



MARVRUS

인공지능 기술 기반 메타버스 서비스 기업

Investor Relations 2022

마블러스는 2015년 10월, 카이스트-SK 인큐베이팅을 통해 창업한 스타트업입니다.

회사명	주식회사 마블러스
대표이사	임세라
법인설립일	2015년 10월 6일
임직원수	84명
매출액 규모	36억원 (2021년)
누적 투자 유치	80억원 (~시리즈A)
본사주소	서울특별시 강남구 봉은사로16길 37
홈페이지	www.marvrus.com

인증현황	<ul style="list-style-type: none"> • 벤처기업 인증 (중소벤처기업진흥공단) • 기업부설연구소 인증 (한국산업기술진흥협회) • 여성기업 인증 (서울지방중소벤처기업청) • 지능정보산업협회 회원사 (지능정보산업협회) • 중소기업 인증 (중소벤처기업부) • 성과공유기업 인증 (중소벤처기업부) • 인공지능 양재 회원사 (AI양재 허브 센터) • 기술혁신형 중소기업 이노비즈 인증 (중소벤처기업부) • 직무발명보상우수기업 (한국발명진흥협회) • 혁신기업 국가대표 1000 기업 인증서 (문화체육관광부장관)
------	---



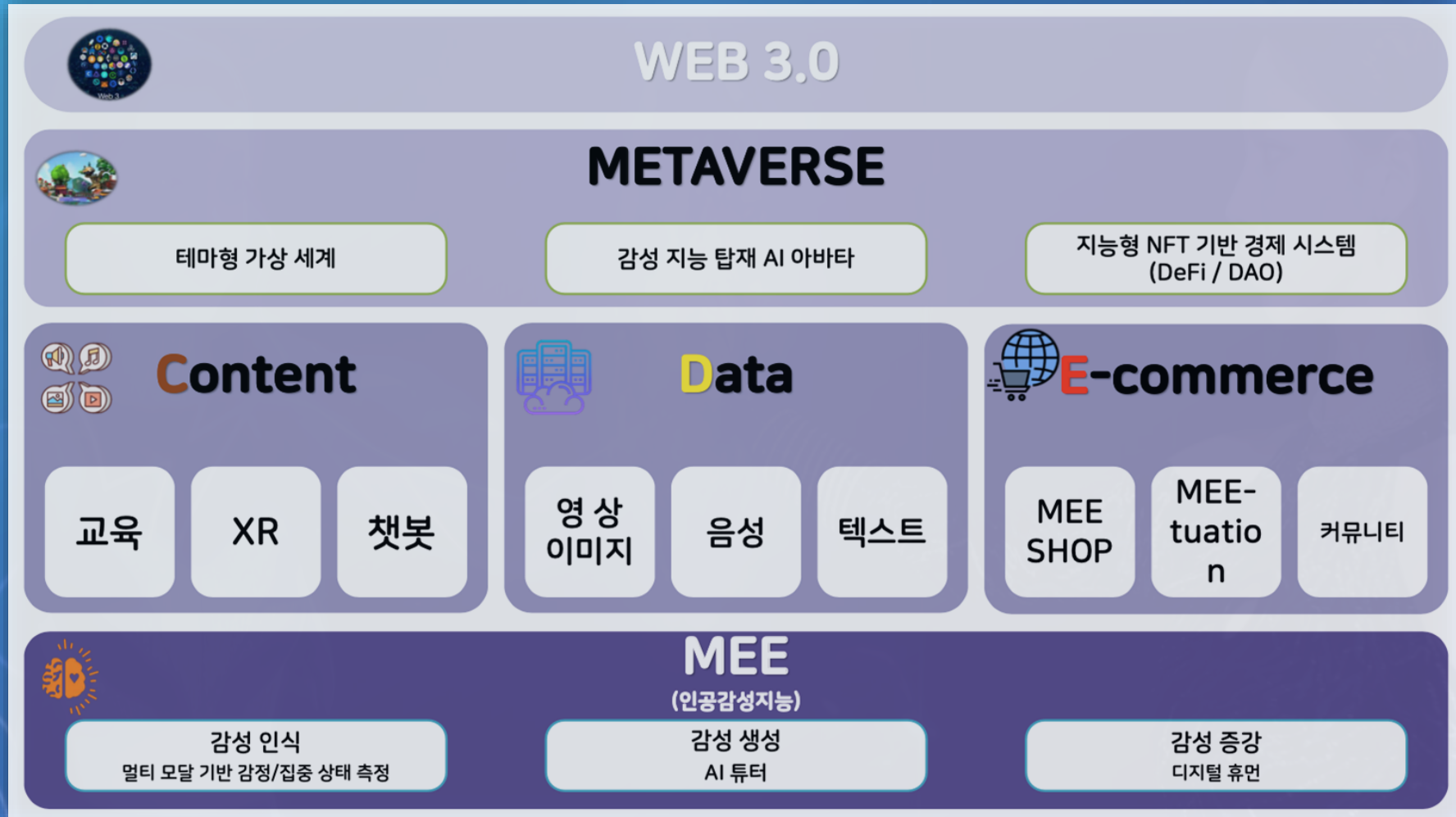
A woman with short blonde hair is shown in a futuristic, glowing blue environment. She is wearing a white tank top and white pants. She is sitting on the ground, looking up and reaching out with her right hand towards a circular, glowing digital interface. The background is filled with blue light and floating particles, creating a sense of depth and immersion.

