



株式会社MIXENSEの株式取得に関する補足説明資料

株式会社 Sun Asterisk | 証券コード：4053

2025.12.24



エグゼクティブサマリー

本件概要

- 業務システムの開発に強みを有する株式会社MIXENSE（MIX社）の発行済株式の100%を取得し、連結子会社化

目的・狙い

- 「デジタイゼーション」領域における提供価値の拡張
- 優秀な人材・チームの参画による短期間での人材・組織の強化

想定される シナジー

- 顧客基盤の相互連携によるクロスセルの機会の創出
- Sun*グループのリソースを活用した営業、採用支援によるMIX社の事業拡大

1. 株式会社MIXENSEの概要
2. 本件取引の概要
3. 当社グループの成長戦略
4. 想定シナジー
5. Appendix

株式会社MIXENSEの概要

主に業務システム開発領域において顧客のニーズに応じた各種システムの受託開発を行う
提案力、技術力、柔軟性等に高い評価を得ており長期的に継続する顧客網を有する

MIXENSE社の概要

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| 名称 | 株式会社MIXENSE |
| 所在地 | 東京都千代田区鍛冶町二丁目 4 番 5 号 黒江屋鍛冶町ビル8F |
| 代表者の 役職・氏名 | 代表取締役 星野 淳一 |
| 事業内容 | ソフトウェア受託開発事業 |
| 資本金 | 10百万円 |
| 設立年月日 | 2011年12月16日 |

