Deloitte.

Powerful connections

デロイト トウシュ トーマツ リミテッド
2014 日本テクノロジー Fast50
Winners Report

トーマツ.

Contents

ごあいさつ	01
テクノロジー Fast50 について	02
2014 受賞企業について	04
トップ10 企業プロフィール	08
受賞企業 50社 ランキング	14
連絡先	17

ごあいさつ

「デロイト トウシュ トーマツ リミテッド 日本テクノロジーFast50」は今年で12回目を迎えました。
今年もTMT（Technology, Media & Telecommunications）、バイオテクノロジー、製薬、医療機器分野を含めた日本の成長企業を顕彰させていただけましたことに大きな喜びを感じますと共に、受賞企業の皆様には、心からの賛辞をお贈りさせていただきます。

Fast50受賞企業50社の平均売上高成長率の分布では、成長100～500%未満の企業が50%と前年比9%増加し、100%未満の企業が38%と前年比9%減少していることから、全体として成長率の高い企業が増えていることがうかがえます。TMT業界における日本の成長企業の底力・たくましさを実感させていただきました。

また今年も、例年同様、引き続き、インターネットおよびソフトウェア/コンテンツ関連企業といったインターネット事業領域の企業が多数受賞しました。スマートフォンやタブレットに代表される携帯デバイスの普及やインターネットメディア、ソーシャルテクノロジーの発展を背景に、モバイルアプリケーションの提供や、O2O、ビッグデータをキーワードとするWebサービスが新興企業にとって、魅力的な領域であるということが明らかになりました。それに加えて、今回の受賞企業においては、TMT分野にとどまらず、医療、不動産、小売、エネルギーなど多様な産業においてテクノロジーを活用したイノベーションを創出している企業の表彰が増加していることも特徴的でした。Fastプログラムに代表される先進企業の活躍が、今後の日本経済の活性化にとって不可欠であるといえるでしょう。

2014年4月の消費税率引き上げをきっかけとして、回復の兆しが見えていた景気は一時的に悪化、日本企業を取り巻く環境は、引き続き厳しい状況であることには変わりありません。しかしながらTMTをはじめとする一部の業界では、着実な成長の継続を実現し、更なる発展を遂げるべく、力強い歩みを続ける企業が多数存在しています。その力強さは、本年度受賞した企業の皆様が、高い成長を実現し、ビジネスを着実に発展させてきた姿をみれば明らかです。
本Fastプログラムが日本、そしてTMT業界の多くの企業の、持続的な成長に、少しでもお役に立てれば幸いです。

中山 一郎
TMTインダストリーグループ
アジア太平洋地域代表/日本代表

沼田 敦士
テクノロジー Fast50 Fast500
日本代表

Technology Fast50

テクノロジー Fast50 について

1995年、シリコンバレーの中心都市サンノゼで開始されて以来、
企業の成長性を知るベンチマークとして
世界各国で展開されている成長企業の顕彰プログラム

テクノロジー Fast50について

「テクノロジー Fast50」は、デロイトが世界規模で開催している、TMT(Technology, Media & Telecommunications)業界における急成長企業を顕彰するランキングプログラムです。1995年にカリフォルニア州シリコンバレーの中心都市であるサンノゼで開始されて以来、企業の成長性や成功を知るベンチマークの一つとして認められ、世界各国に広がりました。

現在では20カ国以上にて展開され、最終的には世界3極(アジア太平洋地域、EMEA地域、北米地域)にて開催される「テクノロジー Fast500」のランキングへ集約されます。

日本では2002年にアジア太平洋地域テクノロジー Fast500がスタートし、翌2003年から日本テクノロジー Fast50がスタートしました。日本テクノロジー Fast50の応募企業は自動的にアジア太平洋地域テクノロジー Fast500の候補企業となります。

日本テクノロジー Fast50、アジア太平洋地域テクノロジー Fast500のランキング基準は直近3決算期の収益(売上高)成長率をもとに作成されています。ランキング指標を収益成長率としていることにより、国、企業規模に関係なく対等に評価し、TMT業界への情報・ベンチマークを提供し、業界全体の高揚に大きく貢献することを目的としています。

ランキングについて

日本テクノロジー Fast50のランキング基準は直近3決算期の収益(売上高)成長率をもとに作成されています。また対象企業は、上場・未上場を問わず、以下のいずれかの必要事項を満たす日本資本の企業となります。

■ 売上高の大半は、自社技術開発の成果である。
■ テクノロジー関連技術を製造している。
■ テクノロジーの研究開発に重点を置いている。

※ランキング対象事業 : 通信、ネットワーキング、コンピュータ/周辺機器、インターネット、半導体、電子部品、電子機器、ソフトウェア、コンテンツ、バイオテクノロジー、製薬、医療機器、グリーンテクノロジー、メディア/エンターテインメント

デロイト TMTグループについて

デロイトのTMTグループは、急成長するテクノロジー企業を顕彰する「テクノロジー Fast50」と「テクノロジー Fast500」プログラムを運営しています。

TMTグループは世界中のテクノロジー、メディア、テレコミュニケーション分野の企業にサービスを提供してきた経験豊かな専門スタッフで構成されています。私たちの顧客はソフトウェア、半導体、ケーブル、メディア、出版、コミュニケーション・プロバイダー、ネットワーキング、ワイヤレス、コンピュータとその周辺機器、それらの関連事業にわたっています。

TMTのスペシャリストは、ビジネスが成長していく各段階でこれらの企業が直面する課題を理解し、成功に向けて支援することをその責務と考えています。デロイトはテクノロジー、メディア、テレコミュニケーション分野の企業の各顧客に、戦略面、金融面、実務面の支援を提供するリーダーです。

2014 Fast Facts

2014 受賞企業について

成長企業を取り巻く経済環境

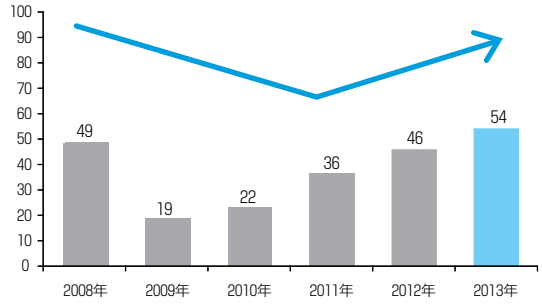
2013年の新規上場会社数（54社）は、対2012年（46社）比で約117%と増加傾向を維持しているが、前年の伸び率127%と比較すると緩やかになっている。

