

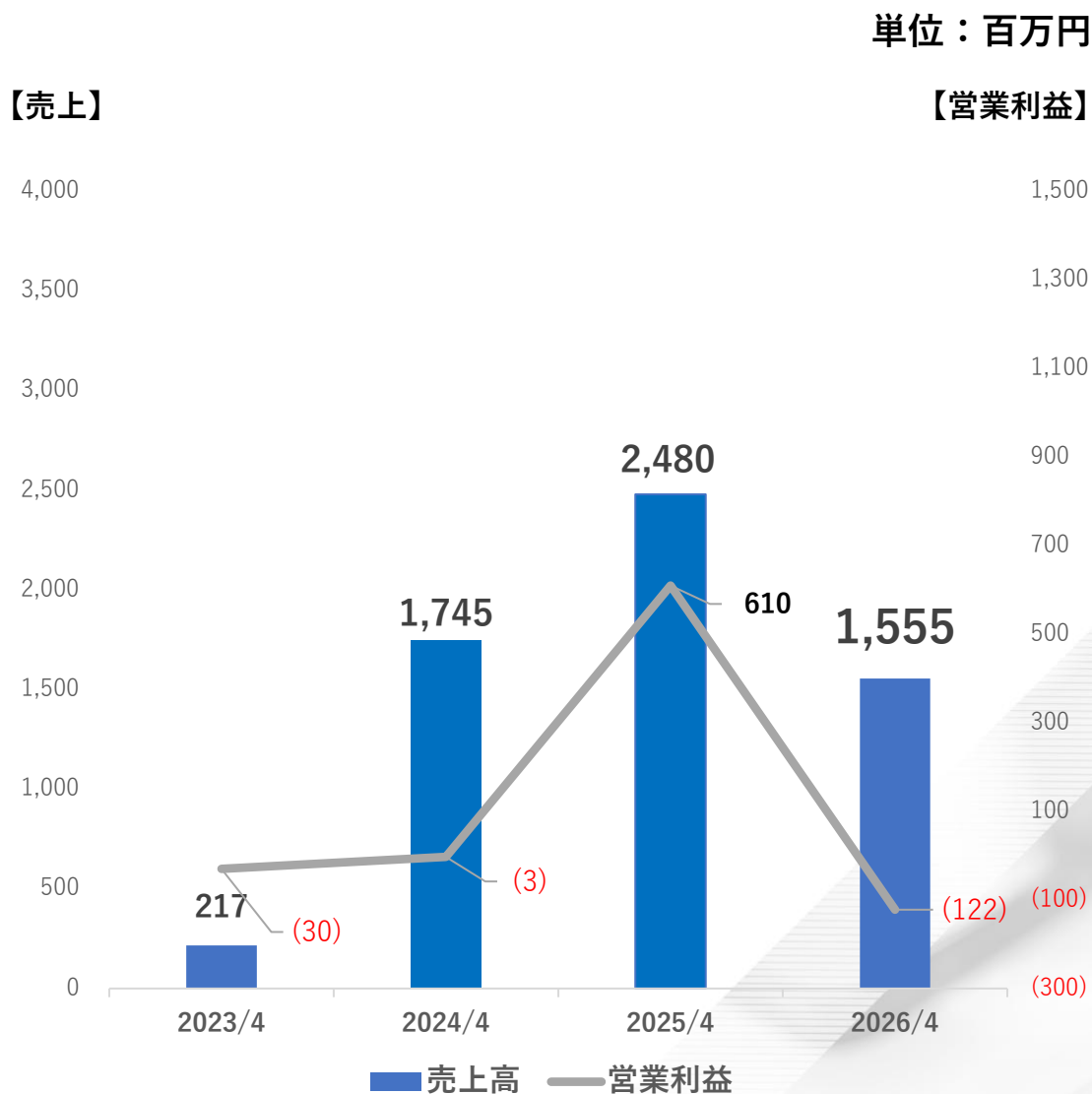
# 2027年1月期第1四半期決算説明資料

株式会社テクノロジーズ

INNOVATION × TECHNOLOGY

TECHNOLOGIES

証券コード：5248 2026.6.12



## 第1四半期においては減収で着地

第1四半期は**売上高15.5億円、営業損益△1.22億円**となりました。昨年度より売上が減少しているのは主に昨年度において大型EPC関連に係る売上で一時的に5.4億円の売上が計上されていたことが要因です。営業利益については、上述の大型EPC関連に係るもの、ITソリューション事業においても、ソフトウェア投資を行っていますが、投資に対する収益の獲得の成果が表れてくるのが第3四半期以降と想定していること、スポーツDX事業において第1四半期においては、興行開催を行っていないことから先行費用等が発生したこと等により**一時的に悪化**しましたが、SaaS事業は増益となっております。業績については、概ね**当社の想定どおりの着地**となりました。

## 今後も継続的な成長見込み

ITソリューション事業においては、**エンタメ映像ソフトウェア開発、AI開発**を中心に堅調に推移見込み。SaaS事業においても顧客獲得を着実に積み上げていく予定です。再エネソリューション事業は、蓄電池にかかわる受注を着実に積み上げていることから、今後も**安定した成長**が見込まれる。スポーツDX事業においても、2026年5月28日に開催され、継続的に興行の実施を見込んでおります。

## 再エネソリューション事業（大型EPC契約について）

昨年度においては大型EPC関連に係る売上で**一時的に541百万円の売上計上**が行われました。これにより、前第1四半期と比較する減収となりましたが、**蓄電池に関連する受注**については着実に積み上げている状況となっており、2027年1月末までに**18件程度の完工**を見込んでおります。

## IT関連事業（ITソリューション事業及びSaaS事業）について

ITソリューション事業については、前第1四半期より納品検収が完了している案件が少なかったため、減収しましたが、SaaS事業については**顧客獲得を着実に積み上げている**ことから増収となりました。

