SHINSEGAE I&C

Investor Relations

2023.2Q

유의사항

본 자료에는(주)신세계아이앤씨(이하"회사")의 예측정보가 포함되어 있습니다. 이러한 표현상으로는 '전략', '예상', '계획', '믿다', '가능성이 있다', '할 것이다', '예측하다', '의도하다', '해야한다', '추정하다', '전망하다', '목표', '타겟' 등의 단어와 유사한 표현, 과거 또는 현재의 사실에 기반하지 않은 내용들이 예측정보에 해당됩니다.
이러한 예측정보는 회사의 실제성과에 영향을 줄 수 있는 알려지지 않은 위험과 불확실성, 그리고 다른 요인들에 의해 변경될 수 있으며, 예측 정보에 표현되거나 내포된 회사 및 계열사의 미래실적 또는 성과는 실제 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.
회사는 본 자료에 포함된 정보의 정확성과 완벽성에 대해서 암묵적으로든 또는 명시적으로든 보장할 수 없으며, 본자료에서 진술된 내용은 과거 또는 미래에 대한 약속이나 진술로 간주될 수 없습니다.
따라서, 본자료는 투자자들의 투자결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 안되며, 회사는 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생되는 투자 결과에 대해 어떠한 책임이나 손해 또는 피해에 대한 보상책임을 지지 않음을 알려드립니다.
본 자료는 작성일 현재 시점의 정보에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 공개적으로 현행화할 책임이 없습니다.
본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 잠정영업실적에 기초하여 작성되었습니다. 본자료는 외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

GLOBAL RETAIL TECH LEADER+

목차

Ⅰ. 회사개요

Ⅱ. 주요사업소개

Ⅲ. 재무실적

- 2023년 2분기 실적(연결)
- 2023년 2분기 실적(별도)
- 영업부문별 실적

Ⅳ. VISION

- 전기차충전사업
- 교육서비스사업

01 회사소개

❑ About SHINSEGAE I&C

신세계아이앤씨는
디지털 기술로 새로운 영역에서 새로운 가치를 만들어내는
글로벌 리테일테크 전문기업입니다.

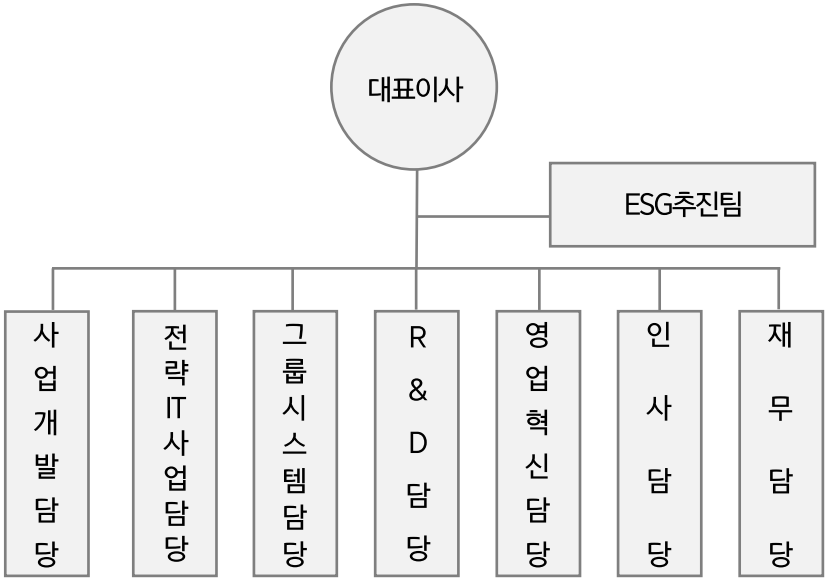
회사명	(주)신세계아이앤씨 (SHINSEGAE Information & Communication Inc.)
대표이사	형태준
설립일	1997년 4월 29일
종업원수	1,344명 ('22년말기준)
주요사업	IT서비스, IT유통, IT정보서비스
매출액	5,969억원 ('22년 연결기준)
자본금	86억원

