 - 中期経営計画 数値目標
 - 会社概要
 - 当社の強みと特徴

— 2026年5月期 第3四半期決算

ハイライト

売上高

4,659百万円

前年同期比

△ **14.3%**

対通期予想進捗率
(修正後)

68.5%

営業利益

811百万円

前年同期比

+16.0%

対通期予想進捗率
(修正後)

81.1%

売上

- 上期から下期にディレイした案件の一部について取り込みが成功したことにより、第3四半期会計期間では前3Qを上回る結果となった。
- IT部材の品薄状況から一部の案件が2月中の入荷が間に合わず3月にずれ込んでおり第3四半期累計の前年比では減収となった。

営業利益

- セールスマックスの変化に伴い、第3四半期においても利益率は前年比より高く、進捗率は81.1%と順調に推移している。
- 設備投資や人員増加に伴う減価償却及び人件費の増加により販管費は約57百万増加しているものの、売上総利益率が+6.8ptの25.8%と改善したことにより、2桁の増益を達成。

業績の概要

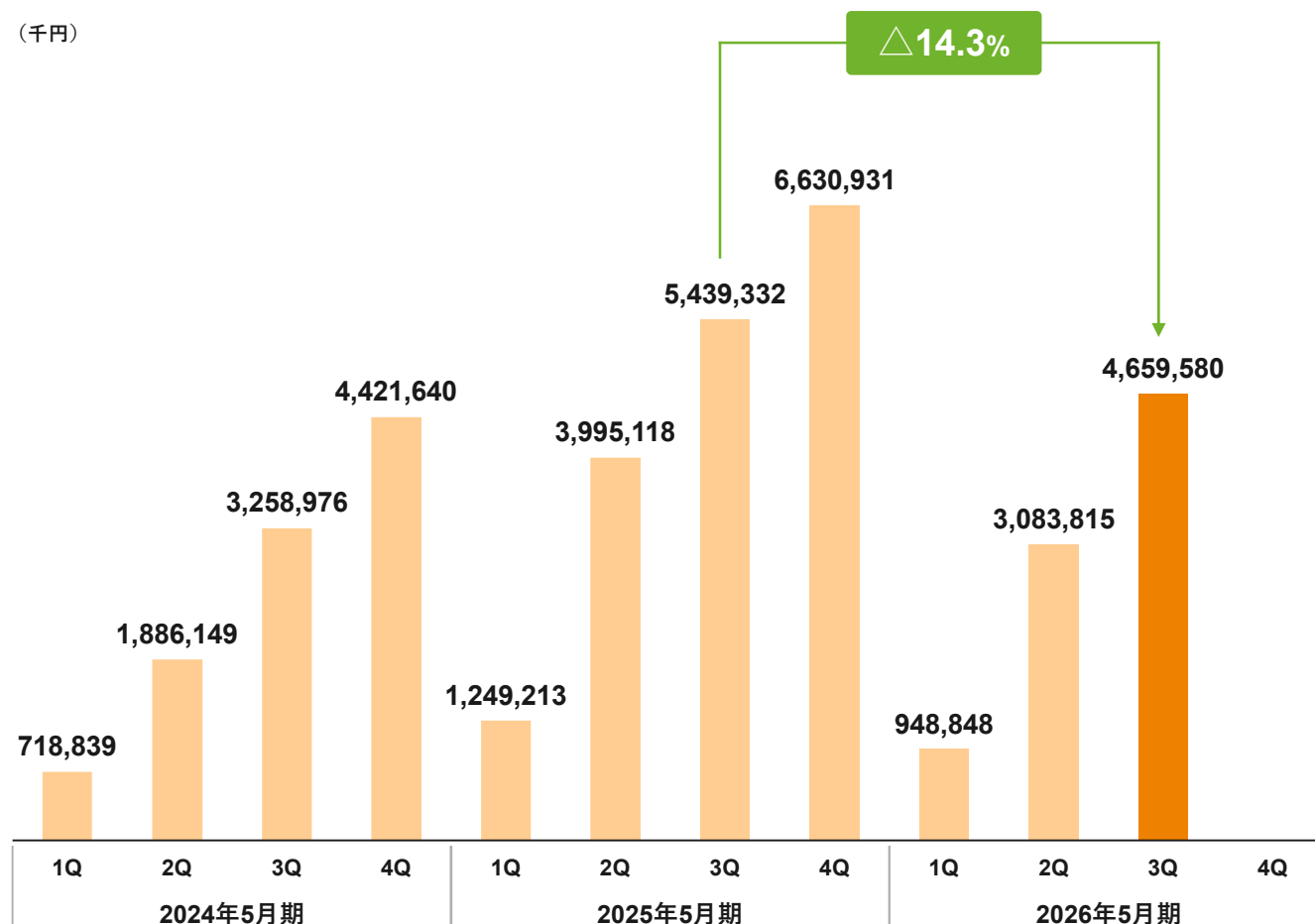
(千円)	2025年5月期 第3四半期		2026年5月期 第3四半期		前年同期比 (増減率)
	実績	売上比	実績	売上比	
売上高	5,439,332	—	4,659,580	—	△779,752 (△14.3%)
売上総利益	1,034,637	19.0%	1,204,183	25.8%	+169,546 (+16.4%)
営業利益	699,658	12.9%	811,265	17.4%	+111,607 (+16.0%)
経常利益	677,667	12.5%	853,342	18.3%	+175,674 (+25.9%)
四半期純利益	468,748	8.6%	589,395	12.6%	+120,647 (+25.7%)

- 売上総利益
2Q同様セールスマックスの変化により、利益率が6.8pt増の25.8%と改善
減収ではあるものの+16.4%の2桁増益を達成
- 経常利益
為替のマイナスインパクトも無く、YoY25.9%の2桁増益を達成

2026年5月期 第3四半期決算（累計）

売上高の四半期推移（累計）

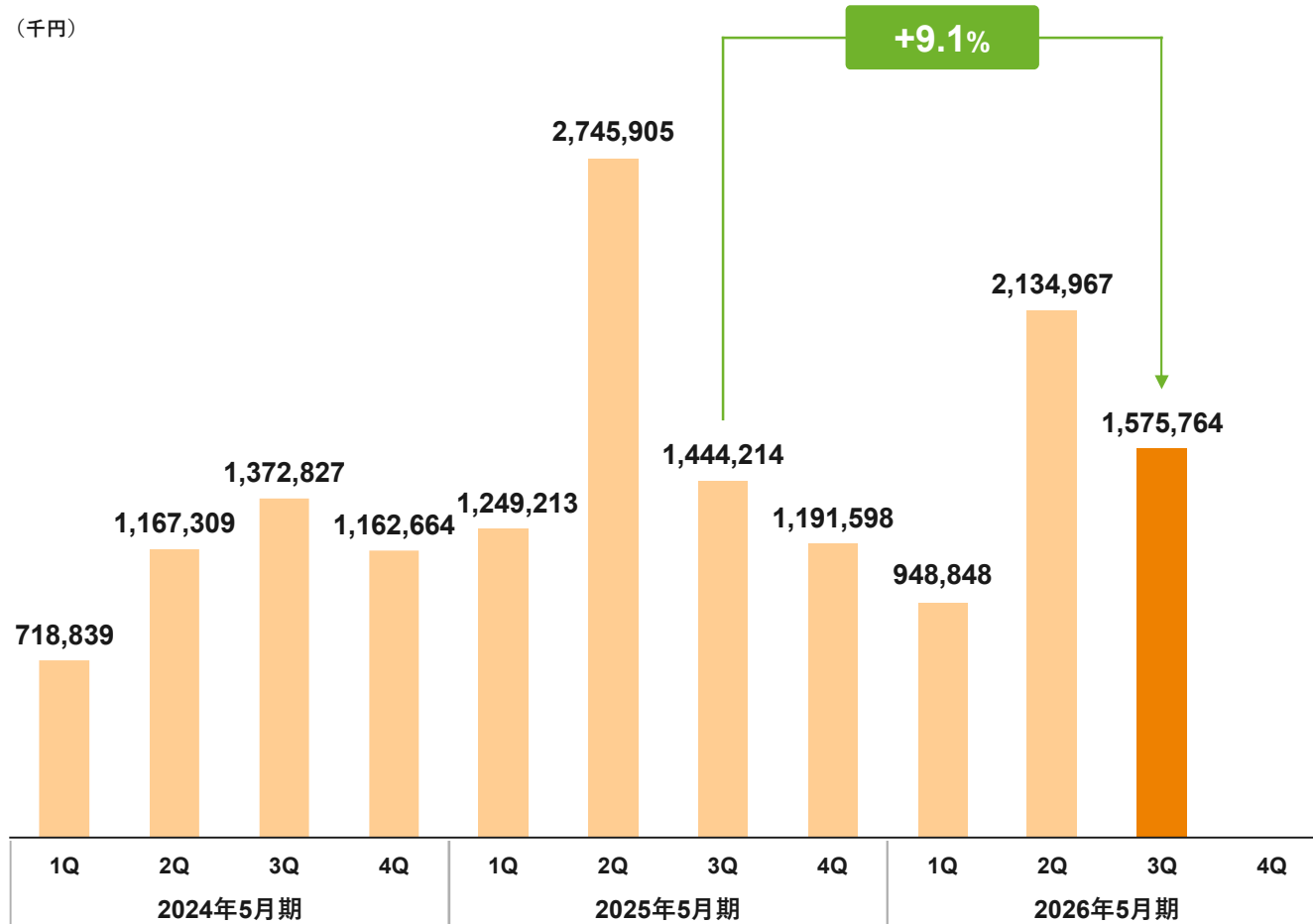
（千円）



- 上期からずれ込んだ案件については一部取り込みに成功したものの、メモリやストレージなどのIT部材の不足から、4Qに納品検収になった案件や、来期に仕切り直しになった案件もあったため3Q累計では14%の減収となった。
- 4Qにずれ込んだ案件については大部分を3月に計上済み
- 最近の業績動向を踏まえ、2026年4月14日に発表した業績修正の通り最終4Qでは前年比増収着地の見込み

売上高の四半期推移

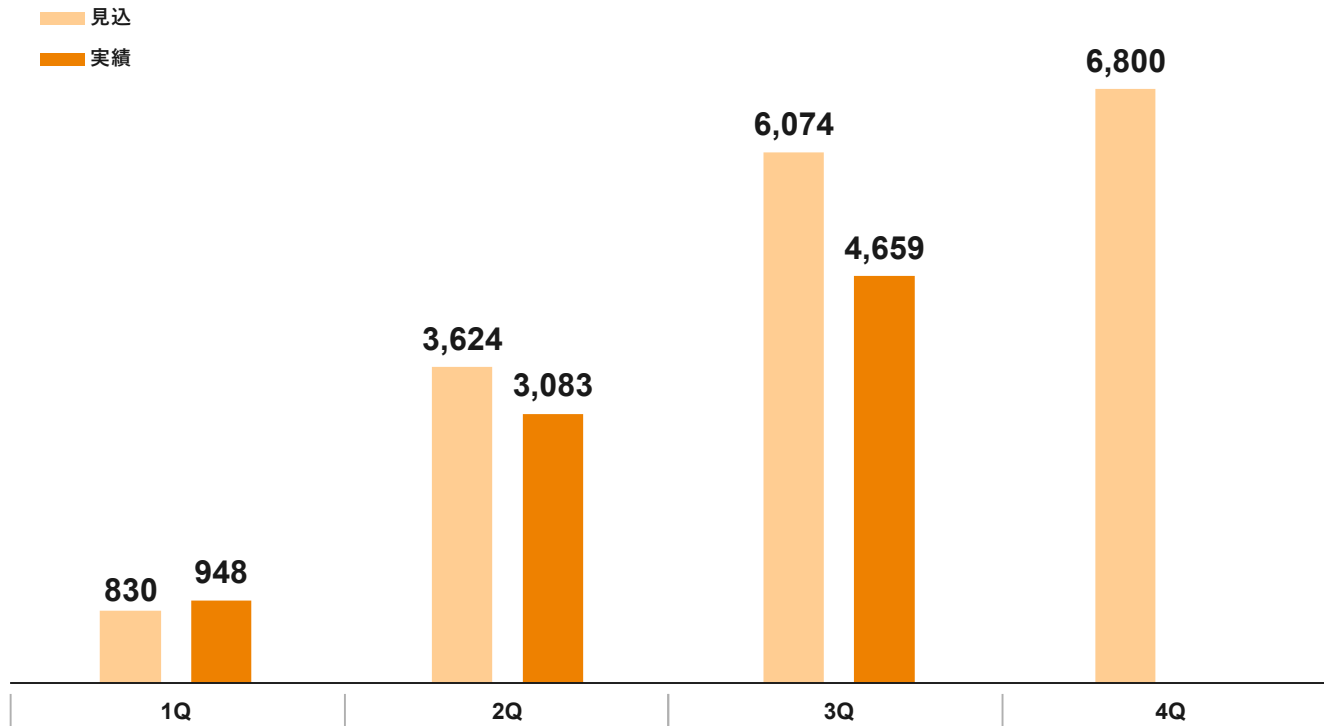
(千円)



