

INVESTOR
RELATIONS
2019

CARRIE™

make Kids&Family Happy



Disclaimer

본 자료는 제안된 IPO공모와 관련하여 기관투자자들을 대상으로 실시되는 Presentation에서의 정보 제공을 목적으로 주식회사 캐리소프트 (이하 "회사")에 의해 작성되었습니다.

본 자료에 포함된 "예측정보"는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대', 'E' 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며, 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로, 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용과 관련하여 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우를 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 문서는 주식의 모집 또는 매출, 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. 주식 매입과 관련된 모든 투자 결정은 오직 2019년 09월 19일 금융감독원에 제출한 증권신고서 또는 투자설명서를 통해 제공되는 정보만을 바탕으로 내려져야 할 것입니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하고(단, 출처표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

Investor Relations 2019

CARRIESOFT MAKE KIDS & FAMILY HAPPY

Chapter 1. 글로벌 키즈 콘텐츠 기업 '캐리소프트'

Chapter 2. 캐리소프트만의 차별화 경쟁력

Chapter 3. 캐리소프트의 높은 미래 성장 잠재력

Appendix

CARRIESOFT
MAKE KIDS & FAMILY HAPPY

글로벌 키즈 콘텐츠 기업 '캐리소프트'

- 01. Corporate Identity
- 02. 빠르게 성장하는 캐리소프트
- 03. 캐릭터 소개
- 04. 콘텐츠 및 사업영역 소개

CHAPTER

01



CARRIE™

make Kids&Family Happy

글로벌 키즈 콘텐츠 기업 '캐리소프트'

어린이들의 대통령
캐통령 '캐리'

콘텐츠



IP



미디어

캐리tv
CARRIEtv
Indonesia

凯利tv
CARRIEtv
Vietnam

약 2억 7천만 명 이상의..

충성도 높은 구독자 및 시청자 확보

업계 유일..

영상, 애니메이션, 공연, 영화 등 자체 콘텐츠 생산능력 보유

성공적인 해외 시장 진출(중국, 베트남, 미국 등)

업계 최초..

'사람' 중심의 캐릭터 콘텐츠 IP 확보

업계 최대..

콘텐츠 IP 기반의 사업영역 보유

모바일, TV 등 다양한 콘텐츠 배포 채널 확보

2014년 '캐리와 장난감 친구들' 유튜브 채널을 시작으로 사업모델 다각화에 성공하며 빠르게 성장



'사람' 중심의 캐릭터로 키즈 콘텐츠 IP 차별화에 성공

CARRIE™

연기자와 캐릭터를 1:1로 매칭

캐릭터 중심의 애니메이션



장난감 친구 캐리



허당 꼬마 캐빈



이야기 친구 엘리



탐정소녀 루시



마법소녀 스텔라



미스터리 모모

+

연기자 중심의 실사 영상



Ellie



Carrie



Kevin



Lucy



Stella



Momo

↓

'사람에 대한 인기'와 '캐릭터 대중성'의
시너지 효과

'캐리'로 통칭되는 콘텐츠, 캐릭터 IP 기반으로 다양한 사업모델 구축

키즈 콘텐츠 미디어 사업

자체캐릭터와 브랜드인 '캐리'를 기반으로 제작,
캐릭터 중심의 애니메이션과 연기자 중심의 영상 콘텐츠

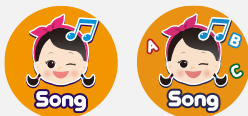
영상 콘텐츠



애니메이션



음원



브랜드 파워 구축

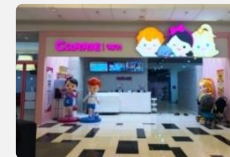
CARRIE™
캐리
凯利



캐릭터IP 기반 사업 다각화

'캐리' 콘텐츠를 발판삼아 키즈카페, 교육, 라이선스
머천다이징, 영화, 공연 등으로 다각화

키즈카페



교육(콘텐츠/출판)



라이선스



머천다이징(MD)



