



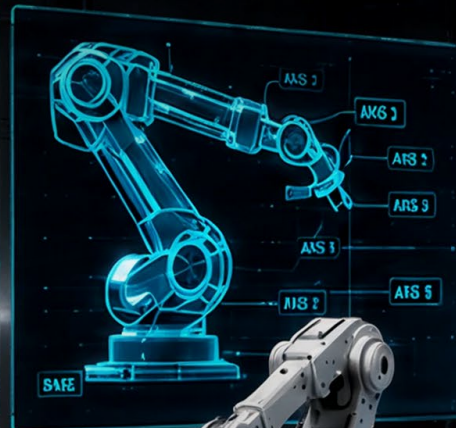
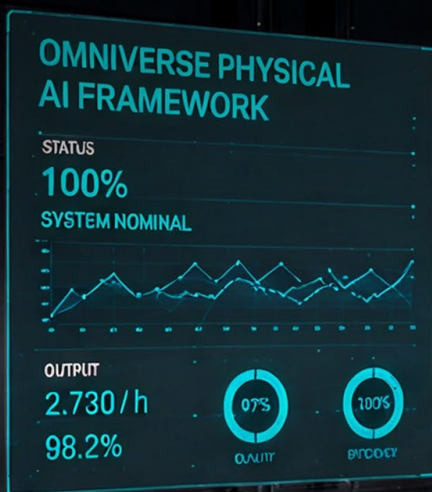
bi

AIXR

Artificial Intelligence
eXtended Reality

(주)케이쓰리아이 회사소개서
K3i. Co., Ltd.

bi (주) 케이쓰리아이
코스닥상장법인



Digital Twin
XR Metaverse
Agentic AI
Interactive Media Art

Isi (주) 케이쓰리아이
코스닥 상장법인



CONTENTS

0 Prologue

1 회사 현황

2 회사 연혁

3 조직 구성

4 R&D 역량

5 보유기술

6 사업분야 및 실적

7 브랜드 소개

8 자회사 현황

9 인증 현황

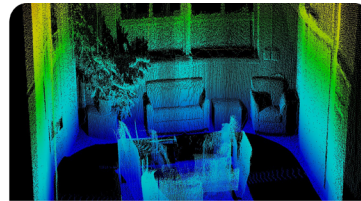
10 주요 고객사

XR 원천기술에 AI를 더하여
특별한 경험과 가치를 제공하는 **AIXR 서비스 전문기업**

XR 원천기술에



AR Engine (MovAR Studio)



Spatial AR Engine (I-SAR)

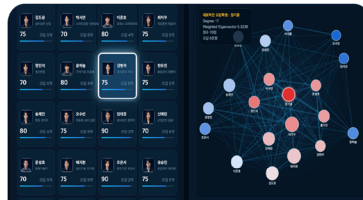


XR Middleware



Digital Geo Twin

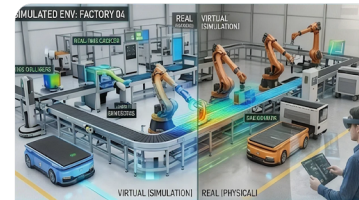
Agentic AI
기술을 더하여



Persona AI Agent



Interactive AI Agent



Simulation AI Agent



Physical AI

도시와 사람, 삶을
하나로 연결



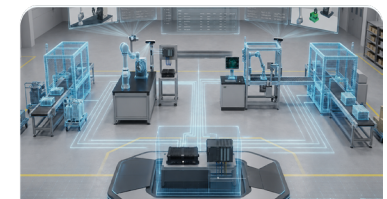
XR Metaverse



Home Hub



Digital Twin City



Autonomous Factory

세상에 없는 새로운 융합 기술로 글로벌 시장을 개척하는
AIXR 기술 기업

Technical Leader



**업계 최초
AIXR 원천기술 개발**

XR Middleware와
AI-Powered Middleware 개발

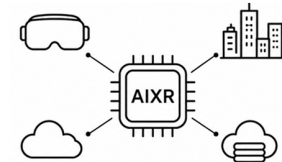
**국내 Top-Tier
Market Impact**



**XR 서비스 구축 사업
공공 조달시장 최다 수주 기록**

AIXR 교육훈련 서비스 구축 사업
국내 최다 실적 보유

**Full Stack AIXR
Capability**



**6G 시대를 겨냥한
New Biz Platform
MetaCityLife**

Real City Integration, Live Interaction,
AI + XR + Digital Twin 기술로
6G 시대의 City-centric Platform 개발

고객의 가치 실현과 함께 성장하는 케이쓰리아이

기업 개요

회사명	(주)케이쓰리아이	KCSDAQ 코스닥 상장 법인
대표이사	이 재 영	
설립일	2000년 03월 07일	
자본금	3,743백만원	
임직원수	84명(26년 3월 기준)	
사업분야	• XR 서비스 구축 및 콘텐츠 제작 • AIXR 서비스 구축 • Digital Twin 구축 • 제조 AX 서비스 구축 • 미디어아트 갤러리 구축 및 운영 사업	
주 소	서울 사업장	서울특별시 용산구 한강대로 308, 7층 (갈월동, 한국정보통신공사협회회관)
	대전 사업장	대전광역시 유성구 엑스포로 1, 16층 (도룡동, 사이언스타워)
홈페이지	www.k3i.co.kr	

주요시설



서울특별시 용산구 한강대로
308, 7층

서울 사무소

건축면적 466.79 m²

전용면적 340.10 m²

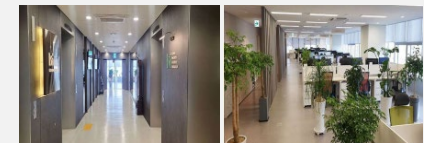


대전 유성구 엑스포로1
사이언스타워 16층

대전 사업장

건축면적 1,608.63 m²

전용면적 844.75 m²



경기 하남시 풍산동
미사센텀비즈 3층 에프 341호

하남 공장

건축면적 42.9 m²



국내 최초 증강현실 엔진 개발(2011년) 이래

XR 원천기술의 확장 개발과 사업 다각화 추진으로 지속 성장 추구

국내 최초 개발



AR SDK
솔루션 개발



XR 미들웨어
솔루션 개발



디지털 트윈 시티
솔루션 개발



실세계 기반의
메타버스 플랫폼 개발

사업기반 구축,
XR 원천기술
개발 및 사업화

기술 상용화

사업분야 확장
디지털트윈
& 실감미디어

기술 고도화

미래 시장 개척
MetaCityLife
플랫폼 서비스

- 2013. 국내 최초 증강현실 서비스 SDK 및 저작도구 개발
국내 최초 증강현실 앱 서비스 구축
- 2016. 국내 최초 인터랙티브 공간증강 엔진 GS인증
- 2017. 스마트 클래스 AR 원격협업 정비 시스템 개발
- 2018. 산업통상자원부 첨단기술 제품 확인서 발급
(인터랙티브 공간증강 엔진)
- 2019. 과학기술정보통신부 첨단기술기업 지정(제173호)

- 2020. 과학기술정보통신부 전문연구기관 선정
디지털 트윈 시티 기반의 XR 메타버스 서비스 솔루션
XR Meta CITY 개발 및 GS인증
- 2021. 서울시 가상공간-XR 기술 융합 콘텐츠 제작
- 2022. 한국정보통신기술협회 GS인증
디지털 트윈 기반 XR 메타버스 플랫폼 XR Meta CITY v1.0
- 2023. Series-A 70억 원 투자 유치
경기도 수원시 3차원 공간정보 활용시스템 재구축
- 2024. 말레이시아 쿠알라룸푸르 미디어아트전시관 개관
- 2026. 대구 어린이전용극장 '킨더키노' 개관

- 2023. 가상·증강현실 산업 발전 유공 산업통상자원부장관 표창
- 2024. 제19회 디지털 이노베이션 IT/융합(메타버스)부문 大賞 수상
한국거래소 코스닥 상장
- 2025. 인도 Kambill Systems와 'XR MetaCITY' 플랫폼의 보급 사업
을 위한 협력 체계 구축, 업무 협약 체결
특허 등록 "딥러닝 기반 디지털 트윈 초고해상도 이미지 생성
시스템 및 그 방법"
- 2026. Dassault Systemes Korea와 버추얼 트윈 사업 개발 업무 협약
Unity Unite Seoul 2026 'XR Framework 3DGR Middleware
1.0' 런칭
삼보모터스(주) 'Neuro Twin' 플랫폼 기반 제조 AX 가속화 업무 협약

