

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

## 02 사업지표 - 2024년 1Q

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

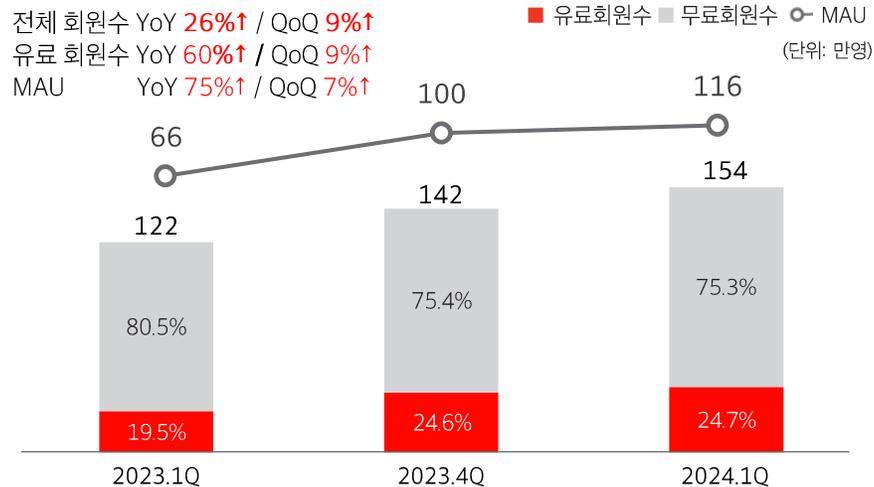
#### 플랫폼 편의성 / 운영 개선 성과

- 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)

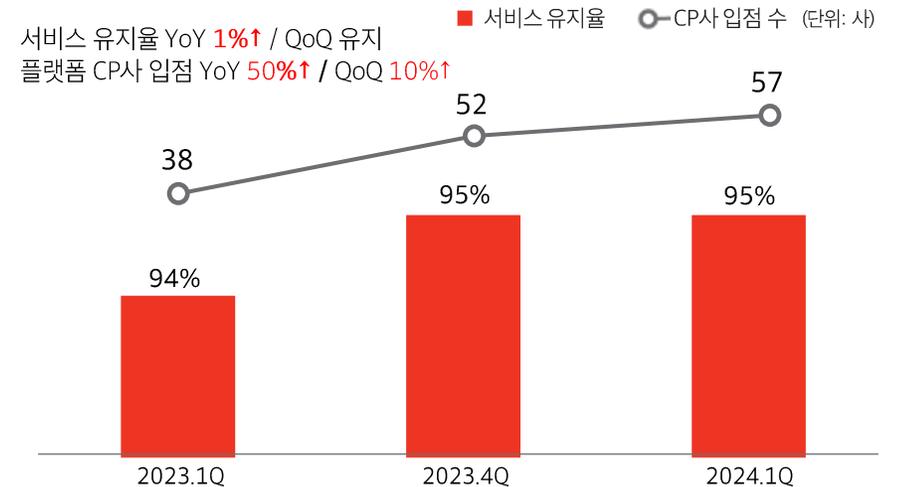
#### 콘텐츠 및 고객 서비스 개선 성과

- 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 유료회원수<sup>1)</sup> / MAU 증가 추이<sup>2)</sup>



#### 서비스 유지율<sup>3)</sup> / CP사 입점수 추이<sup>4)</sup>



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

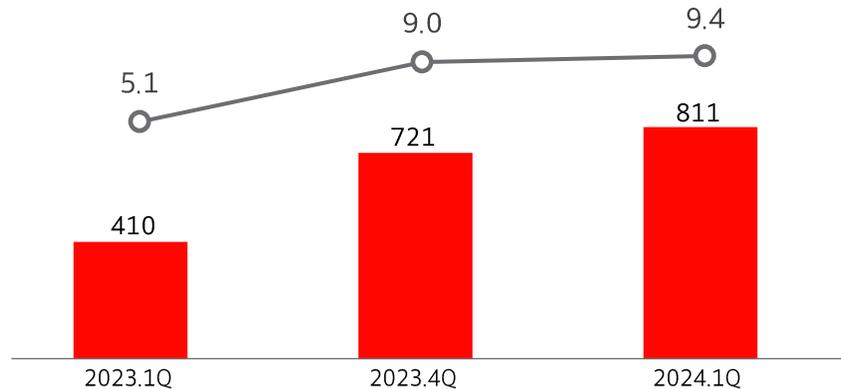
- UI/UX 개편 및 다양한 큐레이션 제공으로 사용자 편의성 증대
- 마케팅 프로모션 확대 및 사용자 이용 분석을 통한 기획 효율화
- 자동화 기획전 도입을 통한 운영 효율 개선

#### 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 수<sup>1)</sup> 및 MAU 증가 추이<sup>2)</sup>

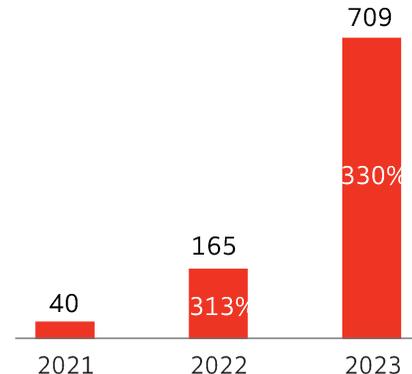
전용 상품 수 YoY 98%↑ / QoQ 12%↑    ■ 엔터 전용 상품 수    ○ 엔터 MAU  
 MAU YoY 84%↑ / QoQ 4%↑    (단위: 개, 만명)



