

나라소프트(288490)

Analyst 전상용 02) 709-2019 kevin8052@ds-sec.co.kr

스마트스크린 공급업체

한국거래소 코넥스기업 분석보고서 발간지원사업(KRX Research Project)에 따라 선정되어 작성된 보고서입니다..

2019년 6월 5일

투자 의견 N.R.(initiate)

목표주가 -원

현재주가 (06월 04일) 706원

Upside -%

KONEX	
시가총액(보통주)	188억원
발행주식수	24,770천주
액면가	100원
자본금	25억원
60일 평균거래량	-
60일 평균거래대금	-
외국인 지분율	-
52주 최고가	1,500원
52주 최저가	700원
주요 대주주	
김호상외 16인	67.2%

추가추이 및 상대강도

(%)	절대 수익률	상대 수익률
1M	-9.96	-
3M	-0.13	-
6M	-	-

주가차트



스마트스크린 공급업체

- 동사는 김호상대표가 2002년 법인을 설립하여 소프트웨어 개발 및 공급업을 영위해 왔다. 초창기 10여년간 교육용솔루션과 경영용솔루션을 1천 여 곳에 공급하였으며, 2012년부터는 체육용솔루션 사업인 스크린골프, 스크린야구, 스크린축구, 스크린볼링 등 약 20여종의 VR/AR기술을 이용한 시뮬레이션 스포츠 솔루션 납품을 약 2천여 곳에 공급하였다. 또한 스크린 기반의 노래, 연주, 영화, 영상저작물 서비스 기술인 문화용 솔루션도 개발하였으며, 이외에도 복지용 솔루션(교육, 체육, 문화 융복합 스마트스크린), 경영용 솔루션(그룹웨어, 전자결재 복합 스마트오피스), 개발용 솔루션(생방송, 문자, 영상, LMS, 스트리밍 등 60여종) 기술을 보유하고 있다.

국내 응용소프트 시장 연평균 +4.6% 성장 중

- 국내 응용소프트웨어 시장은 기업용 클라우드 시장이 확대되면서, 패키지소프트웨어 산업에서 가장 높은 성장률을 시현하고 있으며, 2021년까지 연평균 +4.6%로 가장 높은 성장률을 시현할 것으로 전망된다. 또한 2007년 국내 스크린스포츠 시장규모(문화체육관광부)는 1,000억원에 불과하였으나, 2013년 1.5조원에 이어 2017년에는 2013년 대비 3배 이상 성장한 2017년 5조원 규모로 성장하였다. 향후 국내 스크린스포츠 시장은 스크린스포츠 종류가 골프, 야구, 복싱, 육상 등으로 다양화되고, 웨어러블 기술과의 결합 등에 따라 다양한 스크린스포츠 브랜드들이 출시되면서, 비약적인 성장세를 보일 것으로 예상된다.

지난 2년간 동사의 매출 연평균 +78% 급성장

- 동사가 처음에 시작한 것은 통합형 교육형솔루션, 경영용솔루션을 만들었고, 최근 6년동안 20여종의 체육용솔루션, 10여종의 문화용솔루션 등의 제품 개발이 이루어져, 2018년도 교육체육문화를 모두 가능하게 해주는 100여종의 기술이 혼합된 통합형 교육복지용 스마트스크린을 완성하여 초등학교에 시범적인 공급이 이루어졌으며, 2019년 2월 KT로부터의 대규모 영업력이 가세되어 학교 사업에 본격적인 공급이 진행되고 있다. 이에 따라 2016년 동사의 매출은 10억원에서 2018년 33억원으로 연평균 +78%의 급성장을 이룩하였다.

