

GRAVITY

地心引力

股票代號：3629

2023/12月

免責聲明

- 本簡報資料所提供之資訊，包含所有前瞻性的看法，本公司不因任何新事件或任何狀況的產生而負有更新或修正本簡報資料內容之責任。
- 本公司未來實際所可能產生的營運結果、財務狀況與業務成果，可能與預測性資訊有所差異。其原因可能來自各種因素，包括但不限於市場需求、價格波動、各種政策法令與國際經濟現況之改變，以及其他本公司無法掌控之風險等因素。
- 投資人不應將上述前瞻性資訊解釋為具有法律約束力的承諾，而以有可能修正的彈性資訊視之。本簡報資料中所提供之資訊並未明示或暗示表達或保證其具有正確性、完整性或可靠性，亦不代表本公司、產業狀況或後續重大發展的完整論述。

議程

1. 公司簡介
2. 產品與商業模式
3. 財務數據
4. 未來展望

公司簡介

➤ 公司地址：台北市中山北路二段44號4樓

➤ 成立日期：2001年

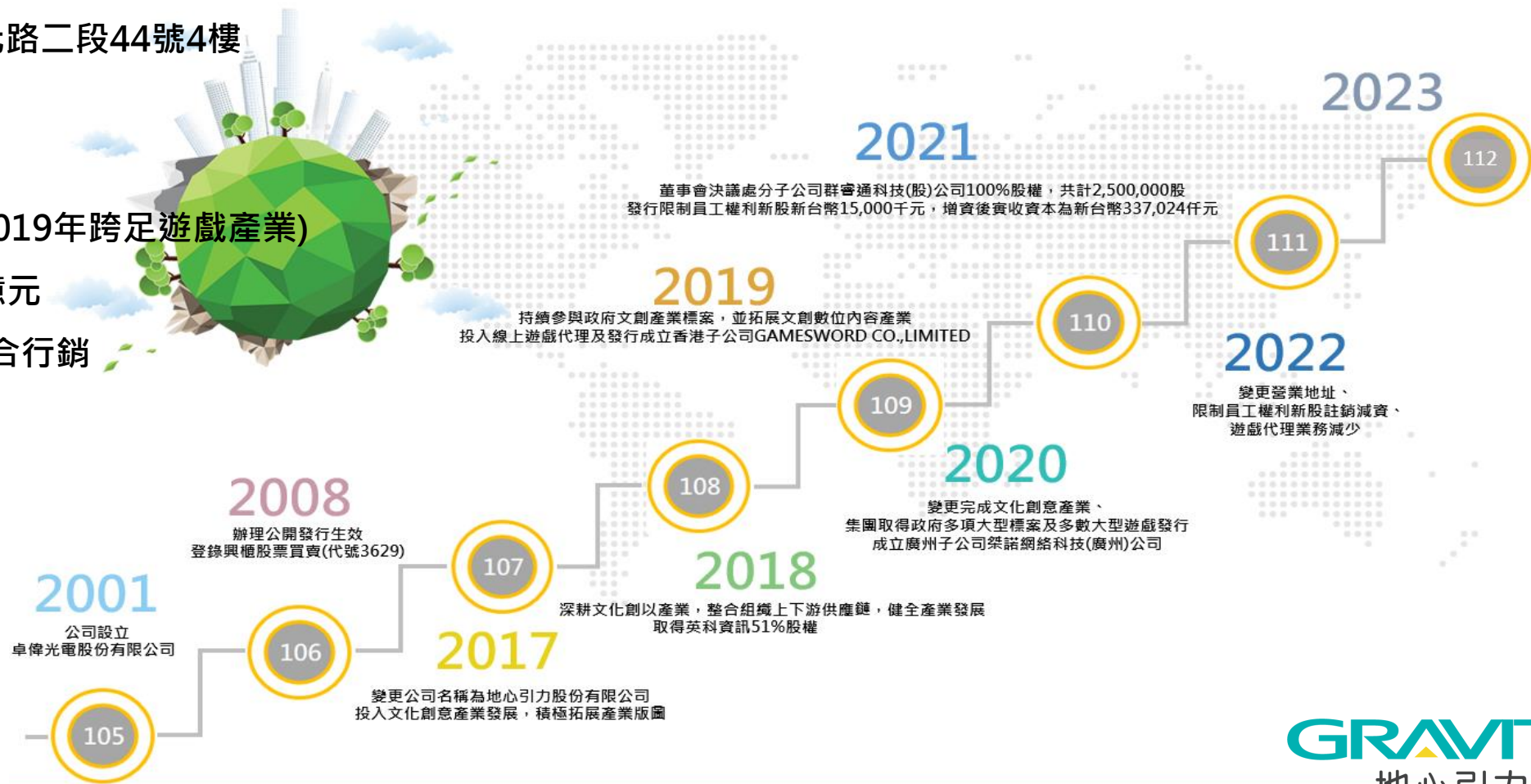
➤ 上櫃日期：2010年/5月

(2017年投入文創產業/2019年跨足遊戲產業)

