

# 영 업 보 고 서

## 1. 영업의 개황

2024년도 매출액은 139억원이며, 37억원의 영업 적자를 기록했습니다. 주요 원인은 판매관리비용 증가에 있습니다. 이는 회사의 미래 기술력 확보를 위한 연구인력 등 신규인력 채용과 일시적인 지급수수료 증가에 기인한 것입니다. 이에 따라 금년도에는 전사적 지급수수료 등 비용절감을 위한 노력을 통해 25년도에는 이보다는 더 좋은 실적을 기대하고 있습니다.

2024년은 많은 것을 이루어낸 한해였습니다. 기술평가를 통해 회사의 기술력과 시장성을 인정받아 24년 8월 코스닥 시장에 상장하게 되었습니다. 또한 지속적인 매출 확대를 통해 사업 이후 최대 실적을 달성했습니다. 주주 잔고 또한 47억원을 보유하고 있습니다. 회사는 매년 꾸준히 성장하고 있으며, 앞으로도 성장을 위해 노력할 것입니다.

시장의 확대 측면에서도 의미 있는 한해였습니다. 말레이시아 전시관 개관을 위해 작년 10월 투자를 진행하여 해외진출의 초석을 마련 했습니다. 실제로 지난 2월 27일 말레이시아 첫 실감형 콘텐츠 전시관 개관식을 진행했으며, 많은 관람객을 유치하고 있습니다. 회사는 말레이시아뿐만 아니라 동남아, 동북아 시장에 전시관 오픈을 위해 발 빠르게 사업을 준비 중에 있습니다.

회사는 이처럼 성장을 위해 다양한 노력과 사업을 진행하고 있습니다. 2025년에는 주주님들께서 기대하시는 매출 및 이익 실적을 달성할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

## 2. 회사의 개황

### 가. 회사의 목적

- 1) 다중매체종합정보 서비스사업
- 2) 정보통신관련 용역 수탁사업
- 3) 전문데이터베이스 구축사업
- 4) 정보의 활용교육 및 홍보

- 5) S/W 개발 및 시스템 통합
- 6) 부동산임대업
- 7) 방송채널 사용사업
- 8) 컴퓨터시스템 설계 및 자문
- 9) 컴퓨터 시설관리
- 10) 인테리어 설계 및 시공
- 11) 데이터 및 온라인 정보제공
- 12) 공학 및 기술개발 연구
- 13) 영상제작, 네트워크장비, 영상장비, 방송장비 개발 및 공급
- 14) 통신기기 제조
- 15) 비디오물 제작업
- 16) 컨설팅업
- 17) 게임 제작업
- 18) 전문 디자인업
- 19) 기타응용소프트웨어(패키지) 개발 및 공급업
- 20) 전자상거래업
- 21) 전시회 기획 및 대행서비스업
- 22) 정보통신공사업
- 23) 실내건축공사업
- 24) 전시관 설치 및 운영
- 25) 상업용 부동산개발 및 공급업
- 26) 수치지도 제작업
- 27) 공간정보시스템 구축 및 활용업
- 28) 측량업
- 29) 위 각호에 관련된 부대사업일체

#### 나. 중요한 사업의 내용

(주)케이쓰리아이는 대전 본사, 서울 사무소 및 기술연구소를 중심으로 XR기반 실감형콘텐츠 기술과 실제 도시를 혼합현실로 가시화하는 3D 가상 도시공간 디지털 트윈 원천기술을 확보하고 있는 XR 서비스 구축 전문기업입니다.

2000년 설립 이후 웹 기반 시스템 통합 사업을 중심으로 성장하여 왔으나, 2011년 이후 새로운 도약을 위해 시장을 미리 내다보고 증강현실 기술의 연구개발을 시작

하여 증강현실 엔진과 저작도구 등의 원천기술을 확보하였습니다. 이를 기반으로 2017년부터 공공 및 민간 분야의 요구에 따라 모바일, HMD, PC 환경에서의 증강·가상현실 서비스, 실감형 전시 콘텐츠 서비스를 개발하여 증강·가상현실 실감 체험 콘텐츠 구축 시장을 선점하고 지속적으로 성장하여 온 결과, 2024년 매출액은 139억원 입니다. 2019년부터는 기존의 증강·가상현실 기술을 바탕으로 실제 도시공간을 가상으로 재현하여 혼합현실로 가시화하는 3D 가상 도시공간 기술인 디지털트윈 시티 기술을 개발하여 2023년 디지털트윈 시티 플랫폼으로의 확장을 진행 중입니다.