新興市場が多く上場する東証マザーズ指数は、2009年まで下降を続けていたが、2010年に上昇に転じ、2012年には対2011年比で約163%と飛躍的に上昇した。2013年においても上昇傾向を維持しているが、伸び率は103%と緩やかである。

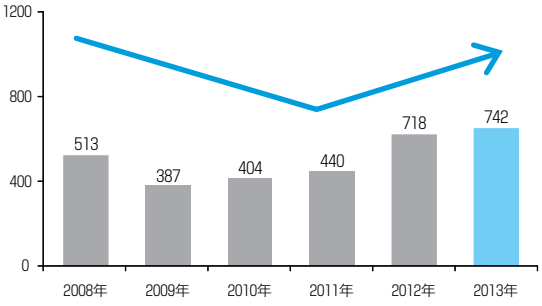
このような状況下で、受賞企業の3年間の平均売上高成長率は281%と、2009年以降の成長企業を取り巻く環境改善を反映している。

また、Fast50では、受賞時に未上場の企業がその後、上場に転じる企業を数多く輩出してきている。

国内株式市場への新規上場会社数



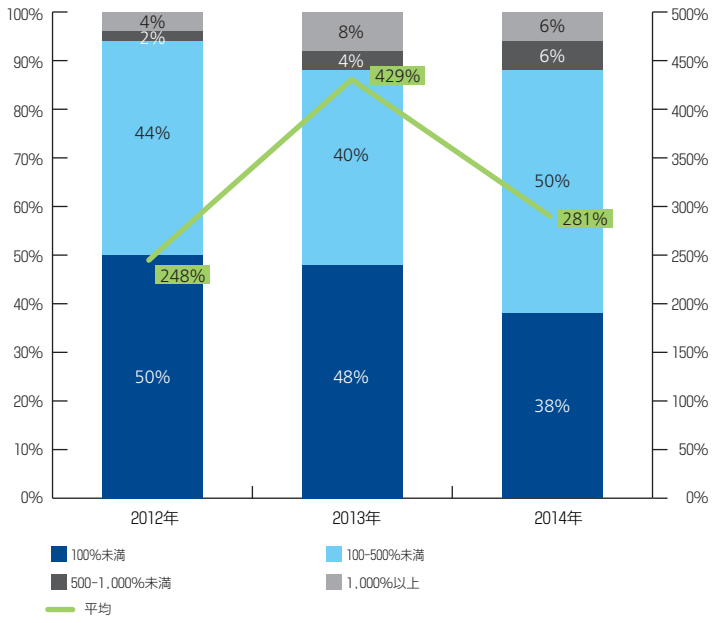
東証マザーズ指数（終値の年間平均推移）



受賞企業売上高成長率の傾向

受賞企業の3年間の平均売上高成長率は今回281%となった。これは前回(2013年)の429%と比べて減少している。
これは、第1位のHEROZ株式会社の成長率が、1,969%と、前回の1位(6,643%)、一昨年の1位(3,950%)と比較すると低い数値となっていることが要因と考えられる。
しかしながら、平均売上高成長率の分布では、成長率100-500%未満の企業が50%と前年比9%増加し、100%未満の企業が38%と前年比9%減少していることから、全体として成長率の高い企業が増えているといえるだろう。

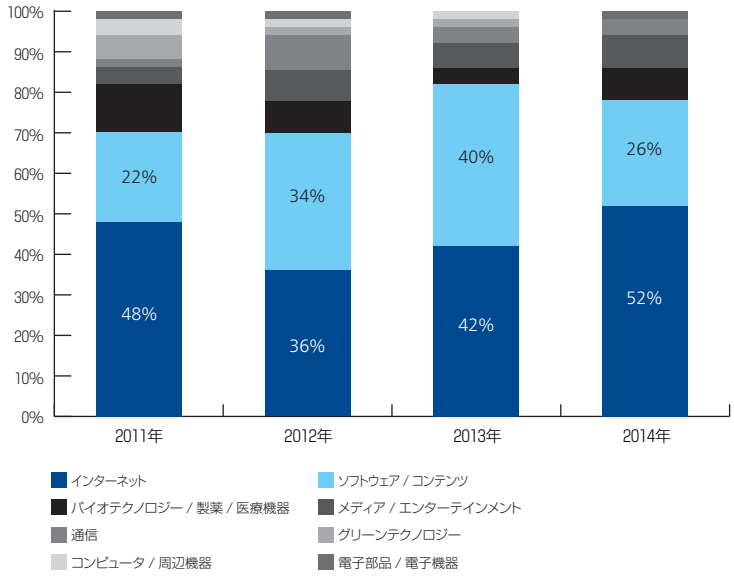
受賞企業の3年間の平均売上高成長率の分布



受賞企業の業種

受賞企業の業種は、1位がインターネットの52%で過半数となった。2位がソフトウェア/コンテンツの26%となり、昨年と同様の業種が受賞企業の7割以上を占める形となった。
また、インターネット事業領域企業の中では、昨年多くみられたモバイルオンラインゲーム企業が減少し、広告/マーケティング関連企業が台頭していることが特徴的であった。ビッグデータやデジタルマーケティング等の新技術の活用により市場が 拡大しているとみられる。
スマートフォンやタブレットに代表される携帯デバイスの普及やインターネットメディア、ソーシャルテクノロジーの発展を背景に、モバイルアプリケーションの提供や、O2O、ビッグデータをキーワードとするWebサービス提供を行う企業の躍進が影響していることが読み取れる。
とくにマーケティングについては、今後もより一層のデジタル化へのシフトが顕著に進むことが予想され、データの収集・分析・配信にからむこうした技術への期待と精度の向上は、さらなるビジネス機会の拡大へと繋がるものと想定される。