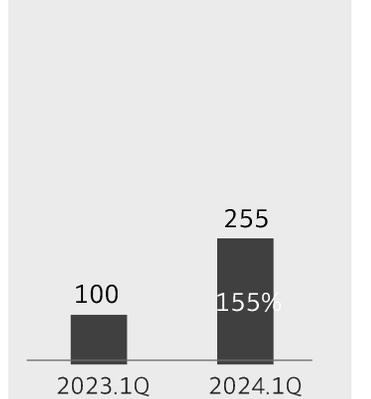
Note: 1) 각 해당 분기말 기준 전용 상품 수; 2) 각 해당 분기말 기준 MAU; 3) 각 해당 분기말 및 연도말 기준 매출

#### 엔터 폰트 연간 및 분기 매출<sup>3)</sup> 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

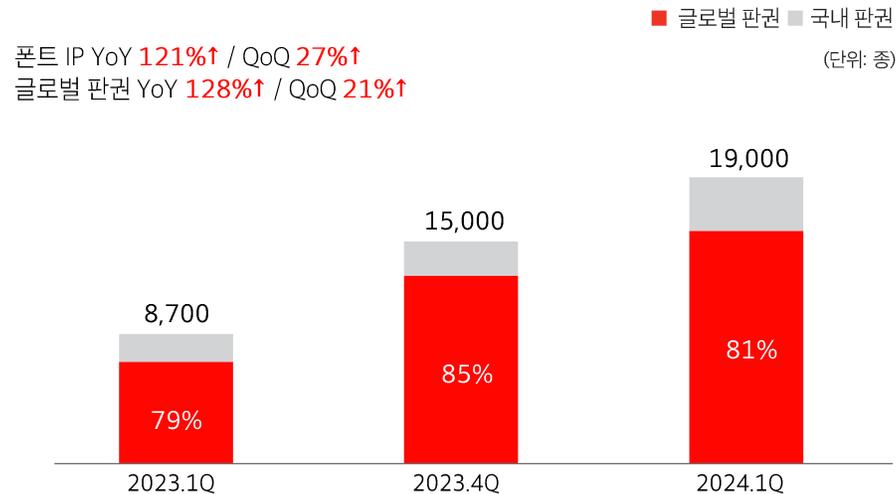
#### 글로벌 사업

- **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)