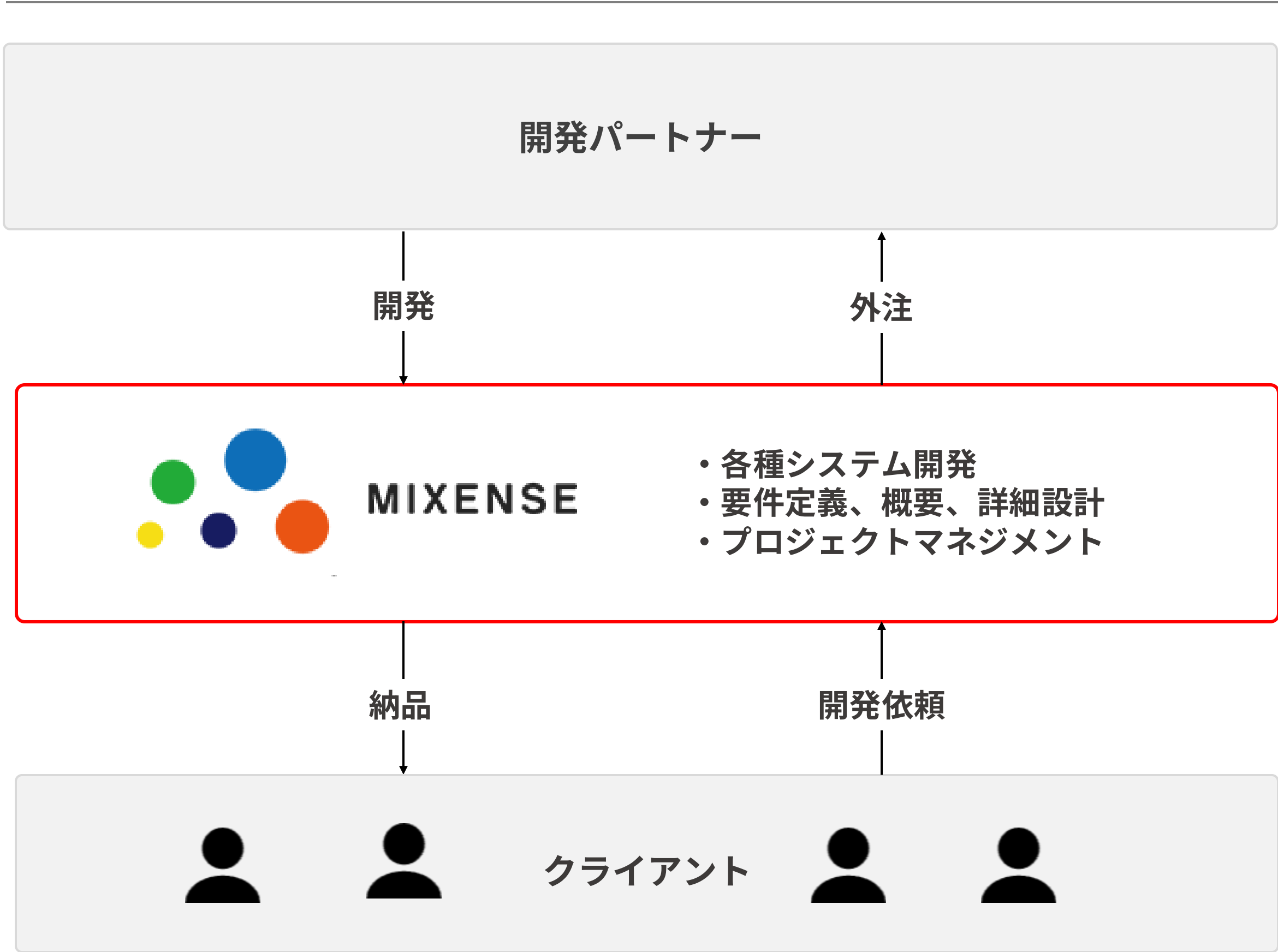
直近3年間の業績推移

| 業績（単位：百万円） | 2023年3月期実績（1） | 2024年3月期実績（2） | 2025年3月期実績（3） |
|------------|---------------|---------------|---------------|
| 売上高 | 337 | 418 | 585 |
| 営業利益 | 42 | 46 | 89 |
| 営業利益率 | 12.6% | 11.1% | 15.3% |
| 経常利益 | 46 | 49 | 89 |
| 当期純利益 | 32 | 39 | 63 |

株式会社MIXENSEのビジネスモデル・市場

主としてエンドユーザーより直接システム開発を受注。外部の開発パートナーを活用して上流から一貫してシステム開発を支援
国内ITサービス市場は、2024年から2029年までのCAGR6.6%で成長し、2029年には9兆6,625億円に達する見込み