혁신 원천 기술 및 상용화 노하우를 겸비한 R&D 중심의 전문가 그룹

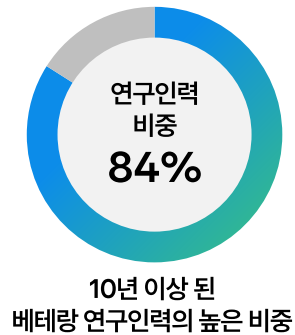


R&D 조직 연구 분야

XR기술융합연구실	메타버스연구실	디지털트윈연구실	Agent AI 연구실	Vision AI 연구실	창작연구소
Neuro Twin X 개발 옴니버스 연구활용 Physical AI	기술로드맵 메타버스 플랫폼 공간위치 플랫폼 R&D 서버관리 아바타 공간컴퓨팅	플랫폼 설계 3차원 GIS 엔진고도화 최적화, 표준화 연구	실시간 대화 에이전트 RAG/MCP 기반 지식 확장	Vision AI R&D AR 동화 고도화 자율주행 vision perception Depth기반 낙상 행동분석	영상 콘텐츠 연출·기획 시나리오 제작 실감 콘텐츠 구성·연출 영상 제작 관리 비주얼 연출 서포트

전문 R&D 인프라 기반 다수 지적재산권 및 주요 인증 확보

주요 R&D 경쟁력



+

축적된 기술력

XR 기술
+
디지털트윈 기술
+
Agentic AI 기술
+
Physical AI 기술

핵심 기술을 응용하여 다양한 정부과제 수행

주관기관	과제 설명
과학기술정보통신부 (연구개발특구진흥재단)	도시지역 혼합현실 가시화 기술 기반 디지털 트윈 시티에서의 바람유동변화 3D 시뮬레이션 분석 어플리케이션
과학기술정보통신부 (한국콘텐츠진흥원)	공간체험 콘텐츠 제작을 위한 협업형 대형 콘텐츠 저작 플랫폼 개발
과학기술정보통신부 (정보통신기획평가원)	드론 기반 전파측정을 통한 3D 전파지도
과학기술정보통신부 (한국콘텐츠진흥원)	XR/메타버스 신기술 융합 콘텐츠 개발
해양수산과학기술진흥원	해양무인시스템 실증 시험 · 평가기술 개발

R&D 성과

지식재산권
92건

GS 인증
5건

특허권 30건
(등록 23건, 출원 7건)

프로그램등록
52건

상표권
5건

최신 특허

- 2026년 제10-2932042호 클라우드 기반 취약계층 관심 서비스 제공 시스템 및 이의 실행 방법.
제10-2918458호 고령자를 위한 통합형 인공지능 관심 서비스 시스템
- 2025년 제10-2866568호 딥러닝 기반 디지털 트윈 초고해상도 이미지 생성 시스템 및 그 방법.
제10-2732820호 실감형 콘텐츠를 위한 동작 인식 시스템 및 그 방법

기술 인증



첨단기술기업
과학기술정보통신부

소프트웨어
품질인증서

KSQ ISO
9001 인증

첨단기술(제품)확인서
산업통상자원부

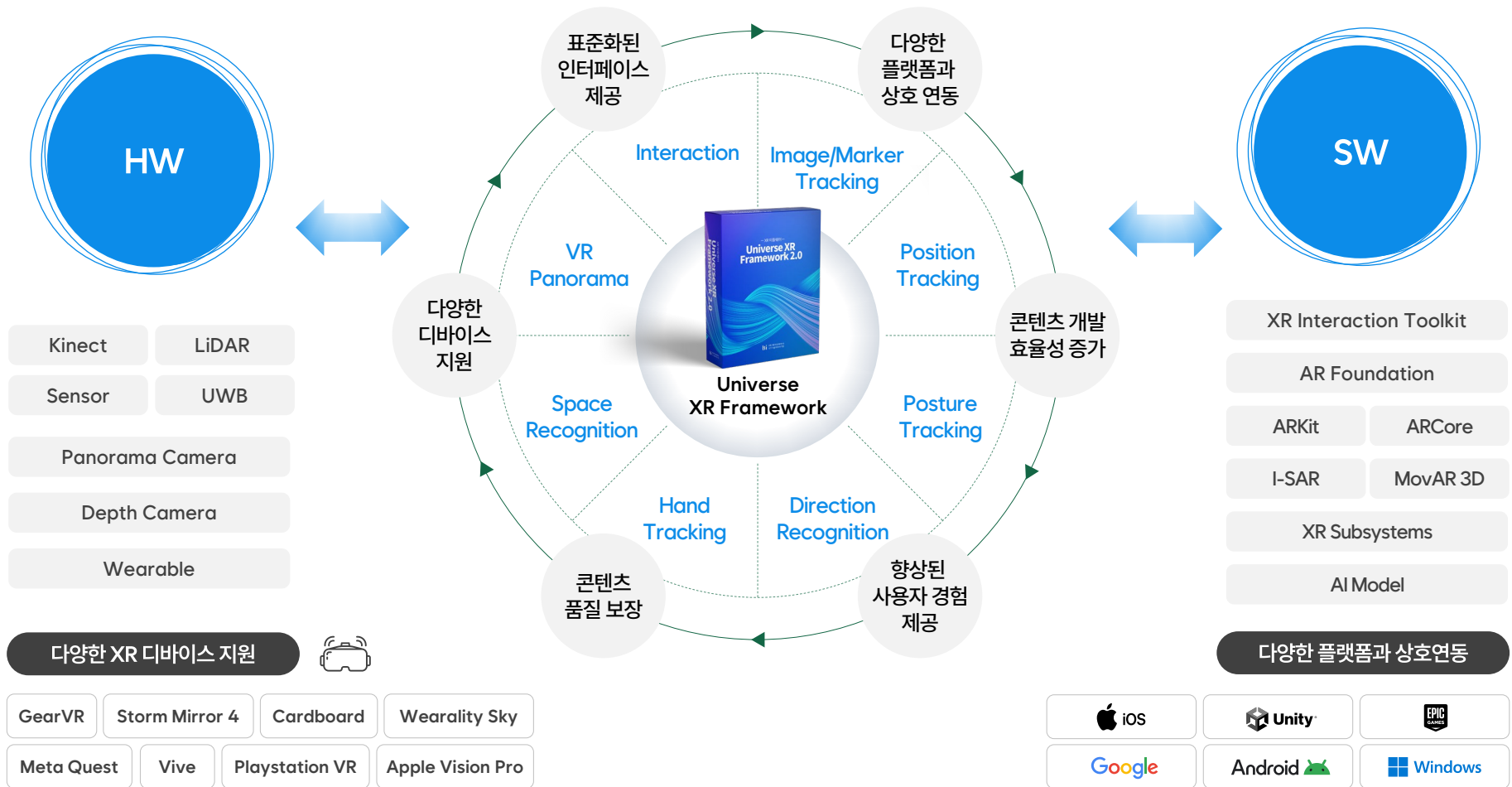
업계 최다
3D 오브젝트
데이터

12,000여 개
캐릭터 3D 모델링
(2026.3기준)

27,000여 개
프랍 3D 모델링
(2026.3기준)

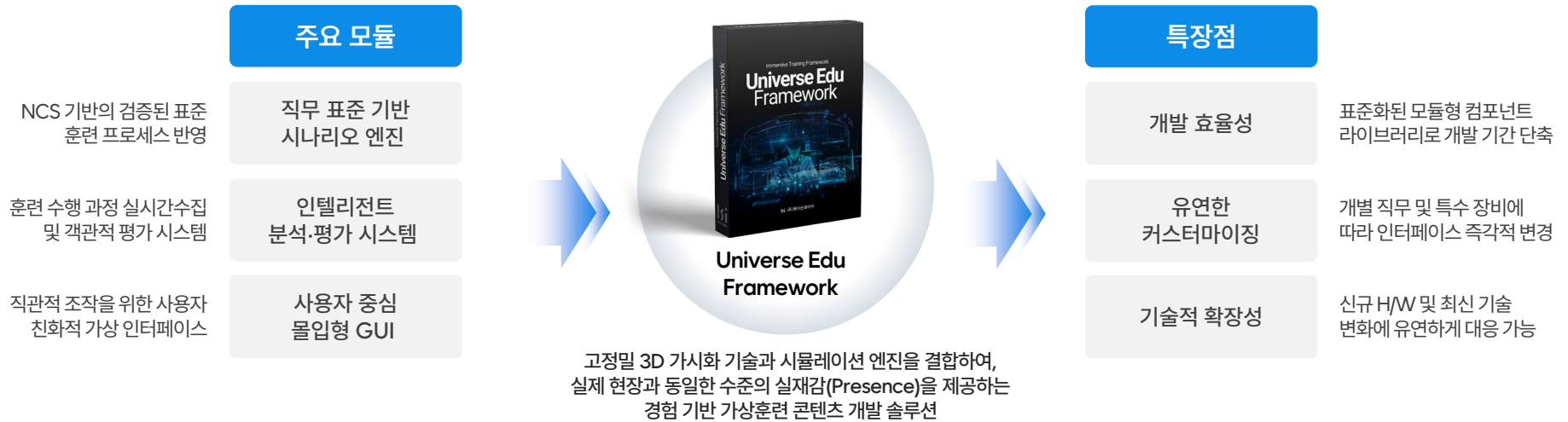
업계 최초의 XR 미들웨어 솔루션 - Universe XR Framework

