

IR자료 작성가이드

투자유치 IR행사에서 VC들에게 좋은 평가를 받고, VC로부터 투자유치까지 성공한 기업의 IR자료에 작성가이드를 추가한 샘플입니다. 본 자료를 참고하여 VC들이 원하는 내용의 IR자료를 만드시는데 도움이 되시기를 바랍니다.

목 차

1. 투자요점
2. 회사개요
3. 사업 현황 및 전망
4. 산업 및 시장 분석
5. 수익성 분석
6. 투자 제안

1. 투자요점

1. 투자요점



SAMPLE

시뮬레이터 분야의 선두주자

주식회사

1. 투자요점

00. Investment Highlights

투자 요점

"시뮬레이터 선도기업"



가상현실 및 첨단제어기술을 기반으로 시장 성장력이 큰 시뮬레이터 사업을 선도하는
시뮬레이터 및 가상현실 분야의 선두주자 기술벤처

- []은 자동차 및 철도 시뮬레이터 분야 국내 독보적 사업자 및 글로벌 플레이어로서, 관련 기술의 산업 확장성이 큰 첨단 융복합 기술인 체험형 가상현실 시뮬레이터의 종합적 솔루션 보유 기업임
- []은 자동차, 철도 분야에서 안정적인 매출을 확보하고 있으며, 항공/중장비/4D 엔터테인먼트 사업 고도화 중임
- []은 중단기적으로 군수, VR/AR 등 관련 시장 확대에 따른 큰 매출과 수익을 향유할 수 있는 성장 잠재력이 큰 1등 기업임

- 100억 규모의 한국도로공사 대형 자동차 시뮬레이터 수주성장에 따른 매출 수주 (~2018년 까지 납품) 이를 통해 안정적 매출기반 강화 및 산업 랜드마크 프로젝트 유망사 대형프로젝트 국·내외시장 선점 효과
- 완성차 업체 위주의 연구개발용 자동차 시뮬레이터가 1등 벤더로 확산됨에 따라 수요 급증 및 매출 확대 예상
- 현대로템, Airbus 등 국내외 철도차량 제작업체 및 시스템 통합자에게 시뮬레이터 독점 공급 중이며, 2015년부터 진입 장벽이 높았던 국내 철도 운영 업체 직접 공급 시작함. 관제 면허 법제화에 따른 신규 수요 기대
- 한국항공우주산업(KAI)에 항공기 시뮬레이터 영상디스플레이 시스템 독점 공급 중이며, KFX, TX 사업 등을 통해 군수분야 본격 양산 사업으로 큰 매출 확대가 예상됨
- 단기적으로 군수 분야 역량 확대하여 매출 신장 예정임 (년간 3천억 시장, 10% 이상의 시장점유율 목표)
- 해외 네트워크 강화와 글로벌 시장 본격 진출 (2016년)
 - 글로벌 Coverage : Esterline, 인도네시아 JV, 일본 Forum8, 프랑스 Diginext, 중국 상하이 법인설립 추진 등
 - 글로벌 Clients : Airbus, OKTAL, Forum8, KMW 등

▪ 중단기 전략적 성장고려 : 가상훈련시스템, VR/AR, 디지털콘텐츠 및 선박/의료/플랜트 분야 시너지 창출

▪ IPO 계획 중 : 12~18개월 이내

IPO 계획과 같은 목표 시기는 구체적으로 언급하는 것이 효과적

한 문장으로 기업의 핵심을 나타낼 수 있어야 함

투자자들에게 타사 대비 경쟁력과 차별성을 설명

현재 사업 현황과 전망을 구체적으로 나타내어야 함

2. 회사 개요

2. 회사 개요

01. 회사개요

회사 개요

회사명		대표이사		설립일	
소재지				전화	
				팩스	
납입자본금		발행주식수		액면가	
법인등록번호		사업자등록번호		종업원수	
주요 제품	가상현실기반 시뮬레이터, 가상훈련시스템, 운동플랫폼 및 관련 서비스				

주요 인증

- 기술혁신형중소기업 :
- 벤처기업 :
- 유망중소기업 :
- 수출유망중소기업 :
- 하이서울 브랜드기업 :
- 부품소재전문기업 :
- 기업부설연구소 :
- 첨단기술제품 :
- 기술평가등급 : T-3 (2016, NICE평가정보)
- ISO : ISO 9001:2000 (크래비즈)
- CE / FCC 인증 (자동차, 굴삭기 시뮬레이터 등)



투자자들에게 전문성을
어필하기 위해 회사가
보유한 인증, 특허 등을
상세히 나열하면 효과적임

2. 회사 개요

01. 회사개요

주요제품 수출현황

“세계로 수출하는 기업”