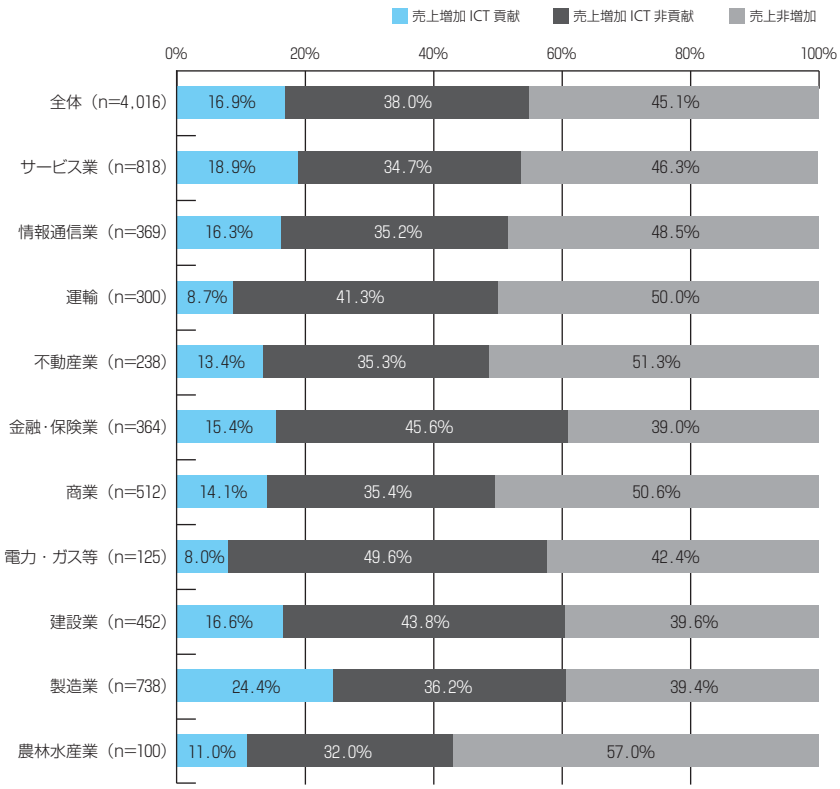
受賞企業の業種(N=50)



“テクノロジー”は多様な産業の成長を牽引

今回の受賞企業においては、TMT分野にとどまらず、医療、不動産、小売、エネルギーなど多様な産業においてテクノロジーを活用したイノベーションを創出している企業の表彰が増加している。
下記のグラフの通り、ICT産業は幅広い産業における成長のドライバーとなっており、Fastプログラムに代表される先進企業の活躍が、今後の日本経済の活性化にとって不可欠であると考えられる。

TMTインダストリーの他産業へのインパクト

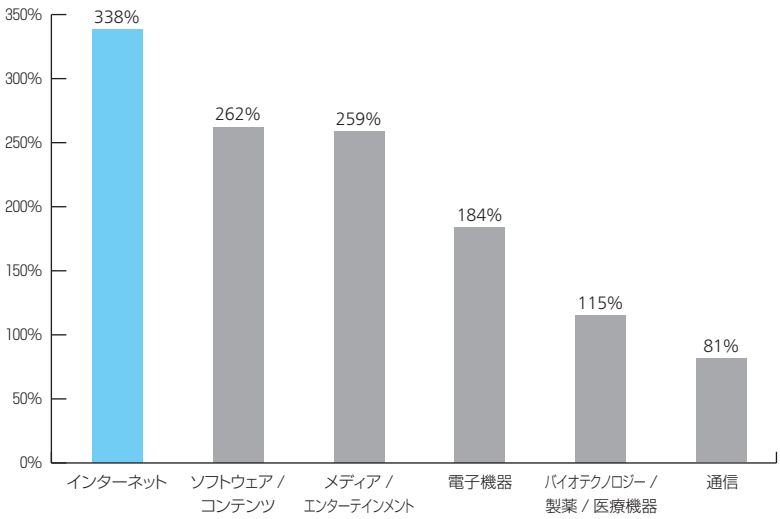


出所:ICTによる経済成長加速に向けた課題と解決方法に関する調査研究報告書
2014年3月総務省情報通信国際戦略局情報通信経済室
（委託先:株式会社情報通信総合研究所）
http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/linkdata/h26_02_houkoku.pdf

受賞企業の事業領域別平均成長率

成長率を見ると、特にインターネット事業領域の企業平均成長率は338%と高く、受賞企業全体の平均成長率（281%）を上回る成長を記録した。

事業領域別平均成長率

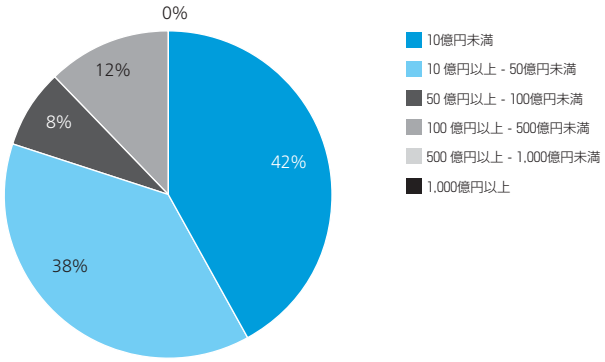


受賞企業の売上高規模

受賞企業の売上高規模の内訳は、10億円未満が42%·10億円以上-50億円未満が38%·50億円以上-100億円未満が8%·100億円以上-500億円未満が12%·500億円以上-1,000億円未満およびそれ以上が0%であった。

昨年と同様50億円未満規模の企業の割合が80%と高い比率を占めた。

受賞企業の売上高規模（N=50）



受賞企業の上場の有無/上場市場

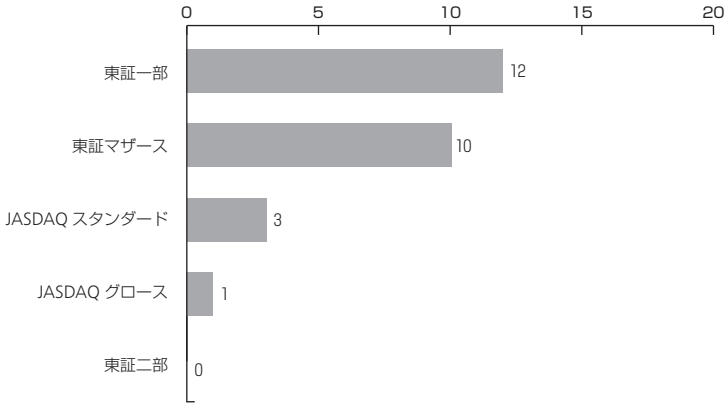
受賞企業の5割以上（26社）が上場しており、これらの企業は上場企業に求められる事業の継続性や財務面の信用性を一定水準以上有しているといえる。

上場市場の内訳は東証一部12社、東証マザーズ10社、JASDAQスタンダード3社、JASDAQグロース1社であり、規模と事業実績があり比較的安定した企業から、ユニークな技術や特定の事業分野に対する強みを武器とし成長性に富んだ新興企業まで、幅広い層が受賞する結果となった。

