

Investor Relations 2020

FOR THE **NO.1 GLOBAL** **ENTERTAINMENT**



대원미디어



Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 대원미디어(이하 '회사')에 의해 작성되었으며, 반출/복사 또는 타인에 대한 재배포가 금지됨을 알려드리는 바입니다.

또한 IR미팅, Presentation 참석, 본 자료의 열람은 위와 같은 제한사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며, 제한 사항에 대한 위반은 관련 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 '예측정보'는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 향후 예상되는 회사의 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '목표', '추정', '예정', '기대', 'E 혹은 변수' 등과 같은 단어를 포함하고 있습니다.

위 '예측정보'는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 실제 미래 실적은 '예측정보'에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 시장환경의 변화와 전략 변경 등에 따라 수정 될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 자료는 주식의 모집 또는 매매 및 청약을 권유를 구성하지 않으며, 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

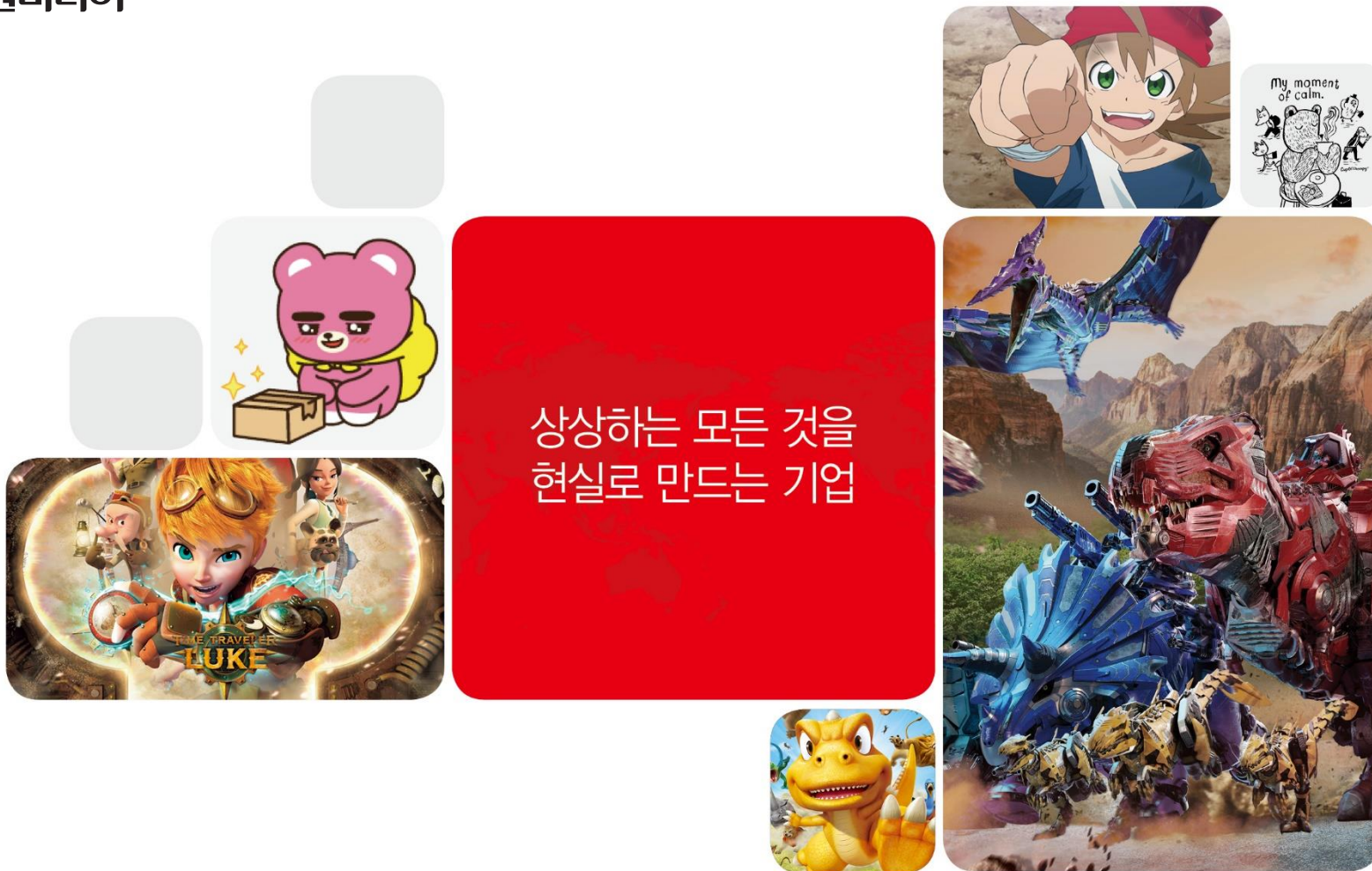


Table of Contents

Chapter 1.
Company Overview

Chapter 2.
Business Results

Chapter 3.
Current Issues

Appendix

1
Chapter

Company Overview

- 01. History & Vision
- 02. Corporate Identity
- 03. Business Partner



상상하는 모든 것을 현실로 만드는 'Fun & Experience'