**XR과 인공지능 기술로
현실의 격차를 뛰어 넘는 메타버스 서비스 개발**

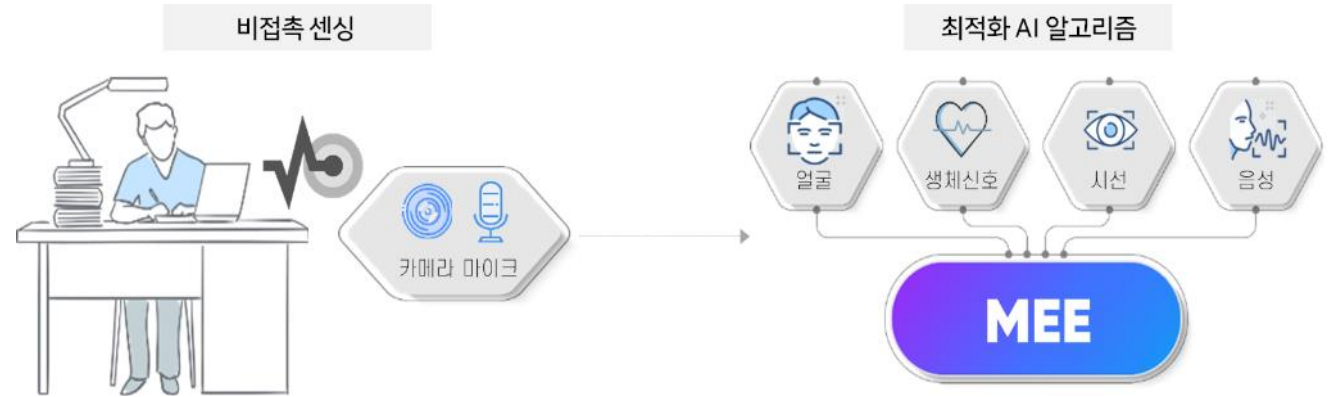
마블러스는 2015년 말 창업 이후 실감 기술 기반의 서비스로 시작해 메타버스 전문 기업으로 성장해 왔으며 휴먼터치, 커머스, 게임파이 등의 차별화된 요소를 빠르게 적용하여 업계를 리딩하고 있는 스타트업입니다.

01 Our Vision	신기술을 활용해 놀라운 사용자 경험을 주는 서비스 제공
02 Our Mission	기술 기반의 서비스 회사 (서비스 - 메타버스 + α, 핵심 기술 - 메타버스, MEE)
03 Our Industry	메타버스 (에듀테크, 인공지능, NFT)
04 Core Competency	메타버스 기획, 개발, 운영
05 Value Proposition	파트너사와 함께 새로운 고객 가치를 주는 메타버스를 운영하여 디지털 트랜스포메이션을 주도
06 Differentiation	휴먼터치, 커머스, 게임파이 등 인공지능과 NFT 기술을 활용하여 차별화된 메타버스 플랫폼 기획 및 개발
07 Business Channel	B2B2C
08 Business Model	서비스 매출 (from C) / 커머스 매출 (from C) / 솔루션 매출 (from B)
09 Key Partnership	SKT, 대교, 키즈노트 등
10 Funding Stage	Series A → B

Web 3와 메타버스가 기존 방식의 웹/앱 서비스를 대체해가는 시대적 흐름 속에서 마블러스만의 독창적인 메타버스에 MEE를 기반으로 한 기술력, 커머스 및 NFT 기반의 커머스까지 결합한 수익모델을 결합하였습니다.