- 上期に見込んでいた案件の一部取り込みに成功し、3Q単体では前年比+9.1%となった

売上高の四半期推移見込と実績（累計）

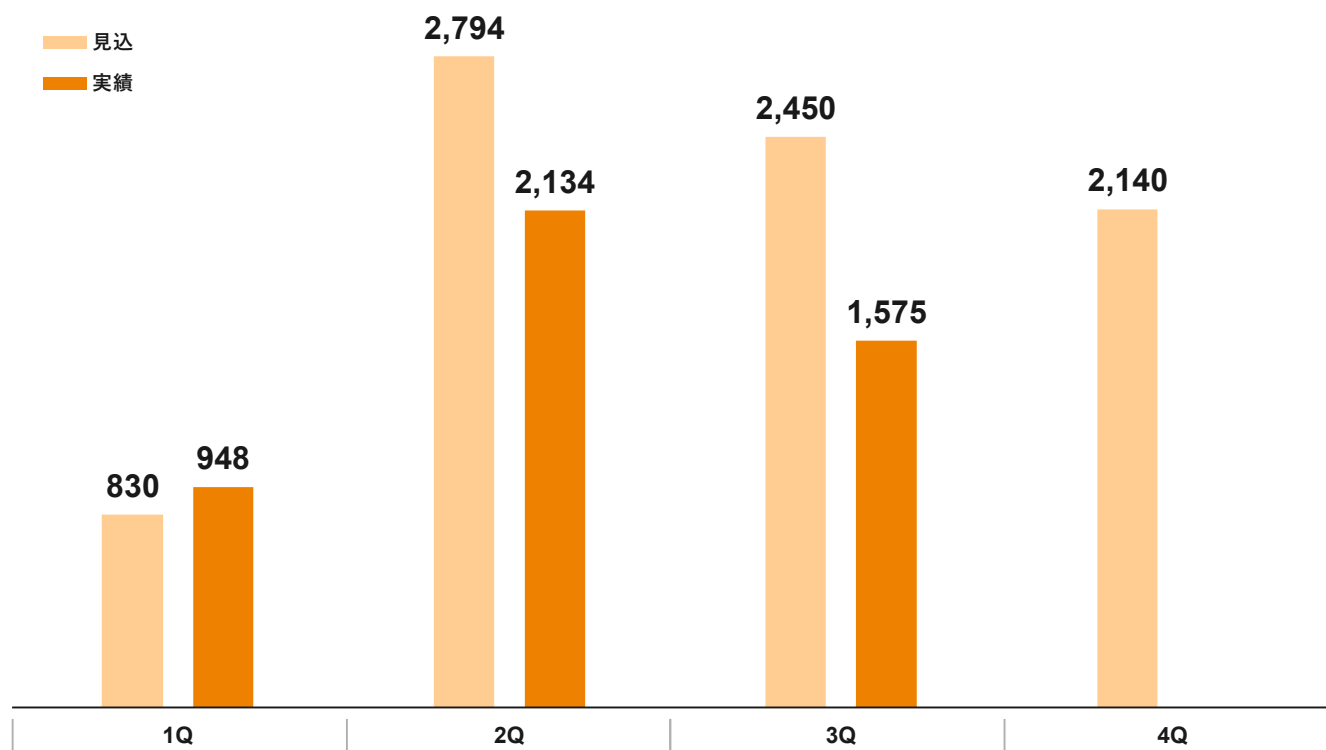
（百万円）



- 上期からずれ込んだ案件については一部取り込みに成功したものの、メモリやストレージなどのIT部材の不足から、4Qに納品検収になった案件や、来期に仕切り直しになった案件もあったため3Q累計では14%の減収となった。
- 4Qにずれ込んだ案件については大部分を3月に計上済み
- 最近の業績動向を踏まえ、2026年4月14日に発表した業績修正の最終着地見込み68億に変更

売上高の四半期推移見込と実績

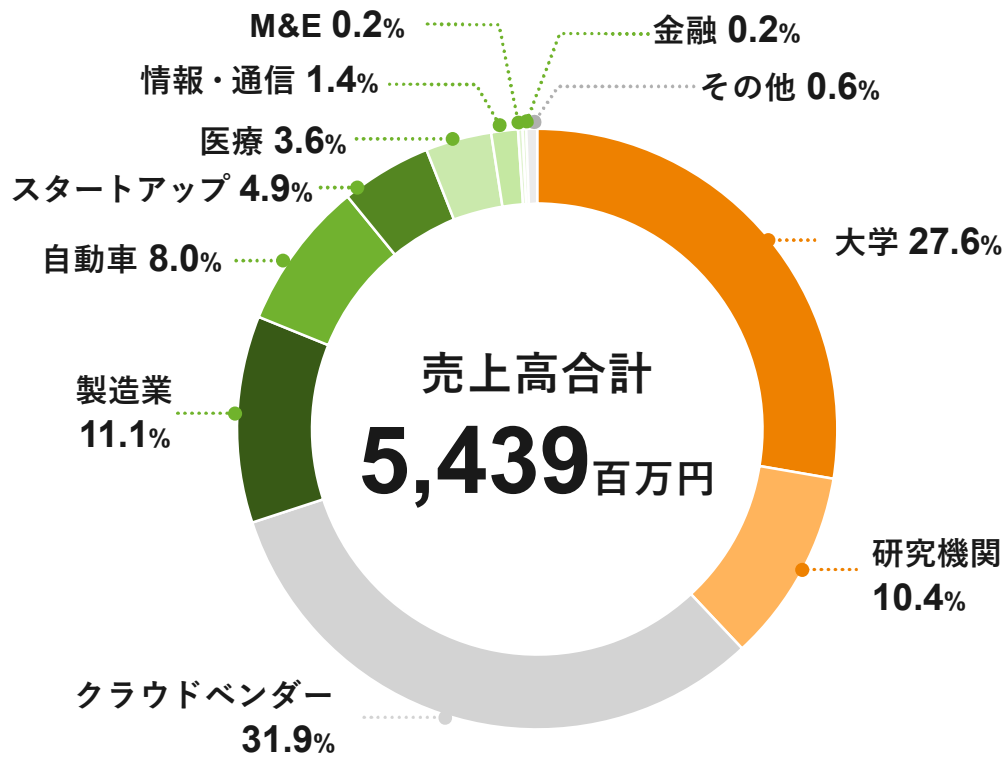
(百万円)



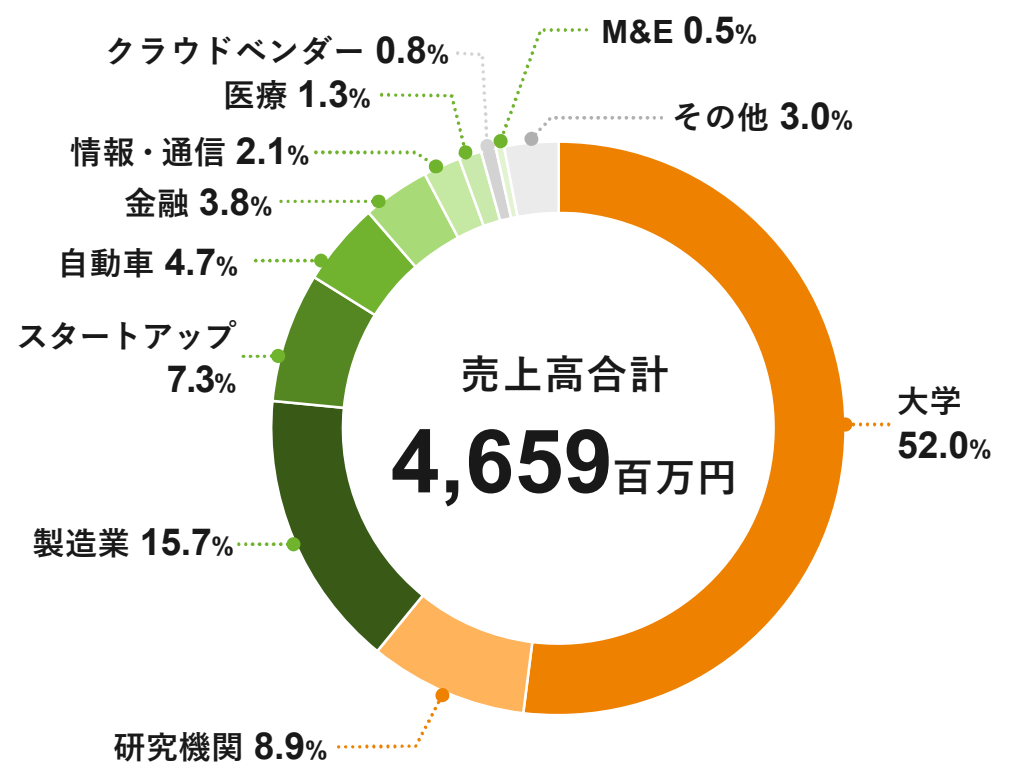
- 4Qにずれ込んだ案件の大部分は3月に計上済みであり、当該業績動向を踏まえ、業績修正を発表
- 4Qについては当初を大きく上回る計上額となる見込み

インダストリー別売上

2025年5月期 第3四半期

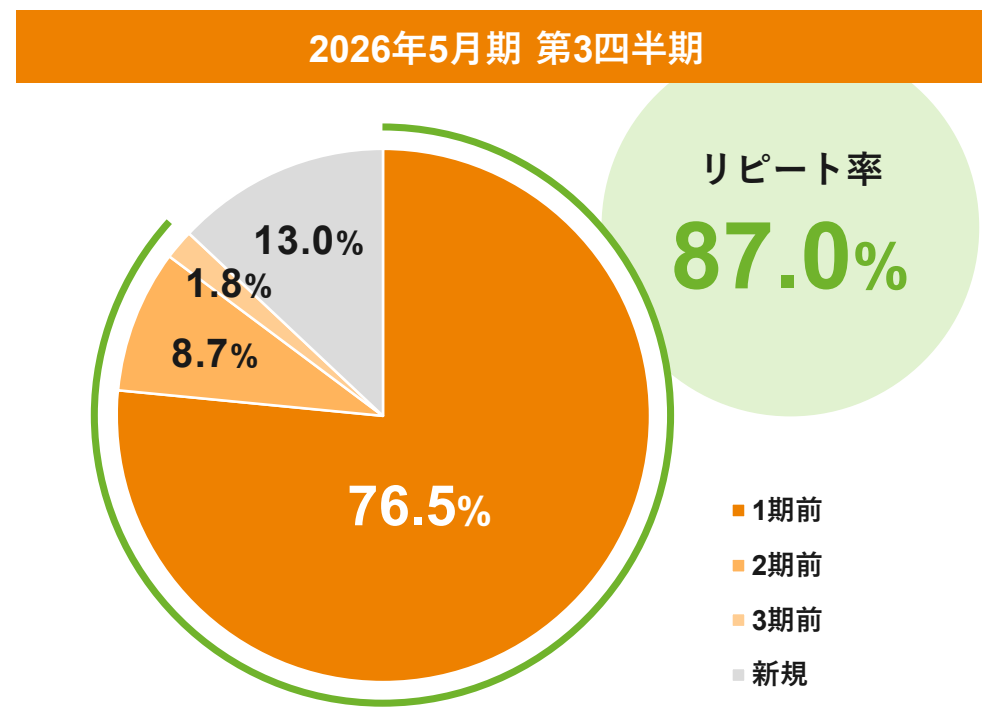
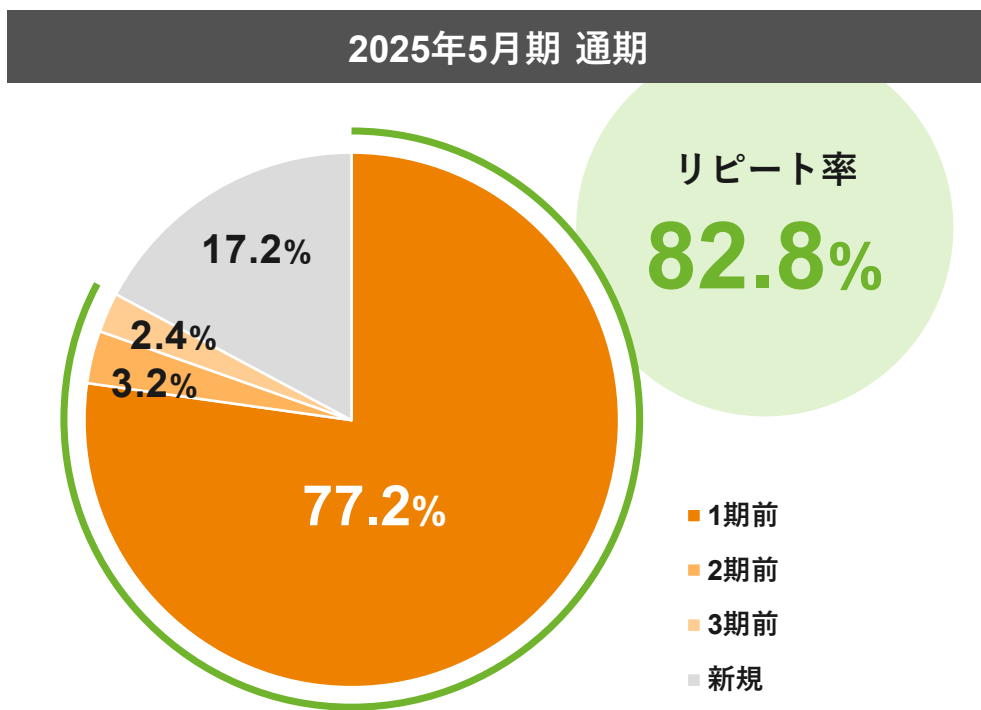


2026年5月期 第3四半期



顧客構成比におけるリピート率

第3四半期時点でもフロー売上の85%以上がリピートオーダー



当期売上の得意先に対して

※ 1期前の売上には、N-1期も売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-2期以前に売上を計上している場合も含む）

※ 2期前の売上には、N-1期に売上を計上していなかったもののN-2期に売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-3期に売上を計上している場合も含む）

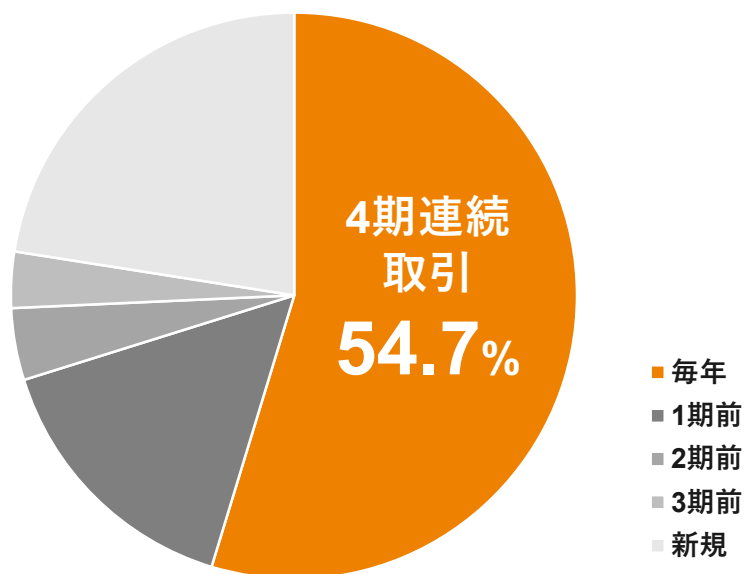
※ 3期前の売上には、N-1期、N-2期に売上を計上していなかったもののN-3期に売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-3期に売上を計上している場合も含む）

