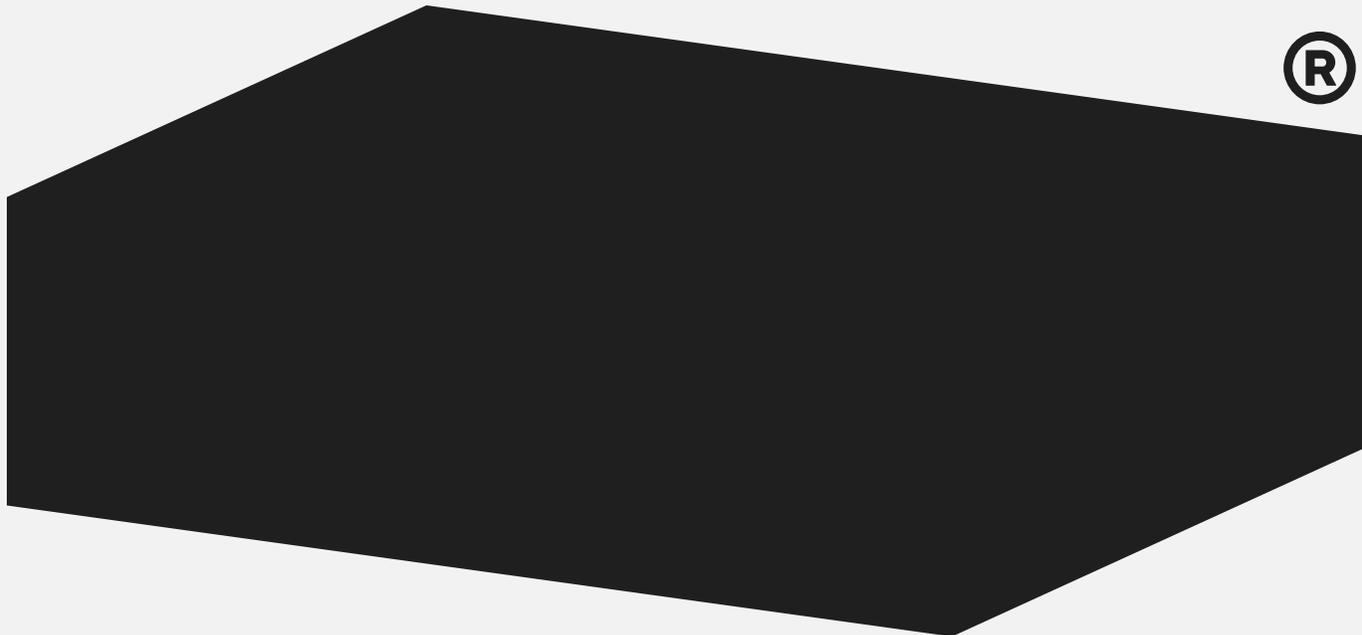


dotmill®

AT DOTMILL, WE *Never Limit* A STORY OR PLACE RESTRICTIONS ON TECHNOLOGY IN OUR QUEST TO CREATE *Mysterious* WORLDS. THE ONLY PRINCIPLE WE STRICTLY FOLLOW IS OUR CORE MISSION STATEMENT: TO MAKE THE WORLD A MORE *Magical* PLACE. WE BRING *Surprises* TO AN OTHERWISE COLORLESS LIFE, AND AS SOON AS WE COMPLETE A FULLY *Immersive* SPACE, WE START *Searching* FOR THE NEXT ONE.



DISCLAIMER

본 자료에 포함된 닛밀(이하 “회사“)의 경영실적 및 재무성과와 관련한 모든 정보는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 연결 기준 잠정 실적입니다.

회사의 경영실적 및 재무성과는 투자자의 편의를 위해 외부감사인의 검토 절차가 완료되지 않은 상태에서 조기에 작성된 것으로 그 내용 중 일부는 외부감사인의 최종 검토 과정에서 달라질 수 있습니다.