Financial					
12월결산(억원)	2014	2015	2016	2017	2018
매출액	-	15	10	28	33
영업이익	-	1	-12	8	3
영업이익률(%)	-	6.9	-116.2	29.4	8.9
세전이익	-	3	-12	7	4
지배주주지분순이익	-	3	-12	7	4
EPS(원)	-	13	-52	30	17
증감률(%)	-	-	-	-	-
ROE(%)	-	-	-521.2	167.7	41.3
PER (배)	-	-	-	-	59.2
PBR (배)	-	-	-	-	20.3
EV/EBITDA (배)	-	1.85	N/A	1.1	41.6

자료:나라소프트,DS 투자증권 리서치센터, K-IFRS 별도기준

기업개요

- 나라소프트는 김호상대표가 2002년 법인을 설립하여 소프트웨어 개발 및 공급업을 영위해 왔다. 초창기 10여년간 교육용솔루션과 경영용솔루션을 1천 여 곳에 공급 하였으며, 2012년부터는 체육용솔루션 사업인 스크린골프, 스크린야구, 스크린축구, 스크린볼링 등 약 20여종의 VR/AR기술을 이용한 시뮬레이션 스포츠 솔루션 납품을 약 2천여 곳에 공급하였다. 또한 스크린 기반의 노래, 연주, 영화, 영상저작물 서비스 기술인 문화용 솔루션도 개발하였으며, 이외에도 복지용 솔루션(교육, 체육, 문화 융복합 스마트스크린), 경영용 솔루션(그룹웨어, 전자결재 복합 스마트오피스), 개발용 솔루션(생방송, 문자, 영상, LMS, 스트리밍 등 60여종) 기술을 보유하고 있다.
- 김호상 대표이사는 충남대학교 공과대학 고분자공학과와 동대학 공학석사를 졸업하고, 1996년~2001년까지 금호그룹 중앙연구소 선임연구원으로 재직하고, 2002년 나라소프트를 창업하였다. 주요주주는 2018년말 기준 김호상 대표이사 53.5%, 특수관계인(친인척) 13% 이다. 임직원 수는 2017년말 9명, 2018년말 24명, 2019년 현재 35명의 우수한 인재를 보유하고 있다.