AR 콘텐츠



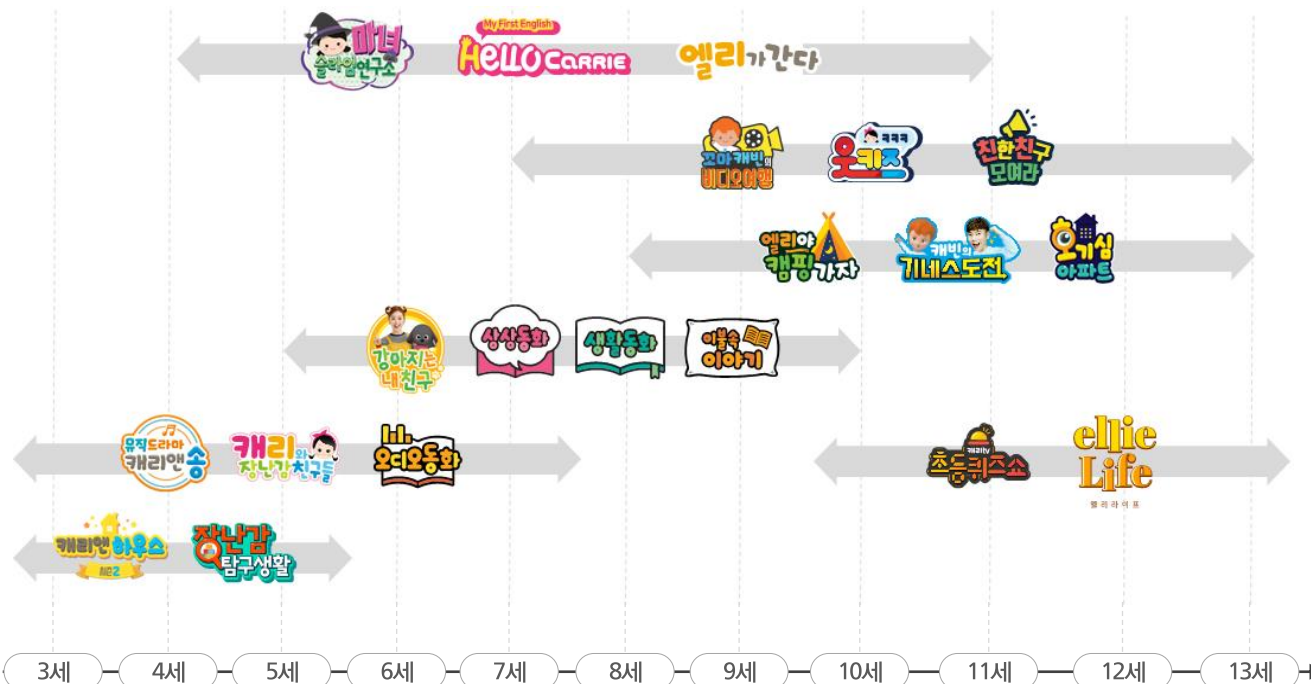
공연



키즈 뿐만 아니라 패밀리까지 타사 대비 다양한 콘텐츠 보유 및 넓은 연령층 커버리지

3세부터 초등학교 고학년 대상의 다양한 콘텐츠 기획 및 제작 → 넓은 연령층 커버리지

콘텐츠 IP를 활용한 공연, 영화 등
패밀리 상품 지속 출시



CARRIESOFT
MAKE KIDS & FAMILY HAPPY

캐리소프트만의 차별화 경쟁력

01. 캐리소프트만의 사업모델 다각화 구축
02. 사업모델 다각화 성공 스토리
03. 사업모델의 차별성
04. 자체 콘텐츠 생산능력 보유
05. 업계 내 높은 진입장벽 구축



CHAPTER

02

콘텐츠 IP와 미디어 역량을 바탕으로 영속적인 수익모델 다각화 전략 실행

사업 다각화 모델 구축 & 비즈니스 시너지



2016년 라이선싱 사업을 시작으로 매년 신규사업 모델을 성공적으로 론칭하여 사업영역 확장

CARRIE™



	2016	2017	2018	2019	
공연/영화	공연사업 (합작) -2016. 4 -공연기획사 선정 (유진엔)	공연사업 (직접) -2017. 4 -작업 기획, 제작 -사내 공연팀 신설		러브콘서트 더 무비 가족 콘서트 영화 -2019. 5 촬영 -2019. 8. 7 개봉	정착단계
라이선싱	라이선싱 (대행사) -2016. 2 -라이선싱 대행사 선정 (하이로즈엔터테인먼트)				확장단계
MD	머천다이징 (1단계) -2016. 5 -캐리인형 생산 (중국)		머천다이징 (2단계) -2018. 4 -생활용품, 뷰티	머천다이징 (3단계) -2019. 2 -중국 현지법인 가동 -코스맥스차이나 제휴	확장단계
커머스		커머스 (1단계) -2017. 4 -캐리인형 샵 오픈	커머스 (2단계) -2018. 7 -자체 물류센터 오픈	커머스 (3단계) -2019. 2 -중국 커머스 개시	확장단계
키즈카페	키즈카페 (합작) -2017. 3 -키즈카페 1호점 오픈	키즈카페 (직영) -2017. 12 -키즈카페 직영 1호점 오픈	키즈카페 (직영) -2018. 3 -키즈카페 직영 2호점 오픈		확장단계
교육			영어교육 Hello Carrie ABC -2018. 12 -영어채널 론칭 -워크북 출판, 판매 -미국법인설립(2019.08)	한글교육 헬로캐리 가나다 -2019. 9 -한글채널 론칭 -워크북 출판, 판매	초기단계
AR콘텐츠				AR 콘텐츠 -코아소프트와 합작법인 설립 -증강현실(AR) 키즈 콘텐츠 개발 -캐리 IP를 활용한 증강현실(AR)솔루션 배포	초기단계

CARRIE™

캐리소프트만의
성공적인 사업모델 완성

사업성 평가

- 키즈 콘텐츠 IP 및 미디어 사업
- 사업모델 다각화 사업

KeD 한국기업데이터
Korea Enterprise Data

AA

NICE평가정보(주)

NICE

A

CARRIE™

캐리소프트만의 콘텐츠 IP 및 제작 역량을 바탕으로 차별화된 사업모델 구축

콘텐츠 IP 차별화

- 사람(어린이, 가족) 캐릭터 중심
- 연기자(사람)와 캐릭터의 일체화
- 가족별, 인물별 스토리텔링 구축

콘텐츠 제작 차별화

- 자체 영상 제작 능력(연간 2,000편 이상)
- 자체 애니메이션 제작 능력
- 자체 공연 제작 능력
- OSMU(One Source Multi Use) 제작 시스템 구축

마케팅 차별화

- 자체 미디어 채널을 활용한 마케팅 프로모션 능력
(CF, PPL, 브랜드 콘텐츠 자체 제작 및 배포)

조직운영 차별화

- 사업모델 중심의 사내 협업 시스템
(콘텐츠 제작과 편성, 사업 기획과 디자인, 판매유통, 엔터테인먼트, 공연사업팀의 유기적인 협력 모델)



세계관이 정의된 캐릭터와 1:1로 매칭된 연기자

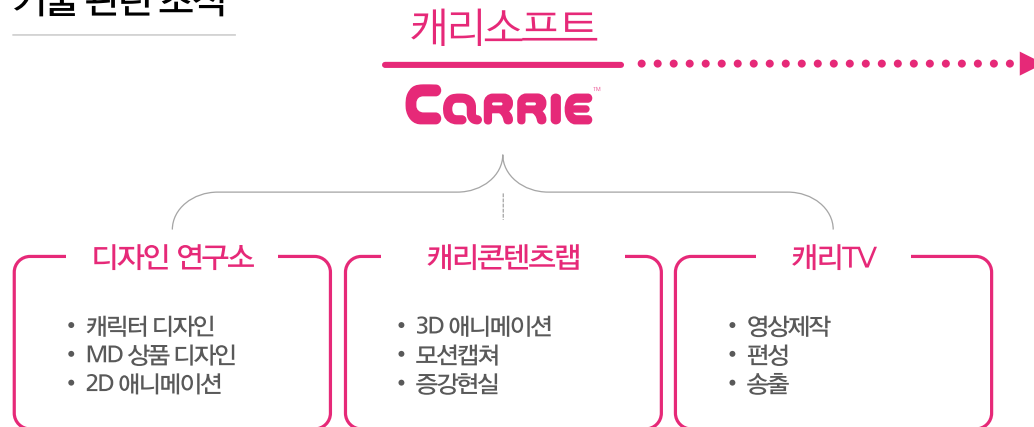


캐리앤송의 OSMU 사례



마케팅 프로모션 사례

업계 유일 자체 콘텐츠 생산 시스템 및 다양한 기술 노하우 보유

캐리소프트
기술 관련 조직

기술 협력 파트너

회사명	협력분야	협력내용
ETRI	원천기술	AR, VR, 미디어, 방송 등 원천기술 연구개발기업 공동출자 합의중
엔토소프트	키즈카페용 MR콘텐츠	키즈카페 체험용 게임 개발 위치정보 인식 센서와 MR 콘텐츠 결합
코아소프트	증강현실(AR)	공간 인식 기술을 이용한 실내 네비게이션 캐릭터와 기술을 결합한 공동사업 추진
디지털	IPTV셋톱박스	SK BTV 셋톱박스에 제공되는 데이터 서비스 개발
씨애플	IPTV셋톱박스	KT 올레TV 셋톱박스에 제공되는 데이터 서비스 개발