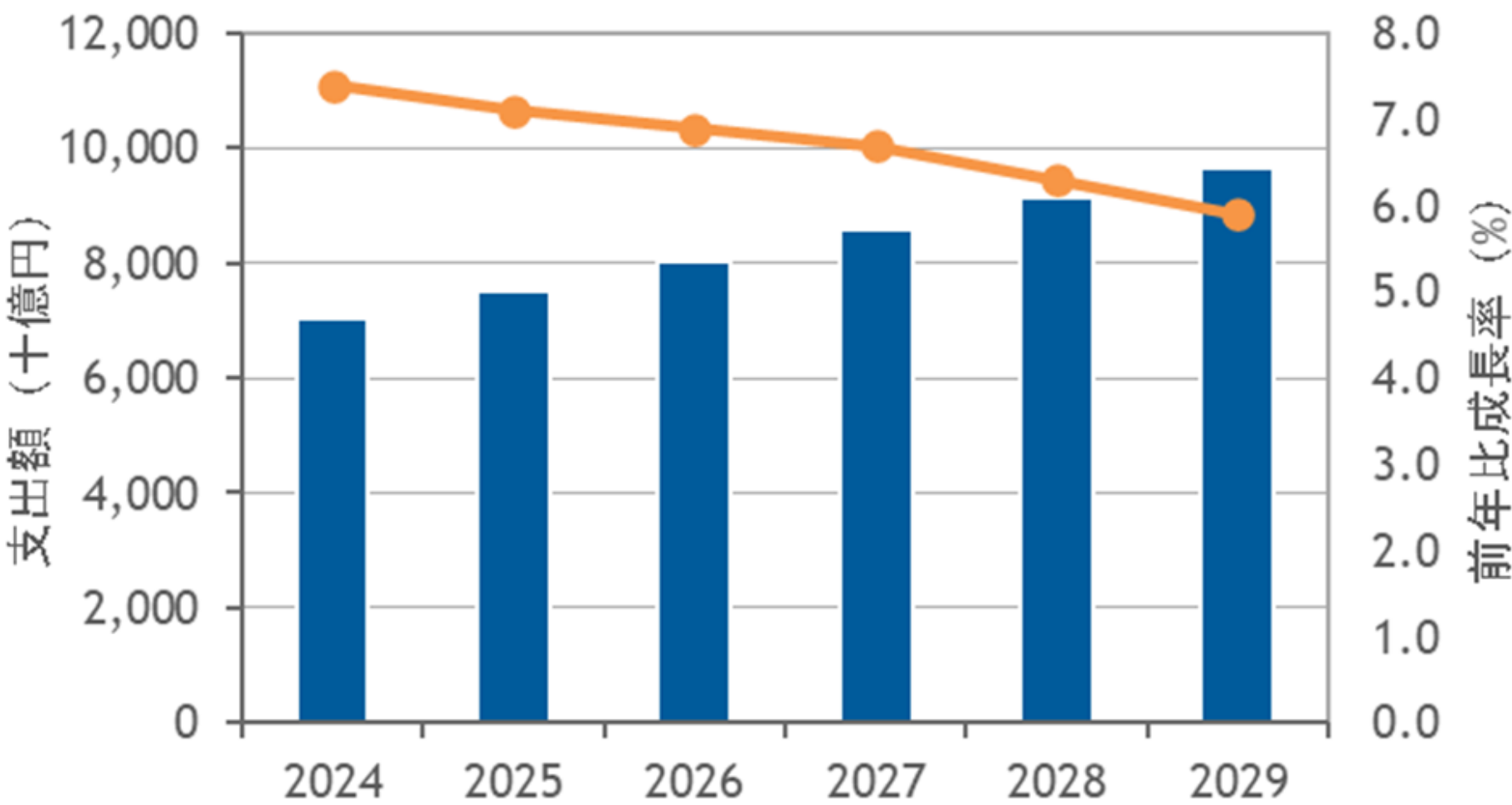
ビジネスモデル



国内ITサービス市場の市場規模



国内ITサービス市場 支出額予測：2024年～2029年



Note: 2024年は実績推定値、2025年以降は予測
Source: IDC Japan, 3/2025

株式会社MIXENSEの特徴

業務システム開発に豊富な知見を有していることが強みとしており、大規模なシステム開発を上流から一貫して対応が可能
確かな品質と対応力により信頼関係を築き上げ長期的な取引関係を有する顧客を多数有する

多様な開発実績

「BtoB」「BtoC」いずれのビジネス課題にも対応可能
WEBシステムの開発に多数の実績あり
顧客の目的に即して潜在的なご要望を引き出すことにより
付加価値をもたらす品質の高い成果物を提供



エンジニアの対応力

要件定義を丁寧に実施し顧客の目的にアジャストして課題を解決
「開発エンジニア」「インフラエンジニア」から「ITサポート・
PMO」まで、ニーズに応じた幅広い人材の提供が可能



当社の支援領域におけるMIXENSE社の位置づけ（参考）

MIXENSE社のグループインにより「デジタイゼーション」における支援機能を強化
大規模システム開発も対応可能な確かな技術力を活かして、業務システム開発のソリューションを強化

| | | |
|------------------------|---|--|
| 分類 | デジタイゼーション | デジタライゼーション |
| 目的 | 業務プロセスのデジタル化 コストの最適化 基幹システム刷新などによる業務の効率化 | 事業のデジタル化 レベニューの成長 デジタル企業へのアップデート |
| 求められる事 | 安定と品質 | 柔軟性とスピード |
| 手法 | 課題解決型 課題抽出、業務フロー整理、要件定義 システム設計、ウォーターフォール開発 システム導入と保守運用、効果測定と改善 | 価値創造型 デザインシンキング等によるアイデア創出 リーン・スタートアップ、MVP開発 アジャイル開発、高速DevOps体制と運用 |
| Sun*グループにおける 主な対応企業 | Sun* Sun*terras <div>NEW MIXENSE</div> | Sun* NEWh Trys GROW |

