

주식회사 산돌 기업 설명회

sandoll

WE SUPPORT FREE EXPRESSION

Disclaimer

본 자료는 기관투자자와 일반투자자들을 대상으로 실시되는 투자미팅에서의 정보제공을 목적으로 (주)산돌 (이하 “회사”)에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 투자미팅에의 참석은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 관련 증권거래 법률에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 회사의 경영실적 및 재무성과와 관련된 모든 정보는 기업회계기준에 따라 작성되었습니다. “예측정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다.

이는 과거가 아닌 미래에 발생할 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후 전망은 투자미팅 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지 하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려 드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함) 본 문서는 주식의 모집 또는 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

CONTENTS

1. 성과 리뷰

- 01 Summary
- 02 사업 지표
- 03 사업 포트폴리오
- 04 재무실적

2. 성장 전략

- 01 윤디자인 인수 후 사업계획
- 02 엔터테인먼트 폰트 사업 확장
- 03 글로벌 플랫폼 도약
- 04 신사업 투자 추진
- 05 사업 성과 전망

성과 리뷰


01 Summary

02 사업 지표

03 사업 포트폴리오

04 재무실적

01 Summary - 2024년 1Q 전년대비 성과요약

기존 폰트 사업	MAU ¹⁾ 75% ↑ (66만명 → 116만명)	누적 가입자 수 ²⁾ 26% ↑ (122만명 → 154만명)	유료 회원 수 ³⁾ 60% ↑ (24만명 → 38만명)
	플랫폼 입점사(CP)수 ⁴⁾ 50% ↑ (38개 사 → 57개 사)		서비스 유지율 ⁵⁾ 95% (1%p ↑)
신규 사업	엔터 폰트 매출 성장 ⁶⁾ 155% ↑	글로벌 판권 ⁷⁾ 128% ↑ (6,800종 → 15,500종)	비폰트 사업 성장 ⁸⁾ 11% ↑ (비비트리 스톡이미지 사업)

Note: 1) '23년 1Q 대비 '24년 1Q MAU; 2) '23년 1Q 대비 '24년 1Q 기준 누적 가입자 수; 3) '23년 1Q 대비 '24년 1Q 유료회원 수;

4) '23 1Q 대비 '24년 1Q 기준 플랫폼 입점사 수; 5) '23년 1Q 대비 '24년 1Q 기준, 유지율 = (전월 유료 회원 수 - 당월 서비스 해지 회원 수) ÷ 전월 유료 회원 수;

6) '23년 1Q 대비 '24년 1Q 기준 엔터 폰트 매출액; 7) '23년 1Q 대비 '24년 1Q 기준 글로벌 판권 수(종); 8) 비비트리 인수 후 '23년 1Q 대비 '24년 1Q 매출증가율 / '24년 1Q 산출 연결 매출증 비폰트 사업 비중은 7%

02 사업지표 - 2024년 1Q

[플랫폼] 산돌구름 플랫폼의 콘텐츠, 서비스, 운영 역량의 종합적 개선으로 경쟁력 강화 지속

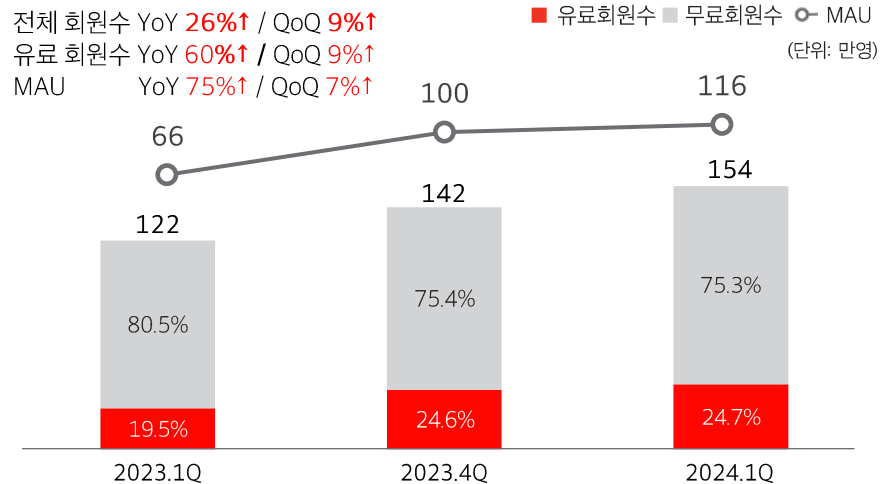
플랫폼 편의성 / 운영 개선 성과

- 국내 최초 웹 기반 폰트 플랫폼 제공, 고객 경험 개선 ('구름다리' 앱 통합)
- AI 검색 강화 등 UX 개선으로 사용자 작업 효율성 향상
- 멀티 디바이스 자동 동기화 환경 구축 (엔터, 태블릿, 집/사무실)

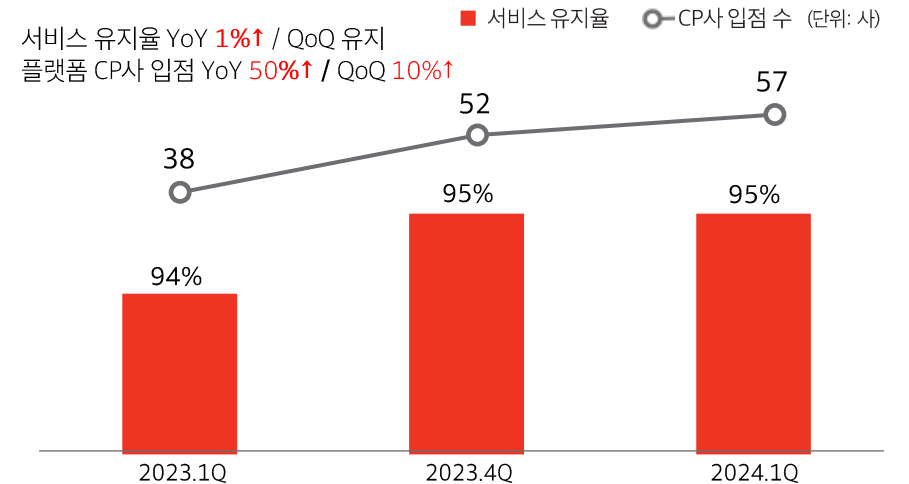
콘텐츠 및 고객 서비스 개선 성과

- 60여개의 CP사 입점으로 다양하고 풍부한 콘텐츠 확대
- 사용자 이용 패턴 분석을 통한 상품 기획
- 고객 커뮤니케이션을 통해 상품 업그레이드 및 유지율 개선

전체 회원수 및 유료회원수¹⁾ / MAU 증가 추이²⁾



서비스 유지율³⁾ / CP사 입점수 추이⁴⁾



Note: 1) 각 해당 분기말 기준 전체 사용가능 회원 수 2) 각 해당 분기말 기준 MAU 3) 각 해당 분기말 서비스 유지율 4) 각 해당 분기말 CP사 입점 수