MOCAP 기반 최적의 3D 제작 시스템 구현

모션캡처기술

사람과 캐릭터의
실시간 생방송 기술

구현 및 도입기술

V-Dest
(가상화 솔루션)

H-Work

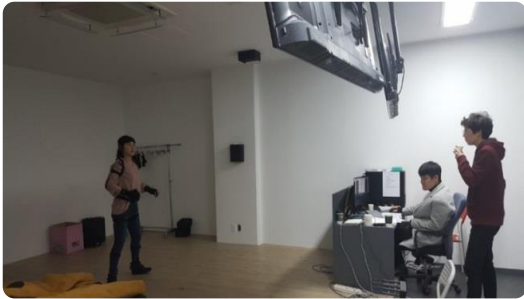
가상렌더팜

이중화
스토리지IPTV VOD
Data Service

개발기술

윙동동요 AR 인터랙션 및 인터페이스 개발

모션캡처기술



동작캡처

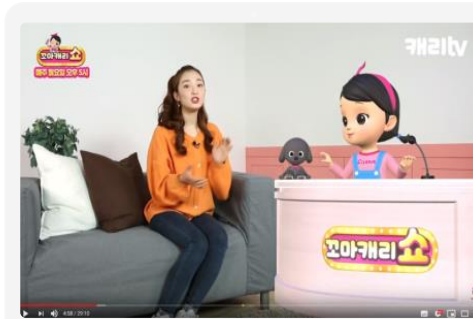


표정캡처

실시간 생방송 기술



실사장면

모션캡처 기반
3D 캐릭터 실시간 렌더링

실사와 3D 캐릭터가 합성된 장면

AR 인터랙션 및
인터페이스 개발

증강현실 어플리케이션 개발 중,
2019년 하반기 출시 예정



2017년 글로벌 스타벤처 육성 R&D과제
(2017.7~2019.6)

증강현실(AR) 기반 어린이가 가상의 캐릭터들과(캐리와 친구들)
함께 춤추고 노래하는 인터랙션 연동 기술과 관련
인터페이스 개발 (사람과 캐릭터의 합성 영상 자동 생성)

- 현실 공간의 3차원 인식 및 분석
- 가상객체 콘텐츠의 현실공간 삽입 및 배치

콘텐츠 및 미디어의 전문성을 바탕으로 캐리소프트만의 높은 진입장벽 구축

1차 진입장벽

2차 진입장벽

시장고객

영상	Mobile to TV 글로벌 배포	미디어 (자체 보유)
애니메이션	R&D 노하우 (모션 캡처, 렌더링, 버추얼)	비용 효율성 (글로벌 최고 수준)
음악	신개념 동요 (K-Kids Pop)	OSMU (공연, 영상, 애니, 교육 등)
공연	자체 IP 직접 기획 (국내 유일)	전문가 (평균 13년 경력의 공연기획팀)
MD /라이선싱	미디어 커머스 연계 능력	온라인 직판 및 물류, 배송 시스템
출판/교육	영상, 애니 기반 놀이학습	멀티미디어 콘텐츠 제작 능력
키즈카페	체험 프로그램 중심	IP 콘텐츠 기반

자체 IP(브랜드)

자체 콘텐츠

R&D

전문성

수직적 계열화

수평적 통합화



CARRIESOFT
MAKE KIDS & FAMILY HAPPY

캐리소프트의 높은 미래 성장 잠재력

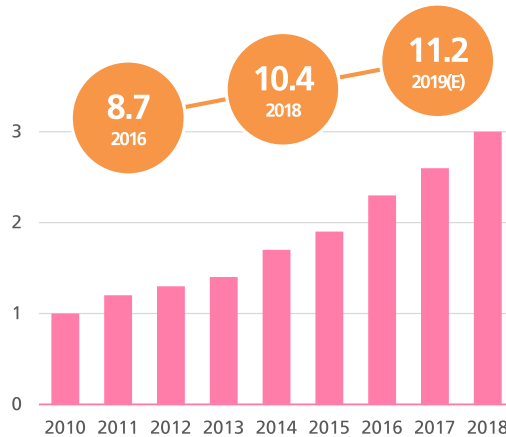
01. 매력적인 Kids & Family 시장의 성장
02. 지속적인 플랫폼 확대 및 충성도 높은 구독자, 시청자 보유
03. 플랫폼 다변화 전략
04. 사업모델 다변화를 통한 지속적인 매출 성장
05. 글로벌 시장 진출 확대
06. 미래 성장 로드맵
07. Vision

CHAPTER

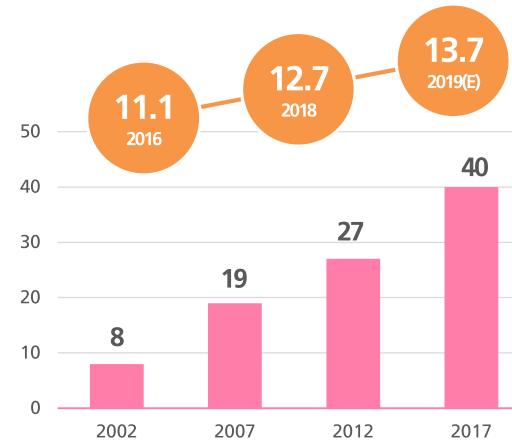
03



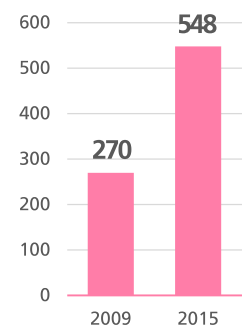
Kids & Family 시장은 안정적으로 지속 성장할 것으로 전망

중국 캐릭터 산업
시장 규모 (조 원)중국 키즈 산업
규모 (조 위안)