本件取引の概要

| | |
|-----------|--|
| 概要 | 株式会社MIXENSEの100%株式取得 |
| 取得株式 | 普通株式601株（100%） |
| 取得資金の調達方法 | 手元資金＋金融機関からの借入（予定） |
| 株式取得予定日 | 2026年1月5日（予定） |
| 今後の見通し | 2026年12月期の連結業績に与える影響については現在精査中 当社連結業績への取り込みについては2026年12月期第1四半期からを予定 |

当社グループの成長戦略

外部の力を活用して成長

Inorganic Growth
インオーガニック成長

NEWh

T r y s

GLOBAL GEAR

NEW

MIXENSE

and **more**

Sun*terras

Sun Asterisk Philippines

手元の潤沢な資金を活用したM&Aを実施

M & Aによる非連続的な成長の実現

自社の内部リソースを活用して自然に成長する方法

Organic Growth
オーガニック成長

Sony Block Solutions Singapore

GROW

and **more**

エンタープライズ企業とのJV設立、
スタートアップ企業への投資を実施

 ALLY

プロアーティスト向けファンコミュニティシステムは
スケーラビリティが大きいプラットフォーム型の事業
事業を開始した2021年以降、毎年売上が倍成長

Creative & Engineering
Talent Platform

国内のDX市場規模は継続的に拡大
新たにクラウドERPの開発支援へも新規参入

and **more**

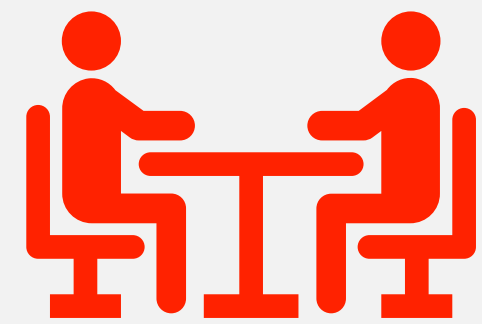
JVの設立とスタートアップへの投資

自社新規事業の成長加速

既存事業の規模拡大

企業価値

Sun*グループでの顧客基盤の相互連携、リソース支援を通じて
Sun*グループとしての提供価値を広げさらなる事業拡大を目指す



顧客基盤の連携

両社の顧客基盤に対して
双方の強みとなるサービスを提供
顧客への提供価値の向上を図るとともに、
クロスセルによる事業拡大を促進



リソース支援

Sun*のTPFによる採用支援を通じて
MIX社の組織体制を強化し事業成長を加速
また、Sun*の営業・マーケティングの機能を
活用することよりMIX社の収益機会を拡大

今回のグループインにより、「デジタイゼーション」領域の提供価値を拡張し、
深刻化するIT人材不足という社会課題の解決に貢献し「**誰もが価値創造に夢中になれる世界**」を目指す



Appendix



MAKE
AWESOME
THINGS
THAT MATTER

Our Vision

誰もが価値創造に
夢中になれる世界

Create a world where everyone has the freedom to make awesome things that matter.

社名に含まれる“Sun”はまさに「太陽」。地球上のすべての生命を育むインフラです。革新的なサービスや、新しいイノベーターの「種」を、私たちの光で照らし、それらを育む最強のインフラになることを目指しています。Sun*が価値創造をするためのインフラとなることで、全人類が生まれた時から持っているクリエイティブへの情熱を呼び起こし「誰もが価値創造に夢中になれる世界」を実現させます。

Our Mission

本気で課題に挑む人たちと事業を通して社会に
ポジティブなアップデートを仕掛けていくこと

Create radical products and businesses with people who actually care about what they do.