글로벌 엔터테인먼트 종합 문화 그룹

대원미디어 History



1974~1980's

1990~2005's

2006~2016's

정동훈
대표이사
취임

2017~

다수 애니메이션 창작

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- **日 도에이와 수출계약 및 기술제휴**
(은하철도999, 캔디 등 수출)
- **극장용 애니메이션 10여 편 제작**
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈
<달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 라이선스 사업

- **국내 최초 라이선스사업부 신설**
- <포켓몬스터>
한국 라이선스 사업 전개
- <선과 치히로의 행방불명>,
<하울의 움직이는 성> 등
스튜디오 지브리 작품 수입 배급
- 출판 사업 진출 (도서출판 대원)
- 방송 사업 진출 (애니원TV/챔프)

엔터테인먼트 사업 강화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등
캐릭터숍(유통)사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 **전시사업** 전개
- 온라인 출판 서비스 본격화
애니메이션 채널 확대 (애니박스)
일본 전문채널 <채널> 인수 (대원엔터테인먼트)

콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘D스퀘어 문화공간 사업 전개**
- 대원뮤지엄 / 대원콘텐트라이브 /
애니랜드 / 팝퍼블 론칭
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2>
다양한 완구 유통사업 확대
- <시간여행자루크> 5월 9일 KBS 방영 개시
- <스폰지밥의 행복을 찾아서> 전시 개최
- 프랑스 칸 'MIPCOM 2019'에서
<용감합체! Armoured Saurus(가제)> 첫선



국내외 콘텐츠 시장 리더들과의 긴밀한 파트너십 구축

□: 대원 지분 보유 기업



※ 기타 다수의 기업과 파트너십 구축

2 Chapter

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2020년 3Q 실적
- 02. 분기·사업부문별 매출 추이