❑ 대표이사 소개 및 조직도

대표이사 형 태 준

[학력]
- '94년 서울대학교 경영학과 학사
- '22년 미국 시카고대 대학원 경영학과

[경력]
- '12년 신세계그룹 전략실 전략기획담당 상무
- '20년 신세계그룹 전략실 부사장
- '21년 이마트 지속가능혁신센터장
- '23년 신세계아이앤씨 대표이사



02 연혁

2022 ~ 현재

2023. 환경부 '23년 전기차 충전시설 사업수행기관 선정
리테일 산업 특화된 NFT 서비스 '스파로스 NFT' 출시
네오위즈 게임 'P의 거짓' 콘솔 패키지 아시아 독점 유통 계약
2022. 전기차 충전 서비스 'Spharos EV' 출시
청년교육기관 '신세계아이앤씨 부산캠퍼스' 개소
이커머스 플랫폼 개발 전문기업 '플그림' 인수

2020 ~ 2021

2021. 전기차충전 사업 진출
완전스마트매장 코엑스 오픈(과기정통부 정보보안 사업)
리테일테크 통합 브랜드 '스파로스(Spharos)' 출시
2020. 아태지역 APN 컨설팅 파트너 최초 AWS 리테일 컴피턴시 취득
SSGPAY 사업부문 ㈜에스에스지닷컴으로 양도
유럽 유통산업 전시회 'EUROSHOP 2020' 참가
세계 최대 유통 IT 전시회 'NRF 2020' 참가

2007 ~ 2019

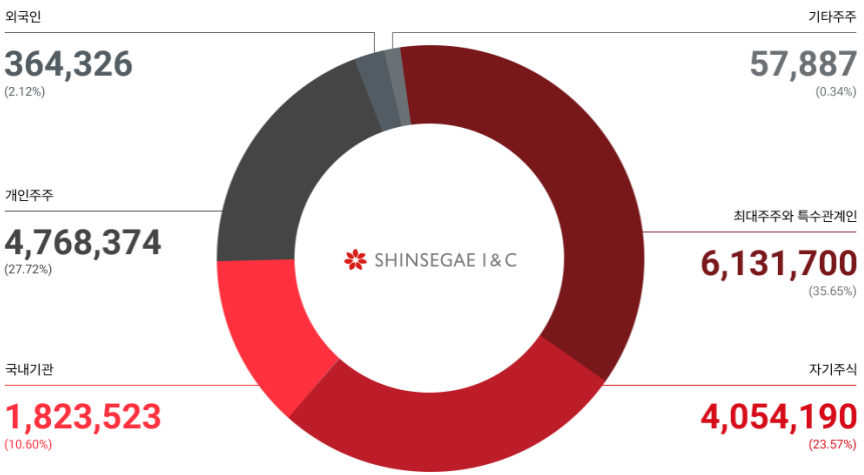
2019. 퍼블릭 클라우드 MSP 사업 개시
데이터센터 신축 및 이전(경기 김포)
AI 연구개발 조직 'AI Lab' 신설
국내 최초 자동결제 매장 '셀프 서비스 스토어'오픈
2017. 이마트24 무인점포 스마트 관리시스템 구축
2015. 간편결제 서비스 'SSGPAY' 런칭 (*2020. 에스에스지닷컴으로 양도)
2013. SSG 클라우드 서비스 개시

1997 ~ 2007

2006. IT서비스 업계 최초 코스피 상장
통한 영업관리 솔루션 'goodMD' 사업 개시
2004. 데이터센터 완공(서울 구로) 및 사옥 이전
이러닝(e-Learning) 사업 개시
2002. 지능형 빌딩 시스템(IBS) 사업 개시
2001. 유통 VAN 사업개시 ('92년 업계 최초 시스템 개발)
2000. 코스닥 상장
1997. 신세계아이앤씨 설립