또한, 본 자료에 포함된 향후 전망 등은 현재의 사업 환경과 당사의 경영전략 등을 고려한 것으로 미래의 사업환경 변화 및 전략 수정 등 불확실성에 따라 실제와는 달라질 수 있으며, 당사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 업데이트 책임을 지지 않습니다.

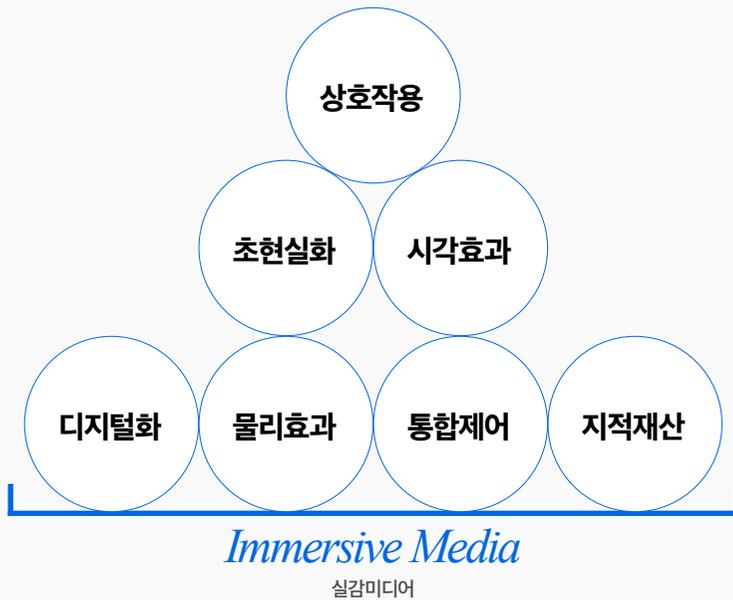
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 법적 책임 소재의 입증자료로서 사용될 수 없습니다. 회사는 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임 또는 손해를 부담하지 않음을 알려드립니다.

고도화된 디지털 기술 기반 적용 산업 확장, 급성장하는 실감미디어 시장

실감미디어

실감미디어는 시청각 콘텐츠에 오감을 자극하는 요소를 결합해 **몰입감을 극대화하는 기술**입니다. 첨단 미디어 기술과 콘텐츠가 유기적으로 융합되어, 사용자가 마치 실제 공간에 있는 듯한 **새로운 차원의 몰입형 경험**을 제공합니다.

실감미디어 핵심요소

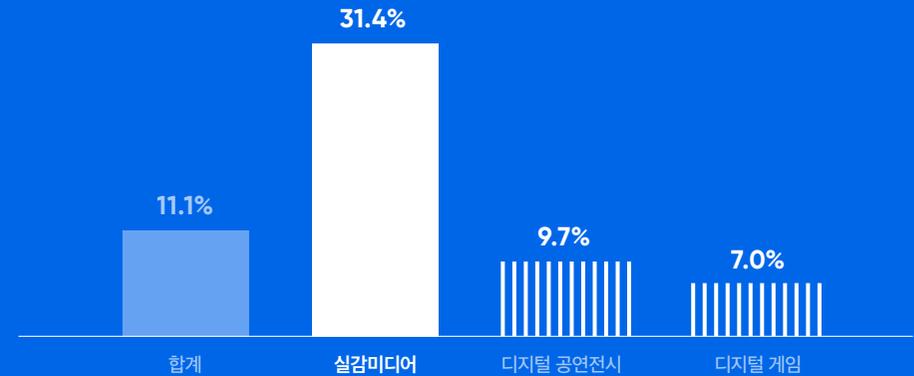


산업의 성장

- 한한령 해제로 인한 K 콘텐츠 활성화
- 차세대 HMD 기술 발전으로 신규 XR시장 진입 가능성

실감미디어 시장의 확대 추이

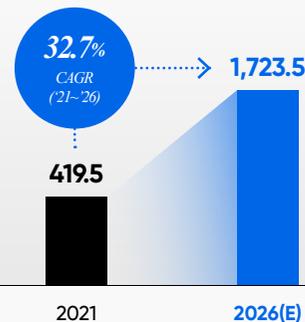
디지털콘텐츠 분야별 연평균 성장률 전망 (2022~2027)