2020년 3Q 연결 기준 매출액 697.9억 원 기록... 영업이익 27.7억 원

경영 성과 요약

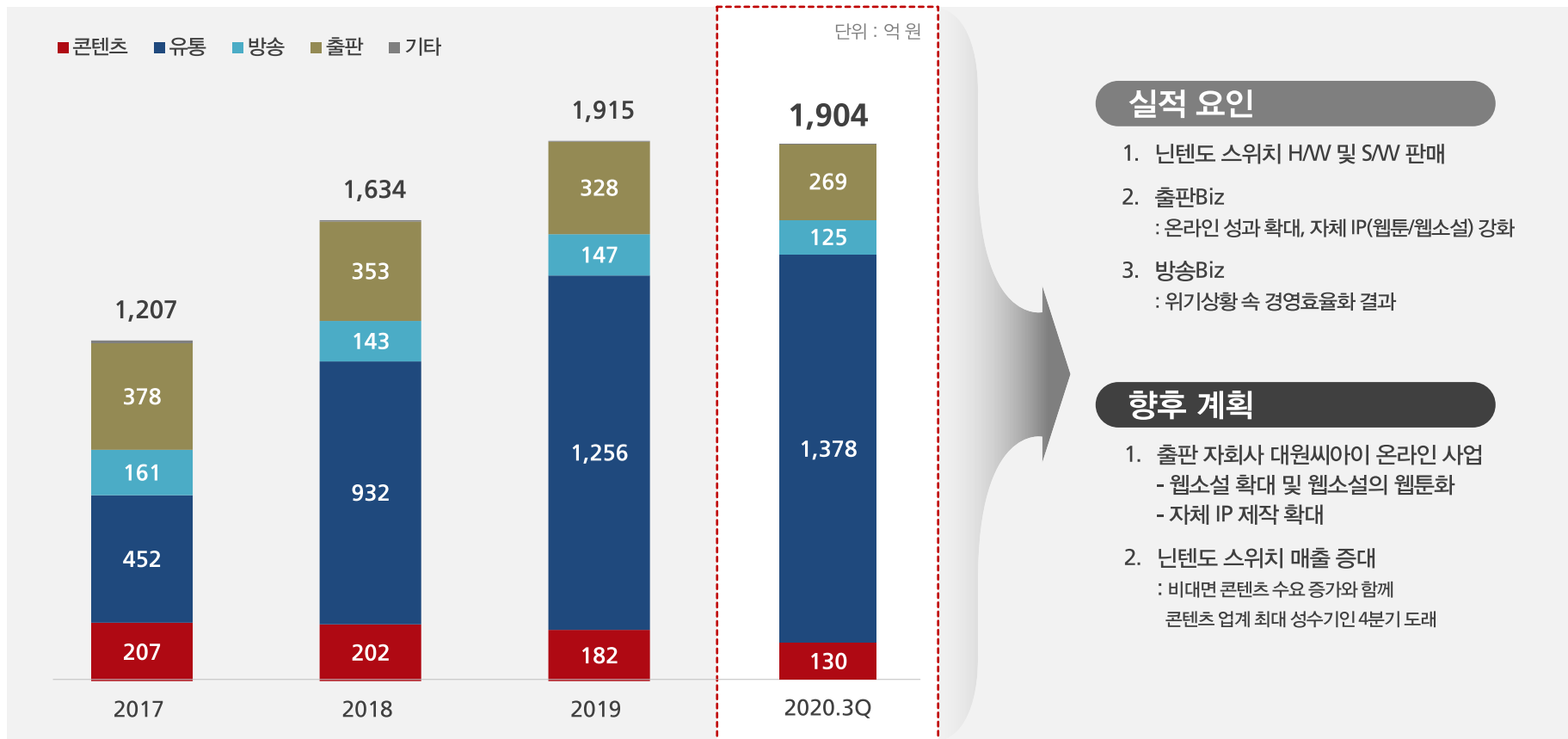
단위 : 억 원

연결																
구분	2017	2018					2019					2020				YOY (3Q)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적	
매출액	1,207.3	438.1	332.1	311.9	551.4	1,633.7	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.4	548.8	657.2	697.9	1,904.1	+87.2%
영업이익 (률)	69.8 (5.8%)	28.7 (6.6%)	10.3 (3.1%)	11.1 (3.6%)	13.9 (2.5%)	64.1 (3.9%)	23.8 (4.9%)	7.7 (1.8%)	2.4 (0.6%)	2.6 (0.4%)	36.6 (1.9%)	9.0 (1.6%)	23.7 (3.6%)	27.7 (3.9%)	60.5 (3.1%)	+1039.4%
순이익 (률)	77.9 (6.5%)	26.2 (6.0%)	5.4 (1.6%)	9.2 (3.0%)	0.5 (0.1%)	41.5 (2.5%)	18.4 (3.7%)	9.2 (2.2%)	3.3 (0.9%)	0.7 (0.1%)	31.8 (1.6%)	2.9 (0.5%)	19.8 (3.0%)	24.6 (3.5)	47.4 (2.4%)	+640.6%

별도																
구분	2017	2018					2019					2020				YOY (3Q)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적	
매출액	658.6	298.0	210.9	186.0	438.5	1,133.6	367.3	298.3	263.5	508.9	1,438.2	435.7	525.7	547.3	1,508.8	+107.7%
영업이익 (률)	-3.1 (-0.5%)	2.5 (0.8%)	-3.0 (-1.4%)	-3.5 (-1.9%)	10.9 (2.5%)	6.9 (0.6%)	1 (0.3%)	0.4 (0.1%)	-5.2 (-2.0%)	-3.7 (-0.7%)	-9.0 (-0.6%)	2.5 (0.5%)	2.7 (0.5%)	8.0 (1.4%)	13.4 (0.8%)	흑자전환
순이익 (률)	68.2 (10.4%)	6.9 (2.3%)	-2.4 (-1.1%)	143.7 (77.3%)	-15.6 (-3.6%)	132.5 (11.7%)	3.5 (1.0%)	1.2 (0.4%)	-4.3 (-1.6%)	-5.4 (-1.0%)	-9.7 (-0.6%)	3.3 (0.7%)	1.6 (0.3%)	6.9 (1.2%)	12.0 (0.8%)	흑자전환