03 주주현황

❑ 주주구성



구분	주식수	지분율
최대주주와 특수관계인	6,131,700 주	35.65%
자기주식	4,054,190 주	23.57%
국내기관	1,823,523 주	10.60%
개인주주	4,768,374 주	27.72%
외국인	364,326 주	2.12%
기타주주	57,887 주	0.34%

❑ 배당현황

항목	2022	2021	2020	2019	2018
당기순이익(백만원)	83,879	39,007	69,575	10,657	29,255
주당순이익(원)	6,381	31,440	52,485	6,512	17,877
배당종류	현금	현금	현금	현금	현금
배당총금액(백만원)	6,573	3,286	2,911	3,273	2,455
배당성향(%)	7.8	8.4	4.2	30.7	8.4
주당현금배당금(원)	500	2,500	2,500	2,000	1,500
현금배당수익률(%)	3.5	1.3	2	1.9	1.3

※ 2022년 4월 11일 액면분할 상장에 따라 주당 액면가액 및 유통주식수가 변경되었음

01 IT 서비스

01 SM/SI(시스템구축/운영)

: 365일 24시간 중단 없는 안정적 시스템 운영,
기업의 중요 정보 자산을 보호하는 정보 보안 등 고객 맞춤형 서비스를 지원

① 시스템 운영(SM)

② 시스템개발/통합(SI)

③ 정보보안

02 클라우드

: 디지털 트랜스포메이션을 위한 클라우드 서비스를 제공

① **통합 데이터센터** : 상면, Co-Location, 인터넷 회선, 관제 및 백업

② **프라이빗 클라우드** : 프라이빗 클라우드, CMP

③ **퍼블릭 클라우드** : 구축 및 마이그레이션, 자원 관리/빌링 등

④ **클라우드POS/멤버십** : 클라우드 기반 SaaS형 POS/멤버십 솔루션

03 디지털공간비즈니스

: AI, 클라우드, IoT, 빅데이터 등 핵심 기술을
다양한 공간에 접목, 편리하고 안전한 환경을 조성

① **스마트리테일** : 셀프서비스스토어 (스마트선반/셀프계산대), 스마트벤딩머신 등 리테일 테크를 집약한 미래형 유통매장

② **스마트인프라** : 정보통신, IBS, 통합보안, 영상음향 등 최적의 빌딩운영관리 시스템 제공

04 AI

: 다양한 AI 솔루션으로 비즈니스의 가치를 증대

① **비전(Vision) 기술 기반 완전 스마트매장**

② **데이터분석** : 데이터레이크 구축 및 분석 - 수요예측, 개인화추천 등

③ **기타** : 챗봇, RPA

05 전기차충전

: 쉽고 간편한 전기차충전 서비스

① **구축** : 전기차충전기 공급 및 인프라 구축

② **운영** : 충전, 결제, 충전정보 등 플랫폼 운영

02 IT 유통

01 게임 및 디바이스

: 게임부터 디지털, 모바일 디바이스까지 탄탄하게 구축한 유통 제휴 채널과 운영 노하우를 바탕으로 최적의 서비스, 최고의 비즈니스 성과를 제공

① 게임

- 닌텐도/소니 게임콘솔(HW) 및 타이틀(SW) 국내 최대 유통사
- IP 라이선스 및 퍼블리싱, 굿즈/포켓몬자판기 유통

② 디바이스

- Google 디바이스 국내 단독 총판(크롬캐스트, 구글홈 등)
- 글로벌 VR 국내 유통(오큘러스, 피코, 소니 등)
- 유무선 통신 대리점 서비스 및 모바일 단말기 유통사업

02 솔루션 총판 유통

: 모든 고객의 니즈를 충족시키는 다양한 서버/스토리지 라인업 및 매장관리 솔루션 보유

① 네트워크 및 서버 총판

- 공공기관, 대외 B2B 대상 최적화 설계 및 설치, 유지보수 (HPE아루바, 노키아 등 글로벌 파트너십 기반)