수출현황을 세계지도, 이미지와 같은 도식화를 통해 한 눈에 알아볼 수 있게 하면 보다 효과적임

2. 회사 개요

01. 회사개요

주요연혁

☀️ **최고의 기술과 풍부한 개발경험, 세계적 시뮬레이터 전문기업으로 성장**

- 2000년 벤처기업 인증
- 2001년 기업부설연구소 설립 및 인가
기술혁신형 중소기업
군납안전진단 적격업체 및 병역특례업체 지정
자본금 증자 (2.5억원)
기술우량기업 선정 (기술신용보증기금)
- 2002년 소프트웨어사업자 등록
공장 확장 이전 (인천 가좌동)
국내최초 4톤급 전기식 운동플랫폼 상용화
- 2003년 3차원 시뮬레이터 특허 등록
국내최초 교통안전시뮬레이터 개발 및 상용화
실시간 안전운전관리시스템 개발 및 상용화
- 2004년 전기식 모션플랫폼, 다채널 면 마스크 특허등록
- 2005년 자본금 증자 (3.5억원)
고성능 조향반력장치 개발 및 상용화
아시아 최대 연구용 자동차 시뮬레이터 개발
- 2006년 ISO 9001 인증
운전면허시험용 시뮬레이터 수출 (인도네시아)
- 2007년 철도시뮬레이터 사업 최초 수주 (KTX 산천 시뮬레이터)
자동차 시뮬레이터 플랫폼 수출 시작 (일본, 프랑스, 독일 등)
- 2008년 중국 최대 자동차 시뮬레이터 수주 (\$4M)
자동차 시뮬레이터 CE 및 FCC 인증

SAMPLE

주요연혁의 경우
단순 나열식으로 설명하면
자칫 지루해질 수 있으니
굵직굵직한 성과들 위주로
설명하는 것이 효과적
(볼드체로 강조)

무미건조한 사실 나열보다는
스토리라인에 기반한 구성을
가져가는 것이 필요
(왜 이 제품을 개발했고,
무엇을 달성하고자 하는지,
현황과 향후 비전 등)



2. 회사 개요

01. 회사개요

주요연혁 (2)

- 2009년 자본금 증자 (6억원)
고가굴절사다리차 시뮬레이터 개발 및 상용화
사업용 운전자 교육훈련용 시뮬레이터 개발 및 상용화
- 2010년 유망중소기업 및 수출유망중소기업 선정
영상분석을 통한 차량 위험운전판단시스템 특허 등록
철도시뮬레이터 수출 시작(터키 마르마라이)
- 2011년 **투자금 유치 (대성창투 20억, 중소기업진흥공단 10억)**
점단기술제공 및 부품소재전문기업 인증
차량위험운전판단시스템 및 방법 등 2종 특허 등록
삼백만불 수출의 탑 수상
본사 서울 이전 (상암동, DMC 첨단산업센터)
- 2012년 **세계 최대 200인승 전기식 운동플랫폼 개발 및 상용화 (여수엑스포 롯데관)**
굴삭기 시뮬레이터 개발 및 대중공업 OEM 납품 시작
극장용 4D 모션체어 개발 및 상용화
- 2013년 서울산업진흥원 투자금 유치 및 자본금 증자
자동차 시뮬레이터용 모션 생성기 특허등록
산업통상자원부 장관 산하 벤처활성화 유공포상
- 2014년 **세계적 영상전문기업인 Barco와 전략적 파트너십 체결**
항공기 시뮬레이터 분야 최초 수주 (한국항공우주산업)
자본금 증자 (6.85억, 대성창투 전환사채 자본금 전환 7억원)
하이서울브랜드기업 선정
인도네시아 조인트벤처 설립 (PT. ITI)
프랑스 DIGINEXT와 전략적 파트너십 체결 (국방시뮬레이션 솔루션 분야)
- 2015년 대통령상 수상 (전자IT 산업 유공자포상)
자본금 증자 (10.02억, 구주주 배정증자, 우선주 등)

기존에 투자유치 받은 이력은
투자자의 참고자료가 되기에
기술하는 것이 유리
(투자유치 규모, 투자방식 등)

SAMPLE



2. 회사 개요

01. 회사개요

주주현황

☀ 대표이사와 임직원으로 주주구성 (전체 64.8%)

구분	주주명	주식수	금액(액면가)	지분율	비고
보통주					
우선주					
합계		200,388	1,001,940천원	100%	

- 대표이사과 주요 인력이 골고루 주식을 보유하고 있는 주주구성으로 인적자원이 중요한 데 적합한 지분 구조임

- CB 20억원 중 7억원 보통주 전환, 3억원 상환, 10억원 상환유예 (~2017년 7월까지)
- 전환상환 우선주 발행
- 발행금액 : 35억, 발행조건 : 14배수@5,000원
- CB 10억원 중 1.87억 보통주 전환, 8.13억 상환 (2016.6)