닌텐도 스위치 유통 사업으로 유통 부문 매출 증대와 방송/출판 사업 실적 개선으로 이익 증가

사업부문별 매출액 추이 (연간)



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2017 - 2020 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

구분		2017					2018					2019					2020			
		1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적
콘텐츠 Biz	라이선스	30.4 (11.6%)	37.5 (18.0%)	35.9 (15.8%)	34.1 (6.7%)	137.9 (11.4%)	29.7 (6.8%)	36.7 (11.1%)	41.5 (13.3%)	30.8 (5.6%)	138.7 (8.5%)	27.7 (5.6%)	33.6 (8.1%)	30.1 (8.1%)	19.1 (3.0%)	110.5 (5.8%)	28.2 (5.1%)	26.6 (4.0%)	20.2 (2.9%)	75.0 (3.9%)
	TCG	17.2 (6.5%)	16.7 (8.0%)	17.4 (7.7%)	17.5 (3.4%)	68.8 (5.7%)	14.8 (3.4%)	17.7 (5.3%)	12.0 (3.8%)	18.4 (3.3%)	62.9 (3.9%)	16.2 (3.3%)	16.6 (4.0%)	16.7 (4.5%)	21.7 (3.4%)	71.2 (3.7%)	13.7 (2.5%)	20.7 (3.1%)	21.0 (3.0%)	55.4 (2.9%)
유통 Biz	닌텐도	40.7 (15.5%)	24.7 (11.9%)	29.7 (13.1%)	307.7 (60.5%)	402.8 (33.4%)	240.3 (54.9%)	146.0 (44.0%)	109.4 (35.1%)	358.0 (64.9%)	853.7 (52.3%)	298.3 (60.8%)	201.1 (48.4%)	167.5 (44.9%)	414.8 (65.2%)	1081.6 (56.5%)	358.7 (65.4%)	436.2 (66.4%)	446.0 (63.9%)	1,240.9 (65.2%)
	Shop & 유통	10.2 (3.9%)	10.6 (5.1%)	9.7 (4.3%)	18.6 (3.7%)	49.1 (4.1%)	13.2 (3.0%)	10.6 (3.2%)	23.2 (7.4%)	31.3 (5.7%)	78.3 (4.8%)	25.1 (5.1%)	47.0 (11.3%)	49.2 (13.2%)	53.3 (8.4%)	174.6 (9.1%)	35.1 (6.4%)	42.2 (6.4%)	60.1 (8.6%)	137.4 (7.2%)
방송/출판	방송	50.8 (19.3%)	34.3 (16.5%)	42.7 (18.8%)	33.4 (6.6%)	161.2 (13.4%)	47.3 (10.8%)	27.1 (8.2%)	32.3 (10.4%)	36.6 (6.6%)	143.3 (8.8%)	40.9 (8.3%)	32.4 (7.8%)	31.8 (8.5%)	41.6 (6.5%)	146.7 (7.7%)	30.7 (5.6%)	41.5 (6.3%)	52.9 (7.6%)	125.1 (6.6%)
	출판	113.0 (42.9%)	83.2 (39.9%)	90.4 (39.8%)	91.6 (18.0%)	378.2 (31.3%)	92.0 (21.0%)	93.1 (28.0%)	92.8 (29.7%)	74.8 (13.6%)	352.7 (21.6%)	81.6 (16.6%)	84.3 (20.3%)	77.1 (20.7%)	85.2 (13.4%)	328.1 (17.1%)	81.9 (14.9%)	89.9 (13.7%)	97.5 (14.0%)	269.2 (14.1%)
기타	기타	0.9 (0.3%)	1.4 (0.7%)	1.1 (0.5%)	6.0 (1.2%)	9.4 (0.8%)	0.8 (0.2%)	0.9 (0.3%)	0.8 (0.3%)	1.8 (0.3%)	4.3 (0.3%)	0.7 (0.1%)	0.6 (0.1%)	0.4 (0.1%)	0.6 (0.1%)	2.2 (0.1%)	0.3 (0.1%)	0.2 (0.0%)	0.3 (0.0%)	0.8 (0.0%)
합계		263.1	208.4	226.9	508.9	1,207.3	438.0	332.0	312.0	551.6	1,633.7	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.4	548.8	657.2	697.9	1,904.1