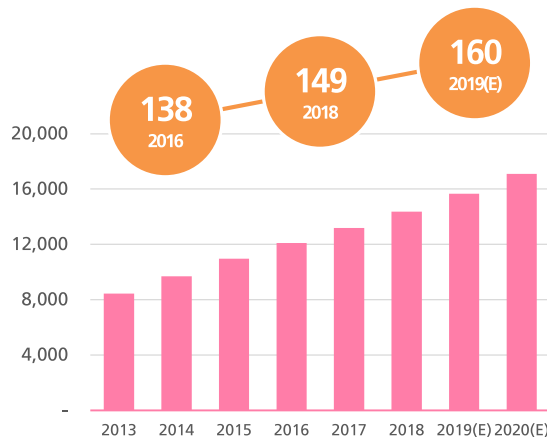
주 : 0~12세 아동 의식주, 교육 등 모든 산업
자료 : 신한금융투자, 한국콘텐츠 진흥원

한국 캐릭터 산업
시장 규모 (조 원)한국 키즈 산업
규모 (조 원)

자료 : KT경영경제연구소, 이베스트투자증권 리서치센터, 한국콘텐츠 진흥원

신생아 1인당
투입금액 (만 원)

자료 : 통계청,
이베스트투자증권 리서치센터

베트남 캐릭터 산업
시장 규모 (억 원)베트남 키즈 산업
규모 (억 동)

자료 : 유로모니터, 한국콘텐츠 진흥원

키즈 및 캐릭터 산업의 특징과 성장 요인



구매력을 갖춘
부모세대 등장
'바링허우'



유아 일인당
지출 증대
'에잇포켓'



뉴미디어 기반
캐릭터,
애니메이션
시장 성장



캐릭터/라이선스
수요 증가

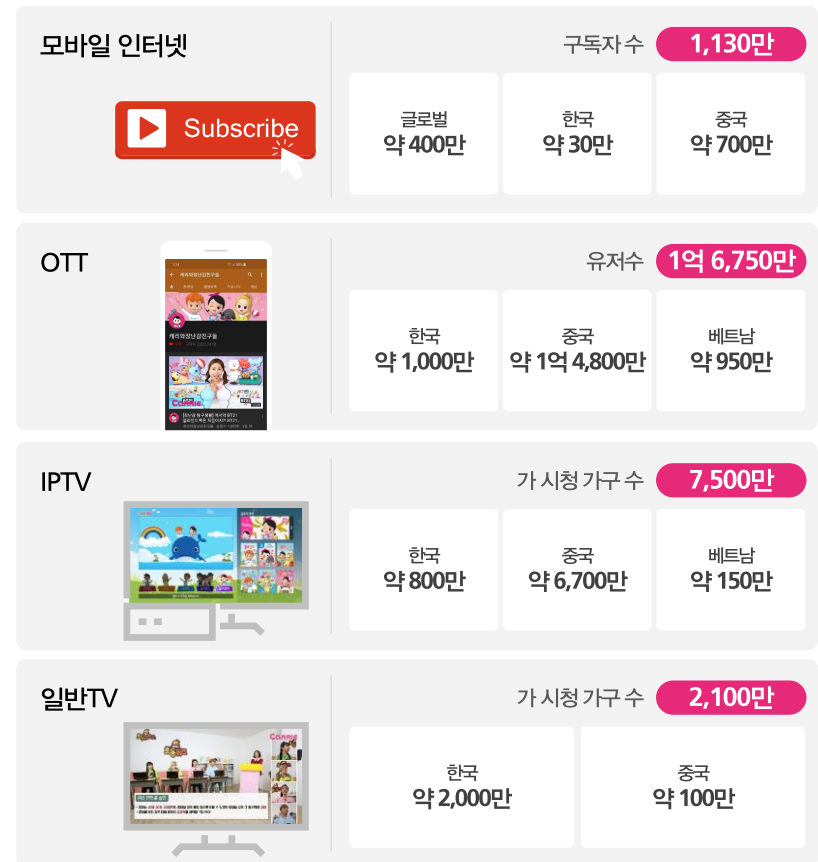
업계 최대 콘텐츠 배포 커버리지를 바탕으로 약 **2억 7천만 명**의 구독자 및 시청자 확보

'모바일에서 TV로 플랫폼 확대'