02 사업지표 - 2024년 1Q

[엔터테인먼트 폰트] 엔터 폰트 사업 경쟁력 확대하며 서비스 고성장 중

플랫폼 편의성 / 운영 개선 성과

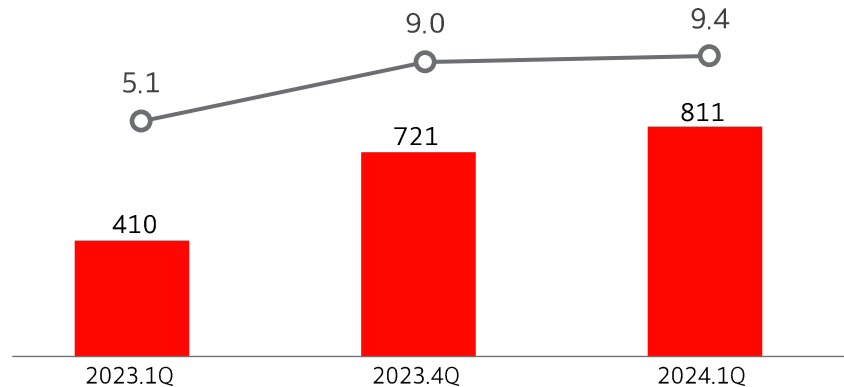
- UI/UX 개편 및 다양한 큐레이션 제공으로 사용자 편의성 증대
- 마케팅 프로모션 확대 및 사용자 이용 분석을 통한 기획 효율화
- 자동화 기획전 도입을 통한 운영 효율 개선

콘텐츠 및 고객 서비스 개선 성과

- 트렌디한 인기 브랜드사 입점 통한 콘텐츠 경쟁력 강화
- 카카오 배경 테마 제공 등 폰 꾸미기 서비스 확장 제공
- 엔터테인먼트 폰트 사용자 확대 및 고객 커뮤니케이션 강화

엔터 폰트 전용 상품 수¹⁾ 및 MAU 증가 추이²⁾

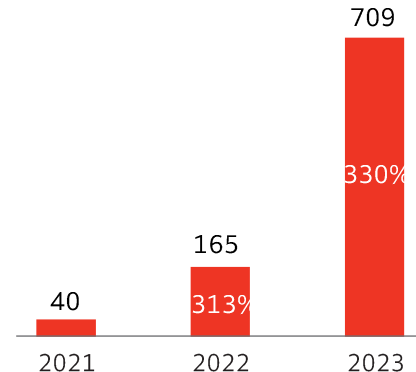
전용 상품 수 YoY 98%↑ / QoQ 12%↑ ■ 엔터 전용 상품 수 ○ 엔터 MAU
 MAU YoY 84%↑ / QoQ 4%↑ (단위: 개, 만명)



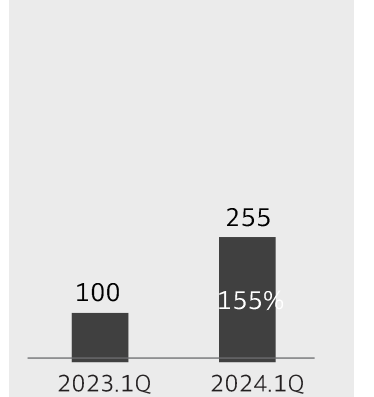
Note: 1) 각 해당 분기말 기준 전용 상품 수; 2) 각 해당 분기말 기준 MAU; 3) 각 해당 분기말 및 연도말 기준 매출

엔터 폰트 연간 및 분기 매출³⁾ 성과

연평균 성장률(CAGR) 321%



전년 동기간 대비 (단위: 백만원)
 155% 매출 성장



02 사업지표 - 2024년 1Q

[글로벌] 글로벌 판권 확보를 통한 해외 진출 발판 마련 [비폰트] 비비트리 스톡이미지 사업 인수 후 안정적인 매출 증대

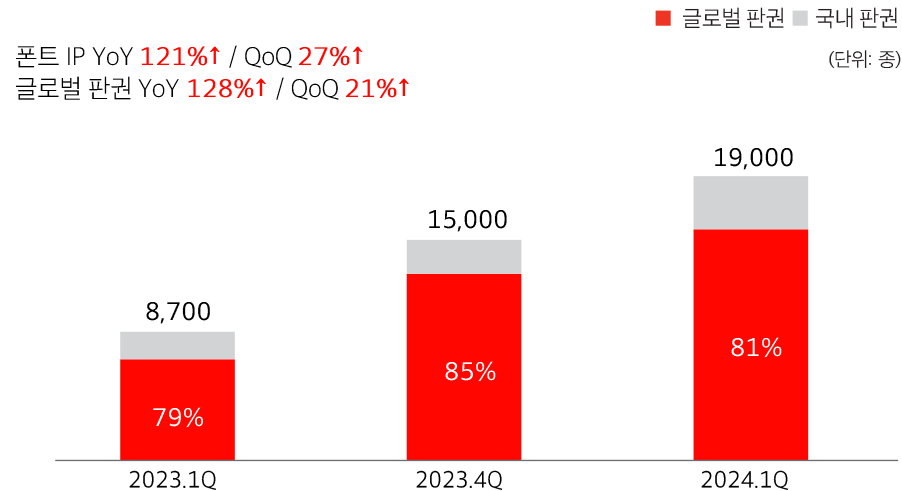
글로벌 사업

- **해외 판권 확보**를 통한 콘텐츠 경쟁력 강화
- 라틴, 일본어, 히브리어, 키릴, 태국어 등 16개 문자, 280개 이상 언어
- **글로벌 플랫폼** 베타서비스 런칭('24년 05월)

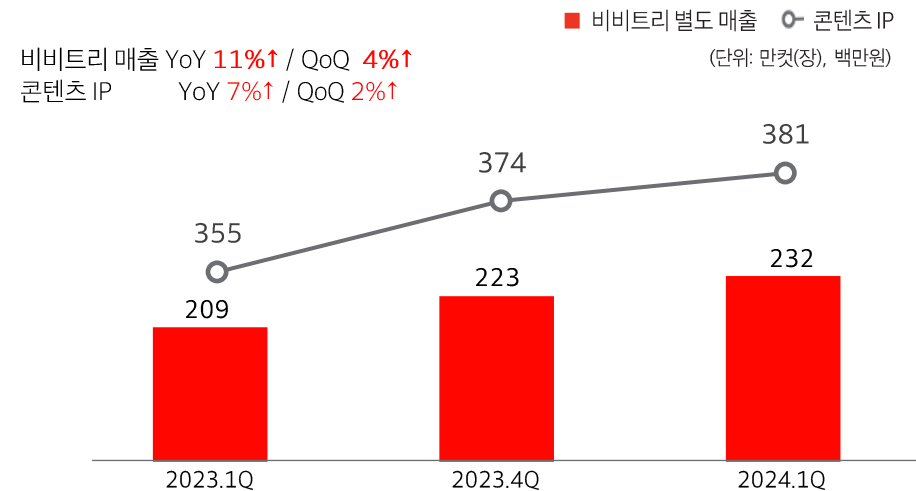
비폰트 사업 성과

- 오리지널 스톡이미지 콘텐츠 생성을 위한 자체 **스튜디오 운영**
- **AI 이미지 기반** 이미지 생성, 캡셔닝, 검색 기술 도입
- **사용자 편의성 증대**를 위한 플랫폼(유토이미지, 유토포토) 리뉴얼