※ 2026年5月期に計上の10億円超の大型案件の売上を除く。

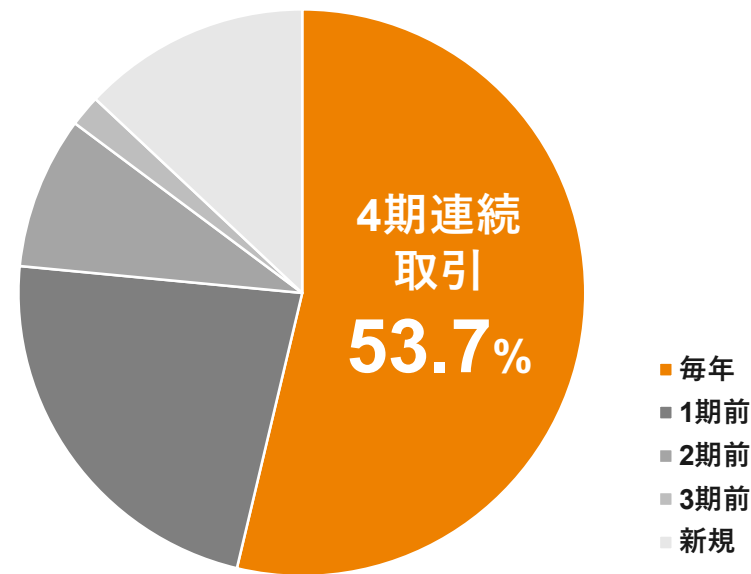
取引継続率

CXによる固定客化が成功しており、4期連続（毎期）継続取引をしている顧客は引き続き50%以上と強固な顧客基盤を形成

2025年5月期 通期



2026年5月期 第3四半期



当期売上の得意先に対して

※ 1期前の売上には、N-1期も売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-2期以前に売上を計上している場合も含む）

※ 2期前の売上には、N-1期に売上を計上していなかったもののN-2期に売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-3期に売上を計上している場合も含む）

※ 3期前の売上には、N-1期、N-2期に売上を計上していなかったもののN-3期に売上を計上している得意先に対する売上を指す（N-3期に売上を計上している場合も含む）

※ 2025年5月期、2026年5月期に計上の10億円超の大型案件の売上を除く。

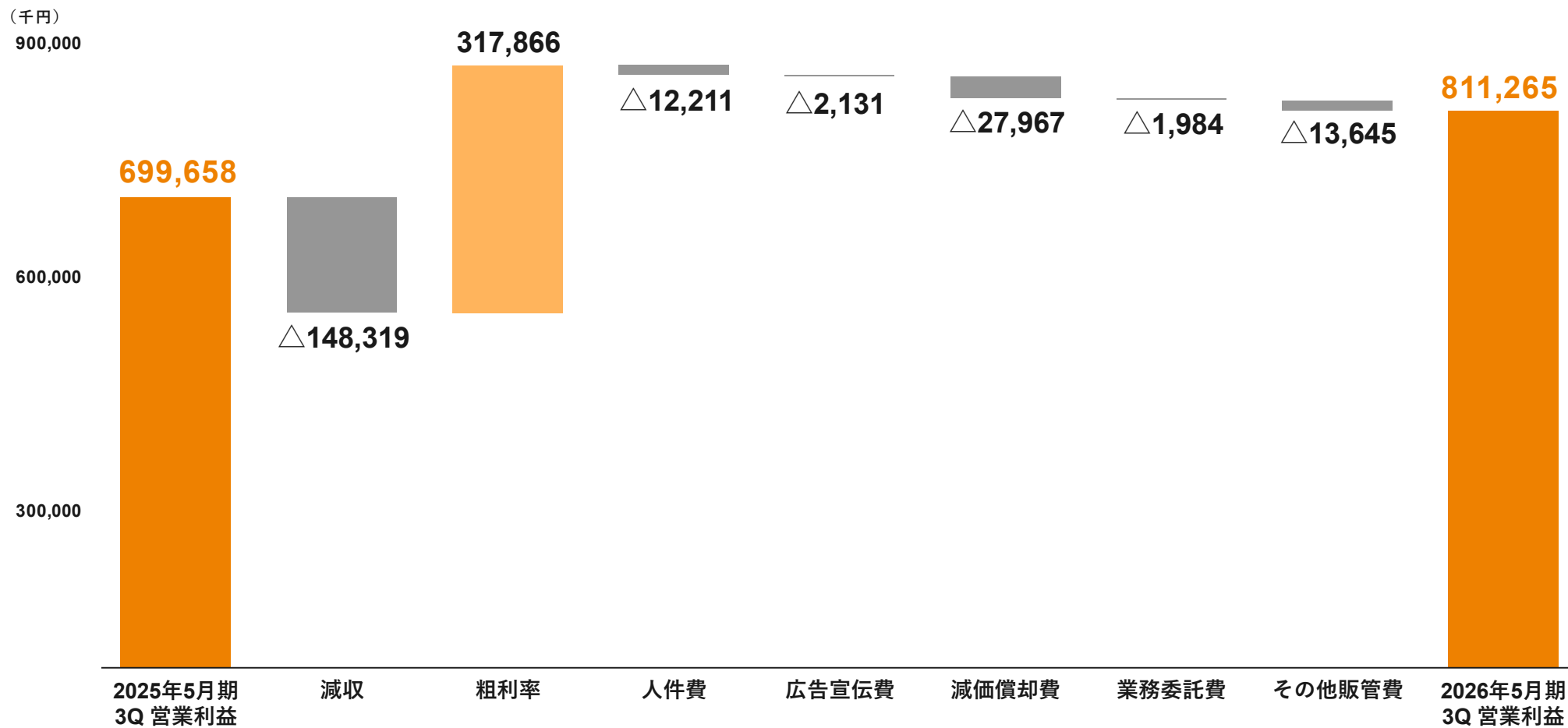
サービス区分別売上高

(千円)	2025年5月期 第3四半期	2026年5月期 第3四半期	増減額	増減率
売上高	5,439,332	4,659,580	△779,753	△14.3%
DXサービス	5,092,822	4,233,166	△859,655	△16.9%
Service & Support	346,510	426,414	+79,902	+23.1%

- DXサービスは、トップラインの減収に伴い減少。4Qでリカバー予定
- Service & Supportは、引き続き件数を着実に伸長増収基調が継続

2026年5月期 第3四半期決算（累計）

営業利益 増減分析



2026年5月期 第3四半期決算（累計）

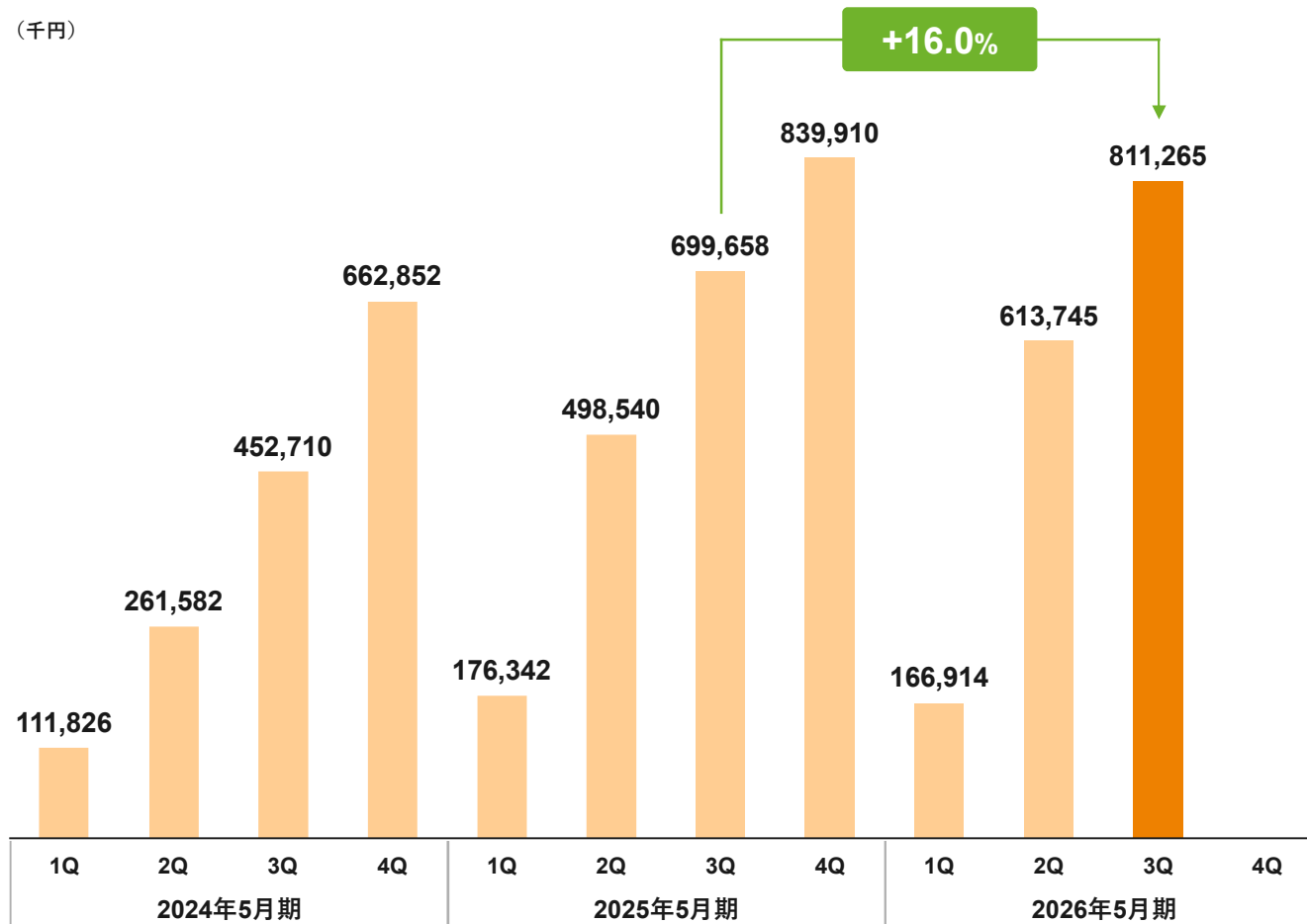
販管費 & 営業利益

(千円)	2025年5月期 第3四半期	2026年5月期 第3四半期	増減額	増減率
販売費及び 一般管理費	334,978	392,918	+57,939	+17.3%
人件費	163,683	175,894	+12,211	+7.5%
広告宣伝費	24,759	26,890	+2,131	+8.6%
業務委託費	33,153	35,137	+1,984	+6.0%
減価償却費	23,250	51,217	+27,967	+120.3%
その他販管費	90,131	103,777	+13,645	+15.1%
営業利益	699,658	811,265	+111,607	+16.0%

設備投資による影響

営業利益の四半期推移（累計）

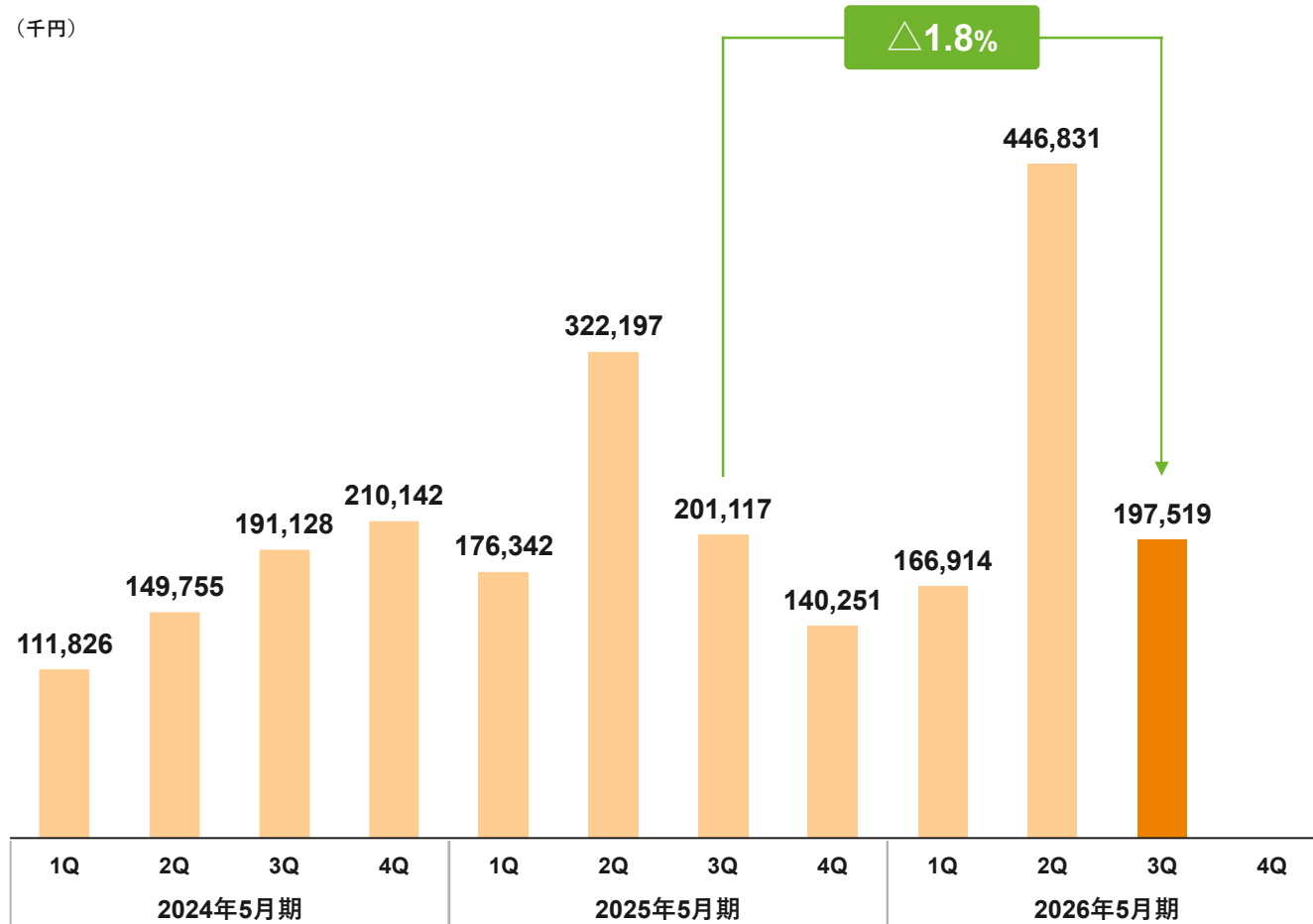
(千円)



- 減収に加え、設備投資や人員増加により販管費が約17%増加するなどのマイナス要因はあったが、セールスマックスの変化による売上総利益率の大幅な改善により、営業利益は3Q累計YoYで16%の増益を達成

営業利益の四半期推移

(千円)



- 増収インパクトはあったものの、販管費の増加により3Q単体YoYでは1.8%の減益

2026年5月期 第3四半期決算（累計）

営業外収益・費用 & 経常利益

(千円)	2025年5月期 第3四半期	2026年5月期 第3四半期	増減額	増減率
営業外収益	8,496	42,076	+33,579	+395.2%
為替差益	—	30,714	+30,714	—
受取利息	8,289	11,332	△3,042	△36.7%
その他	207	28	△178	△86.1%
営業外費用	30,488	—	△30,488	—
為替差損	30,488	—	△30,488	—
経常利益	677,667	853,342	+175,674	+25.9%