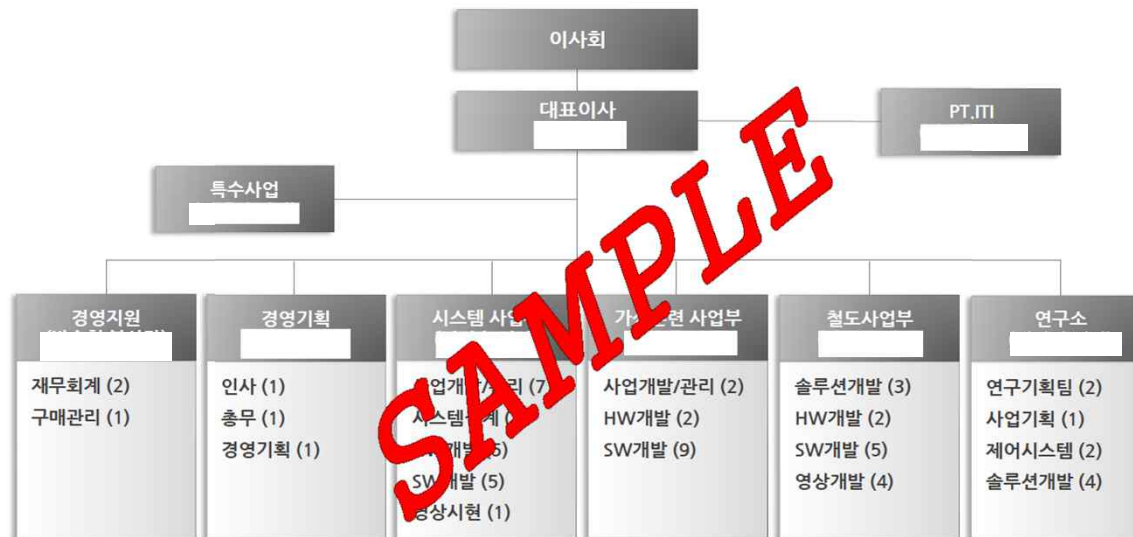
투자시 팀(Team)이 중요한 평가요소가 되기 때문에 주주구성을 구체적으로 구분하였고, 특히 치우침이 없는 주주구성을 강조

2. 회사 개요

01. 회사개요

조직도

☀️ 시뮬레이터에 대한 열정, 최고의 기술을 개발하겠다는 도전의식



조직도의 경우 한눈에 들어올 수 있도록 도식화하고, 전문인력이 다수임을 구체적인 수치를 통해 나타냄

- 인원구성 : 총 73명, 임원(3), 경영지원/기획(8), R&D(10), 시스템/엔지니어링(15), HW개발(14), SW개발(23)
- 연구개발 인력의 63%가 관련분야 석·박사학위 소지자임

2. 회사 개요

01. 회사개요

경영진

☀️ 주요 경영진 및 핵심 개발자 대부분이 창업자 혹은 초기 멤버로 구성됨

직급	성명	학력	주요 경력
CEO			
CTO			
CFO			
감사			
이사			
이사			
사외이사			
사외이사			

SAMPLE

창업자 그룹이 어떻게 구성되어 있느냐는 투자 시 중요한 평가요소가 되기 때문에 핵심인력구성원의 특징을 강조

2. 회사 개요

01. 회사개요

주요사업분야

☀ 시뮬레이터는 안전하고 제어된 환경 내에서 실제 주행환경을 재현하는 가상현실 장비임



주요사업분야에 대해
아이콘, 그림을 함께
사용함으로써 사업에 대한
직관적 이해도 제고 가능

- 기계, 전기, 전자, 컴퓨터, IT 등의 다양한 기술이 접목된 대표적인 첨단 융복합 아이템
- 고도의 공학적 이론과 제품 개발 노하우가 필요한 시스템 기술
- 자동차, 항공기, 기차, 선박 등 수송장비 개발 도구로 활용
- 조작훈련, 안전운전 체험 및 사고 예방 교육, 엔터테인먼트 등에 활용

2. 회사 개요

01. 회사개요

핵심역량

☀️ 핵심 기술 보유, 독자 시스템 구축 능력, 전문 인력 육성을 통한 품질/원가/납기 경쟁력

- 자동차, 철도, 모션 분야 국내 최고 기술과 실적 보유
- 시뮬레이터를 구성하는 모든 핵심 부품 및 구성품을 자체적으로 설계, 제작 및 시스템 통합 (국내 유일)
- 시뮬레이터 개발에 필요한 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 분야 핵심 역량 보유
- 국내 뿐만 아니라 해외 시장에 수출 중이며, 인지도 높은 글로벌 기업과 협업

핵심역량(관련산업에서의 전문성)을 설명할 때 시장에서의 경쟁상황이 어떠한 지 기술하는 것이 필요하며 앞으로의 비전을 함께 설명하는 것이 좋음



2. 회사 개요

01. 회사개요

연구개발현황

☀️ **지속적이고 혁신적인 R&D 투자를 통한 기술경영**

연구개발명	지원기관	정부지원금	개발기간	비고
	산업통상자원부	15억원	15.06~17.05	미래산업선도 기술개발사업
	산업통상자원부	6.5억	14.12~18.11	산업핵심기술 개발사업
	문화체육관광부	1.9억	14.08~17.03	문화기술 연구 개발지원사업
	중소기업청	2.4억	14.06~15.06	융복합기술개발사업
	산업통상자원부	9.18억	14.06~15.05	기술료 사업
	서울산업진흥원	1.72억	13.11~14.10	중소기업지원사업
	문화체육관광부	3.3억	09.07~12.07	스포츠능력향상기술 개발사업

- 국책과제, 정부지원과제 총 15건 (연구개발비 86억원 중 정부출연금 57.6억원)
- 제품화 23여종

현재 기술개발의 수준이 어느 단계인지를 나타내는 것이 중요한데, 이를 세부적인 연구개발현황을 통해 설명

2. 회사 개요

01. 회사개요

관련 산업의
정부지원



☀️ 시뮬레이터는 현 정부의 핵심 전략 산업

- 시뮬레이터는 박근혜 정부의 19대 미래성장동력 전략산업임 (가상훈련시스템, 실감형 콘텐츠)
- VR/AR은 9개 국가전략프로젝트 선정
- 대표이사는 산업통상자원부 미래성장동력추진단 추진위원으로 활동 중임 (2013~현재)