なお、新興市場に上場している企業が約6割を占めることから、株式市場から調達した資金を有効的に事業へ投資し、成長を実現している受賞企業も多いと想定される。

脚注：2014年9月末日現在

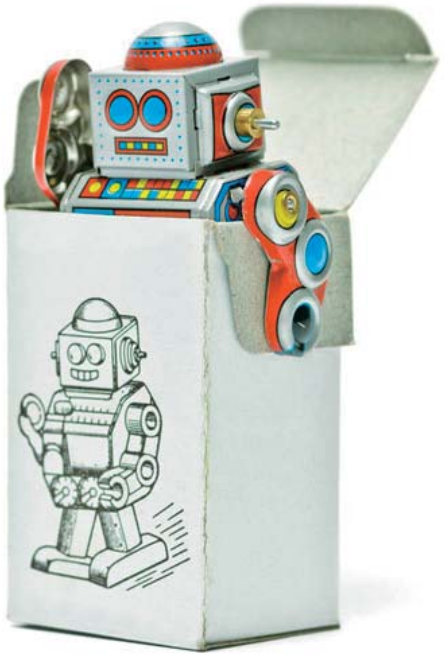
受賞企業の上場市場（N=26）



The Top10

トップ 10 企業プロフィール

2014年の上位10社の3年間における平均売上高成長率は858%となった。
めまぐるしく変動する経済環境の中で、自社ならではのテクノロジーを活用して、
高い成長率を達成した上位10社企業。
各社の事業内容と成功の要、また将来の展望などを紹介する。



1位

収益成長率：1,968%

HEROZ株式会社

人工知能(AI)などの技術によるストラテジーゲーム及びスマートフォンアプリなどのモバイルサービスの企画·開発·運営

http://heroz.co.jp/

HEROZ JAPAN

代表取締役
林 隆弘 氏・高橋 知裕 氏

HEROZ株式会社では「驚きを心に」をコンセプトに、人工知能(AI)の技術を活用したストラテジーゲームや、スマートフォンアプリなどの企画·開発·運営を行っています。

2009年4月に設立以来、「世界を驚かすサービスを提供する」ことを目指し、AppStore、Google Play、Mobageなど国内外の様々なプラットフォームにて多数のアプリをリリースしてきました。

2012年5月には、当社のエンジニアが開発し、翌年に史上初めて現役将棋プロ棋士に勝利したAI「ponanza」を搭載した日本将棋連盟公認の「将棋ウォーズ」アプリをリリースし、これまでに登録者数は160万人を超え、一日に20万局程度の対戦、そして全国大会の予選が行われるまでに成長しました。
今年の2月には同じくAIの技術を駆使した「BackgammonAce」を国内外にリリースし、英·独のGoogle Playの無料ボードゲームカテゴリにおいて1位を獲得しました。
これらのアプリは初心者からプロまで、誰もがいつどこにいても楽しめる環境を提供しています。

また、弊社では優良なコンテンツ(IP)を保有している企業様との協業にも積極的に取り組ませて頂いております。株式会社KADOKAWA様と手掛けた「とある魔術の禁書目録」や「とある魔術と科学の謎解目録」は80万ダウンロード数を超え、iOSの無料アプリランキングで1位を獲得しています。2014年秋には、株式会社タカラトミーエンターメディア様と協業で「トランスフォーマー」のスマートフォンアプリも提供予定となっています。

HEROZが保有するAIの技術は、モバイル事業に留まらず、近い将来に医療や教育など様々な分野で活かせる可能性を秘めていると自負しております。
今後、更に技術に磨きをかけ、またIPを活かしてお客様のニーズに応え、世界を驚かすサービスを提供し続けていく次第です。

2位

収益成長率：1,620%

株式会社 アイアンドシー·クルーズ

太陽光発電システム等スマートライフサービスのマッチングサービス

http://www.iacc.co.jp/

I AND C-Cruise

代表取締役社長
上村 一行 氏

株式会社アイアンドシー·クルーズは、『Impression at all Moments ～すべての瞬間に感動を～』という理念のもと、「Create Better Life ～より良い生活·暮らしを創る～」ことで感動を創造することに徹底的にこだわり、ユーザに新しい生活·暮らしの価値観を広めるためのライフプラットフォーム事業、その市場の企業様向けのライフサプライ事業を展開しています。

ライフプラットフォーム事業の第一弾として2010年にリリースした、太陽光発電システムの導入支援サービス『グリーンエネルギーナビ』は、価格が不透明であった太陽光発電システム業界において、ユーザが安心して購入を検討できるプラットフォームとして徐々に拡大し、2012年·2013年と2年連続で太陽光発電ポータルサイトNo.1となりました。太陽光発電システムにとどまらず、蓄電池やHEMS(ホーム·エネルギー·マネジメント·サービス)といった「新しい暮らし方とも言えるスマートライフ」を広めるために展開中です。

また、これからの新しい住まいの価値観としての「ライフスタイルに応じたリフォーム」を広めるためのサービス『リショップナビ』や、「新しいカーライフ」を広めるためのサービス『Car Me』等、サービス領域を拡大してきました。

シリコンバレーのベンチャーキャピタルからの資本参画も受け、今後は北米での事業展開も進めていきます。『全ての瞬間に感動を』の実現に向け、新しい価値観を創り出し、感動創造を軸としたサービスを今後も開発し続けるべく、より一層の努力を重ねていく所存です。

3位

収益成長率：1,070%

株式会社アカツキ

スマートフォンサービスの企画開発、
ソーシャルアプリの企画開発

http://aktsk.jp/

代表取締役 CEO
塩田 元規 氏

株式会社アカツキは、2010年6月に創業し、社会ビジョンである「感情を報酬に発展する社会」を掲げ、現在はスマートフォンゲームの企画開発を中心に事業を展開しております。

主な自社ゲームタイトルとしましては、2014年10月現在、国内累計140万ダウンロードを誇る「シンデレラシリーズ」や国内外で累計300万ダウンロードを突破した「サウザンドメモリーズ」がございます。

2014年5月に約14億円の資金調達を受け、開発体制、広告宣伝強化、台湾子会社設立などへ積極的な事業投資を行っております。2014年10月現在、韓国·中国大陸·香港·マカオ·台湾にてゲームをリリースした実績があり、今後は、グローバル市場に向けた事業展開を加速して参ります。

当社の成長を支える要因としては、企業文化と高い技術力があげられます。

アカツキには成長とつながりを大切にする企業文化があります。その文化が、本気でものづくりに取り組むチームの大きな支えになっております。そしてこの企業文化こそが、当社が新しい価値を生み出すための源泉であると自負しております。