- 当期は大きな為替のマイナスインパクトはなく、経常利益も営業利益同様に大幅増益を達成

業績予想の修正（2026年5月期）

最近の業績動向により、通期の業績予想を下記のとおり修正

(百万円)	2026年5月期 通期（修正前） ①		2026年5月期 通期（修正後） ②		増減額 ②－①	増減率	2025年5月期 （前期実績） ③		増減額 ②－③	増減率
	予想	売上比	予想	売上比			実績	売上比		
売上高	7,308	—	6,800	—	▲508	▲7.0%	6,630	—	169	2.5%
営業利益	934	12.8%	1,000	14.7%	66	7.0%	839	12.7%	160	19.1%
経常利益	934	12.8%	1,000	14.7%	66	7.0%	796	12.0%	204	25.7%
当期 純利益	617	8.4%	654	9.6%	37	6.0%	536	8.1%	118	22.1%

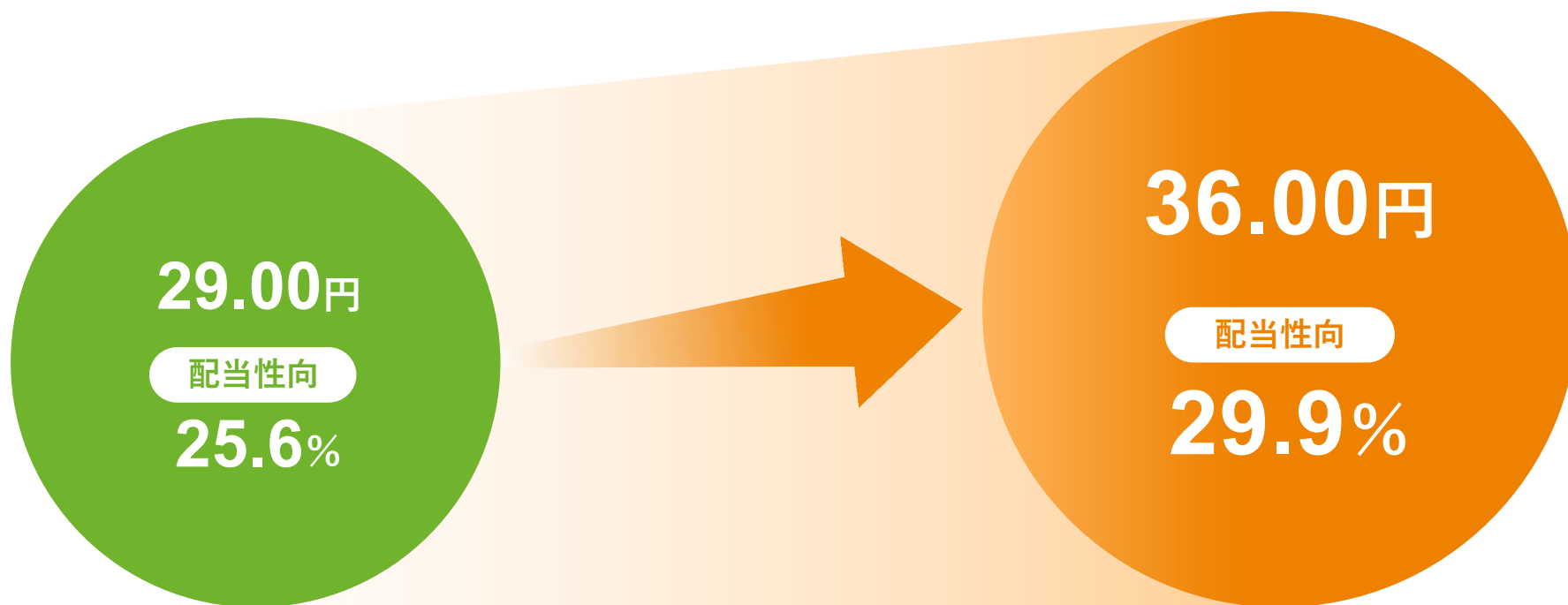
通期業績予想に対する進捗

(百万円)	2026年5月期 第3四半期		2026年5月期 通期（修正前）		2026年5月期 通期（修正後）		修正後 進捗率
	実績	売上比	予想	売上比	予想	売上比	
売上高	4,659	—	7,308	—	6,800	—	68.5%
営業利益	811	17.4%	934	12.8%	1,000	14.7%	81.1%
経常利益	853	18.3%	934	12.8%	1,000	14.7%	85.3%
四半期 純利益	589	12.6%	617	8.4%	654	9.6%	89.9%

- 最近の業績動向を踏まえ、2026年4月14日付で業績予想を修正
- 4Qは当初から計画に織り込んでいた人的投資や設備投資に伴う費用が発生する予定だが、最終的には増収増益を達成し、売上、利益とも過去最高額を更新する見込み
- 営業利益・経常利益は10億円を突破する予想

配当予想の修正

業績予想の修正を踏まえて、当初予想より**7円増配し1株当たり期末配当36円**、**配当性向29.9%**に修正
前年配当よりも13円の増配



配当予想

	2023年5月期	2024年5月期	2025年5月期	2026年5月期 予想
1株当たり 配当金 (円) ※	62.00	67.00	23.00 (92.00)	36.00
配当性向	19.7%	20.4%	23.0%	29.9%

- 配当は重要な株主還元施策
- 必要な投資はしっかりと行った上で、毎期待当性向は引き上げていく方針

- ※ 2024年12月1日付で普通株式1株につき4株の割合で株式分割を実施
- ※ 2023年5月期～2024年5月期は株式分割実施前の数字
- ※ 2025年5月期の数字は株式分割実施後の数字。
() 内は分割を考慮しない場合の数字

— APPENDIX

— 業績補足

貸借対照表

(千円)	2025年5月期末	2026年5月期 第3四半期末	増減額	増減率
流動資産	4,391,214	5,490,215	+1,099,001	+25.0%
現金及び預金	3,334,112	2,734,909	△599,202	△18.0%
商品	960,913	1,856,956	+896,042	+93.2%
固定資産	217,374	193,067	△24,306	△11.2%
資産合計	4,608,588	5,683,283	+1,074,694	+23.3%
流動負債	1,027,257	1,610,169	+582,911	+56.7%
固定負債	729,414	744,174	+14,760	+2.0%
純資産合計	2,851,916	3,328,938	+477,022	+16.7%
負債純資産合計	4,608,588	5,683,283	+1,074,694	+23.3%
自己資本比率	61.8%	58.4%	△3.4pt	—
有利子負債	—	—	—	—

— 市場狀況分析

現在の状況

ネガティブ

- 中東情勢により国内経済の先行き不透明感が増大
- インフレと運用コスト（電気代、スペース、規制対策コスト）の増大
- IT部材（メモリーやストレージなど）の高騰や品薄

ポジティブ


- 生成AIやマルチモーダルAIなどAIの進化と市場の拡大に伴い案件規模が引き続き大型化
- GPUの新製品ローンチスパンの短縮 2028年まで毎年新製品が市場投入される予定
- 「令和7年度予算案 AI関連の主要な施策について」 予算規模1,969億円、前年比67.4%増

https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/yosan_7nendo_an.pdf

AIの進化と市場の拡大

特定分野のみに利用されていたAIは、今後急激に領域を拡大

PERCEPTION AI	GENERATIVE AI	AGENTIC AI	PHYSICAL AI
<p>画像認識</p> <ul style="list-style-type: none">● 異常検知● 不良品検出● 病巣診断● 文字認識 など	<p>生成AI</p> <ul style="list-style-type: none">● コンテンツ生成● チャットボット● ボイスボット など	<p>エージェントAI</p> <ul style="list-style-type: none">● パーソナルアシスタント● 業務プロセス自動化 など	<p>フィジカルAI</p> <ul style="list-style-type: none">● ロボティクス● 先進モビリティ など

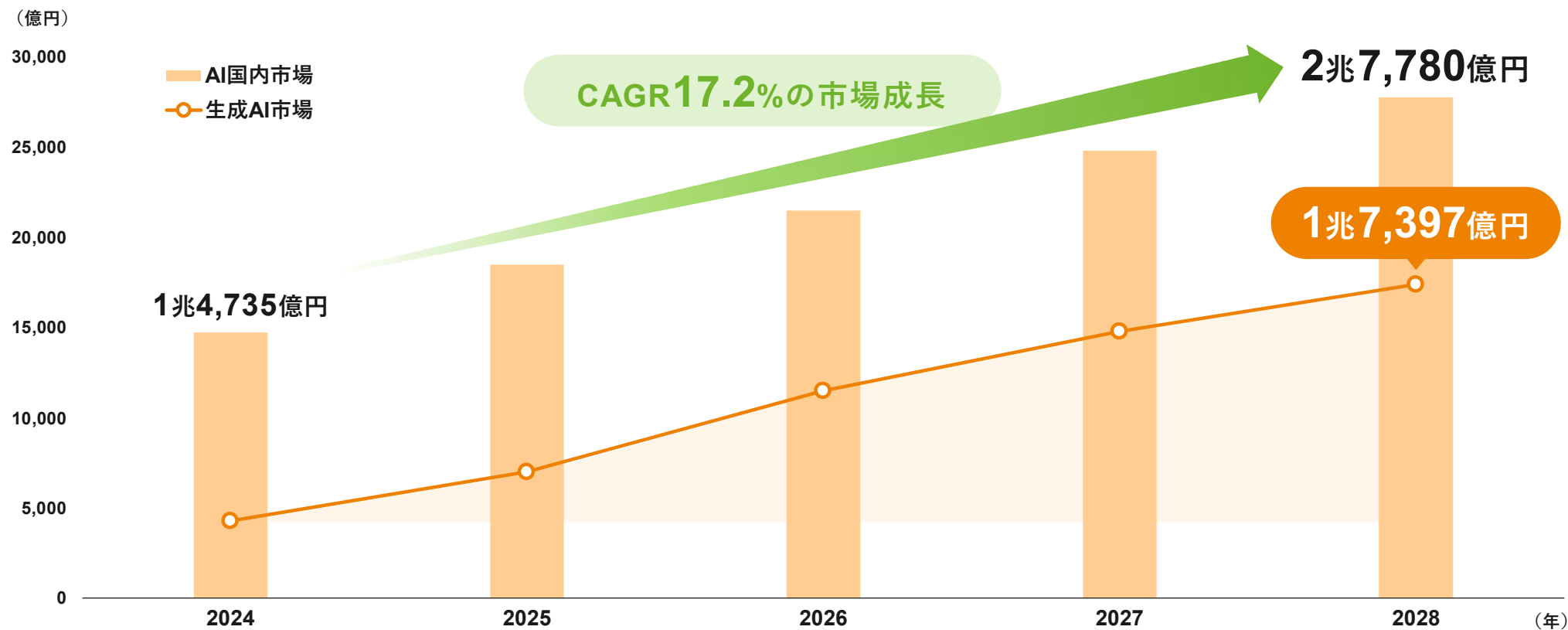


市場状況分析

AI（生成AIを含む）の国内市場予測

2028年までにAIマーケットは2兆7,780億円に成長

うち生成AI市場は2023年度比12.3倍の1兆7,397億円、AI市場の6割程度を占める



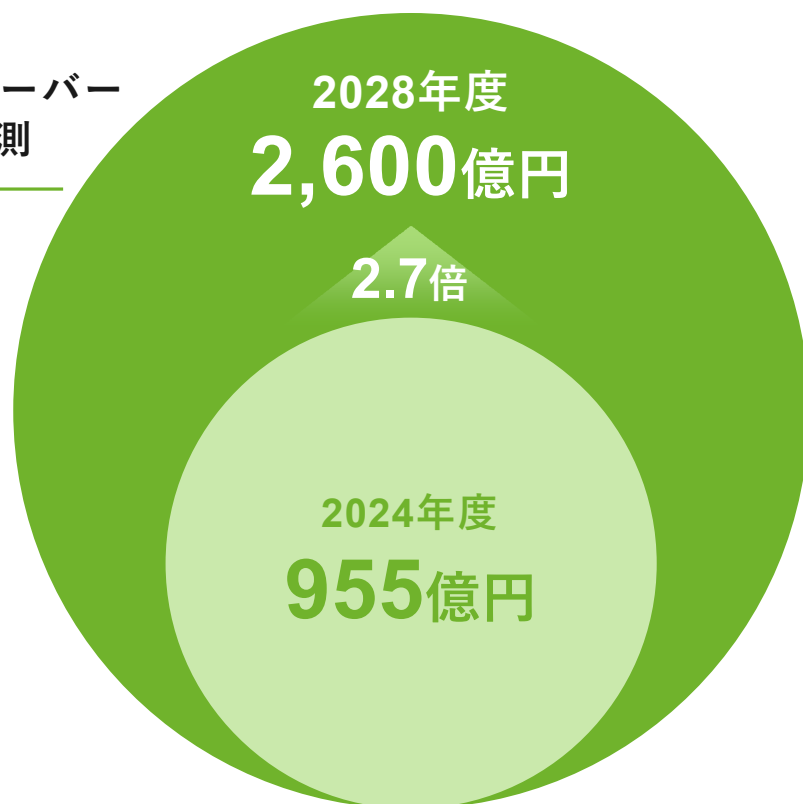
※富士キメラ総研『2025 生成AI/LLMで飛躍するAI市場総調査』より

市場分析

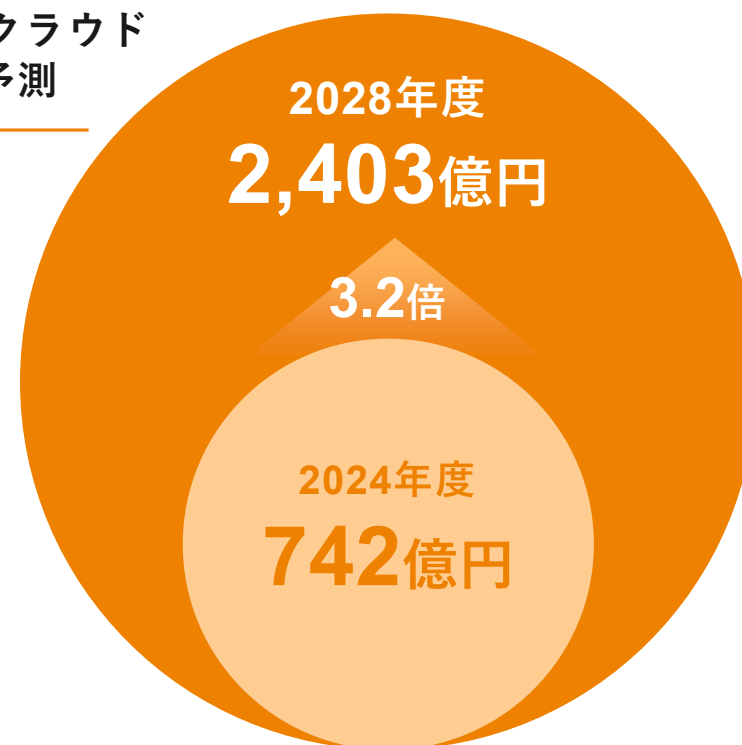
AI向けGPUサーバー/GPUクラウド予測

2024年から2028年の5年間でGPUサーバーの市場は2.7倍に、GPUクラウドの市場は3.2倍にそれぞれ拡大が予測される

GPUサーバー
市場予測



GPUクラウド
市場予測



— 成長戦略

1

上位レイヤービジネスへの移行

2

大規模AI時代に合わせたエコシステムの増強

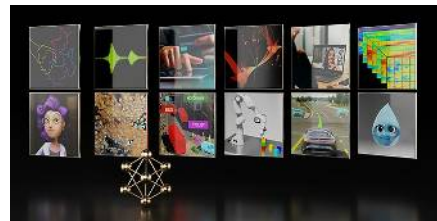
3

事業ドメインの拡大

上位レイヤービジネスへの移行

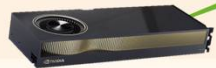
引き続き上位レイヤーへのポートフォリオの拡充を図り、幅広いユーザーニーズに対応
シームレスなアップセル・クロスセルを促進する