범부처 성장동력 통합·추진 미래성장동력 종합실천계획 '154월)



출처 : 미래창조과학부, 산업통상자원부, 20

틈새 시장을 창출하는 것도
중요하지만 큰 시장을 발견하고
이를 공략할 방법을 IR자료에
녹여내는 것이 필요
(해당 시뮬레이터 제품이
정부의 핵심 지원을 받는다는
것을 강조함으로써 해당 시장이
앞으로 큰 시장이 될 것임을
나타냄)

3. 사업 현황 및 전망

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

주요제품(1)

☀ 자동차 시뮬레이터

- 국내 시장 독보적 1위 기업으로 국공립연구소, 완성차 메이커 등에 독점 공급함
- 소형 시뮬레이터를 플랫폼화하여 수출 중이며, 중소형 자동차 시뮬레이터 분야에서는 세계 최고 수준임
- 중국 최고 성능의 자동차 시뮬레이터 납품 실적을 보유

다른 기업들이 쉽게 따라하기 어려운 독자적이고 독점적인 기술을 보유하고 있다는 사실을 반드시 강조

구분	주요 고객 (국내)	주요 고객 (해외)
소형 [교육용] 	- 도로교통공단 - 교통안전공단 - 경찰청, 소방방재청 - 국립재활원 - 국토해양부, 환경부 등	- 프랑스 Renaults, OKTAL 등 - 독일 KMW, Vires 등 - 일본 도요타, Forum8 등 - 미국, 캐나다 대학 등 - 중국 교통부, 대학 등 - 인도네시아 경찰
중형 [연구용] 	- 현대, 삼성 등 완성차업체 - 현대모비스, 만도 등 자동차 부품업체 - 도로교통공단, 자동차부품연구원, 건설기술연구원 등 국공립 연구소 - 서울대, 울산과기대 등 대학	- 프랑스 Renaults 등 - 일본 Forum8, 대학 등 - 중국 자동차회사, 대학 등
대형 [고성능] 	- 자동차부품연구원 - 교통안전공단 - 현대자동차, 한국도로공사 예정(세계 최고성능)	- 중국 교통부 (중국최대)



3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

주요제품(1)

☀ 자동차 시뮬레이터



제품의 이력을 단순 나열식의 설명보다는 스토리라인에 기반한 구성으로 풀어나가는 것이 보다 효과적

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

프로젝트 분석(1)

“세계적 규모의
랜드마크 프로젝트”

☀ 한국도로공사 대형 자동차 시뮬레이터

- 고객사 및 담당자 : 한국도로공사
- 사업기간 : 2015년 7월 ~ 2018년 12월
- 예산 :
- 수준 : 성능과 크기는 세계 3위(20X7m 레일의 후가속 0.7g 수준을 기대함)
- 진행상황
 - 국토교통부 국토교통기술촉진연구개발사업(인프라구축사업)으로 추진되는 정부 R&D 사업예산 이 초기 과제 규모에서부터 예산 승인까지 기획위원으로 참여하였으며, 한국도로공사 수주시에 제안서, 발표자료 등 모든 자재를 작성, 제공함
 - 정부와 한국도로공사간 예산 심의 완료 및 계약 되었음 (총예산 179.5억 원 중 정부출연금은 146.9억 원)
 - 사업수주 : 2016년 7월 국지입찰을 통해 사업 수주함
- 매출 추정 : 100억원 ('16년 20억, '17년 60억, '18년 30억)

해당 제품의 수익성을
프로젝트 분석을
통해 구체적으로 제시
(매출 추정액 기재)



3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

주요제품(2)

☀ 철도차량 시뮬레이터

- 국내 유일의 철도시뮬레이터 통합 솔루션 보유 및 수출
- 2008년도 국내 최초, 세계 4번째로 고속열차 시뮬레이터 개발 성공 (KTX 산천)
- 철도차량 제작사인 현대로템에 독점 공급 및 해외 수출 (터키, 우크라이나, 인도, 홍콩 등)
- 독일 AIRBUS D&S에 운영 소프트웨어 플랫폼 및 정비시뮬레이터 수출 계약 및 납품 중 (1백만불 규모)

기업이 보유한 강점,
현재 기술의 개발 수준,
해외시장 진출 여부 등을
IR자료에 기재



KTX 산천 고속열차 조종훈련 시뮬레이터



터키 전기기관차 시뮬레이터



3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

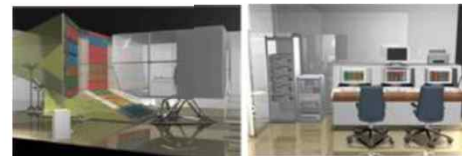
주요제품(3)

☀ 중장비 시뮬레이터

- 현대중공업에 굴삭기 시뮬레이터 OEM 양산 공급 및 수출 중 (고급형, 표준형, 보급형 3종)
- 항만 크레인 시뮬레이터 개발 보급
- 지게차, 도저 등 다양한 중장비 하드웨어 및 교육 콘텐츠 추가 개발 중 (정부지원 연구개발비 10억 원)