시장의 초기 진입자로서 수많은 사업 실적과 기술력을 보유하고 있으며, 원천기술을 활용하여 실감형 콘텐츠를 보다 효율적으로 제작할 수 있도록 XR미들웨어 솔루션을 개발하여 운영 중에 있습니다. 또한 회사는 실감형 콘텐츠에 대한 노하우를 바탕으로 실감형 콘텐츠 전시관 사업을 말레이시아에서 시작했습니다. 말레이시아 전시관을 시작으로 동남아, 동북아 지역에 실감형 콘텐츠 시장 선점을 위하여 발 빠르게 움직이고 있습니다.

#### 다. 본사 및 영업소 현황

본사 및 영업소	주요사업내용	소재지
본 사	영업 및 연구, 개발	대전광역시 유성구 엑스포로1, 16층(도룡동,사이언스센터)
서울사무실	영업 및 개발	서울특별시 강남구 선릉로 93길 50, 4층(역삼동,현석타워)
공 장	실물모형	경기도 하남시 조정대로 45, 3층 341호(풍산동, 미사센텀비즈)

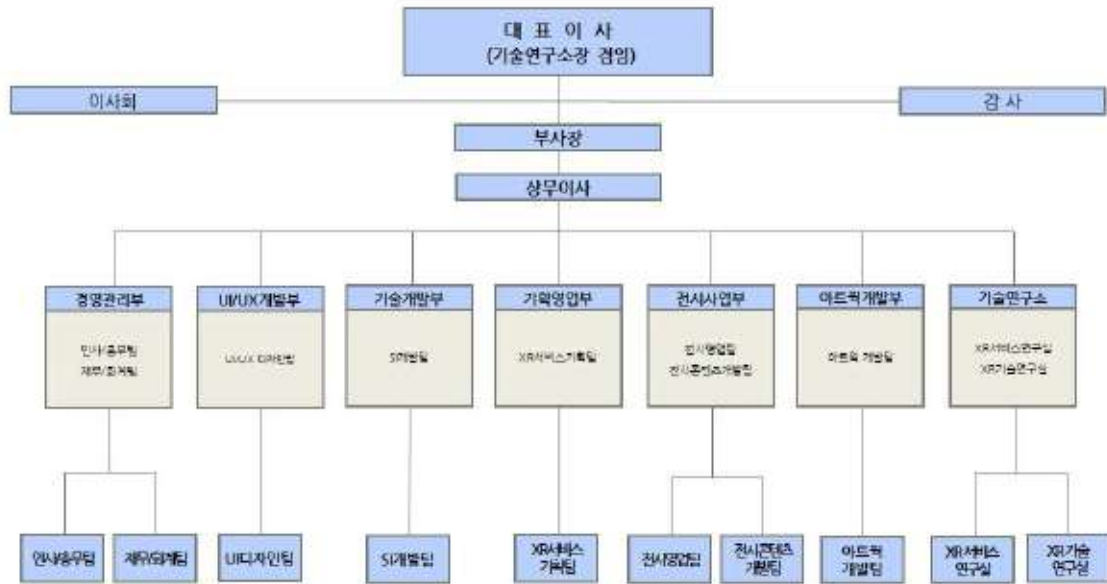
#### 라. 종업원 현황

구 분	관리	영업	연구	개발	합계
남	3	6	22	26	57
여	4	0	7	14	25
계	7	6	29	40	82

(주)상기 종업원 현황은 등기임원을 제외한 인원입니다.