AI開発のためのツールを
ソリューションとして提供



AI Enterprise

AGE / W&B



GPU Card



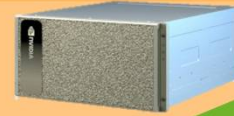
Deeplearning BOX



PCI-E GPU Server



HGX Server



DGX Series



DGX CLOUD

DGX Pod



国内4カ所の
データセンターと連携し
安定稼働環境を用意

大規模AI時代に合わせたエコシステムの増強

クラウドベンダーやデータセンターと提携しオンプレミスとクラウドのハイブリッド利用を促進
また、AIスタートアップとのコラボソリューションもラインナップ



大規模AI時代に合わせたエコシステムの増強

エキスパートサービス

プログラム高速化支援



モビリティ向け開発支援



ゲノム解析支援



データ利活用支援



HPC構築支援



AI利活用促進

GPUマルチクラウド

カスタムメイド専有型



GPU

テストドライブ

最新GPUトライアル環境
高セキュアデータセンター設置



大規模

オンデマンド

GPUリソースオンデマンド提供
大規模資源の一時利用も可能



経済性
×
柔軟性

運用
効率化

ICT保守サポート

マルチベンダーサポート
監視~Q&Aまで対応可能

専用線サービス

全国への中継網完備
帯域・遅延まで考慮した設計

オンプレ資源最適化支援

オンプレAI基盤



GPU対応コロケーションサービス

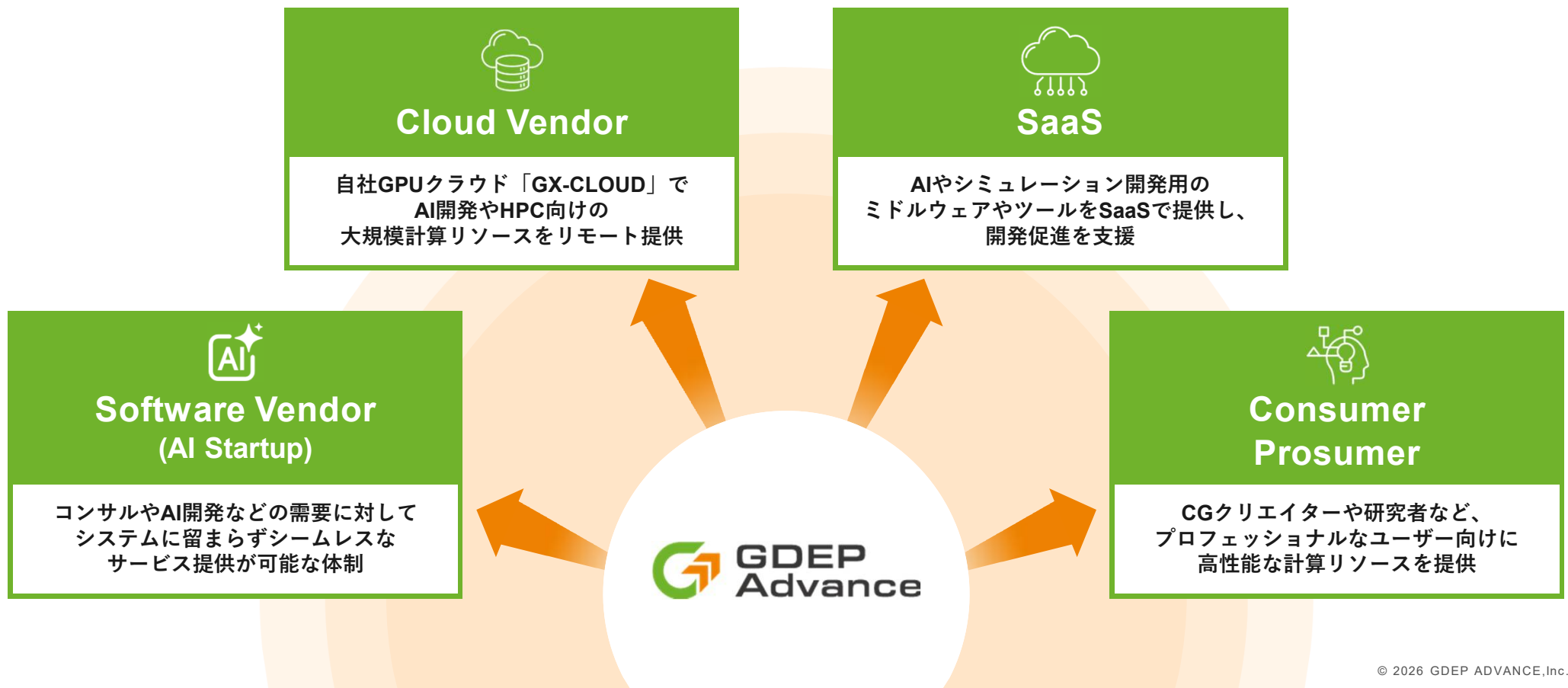


国内最高峰 Tier4クラスの
データセンター

AI・HPC専用の
コンテナデータセンター

事業ドメインの拡大

親和性の高い事業ドメインへの新規参入やM&Aを通して成長を加速し、先進的なソリューションを提供する「アドバンスドソリューションベンダー」を目指す



— 中期経営計画 数値目標

事業成長

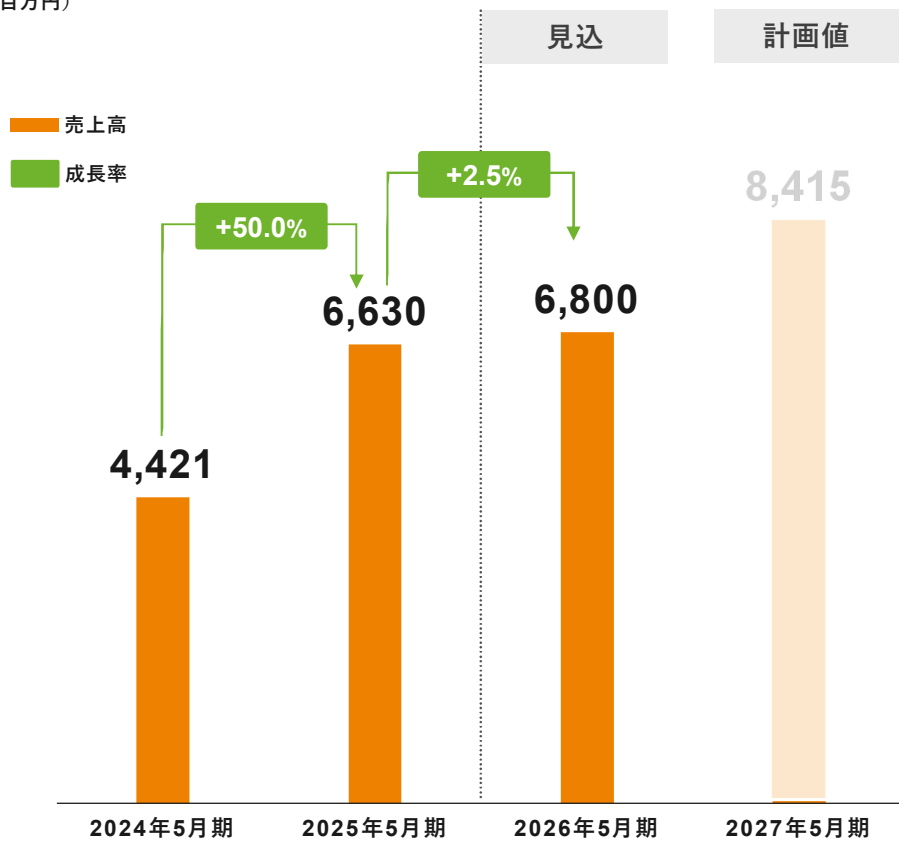
2026年5月期の着地を踏まえて見直しを検討中

(百万円)	2025年5月期 (実績)	2026年5月期 (修正)	2027年5月期	After 中計
	ヒト・設備への投資期間		投資回収フェーズ	
方針	トップラインの伸びを加速させるとともに、ヒトと設備への投資を積極的に実施		25年5月期、26年5月期の投資の成果により、営業利益の成長率を加速させていく	営業利益の高い成長率を維持するとともに、営業利益率も高めていく
売上高	6,630	6,800	8,415	
営業利益	839	1,000	1,055	
営業利益成長率	26.7%	19.1%	13.0%	

数値目標

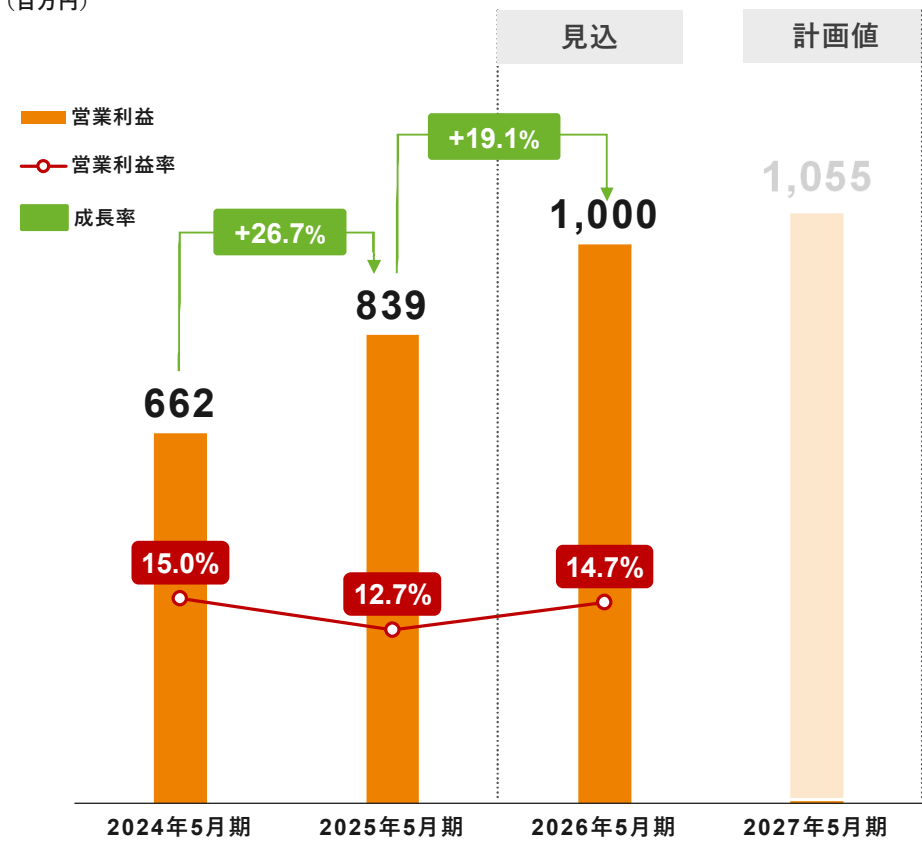
売上高

(百万円)



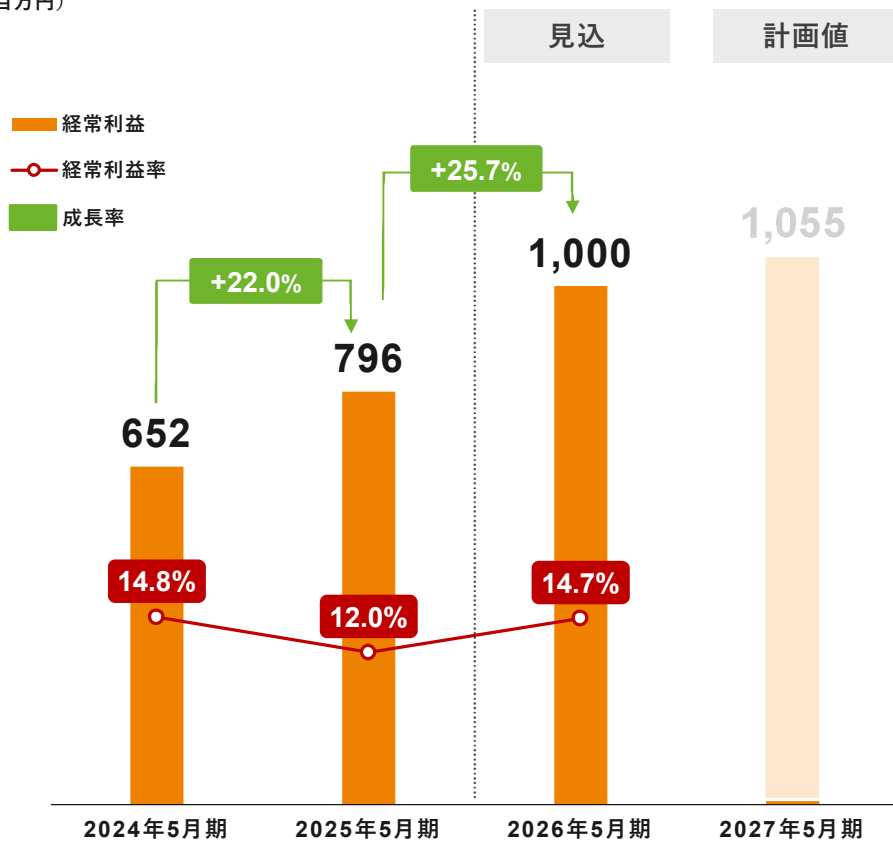
営業利益・営業利益率

(百万円)