XR 콘텐츠 개발 및 실행을 위해 필수적인 역할을 하는 개방형 소프트웨어 개발 도구



다양한 직무분야의 가상교육훈련 콘텐츠 개발 플랫폼 - Universe Edu Framework(1)

어댑티브 아키텍처 기반 고효율 가상훈련 콘텐츠 통합 개발 플랫폼



핵심기술

엔진 기반
실시간
렌더링

Unity 및 Unreal Engine을 활용한
고해상도 그래픽 및 최적화된 3D 렌더링

정밀
3D 에셋
최적화

현장 설비 및 장비의 CAD 기반 정밀 모델링과
고도화된 애니메이션 기법 적용

멀티
플랫폼
인터페이스

PC VR, HMD, AR 등 다양한 디바이스 환경을
지원하는 Cross-Platform 기술

데이터
연동
아키텍처

클라우드 기반 훈련 데이터 관리 및
사용자 학습 이력 동기화 시스템

활용분야

기능훈련(Skill-based)

산업 현장의 장비 설치, 작업, 조정 및
정밀 조작 훈련

상황훈련(Scenario-based)

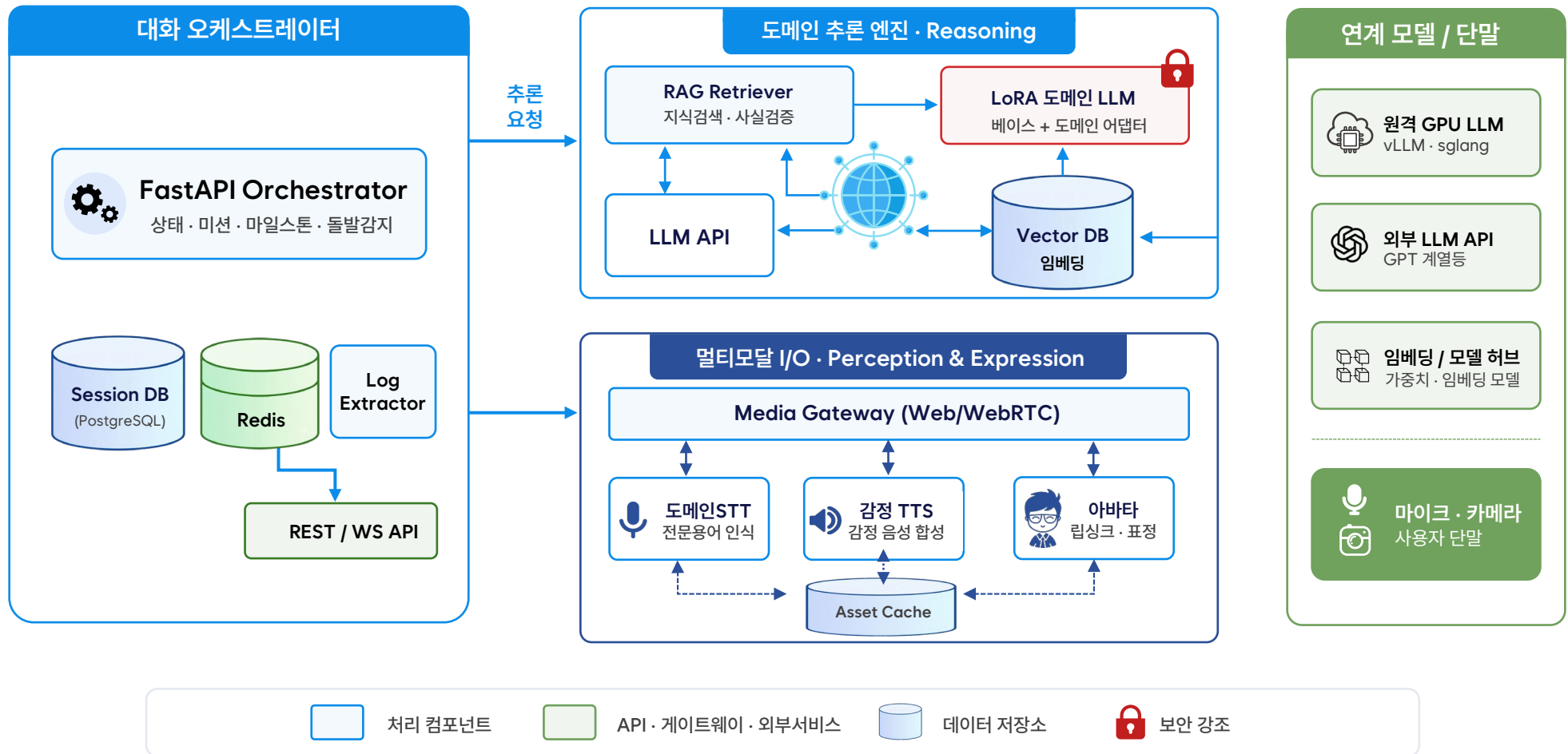
상담업무 훈련 & 위험물 취급, 재해 대응 등
긴급 상황대응까지 합리적 의사결정 및 대응 능력 강화

시뮬레이터 연동

실제 장비와 연동된 가상 장비 점검 및
유지보수(MRO) 실습 교육

AI Agent 기반의 가상교육훈련 콘텐츠 개발 플랫폼 - Universe Edu Framework(2)