“*（Asterisk）”は、多くのプログラミング言語で掛け算を表す記号です。スタートアップや大企業の垣根を超え、価値創造に最適なチームを編成し、本気で社会課題に挑むヒト・モノ・コトとのコラボレーションを通じて、様々な産業のデジタルイノベーションを促進することで、社会にポジティブなアップデートを仕掛けていきます。

| 会社情報 | | 経営陣 | | 財務指標（2024年12月期実績） | | その他指標 | |
|--------------------------------------|--------|--------------|--------|-------------------|---------|--------------|-------|
| 設立 | 2013年 | 代表取締役CEO | 小林 泰平 | 売上高（2） | 135.6億円 | ユニーク顧客数（5） | 272社 |
| 従業員数（1） | 2,160人 | 取締役 | 服部 裕輔 | 営業利益（2） | 14.4億円 | 月額平均顧客単価（6） | 512万円 |
| | | 取締役 | 平井 誠人 | | | | |
| | | 取締役（常勤監査等委員） | 二本柳 健 | | | | |
| | | 社外取締役（監査等委員） | 小澤 稔弘 | | | | |
| | | 社外取締役（監査等委員） | 石井 絵梨子 | | | | |
| | | 社外取締役 | 石渡 万希子 | | | | |
| Sun Asterisk：468 | | | | EBITDA（2）（3） | 16.5億円 | 月次平均取引継続率（7） | 92.5% |
| Sun Asterisk Vietnam：1,387 | | | | | | | |
| Sun Asterisk Software Development：46 | | | | | | | |
| Sun terras：128 | | | | | | | |
| NEWh：24 | | | | | | | |
| Trys：87 | | | | 売上高CAGR（4） | 35.9% | | |
| GlobalGear：20 | | | | | | | |