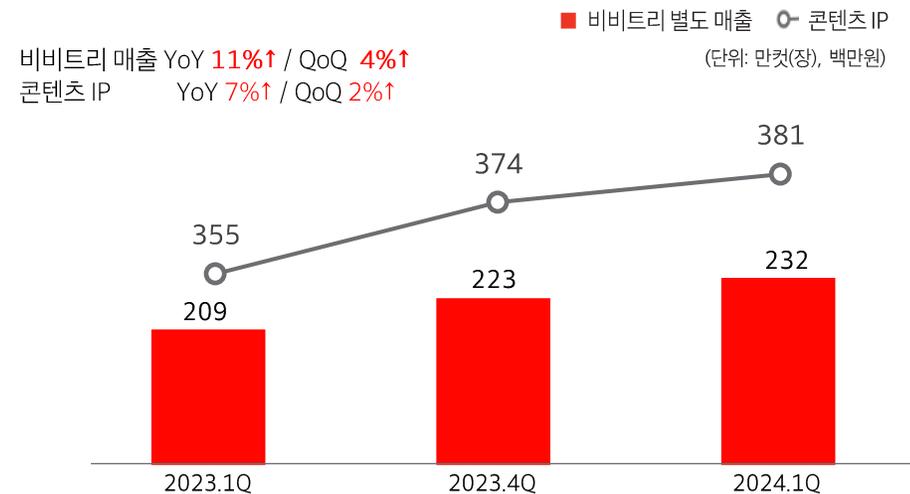
#### 비폰트 사업 성과

- 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 확보<sup>1)</sup> 증가 추이

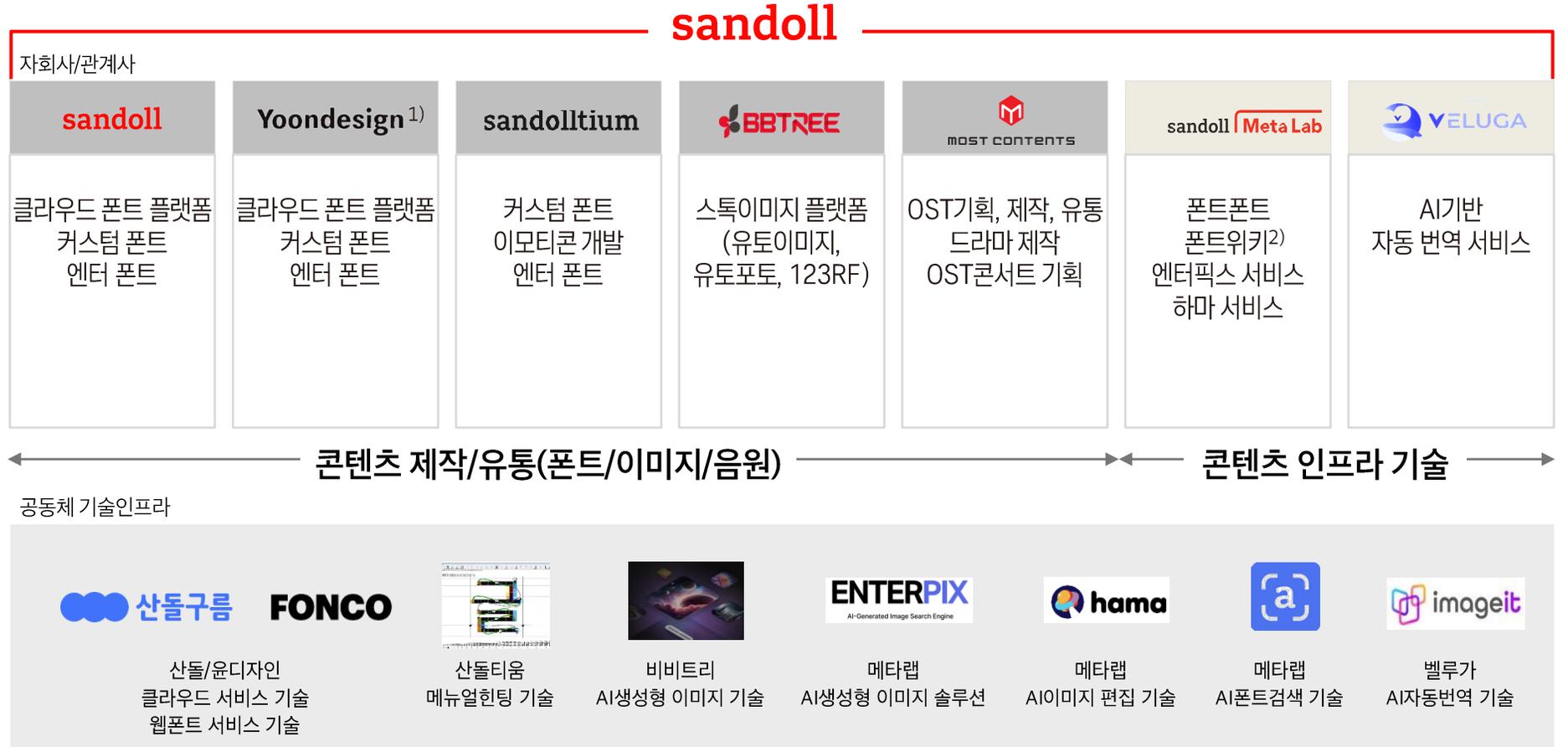


#### 비폰트 사업 매출<sup>2)</sup> 및 콘텐츠 IP<sup>3)</sup> 증가 추이



### 03 사업 포트폴리오

## 콘텐츠/IT 영역 전방위적으로 사업 포트폴리오 보유

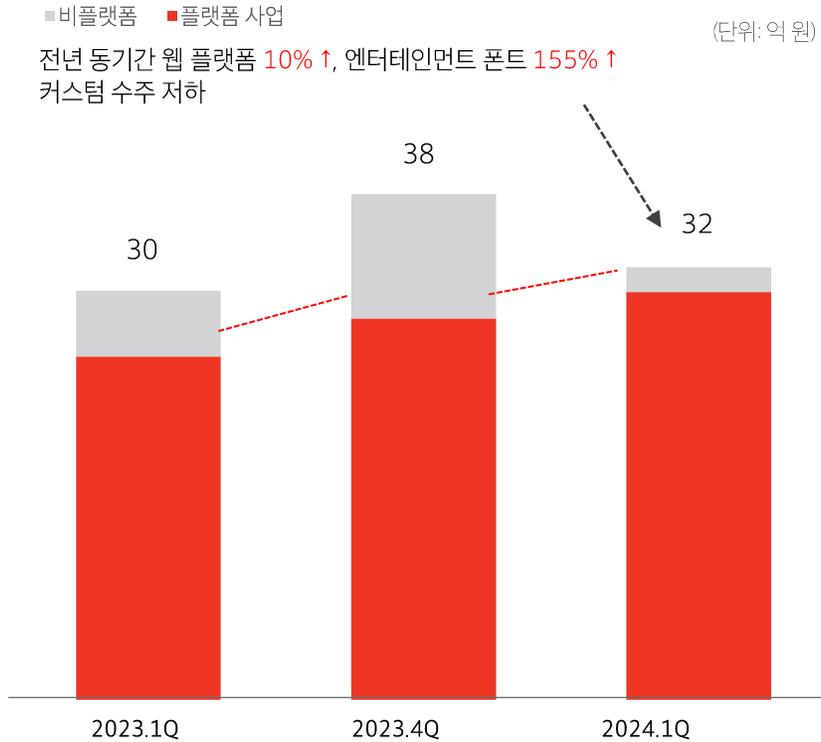


Note: 1) 2024년 6월 인수 완료 2) GPT스토어 최초 한글 폰트 검색 가능 서비스 출시(코리안 폰트 파인더)