수요기관의 도메인 데이터에 대한 보안을 고려하여, 온프레미스 기반의 LLM과 클라우드 기반의 원격 LLM을 혼용



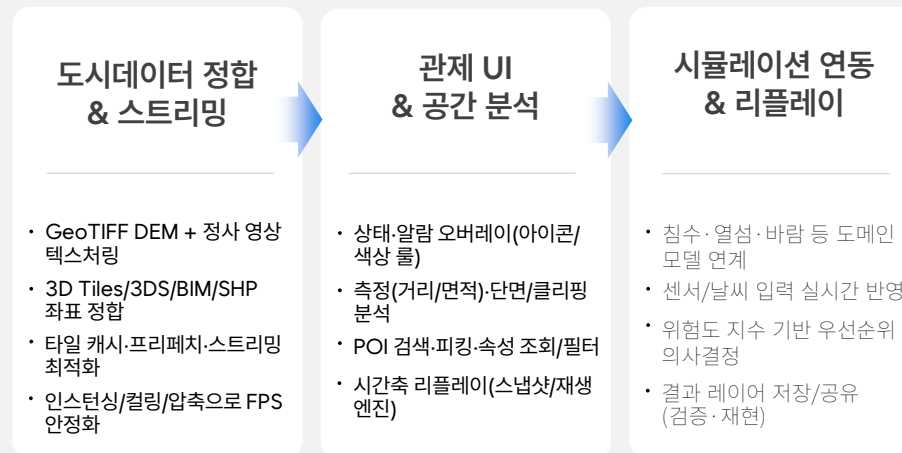
05. 보유기술 3 | Digital Twin

City Digital Twin Platform - XR Meta City

대용량 공간 데이터 기반 실시간 가시화·분석·운영 플랫폼



✓ 활용 : 3차원 도시공간 정보시스템 구축

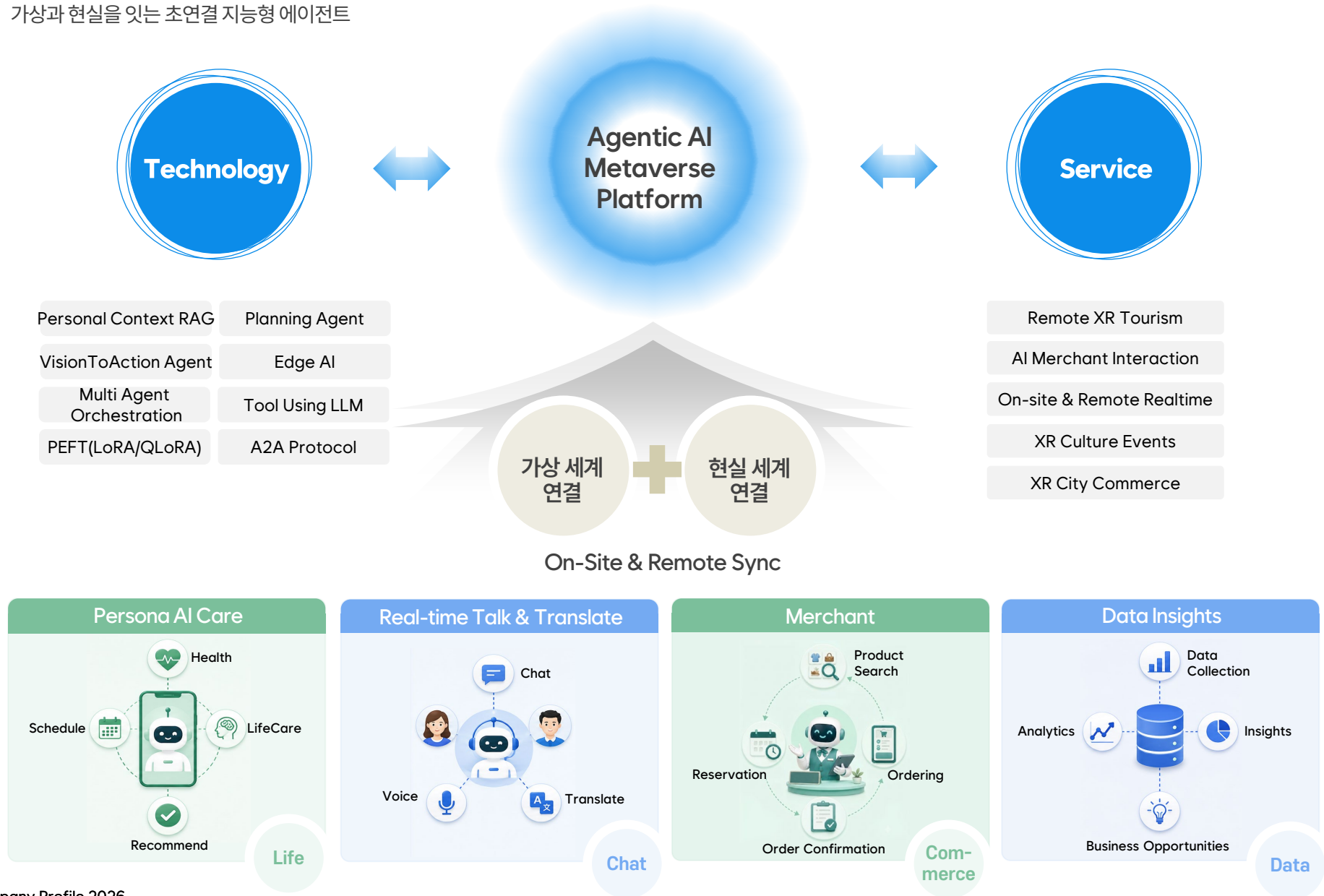


옴니버스 플랫폼 연동 AIXR Meta City



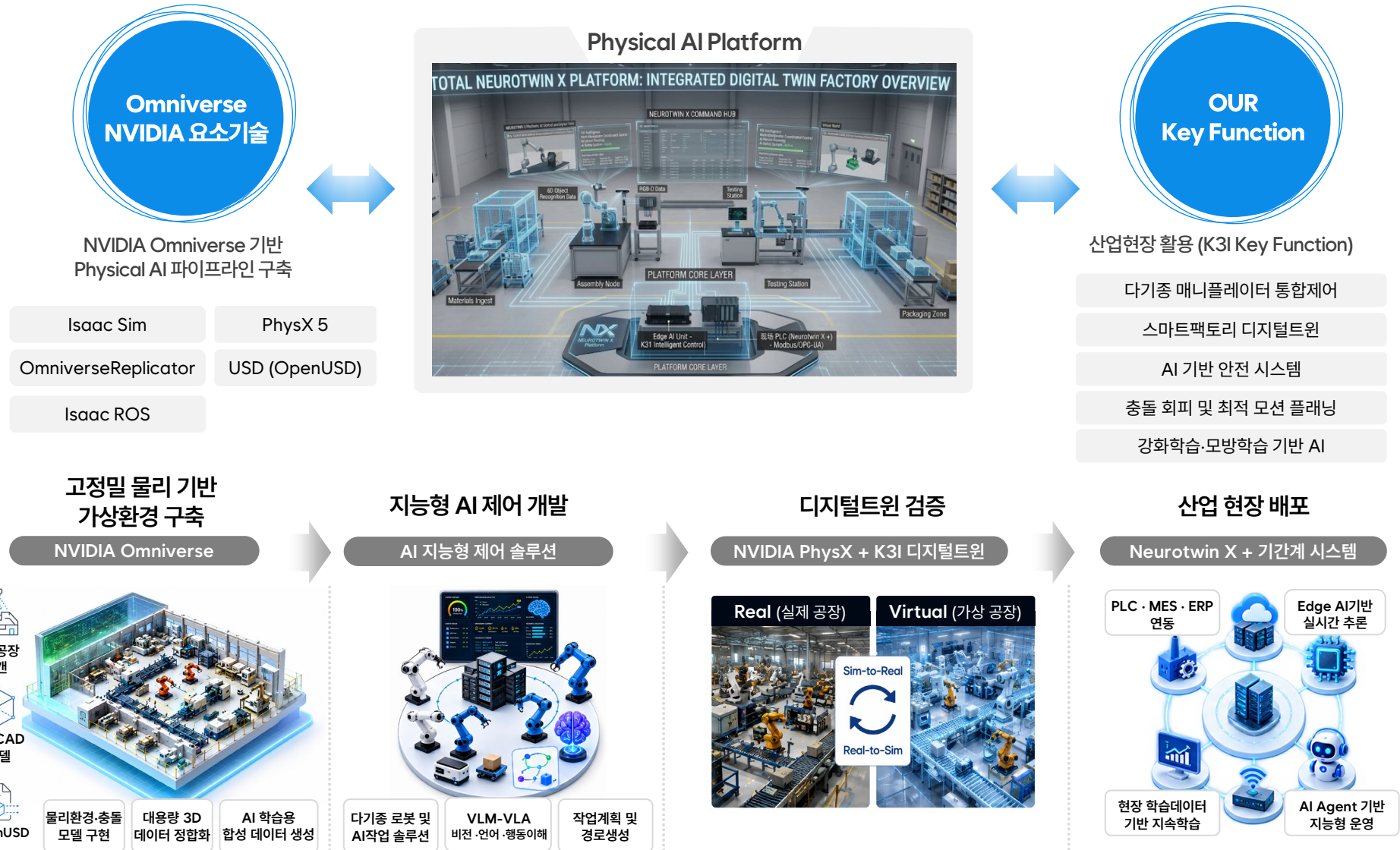
초연결 지능형 에이전트 - Agentic AI Metaverse Platform

가상과 현실을 잇는 초연결 지능형 에이전트



Physical AI 플랫폼 - Neuro Twin X

Omniverse 기반 고정밀 물리 시뮬레이션 · Sim-to-Real 연동 플랫폼



실제 국민을 재현하는 딥 페르소나 기술- Persona XR

공공 데이터를 기반으로, 더 스마트한 가상 페르소나를 만듭니다.

NVIDIA Nemotron 기반 Persona Dataset + K3I PersonaXR 융합으로
보험 상담부터 HRI 협업 시뮬레이션까지, 다양한 산업에서 활용 가능한 지능형 페르소나 생성

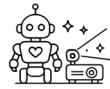


Interactive AI Agent 기반의 실감미디어 제작 기술

지능형 인지 및 분석기술을 바탕으로 실시간으로 반응하고 상호작용하는 콘텐츠 개발



AI Agent



멀티 Agent



모션 캡처
및 리타겟팅



실시간
이미지 생성

핵심기술



다중 페르소나/
멀티 턴 대화,
대화 맥락 이해

활용분야

동화 캐릭터와의
대화를 통한
상상력 증대



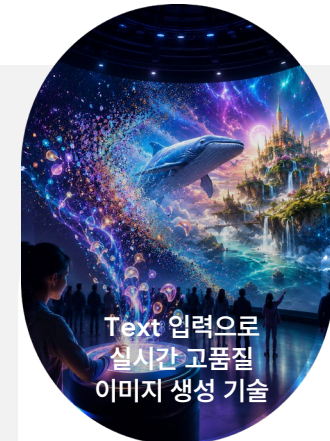
멀티 에이전트
오케스트레이션
기술

동화진행/전시운영
캐릭터대화 등
지능형 에이전트
협업 서비스



RGBD 카메라를
이용한 사람의 관절
위치와 움직임
추출 기술

실시간으로 사람의
움직임을 3D 아바타에
매핑하여 상호작용



Text 입력으로
실시간 고품질
이미지 생성 기술

관람객 참여에
즉각적 반응하는
시각 콘텐츠 생성

06. 사업분야 및 실적 | 주요 사업분야

주요 사업 분야

- 교육, 문화, 관광, 국방, 제조, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서 요구하는 실감콘텐츠 제작
- XR 미들웨어 기술로 AR/VR/MR 등 다양한 XR 서비스 구축
- AI + XR + Digital Twin = MetaCityLife 플랫폼 서비스 개발
- 실감 몰입형 전시영상 콘텐츠 제작 및 미디어아트 전시관 구축·운영
- 어린이를 위한 실감콘텐츠 제작 및 어린이복합문화공간 구축

K3I combines XR infra structure, immersive Experience and platform services into a real-world metaverse economy.