(1) 2025年6月末実績（有期雇用等含む）
Global Gearは7月から連結対象のため参考

(2) 2024年12月期実績

(3) EBITDA：営業利益＋減価償却費＋のれん償却費等

(4) 2016年2月期から2024年12月期の年平均成長率

(5) 2024年12月期内において取引を行った顧客の実数

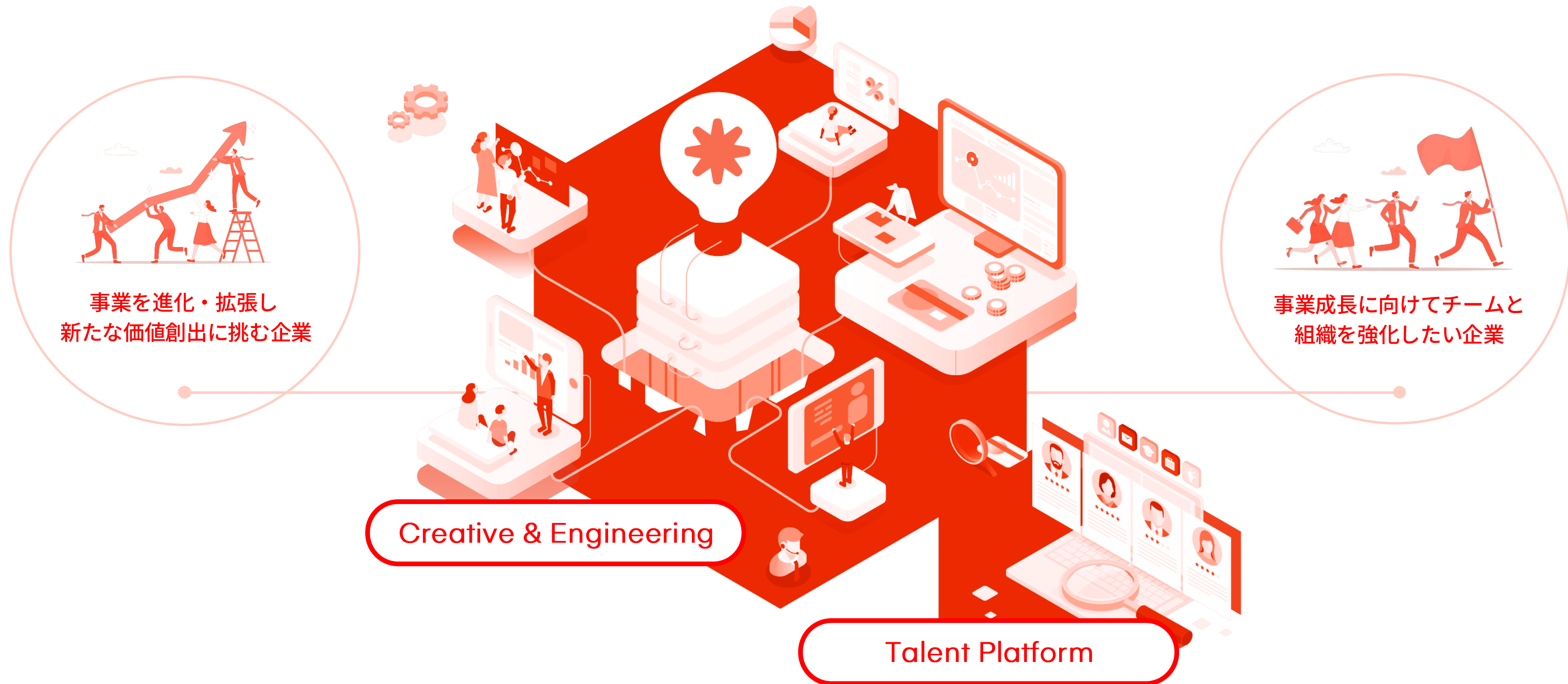
(6) 2024年12月期の総売上高÷同期間の延べ取引顧客数

