PRESS RELEASE 배포일자: 24.07.30

칩스앤미디어, 2024년 2분기 실적발표... 매출액 60.5억 원 기록

▶ 전년 동기 대비 매출액 10.9% 감소... 소비자 가전 등 경기 둔화로 인한 매출 순연

▶ 글로벌 고객 신규 프로젝트 재개

▶ 중국 JV 설립, 중동, 아시아 시장 개척으로 글로벌 시장 입지 강화

<2024-07-30> **글로벌 비디오 IP 기술 선도 기업 칩스앤미디어(094360, 대표이사 김상현)가 30일, 경영 실적 공시를 통해 2024년 2분기 실적을 발표했다.**

2024년 2분기 연결기준 매출액은 60.5억 원, 영업이익은 6.3억 원으로 전년 동기 대비 각각 10.9%, 66.5% 감소했으나, 당기순이익은 12.5억 원을 기록하며 흑자 전환에 성공했다.

이번 실적의 주요 요인은 경기 둔화로 인해 전년 동기 대비 매출은 감소했지만, NXP, G사 등 글로벌 고객의 차량 및 모바일 프로젝트와 중국의 데이터센터 AI 칩 등 다수의 라이선스가 이뤄져 올 1분기 대비 약 71% 개선된 라이선스 매출이 발생했다.

더불어 시스템 반도체의 기존 주무대였던 북미와 중국뿐 아니라, 최근 활발히 반도체 개발 투자가 이루어지고 있는 중동, 아시아 등 시장에서도 성과를 내기 시작해 올 2분기 인도의 신규 고객과 첫 계약을 체결했다.

칩스앤미디어 김상현 대표이사는 2024년 하반기 전망에 대해 "글로벌 고객인 Q사, T사향 프로젝트가 하반기에 예정되어 있고, 중국 JV 설립으로 향후 중국 매출을 안정적으로 확대할 수 있는 기반을 만들 것으로 기대한다"고 전하며, "또한, 다수의 국내외 고객들이 당사의 NPU IP에 관심을 보이고 있어 2024년 하반기 첫 라이선스를 기대하고 있다"고 덧붙였다.

한편, 칩스앤미디어는 지난해 9월 영상 전용 인공지능(AI) 반도체 신경망처리장치 IP인 'CMNP'를 개발했다. 온디바이스 AI 시장 개화로 국내외에서 NPU의 중요도가 높아지면서 동사의 NPU IP 주목도도 확대되고 있는 추세다.

[칩스앤미디어 2024년 2분기 주요 실적]

단위: 백만 원

	2Q23	2Q24	YoY
매출액	6,792	6,050	-10.9%
영업이익	1,879	629	-66.5%
당기순이익	-10,875	1,246	흑자전환