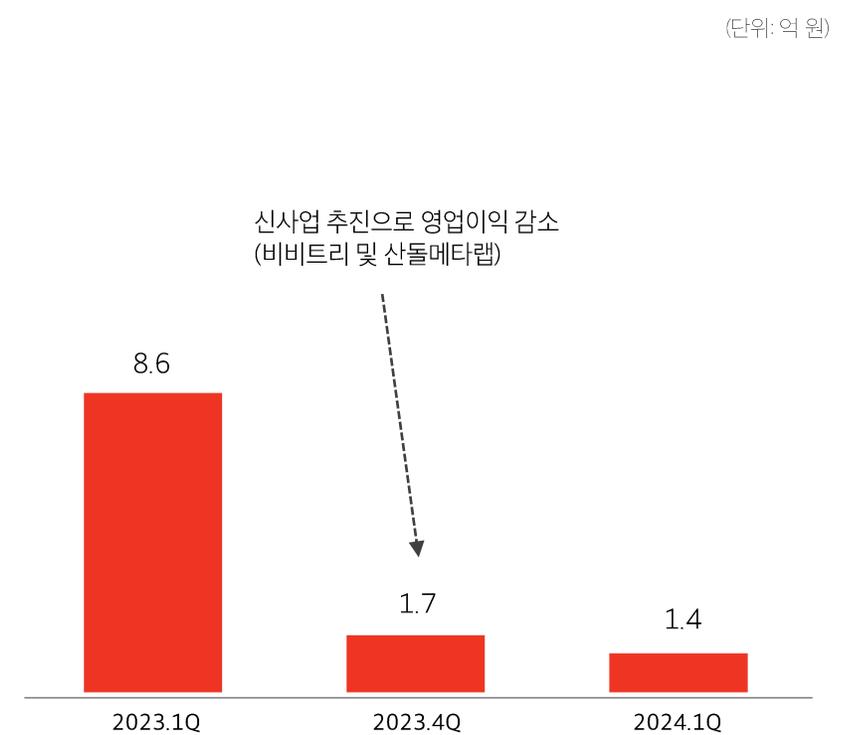
## 04 재무실적 - 2024년 1Q 성과

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

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

### 타이포브랜딩 사업역량

- 타이포디자인과 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

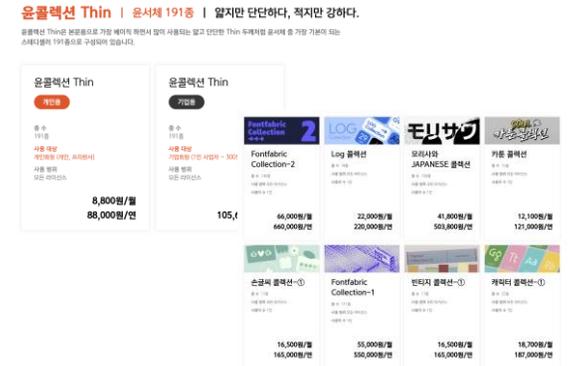
- 클라우드 폰트 플랫폼 **FONCO** 운영
  - 한글 포함 다국어 상품 운영
- **상품 패키지 다각화**로 서비스 차별화
  - 콜렉트폰트 패키지, 골라담기, 싱글폰트 및 웹폰트 등



(윤고딕700 폰트)



(윤디자인 고객사에서)



(폰코 상품 예시)

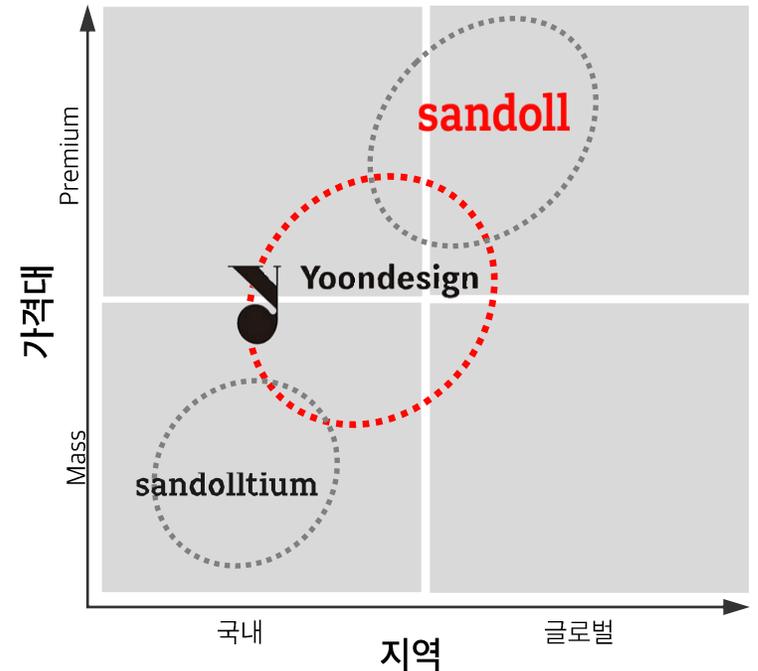
## 산돌과 차별화된 타이포브랜딩 사업 및 폰코 플랫폼 사업 추진 예정

### 윤디자인 사업 방향

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

### 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**

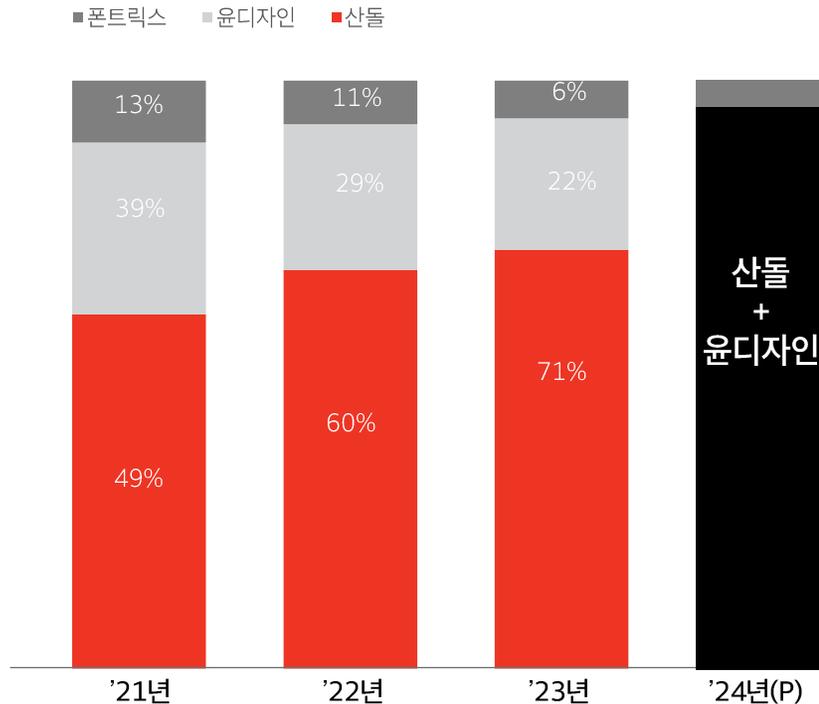
“밸류체인/지역적 확장  
추진 시너지”