굴삭기 시뮬레이터



천정크레인 시뮬레이터

실제 시뮬레이터 이미지를 보여줌으로써 투자자들의 제품에 대한 이해도를 높일 수 있고 주의를 환기시키는 효과도 있음

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

주요제품(4)

☀ 군사훈련 시뮬레이터

- 군 트럭 시뮬레이터, 장갑차 시뮬레이터 등 Ground Vehicle 시뮬레이터는 직접 납품 중
- 잠수함, 레이더 시뮬레이터 등 대형 사업의 경우 핵심 솔루션과 제품을 대기업과 컨소시엄을 통해 납품
- 사업관리자, 영업/마케팅 인력 보강하여 2016년부터 본격적인 사업 확대 예정 (선박, 잠수함, 전술훈련 등)

대기업과의 납품을 강조함으로써 해당 제품 수익의 안정성을 보여주고 있고, 앞으로 사업을 어떻게 확대해 나갈 것인지를 설명



잠수함 시뮬레이터



장갑차 시뮬레이터



군 트럭 시뮬레이터



레이더 시뮬레이터 및 시험기



3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

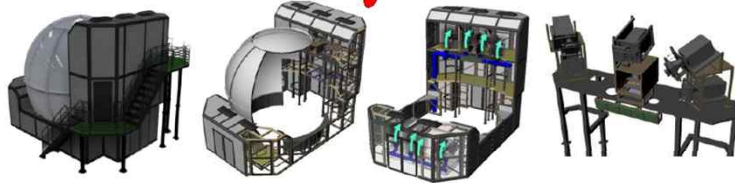
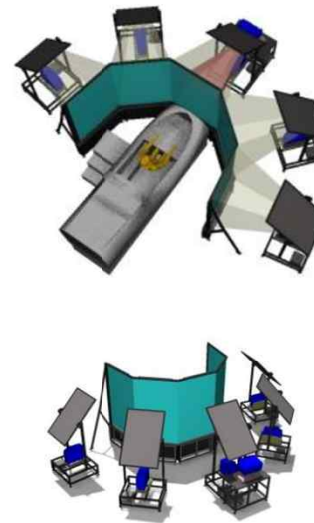
주요제품(5)

☀ 항공기 시뮬레이터의 영상 시현 시스템

Full Mission Trainer



Operational Flight Trainer



돔 스크린

스크린 구조물 제어 및 공조장치

프로젝터

영상 시현 시스템의 경우
말로써 설명하는 것 보다는
영상을 보여주면 좋고,
영상이 여의치 않다면
다음과 같이 그림을 통해
설명하는 것이 보다 효과적

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

프로젝트 분석(3)

“KAI는 국내 최대의 시뮬레이터 공급자”

☀ 한국항공우주산업 KFX, TX 항공기 시뮬레이터 영상시현시스템

▪ 고객사 및 담당자 : 한국항공우주산업 고객지원본부 훈련체계실

▪ 사업 배경

- 당사는 2014년 세계적 영상 디스플레이 업체인 BARCO와 전략적 파트너십 계약 체결 및 상호협력제휴
- 전략적 파트너십의 범위 (Barco → 한국항공우주산업) : 영상시현 하드웨어 및 서비스 공급
- 이를 통해 한국항공우주산업에 이라크 수출형 T-50 시뮬레이터 영상시현시스템을 납품, 협력업체 등록함
- 이후 성공적인 납품과 정부지원 연구개발사업의 공동참여로 인지도 및 신인도 급증함
- 2014년 말 미 군수업체인 Esterline이 BARCO의 시뮬레이터 부문 사업을 인수, 현재는 Esterline과 협업 및 국내 독점 판매 및 서비스 계약함 (판매/서비스 대상 한국, 인도네시아 등)

▪ 진행 사항

- 차세대 전투기개발사업(KFX) 훈련시스템 구축(2천억원)에 당사 공급기술이 스펙화 되었음
- KAI가 16년 인니 수출 계약 예견인 T-50/F-16 시뮬레이터 사업 수주 확실
- 항공분야 이외에도 잠수함, 해상전술 통합훈련장, 자주포 사업 등에 공동수급 형태로 사업 제안 중임
- 2017년 부터 연간 50~200억원 규모의 안정적 사업 수주가 예상되며 특히 시뮬레이터 영상 분야 독점 공급 기대
- 미 공군 고등 훈련기 사업인 TX 사업에 연간 150~200억원 규모의 디스플레이 장치 공급 유력함 (록히드마틴 또는 KAI)

제품의 타겟 고객을 분명히 하는 것이 중요

향후 진행 사항에 대해 사실에 기인하여 세부적으로 언급함으로써 투자자들에게 신뢰 전달 가능

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

프로젝트 분석(3)

☀️ 군 시뮬레이터 분야 예상 매출 (KAI 관련)

(단위 : 백만원)