(7) 100%-(当月の解約顧客数÷前月の取引顧客数)、2020年1月から-2025年9月までの69ヶ月間の平均値

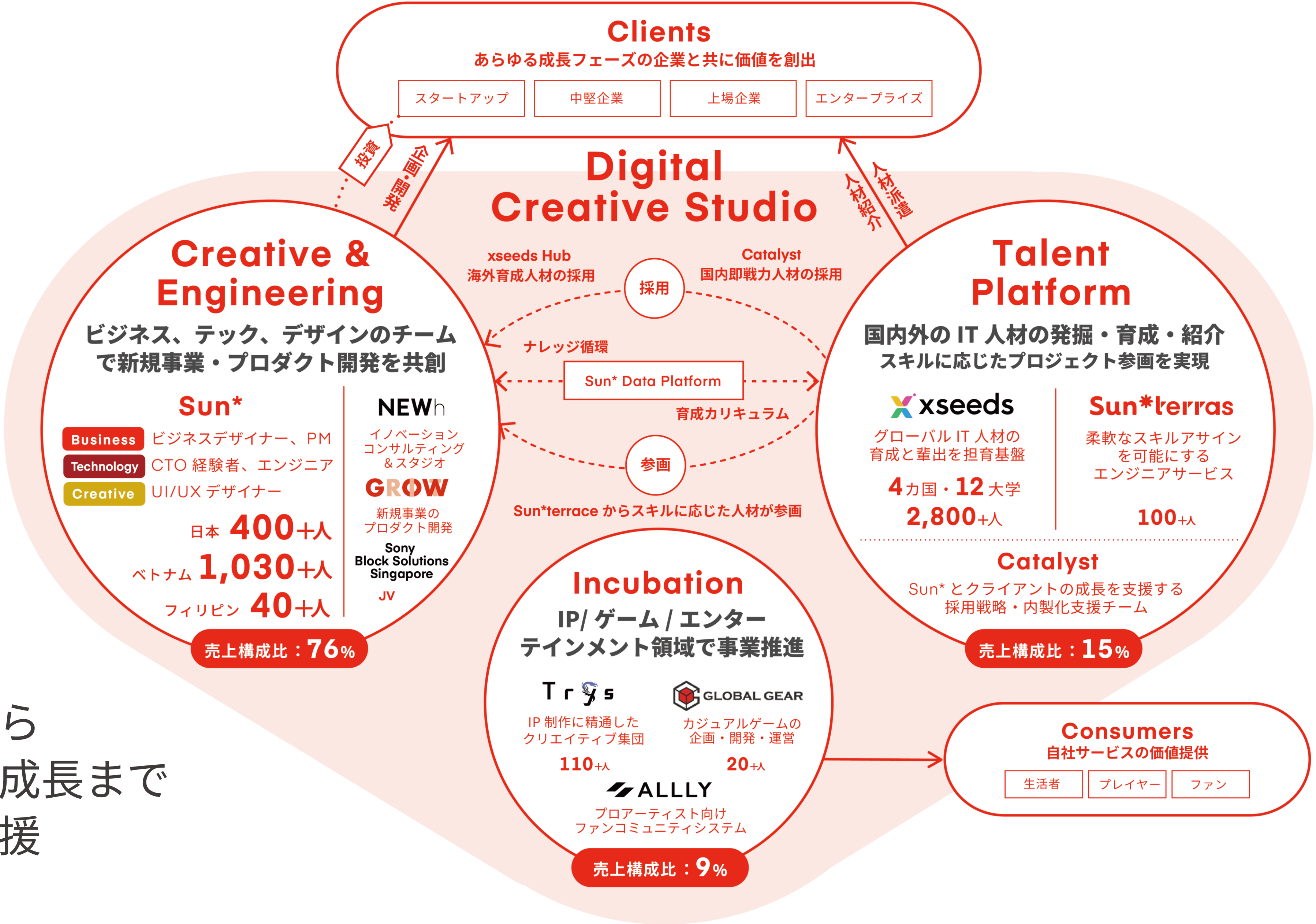


デジタル・クリエイティブスタジオとは？

Digital Creative Studio



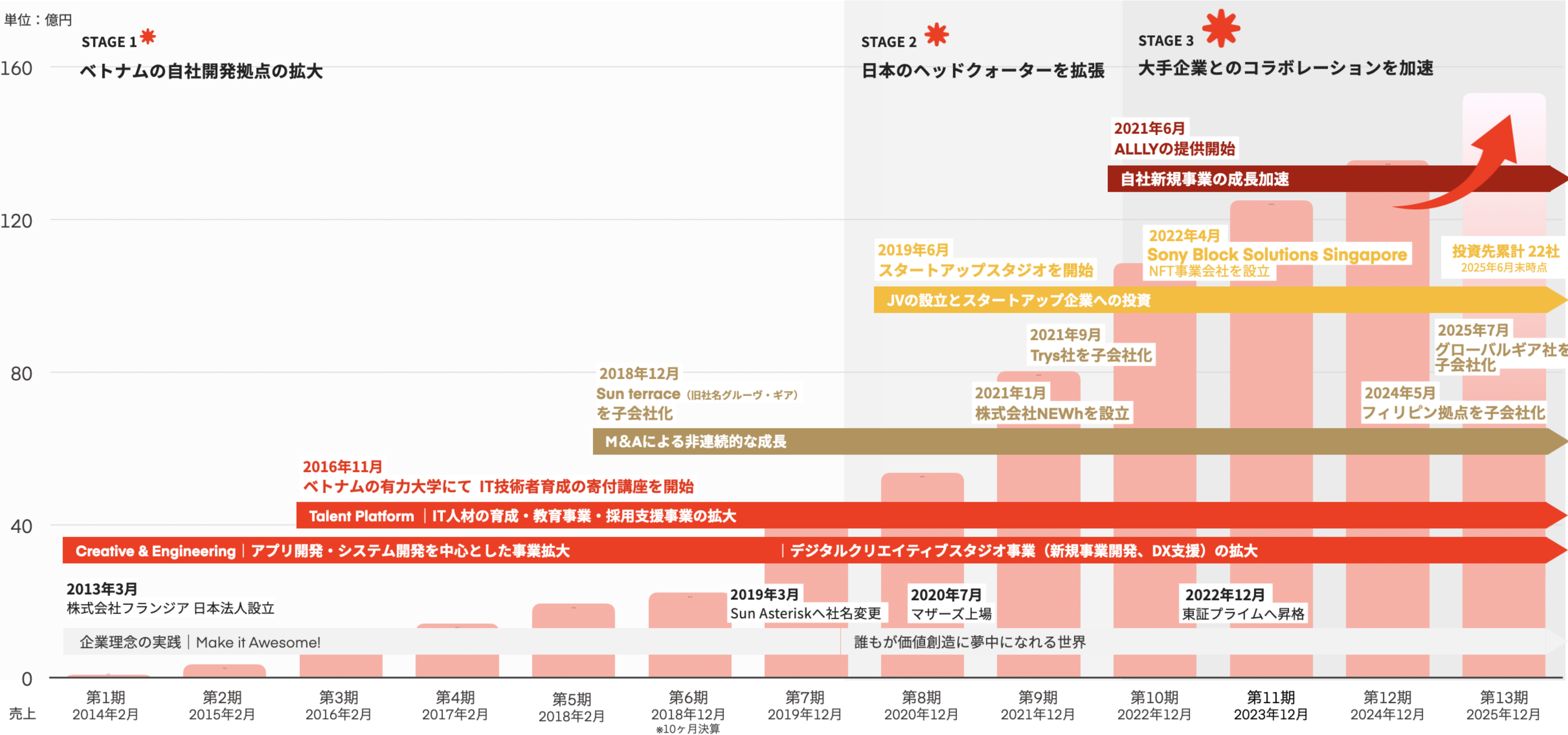
デジタル・テクノロジーとクリエイティブを融合した最適なチームで、事業と組織の進化に伴走
幅広い産業のDXやプロダクト開発を通じて、社会をアップデートする価値創造を共創するサービス