그림1 주요 연혁

2018년 12월01일 (주)나라소프트 박용호 부사장 영입	2015년 06월03일 중소기업청 기술혁신형기업 이노비즈 인증획득
2018년 11월23일 (주)나라소프트 증권거래소 코넥스 시장 상장	2015년 04월01일 골프와 교육문화 융합 솔루션 스마트스크린출시
2018년 09월07일 (주)나라소프트 주식 액면분할 결의	2015년 04월01일 골프용 비전센서 3.0 버전 출시
2018년 09월05일 (주)엔에스에듀 계열사 법인 설립	2015년 01월15일 골프용 비전센서 2.0 버전 출시
2018년 08월31일 박용석 현 법무법인 광장 대표변호사 법률고문으로 영입	2014년 06월16일 세종시 NS골프 직영점 오픈
2018년 08월27일 독립 기업부설연구소 소재지 개소	2014년 05월01일 초고속 카메라 스피ن센서 기술 개발 완료
2018년 07월17일 국민체육진흥공단의 기업상장분야 IPO지원업체로 선정	2014년 04월15일 초고속 비전센서 카메라센서 개발 완료
2018년 06월26일 워드회계법인 전승영 회계사 등기 감사 취임	2013년 10월30일 (주)새하킴즈 스마트캠퍼스 영업 협력 파트너십 체결
2018년 06월14일 중국 북경 총판 계약	2013년 06월17일 스마트캠퍼스 IT통합솔루션 개발완료 및 사업개시
2018년 05월15일 나라소프트 세계총판 계약 체결	2013년 06월17일 포스코 스마트교육시스템 구축 사업 수주
2018년 05월15일 박차석 전 대전지방 국제정장 세무고문으로 영입	2013년 06월10일 EBS포탈 스마트 화상영어 서비스 IT파트너십 체결
2018년 04월28일 NS판타지움 세종점 1차 오픈	2013년 05월15일 경남특성화고 원어민화상교육서비스 수행 파트너십 계약
2018년 04월01일 본점 소재지 강남대로 163 해인빌딩 1층으로 이전	2013년 04월10일 (주)에듀박스 스마트캠퍼스 솔루션 영업 파트너십 체결
2018년 01월10일 나라소프트 글로벌 영업협력 파트너십 계약 체결	2013년 04월10일 (주)에듀박스 교육컨텐츠 영업 파트너십 체결
2017년 12월15일 (주)엔에스에듀처 자회사 법인 설립	2012년 06월30일 LG유플러스 화상회의솔루션 파트너십 체결
2017년 03월05일 코넥스 코스닥 등록을 위한 IBK 투자증권 주관사 계약	2011년 01월15일 에듀박스 ESPT사업 프로젝트 통합 개발 수주
2017년 01월03일 스크린승마 축구 야구 궁도 사격 시뮬레이터 개발 완료	2010년 05월17일 (주)탐스에듀 교육핵심파트너 계약체결
2016년 11월15일 유팩스 삼성역점 세계최초 스크린투글프장 오픈	2010년 05월07일 (주)메듀타임즈 전자북 판매 제휴
2016년 10월14일 나라소프트 미국법인 설립	2010년 01월18일 두산동아주식회사 화상라이브강의사업 IT파트너 제휴
2016년 09월24일 박세리 국가대표 감독 홍보대사 및 주주로 영입	2009년 11월25일 (주)에듀플래닛 전자북 판매 제휴
2016년 09월24일 박세리희망재단과 공익사업 파트너십 체결	2009년 10월01일 토링월드 화상영어 IT서비스 본격 오픈
2016년 08월01일 한국교육문화재단과 공익사업 파트너십 협약체결	2009년 06월09일 (주)광영일화상영어 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 06월01일 유팩스 강남역점 세계최초 스크린테니스장 오픈	2009년 06월06일 (주)에듀빌 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 05월15일 나라소프트 11억 유상 증자	2009년 05월25일 (주)주한유학센터 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 04월21일 한국무역협회(KOTRA) 글로벌화 지원 기업으로 선정	2009년 05월19일 (주)행스쿨 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 04월20일 중국 텐센트 그룹 이노베이션센터 입주관련 업무 협약	2009년 05월18일 파고다어학원 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 04월15일 조석준 전 기상청장 경영고문으로 영입	2009년 05월10일 정성교육 교육핵심파트너 계약 체결
2016년 04월10일 (주)이홍디자인과 소프츠인테리어 및 시스템 제휴	2009년 05월01일 VOIP기반 화상교육 솔루션 NSchool 개발 및 판매개시
2016년 02월24일 나라소프트 카타르센터 출범	2009년 04월22일 인규영어 교육핵심파트너 계약체결
2016년 02월05일 이형택 전 국가대표 테니스감독 홍보대사 주주영입	2009년 04월20일 (주)메디오피아 영업핵심파트너 제휴
2016년 01월07일 세계최초 스크린테니스 시뮬레이터 특허 등록	2009년 03월15일 YBM시사주니어 영업협력파트너 제휴
2015년 06월05일 스마트오피스 통합경영지원 솔루션 제품 출시	2009년 03월10일 고려대학교국제어학원/(주)캠프코리아 파트너 계약
	2002년 12월09일 (주)나라소프트 솔루션 응용소프트웨어 전문개발 법인 설립

자료 : 나라소프트

그림2 특허 및 인증 현황

특허등록 20건 출원 3건

- * 스크린골프 기반의 동영상 교육, 생방송 원격교육 BM 특허 등록
- * 동영상교육 라이브교육 스마트교육 스스로교육 BM 특허 등록
- * 스크린테니스 시스템 원천 베이직 기술특허 등록
- * 스크린축구 스크린야구피칭 시스템 특허 등록
- * 멀티 사용자형 스크린골프 시스템 특허 등록
- * 프로젝터를 이용한 연주방 노래방 BM 특허 등록
- * 골프장 미세거리제공 캐디시스템 특허 등록
- * 저차로 저급에 근거한 영상을 제공 시스템 BM 특허 등록
- * 스크린 동영상연동 승마 마라톤 사이클 시스템 특허등록
- * 스크린 게이틀 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 사이클 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 그라운드골프 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 시뮬레이션 기반의 요식업 BM 특허 등록
- * 스크린스포츠및 요식업 통합운영시스템 특허 등록
- * 스크린골프장치 및 그의 운영방법 등록
- * 리얼그린을 구비한 스크린골프 특허 등록
- * 트루그린을 구비한 스크린골프 특허 등록
- * 스크린 궁도 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 배드민턴 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 볼링 시스템 기술특허 등록
- * 스크린 스포츠 시스템 기반 부스 시스템 기술특허 출원
- * 소프트웨어 제품 할인 쿠폰 비즈니스 모델 출원