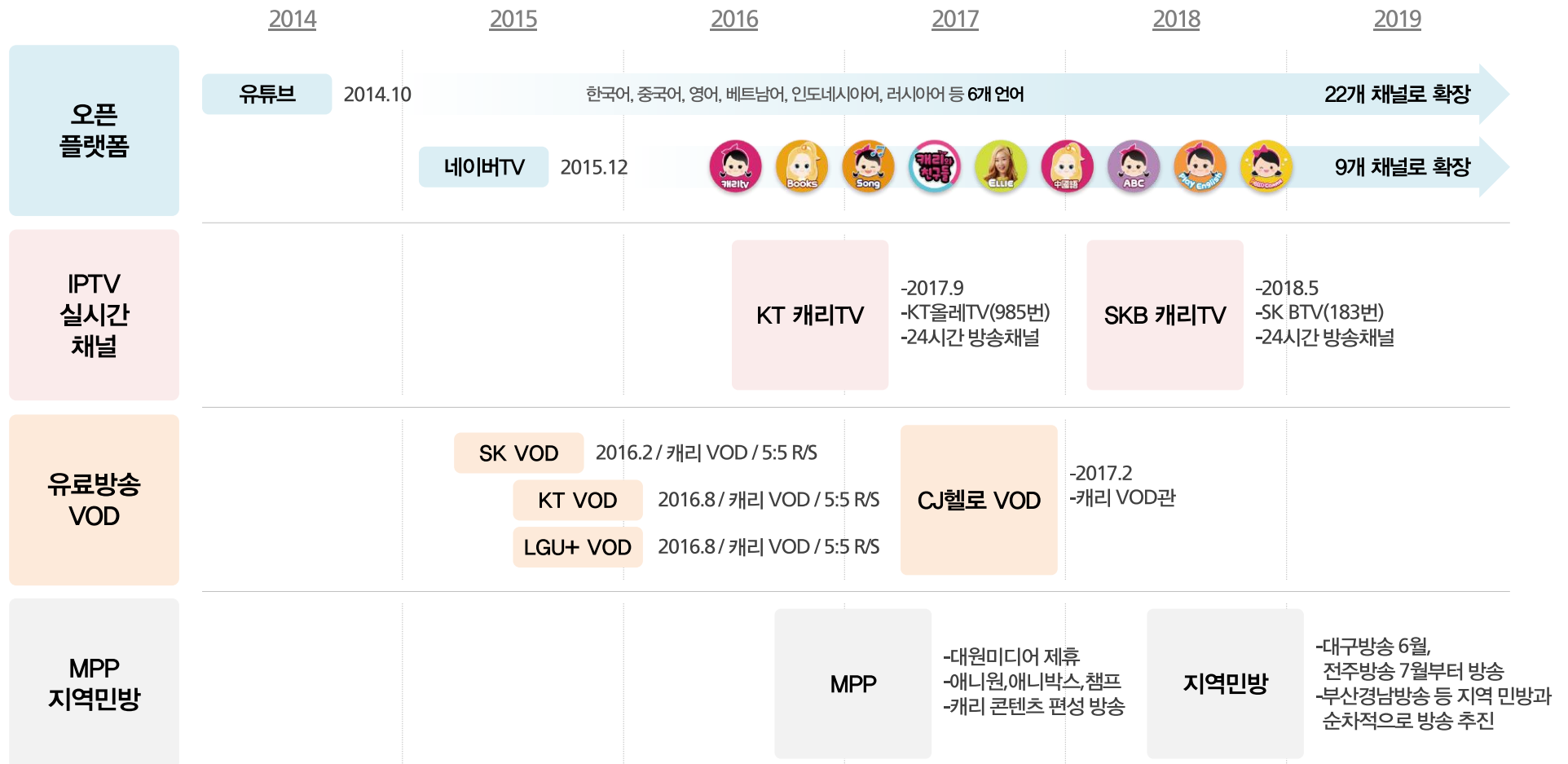
자료 : 캐리소프트

'수많은 글로벌 구독자 및 시청자 보유'



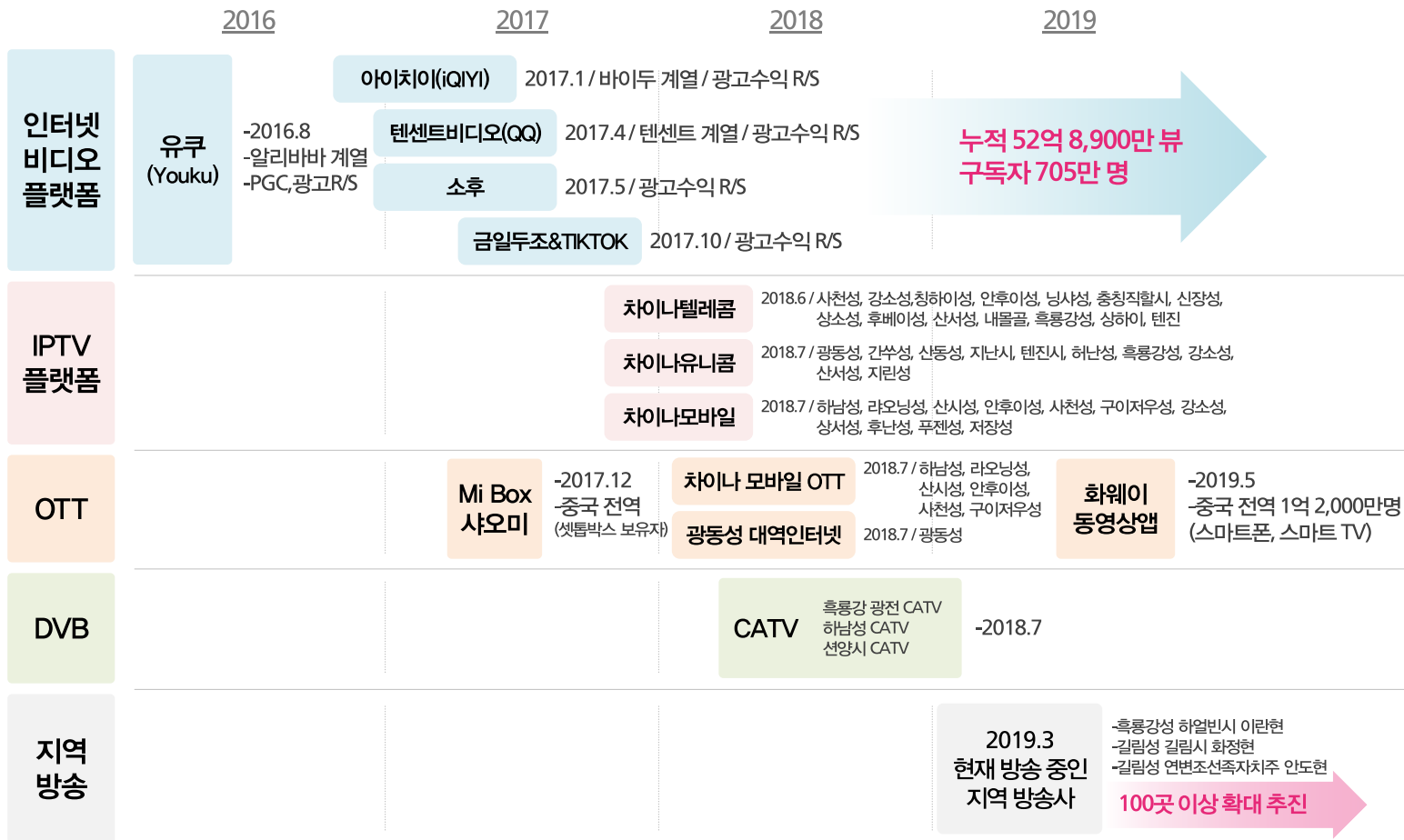
주 : 2019년 9월말 기준

유튜브를 시작으로 플랫폼 다변화를 통해 다양한 경로를 통해 캐리 콘텐츠 제공
국내 최초 오리지널 어린이 전문 콘텐츠 방영 → '캐리TV' 자체 방송 채널 개국!!