② 리테일 솔루션

- 전자가격표시기(ESL) : 디스플레이를 통한 상품/가격정보 제공
- 디지털스토어 : POS, PDA, 키오스크 등 디바이스 공급

03 IT 정보서비스

01 비즈니스 플랫폼

: 유통 분야에 특화된 IT 서비스 경험과 노하우를 바탕으로 매장 및 영업관리에 최적화된 커머스 플랫폼 제공

① EDI

- eCvan : 유통회사, 협력회사 데이터(주문, 납품 등) 상호교환
- eCtax : 전자적 방식으로 세금계산서 발행 및 관리
- eCdocu : 전자입찰, 계약, 공문 등 처리가능한 Paperless

② 클라우드 EDI

- 고객사 - 파트너사 간 온/오프라인 EDI 데이터 통합 중계

③ 커머스플랫폼

- SELLPICK : 쇼핑몰 통합관리(몰, 배송, 재고, 영업분석) 서비스
- goodMD : 통합 영업관리 시스템(영업, 구매, 발주, 물류 등)
- 문자쓱 : 메시지 전송서비스(서버연동, B2C/B2B 웹사이트 등)

02 교육서비스

: 자체 개발한 플랫폼 'SSG EDU'를 통해 단체, 기업 대상 교육 서비스를 제공

① 교육 플랫폼(SSG EDU)

- 통합교육플랫폼(Learning Management System)
- 시스템 유지보수 및 위탁운영(고객사 맞춤형 개발, 고도화 등)
- E-learning, Book-learning 교육
- 성균관대학교 경영대학원 IMBA 교육 플랫폼
- 청년 SW인재 양성 온·오프라인 과정 'Spharos Academy' 운영

② 하이브리드 교육 서비스

- Live-On 실시간 비대면 교육 서비스
- 게더타운, 잽 등을 활용한 메타버스 교육 서비스
- 온라인+오프라인 과정 개발 및 운영 서비스

01 2023년 2분기 실적(연결)

○ 분기실적 : 매출액 1,583억(+9.3%), 영업이익 111억(△9억), 순이익 91(△9억)

- IT서비스 : SM/SI PJT, IBS 공사 등 주요 사업부문 매출액 증가

- IT 유 통 : 게임, 디바이스, N/W 판매 증가 (전년 글로벌 장비공급 이슈 해소)

(단위 : 억원)

	2Q 2023	2Q 2022	증 감	1H 2023	1H 2022	증 감
매 출 액	1,583	1,448	+9.3%	3,104	2,731	+13.7%
영 업 이 익	111	120	△9	195	188	+7
(%)	(+7.0)	(+8.3)	(△1.3)	(+6.3)	(+6.9)	(△0.6)
세 전 이 익	114	120	△6	212	200	+12
(%)	(+7.2)	(+8.3)	(△1.1)	(+6.8)	(+7.3)	(△0.5)
당 기 순 이 익	91	100	△9	168	161	+7
(%)	(+5.7)	(+6.9)	(△1.2)	(+5.4)	(+5.9)	(△0.5)

02 2023년 2분기 실적(별도)

○ 분기실적 : 매출액 1,552억(+9.8%), 영업이익 108억(△6억), 순이익 88(△7억)

- 영업부문별 매출액 IT서비스 835억(+6.9%), IT유통 595억(+15.3%), IT정보서비스 122억(+4.3%)

- IT서비스 및 IT유통 부문 매출액 증가, IT유통 마진율 하락 및 전사 인건비 증가에 따른 영업이익 감소

(단위 : 억원)

	2Q 2023	2Q 2022	증 감	1H 2023	1H 2022	증 감
매 출 액	1,552	1,414	+9.8%	3,041	2,696	+12.8%
영 업 이 익	108	114	△6	187	182	+5
(%)	(+7.0)	(+8.1)	(△1.1)	(+6.1)	(+6.8)	(△0.7)
세 전 이 익	111	114	△3	203	183	+20
(%)	(+7.2)	(+8.1)	(△1.1)	(+6.7)	(+6.8)	(△0.1)
당 기 순 이 익	88	95	△7	160	145	+15
(%)	(+5.7)	(+6.7)	(△1.0)	(+5.3)	(+5.4)	(△0.1)