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준

주2 : 2020년 1분기 표부터 대원미디어 연결매출액에 있어 내부거래로 인한 조정은 방송사업부문에서 차감함

3 Chapter

Current Issues

- 01. 웹소설
- 02. 웹툰
- 03. 닌텐도 스위치



인기 '웹소설' 확보 -> '웹툰'화 선순환 프로세스 확립

2020 인기 웹소설

하렘에서 며느리로 살아남는 법

- 로맨스 판타지 / 총 240화 / 완결
- 네이버 시리즈('19.7.24)
- 작가: 알데히드
- 16만명

원작 여주가 나를 황제로 만들었다

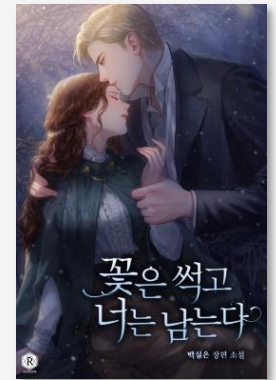
- 로맨스 판타지 / 총 154화 / 완결
- 네이버 시리즈('19.9.25)
- 작가: 블로
- 30만명

답장을 주세요, 왕자님

- 로맨스 판타지 / 총 98화 / 완결
- 카카오페이지('20.4.10)
- 네이버 시리즈('20.4.28)
- 작가: 유폴히
- 6.9만명 / 5만명

흑막 대공님의 집착은 싫어요

- 로맨스 판타지 / 137화 / 완결
- 카카오페이지('20.5.2)
- 작가: 불탄땀
- 34.8만명

꽃은 썩고 너는 남는다

- 로맨스 판타지 / 총 123화 / 완결
- 네이버 시리즈('20.5.20)
- 작가: 백설은
- 23만명

웹툰화 진행
웹소설아가씨 뜻대로

- 로맨스 / 총 104화 / 완결
- 카카오페이지('19.11.24)
- 작가: 유송주
- 24.1만명

까마귀 우는 밤

- 로맨스 / 총 86화 / 완결
- 카카오페이지 / 네이버 시리즈('20.2.25)
- 작가: 우지혜
- 19.3만명 / 9만명

인터셉트(외전증보판)

- 로맨스 / 총 48화 / 완결
- 네이버 시리즈('20.6.9)
- 작가: 우지혜
- 28만명

대원씨아이 웹툰의 인기는 우상향中

2020 인기 웹툰

**비 내리는 밤**

- 네이버 시리즈('20.1.18)
- 연재중 / 순정
- 작가: 이상은, 최수현
- 43만명

**꼬리 있는 연애**

- 네이버 웹툰·시리즈('20.3.20)
- 연재중 / 순정
- 작가: 해폰, 진하
- 27만명

**인터셉트**

- 네이버 웹툰·시리즈('20.6.9)
- 연재중 / 순정
- 작가: 임주이
- 29만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '인터셉트'(우지혜 작가) 웹툰화

**새벽 두 시의 신데렐라**

- 네이버 웹툰·시리즈('20.8.18)
- 연재중 / 순정
- 작가: 산차
- 57만명

**완벽한 가족**

- 네이버 웹툰·시리즈('20.8.24)
- 연재중 / 순정
- 작가: 주은, 낭빠
- 28만명

**사막의 신부**

- 카카오페이지('20.8.28)
- 연재중 / 순정
- 작가: 차경희
- 구독자 29.8만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '사막의 신부'(녹아빈 작가) 웹툰화

자체 제작
웹툰**101번째 여주인공**

- 카카오페이지('19.9.21)
- 네이버 시리즈('20.6.9)
- 완결 / 순정
- 작가: STUDIO D
- 58.6만명 / 5만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '101번째 여주인공'(작가 메나닉) 웹툰화

**흰사슴 잉그리트**

- 카카오페이지('20.1.11)
- 네이버 시리즈('20.7.24)
- 연재중 / 순정
- 작가: 레드파슬리
- 33.3만명 / 9만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '흰사슴 잉그리트'(작가 흰울타리) 웹툰화

**까마귀 우는 밤**

- 카카오페이지('20.9.23)
- 연재중 / 순정
- 작가: 아쿠아비트
- 29.5만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '까마귀 우는 밤'(우지혜 작가) 웹툰화

**아가씨 뜻대로**

- 카카오페이지('20.10.23)
- 연재중 / 순정
- 작가: 블랑피카
- 30만명
- 대원씨아이 인기 웹소설 '아가씨 뜻대로'(유승주 작가) 웹툰화

<모여봐요 동물의 숲> 대한민국 흥행 지속!