구분	2016(E)	2017(E)	2018(E)	2019(E)	2020(E)	비고
T-50IQ 현장 설치, 태국/인니/필리핀 T-50 등	500	1,800	2,200			수주 완료
T-50 영상시현장치 업그레이드 (국내 설치분)	1,500	1,500	1,500			수주 확실
프로젝터 램프 판매	400	480	570	691	829	수주 완료
KFX 엔지니어링 시뮬레이터	-	2,000	3,000	3,000	3,000	수주 확실 (평균 수요 반영)
TXWST, OFT 초도물량	-	-	15,000	15,000	15,000	TX 초도물량, 19년 이후 양산물량
KFX LVC 전술훈련 연동체계		1,000	3,000	5,000	5,000	
KFX 가상정비훈련				3,000	3,000	
KFX 영상시현시스템				3,000	9,000	
국내 납품된 전체 영상시스템 유지보수 연간계약		4,800	4,800	4,800	4,800	감가상각된 평균 납품가 20억 * 8% * 30식
잠수함 시뮬레이터 체계 개발 (DSME, HHI 등)		5,000	5,000	5,000	5,000	시스템당 당사지분 80억 * 2대 / 4년
해상전술중합훈련장		4,800	3,200			당사지분 80억, '16년 Q2 입찰예정
방수훈련장비		7,000				입찰 완료하였으나 '16년으로 사고이월 예상
LAHLCH 헬기 시뮬레이터	1,200	7,200	3,600			영상시현장치 120억 / 식
기존 사업모델 연속사업				9,000	9,000	19년 이후 년평균 사업분 반영
합 계	3,600	35,580	35,276	48,491	54,629	

정량화된 수치를 통해
해당 사업이
돈이 되는 사업인지를
투자자들에게
설명하는 것이 바람직함

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

주요제품(6)

☀ 엔터테인먼트 4D 시뮬레이터

- 모션플랫폼 관련 안정적인 기술과 경험을 바탕으로 체험형 모션 시뮬레이터 공급 중
- 전시체험 엔터테인먼트 시뮬레이터 분야의 강자로서 다양한 사업 경험과 실적 보유
- 세계최대 200인승 모션플랫폼 개발 및 납품 (여수엑스포 롯데관, 에월드 잠실)
- 극장용 4D 모션체어 개발 및 납품 (광주과학관, 천고학관 등)
- 국내 최대 극장 사업자와 4D 모션체어 공급을 위한 상호 NDA 및 MOU 체결

제품의 현황에 대해 먼저 소개
(현재 납품하고 있는 업체
등을 구체적으로 기술)



200인승 모션 플랫폼
여수엑스포 롯데관



4D 모션라이더



미래자동차 체험 시뮬레이터



지진체험 시뮬레이터



안전벨트체험시뮬레이터



지하철재난체험 시뮬레이터



극장용 4D 모션체어

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

☀ 기존의 크고, 무겁고, 비싸고 불편한 가상현실 !!!

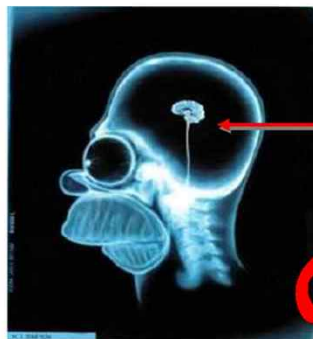


사업을 소개하기 위해서는
먼저 문제를 제시하고,
해결의 관점에서 서술

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

☀ VR 시장의 확산을 막는 어지럼증을 어떻게 해소할 수 있는가?!



- 눈을 통한 시각
- 반고리관, 이석을 통한 운동감
- 촉각



- 시각 정보 만으로는 부족
- 가상공간에서의 인지부조화 현상을 극복
- 현실감 넘치는 사용자 경험 제시

마찬가지로 문제를 먼저 제시하였고, 이에 대한 해결책으로 해당 사업을 진행하게 되었다는 것을 서술

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

☀ 모션 플랫폼은 VR 산업 확장의 걸림돌인 어지럼증을 해소 할 수 있는 필수 보조 장치



앞서 언급한 문제에 대한
해결책으로써
모션 플랫폼을
그림과 함께
한눈에 알기 쉽게 설명

3. 사업 현황 및 전망

02. 사업 현황 및 전망

☀ 글로벌 선도 기업으로의 성장

2015 Virtual Reality Ecosystem Map



글로벌 선도 기업으로 성장하기 위해 세계 최고 기업들과 파트너십 제휴를 맺었고, 세계 시장으로 사업을 확대해 나가겠다는 비전을 제시하는 것이 효과적임

4. 산업 및 시장 분석

4. 산업 및 시장 분석

03. 산업 및 시장 분석

시뮬레이터
산업의 성장성

☀️ 군사분야 등 특수목적에서 민간소비 영역으로 시장 확대 (B2B → B2C)

- 시뮬레이터 기술은 다양한 파생산업으로 확산 및 전이가 용이한 저위 기반의 기술집약적 미래산업
- 연구개발/교육훈련용에서 체험형 엔터테인먼트 산업으로 사업군이 다양히 확장 추세
- 첨단제품 원천기술 기반의 제조와 서비스의 융복합된 교육훈련 서비스 시장이 확산
- 항공기, 기차, 중장비 등 첨단 제품과 함께 시뮬레이터의 기반 수요 기회 증대
- 가상체험기술에 대한 글로벌 기업들의 투자와 시장진입 시작 (페이스북, 마이크로소프트, 애플 등)