- 상표권 등록 15건
- 프로그램 저작권 등록 15건
- 기업인증 이노비즈 A등급



자료 : 나라소프트

패키지 소프트웨어 시장 중 응용소프트웨어 시장 연평균 +4.6% 성장 중

패키지 소프트웨어 산업은 이미 만들어진 응용 소프트웨어를 완성된 형태로 제공하는 산업을 의미하여, 특정 용도로 개발된 범용성 소프트웨어를 개발, 제작 및 유통하는 산업을 포함한다. 국내 패키지소프트웨어 시장규모(IDC자료)는 2017년 기준 4.2조원(+3.9%YoY)으로 성장하였으며, 2021년까지 연평균 +3.6% 성장한 4.7조원에 달할 것으로 전망하고 있다. 특히 패키지소프트웨어 산업 내 응용소프트웨어 시장은 2017년 기준 1.7조원으로 전체 패키지소프트웨어 시장에서 가장 큰 비중인 40.3%를 차지하고 있습니다. 국내 응용소프트웨어 시장은 기업용 클라우드 시장이 확대되면서, 패키지소프트웨어 산업에서 가장 높은 성장률을 시현하고 있으며, 2021년까지 연평균 +4.6%로 가장 높은 성장률을 시현할 것으로 전망된다.

VR AR 인공지능 빅데이터 등이 가세된 4차산업형 스크린기반 스포츠산업은 가상현실로 스포츠연습장을 실제 스포츠 환경과 얼마나 유사하게 구현할 수 있느냐가 핵심 관건이며, 이를 위해 고화질 스크린을 통해 실제 스포츠에 참가하는 것과 같이 현실감 있게 구현할 수 있는 3D그래픽 제작 기술과 움직임을 감지하는 센서 및 모션 분석기의 높은 정밀도가 요구된다. 나라소프트는 이러한 기술력을 토대로 스크린 골프, 볼링, 궁도, 사격, 축구, 야구, 승마, 베드민턴, 테니스, 사격 등 다양한 스크린 스포츠 응용 소프트웨어프로그램들을 만들고 있다.

2007년 국내 스크린스포츠 시장규모(문화체육관광부)는 1,000억원에 불과하였으나, 2013년 1.5조원에 이어 2017년에는 2013년 대비 3배 이상 성장한 2017년 5조원 규모로 성장하였다. 향후 국내 스크린스포츠 시장은 스크린스포츠 종류가 골프, 야구, 복싱, 육상 등으로 다양화되고, 웨어러블 기술과의 결합 등에 따라 다양한 스크린스포츠 브랜드들이 출시되면서, 비약적인 성장세를 보일 것으로 전망된다.

또한, 2018년부터 시행된 정부의 주 52시간 근무제에 따라 300인 이상 사업자는 2018년 7월 1일부터 주52시간 근무가 의무화되었다. 이에 따라 통계청 조사에 따르면 2018년 6월 기준 스포츠시설 운영업의 사업자등록은 전년 대비 30% 증가하였으며, 근로시간 단축에 따라 여가시간이 증가하면서 국내 스크린스포츠 이용자수는 지속적으로 증가할 것으로 보인다.