글로벌 폰트 판권 확보¹⁾ 증가 추이

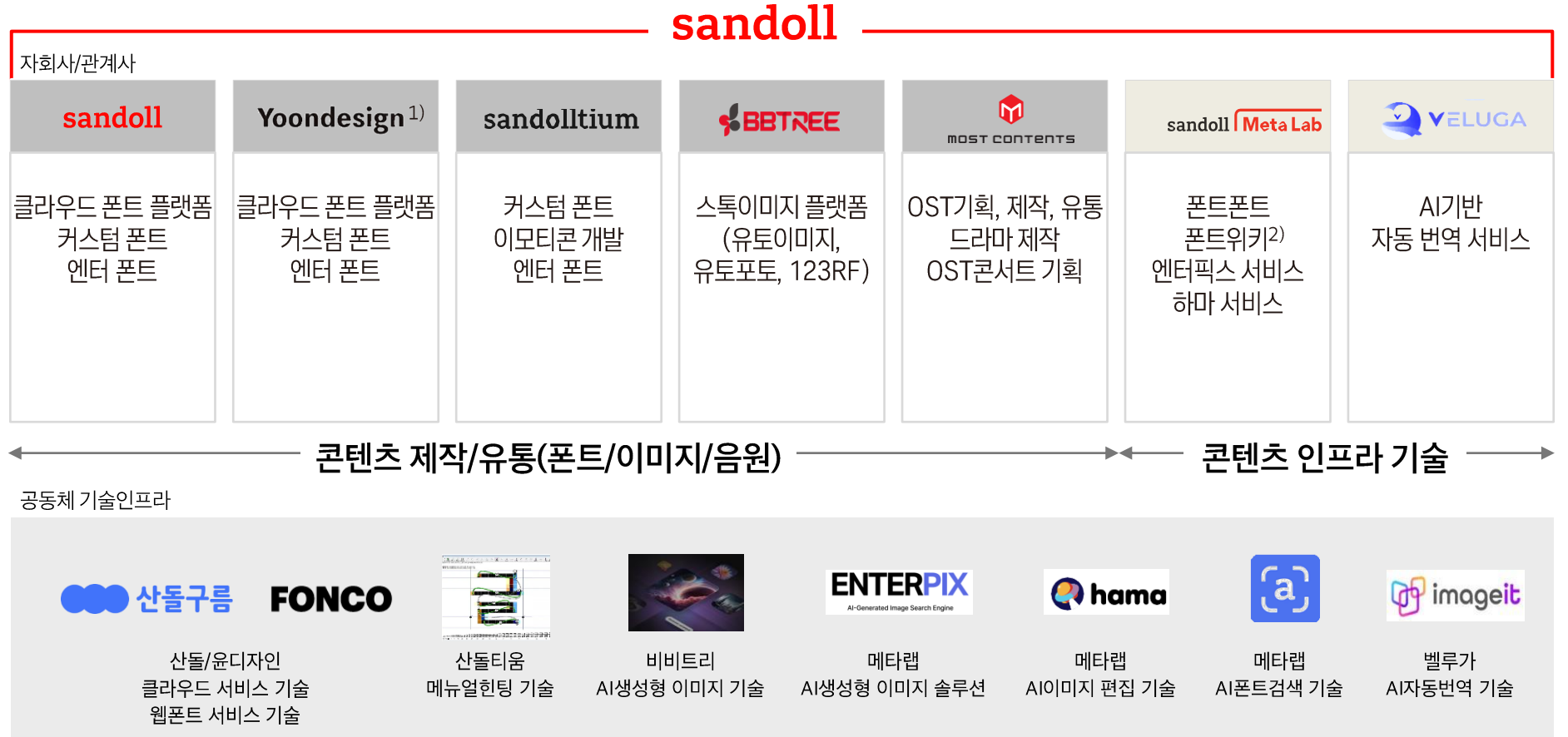


비폰트 사업 매출²⁾ 및 콘텐츠 IP³⁾ 증가 추이



03 사업 포트폴리오

콘텐츠/IT 영역 전방위적으로 사업 포트폴리오 보유

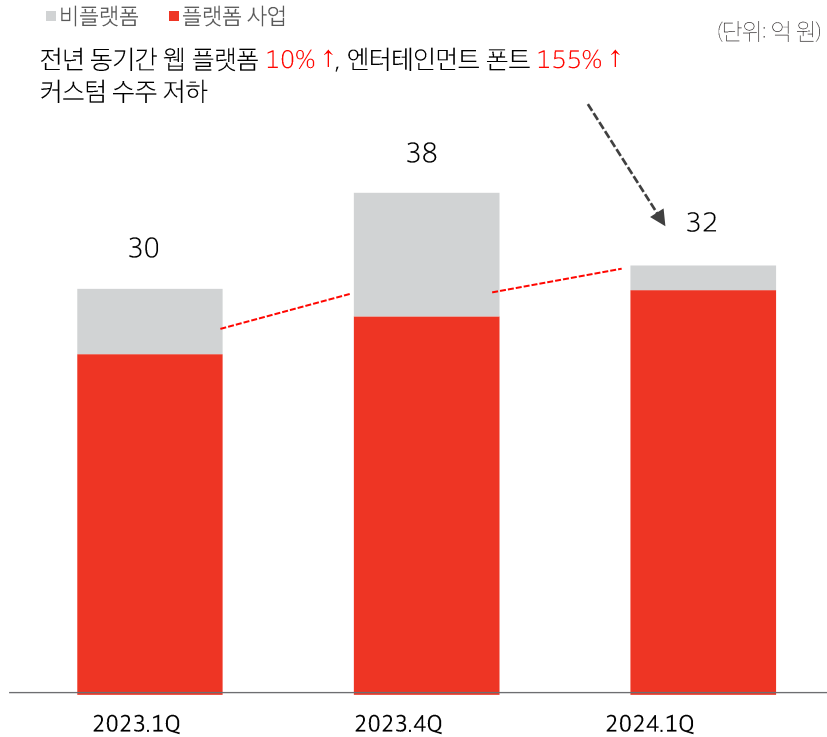


Note: 1) 2024년 6월 인수 완료 2) GPT스토어 최초 한글 폰트 검색 가능 서비스 출시(코리안 폰트 파인더)