03 영업부문별 실적

(단위 : 억원)

	2Q 2023	2Q 2022	증 감	증감율
매출액	1,583	1,448	+135	+9.3%
IT서비스	835	781	+54	+6.9%
IT유통	595	516	+79	+15.3%
IT정보서비스	122	117	+5	+4.3%
플그림	50	39	+11	+28.2%
(연결조정)	△19	△5	△14	+280.0%
영업이익	111	120	△9	△7.5%
IT서비스	117	105	+12	+11.4%
IT유통	1	14	△13	△92.9%
IT정보서비스	36	41	△5	△12.2%
플그림	4	6	△2	△33.3%
미배부판관비등	△47	△46	△1	+2.2%

IT서비스
- SM/SI : 525 → 538억 (+13억) [**PJT 증가, SM 매출단가 인상분 반영**]
- 스마트인프라 : 52 → 110억 (+58억) [**IBS공사 증가**]

IT유통
- 게임소프트 : 238 → 252억 (+14억) [**소니 PS5, 닌텐도 스위치 판매 증가**]
- 디바이스 : 83 → 162억 (+79억) [**스팀덱, 모바일 판매 증가**]
- NW총판 : 101 → 145억 (+44억) [**공공 등 대형 PJT 수주 증가**]
- 솔루션총판 : 93 → 36억 (△57억) [**관계사 ESL 공급 감소**]

IT정보서비스
- 교육 : 14 → 22억 (+8억) [**대외 교육서비스 확대**]

플그림
- '22Y2Q 매출액 39억, 영업이익 6억(15.4%) → '23Y2Q 매출액 50억, 영업이익 4억(8%) [**온라인커머스 사업 확대**]

01 전기차충전사업

신세계아이앤씨는
2022년 10월 Spharos EV를 런칭하여 쇼핑, 문화 등
새로운 경험을 더한 전기차 충전 인프라 구축에 앞장서고 있습니다.

성과

- 환경부 전기차 완속/급속 충전시설 보조사업 수행기관 선정
- 업계 선두주자와의 전략적 제휴(SK시그넷, 티맵모빌리티)
- 주거지역, 쇼핑몰, 호텔, 오피스 공간, 물류센터 등 설치 진행
  - 스타벅스(평택DT 등), 신세계사이먼, 조선호텔 제주·부산, 두산타워 등

계획

- '23년 하반기 그룹사 본격 설치 → '26년 34,000기 구축 계획
- 전기차충전 화재 안전 대응방안 확대(앱 알림, AI기반 모니터링 등)
- 에너지서비스 제공자 & 플랫폼 사업자로 확장
  - 쇼핑연계(할인쿠폰), 카케어, 주차연계, 카셰어링 서비스 연계

차별화된 서비스와 가치 제공, 국내 TOP Player 성장

02 교육서비스사업

신세계아이앤씨는
디지털 트랜스포메이션을 위한 학습 플랫폼 서비스, On/Offline교육,
콘텐츠 개발, 진단/컨설팅, HRD BPO 에 이르기까지
All in One Education Solution을 제공하고 있습니다.

성과

- SSGEDU 플랫폼을 통한 대내외 기업형 솔루션 제공
- 정부 · 지역사회 협업 : 청년 SW인재양성 사업
  - (고용부)K-Digital Training, (과기부)디지털스마트부산(IITP),
    (부산시)Spharos Academy 운영 등
- 성균관대학교 경영대학원 IMBA 석사학위과정 위탁운영

계획

- 차세대 교육 플랫폼을 활용한 대외 고객사 신규 확장
- 유통아카데미, 비즈니스아카데미 등 자체 콘텐츠 개발로
  경쟁력 있는 교육기관으로 포지셔닝
- 정부지원 및 대학 협력 교육사업 지속 확대

새로운 경험과 지식을 제공하여 개인과 회사의 성장을 지원하는 HRD 파트너

SHINSEGAE I&C