그림3 스마트 판타지움

한 곳에서 다되는 "판타지움" 체육교육문화 복지용 시스템 사업 창업 유형



자료 : 나라소프트

그림4 스포츠 스크린 프로그램



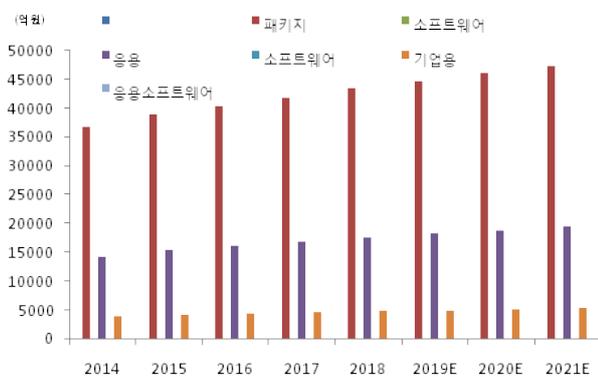
자료 : 나라소프트

그림5 문화/교육 스크린 프로그램



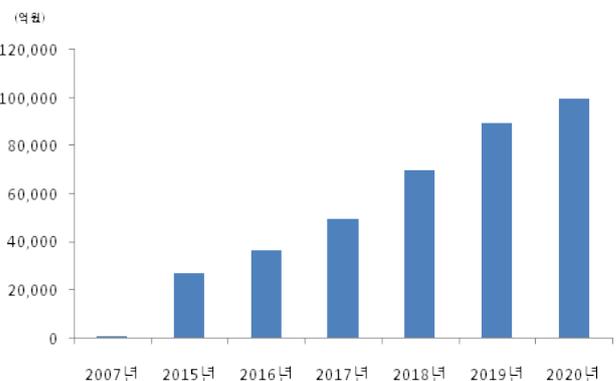
자료 : 나라소프트

그림6 국내 패키지 소프트웨어 시장규모 및 전망



자료 : IDC

그림7 국내 스크린스포츠 시장 규모



자료 : 문화체육관광부

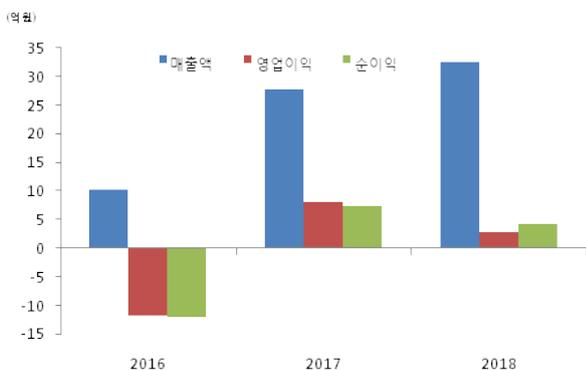
지난 2년간 매출 연평균 +78% 급성장 ..

동사는 2002년 법인 설립 이후 5년간은 솔루션기술 개발에 집중하였으며, 2006년까지 투자 확보된 연구개발 성과물을 근간으로 2006년 11월 본격적인 응용소프트웨어 개발 제품 영역까지 확장되면서 본격적인 소프트웨어 솔루션 사업을 시작하였다. 동사의 주요 제품은 체육, 교육, 경영, 복지, 문화, 개발 영역에 걸친 100여종의 솔루션을 보유하고 있다.

처음에 시작한 것은 통합형 교육형솔루션(스마트캠퍼스), 경영용솔루션(스마트오피스)을 만들었고, 최근 6년동안 20여종의 체육용솔루션(NS스포츠), 10여종의 문화용솔루션(NS컬처) 등의 제품 개발이 이루어져 2018년도 교육체육문화를 모두 가능하게 해주는 100여종의 기술이 혼합된 통합형 교육복지용 스마트스크린을 완성하여 초등학교에 시범적인 공급이 이루어졌으며, 2019년 2월 KT로부터의 대규모 영업력이 가세되어 학교 사업에 본격적인 공급이 진행되고 있다.