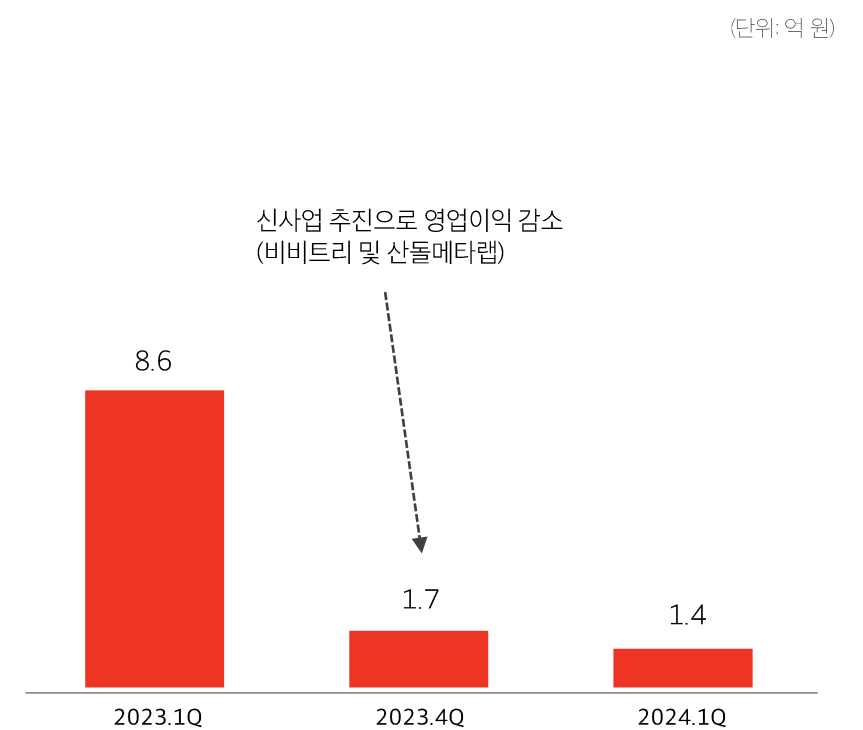
04 재무실적 - 2024년 1Q 성과

산돌구름 플랫폼, 엔터테인먼트 폰트 사업의 견고한 성장 유지 중
커스텀 수주 저하 및 자회사 실적 부진에 따른 일시적 기대 수준 하회

사업부문별 매출 추이 (연결 기준)



영업이익 추이 (연결 기준)



성장 전략

- 01 윤디자인 인수 후 사업계획
- 02 엔터테인먼트 폰트 사업 확장
- 03 글로벌 플랫폼 도약
- 04 신사업 투자 추진
- 05 사업 성과 전망

01 윤디자인 인수 후 사업 계획 - 윤디자인 사업 경쟁력

윤디자인은 폰트 IP 경쟁력, 타이포브랜딩 및 플랫폼 운영 역량을 바탕으로 자체적인 사업 성장 및 수익 확대 잠재력을 보유

폰트 IP 경쟁력

- **스튜디오셀러 IP 윤고딕/윤명조** 개발
 - 본문용 기업지정서체 1위
- 약 **700여종**의 자체 폰트 IP 보유
 - 저작권 등록 460건
 - 디자인 특허 191건

타이포브랜딩 사업역량

- **타입디자인과 브랜딩 통합 서비스** 선도
 - 100건 이상의 기업 프로젝트 수행
- 우수한 **폰트 기획/개발 역량** 보유
 - 레드닷 디자인 어워드, IF 디자인 어워드 등 15건 수상경력

플랫폼 운영역량

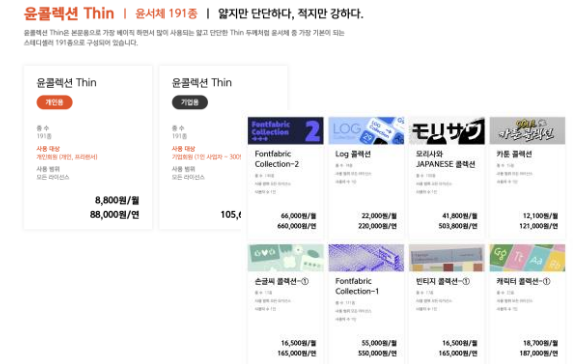
- **클라우드 폰트 플랫폼 FONCO** 운영
 - 한글 포함 다국어 상품 운영
- **상품 패키지 다각화**로 서비스 차별화
 - 콜렉트폰트 패키지, 골라담기, 싱글폰트 및 웹폰트 등



(윤고딕700 폰트)



(윤디자인 고객사에서)



(폰코 상품 예시)

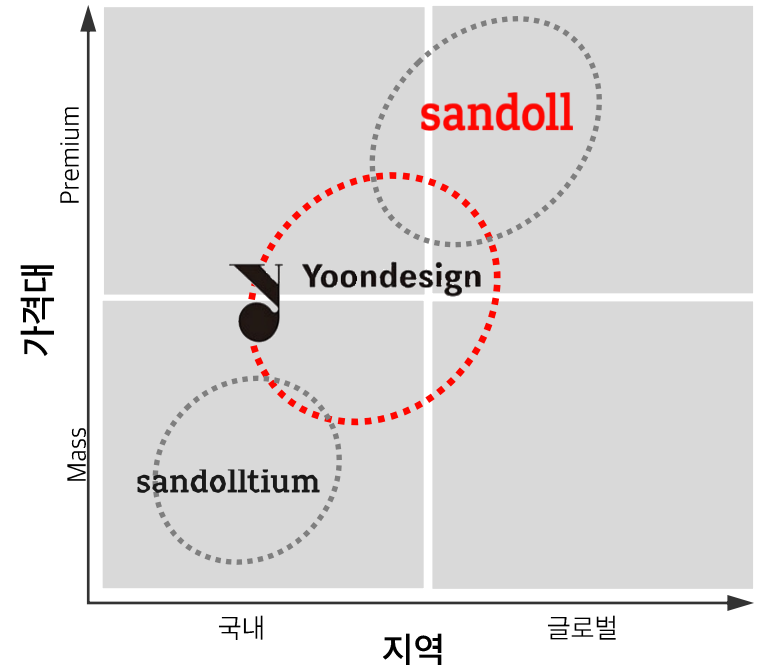
산돌과 차별화된 타이포브랜딩 사업 및 폰코 플랫폼 사업 추진 예정

윤디자인 사업 방향

타이포 브랜딩 사업	타겟 고객	<ul style="list-style-type: none"> 자체 폰트 기반 브랜딩 역량 강화하고자 하는 국내 중견/대기업
	가격	<ul style="list-style-type: none"> 커스텀 시장 중고가 시장 공략 - 공동체 사별 가격정책 차별화
	서비스	<ul style="list-style-type: none"> 브랜드 컨셉화, 웹페이지/영상 제작 포함 토탈 서비스 제공
폰코 플랫폼 사업	상품 다각화	<ul style="list-style-type: none"> 특정 Occasion 타겟한 상품팩 런칭 등 상품 다변화 - 본문용, 로고용 폰트 모음 등
	채널 편의성	<ul style="list-style-type: none"> AI 솔루션 도입 등 고객 편의성 제고 - 검색 및 큐레이션 서비스 강화
	엔터 폰트 시장 확장	<ul style="list-style-type: none"> 엔터 폰트 시장 진입 위한 상품 소싱 및 자체 폰트 제작 역량 강화

산돌 공동체 커스텀 시장 포지셔닝

“공동체내 포지셔닝 차별화, 시장 침투율 극대화 및 카니발라이제이션 최소화”



01 윤디자인 인수 후 사업 계획 - 산돌과의 시너지

폰트 산업내 독보적인 사업자로서 사업 전반의 성과를 극대화 할 것

윤디자인과 산돌의 핵심 시너지



sandoll



안정성

“독보적인 사업자로서
지속가능한 사업 영위”