자료 : 캐리소프트

중국 5대 메이저 비디오 플랫폼에 모두 성공적으로 진출
IPTV, OTT, CATV 등으로 플랫폼 확장, 중국 각 성의 지방 방송에 1일 정규 편성

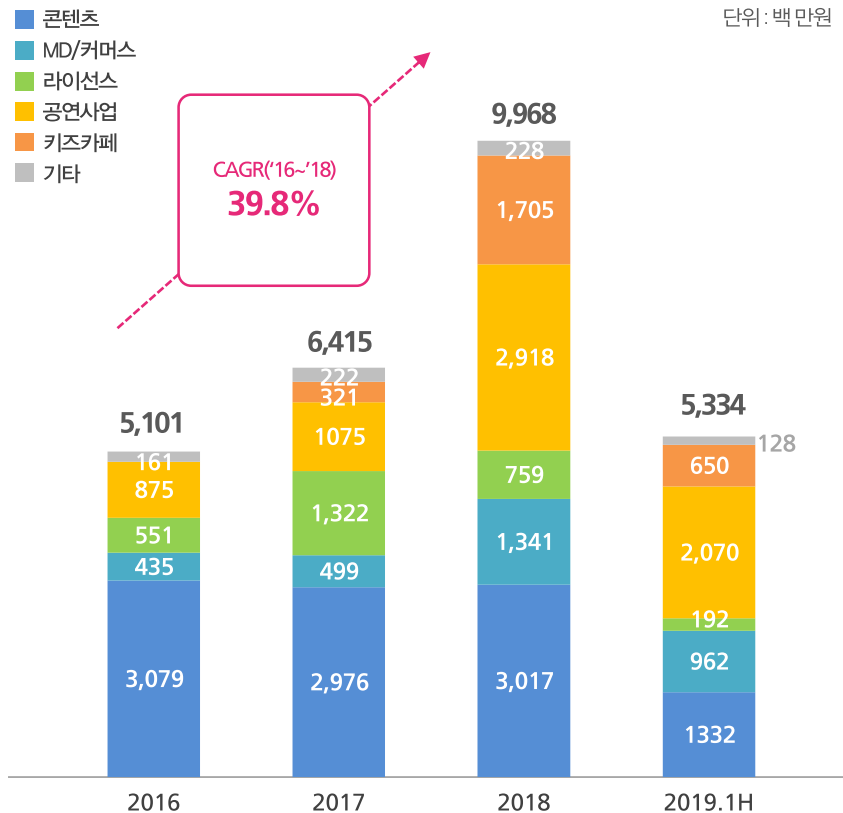


“지역방송에서 만나요”
중국 지역방송 확대 루트



캐리소프트만의 사업모델 다변화 성공!!
국내를 넘어 중국, 미국 및 동남아 시장에도 성공적으로 진출

영업수익 추이



주1 : 2016년 K-GAAP 개별재무제표 기준
주2 : 2017년~2019년 K-IFRS 연결재무제표 기준

CARRIE™
make Kids & Family Happy

한국에서 수익모델 다변화 성공



G2 국가(중국 및 미국)에서도
캐리소프트만의 수익모델을 통한 매출 발생
→ 글로벌 수익 다변화

중국 및 베트남 시장의 성공을 바탕으로 미국, 동남아 등 글로벌 시장으로 확대

국내 유일
성공적인 중국시장 진출

중국 5대 메이저 오픈 플랫폼 진출



중국 내 IPTV 콘텐츠 제공

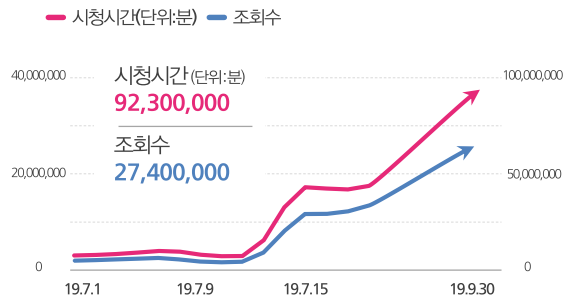
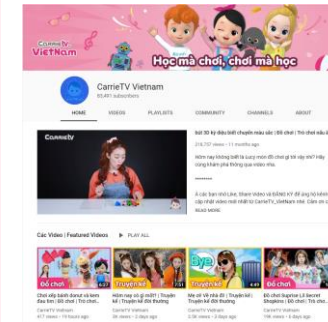
구분	IPTV 콘텐츠 제공지역	App
차이나유니콤	텐진시, 허난성, 헤이룽장성	전국
차이나모바일	후난성, 강소성, 안후이성, 저장성	전국
차이나텔레콤	후베이성, 산시성, 내몽골, 헤이룽장성, 강소성	전국

화웨이 스마트폰 기본 탑재 영상 App 내
캐리 콘텐츠 제공글로벌 영어 교육
콘텐츠 시장 진출

조회수 점유율



시청 시간 및 조회수

2017년 9월 유튜브 베트남 채널
(CarrieTV Vietnam) 오픈구독자
8만 명 돌파!2020년
커머스 사업 예정

구분	FPT Telecom	VNPT Media	CarrieTV Vietnam (YouTube)
서비스 시작일	2018년 9월 11일	2018년 11월 1일	2017년 9월 18일
시청률	OTT 1,940,750회 IPTV 1,823,195회	OTT, IPTV 키즈분야 상위랭크 MobileApp 키즈분야 상위랭크	구독자 84,200명 조회수 38,038,091회
공급 콘텐츠	OTT 7개 타이틀 IPTV 10개 타이틀	OTT, IPTV 8개 타이틀 MobileApp 8개 타이틀	16개 타이틀 619개 영상
인기 타이틀	캐리앤송 (베트남어, 영어) 캐리앤토이즈	캐리앤송 (베트남어, 영어)	캐리앤토이즈 캐리박스(동화)

모바일 → TV, 온라인 → 오프라인으로 지속적인 사업영역 확대와 새로운 시장 진출로 미래 성장



07. Vision

CARRIE™

아시아의 디즈니를 꿈꾸는...