또한 스크린기반의 노래 연주 영화 및 합법저작물 감상 기술이 내재된 문화솔루션까지 개발하여 체육,교육,문화가 융합된 미래형 복지시설로서 스마트스크린을 세계최초로 개발하여 현재 국내 학교,기업,매장 등에 신종 사업으로 올해 3월부터 KTH와의 공식 영업계약체결이 이루어졌으며 이를 통한 왕성한 학교 영업이 진행되고 있다. 신규 판매 법인과의 계약 확대로, 문화체육관광부와 교육부가 추진하고 있는 「가상현실(VR) 스포츠실 보급계획」에 따라 초등학교에 보급이 2019년도 상반기부터는 이루어질 것으로 보인다. 더불어 해외 진입도 가세되어 중국 미국 등 스마트한 4차산업형 교육복지 시설 구축판매 사업파트너쉽 체결을 통한 글로벌 소프트웨어 관련 공급사업에도 주력하고 있다. 이에 따라 2016년 동사의 매출은 10억원에서 2018년 33억원으로 연평균 +78%의 성장을 이룩하였다.

그림8 매출, 영업이익, 순이익 추이



자료 : 나라소프트

그림9 스마트스크린 경쟁사 비교

구분	아이티스	이노시클에이션	나라소프트
스포츠 학습 콘텐츠	20종	20종	50종
속구	9종	6종	9종
아구피칭	×	1종	2종
아구배팅	1종	2종	2종
아구배롱	×	×	2종
테니스	×	2종	10종
골프	×	1종	4종
아름골프	×	×	1종
파크골프	×	2종	1종
그라운드골프	×	×	1종
스포츠게임			
게이모블	×	1종	1종
양궁	2종	2종	2종
볼링	×	1종	2종
투상	×	×	2종
배드민턴	×	×	1종
풋볼프	×	2종	2종
풋베이스볼	×	2종	1종
풋볼링	×	×	2종
농구	×	1종	×
통계 및 레저 VR스포츠	×	×	5종

자료 : 나라소프트

Balance Sheet

(억원)	2014	2015	2016	2017	2018
유동자산	-	3	5	17	13
현금및현금성자산	-	-	-	-	-
매출채권 및 기타채권	-	2	3	17	10
재고자산	-	-	-	-	-
기타유동자산	-	1	2	-	3
비유동자산	-	11	12	8	8
관계기업투자등	-	1	3	1	1
유형자산	-	1	5	4	5
무형자산	-	9	4	3	2
자산총계	-	14	17	25	21
유동부채	-	10	16	17	9
매입채무 및 기타채무	-	3	4	4	1
단기금융부채	-	4	11	12	7
기타유동부채	-	3	1	1	1
비유동부채	-	-	-	-	-
장기금융부채	-	-	-	-	-
기타비유동부채	-	-	-	-	-
부채총계	-	10	16	17	9
지배주주지분	-	-	-	-	-
자본금	-	13	14	25	25
자본잉여금	-	-	12	1	1
이익잉여금	-	-9	-25	-18	-14
비지배주주지분(연결)	-	-	-	-	-
자본총계	-	4	1	8	12

Cashflow Statement

(억원)	2014	2015	2016	2017	2018
영업활동 현금흐름	-	2	-9	-3	8
당기순이익(손실)	-	3	-12	7	4
비현금수익비용가감	-	-1	2	5	2
유형자산감가상각비	-	-	1	2	2
무형자산상각비	-	-	1	1	1
기타현금수익비용	-	-1	-	2	-1
영업활동 자산부채변동	-	0	1	-15	2
매출채권	-	1	2	0	-3
재고자산	-	-1	-1	-15	5
매입채무	-	-	-	-	-
기타자산, 부채변동	-	-	-	-	-
투자활동 현금	-	-2	-7	1	-3
유형자산처분(취득)	-	-	-5	-	-2
무형자산 감소(증가)	-	-2	-	-1	-1
투자자산 감소(증가)	-	-	-	-1	-
기타투자활동	-	-	-2	3	-
재무활동 현금	-	-1	17	1	-4
차입금의 증가(감소)	-	-2	4	1	-4
자본의 증가(감소)	-	-	-	-	-
배당금의 지급	-	-	-	-	-
기타재무활동	-	1	13	-	-
현금의 증가	-	1	1	-1	1
기초현금	-	-	0	0	0
기말현금	-	-	0	0	0
NOPLAT	-	-	-	-	-
FCF	-	2	10	11	6