수익성

“서비스 가치제고 및
경쟁축소에 의한 비용 효율화”

확장성

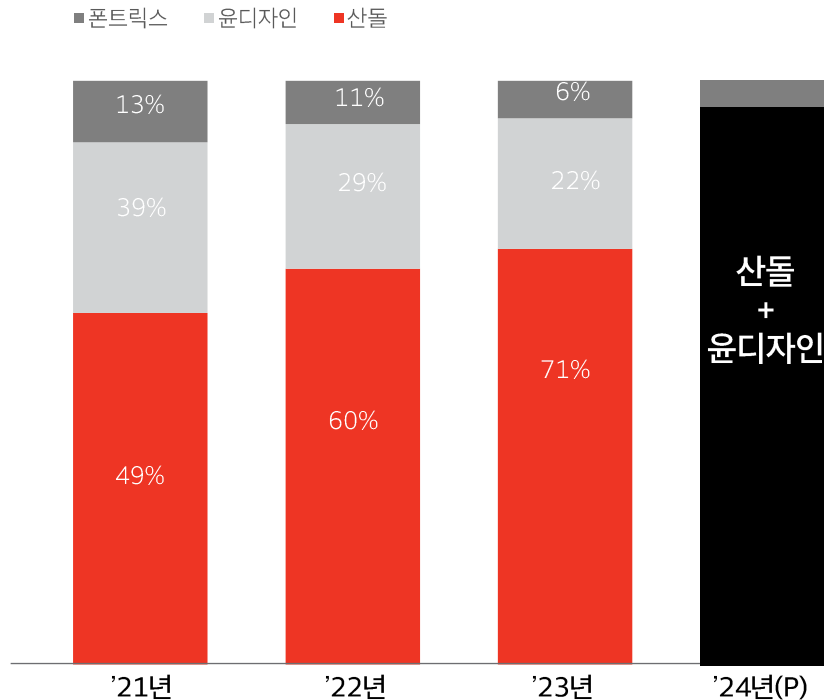
“밸류체인/지역적 확장
추진 시너지”

01 윤디자인 인수 후 사업 계획 - 산돌과의 시너지

강력한 유통시장 경쟁력 기반, 양사간 디자인/상품, 판매채널, 기술 측면에서 협력을 통해 공동체 전체의 가치제고를 추진 예정

산돌 및 윤디자인 시장점유율 현황

양사의 폰트산업 시장 점유율 ~90% 이상으로 폰트 산업의 유통 장악력 극대화



Source: 각사 재무실적 sandol 내부 분석

양사간 핵심 시너지 계획

디자인/상품, 채널, 기술 측면 다각도의 시너지 initiative 발굴 통한 양사의 가치 증대 예정

디자인 /상품

- 디자인 리소스 통합 운영을 통해 디자인 역량 개선 및 제작 운영의 효율화 가능
- 산돌 - 윤디자인의 스타 IP 기반한 상품 기획 다각화 및 Up-selling

채널

- 플랫폼 간 Cross-selling 통한 전체 볼륨 확대
- 커스텀 프로젝트의 인바운드/아웃바운드 공동 마케팅
- 통합 세일즈로 핵심 고객 산업간 판매 기회 확대

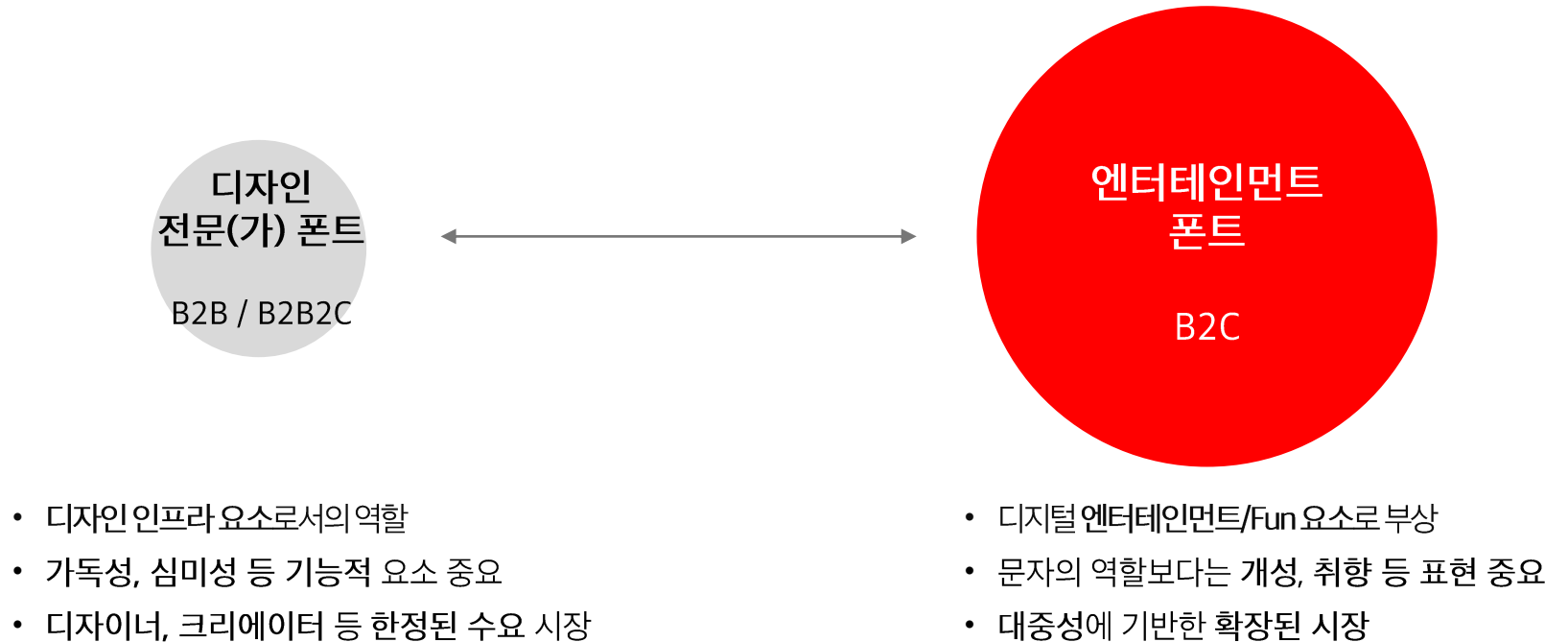
기술

- 양사간 보유한 IT 기술의 교류를 통한 기술 투자 효율 개선
 - 플랫폼 기술 개발, 폰트 제작 기술 등

02 엔터테인먼트 폰트 사업 확장

엔터 폰트 시장은 기존 디자인 전문(가) 폰트 시장과 완전히 다른 시장으로서 매력도 높은 새로운 시장 기회로서 부상 중

엔터 폰트 시장 트렌드



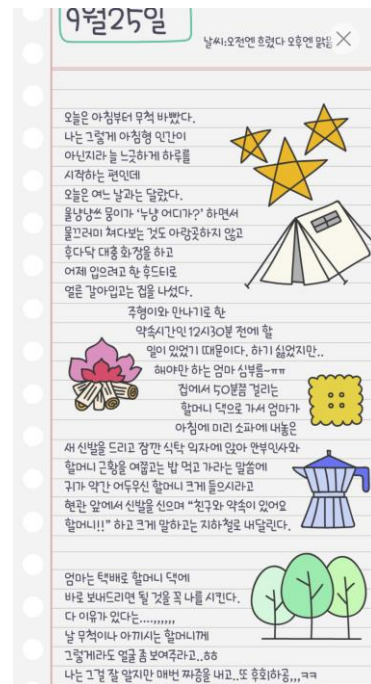
02 (참고) 엔터테인먼트 폰트 사업 확장 - 고객 이용 현황

카카오톡, 디지털 다이어리 등 다양한 영역에서 본인만의 개성을 드러내는데 사용하며, 높은 서비스 만족도를 보이며 다양한 폰트를 지속 구매하는 경향 존재