출처: 소프트웨어정책연구소, 2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사

글로벌 실감미디어 시장 규모

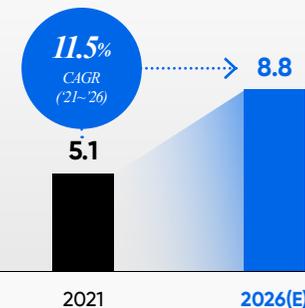
(단위: 억 달러)



출처: 소프트웨어정책연구소, 2021

국내 실감미디어 시장 규모

(단위: 조 원)



출처: 실감미디어산업 실태조사 및 중장기 전략 연구, 한국콘텐츠진흥원 2023

관광산업의 핵심 경쟁력으로 떠오르는 실감미디어 테마시설

지방 소멸의 대표 해결방안으로 '지방 관광 육성 사업' 정책 대두

“올해 관광대국 원년으로”...관광예산 1조2295억 투입

2023. 01 정책브리핑

2024년 문체부 예산안 6조 9,796억 원 편성, 문화재정 7조 원 시대 눈앞에

2023. 08 문화체육관광부

윤석열 정부, 「지방시대 종합계획(2023-2027)」 발표

2023. 11 정책브리핑

관계부처 힘 합쳐 관광 방문인구 확대해 지방소멸 해결한다

2024. 03 문화체육관광부

높아진 기대치를 충족시킬 테마시설 경쟁력 요구

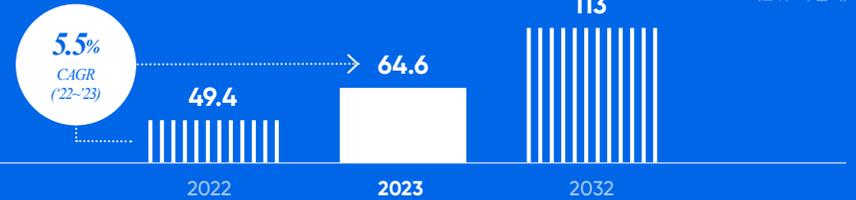
문체부, 테마파크산업 경쟁력 강화 논의

2024.06 정책브리핑

글로벌 테마파크 시장의 성장

글로벌 테마파크 시장 연평균 성장률 전망 (2022~2032)

(단위: 억 달러)

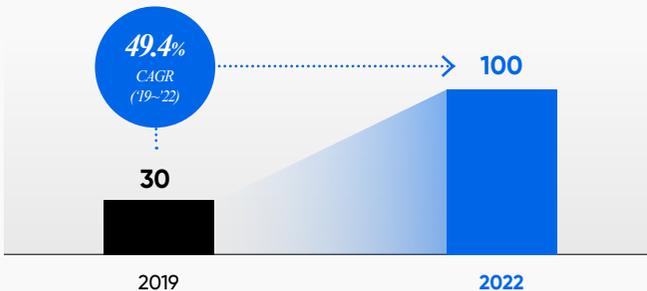


출처: Global Market Insights, 2024

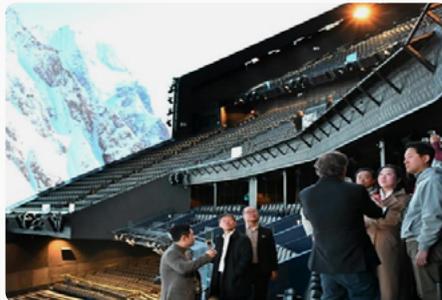
관광산업의 구원투수로서 실감미디어 수요 급증

공공기관 및 지자체 실감미디어 용역 계약 증가 추이

(단위: 건)



출처: 조달청 및 나라장터(국가종합전자조달서비스)