## 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

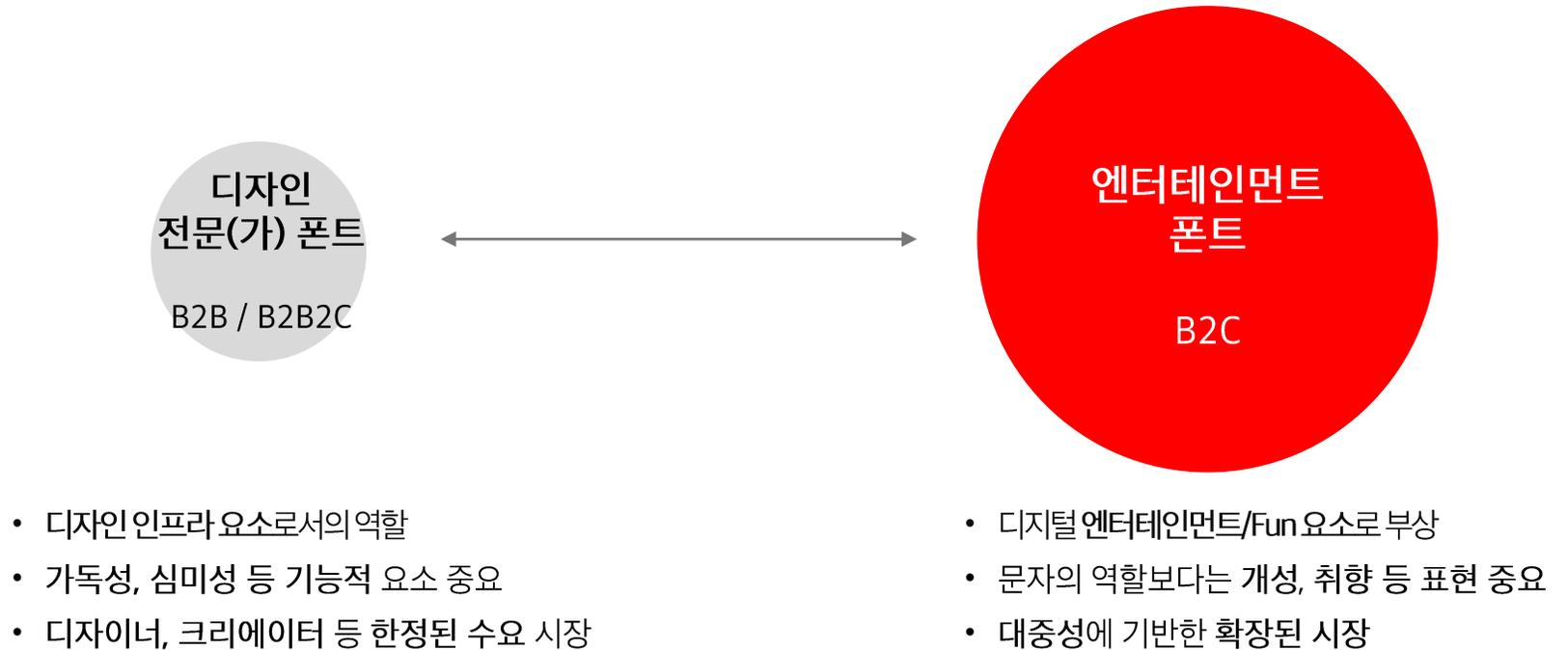
기술

- 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



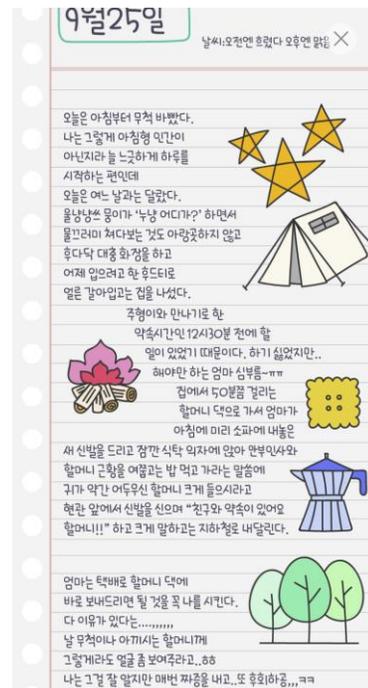
## 02 (참고) 엔터테인먼트 폰트 사업 확장 - 고객 이용 현황

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

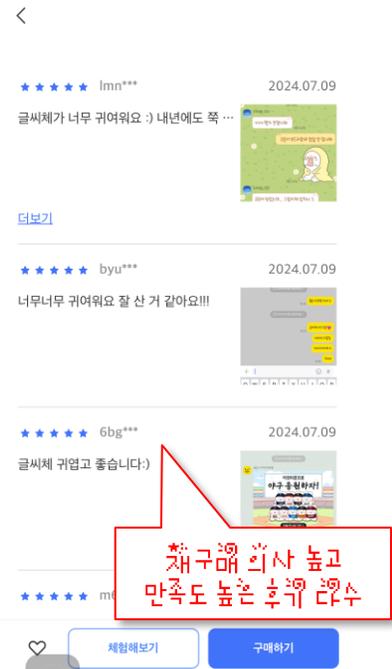
### 엔터테인먼트 폰트 서비스 이용 행태



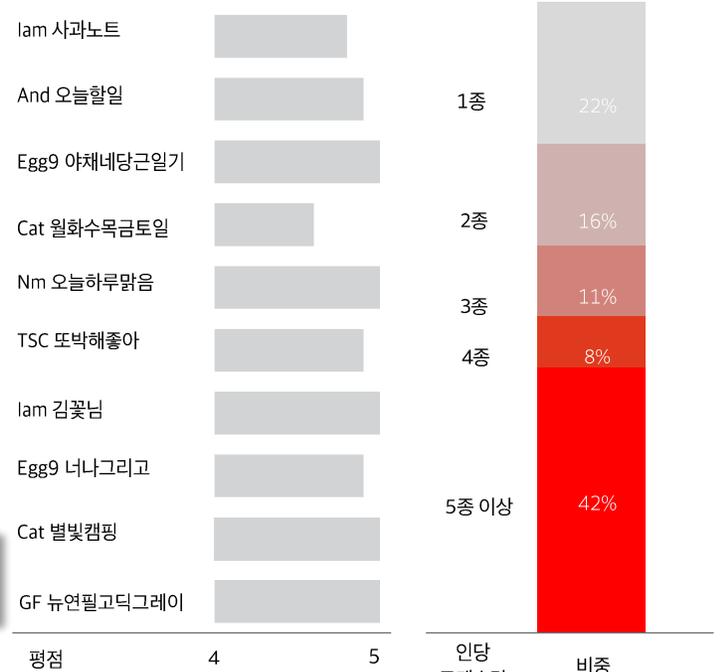