また、創業以来全てのゲームを内製しているため、社内に高い技術ノウハウが蓄積されています。加えて、当社には、各エンジニアが常に最新、最高の技術を取り入れ、最高のものづくりを追求できる環境があります。今後は、当社主催のハッカソンや技術情報サイト「アカツキ·ハッカーズ·ラボ」を通じて、当社の技術を外部に共有し、業界全体の技術力向上にも貢献できればと思っております。

最後に、今後はエンターテイメント領域だけでなく、ゲームの力を活かした新規事業の立ち上げも行い、社会ビジョンの実現に一層尽力していく所存です。

4位

収益成長率：980%

株式会社イグニス

スマートフォンアプリの企画·制作·運営

http://1923.co.jp/

代表取締役社長
銭 錕 氏

株式会社イグニスは「次のあたりまえを創る。何度でも」というビジョンの下に、スマートフォン向けアプリの企画·制作·運営·販売を行うスマートフォン企業です。

2010年5月に会社設立当初は、「peep」というチャットアプリを開発していましたが、2012年5月に、これ以上の継続は厳しいと判断してプロジェクトを休止しました。開発期間1年をかけて大きくプロダクトを産もうとしたのですが、あらゆる面でヒットを産みだす力が足りておらず、断腸の思いでの休止判断でした。それから2年余り、当社は「小さく産んで大きく育てる」を基本的な開発方針に掲げ、ユーザーにとってコアバリューをまずは切り出し、短期間で開発をしてリリースしております。そして、ユーザーからのフィードバックを活かして大きく育てるスタイルで、便利ツール、エンタメ、マンガ、ゲームと多岐にわたるジャンルで100万ダウンロードを超えるヒットを多数産みだしてきました。

この間に世の中に送り出したアプリの数は200を超えます。2012年5月にリリースをした「サクサク for iPhone」では「ツール系アプリ」の事業化に成功し、2013年9月にリリースした「全巻無料型ハイブリッドアプリ」でも新たなコンテンツの楽しみ方を提起してまいりました。2014年8月には、月間MAUが700万を超え、累計6,000万ダウンロードを達成しました。多くのユーザーの方に当社プロダクトのご愛用を頂く中で、開発チームは着実に力をつけ、ユーザーの日々の生活において「次のあたりまえ」となるようなプロダクトを産みだす準備が整ってまいりました。

スマートフォン市場はまだまだ成長期にあり、多くのビジネスチャンスが眠っています。イグニスは企業ビジョンである「次のあたりまえを創る。何度でも」を実現すべく、今後も市場ニーズを掘り起こしていくことで、新たな価値の創出に努めてまいります。

5位

収益成長率：588%

株式会社ホットココア

男性服の通販サイト「メンズファッション+」の運営

http://hotcocoa.biz/

代表取締役社長
永上 裕之 氏

株式会社ホットココアは、“世の中から「さみしい」をなくす”を企業理念に掲げ、
理念実現のために、ECサイトやSNSの運営等、様々な方法でアプローチをしてまいりました。

現在は、主な事業として、男性服の通販サイト『メンズファッション+（プラス）』(http://mensfashion.cc)を運営しております。

この通販サイトのコンセプトは『無難カッコいいメンズ服』というものです。
「自分に自信がなく積極的になれなかった若い男性が、思わず外に出たくなるファッションを提供しよう」という事をミッションに、「尖りすぎていない、無難だけど着るだけで自分を好きになってしまうファッション」にフォーカスして販売しています。

また、メンズアパレルでは実質日本で初めてとなる『マネキン買い』をメインとした販売促進に取り組んできました。マネキン買いとはコーディネート一式で購入出来るサービスで、既存の一般的なカートシステムの概念を変えなければならない取り組みでした。
コーディネート商品と単品商品を同時に販売するには高いレベルの在庫管理体制が要求されます。

私たちが「マネキン買い」にこだわったことには理由があります。それは、先に説明した『自分に自信がない』男性は、積極的に自分で服を選びません。そこで私たちが彼らのコーディネーターとして、方針を示す必要があったのです。この課題を解決する事で、高収益の柱を作る事が出来たと考えております。

今後は、通信販売だけではなく、ソーシャル・ネットワークやスマートフォン向けアプリ開発を通じて、若い世代の横のつながりを作り、コミュニケーションにあふれる世界に挑戦します。

6位

収益成長率：582%

アドイノベーション株式会社

スマートフォンに特化した広告代理店事業及び
トラッキングツール提供

http://adinnovation.co.jp/

代表取締役
石森 博光 氏

アドイノベーション株式会社は、スマートフォンアプリに特化したプロモーション支援サービスをグローバルに展開するベンチャー企業です。

当社は2010年の会社設立以降、いち早くスマートフォンアプリ市場に参入し、スマートフォンアプリデベロッパー向けにスマホ広告の戦略立案と運用をサポートする「マーケティング事業」および“AdStore Tracking（アドストア・トラッキング）”という広告効果測定ツールを提供する「プラットフォーム事業」を中心に急拡大してきました。

現在は、日本のスマートフォンアプリ市場の急成長を受け、海外のスマートフォンアプリを輸入する「パブリッシング事業」を開始し、2013年8月より中国のアプリデベロッパーに対して、2014年9月にはロシアに拠点を開設し、CIS及びEU諸国のアプリデベロッパーに対して、日本への進出支援を開始しております。

また2013年6月にはDBJキャピタルおよびSMBCベンチャーキャピタル、三菱UFJキャピタルより総額1.6億円の資金調達を行い、2014年1月にデジタルアドバタイジングコンソーシアム社(DAC)との資本業務提携をしました。

今後は、広告（ad）を革新（innovation）させることで、広告の新しい価値を生み出し、社会を動かすというミッションのもと、海外展開を加速させ、世界的なスマートフォンアプリマーケティング事業のリーディングカンパニーとなるべく事業拡大を図って参ります。

7位

収益成長率：489%

株式会社オルトプラス

ソーシャルゲーム事業

代表取締役 CEO
石井 武 氏

http://www.altplus.co.jp/

株式会社オルトプラスは、国内SNSプラットフォーム（GREE、mobage、dゲーム等）向けソーシャルゲーム並びに「App Store」「Google Play」向けのネイティブアプリの企画・開発及び運用を行っている会社です。

2010年5月に会社を設立以来、『ダービーズキングの伝説』（競馬シュミレーションゲーム）や『バハムートブレイブ』（カードバトルゲーム）等のオリジナルタイトルの成功を皮切りに、直近では株式会社スクウェア・エニックスや株式会社バンダイナムコゲームスといった国内大手コンテンツ（IP）保有会社との協業タイトルを数多く開発・運用し業容を拡大してまいりました。

