

넷마블 분석을 통한 효율적인 경영 방법 및 비전 고찰

1학년 9반 15번 박태원

2019년 10월 23일

차 례

차 례	2
1 서론	3
1.1 배경(동기) 및 목적	3
1.2 절차	4
1.3 선정 동기서	4
2 선행 조사	4
2.1 기업 개요	4
2.2 기업 연혁	4
2.3 기업 비전	4
2.4 사업 분야	4
3 본론	4
3.1 방법	4
3.2 시장 분석	4
3.3 환경 분석	4
3.4 경쟁사 분석	4
3.5 마케팅 분석	4
3.6 재무 분석	4
3.7 주가 분석	4
4 결론	4
5 레퍼런스	4

요 약

1 서론

1.1 배경(동기) 및 목적

게임 엔터테인먼트 산업은 4차 산업혁명의 역풍에 굴하지 않고 꾸준히 각광받고 있는 산업이다. 이에 국내 시장에서는 2015년 최초로 **10조원**이상의 매출액을 기록한 이후, '16년에는 11조원, '17년에는 12조원, 가장 최근인 '18년에는 13조원을 기록하며 지속적인 성장세를 보여주고 있다.¹

넷마블은 국내에서 오랜 시간 명목을 이어오고 있는 게임 퍼블리셔 중 하나이며, 최근에는 리니지M 연 매출 2000억원을 달성하는 등 세계적인 게임 퍼블리셔로 성장하고 있다. 이러한 관점에서 게임 산업을 연구하기에 적절한 기업이라 판단하였다.

¹한국콘텐츠진흥원 2018 결산 및 2019 전망 보고서

- 1.2 절차
- 1.3 선정 동기서
- 2 선행 조사
 - 2.1 기업 개요
 - 2.2 기업 연혁
 - 2.3 기업 비전
 - 2.4 사업 분야
- 3 본론
 - 3.1 방법
 - 3.2 시장 분석
 - 3.3 환경 분석
 - 3.4 경쟁사 분석
 - 3.5 마케팅 분석
 - 3.6 재무 분석
 - 3.7 주가 분석
- 4 결론
- 5 레퍼런스