해당 제품의 시장 확대와 성장성을 구체적으로 언급함으로써 투자자들에게 해당 제품이 장기적으로 기업의 매출 증대에 기여할 것이라는 점을 강조

연구개발/교육훈련용

군수 / 항공 / 우주



군수산업



자동차 / 플랜트 / 철도



의료



엔터테인먼트



민간산업

체험형
엔터테인먼트

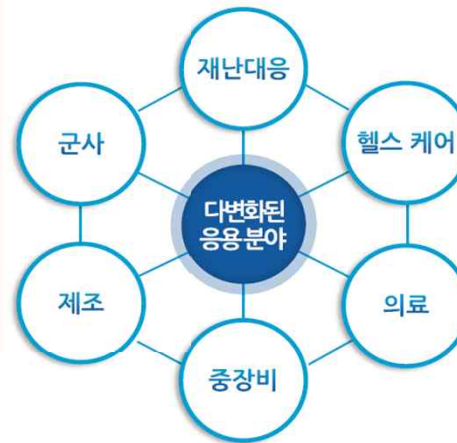
4. 산업 및 시장 분석

03. 산업 및 시장 분석

시뮬레이터
세계 시장 규모

☀️ 본격적인 고도성장기에 진입한 가상훈련산업 시장

- 미국과 유럽, 중국을 중심으로 매년 10% 이상 성장하고 있으며 특히 가상훈련시스템 시장의 경우 기술의 고도화/집약화에 따라 관련 시장의 규모도 급성장
- 무인전투체계, 무인 자동차/항공기의 도입으로 폭발적인 시뮬레이터 수요가 예상됨



시장성을 진단하는데 앞서 해외시장 진출이 가능한지의 여부를 정량화된 수치를 통해 설명(매출액 규모, 추이)

4. 산업 및 시장 분석

03. 산업 및 시장 분석

해외 경쟁사

☀ 해외 경쟁사 현황

- 북미 지역 : 대형 군수장비, 항공기 시스템 제작업체에서 부수업으로 시뮬레이터를 제조 판매, 자동차 시뮬레이터의 경우 FAAC이 현 시장의 주요 경쟁사임
- 유럽 : 자동차, 철도, 항공기, 선박 등 전문적인 분야를 선도하는 시뮬레이터 전문 중견기업이 포진
- 일본 : 미쓰비시정밀이 대표적인 시뮬레이터 기업, 자동차 분야는 일본 내 독점적인 시장지배

해외시장 분석을 통해 경쟁상황 및 경쟁자의 움직임, 진입장벽의 존재 여부 등을 타진



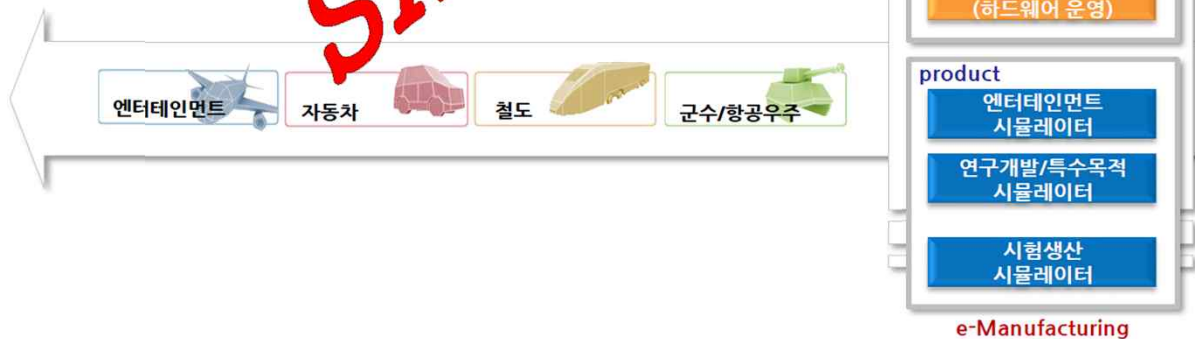
4. 산업 및 시장 분석

03. 산업 및 시장 분석

사업 성장 전략

☀️ 제품 공급 뿐만 아니라 서비스 공급을 통한 시장 선점

- 시뮬레이터 시장은 민간영역으로 확대되고 있으며 단순 하드웨어 공급에서 생산기술(e-Manufacturing), 교육훈련(e-Training)시장으로 확대될 것임
- 특히 엔터테인먼트 시장은 VR 및 3D시장의 성장에 따라 기대 호황이 될 것임
- 당사의 성장전략은 국내외 대형고객 및 기술 선도사 안장적 파트너십 구축을 통한 동반성장이며 혁신기술 탑재 제품 공급은 아니라 서비스 공급을 통한 시장 선점 전략을 구사하고 있음



향후 아이템 개발이나
중장기 발전 계획(로드맵)을
제시함으로써
해당 사업을 통해
어느정도 수익을
기대할 수 있는지를 설명

5. 수익성 분석

5. 수익성 분석

04. 수익성 분석

매출 현황

☀️ **지난 5년간 연도별, 제품군별 매출현황**

(단위 : 백만원)

사업군	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년
자동차	3,168	2,428	1,976	3,566	4,730
철도	1,220	5,415	2,611	2,011	5,139
군/디스플레이	418	85	14	3,265	1,161
체감형 모션	2,134	1,583	98	1,135	948
서비스/기타	683	568	570	550	608
합계	7,623	10,005	3,421	10,527	12,586