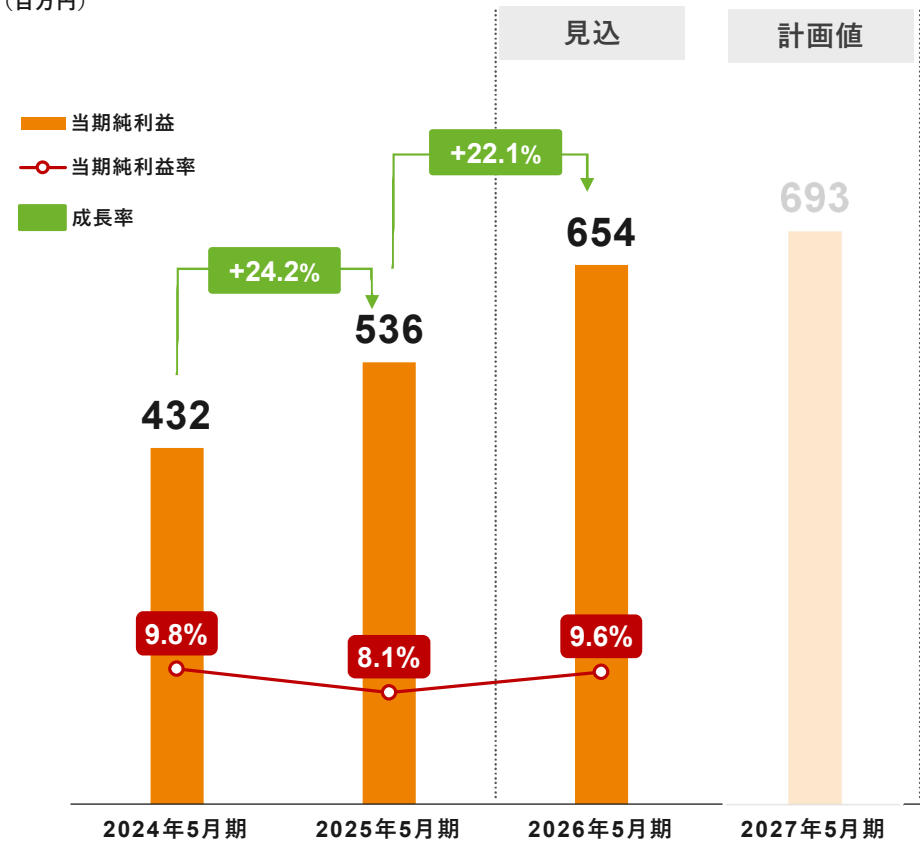
経常利益・経常利益率

(百万円)



当期純利益・当期純利益率

(百万円)



中期経営計画

インダストリー別の売上推移予想

(百万円)

9,000
8,000
7,000
6,000
5,000
4,000
3,000
2,000
1,000
0

2024年5月期

2025年5月期

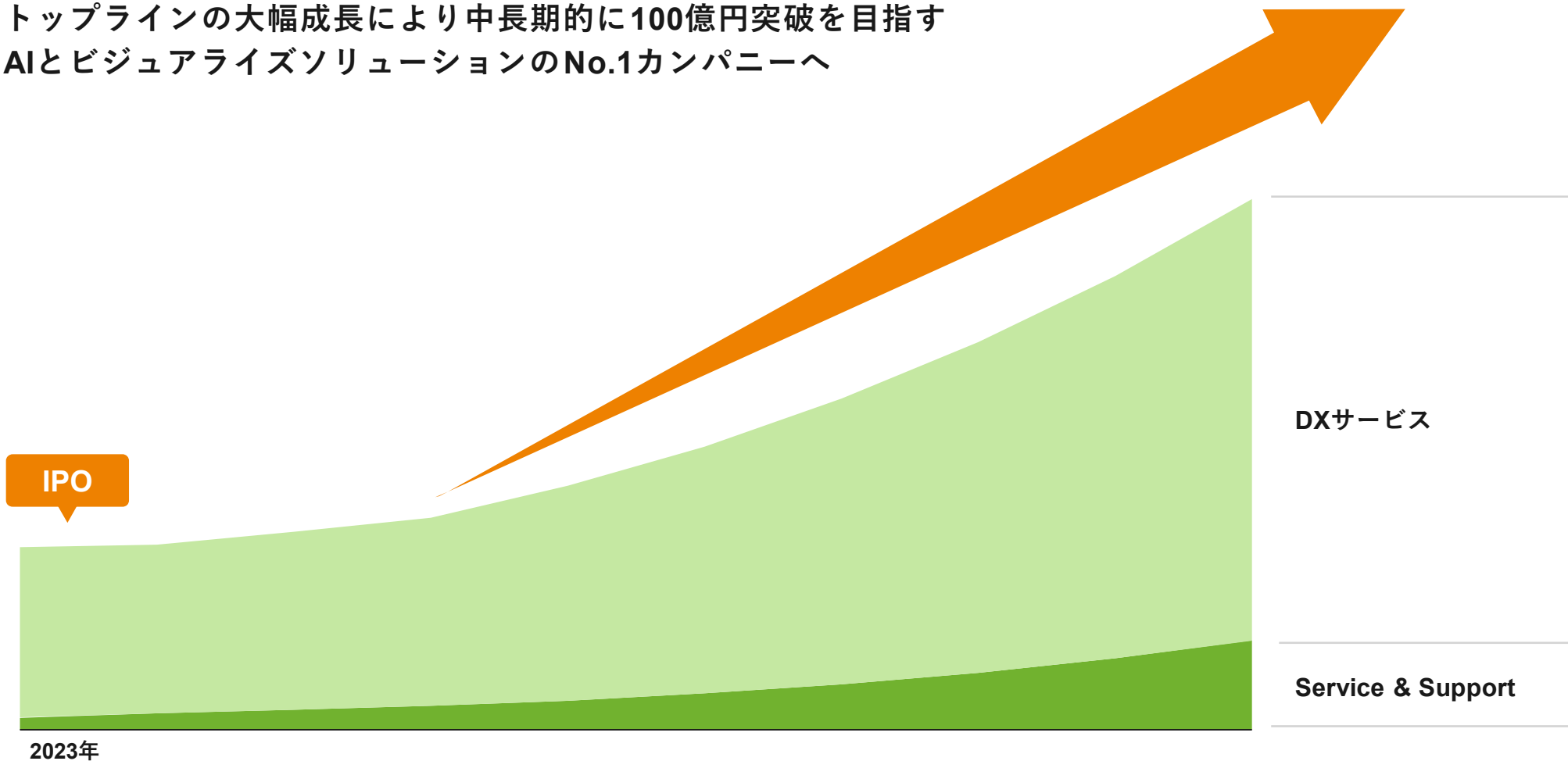
2026年5月期予想

2027年5月期予想

- その他
- 情報・通信
- CSP
- 金融
- M&E
- 医療
- スタートアップ
- 自動車
- 製造業
- 研究機関
- 大学

事業成長イメージ

トップラインの大幅成長により中長期的に100億円突破を目指す
AIとビジュアルライズソリューションのNo.1カンパニーへ



— 会社概要

会社概要

社名	株式会社ジーデップ・アドバンス
	東京証券取引所スタンダード市場 証券コード5885
設立	2016年1月15日
代表者	代表取締役CEO 執行役員 飯野 匡道
所在地	仙台本店 〒980-0803 宮城県仙台市青葉区国分町3丁目4番33 仙台定禅寺ビル8階 TEL : 022-713-4050 FAX : 022-713-4051
	東京本社 〒106-6205 東京都中央区晴海一丁目8番12号 トリトンスクエアオフィスタワーZ棟5階 TEL : 03-6803-0620 FAX : 03-6803-0450

ミッション・行動指針

ミッション

Advance with you 世界を前進させよう

行動指針

当社は社員一人ひとりが社会の一員として、誠実かつ高い倫理観を持って行動します。

私たちは事業を通じて社会の発展に寄与します。

私たちは法令を遵守し公正と透明性を重んじます。

私たちは道義的に正しいことを判断基準とします。

私たちは人権を尊重し多様性を受け入れます。

私たちは環境負荷削減、環境リスク低減を通じて未来を創造します。

私たちは心と身体の健康を常に意識し、健やかな職場作りを目指します。

私たちは社会の一員として地域に貢献します。

私たちは常に誇りと責任を持って全ての仕事に取り組みます。

私たちは目的を共有し自身の成長と会社の成長を一緒に楽しみます。

ボードメンバー



代表取締役CEO 執行役員

飯野 匡道

1993年 トーク電機株式会社入社
2007年 ネバダ州リノで開催されたSuper Computing ConferenceでNVIDIA社のGPUに出会い、翌年から国内での普及活動を開始。2016年当社創業。



取締役CFO 執行役員

大橋 達夫

公認会計士
あずさ監査法人で監査の実績を積んだ後、一般企業でIPO実務を経験。
2020年当社取締役就任。



社外取締役

栗原 さやか

弁護士

東京の大手法律事務所を経て、仙台あさひ法律事務所を開設。
2021年当社の社外取締役に就任。



社外取締役

上山 亨

証券会社を経て企業価値向上関連のコンサルティング業務に従事。
複数社での社外役員を経験。
2025年当社の社外取締役に就任。



常勤監査役

山縣 邦雄

日本電気株式会社にて経理・財務などの管理業務に従事した後、複数のグループ企業の監査役を経験。
2022年当社常勤監査役に就任。



監査役

星 伸之

公認会計士

金融機関を経て、大手監査法人にて監査の他IPO支援業務に携わる。
2016年会計事務所を設立。2021年当社監査役に就任。



監査役

深澤 俊博

弁護士

仙台市内の法律事務所を経て、2022年に仙台かがやき法律事務所開設。
2021年当社監査役に就任。

事業内容

システムインキュベーション事業の単一セグメント、その中にDXサービスとService&Supportのサービス
DXサービスの主な提供内容はAIソリューションとビジュアライズソリューション

システムインキュベーション事業

DXサービス

- ハードウェア及びソフトウェアの提供
- ハードウェアの動作環境の提供

AIソリューション

AI学習環境システムや、推論用エッジデバイスをエンドツーエンドで提供



↓ 提供

↑ 対価

ビジュアライズソリューション

最新のXRやメタバースなど可視化や仮想化及び、CAD,CAE,CGなど設計やデザインのためのシステムやソフトウェアツールの提供



↓ 提供

↑ 対価

Service & Support

- 保守
- 運用支援
- 性能向上支援

システムメンテナンスに加え、継続的な開発環境のアップデートを行いシステム全体のパフォーマンス向上を支援



↓ 提供

↑ 対価

顧客

教育機関

製造業

自動車

情報・通信

スタートアップ

ヘルスケア

M&E

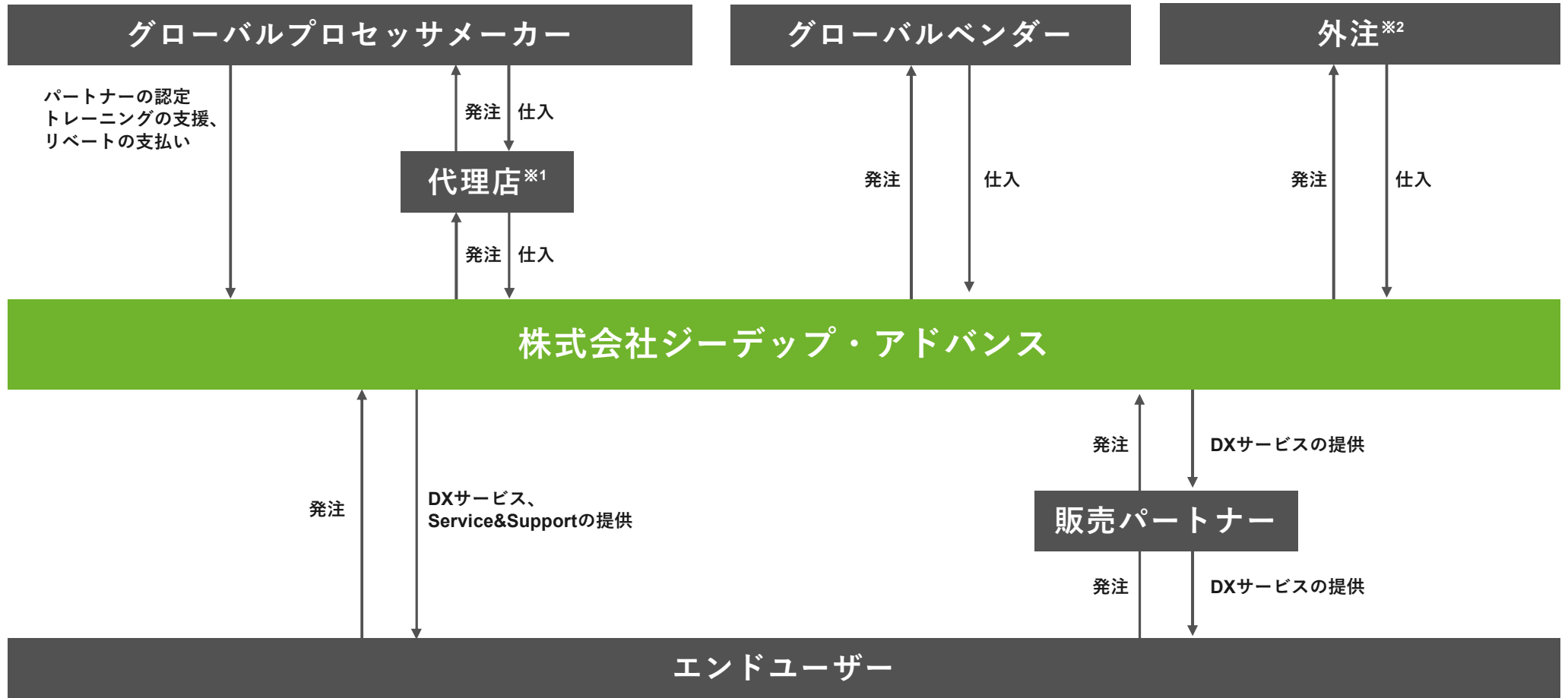
研究機関

サービス区分とビジネスモデル

DXサービスのうち、AIビジュアライズソリューションサービス及び
 その他DXソリューションサービスはフロービジネスであり、
 DXサービスのうちサブスクリプションサービス及びService&Supportはストックビジネス

サービス区分	主なサービス内容	ビジネスモデル
DXサービス	AI・ビジュアライズソリューションサービス <ul style="list-style-type: none"> AIサービスを開発・運用するための製品やサービスの提供と、映像や画像を用いるコンピュータ処理を行うための製品やサービス 	フロー ビジネス
	その他DXソリューションサービス <ul style="list-style-type: none"> ストレージの組立・販売やネットワーク機器の販売・設定及びソフトウェアの販売・設定とそれらを組み合わせたシステムの設計や構築 	
	サブスクリプションサービス <ul style="list-style-type: none"> 自社内で利用するオンプレミスによる提供の他に、レンタルやクラウドなどを「サブスクリプションサービス」として提供 	ストック ビジネス
Service & Support	継続的な開発環境のアップデート <ul style="list-style-type: none"> ソフトウェアのアップデートや最適なバージョンの組み合わせによって、システム全体の性能を向上するサービス 	
	ハードウェア保守 <ul style="list-style-type: none"> Q&A、FAQ共有、障害切り分け、オンサイトサポート、代替え環境などを提供 	