また、事業成長のための更なる開発需要と販路拡大、コスト競争力向上に対応するべく海外開発拠点子会社として2013年9月にベトナム・ハノイ市にALTPLUS VIETNAM Co.,Ltd.、2014年10月に韓国ソウル特別市にAltplus Korea Inc.を設立し、国内だけではなく海外を含めたグローバルな事業成長を目指し現在活動しております。

特に成長著しい「App Store」「Google Play」向けのネイティブアプリの開発については当社としても積極的に行っていき、国内外を含めた幅広いマーケットへの展開を視野に入れてまいります。

競争の激しい市場環境の中、今後も社員一人一人がスペシャリストとなるべく成長を重ね、企業グループとしての更なる発展を目指してまいる所存です。

8位

収益成長率：481%

株式会社
バンク・オブ・イノベーション

スマートフォン向けネイティブアプリ・プラットフォームを提供

代表取締役社長 CEO
樋口 智裕 氏

http://www.boi.jp/

株式会社バンク・オブ・イノベーションは、「革新的なプロダクトでイノベーションを起こし続ける」という理念を掲げ、クオリティに徹底的にこだわったスマートフォン向けのネイティブソーシャル事業やプラットフォーム事業を展開しています。
また、COO直轄の特別機関「イノベーション・ラボ」で、次世代ITプロダクト・サービスの研究開発を行い、新規事業開発にも積極的に取り組んでいます。

現在は「ネイティブソーシャルゲーム事業」では、日本・韓国・台湾・香港・英語圏において大好評を博したギルドバトルRPG『征戦！エクスカリバー』を中心に、きせかえアクションRPG『ポケットナイツ』、美少女育成RPG『ガールズ×マジック』、爽快ロボRPG『ノブナガ・ザ・フール 戦乱のレガリア』を提供中です。
「プラットフォーム事業」では、可愛く表情豊かなアバターでフレンドとのつながりを深めるコミュニケーション×アバターSNS「moca（モカ）」を提供しており、世界中で多くのお客さまにご愛顧いただいております。

今後は、アジア圏・英語圏を中心に国境を越えて海外進出を進め、1.ゲーム事業、2.プラットフォーム事業、3.新規事業の展開、この三軸で事業を拡大させてまいります。

また、当社はPHILOSOPHY、VISION、BOING5（行動指針）を総称した企業理念[当社ではBOIZM（ボイズム）と呼称]の浸透こそが、今後も持続的に成長し続けるために最も重要な戦略の一つであると考えています。そのため、このBOIZMに共感できる士気の高い仲間と今後も成長し、次世代ITリーダーとして業界をけん引する企業を目指します。

9位

収益成長率：455%

株式会社アイリッジ

O2Oソリューションの提供、集客·販促向け
企画提案及び運用

http://iridge.jp/

代表取締役社長
小田 健太郎 氏

アイリッジは、O2Oソリューションのリーディングカンパニーです。
「世の中に新しい価値を創り出し続けていく」という理念のもと、効果的なO2Oを実現するためのソリューション提供、アプリ開発、集客·販促企画の立案·実行·コンサルティングを行っています。

当社では、iBeacon®対応の位置情報×プッシュ通知のO2Oソリューション「popinfo®」を主軸に、商業施設等の企業向けにサービス展開しています。「popinfo®」は、スマートフォンの待受画面に位置連動でプッシュ通知により情報配信できます。例えば、GPSやWi-Fi、iBeacon®技術の活用により、店舗周辺にいるユーザーや来店したユーザーにセール情報を通知するといった施策も実現できます。「popinfo®」を搭載したアプリのユーザー数は1,000万ユーザーを超え、順調に推移しています。

一方で、効果的なO2Oを実現するためには、情報を効果的に伝えるソリューションの活用に加え、来店したくなる魅力的な情報を発信する企画力も必要になります。当社では、フィーチャーフォン時代からO2Oに取り組んできたノウハウをもとに、店舗のイベントと連動したアプリ内企画を始め、ユーザーと企業間のコミュニケーションを活性化させる企画·運用を手掛けており、O2Oで効果を出すための技術力と企画力の双方を有していることが大きな特徴です。効果を出すためのO2Oエンターテインメントモジュールも提供しております。

O2Oの本質をOne to Oneマーケティングと捉え、消費者に最適なタイミングで、必要な情報を提供するサービスの実現に向け、今後も邁進してまいります。

10位

収益成長率：345%

株式会社Donuts

ゲーム、WEBサービスの企画·開発·運営

http://www.donuts.ne.jp/

代表取締役
西村 啓成 氏

私たちDonutsは、ゲームとWEBサービスを中心に展開するインターネットコンテンツのモノ創り企業です。

弊社は、2007年に設立し、モバイルEコマースやショッピングモールなどのシステムの受託から事業を開始しました。初年度から黒字化を達成し、安定した収益基盤と高い開発力を強みとして、翌年2008年からは自社サービスの開発に注力をしてきました。

弊社のプロダクトをご紹介致します。ゲーム事業においては、代表作『暴走列伝　単車の虎』を筆頭に、『戦国の虎』『戦国の虎Z』『Tokyo 7th シスターズ』『パンドラ -失われた文明-』『ガチンコの虎』と6タイトルを展開しております。また、今秋には『エヴァンゲリオン　バトルミッション』を公開予定です。WEB事業においては、恋愛とメイクのハウツーサイト『ハウコレ』は月間6,000万PVを超える日本有数の女子向けメディアに成長し、クラウド勤怠管理ASPサービス『ジョブカン』も850社を超える企業様にご導入を頂いております。また、2013年12月に公開した10秒動画コミュニティ『MixChannel』は2014年9月末時点で月間1億回再生を超えるなど、著しい成長を遂げております。
今後も更に新規プロダクトのリリースを加速させてまいりたいと考えております。

【Change the Game.】それが私たちの企業スローガンです。このスローガンには、スポーツの世界で途中出場した選手が一気に試合の流れを変えてチームを勝利に導くように、世の中の時流を変えるようなコンテンツ·サービスを生み出したいという思いが込められています。Donutsはこれから、ゲームとWebサービスを2軸とした展開で世の中の時流を変えることに挑戦し、他に類を見ないNo.1の企業を目指してまいります。