06. 사업분야 및 실적 | XR 서비스 구축

① 교육분야 가상현실(VR) 서비스



2017, 2019~2025 한국기술교육대학교
가상훈련 콘텐츠 개발
직업훈련
PC/Web/VR 버전의 가상훈련 교육 콘텐츠



2021~2023, 2025 오송첨단의료산업진흥재단
바이오횰약품생산을 위한 VR 교육과정 개발
직업훈련
AI를 활용한 바이오횰약품 VR 교육 고도화



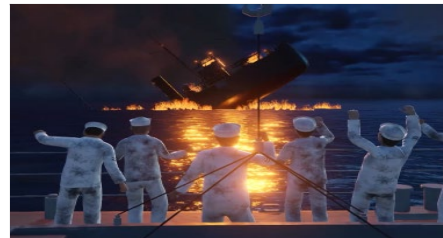
2025 S사
XR 어학 콘텐츠 개발
가상훈련
AI 기반 어학 학습을 위한 교육 콘텐츠



2025 한국폴리텍대학교 신기술교육원
가상훈련 콘텐츠 개발
직업훈련
대학교 바이오분야 교육 콘텐츠



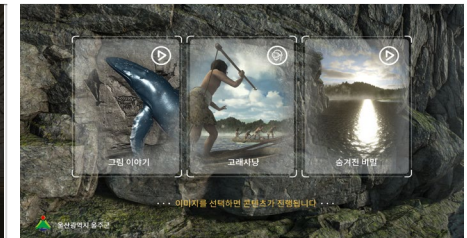
2024 충북대학교 산학협력단
가상훈련 콘텐츠 개발
직업훈련
대학교 이차전지 분야 교육 콘텐츠



2019~2022 국방부
실감형 디지털 정신전력교육 콘텐츠 제작 용역
국방 / 교육
정신전력교육용 실감형 콘텐츠



2021~2022 백제세계유산센터
백제역사유적지구 실감형 콘텐츠 제작
관광 / 교육
문화유산을 활용한 실감형 VR콘텐츠



2019~2021 울산광역시 울주군
반구대 암각화 VR콘텐츠 제작
관광 / 교육
반구대 암각화의 홍보 · 교육용 콘텐츠

① 교육분야 가상현실(VR) 서비스: 대표실적 1

2017, 2019~2025 한국기술교육대학교

- 가상훈련 콘텐츠 개발
- 직업훈련
- PC/Web/VR 버전의 가상훈련 교육 콘텐츠

The image displays the 'AX Digital Twin Training Platform' interface, which is a multi-agent system for training. The top navigation bar includes '멀티 에이전트 병렬 분석' (Multi-Agent Parallel Analysis) and '통합' (Integration). The main workflow consists of five steps: 1. 공정 전문가 Agent (Process Expert Agent) for process data analysis and abnormality diagnosis, 2. 설비 상태 Agent (Equipment Status Agent) for equipment status monitoring and post-incident analysis, 3. 품질 Agent (Quality Agent) for quality data analysis and yield impact evaluation, 4. 협업자 Agent (Collaborator Agent) for on-site collaboration experience and opinion/countermeasure proposal, and 5. 평가자 Agent (Evaluator Agent) for user learning results and evaluation.

The central 3D simulation area shows a factory floor with workers and machinery. The interface includes several panels:

- 불량 모니터링 (Defect Monitoring):** Displays defect images, a defect trend chart (Contact Fail: 18.2% (11.4%p), Yield: 82.3% (1.4%p), Yield Drop: 1.4% (vs. 기준)), and a defect status (Socket 불량 이미지, Contact Fail 증가 감지 세정 및 검사 상태 점검 필요).
- 실시간 대화창 (Real-time Chat Window):** Features a 'LIVE' indicator and a chat log with messages from '사용자' (User), '협업자' (Collaborator), and '평가자' (Evaluator). The chat content discusses a defect (Socket 불량 이미지) and its impact on yield.
- 실시간 로그 (Real-time Log):** Shows a timeline of events, including '10:30:58 Test 시작' and '10:31:22 Contact Fail 증가 감지 (▲ 1.4%p)'.
- 학습 진행 현황 (Learning Progress Status):** Displays '세션 시간 00:15:42' and '완료 공정 3/5'.
- 자기진단/개선 데이터 (Self-diagnosis/Improvement Data):** Shows a '42%' completion rate for '개선 아이디어 수집 권장 조치 2/5 완료'.

On the left, a blue box labeled '사용자 클릭' (User Click) indicates '이슈/알람 확인 및 분석 요청' (Issue/Alarm Confirmation and Analysis Request). On the right, a blue box labeled '사용자 응답 대기' (User Response Pending) indicates '공장실에서 발생할 수 있는 다양한 시나리오의 생성과 테스트' (Generation and testing of various scenarios that can occur in the factory room), including '공정실습 테스트' (Process practice test) and '돌발시나리오 대응력 테스트' (Emergency scenario response test).

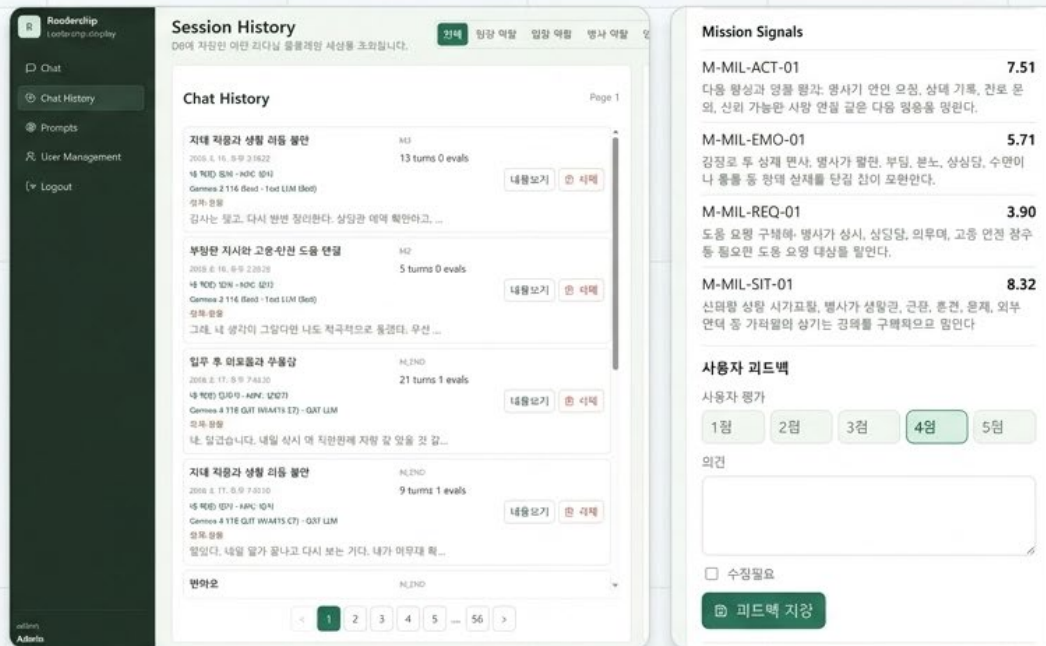
① 교육분야 가상현실(VR) 서비스 : 대표실적 2

국내 대기업 S사 리더십 훈련 프로그램 개발(2026)

- 팀원들이 AI와 대화를 통해 리더십을 훈련 받음
- 모호한 대화 속에서도 객관적인 평가를 도출함
- 평가결과는 후속 교육으로 연계

모호한 대화 능력을 객관적 '데이터'로 시각화

훈련 종료 후, AI가 대화의 장단점을 평가하고 감정 변화와 스킬을 수치화한 정밀 리포트를 제공합니다.



세션 히스토리 & 속마음 트래킹

사용자의 발화 이력뿐만 아니라 대화 중 AI의 '속마음' 변화까지 추적하여 PDF로 다운로드.

루브릭 기반 미션 평가

신뢰 형성, 문제 해결력 등 조직이 설정한 기준에 따른 정밀한 점수와 산출.

HRD 관리자 뷰: 부서별 약점 유형, 교육 완료율, 리스크 대화 패턴을 데이터로 분석하여 후속 교육 연계.