닌텐도 스위치 사업 현황

게임 기기
누적 판매량

692,498대

2020.3Q 판매량
95,816대
(YoY 284.5 ↑)

<모여봐요 동물의 숲> Ver.1.5.0 업데이트(9/30)



신규 콘텐츠 '할로윈' 이벤트 개최와 '호박모종' 재배 추가

게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

2,057,691개

2020.3Q 판매량
287,754개
(YoY 172.8% ↑)

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2020년 09월 30일까지의 대원미디어 누적 판매 기준

'모여봐요 동물의 숲 에디션' 인기 지속



인기 신작 게임 타이틀의 출시 지속

<젤다무쌍 대재앙의 시대>
2020년 11월 20일 정식발매<Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise>
2020년 12월 3일 정식발매 예정<마리오 카트 라이브: 홈 서킷>
2020년 정식발매 예정

Appendix

01. 사업 영역

- 1) 콘텐츠 Biz
- 2) 유통 Biz
- 3) 방송 Biz
- 4) 출판 Biz

02. 회사 개요

03. 요약재무제표

I'm too tired
to talk
but let's
hug.



CupOfTherapy™

애니메이션 창작

한국 최초
TV 애니메이션

〈떠돌이 까치〉

SF TV 시리즈
/ 국장용 특촬물

〈자궁용사 벡터맨〉

3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

〈큐빅스〉

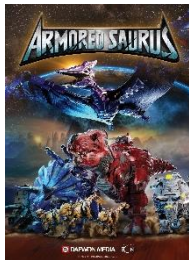
EBS,
美 CBS 방영

〈곤(GON)〉



〈시간여행자 루크〉

· 국산 3D 애니메이션
· 액션 판타지 어드벤처
· 러닝타임/편수: 11분/52편
· 2020년 5월 9일 방영 개시
· OSMU 사업 전개

〈용갑합체
Armoured Saurus〉

· SF Action Drama
· Live-action TV series, HDTV
· 러닝타임/편수: 30분/26편
· MIPCOM2019에서 첫 공개
· OSMU 사업 전개 예정

총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영

라이선스

자체 콘텐츠
대원미디어가 자체적으로
제작·보유하고 있는
다양한 캐릭터

+

수입 콘텐츠
해외 콘텐츠 기업과의
계약을 통해 확보하고 있는
다양한 캐릭터

완구 · 의류 · 식품
생활잡화 · 문구 등
200여 개 업체와
IP 상품화 진행



국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유

영화 · 전시



스튜디오 지브리, 도라에몽,
파워레인저, 짱구 등
인기 애니메이션 작품 기반
영화 및 전시 사업 전개

게임



이누야샤: 되살아난 이야기



조이드 와일드 모바일(가칭)



파워레인저 올스타즈

트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 인기 IP 유희왕, 카드파이트!! 뱅가드 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 시리즈



카드파이트!! 뱅가드

- ▶ 유희왕 시리즈('03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 카드파이트!! 뱅가드 : 2019. 01 신규 론칭

※ '트레이딩 카드 게임(Trading Card Game; TCG)' 이란?

- 특정 테마, 규칙을 바탕으로 디자인된 카드 게임 장르
- 각각의 카드에 가치를 부여해 거래 및 수집이 이루어지는 것이 특징

스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17~'20 시즌)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 중



사업 연혁

2019 닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈
닌텐도 스위치 Lite 출시
(닌텐도 매출 1,081억원 달성)

2017 닌텐도 스위치 유통 개시

2015 NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2013 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2012 닌텐도 3DS 유통 개시

2009 닌텐도 DSi 유통 개시
(2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)

2008 닌텐도 Wii 유통 개시
(2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)

2007 닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시
(대원게임 설립)