Technology Fast50
Japan Ranking

＊(未)は未上場企業、それ以外は上場企業を示す。(2014年9月末現在)
＊(　)内の数字は、これまでに受賞した回数を示す。

■ インターネット　■ ソフトウェア/コンテンツ　■ バイオテクノロジー/製薬/医療機器　■ 通信/ネットワーキング　■ 半導体/部品/電子機器
■ グリーンテクノロジー　■ メディア/エンターテインメント　■ コンピュータ/周辺機器

	会社名	3決算期収益成長率	事業内容	所在地	代表者	ホームページアドレス	
1	HEROZ株式会社(未)	1,968%	人工知能(AI)などの技術によるストラテジーゲーム及びスマートフォンアプリなどのモバイルサービスの企画開発運営	東京都	林 隆弘・高橋 知裕	http://heroz.co.jp/	■
2	株式会社アイアンドシー・クルーズ(未)(2)	1,620%	太陽光発電システム等スマートライフサービスのマッチングサービス	東京都	上村 一行	http://www.iacc.co.jp/	■
3	株式会社アカツキ(未)	1,070%	スマートフォンサービスの企画開発、ソーシャルアプリの企画開発	東京都	塩田 元規	http://aktsk.jp/	■
4	株式会社イグニス	980%	スマートフォンアプリの企画・制作・運営	東京都	銭 錕	http://1923.co.jp/	■
5	株式会社ホットココア(未)	588%	男性服の通販サイト「メンズファッション+」の運営	東京都	永上 裕之	http://hotcocoa.biz/	■
6	アドイノベーション株式会社(未)	582%	スマートフォンに特化した広告代理店事業及びトラッキングツール提供	東京都	石森 博光	http://adinnovation.co.jp/	■
7	株式会社オルトプラス(2)	489%	ソーシャルゲーム事業	東京都	石井 武	http://www.altplus.co.jp/	■
8	株式会社バンク・オブ・イノベーション(未)	481%	スマートフォン向けネイティブアプリ・プラットフォームを提供	東京都	樋口 智裕	http://www.boi.jp/	■
9	株式会社アイリッジ(未)	455%	O2Oソリューションの提供、集客・販促向け企画提案及び運用	東京都	小田 健太郎	http://iridge.jp/	■
10	株式会社Donuts(未)(2)	345%	ゲーム、WEBサービスの企画・開発・運営	東京都	西村 啓成	http://www.donuts.ne.jp/	■
11	メドピア株式会社	314%	医師集合知サービス・医師向けコミュニティサイト運営	東京都	石見 陽	https://medpeer.co.jp/	■
12	株式会社リブセンス(5)	275%	求人・不動産領域を中心としたインターネットメディア運営	東京都	村上 太一	http://www.livesense.co.jp/	■
13	地盤ネット株式会社(3)	258%	一般住宅にかかわる高度な地盤調査・解析サービスの提供	東京都	山本 強	http://jibannet.co.jp/	■
14	株式会社じげん(4)	258%	ライフメディアプラットフォーム事業	東京都	平尾 丈	http://zigexn.co.jp/	■
15	ヴァンテージマネジメント株式会社(未)(2)	240%	Webマーケティングによる売上拡大支援・Webメディア運営	東京都	中山 紘太	http://www.v-m.co.jp/	■
16	株式会社スポプレ(未)(2)	232%	アフィリエイト最適化事業及びスポーツ特化型リワードメディア事業	東京都	西岡 保之	http://www.spopre.co.jp/	■
17	株式会社ジーニー(未)(2)	230%	インターネットメディアの広告収益最大化プラットフォーム「Geniee SSP」の開発・提供	東京都	工藤 智昭	http://geniee.co.jp/	■
18	NANAROQ株式会社(未)	229%	アジアで唯一のクラウド型GRCサービス"シンプラ"の運営	東京都	佐々木 慈和	http://www.nanaroq.com	■
19	株式会社エスキュービズム・ホールディングス(未)(4)	217%	オムニチャネル/O2O事業、リテール事業、家電製造販売事業等	東京都	薮崎 敬祐	http://s-cubism.jp/	■
20	株式会社フォトクリエイト	216%	インターネット写真販売	東京都	大澤 朋陸	http://www.photocreate.co.jp/	■
21	株式会社SHIFT(未)(2)	189%	テストを科学する。ソフトウェアの第三者検証サービス。	東京都	丹下 大	http://softwaretest.jp/	■
22	株式会社ブイシンク(未)	183%	デジタルサイネージ(電子看板)を活用したワンストップソリューション事業	東京都	井部 孝也	http://www.v-sync.co.jp/	■
23	株式会社エイチーム(5)	170%	インターネット・モバイル向けコンテンツやサービスの企画、開発等	愛知県	林 高生	http://www.a-tm.co.jp/	■
24	クルーズ株式会社(2)	161%	ソーシャルゲームを軸としたインターネットサービスの企画・ 運営	東京都	小渕 宏二	http://crooz.co.jp/	■
25	株式会社ジェイアイエヌ	150%	アイウエアの企画・生産・流通・販売など	東京都	田中 仁	http://www.jin-co.com/	■
26	ピクスタ株式会社(未)(2)	144%	写真・イラスト・動画の素材販売(ストックフォト)サイト運営	東京都	古俣 大介	http://pixta.co.jp/	■
27	そーせいグループ株式会社(4)	140%	当社はグローバルに医薬品開発に取り組むバイオ医薬品企業です。	東京都	田村 眞一	http://www.sosei.com/	■
28	株式会社ディー・エル・イー	129%	ファスト・エンタテインメント	東京都	椎木 隆太	http://www.dle.jp/jp/	■
29	株式会社ジャパン・ティッシュ・エンジニアリング(3)	112%	再生医療等製品及び関連する研究開発支援製品の開発、製造、販売	愛知県	小澤 洋介	http://www.jpte.co.jp/	■
30	株式会社ホープ(未)	109%	自治体の未利用スペースを広告枠として活用し、企業に提供する事業	福岡県	時津 孝康	http://www.zaigenkakuho.com/	■
31	株式会社ネットプロテクションズ(未)(3)	105%	後払い決済サービスの運営、企業間決済サービスの運営	東京都	柴田 紳	http://corp.netprotections.com/	■
32	株式会社テラスカイ(未)	91%	クラウドに特化したシステム開発、クラウドサービスの開発・提供	東京都	佐藤 秀哉	http://www.terrasky.co.jp/	■
33	株式会社Speee(未)(4)	91%	SEO・DSPトレーディングデスク事業及び、メディア・スマートフォンアプリ事業	東京都	大塚 英樹	http://www.speee.jp/	■
34	株式会社ウフル(未)	91%	パブリッククラウド、マーケティングクラウド戦略提案、システム導入支援、クリエイティブ制作	東京都	園田 崇	http://uhuru.co.jp/	■
35	株式会社イーブックイニシアティブジャパン(4)	90%	電子書籍の販売	東京都	小出 斉	http://corp.ebookjapan.jp/	■
36	株式会社ハーツユナイテッドグループ(6)	88%	ソフトウェアの不具合を検出・報告するデバッグサービス等	東京都	宮澤 栄一	http://www.heartsunitedgroup.co.jp/	■
37	株式会社レアジョブ	87%	オンライン英会話サービス事業	東京都	加藤 智久	http://www.rarejob.co.jp/	■
38	株式会社ホットリンク	87%	ソーシャル・ビッグデータ活用を支援するクラウドサービスの提供	東京都	内山 幸樹	http://www.hottolink.co.jp/	■
39	株式会社アドウェイズ(5)	75%	全デバイス向けアフィリエイトサービスや効果測定ツールなどを、アジアや北米地域など11カ国で展開する。	東京都	岡村 陽久	http://www.adways.net/	■
40	株式会社システムインテグレータ(2)	72%	ECサイト構築、DB開発支援等のパッケージを自社で開発・販売	埼玉県	梅田 弘之	http://www.sint.co.jp/	■
41	ソーシャルワイヤー株式会社(未)(2)	71%	ニュースワイヤー事業(リリース配信サービス、クリッピングサービス)、インキュベーション事業(インキュベーションオフィス運営)	東京都	矢田 峰之	http://www.socialwire.net/	■
42	株式会社スーパーアプリ(未)	71%	モバイル向けコンテンツの企画・開発・運営	愛知県	飯沼 正樹	http://www.super-appli.co.jp/	■
43	株式会社アイスタイル	67%	美容系総合ポータルサイトの企画・運営、関連マーケティングサービスの提供	東京都	吉松 徹郎	http://www.istyle.co.jp/	■
44	株式会社ブロードバンドタワー(5)	62%	コンピュータプラットフォーム事業、ファッションビジネスプラットフォーム事業	東京都	藤原 洋	http://www.bbtower.co.jp/	■
45	スターティア株式会社(3)	60%	情報の集約と利益化を実現するITソリューションベンダー	東京都	本郷 秀之	http://www.startia.co.jp/	■
46	株式会社NRLファーマ(未)(3)	57%	健康食品の製造・販売および創薬事業	神奈川県	小池 博	http://www.nrl-pharma.co.jp/	■
47	株式会社豆蔵ホールディングス(4)	57%	ITコンサルティング、システム受託開発、半導体技術サービス	東京都	荻原 紀男	http://www.mamezou-hd.com/	■
48	株式会社ブレインパッド(7)	54%	大量データの分析、分析ソフトウェアの販売、自社開発SaaS型サービスの提供	東京都	草野 隆史	http://www.brainpad.co.jp/	■
49	株式会社ビーエスシー(4)	54%	医療システム開発	愛媛県	相原 輝夫	http://hos.ne.jp/	■
50	バリューコマース株式会社(5)	54%	主力は成果報酬型広告のアフィリエイトマーケティングサービス	東京都	香川 仁	http://www.valuecommerce.co.jp/	■