② 증강현실(AR) 서비스



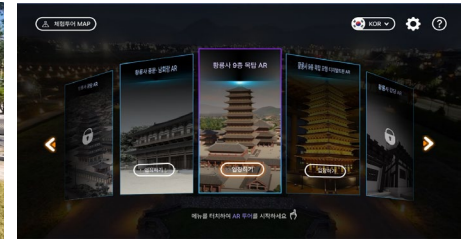
2025 경상남도 산청군
산청한의학박물관 AR 전시콘텐츠 개발
역사 / 관광
산청한의학마을의 과거를 재연한 전시용 콘텐츠



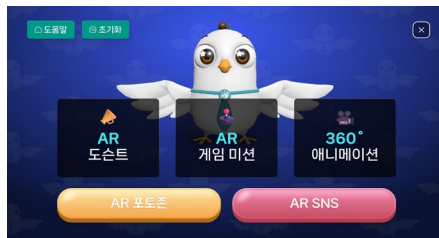
2024 대전광역시 서구
자원순환교육용 VR, AR 콘텐츠 제작
자원 / 교육
쓰레기 분리배출 및 재활용 교육 콘텐츠 개발



2024 병영체험관
계룡시 병영체험관 로비 체험형 실감콘텐츠 제작
관광 / 교육
병영체험관 전시무기 AR체험



2023 경주미디어센터
황룡사 9층 목탑 증강현실 콘텐츠 구축
관광 / 교육
AR 서비스 콘텐츠 구축



2022 충청북도 음성군
반기문 평화기념관 AR 스토리체험 안내 앱 구축
관광 / 교육
반기문 평화기념관 AR체험 콘텐츠



2022 천안시청
스마트 유관순열사기념관 구축 용역
관광 / 교육
문화재 해석전달체계



2020 울산광역시 울주군
울주군 천전리 공룡 체험 AR 콘텐츠 제작
관광 / 교육
천전리 공룡 AR체험 콘텐츠 개발



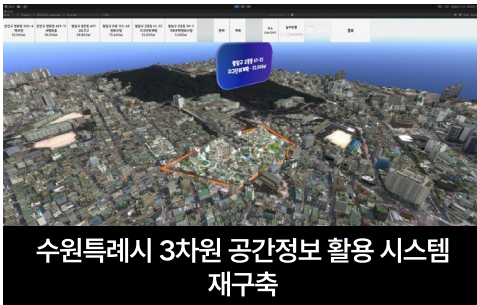
2020 한국기술교육대학교
AR캠퍼스 안내 애플리케이션 개발
AR네비게이션
3D지도 및 길찾기 콘텐츠 개발

① 글로브 디지털 트윈 (Digital Twin City) 서비스

- 물리엔진 기반의 공간정보 중심의 디지털 트윈 도시 관리 프레임워크(XR Meta City 솔루션)를 이용한 도시 공간의 디지털 트윈 및 도시 현상의 시뮬레이션 서비스 구축

Service

Digital Geo Twin



행정기관의 공간 데이터로부터
3D 도시 모델의 자동 생성 및 구축

Our Solution

디지털 지오 트윈 엔진 기술로
공간데이터로부터 3차원 도시모델
생성 및 가시화

도시모델 편집/ 혼합현실 가시화



3D 도시공간 편집 기술
/ 혼합현실 가시화 기술

도시모델 편집, 가공, 갱신 및
PC/HMD/모바일 디바이스 환경에서
혼합현실 가시화

도시공간 분석



건축물 분석, 바람길 분석, 재난재해 예방 등
을 위한 시뮬레이션 서비스 제공

도시 공간 및 현상의 분석 결과에 대한
물리엔진 기반의 시뮬레이션 서비스 제공

② 실내와 지하공간 및 오브젝트 디지털 트윈 (Digital Twin) 서비스

- 공간 및 특정 오브젝트에 대한 상황 별 환경 데이터를 적용한 디지털 트윈 및 시뮬레이션 서비스 구축으로 안전하게 학습, 훈련 할 수 있는 학습/훈련 환경의 제공

Service

발전기 제어 디지털 트윈기술



파력발전 디지털 트윈 시뮬레이터

파력발전소에 가상의 사고 데이터를 적용해 발전기 제어 통제 교육 훈련 서비스 제공

Our Solution

디지털 트윈 기술을 통해 발전소에서 발생하는 다양한 상황의 경험 및 통제 기술을 습득할 수 있음

로봇 제어 디지털 트윈기술



선저 어망 제거 로봇 디지털 트윈

바다 속 조도, 수압, 유속 등 환경 데이터에 기반한 로봇 제어 교육 훈련 프로그램 제공

다양한 물리엔진 효과와 상황별 환경값으로 효율적인 로봇 제어 기술을 습득 할 수 있음

관제 디지털 트윈 구축 기술



해양 무인 관제 시스템 디지털 트윈

상황별 관제 상황(군집/수색/회피/학습)을 제공하는 서비스 기술

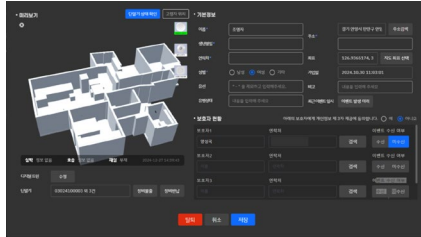
다양한 환경값과 상황별 학습환경 제공하여 관제 제어 기술을 학습할 수 있음

06. 사업분야 및 실적 | 디지털트윈 구축 사업

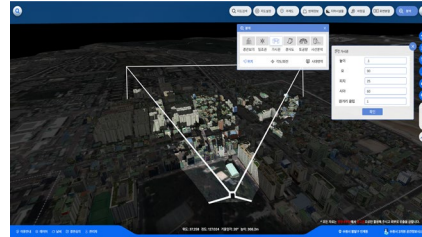
③ 디지털 트윈 (Digital twin) 서비스 : 대표실적



2024~2026 선박해양플랜트연구소
그린수소 생산시스템 디지털 트윈
실증 시설 가상환경 구축 및 실시간 데이터 분석



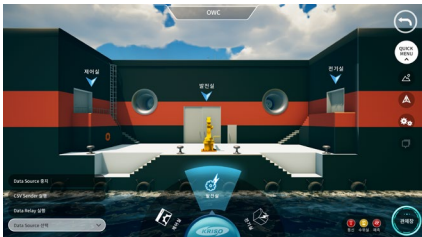
2024 경기도 안양시
스마트 인공지능 고령자 안심서비스 구축
디지털트윈 모니터링 플랫폼 개발



2023 경기도 수원시
3차원 공간정보시스템 재구축
수원시 3차원 공간정보활용시스템 개편



2023~2024 배터리제조 L사
PKG, DSF&EOL 시뮬레이터 알람가이드 개발
PKG, EOL Operator 훈련용 시뮬레이터



2020~2024 선박해양플랜트연구소
진동수주형 파력발전 시스템 디지털 트윈
PC/VR 버전의 가상훈련 디지털 트윈 콘텐츠



2022~2023 선박해양플랜트연구소
VR기반 선저어망제거로봇 디지털 트윈
선저어망제거로봇 연구 디지털 트윈 콘텐츠



2021 서울특별시
가상공간-XR 기술 융합 콘텐츠 제작
서울특별시 관광 전시 목적 XR 콘텐츠



2021 한국전자통신연구원
실증지역 콘텐츠 구축 및 활용 서비스 PoC 구현
3개 실증지역의 공간데이터를 가시화

① 어린이용 실감미디어 전시 사업

어린이 복합문화공간 조성

- 어린이 친화적 도서관, 실감체험, 미디어아트 등 아날로그와 디지털 콘텐츠를 융합한 새로운 개념의 놀이형 학습공간 조성
- 체험자 눈높이의 콘텐츠 구성과 공간계획 및 설계, 연출을 통한 실내 체험 및 힐링 공간 조성



Contents
(Meme Friends IP)
& Services



체험공간 계획 및 설계

놀이형 학습공간 제공을 위한
안전한 공간 계획 및 동선 설계

체험자가 콘텐츠에 직접 참여하여
콘텐츠의 주인공이 되는 기회 제공



실내 복합문화공간 조성

인테리어를 통한 실내공간 조성
및 체험 운영을 위한 인프라 구축

주변 환경에 맞는 인테리어 및
통합 제어가 가능한 인프라 구축



체험 콘텐츠 구성 및 연출

체험공간별 특성과 눈높이 맞는
체험 콘텐츠 구성 및 미디어 연출

상상력과 창의력 배양을 위한
상호작용 및 체험형 콘텐츠 연출

**Our
Solution**

① 어린이용 실감미디어 전시 사업 : 대표실적

어린이 복합문화공간 조성 실적

- 어린이 및 가족단위 방문객으로부터 호평을 받으며 입소문을 타고 설치문의가 지속적으로 증가
- 전국 주요 지자체 관할 공간에 조성



부산광역시 사상구 부산도서관 꿈뜨락



부산광역시 연제구 부산시청



부산광역시 동구 시민마당



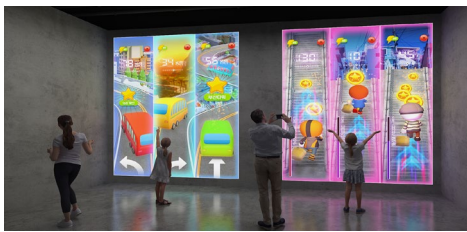
포항환경학교·유아기후환경교육관



부산광역시 해운대구 우2동 어린이 작은도서관



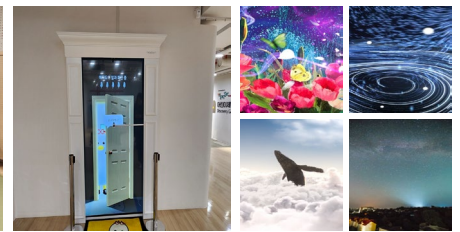
부산광역시 서구 숲속 놀이터



부산광역시 부산진구 당감도서관



부산광역시 40개 지역 들락날락에 메타도어 설치



② 미디어아트 전시관 구축, 운영 및 보급

- 디지털 미디어 기술과 자연, 문화, 예술 등이 융합된 미디어 작품들을 실감 체험할 수 있는 공간 조성 및 운영

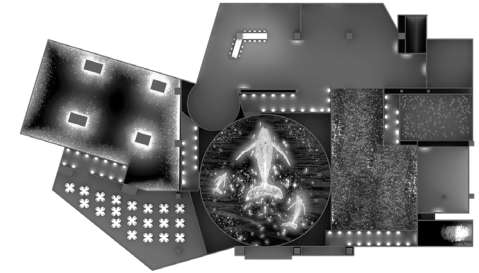
Media Art Rendering &
Generative Visual System