*売上構成比は2024年度実績

About Sun*

Sun*の価値創造と自己変革の歩み



サステナビリティへの取り組み

10のマテリアリティを特定し、5つのカテゴリに分類

| カテゴリ | マテリアリティ項目 | ESG |
|--------------|----------------------------|-------------|
| DX・事業共創 | あらゆる産業のDX推進 | Social |
| | 様々なパートナーとのバリューチェーンの発展 | |
| | 顧客体験・サービス品質の向上 | |
| 人材・チーム | 価値創造人材・チームの発掘・育成活躍促進 | Social |
| | ダイバーシティ&インクルージョン推進 | |
| コミュニティ | 地域社会や各種コミュニティへの貢献 | |
| コーポレート・ガバナンス | コーポレート・ガバナンス・リスクマネジメントの高度化 | Governance |
| | 企業倫理・コンプライアンス・腐敗防止の徹底 | |
| | プライバシーと情報セキュリティ管理の徹底 | |
| 環境 | 気候変動や環境汚染等の地球環境問題への貢献 | Environment |

これまで感覚的に進めていたサステナビリティ推進活動を体系的に整理し、Sun*が事業活動を通じて長期的に価値創造していく基盤となるマテリアリティ（重要課題）を自社視点・ステークホルダー視点で分析して評価・決定



詳細はサステナビリティ
サイトにて公開開始！

<https://sun-asterisk.com/sustainability>

Appendix

グループ会社の概要

| 会社名 | 資本金 | 議決権比率 | 事業内容 |
|--|---------|-------|---|
| Sun Asterisk Vietnam Co., Ltd. | 55千USD | 100% | 当社創業の地であり、ハノイ工科大学等と提携することで、多数の優秀なエンジニアを有するベトナム開発拠点。グループで最大の組織であり人員数は1400名超 |
| Sun terras | 10百万円 | 100% | 国内においてIT人材の育成・紹介・派遣の事業を展開。2024年2月にGROOVE GEARから社名変更 |
| NEWh | 10百万円 | 100% | 大企業の新事業・サービス開発に特化したイノベーションデザイン&スタジオ。2021年1月に設立 |
| Trys | 100百万円 | 100% | ゲーム開発全般をはじめ、イラストやマンガ制作、動画制作の事業を展開 |
| Sun Asterisk Software Development Inc. | 900千PHP | 99.9% | 元々当社が2015年に設立したフィリピンの開発拠点であり、2019年に一度独立したが、2024年5月に子会社化。開発支援のみならず、IT・プログラミング教育事業も運営 |

本資料の取り扱いについて

- 当資料に記載された内容は、現時点において一般的に認識されている経済・社会等の情勢および当社が合理的と判断した一定の前提に基づいて作成されておりますが、経営環境の変化等の事由により、予告なしに変更される可能性があります。
- 当社は、本資料の情報の正確性・完全性について表明および保証するものではありません。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。



Let's make awesome things that matter.