[카톡 메시지 글꼴 변경 예시]



[디지털 다이어리 사용 예시]



[구매 후기]



[상위 엔터 폰트 만족도(평점)]

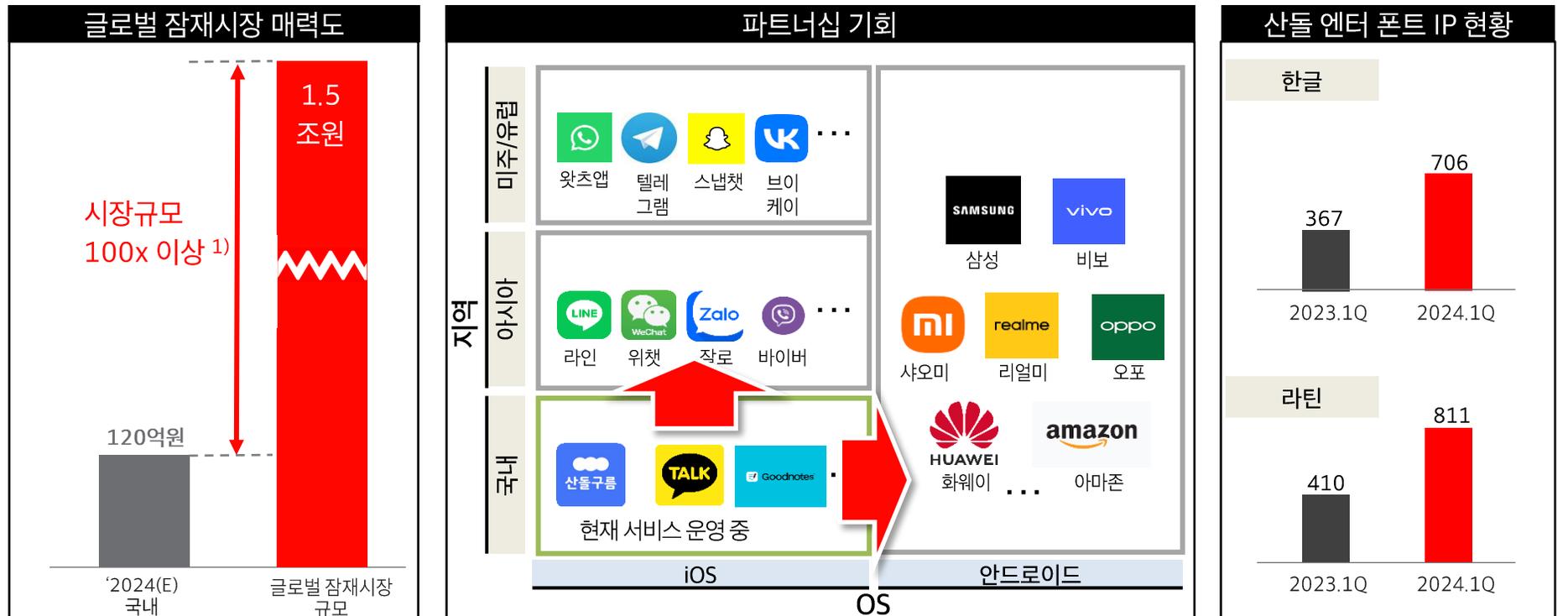
[구매 수량별 매출 비중]

## 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



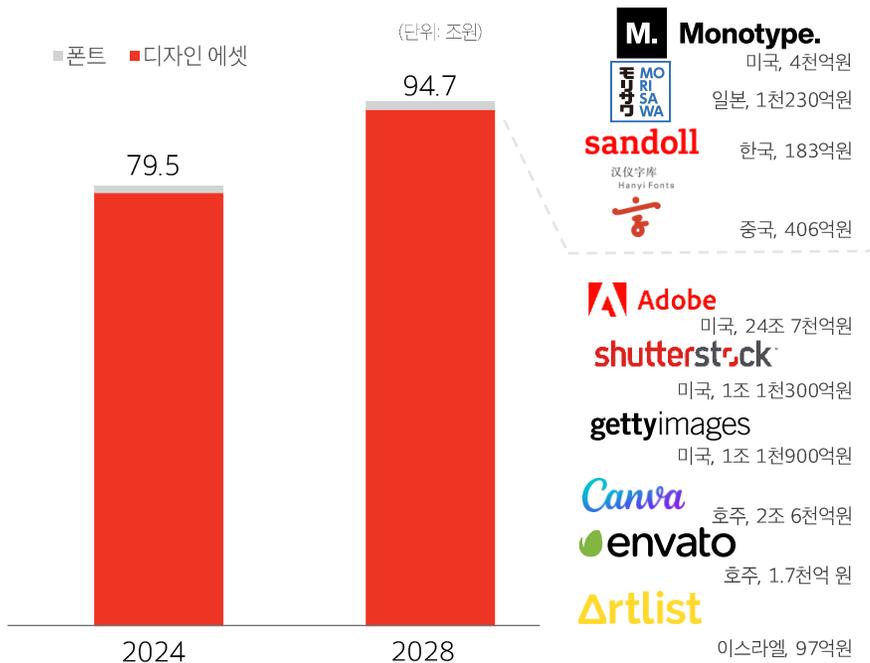
Note: 1) 국내 iOS 매출 20억원, Android 매출 100억원 추정, 글로벌 시장은 사용자수를 기준으로 추정 / Source) statist, Number of smartphone users worldwide 2014-2029 Published by J. Degenhard, Feb 28, 2024