XR Engine
(Physics based Simulation,
Real time Interaction)

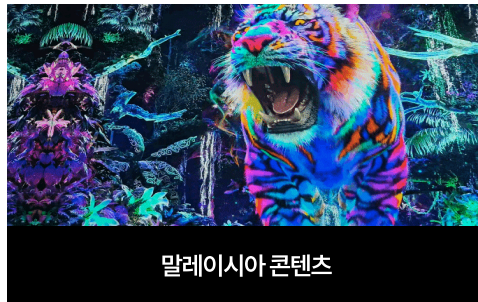


AI Agents
(Persona AI, Conversation AI,
Vision AI)



말레이시아 미디어아트 갤러리
IMMERSIFY KL

Contents
(MF Collective IP)
& Services



말레이시아 콘텐츠

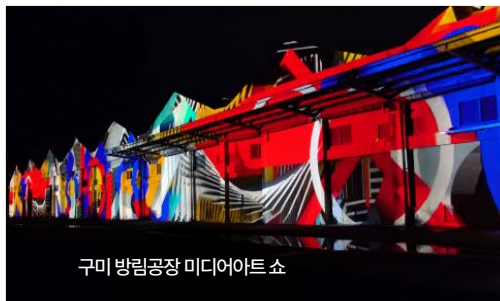
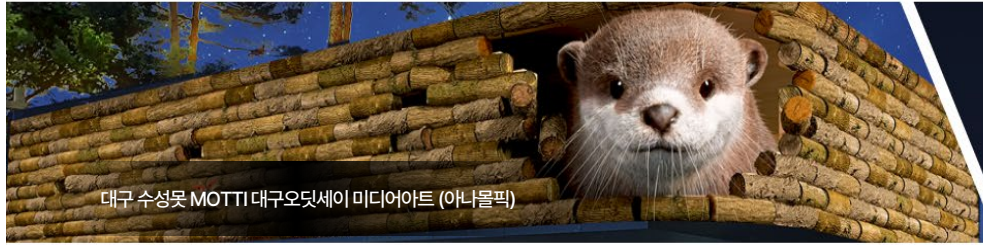
**Our
Solution**
(Media Art)

예술과 기술의 융합을 통해 새로운
시각적이고 감각적인 경험을 창출

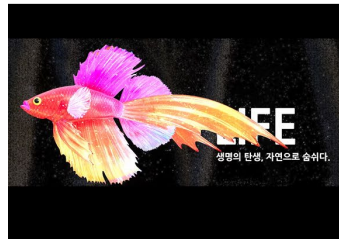
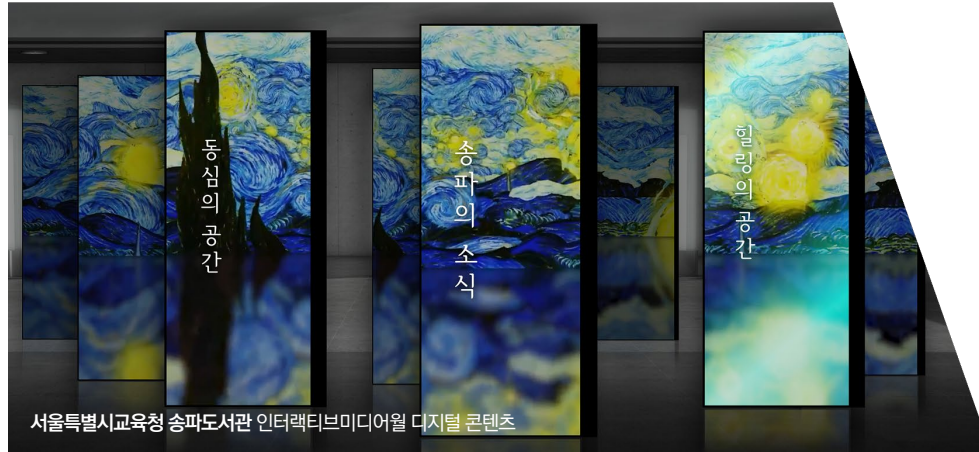
관객과의 상호작용을 강조하여
새로운 경험을 제공



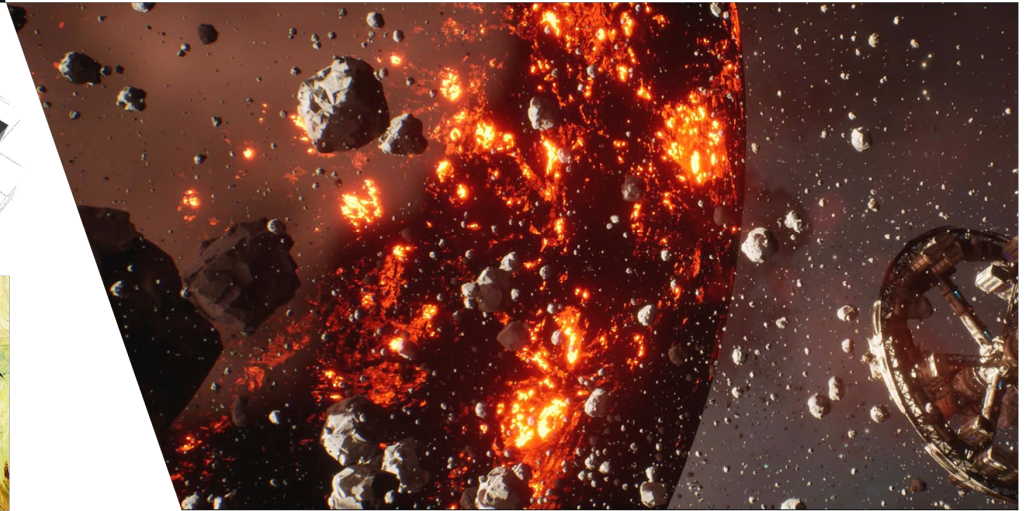
② 미디어아트 전시관 구축, 운영 및 보급 : 대표실적



③ Media Wall 실적



부산시청 디지털 전시체험공간 실감형 콘텐츠 제작 및 설치 용역



국립 전북기상과학관 노후 전시체험시설 개선사업



상표등록 제2025-0087402호



AR Picture Book
(국문, 영문 콘텐츠 보유)



Screen X Video
(국문, 영문 콘텐츠 보유)



Interactive Game



IP 구분	확보수량
동화 AR BOOK IP	22
다면 AI 리타겟팅 인터랙션 동화 IP	12
다면 AI 페르소나 동화 IP	10
Fun&Punch IP	3
Wonder Play IP	2
Live Sketch IP	2

어린이용 실감콘텐츠 MEME Friends IP 제작

MEME Friends는 교육적 가치와 재미, 상상력을 확장하는 어린이 콘텐츠 IP를 기반으로 스토리·캐릭터·세계관을 지속적으로 확장해 나가는 브랜드입니다.

기업부설 '창작연구소'를 중심으로 동화 창작과 스토리 개발을 진행하며, 동화·영상·체험형 콘텐츠 등 멀티 포맷 기반의 콘텐츠 확장을 통해 지속 가능한 IP 창작 및 콘텐츠 제작 시스템을 구축하고 있습니다.