事業系統図



※1 当社は、主にグローバルプロセッサメーカーからパートナー認定を受けた国内代理店から、商材の一部の仕入を行っております
※2 組立作業の一部について外注を使用しております。

事例紹介

INPUT

課題



新型コロナの医療画像診断

- 国内の大学や医療研究機関の現場で利用するため、高速な推論処理性能と高信頼性を維持したまま、出来る限りの小型・静音・低消費電力化を行いたい



OUTPUT

ソリューション

AI推論用エッジデバイス

台湾TyanComputer社のベースシステムを改良し、NVIDIA社の小型GPUを搭載。徹底した動作検証でNVIDIA社のデバイス認証も取得。

- 小型・低消費電力で高い堅牢性を実現
- NVIDIA社認証を取得し信頼性を担保
- 従来PC推論よりも最大で36倍高速

Incubation



OUTCOME

スモールマス展開

2020年7月に一般リリースを行い、顔認証システムや、人流解析、防犯システムなどに採用



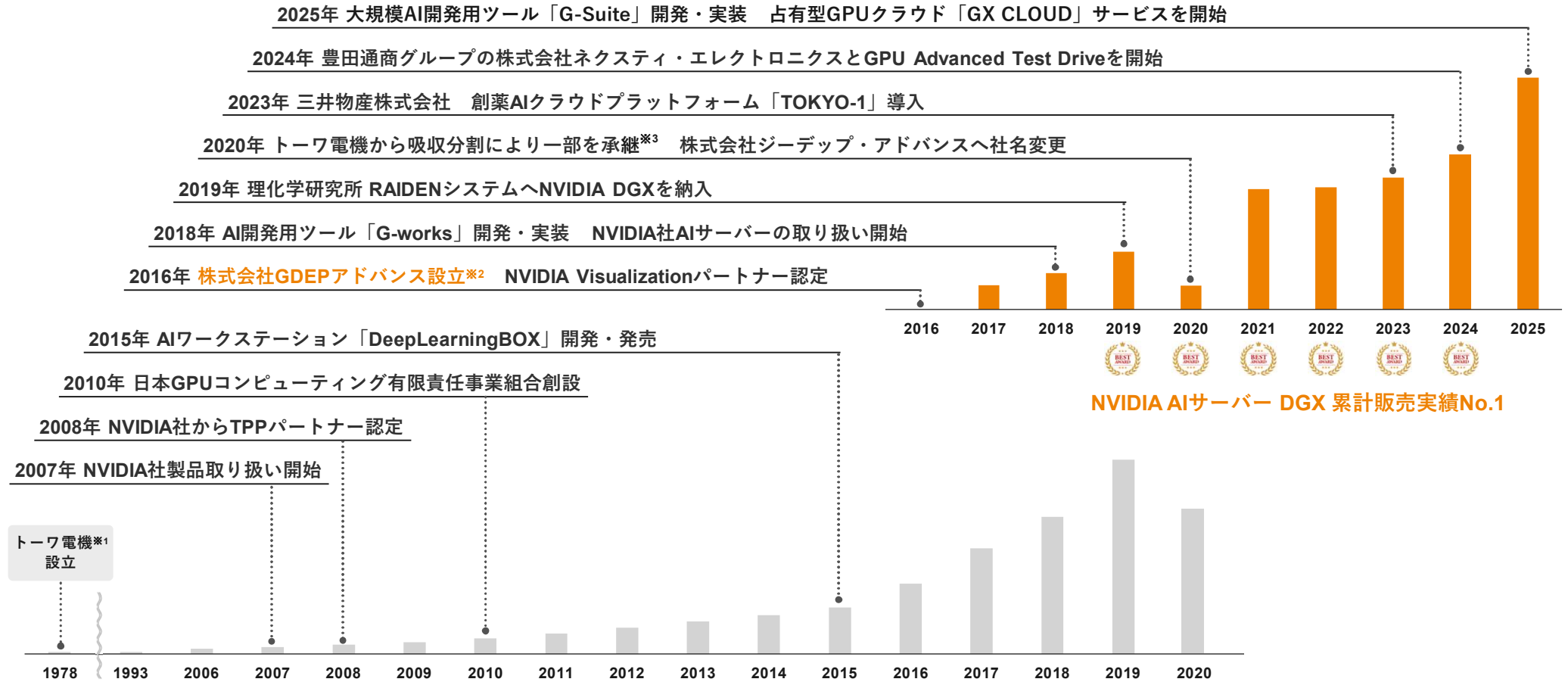
課題解決フェーズ

お客様の課題をヒアリングし、先端技術を用いた独自のソリューションを企画・提案・提供
※スモールマスへの展開を意識

スモールマス展開フェーズ

得られた知見を同様の課題を抱えているお客様に対するセミオーダーメイドソリューションとして展開

沿革と売上高推移



※1 トーワ電機は当社の実質的な前身企業
 ※2 NVIDIA社製品を提供することを主な目的にトーワ電機株の子会社として設立
 ※3 2020年4月1日をもって、トーワ電機株の情報通信事業及びトーワ電機が保有するLLPへの出資持分について吸収分割を受けたもの

— 当社の強みと特徴

強みと特徴の概略

グローバルプロセッサメーカー3社から認められる技術力と、グローバルベンダーとの連携から生まれる企画力・製品調達力が源泉となり、高い競争優位性を創出

強みの源泉

グローバルプロセッサメーカー
3社から認定された
高い技術力

グローバルベンダーとの連携から生まれる
企画力・製品調達力



当社の特徴

1 最新テクノロジーと
独自ギミックを組み合わせた
最適解の提案

2 ソリューション提供形態の
多様性

3 Service & Supportによる
顧客継続性

4 スモールマス展開を
見据えた案件獲得

5 他社との差別化を実現する
独自のポジショニング

当社の強みと特徴

グローバルプロセッサメーカー3社から認定された高い技術力

Certifications : グローバルプロセッサメーカー3社から11タイプの認定を取得

特にNVIDIAは2007年から良好な関係を構築している国内トップクラスのパートナー

認定

NVIDIA Cloud Partner DGX AI Compute Systems Registered
 NVIDIA Cloud Partner Visualization Registered
 NVIDIA Solution Provider Compute Elite
 NVIDIA Solution Provider DGX AI Compute Systems Elite
 NVIDIA Solution Provider DGX Cloud Preferred
 NVIDIA Solution Provider Networking Preferred
 NVIDIA Solution Provider NVIDIA Enterprise Software Registered
 NVIDIA Solution Provider Visualization Elite
 NVIDIA DGX SuperPOD Specialization Partner



Awards

FY17 NVIDIA BEST DGX Reseller Award*
 FY18 NVIDIA BEST DGX Reseller Award*
 FY19 NVIDIA BEST DGX Reseller Award*
 FY20 NVIDIA BEST DGX Reseller Award*
 XILINX VAR Recognition Program Champion Award
 FY21 NVIDIA BEST DGX Reseller Award*
 FY22 XILINX VAR Recognition Program Champion Award
 NVIDIA BEST DGX Partner of the year*
 NVIDIA BEST NPN of the year*
 FY23 NVIDIA BEST NPN of the year*
 NVIDIA BEST Infrastructure Partner of the Year*
 FY24 NVIDIA Solution Provider Award of the Year*
 FY25 NVIDIA Solution Provider Award of the Year

※LLPとして受賞

技術力・提案力・実績が評価され
 多くのアワードを受賞



intel® Partner

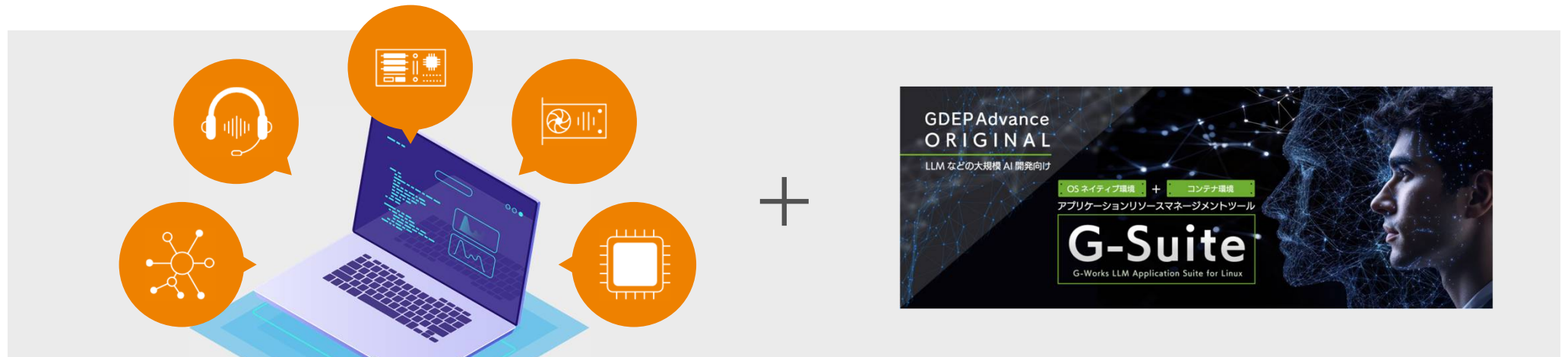


AMD® Elite Partner



1 最新テクノロジーと独自のギミックを組み合わせた最適解の提案

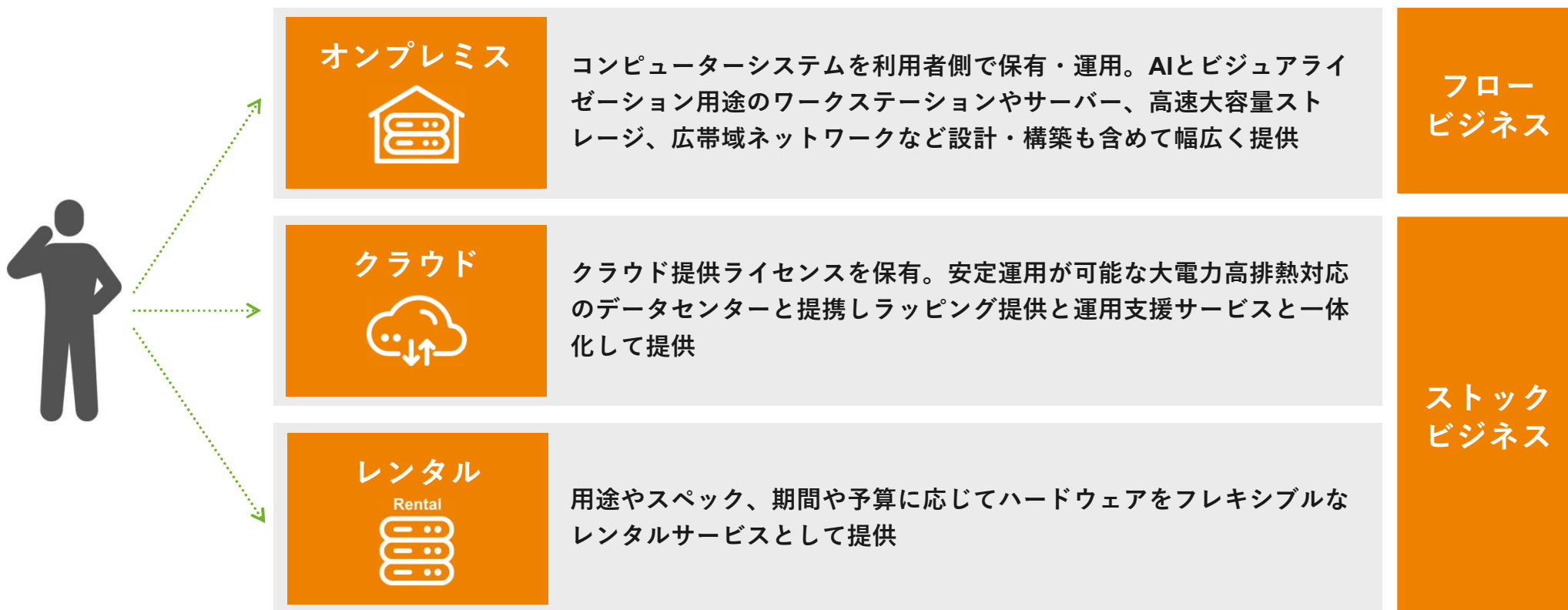
グローバルプロセッサメーカー4社の認定パートナーとしての技術力と、グローバルベンダーとの綿密な情報共有により最新のテクノロジーを組み合わせ、そこに独自のギミックを追加顧客の課題解決のためのベストソリューションを設計・提案



顧客の課題に応じたオリジナルモデルの設計・提供

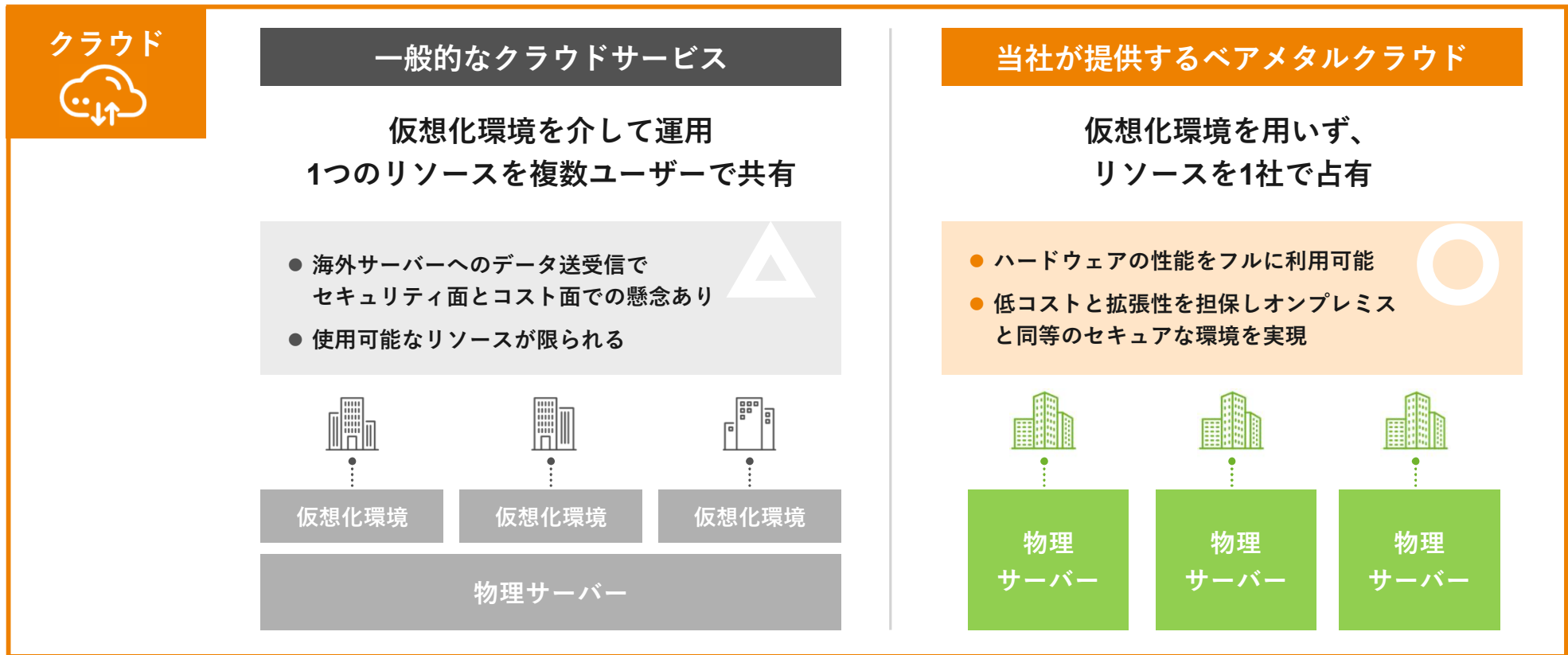
2 ソリューション提供形態の多様性 (1/2)