자료: 양츠, DS 투자증권 리서치센터

Income Statement

(억원)	2014	2015	2016	2017	2018
매출액	-	15	10	28	33
매출원가	-	-	-	-	4
매출총이익	-	15	10	28	29
판매비 및 관리비	-	14	22	20	26
영업이익	-	1	-12	8	3
(EBITDA)	-	-	-	-	-
금융손익	-	-	-	-	-
이자비용	-	0	0	1	1
관계기업등 투자손익	-	-	-	-	-
기타영업외손익	-	2	-	-	2
세전계속사업이익	-	3	-12	7	4
계속사업법인세비용	-	0	0	0	0
계속사업이익	-	3	-12	7	4
중단사업이익	-	-	-	-	-
당기순이익	-	3	-12	7	4
지배주주	-	-	-	-	-
총포괄이익	-	3	-12	7	4
매출총이익률 (%)	-	100.0	100.0	100.0	89.9
영업이익률 (%)	-	6.9	-116.2	29.4	8.9
EBITDA 마진률 (%)	-	14.6	-96.4	40.0	18.8
당기순이익률 (%)	-	20.0	-120.0	25.0	12.1
ROA (%)	-	-	-80.8	35.6	18.1
ROE (%)	-	-	-521.2	167.7	41.3
ROIC (%)	-	-	-126.0	52.2	14.7

Valuation Indicator

	2014	2015	2016	2017	2018
투자지표 (x)					
P/E	-	-	-	-	59.2
P/B	-	-	-	-	20.3
P/S	-	-	-	-	7.6
EV/EBITDA	-	1.85	N/A	1.1	41.6
P/CF	-	-	-	-	33.5
배당수익률 (%)	-	-	-	-	-
성장성 (%)					
매출액	-	-	-32.3	169.4	17.6
영업이익	-	-	적전	흑전	-64.4
세전이익	-	-	적전	흑전	-44.6
당기순이익	-	-	-	-	-
EPS	-	-	적전	흑전	-42.9
안정성 (%)					
부채비율	-	-	303.7	353.1	236.1
유동비율	-	-	80.7	89.6	111.8
순차입금/자기자본	-	-	134.8	140.5	49.3
영업이익/금융비용	-	-	188.9	12.5	300.0
총차입금 (십억원)	-	-	-	-	-
순차입금 (십억원)	-	-	134.8	140.5	49.3
주당지표(원)					
EPS	-	13	-52	30	17
BPS	-	18	3	33	50
SPS	-	71	44	112	132
CFPS	-	19	-43	42	30
DPS	-	-	-	-	-

나라소프트(288490) 투자등급 및 목표주가 추이



제시일자	투자의견	목표가(원)	목표가격 대상시점	과리율 (%)	
				평균주가 대비	최고(최저)주가 대비
2019. 06. 05	N.R.	-	-	-	-

투자의견(향후 6~12개월간 추가 등락 기준)

투자의견(향후 6~12개월간 추가 등락 기준)			투자의견 비율 (%)
기업	STRONG BUY	+ 50 % 이상의 투자수익이 예상되는 경우	13.5
	BUY	+ 20% ~ + 50% 이내의 투자수익이 예상되는 경우	84.1
	HOLD	- 20% ~ + 20% 이내의 등락이 예상되는 경우	2.4
	SELL	-20% 미만의 추가하락이 예상되는 경우	0.0
업종	OVERWEIGHT	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률대비 10% 이상 상승 예상	
	NEUTRAL	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률대비 -10%~10% 추가 변동 예상	
	UNDERWEIGHT	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률대비 10% 이상 하락 예상	

주 : 기준일 2019. 04. 01.

Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다(작성자 : 전상용)

본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
- 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.

본 자료는 코넥스 기업분석보고서 발간지원(KRP) 사업에 따라 발간된 보고서입니다.