'Global Kids & Family Contents' 기업으로 도약



CARRIESOFT
MAKE KIDS & FAMILY HAPPY

Appendix

01. IPO Plan
02. 회사 개요
03. 계열사 현황
04. 요약 재무제표
05. 경영성과
06. 영업수익 및 이익 전망

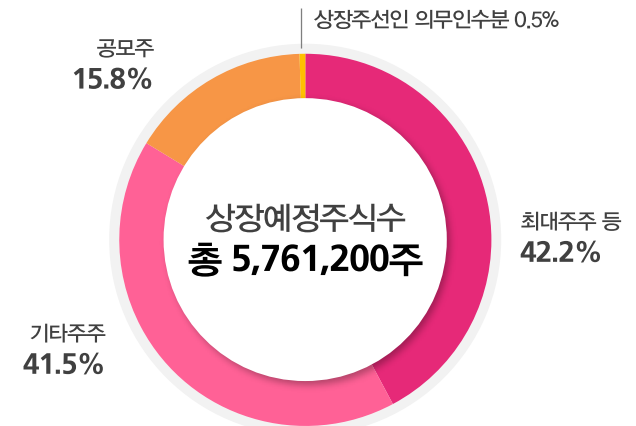


공모개요

공모주식수	신주 모집 : 910,000주
공모예정가	7,000원 ~ 9,000원
액면가	500원
총 공모예정금액	64억 원 ~ 82억 원
상장예정주식수	5,761,200주
기준시가총액(예정)	403억 원 ~ 519억 원

공모일정

증권신고서 제출일	2019년 9월 19일(목)
수요 예측일	2019년 10월 14일(월) ~ 10월 15일(화)
청약 예정일	2019년 10월 21일(월) ~ 10월 22일(화)
상장 예정일	2019년 10월 29일(화)

공모 후
주주구성

• 보호예수 사항

구분	주식종류	주식수(주)	비중	매각 제한 기간
최대 주주 등	박창신	1,441,920	22.9%	상장 후 2년
	권원숙	217,790	3.5%	
	박창욱	450,600	7.2%	상장 후 1년
	권희진	24,612	0.4%	
	(주)캐리소프트	149,270	2.4%	예탁 후 1년
	우리사주조합	148,688	2.4%	
개인주주(한기규)		67,590	1.1%	상장 후 1년
벤처캐피탈		434,445	6.9%	상장 후 3개월
벤처캐피탈		544,447	8.7%	상장 후 1개월
벤처캐피탈		RCPS 531,390	8.4%	
상장주선인 의무인수분		보통주 27,300	0.4%	상장 후 3개월
유통제한물량		4,038,052	64.2%	-

주 : 보호예수 사항 내 주식 비중은 전환상환우선주 531,390주를 포함하여 산출

일반현황

회사명	주식회사 캐리소프트
대표이사	박 창 신
설립일	2014년 10월 30일
자본금	2,412 백만 원
임직원수	53명
업종	일반영화 및 비디오물 제작업
주제품	영상, 공연, MD, 키즈카페, 라이선스
본점	서울 구로구 디지털로 31길 20
홈페이지	www.carriesoft.com

CEO



박창신 대표이사

- 한국외국어대학교 언론학 박사과정 수료
- 삼성전자 정보통신부문 (92.01~92.12)
- 세계일보 기자 (93.12~00.01)
- 조선일보 경영기획실 차장 (05.02~10.02)
- 조선일보 미디어연구 실장 (08.02~10.04)
- TCN미디어 대표이사 (08.02~16.03)
- 캐리소프트 대표이사 (16.04~현재)

Make kids & Family Happy

종합 콘텐츠 미디어 기업 '캐리소프트'

어린이가 행복하면 가정이 행복해지고 가정이 행복하면 사회가 행복해진다는
의미의 'Make kids & Family Happy'를 슬로건으로 하여, 아시아적 가치관을 담아
어린이와 가족 대상의 글로벌 종합 콘텐츠 미디어 기업으로 도약 하고자 합니다.



재무상태표

단위: 백만 원

과 목	2016	2017	2018	2019. 1H
유동자산	4,297	5,006	3,755	3,992
비유동자산	2,998	6,591	8,450	11,749
자산총계	7,295	11,597	12,204	15,741
유동부채	480	329	2,230	3,546
비유동부채	58	5,093	7,610	9,176
부채총계	539	5,422	9,840	12,723
자본금	2,412	2,412	2,412	2,412
자본잉여금	2,693	2,693	2,693	2,693
자본조정	76	279	(1,347)	(632)
이익잉여금	1,574	807	(1,381)	(1,455)
자본총계	6,756	6,175	2,364	3,018

주1 : 2016년 K-GAAP 개별재무제표 기준

주2 : 2017년~2019년 K-IFRS 연결재무제표 기준

포괄손익계산서

단위: 백만 원

과 목	2016	2017	2018	2019. 1H
영업수익	5,100	6,415	9,969	5,334
영업비용	3,552	6,712	10,340	5,245
영업이익	1,549	(296)	(371)	89
영업외손익	(22)	(512)	(1,976)	(202)
법인세비용 차감 전 순이익	1,527	(809)	(2,348)	(113)
법인세비용	169	(33)	(159)	(39)
당기순이익	1,358	(776)	(2,189)	(73)

주1 : 2016년 K-GAAP 개별재무제표 기준

주2 : 2017년~2019년 K-IFRS 연결재무제표 기준

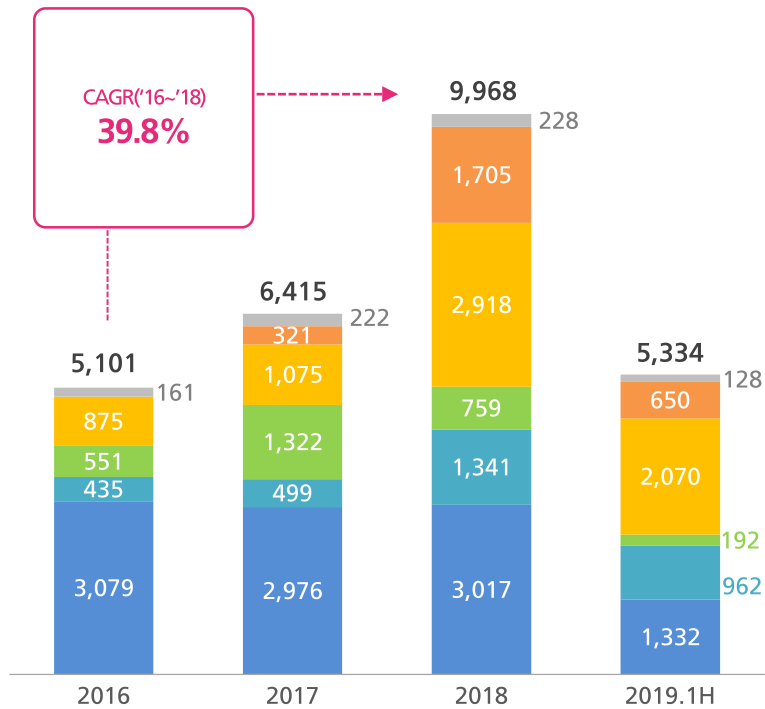
주3 : 2018년 영업외손익은 RCPS 공정가치평가로 일시적 적자 → 2018년 K-IFRS도입