실시간 비주얼 생성

- 3D 엔진 기반 렌더링 기술
- 실시간 이미지 생성 및 즉각적인 시각 콘텐츠 반응
→ 이야기의 흐름이 사용자와 함께 실시간으로 변화

멀티 에이전트 오케스트레이션

- 다수의 AI Agent 협업 구조
- 스토리 진행, 전시 운영, 캐릭터 제어 통합
→ 하나의 동화 세계를 실시간으로 운영하는 구조

AI 캐릭터 인터랙션

- AI Agent 기반 다중 페르소나 시스템
- 멀티턴 대화 및 맥락 이해
→ 동화 캐릭터와 자연스럽게 대화하고 관계 형성

인터랙티브 모션 기술

- Vision AI 기반 모션 캡처 및 리타겟팅
- RGBD 카메라를 통한 관절 추적
- 사용자 움직임을 3D 아바타에 실시간 반영
→ 사용자가 이야기 속 캐릭터로 직접 참여



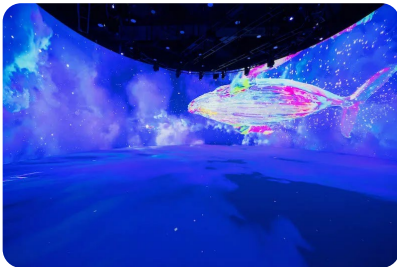
MEME Friends Collective MF COLLECTIVE



Content Layer



Intelligence Layer



Engine Layer



미디어아트 갤러리용 인터랙티브 실감미디어 IP 제작

MF COLLECTIVE는 물리 기반 XR 인터랙션 엔진과 Persona 기반 AI Agent를 결합하여, IMMERSIFY IP 안에 실시간 반응하는 몰입형 미디어 아트 콘텐츠를 구현, 통합하는 기술 시스템을 구축합니다.

Content Layer (콘텐츠 표현)

Media Art Rendering

실시간 3D 엔진 기반의 고품질 미디어 아트 렌더링 기술

Generative Visual System

사용자 입력 및 환경 데이터에 반응하여 동적으로 변화하는 비주얼 생성 시스템

→ 즉각적으로 변화하는 시각 경험 (Reactive Visual Output)

Intelligence Layer (AI)

Persona-based AI Agents

각 캐릭터의 성격과 역할을 기반으로 한 개별화된 AI 시스템

Conversational AI (Multi-turn Context Understanding)

맥락을 이해하는 멀티턴 대화를 통해 자연스러운 상호작용 제공

→ 캐릭터 중심의 지능형 경험 (Narrative-driven Interaction)

Engine Layer (실시간 처리)

XR Engine (Physics-based Simulation)

물리 기반 시뮬레이션을 통해 현실과 유사한 상호작용 구현

Real-time Interaction Processing

사용자 움직임, 공간 정보, 이벤트를 실시간으로 처리하여 콘텐츠에 반영

→ 공간·신체·환경이 연결된 인터랙션 구조 (Spatial Interaction Core)

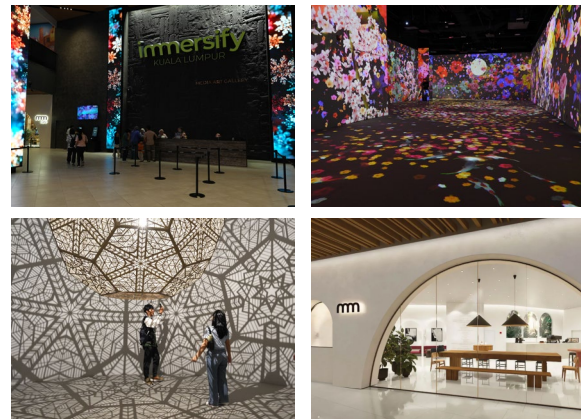
IP 구분	확보수량
미디어파사드존	4
다면 인터랙션 미디어 아트 존	2
다면 라이브 스케치 존	2
대화형 AI 인터랙션 IP	1
초대형 특수영상관	2
조형 아트 미디어 존	3



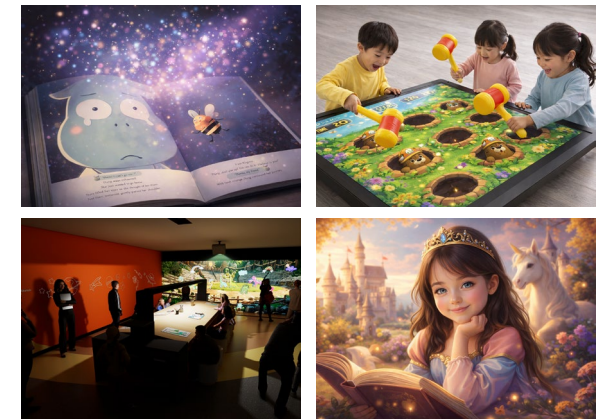
회사명	BITGRIM IMMERSIFY GROUP SDN. BHD.
회사주소	43A-03A, 2, Jalan Hang Tuah, Bukit Bintang City Centre, 55100, Kuala Lumpur, Malaysia
설립형태	말레이시아 Immersify KL 운영을 위한 자회사
설립목적	K3I의 기술력과 Eco World의 인프라를 결합하여 말레이시아 쿠알라룸푸르 내 상설 미디어아트 갤러리인 Immersify KL을 효율적으로 운영
임직원수	총 41명 (26년 3월 기준)
사업 영역	- Immersify KL 상시운영 : 말레이시아 최초의 대규모(약 2,740m²) 상설 미디어아트 갤러리인 Immersify KL 운영 총괄 관리 - 현지 비즈니스 허브 구축 : 모회사의 콘텐츠 기술을 현지 시장에 구현하고, 티켓팅, 카페(MM Cafe), MD 개발 등 전반적인 현지 비즈니스 수행



회사명	IMMERSIFY KL SDN. BHD.
회사주소	Ground Floor, The Labs, Bukit Bintang City Centre No 2 Jalan Hang Tuah 55100 Kuala Lumpur, Malaysia
설립형태	(주)케이씨리아이의 자회사인 '빗그림'과 말레이시아의 'Eco World' 양사간 전략적 파트너십을 통해 설립된 합작투자 법인
설립개요	- 말레이시아 최초의 상설 다차원 미디어 아트 갤러리로, 약 2,740m² 규모의 전시환경 구축 - 쿠알라룸푸르 중심부, 부킷 빈탕 시티 센터에 위치하여 관람객들의 상상력을 자극하고 사고력을 일깨우는 경이로운 여정을 선사 - 동남아 최초의 360도 12m 높이 존을 포함하여 독창적으로 꾸며진 14개의 구역으로 구성 - 한국의 뛰어난 스토리텔링과 혁신적인 미디어 아트, 그리고 말레이시아의 생동감 넘치는 문화적 정체성이 조화롭게 어우러진 콘텐츠 제공



회사명	(주)킨더키노
회사주소	대구광역시 수성구 동원로 2, 2층(만촌동)
설립형태	국내 어린이전용 실감체험관 운영을 위한 자회사
설립개요	- MEME Friends IP를 실제 공간에서 체험할 수 있도록 구현한 오프라인 서비스 플랫폼 - 단순한 상영 공간을 넘어 스토리 중심의 몰입형 영상 체험, AR 기반 상호작용, 참여형 인터랙션 콘텐츠 통합 - 어린이 전용 실감형 체험 전용극장 4개관을 비롯한 총 12개의 디지털 체험존과 놀이시설 및 편의시설로 구성



최고의 기술력과 전문성을 인정받은 전문기술 선도기업

- 안전보건경영시스템인증서 : KS Q ISO 45001:2018
- 기업부설 창작연구소 : 제166호
- 첨단기술기업(과학기술정보통신부) : 제173-3호
- 유망중소기업인증서 : 제2024-31호
- 벤처기업 : 제20241127030105호
- 기업부설연구소 : 제2010210351호
- 정보통신공사사업 : 제40486호
- 소프트웨어사업자 신고확인서
- 품질경영시스템인증서 : ISO9001:2015 : RQM7030
- 기술혁신형중소기업 : 제R100503-01399호
- 경영혁신형중소기업 : 제R190504-01736호
- 가족친화인증기업(여성가족부) 제 2024-1340호
- 음반·음악영상물제작업 : 제2021-000003호
- 게임제작업 : 제2017-000009호
- 비디오물제작업 : 제2007-000004
- 산업디자인전문회사:제09050호
- 중소기업확인서(중소기업청)
- 건설업등록(실내건축공사업):대전유성2024-나-8

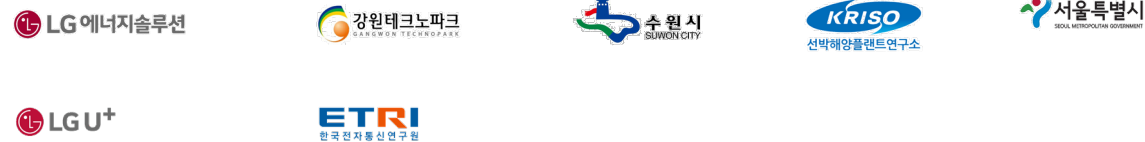


공공/민간 고객 다각화 및 Lock-in 효과에 따른 지속성장 기반 확보

XR Contents



Digital Twin



어린이 복합 문화공간



Thank You

K3i will keep bridging AI and XR to shape what's next.

Immersify KL of Kuala Lumpur, Malaysia