### 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

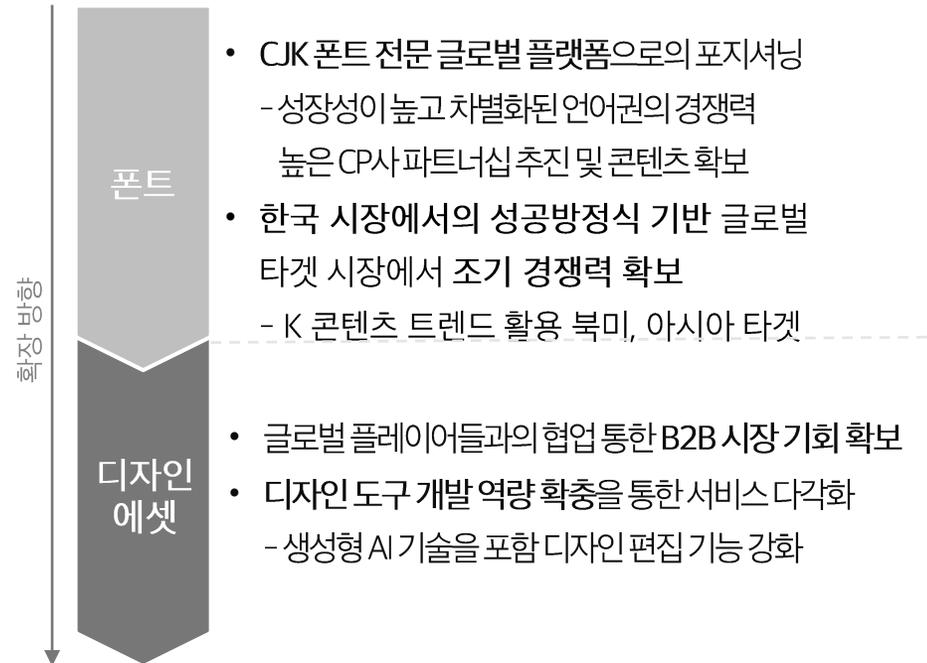
#### 글로벌 폰트 및 디자인에셋<sup>1)</sup> 시장 현황

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



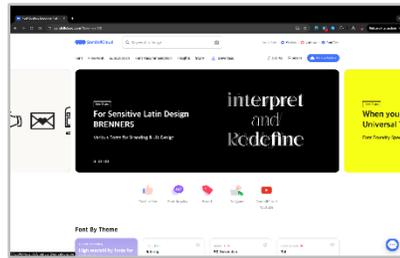
Note: 1) 스톡이미지, 영상, 음원, 폰트 등 포함한 디지털 콘텐츠 소스 / Source: 인터넷 리서치, sandoll 내부 분석

### 03 (참고) 글로벌 플랫폼 런칭

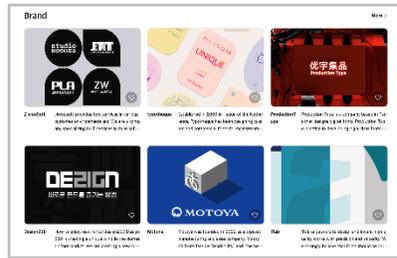
## 영문 플랫폼 서비스를 개시하여 글로벌 시장 진출을 가시화, 연내 상품 구성의 다양화 및 플랫폼 편의성을 제고하여 사업 안정화 추진 계획