- 2011~2014년까지 상반기 매출은 평균 5% 미만으로 사업 구조상 하반기 (Q4)에 매출이 많음
- 2014년 대비 2015년 13% 매출증가율
- 2015년 이후 꾸준한 매출이 증가하고 있음
 - 연평균 매출증가율 16% ('11년부터 '15년 까지, 2013년 제외)
- 2013년 매출하락요인 → 독립적 비경상적인 영업환경
 - 사업 확충 시 하여 선 진행하였으나 거래처인 현대로템 내부사정(상장 등)으로 인해 매출인식 지연
 - 교통안전공단 운전적성검사기 수주지연 (2014년 17억 수주 및 매출진행)

매출액 구조와 추이를 분석하고, 재무제표상 회계적인 이슈가 있을 경우 이를 기재

5. 수익성 분석

04. 수익성 분석

매출 추정

☀ 향후 3년간 연도별, 제품군별 매출 추정

(단위 : 백만원)

사업군	2015년	2016년 (E)	2017년 (E)	2018년 (E)
자동차	4,730	6,887	19,620	18,222
철도	5,139	5,900	13,750	19,025
군/디스플레이	1,161	2,400	5,780	17,276
체감형 모션	948	2,500	2,750	3,025
서비스/기타	608	713	1,345	2,595
합계	12,586	18,000	43,245	60,143

- 자동차 시뮬레이터
 - 한국도로공사 100억 수주, 2018년 까지 납품 예정
 - 생기연 45억 수주, 추가 15억 수주 예정, 2017년 까지 납품 예정
 - 자동차 완성차/부품회사 : '16년 M6 7억, LG 4억 등 반영, '17년 이후 연평균 10% 성장예상
 - 교통안전공단, 도로교통공단 등 사업자 및 인력자 운전적성검사 사업분 반영 (년 16억원 규모)
 - 중국 당사 수주완료, Spec-in 및 예산 반영 완료된 사업분만 반영 (동남대, 북경공업대, 장안대 등)
 - 일본 : '16년 Forum8 평균 발주금액 12억, '17년 이후 운전연습기 100대/년 반영
- 철도 시뮬레이터
 - 현대로템 최근 수주 확보 물량(연평균 30억원), 국내 철도공사 등 연평균 수요 100억원 중 점유율 30% 반영
 - 관계사 면허제 도입에 따른 신규수요 반영 (년 80~100억원의 40% 점유율 목표)
- 군/디스플레이
 - KAI의 T-50 이라크 수출 현장설치, 인니항 T-50/F-16, 국내 기설치분 업그레이드 평균 수요 반영 (년 30~40억 규모)
 - 2017년부터 KFX 50억 규모, 2018년부터 TX 사업 초도 물량 100억 원 반영
- 체감형 모션
 - 2016년도 사업인 강문화체험관, 서울어린이과학관, 화랑문화전시관 등 수요 확정된 사업만 매출에 반영
 - 이후 연평균 10% 성장예상
- 서비스 분야는 전년도 매출 연동하여 평균 유지보수비율 6%를 반영
- VR 관련, 인도네시아 JV와 KAI 관련 사업의 미확정 사업은 예상 매출에 반영하지 않음

매출액 추정치가
기업가치를 측정하는데
기초자료로 쓰일 수 있도록
투자자들에게 구체적인 수치로
나타내어야 하고(추정방법 기재),
이를 통해 신뢰할 수 있고
투자할 수 있는 기업인지를 어필

6. 투자 제안

6. 투자 제안

06. 투자 제안

투자 제안

☀ 투자금 유치규모 및 자금 용처

- 자금유치규모 : 육십억 원 [6,000,000,000원]
- 투자유치형태 : 보통주 and/or RCPS(상환전환우선주) / 자본 or 자본형(K-GAAP 기준)
- 투자유치시기 : 2016년 내
- 자금용도 : 신규 사업 추진을 위한 운영자금
- 희망증자조건 : 25배수(@5,000)

마일스톤을 달성하기 위해
필요한 자금과 투자유치형태를
구체적으로 언급

자금 용처

- 군수, VR/AR 신사업 분야 사업관리자, 영업/마케팅 인력 확충을 통한 사업 확산
 - 고급 인력 채용을 통한 제품 판매처 확대, 역량과 경험 있는 사업관리자 확보
 - 고부가가치 제품 개발을 위한 고급 연구개발 인력 (박사급) 충원
- 대규모 프로젝트 수주에 따른 운영자금 마련
 - 국내외 대형 고객사의 주문 확대에 따른 운영자금 필요
 - 자금회전 여유에 따른 수익성 개선 (구매조달 비용축소, 협력업체 결제 할인 등)

투자자들에게 자금의 사용처를
구체적으로 알림으로써
투자자들에게 신뢰를 전달

6. 투자 제안



차별화된 기술과 솔루션

시뮬레이터 및 가상현실 분야의 선두주자



- 핵심 보유 기술의 응용 및 접목 가능성이 큼
- 넓은 시장을 확보하고 있는 고부가가치 산업
- 인정받는 기술과 경쟁력
- 세계적인 시뮬레이터 전문 기업으로 성장

투자자들의 머리에
한번 더 각인시키기 위해
기업이 보유한 강점과
시장에서의 위치,
비전 등을 마지막에 재차 강조

감사합니다

**본 자료는 투자유치까지 성공한 기업의 IR 자료 샘플 가이드로서,
작성 참고 목적 이외의 사적인 용도로의 사용을 금합니다.**