美 최첨단 공연장 '스피어' 오세훈, 서울 적용방안 찾는다

2024.01.14 연합뉴스



평창군, 494억원 예산 올림픽테마파크 내 48억원 규모 실감콘텐츠 시설 구축

2024.05.01 연합뉴스



강릉시, 80억 규모 야간형 실감콘텐츠 조성

2024.07.29 연합뉴스

업계 최다 최우수 레퍼런스 보유

B2B



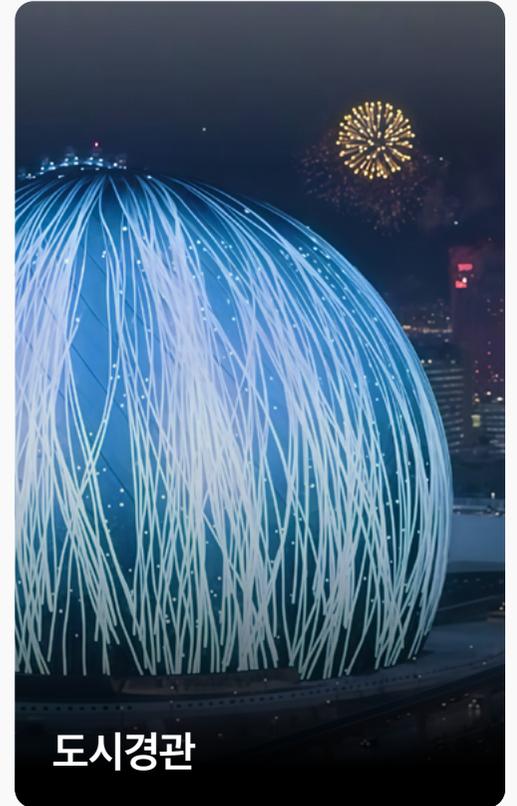
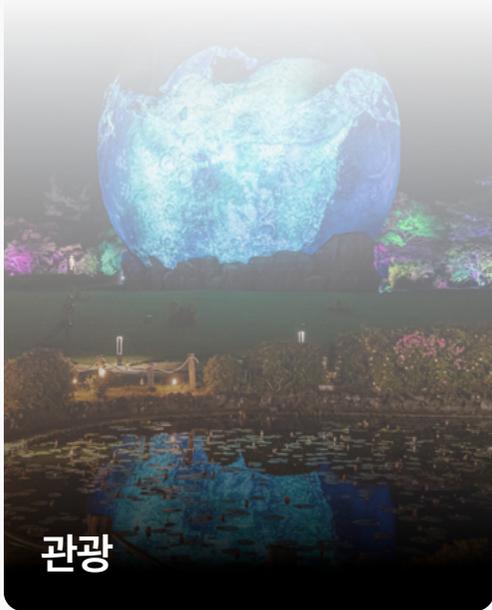
B2G



B2C



미래 먹거리로 꼽히는 실감미디어 산업, **전방위 수요처 확대**



2024년 주요 성과 및 2025년 전망

매출 및 영업이익 동반 성장

- 수주 산업의 안정적인 매출 달성
- 운영사업의 확장을 통한 연매출 및 영업이익 증가
- 연매출 +26% YOY 증가, 영업이익 +30.8% YOY 증가
- 기 수주잔고 및 사업 확장으로 매출 볼륨 확대 예정

시장지분을 강화 및 기업간거래 기회 확대

- 생성형 AI 기술 도입 통한 원가 절감
- 실감미디어 산업 유효시장 점유율 증가 및 코스닥시장 기업공개 달성
- 유희부지 활용 위한 도시재생 사업 증가
- 2025년은 B2B 시장 활성화, B2C 확장 지속 전망