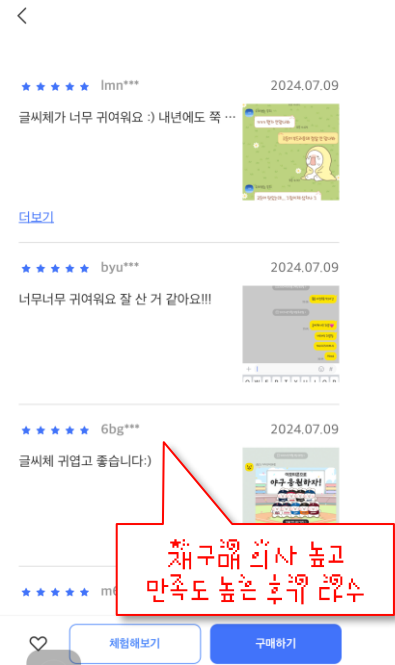
엔터테인먼트 폰트 서비스 이용 행태



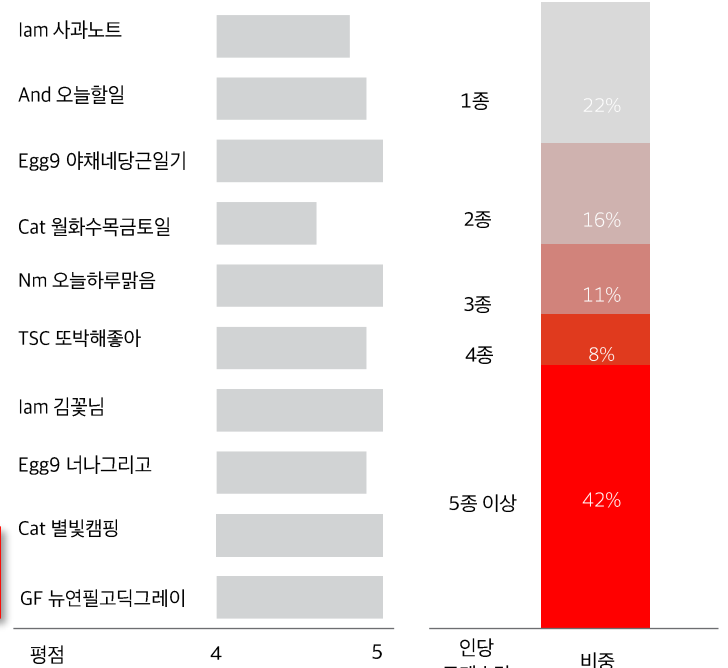
[카톡 메시지 글꼴 변경 예시]



[디지털 다이어리 사용 예시]



[구매 후기]



[상위 엔터 폰트 만족도(평점)]

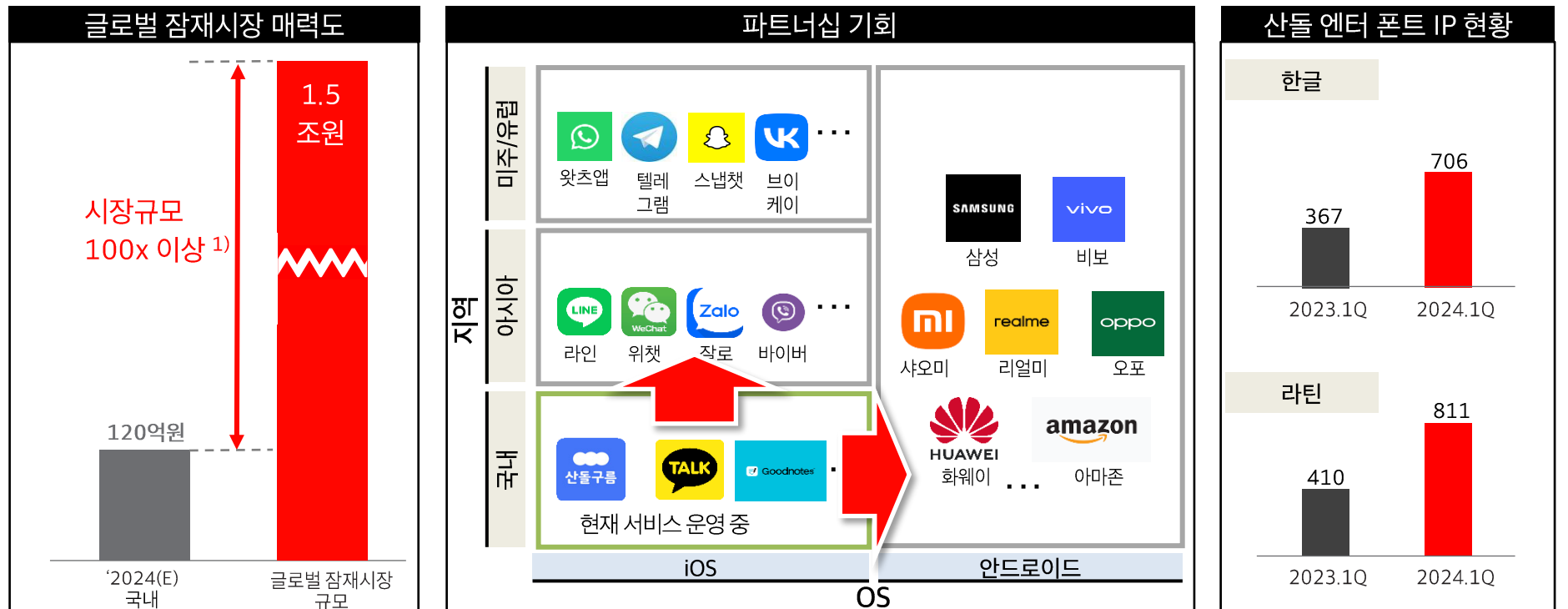
[구매 수량별 매출 비중]

02 엔터테인먼트 폰트 사업 확장

산돌은 엔터테인먼트 폰트 사업을 글로벌 신성장 사업으로 적극 육성할 예정

엔터 폰트 사업 기회

엔터 폰트 시장은 글로벌에서 성장 잠재력이 높고, iOS 및 안드로이드 생태계에서 다양한 파트너사 협업으로 공략 가능함
 특히 산돌은 이미 다양한 다국어 엔터 폰트 IP 확보, 사업 추진에 가장 중요한 상품 경쟁력을 확보 하고 있음