#### 마. 조직도

## (주)케이쓰리아이 조직도(2024년)



조직도

### 바. 주식에 관한 사항

주식의 종류	주식수	금액	구성비	비 고
보통주식	7,486,442주	3,743,221천원	100%	—
합 계	7,486,442주	3,743,221천원	100%	—

#### 1) 발행한 주식의 총수

— 발행할 주식의 총수: 100,000,000주

#### 2) 자본금 변동현황

일 자	주식의종류	주식수	증(감)자금액	자본금	증(감)자내역
2000.03.09	보통주식	460,000주	2,300,000천원	2,300,000천원	설립
2000.11.30	보통주식	20,000주	100,000천원	2,400,000천원	유상증자
2022.06.28.	보통주식	4,800,000주	—	2,400,000천원	액면분할
2023.04.29	보통주식	1,244,442주	622,221천원	3,022,221천원	유상증자
2024.08.20	보통주식	1,442,000주	721,000천원	3,743,221천원	상장 공모주

### 3) 주식사무

결산일	12월 31일	정기주주총회	결산기 종료 후 3개월 이내
주주명부 폐쇄기간	① 매년 1월 1일부터 1월 7일까지(정기주주총회) ② 임시주주총회 개최 전 3개월 이내의 일정한 기간 내		
공고방법	회사의 인터넷 홈페이지(www.k3i.co.kr)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 공고를 할 수 없을 때에는 서울특별시내에서 발행되는 아주경제신문에 게재한다.		
주권의 종류	「주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률」에 따라 주권 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리가 의무적으로 전자등록됨에 따라 '주권의 종류'를 기재하지 않음		
명의개서 대리인	하나은행 증권대행부		

### 3. 영업의 경과 및 성과

#### 가. 영업의 개황

당사는 AR, VR, MR 및 실감형 인터랙티브 콘텐츠 제작을 위한 XR 솔루션 보유 기업으로 국내 최초로 증강현실 엔진(MovAR SDK)과 저작도구(MovAR Studio) 기술을 개발하고, 물리엔진 기반의 증강·가상현실과 혼합현실 전반에 걸친 핵심 기술의 내재화를 통해 다양한 XR 서비스 개발에 보편적으로 적용할 수 있는 XR 미들웨어 솔루션(Universe XR Framework)을 개발하여, 공공 및 민간에서 요구하는 교육·훈련, 관광·문화, 의료, 제조, 엔터테인먼트 분야의 'XR 서비스 개발 및 공급 사업'에 적극 참여하고 있는 XR 서비스 구축 전문기업입니다.

당사는 2000년도 설립 이후 웹 기반 시스템통합(System Integration) 사업을 중심으로 성장했으나, 새로운 도약을 위해 2011년부터 증강현실, 가상현실, 혼합현실 기술에 대한 오랜 연구개발과 기술 습득 과정을 거쳤으며, 보유 기술의 사업화에 성공하면서 그동안 많은 실적을 쌓아왔습니다. XR 서비스 개발에 대한 요구가 서서히 나타나기 시작한 2017년도 하반기부터 당사는 정부 조달 시장을 통해 발주되는 AR·VR 실감형 콘텐츠 제작 분야 사업을 국내 동종업체 대비 최다 수주하는 등 AR·VR시

장에서 선도기업으로 자리 잡고 있습니다.

당사가 추진하는 교육, 관광, 문화, 국방, 의료, 제조 등 다양한 분야의 매출 및 이윤의 확대를 위해서 다양한 AR, VR 부터 실감형 콘텐츠(미디어아트, 미디어파사드, 다면형 인터랙티브 콘텐츠 등), 디지털트윈, 메타버스 기술을 보유하고 있으며, 성공 레퍼런스를 기반으로 영업활동을 진행하고 있습니다. 당사는 수년간 XR 콘텐츠와 실감형 콘텐츠를 개발하고 공급한 노하우를 바탕으로 해외 실감형 콘텐츠 전시관을 개관하여 실감형 콘텐츠 전시관 운영사업을 실행했으며, 향후 동남아시아와 동북아시아에 추가적인 실감형 콘텐츠 전시관을 운영하여 사업영역을 확대할 계획입니다. 또한 시장 확대를 위하여 공공기관에서의 발주 사업뿐만 아니라 민간 영역에서 발주되는 사업을 적극적으로 수주해야 할 필요성을 인식하였으며, 이에 전문 영업 및 전시 기획 분야 인력을 확대 채용하여 매출 신장을 위해 노력한 결과, 전시 산업 분야에서도 XR전문 기업으로서 충분한 경쟁력을 발휘하고 있습니다.