H/W



닌텐도 스위치 Lite
'19.9



닌텐도 스위치
'17.12



닌텐도 3DS



닌텐도Wii



닌텐도 DS

S/W



〈동물의 숲: 새 마을 만들기〉



〈포켓몬스터: 실드〉



〈링피트 어드벤처〉



〈젤다의전설: 브레스 오브 더 와일드〉



〈젤다의전설: 브레스 오브 더 와일드〉



〈포켓몬스터: 레조고〉



〈닌텐도라보라리즈〉



〈슈퍼마리오브라더스〉



〈슈퍼마리오브라더스: 알파〉



〈마리오 카트 8 디럭스〉

독점 유통



〈포터: 포터스: 마법 코너이트〉



〈조이드와일드: 킹 오브 블라스트〉



〈네오아틀라스 148〉



〈드래곤 마스터 포터스〉



〈배틀라이트: 베스트 배틀러〉



〈레미타어〉



〈사이타스 알파〉



〈푸른 노정: 건볼트 스토리: 이커〉

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

DAEWON 대원shop emart

롯데마트 Home plus

coupang 11번가

Gmarket TMON

대형마트 및 오픈마켓,
완구 전문점, 하비샵 등
다양한 채널 통한
캐릭터 완구 유통

직영
매장

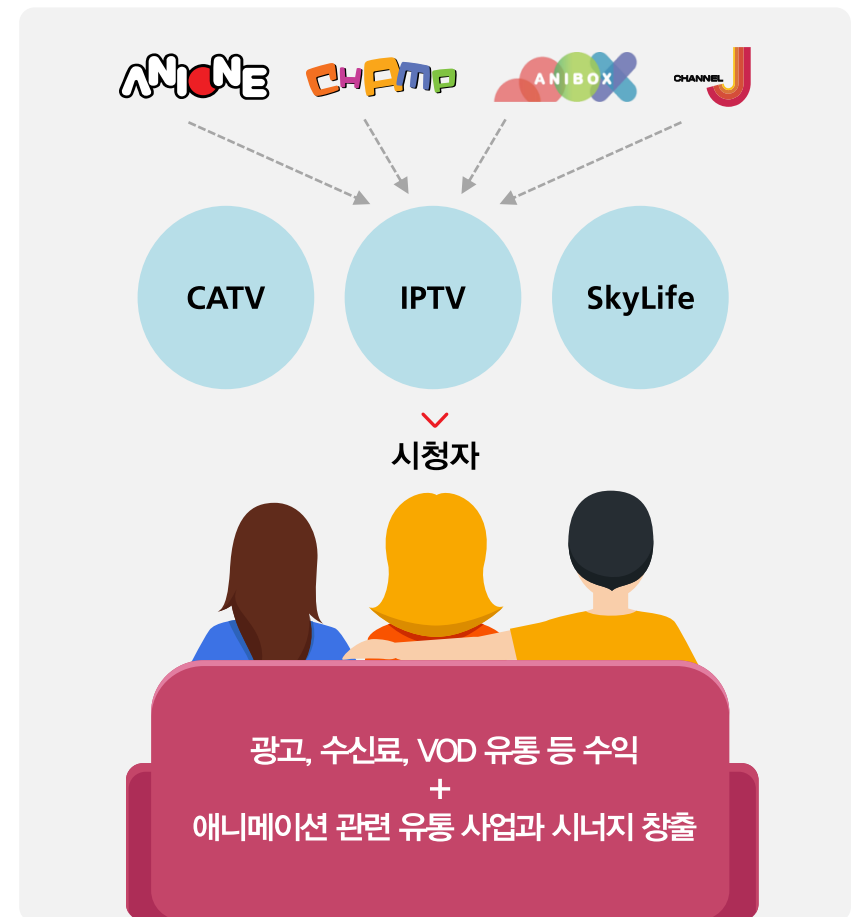
애니랜드, PLAY ONE PIECE IN HONGDAE, 도토리숲, 애니메이트 등 다수의 킬러 콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



수익모델



자회사(대원씨아이) 개요



대원미디어

대원씨아이(주)
DAEWON CULTURE INDUSTRY INC.