連絡先

TMTインダストリーグループについてのご質問などは、
下記担当者へご連絡ください。

■ アジア太平洋地域代表/日本代表　中山 一郎
ichiro.nakayama@tohmatsu.co.jp

日本テクノロジー Fast50についてのご質問などは、
下記担当者または事務局までご連絡ください。

■ テクノロジー Fast50 Fast500 日本代表　沼田 敦士
atsushi.numata@tohmatsu.co.jp

〒100-6211
東京都千代田区丸の内1-11-1 パシフィックセンチュリープレイス丸の内ビル
有限責任監査法人トーマツ
テクノロジー Fast50 Fast500 日本事務局
Email : fast_japan@tohmatsu.co.jp

トーマツグループは日本におけるデロイト トウシュ トーマツ リミテッド（英国の法令に基づく保証有限責任会社）のメンバーファームおよびそれらの関係会社（有限責任監査法人トーマツ、デロイト トーマツ コンサルティング株式会社、デロイト トーマツ ファイナンシャルアドバイザリー株式会社および税理士法人トーマツを含む）の総称です。トーマツグループは日本で最大級のビジネスプロフェッショナルグループのひとつであり、各社がそれぞれの適用法令に従い、監査、税務、コンサルティング、ファイナンシャルアドバイザリー等を提供しています。また、国内約40都市に約7,800名の専門家（公認会計士、税理士、コンサルタントなど）を擁し、多国籍企業や主要な日本企業をクライアントとしています。詳細はトーマツグループWebサイト（www.deloitte.com/jp）をご覧ください。

Deloitte（デロイト）は、監査、税務、コンサルティングおよびファイナンシャル アドバイザリーサービスを、さまざまな業種にわたる上場・非上場のクライアントに提供しています。全世界150を超える国・地域のメンバーファームのネットワークを通じ、デロイトは、高度に複合化されたビジネスに取り組むクライアントに向けて、深い洞察に基づき、世界最高水準の陣容をもって高品質なサービスを提供しています。デロイトの約200,000名を超える人材は、“standard of excellence”となることを目指しています。

Deloitte（デロイト）とは、英国の法令に基づく保証有限責任会社であるデロイト トウシュ トーマツ リミテッド（“DTTL”）ならびにそのネットワーク組織を構成するメンバーファームおよびその関係会社のひとつまたは複数を指します。DTTLおよび各メンバーファームはそれぞれ法的に独立した別個の組織体です。DTTL（または“Deloitte Global”）はクライアントへのサービス提供を行いません。DTTLおよびそのメンバーファームについての詳細はwww.deloitte.com/jp/about をご覧ください。

本冊子は皆様への情報提供として一般的な情報を掲載するのみであり、その性質上、特定の個人や事業体に具体的に適用される個別の事情に対応するものではありません。また、本冊子の作成または発行後に、関連する制度その他の適用の前提となる状況について、変動を生じる可能性もあります。個別の事案に適用するためには、当該時点で有効とされる内容により結論等を異にする可能性があることをご留意いただき、本冊子の記載のみに依拠して意思決定・行動をされることなく、適用に関する具体的事案をもとに適切な専門家にご相談ください。

© 2014. For information, contact Deloitte Touche Tohmatsu LLC

Member of
Deloitte Touche Tohmatsu Limited