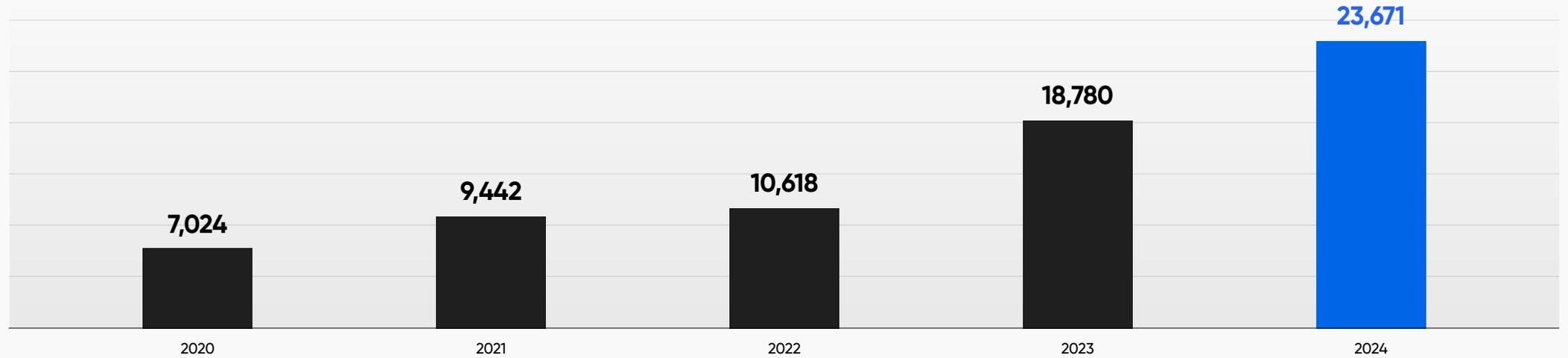
해외진출 가속화, 협업

- 멀린과의 추가 프로젝트 계약 다수 협의 중이며 대규모 협업 및 확장 가능성
- 글로벌 아티스트 협업을 통한 진출 분야 확대 추진 및 확장성 큰 분야 진출 통한 이익 성장 목표
- 해외진출 통한 이익률 개선 전망
- ISE 2025 삼성 아나몰픽 콘텐츠 제작/공개 이후 해외 고객사 컨택 대폭 상승

닷컴 매출 및 영업이익 추이

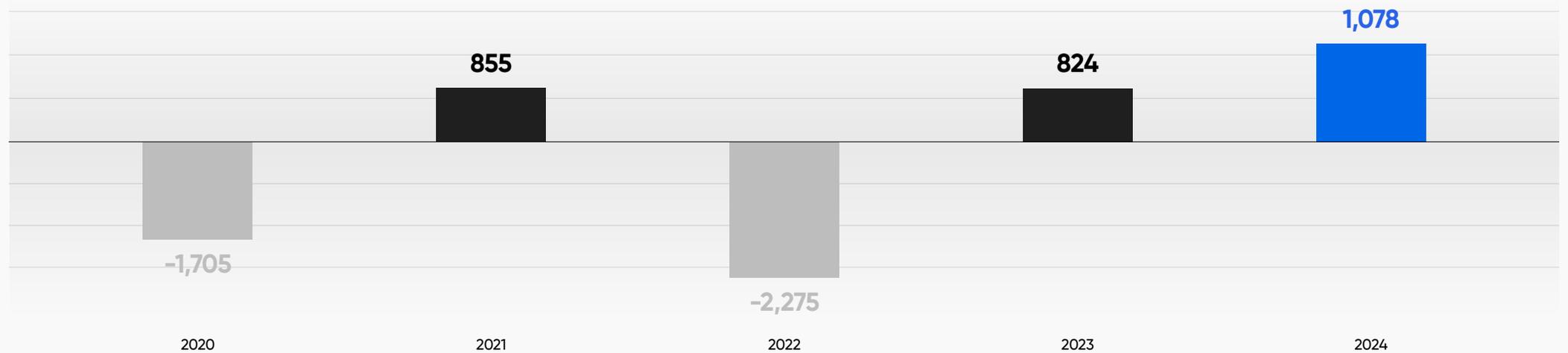
매출

(단위 : 백만원)