#### 글로벌 산돌구름 베타 런칭 ('24.5)

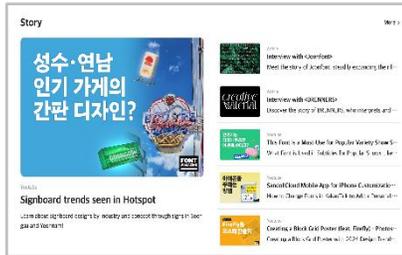
#### 주요 추진 방향



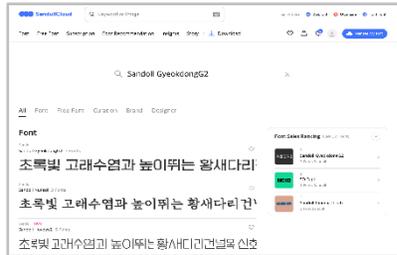
메인 화면



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

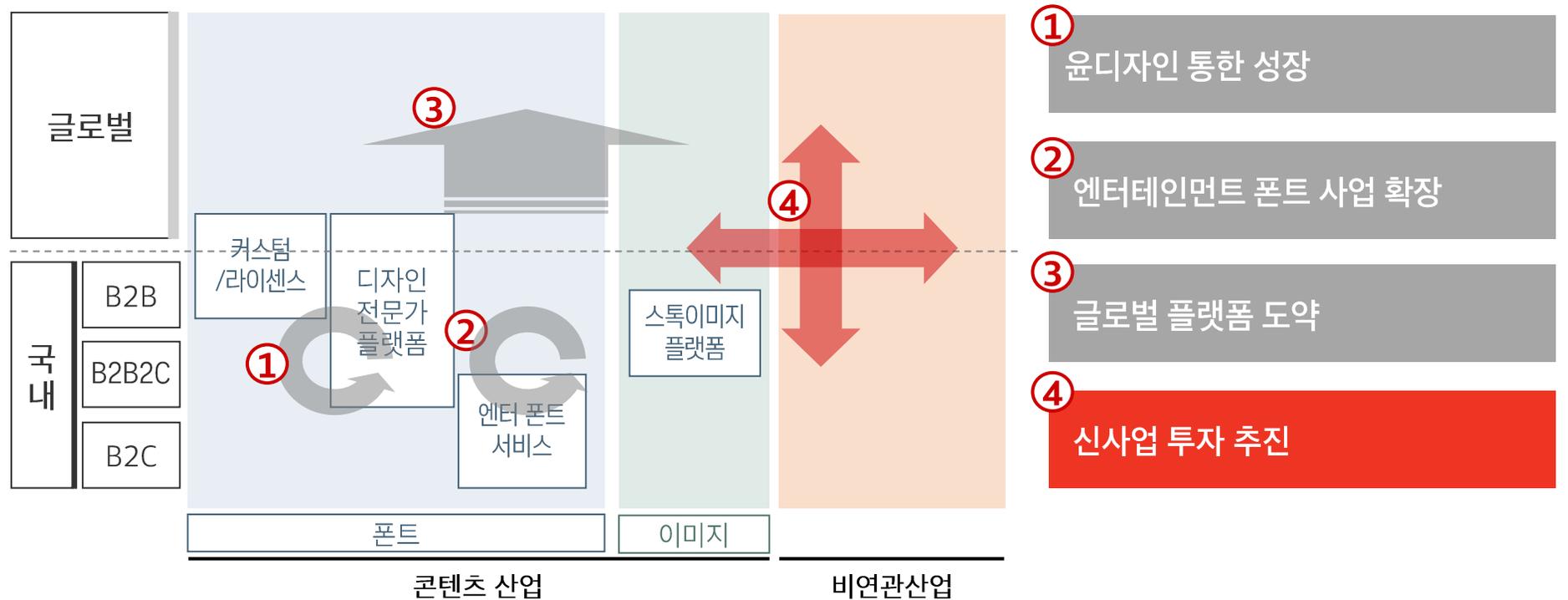
- 글로벌 고객 관리를 위한 백엔드 시스템 정비
- 다국어 콘텐츠 지원을 위한 검색 기능 고도화
- 접속국가별 차별화된 상품 시현을 위한 프론트 개선

## 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



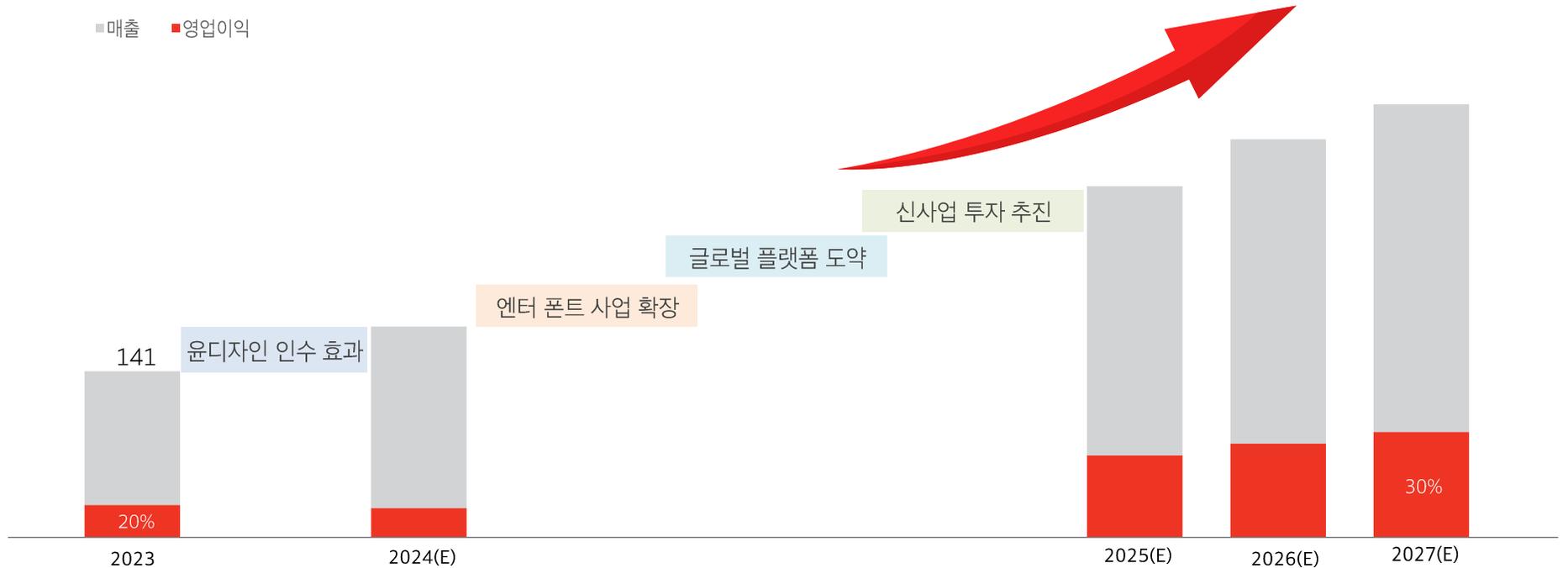
## 04 사업 성과 전망

'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**