フロービジネスとなるオンプレミスだけでなく、ストックビジネスであるクラウド、レンタルサービスまで、**多様な顧客ニーズに対応可能な柔軟な提供形態**



2 ソリューション提供形態の多様性 (2/2)

弊社提供のクラウドは大手事業者にはない最先端のハードウェアを用いており、ベアメタル方式※でサービスを提供。顧客の利便性を高め、開発用のクラウドとして高い競争優位性を確立

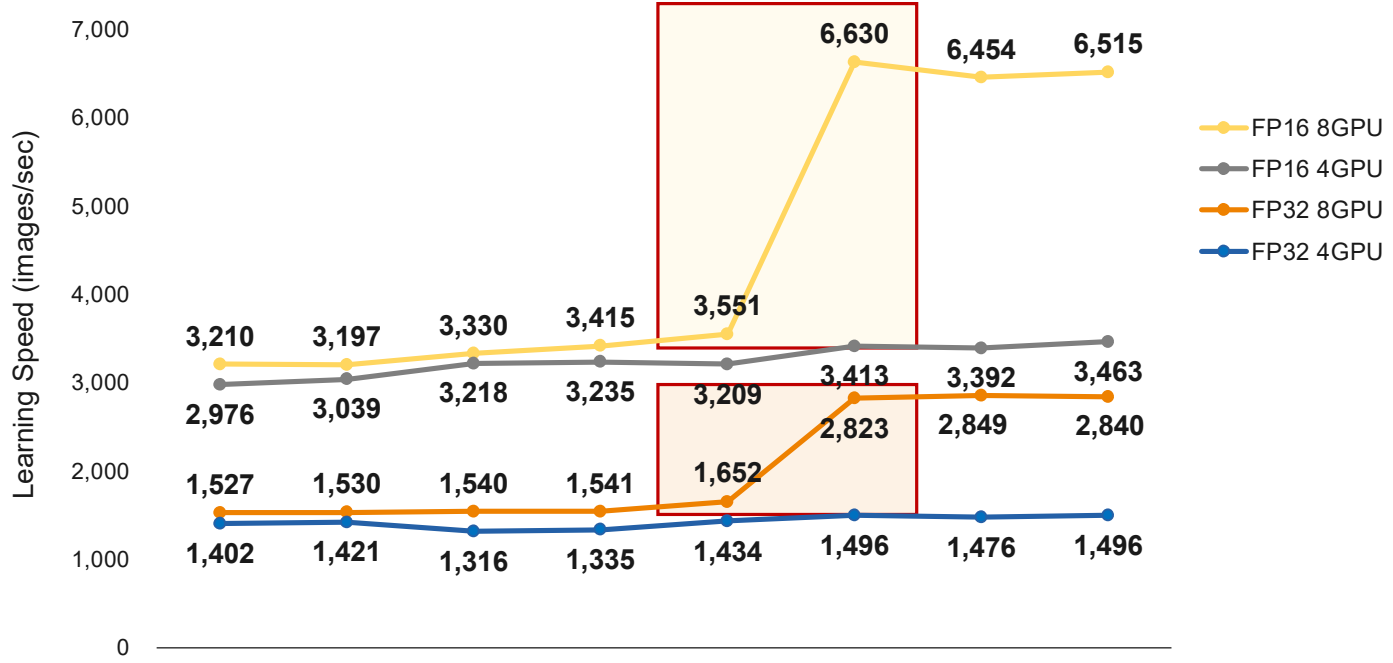


3 Service & Supportによる顧客継続性

ソフトウェアチューニングによる性能変化を実機検証し、お客様のシステムを常に最適な環境に更新
 ハードウェアはそのままでシステムの性能を継続的に向上していくサービス
 導入後の利用価値向上（ユーザーエクスペリエンス）を実現

ソフトウェアのアップデートや世代別のバージョンの組み合わせで最適値を見つける作業であるソフトウェアチューニングを行うことでシステム全体のパフォーマンスを向上

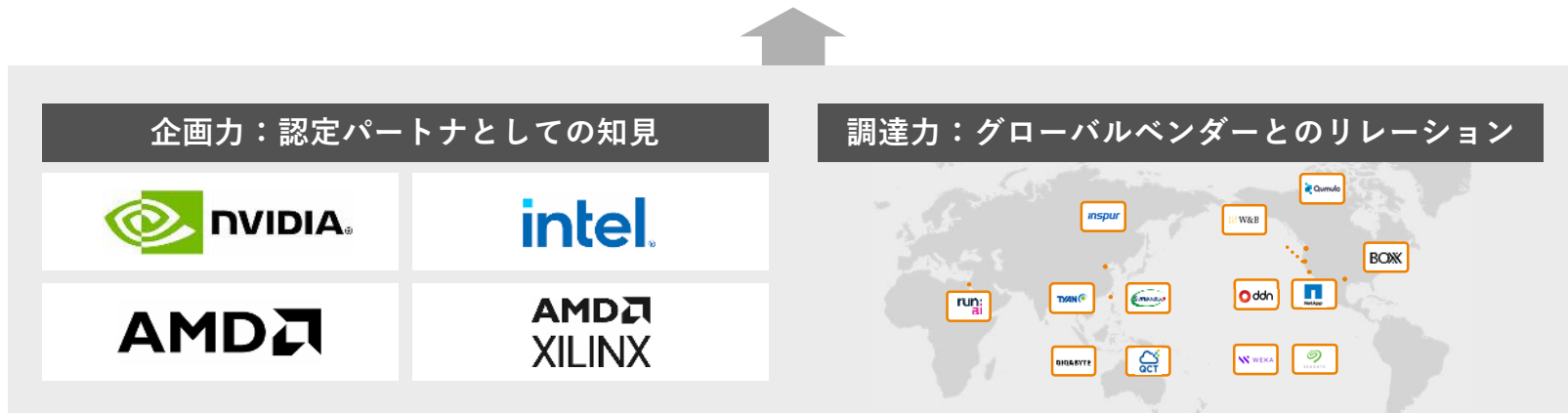
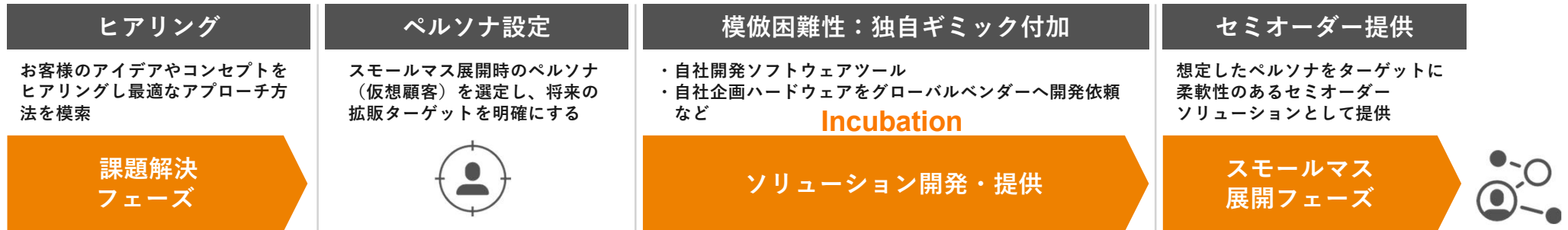
R&Dでの利用がメインで、進化やトレンド変化のスピードが速い
 AI開発環境は当社の得意領域



4 スモールマス展開を見据えた案件対応

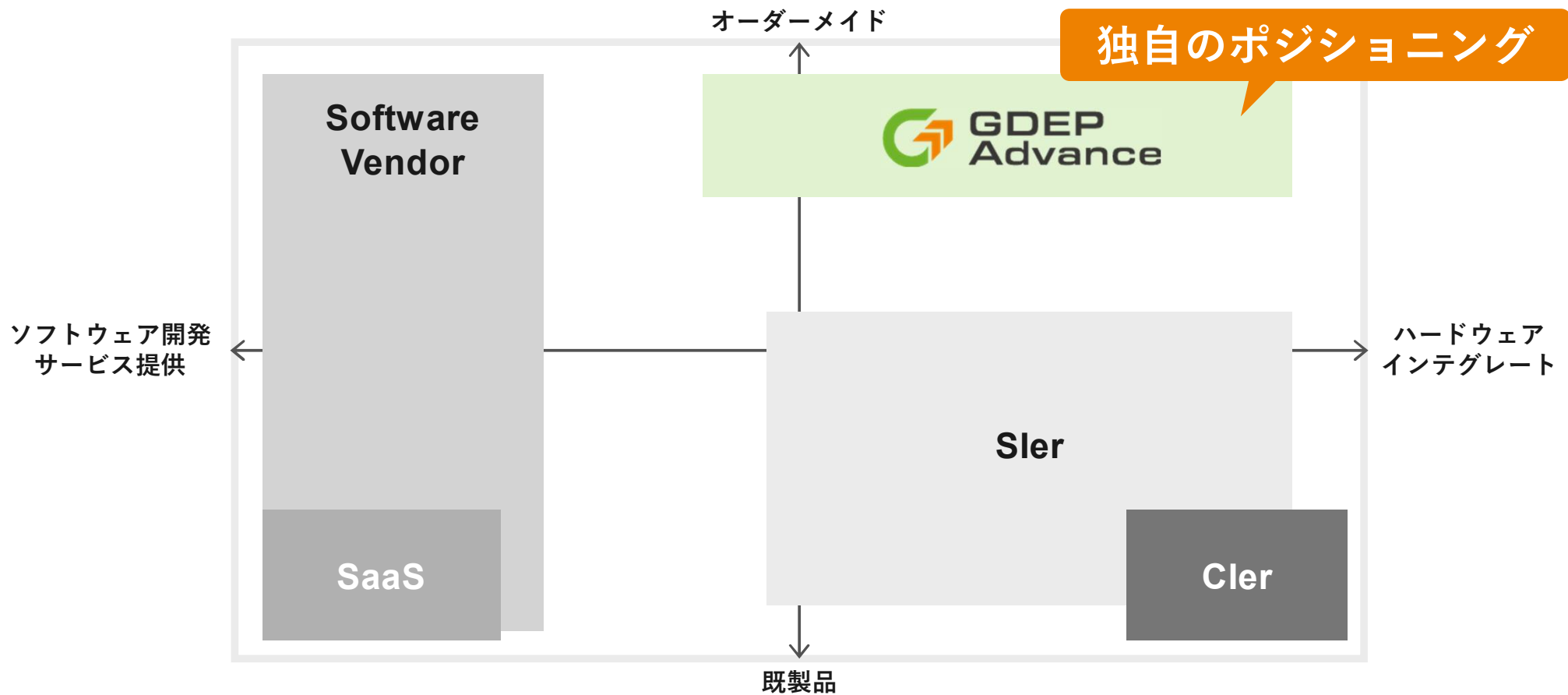
個別の課題解決を通して、スモールマスに展開可能なソリューションを開発

独自ギミックを付加し、**模倣困難性を高めることによりスモールマス展開時において高い収益性を実現**



5 他社との差別化を実現する独自のポジショニング

最先端のハードウェアに強い知見を有した柔軟性のあるソリューションプロバイダー



用語集

用語の定義については以下に記します

用語	用語の定義
AI	Artificial Intelligenceの略で、学習・推論・認識・判断などの人間の知能的な振る舞いを行うコンピュータシステムのこと
CAD	Computer Aided Design コンピュータを用いて設計や製図を行うこと
CAE	Computer Aided Engineering コンピュータを用いて工業製品の設計やデザインを行うこと
GAT	超高速最新GPUで高速化されたNVIDIA DGX システムを占有して試せるPoC環境提供サービスのこと 日本のモビリティ業界にEnd-to-EndのAI開発を支援することを目的とし、株式会社ネクスティ エレクトロニクスと当社が共同で提供
M&E	メディア&エンターテインメントの略
エッジデバイス	IoTで使用される末端の機器のこと IoTとは、あらゆるものをインターネットに接続して互いに連動しあうシステムのこと
オンプレミス	コンピュータシステムを利用者側で保有・運用すること
仮想化	ハードウェアの物理資源を疑似的に分割する技術のこと
グローバルプロセッサメーカー	NVIDIA社、Intel社、AMD社などの、グローバルに展開している大手の半導体のカンパニーのこと

用語集

用語の定義については以下に記します

用語	用語の定義
グローバルベンダー	世界各国のハードウェア・ソフトウェアベンダーのこと
ビジュアライズ	XRやメタバースも含め視覚化・可視化のための技術の総称のこと
サブスクリプション	一定期間利用できるサービスに対して、定期的な対価を支払う仕組みのこと
推論	AI学習で構築したAIモデルを利用し予測や推理を行う作業のこと
ベアメタル方式 / ベアメタルクラウド	仮想化せずに物理サーバーをクラウド上で使用する仕組みのこと
ワークステーション	計算用や描画用など利用用途に特化した性能を持つ一般的なパソコンよりも高性能なコンピュータ

本資料の取り扱いについて

本資料は情報提供のみを目的として作成しています。本資料は、日本、米国、その他の地域における有価証券の販売の勧誘や購入の勧誘を目的としたものではありません。本資料の全部または一部を当社の承認なしに公表または第三者に伝達することはできません。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社の関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではありません。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報または第三者が作成したデータから引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。



Advance with you 世界を前進させよう