영업이익

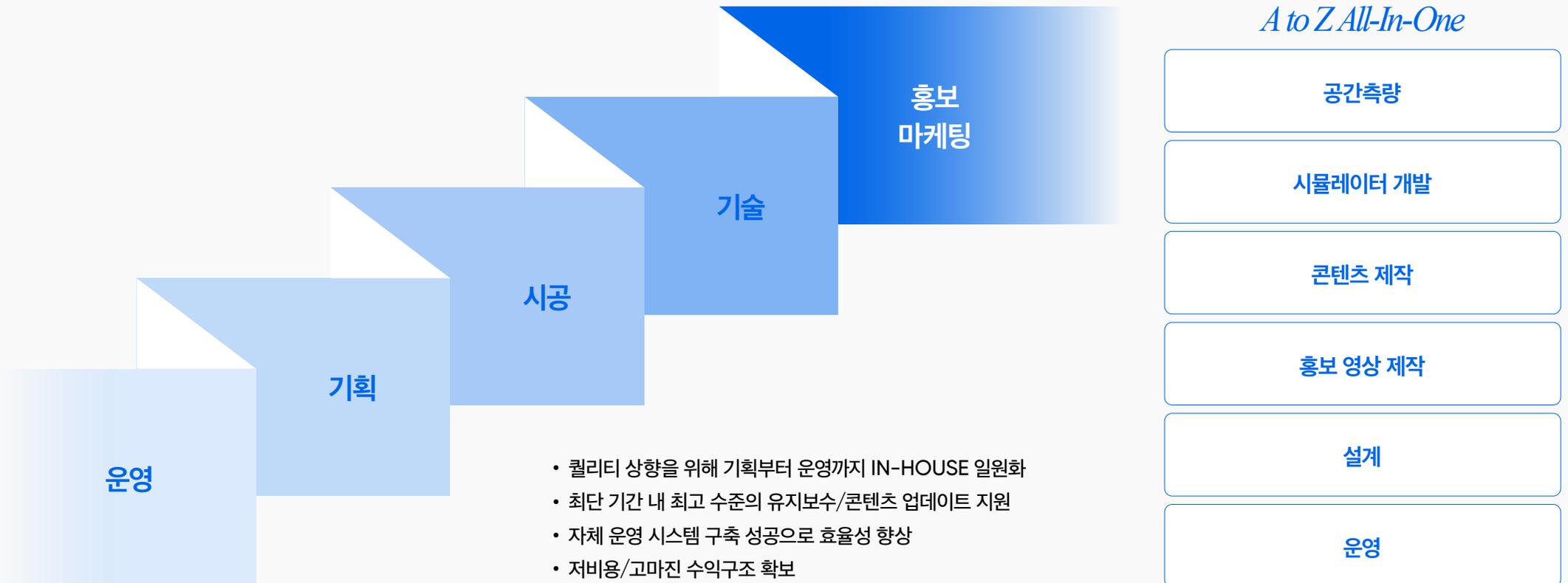
(단위 : 백만원)



각 분야별 최고의 전문가가 모여 모든 프로세스 내재화 및 지속가능성 확보



기획부터 시공까지 전 과정 운영 시스템화



업계 최다 수준의 B2C 독점 시설 및 자체 IP 확보, 매출/수익 창출 기반 마련



글로우사파리
위치 안성 스타필드
오픈 2023년 8월 (상시운영)

루나폴
위치 제주 서귀포
오픈 2022년 8월 (상시운영)



워터월드
위치 제주 월드컵경기장
오픈 2024년 7월 (상시운영)



인사이드 서울
위치 남산 N서울타워
오픈 2019년 7월 (상시운영)



OPCI
위치 영등포 타임스퀘어
오픈 2024년 4월 (상시운영)



성공적인 해외 수출, 글로벌 영향력 확대



- 멀린과의 협업 (코엑스 씨라이프, 말레이시아 레고랜드), 이후 추가 수주 가능성

* 멀린엔터테인먼트 : 전세계적으로 140개 이상의 명소를 운영하는 글로벌 엔터테인먼트 기업. 레고랜드, 마담 투소 씨라이프 등 다양한 테마파크 보유.

- 운영사업 해외 직접 진출 예정

2023 해외 수출 본격화로 수출 엔진 본격 가동



‘글로벌우사파리’ 필리핀 클락지역 진출 가시화 (現 우선협상자 지위)



홍콩, 일본 등 아시아권을 대상으로 자사 IP 테마파크 해외 라이선싱 아웃 등을 추진

감사합니다