## スポーツDX事業について

スポーツDX事業は、第二回となる主催イベント「GOAT」は2026年5月28日に開催されましたが、**当第1四半期においてはイベントが開催されていないため売上計上がなく**、先行的に広告宣伝費等の支出が生じました。

## 株主優待について

株主優待について、「QUOカードPay」から「**選べるe-GIFT**」へ変更したことにより株主優待品の利便性を向上することを決定しました。

当年度における各事業の売上の状況は以下のとおりです。前第1四半期と比較する減収となりましたが、概ね想定どおりの着地となりました。

※2027年1月期の業績予想につきましては、現時点において合理的な業績予想の算定が困難であることから、未定としております。

## 売上高

**1,555百万円**  
(前年対比62.7%)

## 営業損益(△は損失)

**△122百万円**

## ITソリューション事業

**売上高 94百万円**  
(前年対比41.2%)

## SaaS事業

**売上高 69百万円**  
(前年対比142.3%)

## 再エネソリューション事業

**売上高 1,383百万円**  
(前年対比62.8%)

## 2027年1月期業績予想

**売上高** —  
**営業利益** —

当第1四半期においては、売上は1,555百万円の売上にとどまり、営業損益は△122百万円となりましたが、概ね想定どおりの着地となります。

※2027年1月期の業績予想につきましては、現時点において合理的な業績予想の算定が困難であることから、未定としております。

単位：千円	2025年4月期 実績	2026年4月期 実績	2027年1月期 計画予想
売上高	2,480,489	1,555,584	—
売上原価	1,461,123	1,177,960	—
売上総利益	1,019,365	377,624	—
売上総利益率	41.0%	24.27%	—
営業利益又は営業損失(△)	610,703	△122,044	—
営業利益率	24.6%	—	—
経常利益又は経常損失(△)	600,196	△194,469	—
四半期純利益又は四半期純損失(△)	396,940	△184,599	—
親会社株主に帰属する四半期純利益 又は 親会社株主に帰属する四半期純損失 (△)	126,409	△124,514	—