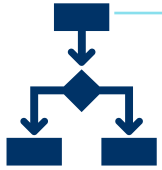
➤ 實收資本額：NT\$3.29億元

➤ 主要業務：文創展演/整合行銷

➤ 員工人數：13人



轉投資架構

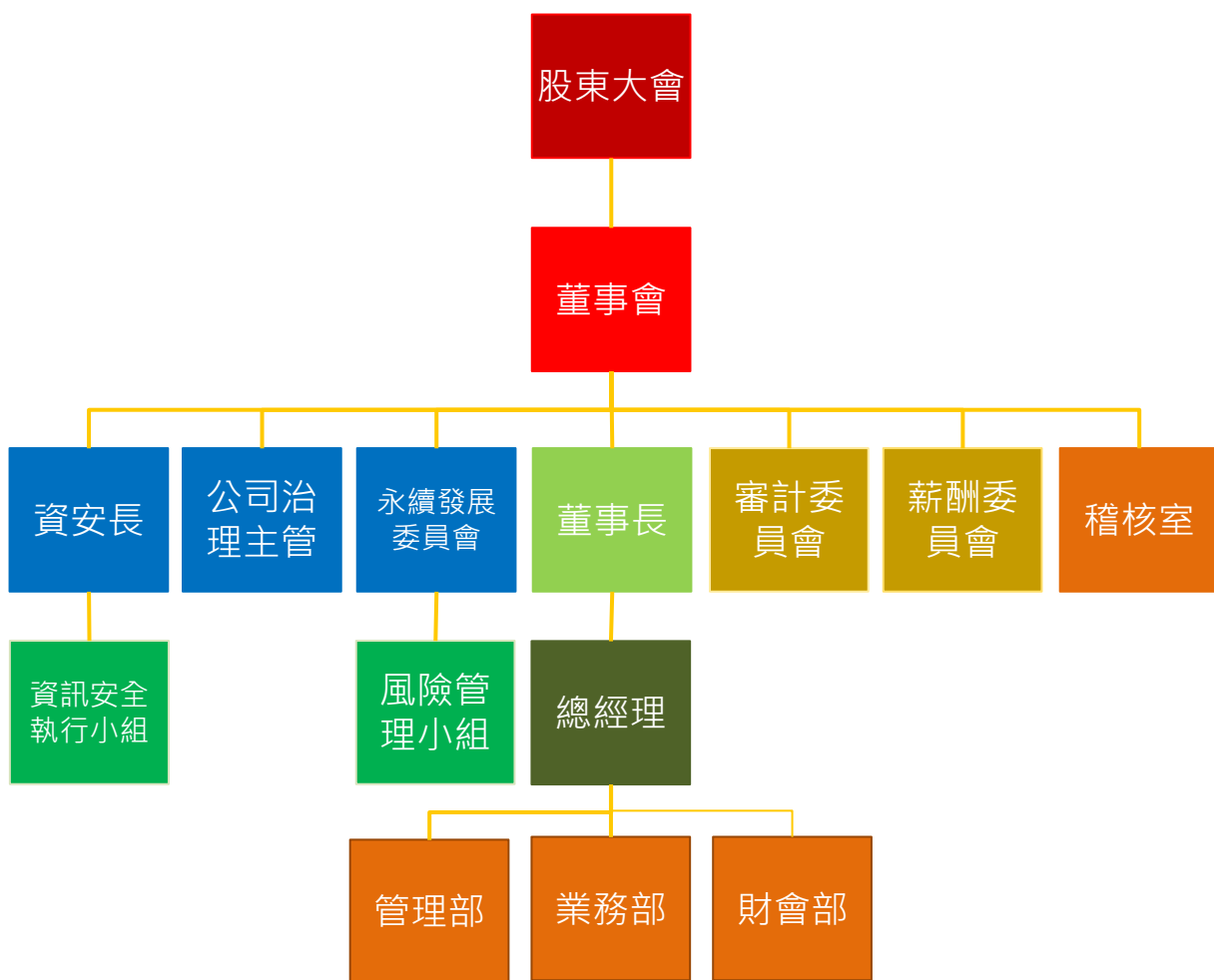


公司目前控股情況：



目前主要經營海外整合行銷服務及展覽業務等。

內部組織架構



主要部門	業務範圍
董事長室	依據董事長及公司經營目標與方針，執行公司各項計劃與目標。
經營委員會	定期召開由董事參與會議，會議中由總經理與各事業群主管報告各所屬之經營績效與檢討事項。
稽核室	<ul style="list-style-type: none"> A. 內部稽核與內部控制。 B. 年度稽核計劃之擬訂。 C. 年度申報事項。 D. 內部控制之缺失異常事項及追蹤考核。 E. 公司內部專案稽核。 F. 公司內部控制制度自行評估。
總經理室	<ul style="list-style-type: none"> A. 依據公司經營目標與方針，調整與彙編年度經營計劃。 B. 中、長期經營發展等相關規劃與管理。 C. 轉投資事業相關之規劃與管理。 D. 遊戲市場資訊蒐集與分析，尋找代理遊戲。 E. 與遊戲開發原廠洽談合作內容並維護遊戲開發原廠關係。
管理部	<ul style="list-style-type: none"> A. 負責財務管理、會計作業及股務處理等相關事宜。 B. 負責公司發展訂定人力資源政策之規劃、組織、執行、協調與控制等相關事宜。 C. 負責執行行政總務作業、資產、庶務性採購及請款作業。 D. 負責公司合約審查與管理。
業務部	<ul style="list-style-type: none"> A. 提供客戶整體行銷策略規劃及建議。 B. 數位行銷依據客戶之產業或產品特性、行銷主題，提出廣告投資管理計畫，包含平面廣告、微電影、數位行銷素材、程式設計等，並規劃廣告露出之媒體、方式、期間及時段，為客戶提供效益極大化之曝光度。 C. 創意設計包含產品設計、包裝設計、視覺設計，規劃國內外會議展覽及各式商業空間之平面、整體設計規劃。 D. 配合公司公關策略擬定內部公關計畫。 E. 各式行銷活動之執行。 F. 市場趨勢及市場研究。
財會部	<ul style="list-style-type: none"> A. 預算編制。 B. 營運資金調度及控管。 C. 衍生性金融商品操作。 D. 會計帳務處理及稅務申報事宜。 E. 資本市場運作及相關法令遵循。