연평균 39.8%의 높은 성장성과 사업모델 다각화에 따른 매출 확대로 2019년 실적 턴어라운드 전망

영업수익 추이

■ 콘텐츠 ■ MD/커머스 ■ 라이선스 ■ 공연사업 ■ 키즈카페 ■ 기타

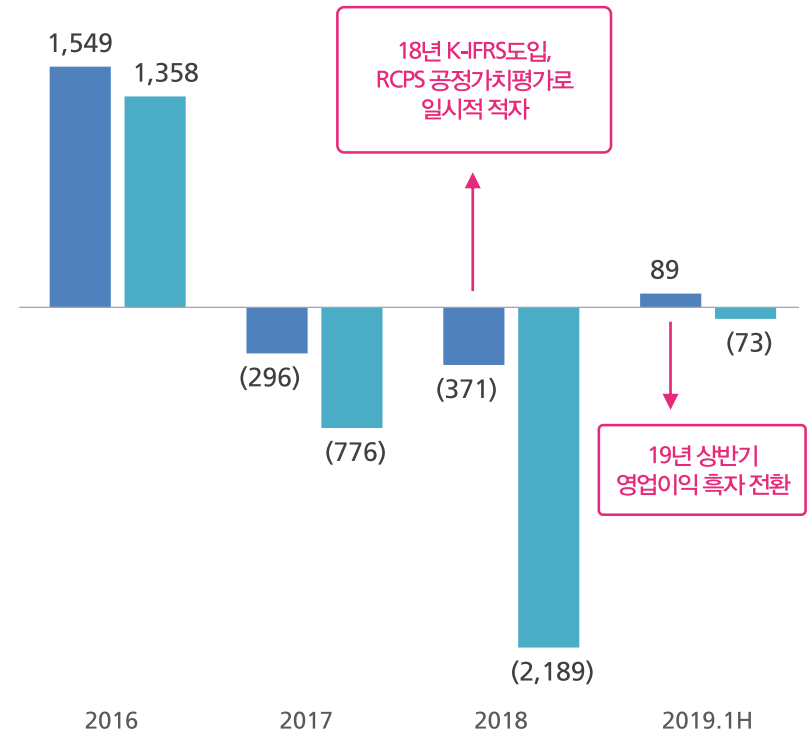
단위: 백만원



영업이익/당기순이익 추이

■ 영업이익 ■ 당기순이익

단위: 백만원



주1 : 2016년 K-GAAP 개별재무제표 기준

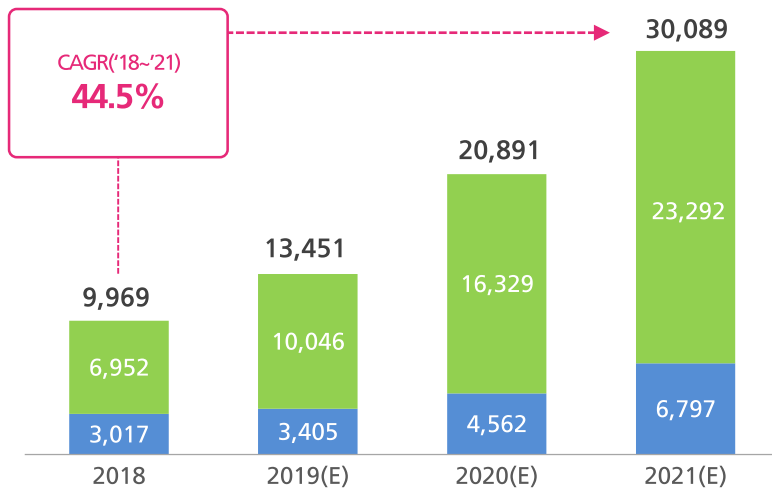
주2 : 2017년~2019년 K-IFRS 연결재무제표 기준

지속적인 사업모델 다각화 및 안정화, 수익성 확대로 2021년 300억 원 이상의 매출 달성 계획

영업수익 전망

■ 콘텐츠 ■ 콘텐츠 IP

단위: 백만원

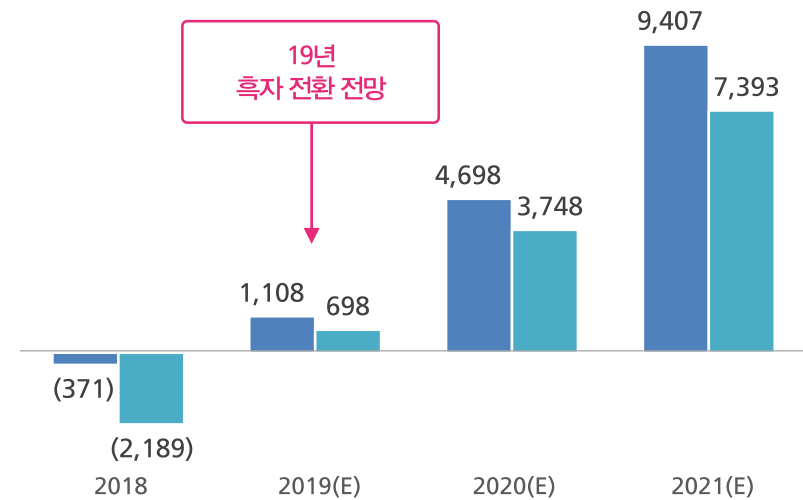


- 애니메이션, AR 콘텐츠 등의 신규 콘텐츠 강화 및 트래픽 확보
- 공연, 키즈카페, V-commerce 사업 등의 콘텐츠 IP 사업 성장 단계 진입
- 국내 시장에서 성공한 사업모델 글로벌 시장으로 확대
- '18년~'21년 연평균 성장률 44.5%의 매출 성장

영업이익/당기순이익 전망

■ 영업이익 ■ 당기순이익

단위: 백만원



- 자체 BM 생태계 구축으로 수익 창출
- 현재 사업군으로 '19년 손익분기점 매출 120억 돌파
- '20년부터 영업이익률 20% 이상 예상

주 : 2018년 K-IFRS 연결재무제표 기준