- 카카오페이지와 전략적 제휴
- 매출 성장세 지속
- 온라인/모바일 사업경쟁력 강화하며 지속 성장

대원미디어 지분율
80.2%



오프라인

만화 출판
아동도서, 캐릭터도서
학습만화, 일반실용서
취미서

직소퍼즐/문구

온라인

디지털 만화 출판
웹툰
웹소설

스마트폰 어플리케이션 사업

출판콘텐츠 관련 판권사업

사업 경쟁력

풍부한 IP

+

풍부한 IP
작가 Pool

- 만화 총 13,254권
: 국내 695 타이틀, 해외 908 타이틀
- 소설 총 1,252권
: 국내 131 타이틀, 해외 186 타이틀(온라인서비스포함)
- 만화 작가 155명
- 소설 작가 185명
: 국내 80명, 해외 105명(온라인 서비스 작가 포함)

OSMU

웹툰

<사막의 신부> 카카오페이지 론칭 (작가: 차경희, 원작: 녹이빈)
<까마귀 우는 밤> 카카오페이지 론칭 (작가: 아쿠아비트, 원작: 우지혜)
<새벽 두 시의 신데렐라> 네이버웹툰 론칭 (작가: 산차, 그림: 아이고메)
<완벽한 가족> 네이버웹툰 론칭 (글: 낭빠, 그림: 주은)
비슷한 총 7개 작품 론칭

웹소설

<어여쁘고, 어여쁘다> (작가: 우지혜) 비롯한 총 22개 작품 론칭

Global

<101번째 여주인공>, <흰사슴 잉그리드> - 일본 라인망가 론칭
<까마귀 우는 밤> - 중국, 미국 등 4개국 계약
<바람이 머무는 자리> - 중국 빌리빌리 론칭

기타

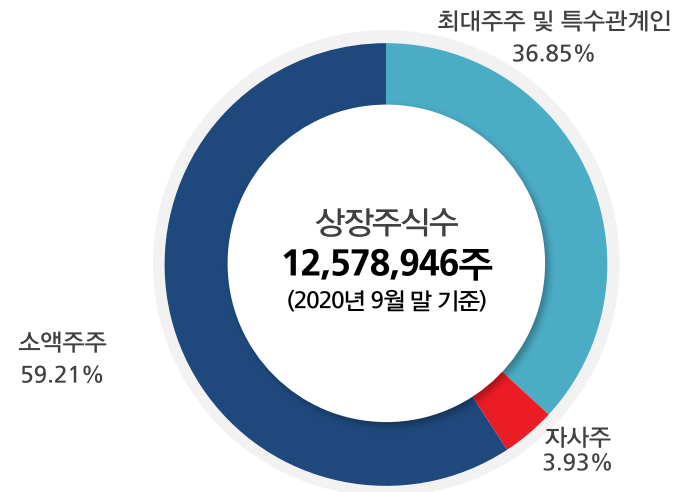
숏폼 애니메이션 <반지의 공랑공랑 일기> 론칭

회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 욱, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 리빙파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	150명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2020년 9월 말 기준

주주 현황



주 : 2020년 09월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구 분	2017	2018	2019	2020.3Q
유동자산	54,972	65,263	67,363	66,644
비유동자산	49,377	60,310	68,775	77,784
자산총계	104,349	125,573	136,139	144,428
유동부채	19,942	18,649	28,070	32,146
비유동부채	3,457	5,379	6,870	6,597
부채총계	23,399	24,027	34,941	38,743
지배기업 소유주 지분	63,681	80,503	78,541	81,513
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	38,308	51,139	51,139	51,139
기타자본	-2,272	-2,272	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	12,281	13,433	13,360	1,182
이익잉여금	9,045	11,882	11,926	27,075
비지배지분	17,269	21,043	22,655	24,171
자본총계	80,950	101,545	101,197	105,685
부채및자본총계	104,349	125,573	136,139	144,428

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구 분	2017	2018	2019	2020.3Q
매출액	120,735	163,375	191,545	190,412
매출원가	91,738	133,562	162,124	167,003
매출총이익	28,997	29,813	29,420	23,409
판매비와관리비	22,010	23,400	25,756	17,351
영업이익	6,987	6,413	3,664	6,057
금융수익	946	791	1,052	796
금융비용	45	135	621	599
투자손익	2,623	1,284	773	-198
기타수익	699	918	552	276
기타비용	1,285	2,496	1,522	274
법인세비용차감전순이익	9,925	6,775	3,899	6,058
법인세비용	2,128	2,622	718	1,318
당기순이익	7,797	4,154	3,181	4,740
지배기업소유주지분	6,237	2,081	1,100	2,967
비지배지분	1,560	2,072	2,081	1,773

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준