議程

1. 公司簡介
2. 產品與商業模式
3. 財務數據
4. 未來展望

產品及商業模式

產品及 商業模式

1

多元整合資源運用，帶動產業供應鏈價值提升

1. 相關產業之合作。
2. 整合資源，深化客戶的合作夥伴關係。
3. 增加多元產品及服務。

2

開發各項文創業務

1. 配合公司策略擬定開發文創業務。
2. 提供客戶各項整合性解決方案服務。
3. 健全供應鏈，帶動穩定之營運績效。

3

持續深化數位文創服務

發展多元化的數位內容服務，配合客戶公關活動操作網路社群上的脈絡，將行銷策略、廣告投放、科技行為等做更緊密的整合。

4

數位文創多元化策略

持續深耕創意內容產業之發展，本公司積極開展文創業務，也持續發展其他地區之各項數位文創相關業務，期以穩定增長營運績效。

產品及商業模式(續)

商用Web 3.0 新技術顧問諮詢:

- Web 3.0 戰略諮詢
- 去中心化技術整合建議
- 區塊鏈和分佈式帳本解決方案

網路應用平台建置

- Web 3.0應用程式開發
- 分佈式應用程式(DApps)建設
- 打造元宇宙應用場景

3D建模和設計服務

- 虛擬IP設計
- 人物特徵掃描建模
- 虛擬商品和地產建模

產品及商業模式(續)

虛擬現實和擴增實境技術應用開發:

- VR遊戲和應用程式開發
- AR應用程式設計
- 互動虛擬現實體驗創建

元宇宙城市行銷:

- 虛擬城市和地點行銷策略
- 虛擬旅遊體驗
- 虛擬城市導覽和互動

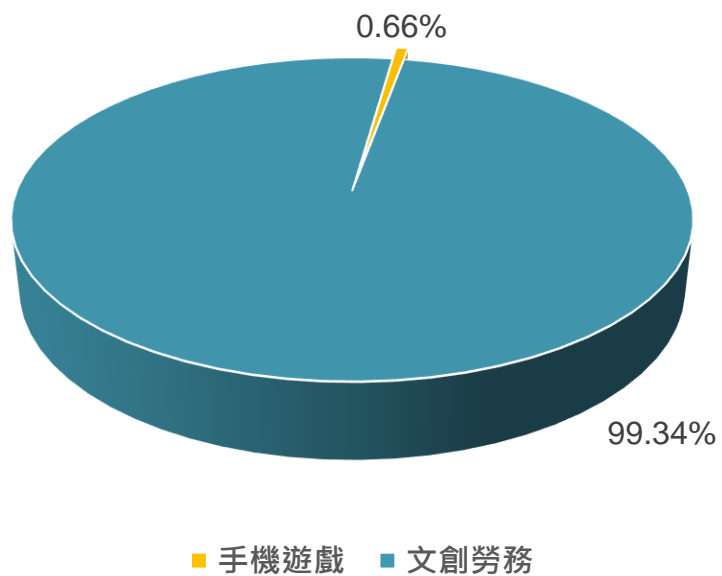
AI應用建置:

- 影像與聲音AI生成
- 基於AI的虛擬現實和擴增實境應用

議程

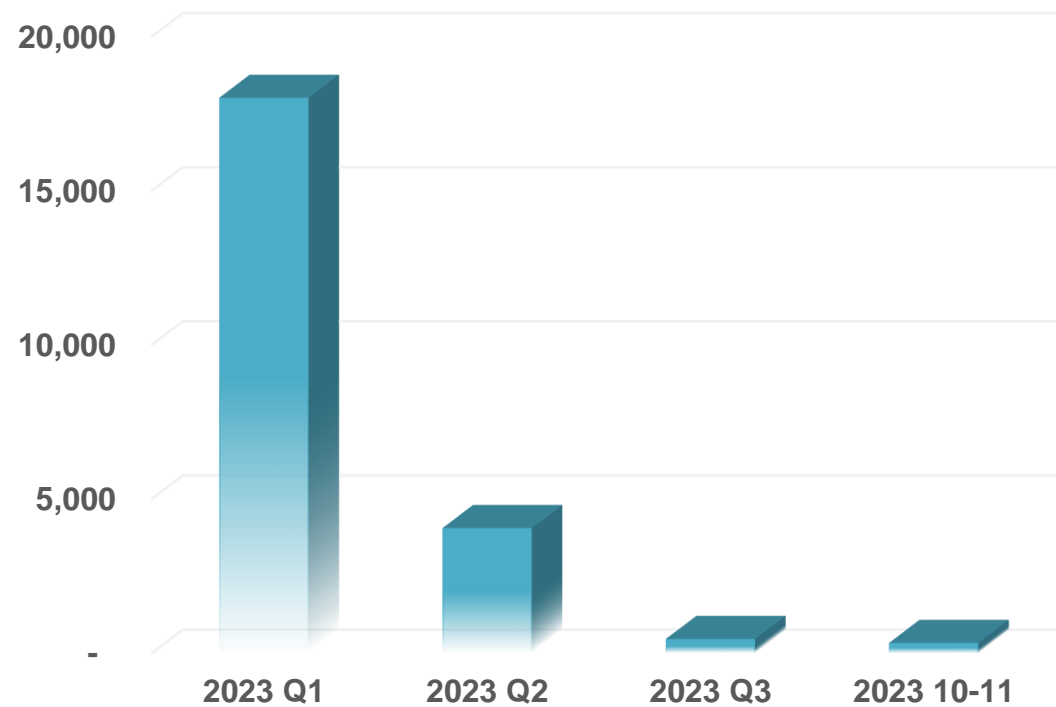
1. 公司簡介
2. 產品與商業模式
3. 財務數據
4. 未來展望

營收比重 2023年度



營收金額

單位:台幣/仟元



財務資訊

單位:新台幣/千元 ; %

項目	金額
流動與非流動之金融資產總額(仟元)	-
流動與非流動之金融資產總額占最近期財務報(%)告總資產比率	-
流動與非流動之金融資產總額占最近期財務報告歸屬於母公司業主之權益比率(%)	-
最近期財務報告營運資金數額	102,022
截至9月止，公司以有價證券辦理質權設定之市值(仟元)	-

財務比率

單位：%

項目	2023年3月	2023年6月	2023年9月	2023年11月 (自結)
流動比率	418.43%	458.22%	537.47%	511.96%
速動比率	405.85%	449.11%	526.85%	499.43%
負債比率	28.07%	20.81%	17.34%	17.40%

議程

1. 公司簡介
2. 產品與商業模式
3. 財務數據
4. 未來展望

未來展望

1. 發展整合性行銷服務，主要經營目標為客戶提升企業形象創造品牌價值，依客戶不同需求提供策略性的企業公關與品牌行銷之整合性服務。
2. 提供客戶顧問服務，包括企業識別之建立、擬定公司策略、擬定年度公關計畫、媒體關係經營與公關活動之執行。
3. 數位行銷，依據客戶之產業或產品特性、行銷主題，提出廣告投資管理計畫，包含平面廣告、微電影、數位行銷素材等，並規劃廣告露出之媒體、方式、期間及時段，為客戶提供效益極大化之曝光度。
4. 創意設計，包含產品設計、包裝設計、視覺設計，規劃國內外會議、展覽及各式商業空間之平面、整體設計規劃。
5. 挖掘人才，提升行銷能力，開拓市場銷售管道。

未來展望_(續)

6. 開發新客戶，以多元產品切入不同市場，達到產品價值最大化。
7. 加強績效考核，目標與數字化管理，以提升公司整體競爭力。
8. 降低成本與費用，並有效提升毛利率。
9. 增加產品曝光及快速反饋市場訊息，加速應變市場能力。
10. 尋求策略結盟，滿足更多重要客戶的不同需求。

Thank You For Listening



Q&A