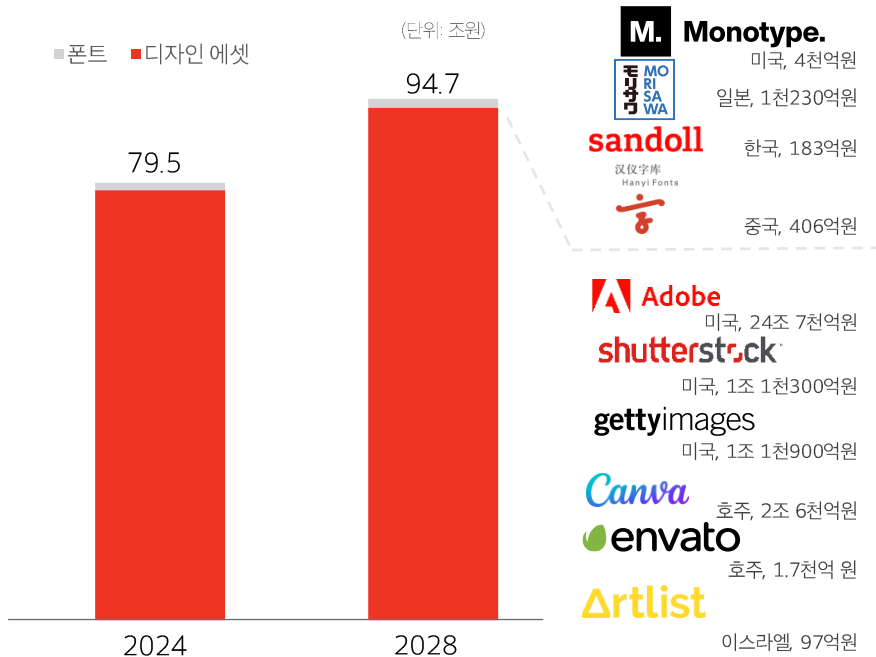
Note: 1) 국내 iOS 매출 20억원, Android 매출 100억원 추정, 글로벌 시장은 사용자수를 기준으로 추정 / Source) statist, Number of smartphone users worldwide 2014-2029 Published by J. Degenhard, Feb 28, 2024

03 글로벌 플랫폼 도약

또한 디자인 전문가 폰트 시장에서도, 우수 콘텐츠 확보 및 IT·AI 기술 활용으로 아시아 No.1 종합 콘텐츠 플랫폼으로의 성장 추진할 것

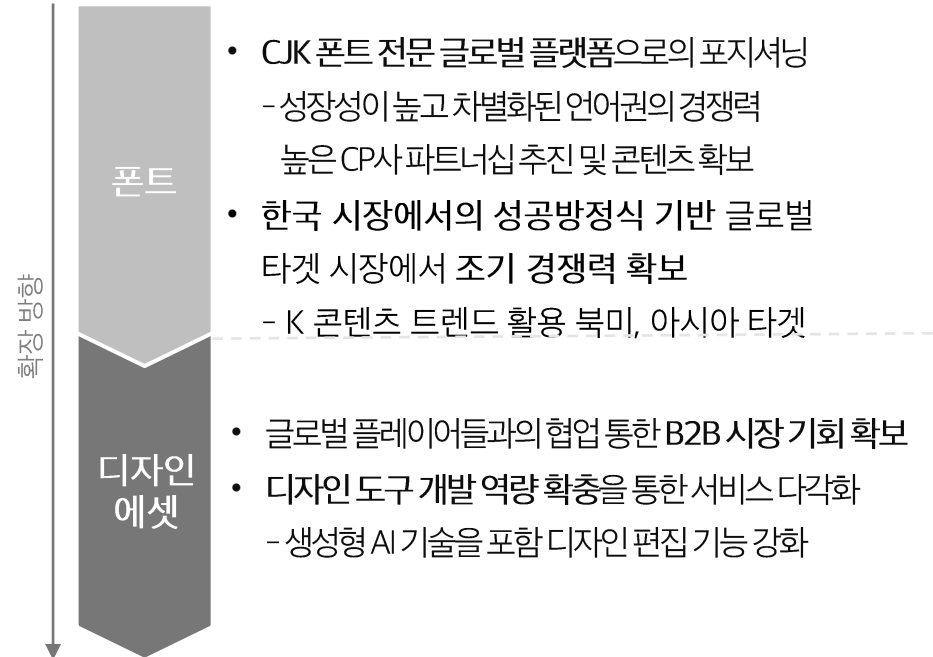
글로벌 폰트 및 디자인에셋¹⁾ 시장 현황

산돌은 IT 기술력을 기반으로 글로벌 폰트사로의 입지를 보유, 시장 매력도 높은 디자인 플랫폼 시장 진입 목표



산돌의 글로벌 플랫폼으로의 성장 전략

핵심 사업 모델인 폰트 플랫폼에서 종합 디자인 콘텐츠 플랫폼으로의 확장 추진



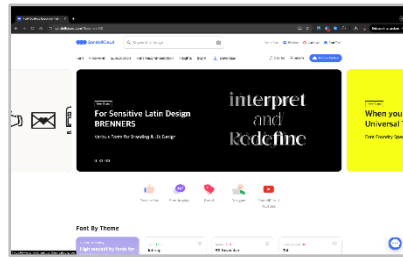
Note: 1) 스톡이미지, 영상, 음원, 폰트 등 포함한 디지털 콘텐츠 소스 / Source: 인터넷 리서치, sandoll 내부 분석

03 (참고) 글로벌 플랫폼 런칭

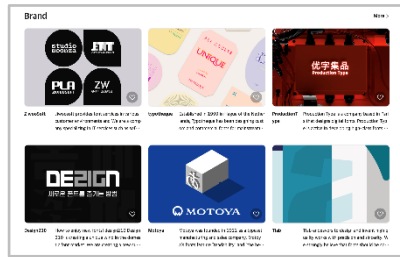
영문 플랫폼 서비스를 개시하여 글로벌 시장 진출을 가시화, 연내 상품 구성의 다양화 및 플랫폼 편의성을 제고하여 사업 안정화 추진 계획

글로벌 산돌구름 베타 런칭 ('24.5)

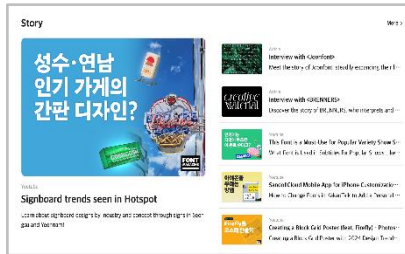
주요 추진 방향



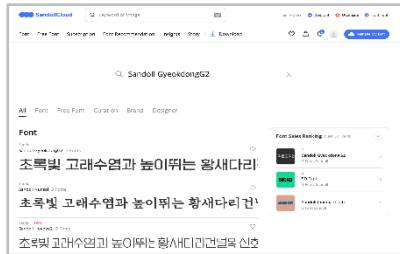
메인 화면



브랜드 상세 정보



영문 유튜브 콘텐츠



폰트 영문명 검색 기능

상품

- 북미 및 아시아 전문 CP사 파트너십 확보
- 날개, 큐레이션 등 다양한 구색의 글로벌향 상품 기획
- 경쟁사 대비 유연한 가격과 라이선스 구축