이처럼 당사가 XR 서비스 개발 분야에서 앞선 사업 실적을 쌓아갈 수 있는 원동력은 증강·가상현실과 혼합현실 분야의 핵심 기술을 바탕으로 국내 최초로 XR 미들웨어 솔루션을 개발하고, 이를 XR 서비스 개발 과정에서 적극 활용함으로써 실감 콘텐츠 개발의 가격 효율성(공정의 단축)과 품질을 보장하고 있다는 것입니다. 2010년 중반 이후 글로벌 플랫폼 기업들에 의한 AR 개발도구(Tool kit)의 무상 배포 시대가 열리면서 XR 서비스는 글로벌 기업이 제공하는 플랫폼에 빠르게 종속되기 시작했으며, XR 산업시장의 확대와 더불어 기술·기능적 요구 사항도 복잡, 다양해졌습니다. 당사는 보유하고 있는 증강·가상현실 분야 솔루션의 기능을 지속해서 고도화하여 글로벌기업의 제품과 경쟁하는 대신, 다양한 AR·VR 하드웨어 및 콘텐츠 분야의 확장에 맞춰 표준화된 인터페이스를 제공하고, 다른 플랫폼 간 상호연동이 가능한 XR 미들웨어 솔루션(Universe XR Framework)을 개발·활용하는 방향을 선택함으로써 사업적인 측면에서 경쟁기업보다 훨씬 더 많은 성과와 수익을 창출할 수 있었습니다.

#### 나. 주요사업부문

당사는 아래와 같은 사업을 기반으로 하고 있습니다

- ① 모바일, HMD, PC 환경에서의 AR/VR/MR 서비스 구축
- ② 실감콘텐츠 구축 및 판매, 전시관 운영
- ③ 디지털트윈 시티 플랫폼 기반 스마트시티 구축 사업

④ SI 사업(B2G, B2C)

다. 영업실적

구 분	매 출 액	비 고
XR사업	10,329백만원	
디지털트윈 및 기타	3,573백만원	
합 계	13,902백만원	

※ 상기의 매출액은 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 진행기준 매출액입니다.

라. 주요설비

(단위 : 천원)

주요설비	기초금액	당기증가	당기감소	상각 누계액	국고 보조금	사업결합	기말금액
토지	-	177,530	-	-	-	-	177,530
건물	-	361,715	-	(14,017)	-	-	347,698
기계장치	24,112	-	-	(21,508)	-	-	2,604
비품	202,514	90,136	(2,270)	(120,563)	-	6,044	175,861
시험연구 장비	147,177	-	-	(104,137)	(12,683)	-	30,357
시설장치	240,450	71,000	-	(125,961)	-	2,208,801	2,394,290
기타	31,000	30,000	-	-	-	-	61,000
합 계	645,253	730,381	(2,270)	(386,186)	(12,683)	2,214,845	3,189,340

4. 모회사, 자회사 및 기업결합 사항

가. 모회사 현황

- 해당사항 없음

나. 자회사 현황

“ 회사, 회사 및 자회사 또는 회사의 자회사의 타회사에 대한 출자현황” 참조

다. 모·자회사에 대한 임원 겸직현황

- 해당사항 없음

## 5. 최근 3년간 영업실적 및 재산상태

가. 요약 연결 영업실적

### [연결손익계산서]

제23기 2022년 01월 01일부터 2022년 12월 31일까지

제24기 2023년 01월 01일부터 2023년 12월 31일까지

제25기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

(주)케이쓰리아이

(단위: 천원)

계정과목		제25기	제24기	제23기
I.	매출액	13,901,787	13,058,877	10,740,899
II.	매출원가	11,729,203	8,446,030	6,698,634
III.	매출총이익	2,172,584	4,612,847	4,042,265
	판매관리비	5,897	3,497,056	2,293,636
IV.	영업이익	(3,724,292)	1,115,791	1,748,629
	기타수익	5,375	42,185	56,302
	기타비용	710,910	11,248	45,677
	금융수익	343,016	140,738	14,639
	금융비용	23,203	24,269	42,131
V.	법인세차감전순이익	(4,110,014)	1,263,197	1,731,762
	법인세비용	(1,146,109)	77,965	240,677
VI.	당기순이익	(2,963,905)	1,185,232	1,491,085
VII.	주당이익			
	기본 및 희석주당이익	(449)원	211원	311원

(주)상기의 요약손익계산서는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 재무재표를

기준으로 작성되었으며, 주주총회의 결과 일부 변경될 수 있습니다.

(주)상기의 요약손익계산서 중 제23기, 제24기는 별도 기준이며, 제25기는 연결 기준입니다.

(주)자세한 재무제표 및 주석에 대한 사항은 감사보고서를 참고하시기 바랍니다.

## 나. 요약 연결 자산상태

### [연결재무상태표]

제23기 2022년 12월 31일 현재

제24기 2023년 12월 31일 현재

제25기 2024년 12월 31일 현재

(주)케이쓰리아이

(단위: 천원)

계정과목	제25기	제24기	제23기
자산			
I. 유동자산	29,283,859	8,534,581	5,372,224
II. 비유동자산	11,201,479	5,907,940	1,828,976
<b>(자산총계)</b>	<b>40,485,338</b>	<b>14,442,521</b>	<b>7,201,200</b>
부채			
I. 유동부채	3,732,384	2,230,000	3,766,007
II. 비유동부채	939,715	450,155	154,315
<b>(부채총계)</b>	<b>4,672,099</b>	<b>2,680,155</b>	<b>3,920,322</b>
자본			
I. 자본금	3,743,221	3,022,221	2,400,000
II. 자본잉여금	27,188,274	6,575,165	200,000
III. 자본조정	584,816	298,870	-
IV. 미처분이익잉여금	(1,097,795)	1,866,110	680,878
<b>(자본총계)</b>	<b>35,813,239</b>	<b>11,762,366</b>	<b>3,280,878</b>
<b>(부채와 자본총계)</b>	<b>40,485,338</b>	<b>14,442,521</b>	<b>7,201,200</b>

(주)상기의 요약손익계산서는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 재무제표를

기준으로 작성되었으며, 주주총회의 결과 일부 변경될 수 있습니다.

(주)상기의 요약손익계산서 중 제23기, 제24기는 별도 기준이며, 제25기는 연결 기준입니다.

(주)자세한 재무제표 및 주석에 대한 사항은 감사보고서를 참고하시기 바랍니다.

#### 다. 요약 별도 영업실적

##### [별도손익계산서]

제23기 2022년 01월 01일부터 2022년 12월 31일까지

제24기 2023년 01월 01일부터 2023년 12월 31일까지

제25기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

(주)케이쓰리아이

(단위: 천 원)

계정과목		제25기	제24기	제23기
I.	매출액	13,901,787	13,058,877	10,740,899
II.	매출원가	11,729,203	8,446,030	6,698,634
III.	매출총이익	2,172,584	4,612,847	4,042,265
	판매관리비	5,896,876	3,497,056	2,293,636
IV.	영업이익	(3,724,292)	1,115,791	1,748,629
	기타수익	5,375	42,185	56,302
	기타비용	710,910	11,248	45,677
	금융수익	343,016	140,738	14,639
	금융비용	23,203	24,269	42,131
V.	법인세차감전순이익	(4,110,014)	1,263,197	1,731,762
	법인세비용	(1,146,109)	77,965	240,677
VI.	당기순이익	(2,963,905)	1,185,232	1,491,085
VII.	주당이익			
	기본 및 희석주당이익	(449)원	211원	311원

(주)상기의 요약손익계산서는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 재무제표를 기준으로 작성되었으며, 주주총회의 결과 일부 변경될 수 있습니다.

(주)자세한 재무제표 및 주석에 대한 사항은 감사보고서를 참고하시기 바랍니다.