채널

- 핵심 CP사와 글로벌 프라이싱 전략 정교화
- 글로벌 주요 통화와 연계한 결제 기능 고도화
- B2B 제휴를 통한 다양한 업계의 End User 확보

기술/인프라

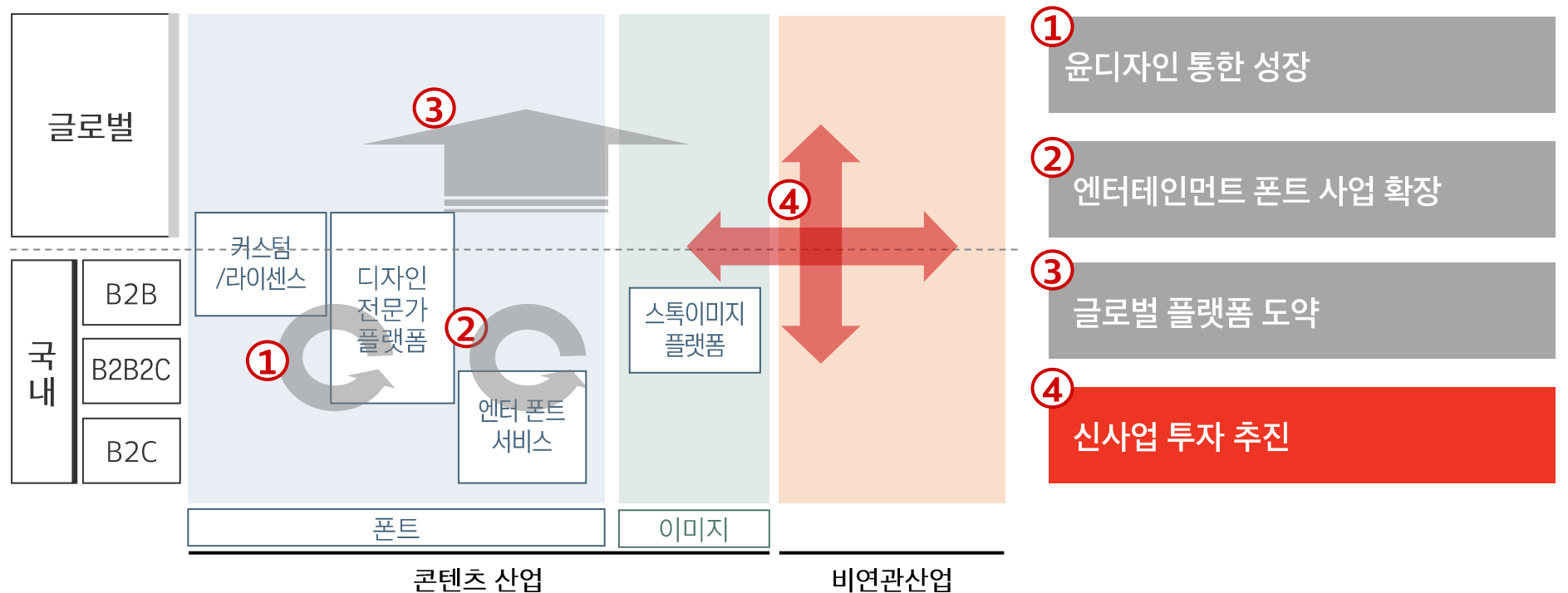
- 글로벌 고객 관리를 위한 백엔드 시스템 정비
- 다국어 콘텐츠 지원을 위한 검색 기능 고도화
- 접속국가별 차별화된 상품 시현을 위한 프론트 개선

04 신사업 투자 추진

신성장 동력 확보를 위한 공격적이고 전문화된 투자(M&A) 추진

산돌 사업 전략

핵심 사업 영역에서의 확장을 추진하고, 신성장 동력에 대한 투자 전문화로 2nd, 3rd 성장 엔진 확보에 주력



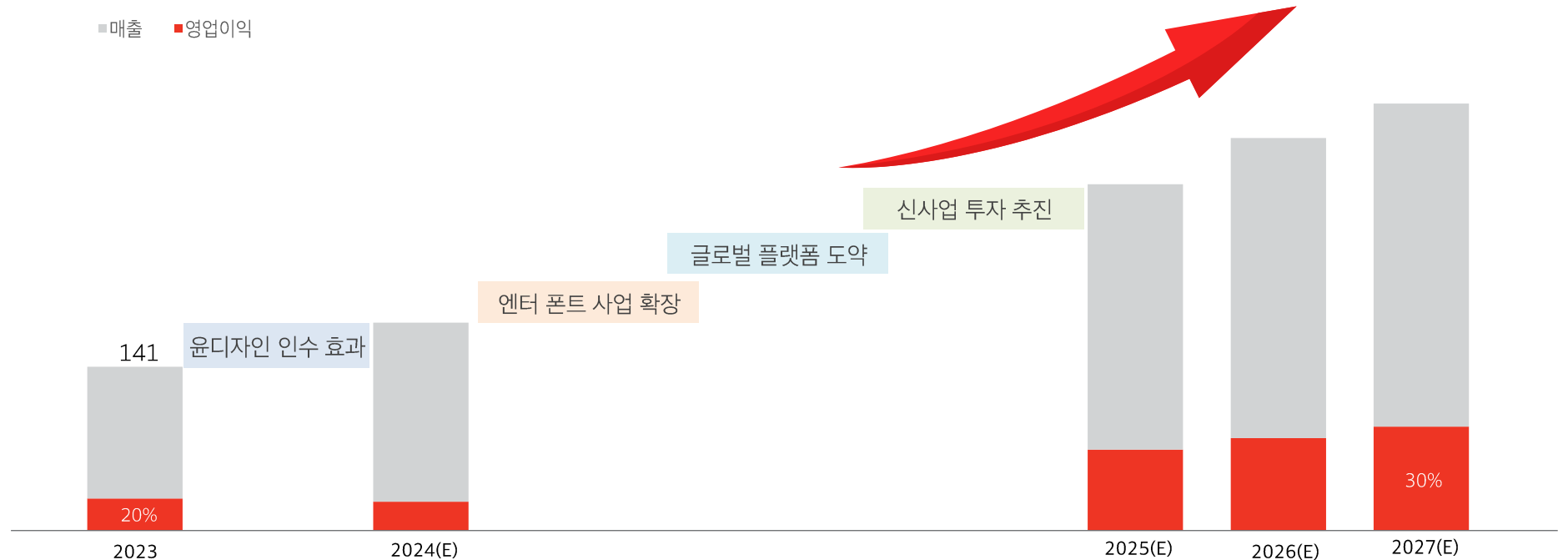
04 사업 성과 전망

'24년 윤디자인 인수로 산돌 공동체 규모 성장 추진
'25년 이후 영업이익 및 매출의 견고한 성장 목표

매출 및 영업이익 추이 (연결 기준)

'24년 윤디자인 Turn-Around 하며 사업 안정화 후 '25년부터 본격적인 성장

(단위: 억 원)



END