라. 요약 별도 재산상태

[별도재무상태표]

제23기 2022년 12월 31일 현재

제24기 2023년 12월 31일 현재

제25기 2024년 12월 31일 현재

(주)케이쓰리아이

(단위: 천 원)

계정과목	제25기	제24기	제23기
자산			
Ⅰ. 유동자산	28,035,324	8,534,581	5,372,224
Ⅱ. 비유동자산	5,996,647	5,907,940	1,828,976
(자산총계)	34,031,971	14,442,521	7,201,200
부채			
Ⅰ. 유동부채	3,321,697	2,230,000	3,766,007
Ⅱ. 비유동부채	291,757	450,155	154,315
(부채총계)	3,613,454	2,680,155	3,920,322
자본			
Ⅰ. 자본금	3,743,221	3,022,221	2,400,000
Ⅱ. 자본잉여금	27,188,274	6,575,165	200,000
Ⅲ. 자본조정	584,816	298,870	-
Ⅳ. 미처분이익잉여금	(1,097,795)	1,866,110	680,878
(자본총계)	30,418,517	11,762,366	3,280,878
(부채와 자본총계)	34,031,971	14,442,521	7,201,200

(주)상기의 요약손익계산서는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 재무재표를 기준으로 작성되었으며, 주주총회의 결과 일부 변경될 수 있습니다.

(주)자세한 재무제표 및 주석에 대한 사항은 감사보고서를 참고하시기 바랍니다.

6. 회사가 대체할 과제

“ 영업의 개황 ” 참조

## 7. 이사 및 감사 등의 현황

구 분	성 명	직 위	담당업무	회사와의 거래관계
상 근	이재명	대표이사 (사내이사)	경영총괄	최대주주 (보통주: 3,326,000주 보유)
상 근	이서보	상 무 (사내이사)	관리총괄	(보통주: 111,200주 보유)
비상근	정한일	사외이사	사외이사	-
비상근	최창학	사외이사	사외이사	-
비상근	김병윤	감 사	감 사	-

## 8. 주주현황

주 주 명	소유주식수(주)	지분율(%)	회사와의 거래관계	비 고
이재명	3,326,000	44.43%	없음	대표이사
엔에이치투자증권(주)	177,777	2.37%	없음	-
(주)위드텍	177,777	2.37%	없음	-
코오롱2021이노베이션투자조합	153,200	2.05%	없음	-
BARCLAYS CAPITAL SECURITIES LIMITED	146,831	1.96%	없음	-
증권금융(유통)	125,599	1.68%	없음	-
이서보	111,200	1.49%	없음	사내이사
목원대학교	100,000	1.34%	없음	-
학교법인 배재학당	100,000	1.34%	없음	-
기 타	3,068,058	40.98%	없음	-
합 계	7,486,442	100%	-	-

## 9. 회사, 회사 및 자회사 또는 회사의 자회사의 타회사에 대한 출자현황

타회사명칭	출자회사	다른회사에 출자한	
		장부가액	비율
BITGRIM IMMERSIFY GROUP SDN. BHD.	(주)케이쓰리아이	1,943,141천원	50%
IMMERSIFY KL SDN. BHD.	(주)케이쓰리아이	-	-

(\*)BITGRIM IMMERSIFY GROUP SDN. BHD.BHD. 가 60% 지분을 보유하여 간접 지배하고 있습니다.

10. 주요채권자 등

- 해당사항 없음

11. 결산기 후에 생긴 중요한 사실

- 해당사항 없음

12. 기타 영업에 관한 중요한 사항

2024년 10월 4일 타법인 주식 및 출자증권 취득결정 공시를 통해 알려드린바와 같이 당사는 실감형 콘텐츠 전시관 사업을 추진했으며, 최근 2월 27일 말레이시아의 첫 실감형 콘텐츠 전시관 Immersify KL을 쿠알라룸푸르에 성공적으로 개관하였습니다. 또한 현지 관람객들의 만족도가 매우 높으며, 여행사 및 학교에 대한 마케팅을 통해 단체 관람객들의 방문이 늘어날 예정입니다. 2024년 10월 4일 타법인 주식 및 출자증권 취득결정 공시를 통해 알려드린바와 같이 당사는 실감형 콘텐츠 전시관 사업을 추진했으며, 최근 2월 27일 말레이시아의 첫 실감형 콘텐츠 전시관 Immersify KL을 쿠알라룸푸르에 성공적으로 개관하였습니다. 또한 현지 관람객들의 만족도가 매우 높으며, 여행사 및 학교에 대한 마케팅을 통해 단체 관람객들의 방문이 늘어날 예정입니다. 회사는 동남아시아와 동북아시아 실감형 콘텐츠 시장을 선점하기 위해 국가별 현지 미팅을 진행하고 있습니다.