MARVRUS EMOTION ENGINE



✓ 비접촉 센싱

✓ 실시간 분석

✓ 초개인화된 서비스

MEE
Engine

그럼 친구는 책을 보면서
어떤 기분이었어?

일상적이야

행복해

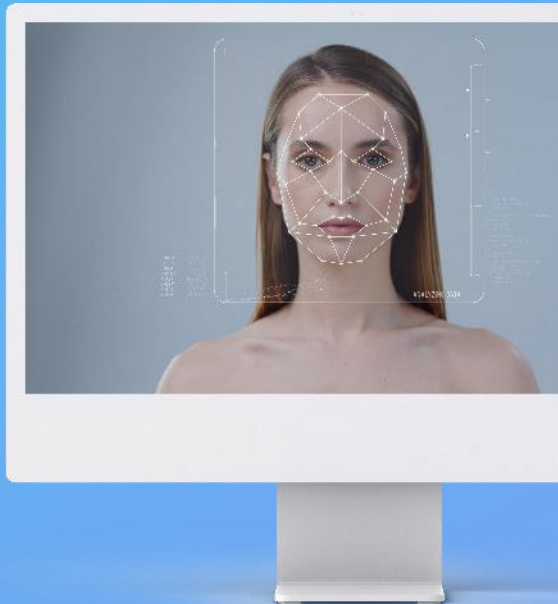
슬라임

역겨워

MEE

MARVRUS EMOTION ENGINE

감성 인식
(Emotion Recognition)
사람처럼 인지하고



AI 튜터 (AI Tutor)
사람처럼 대화하고



디지털 휴먼
(Digital Human)
사람처럼 행동한다



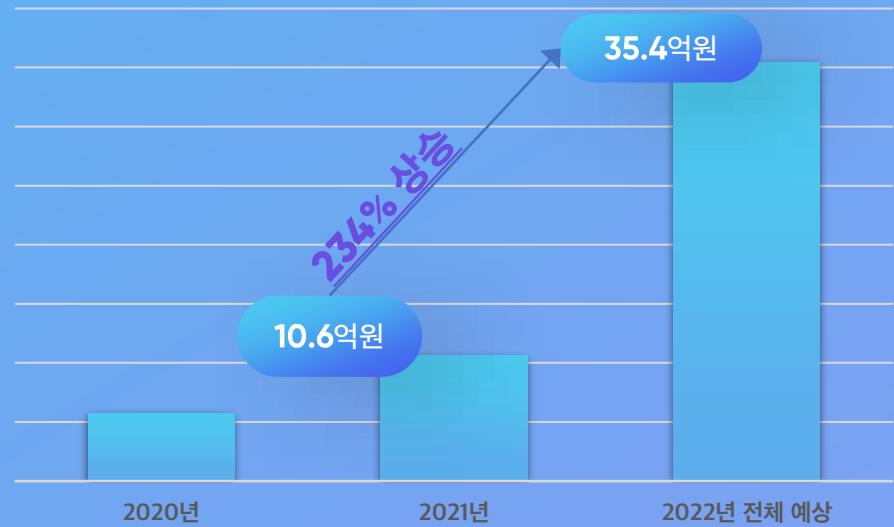
01 MEE 엔진



02 API 솔루션 판매



MEE 기술 상용화



MEE 데이터 실적



| XR 및 MEE 기술 노하우를 바탕으로 21년 시리즈A 투자와 함께 메타버스로 본격 진출 하였습니다.

마블러스, '교육의 메타버스화' 이끈다

'MEE' 기술·어학연수 서비스 등 교육 분야에 메타버스 기술 적용

김성현 기자 | 입력 : 2021/09/02 09:47 수정수정 : 2021/09/03 15:04 인터넷

메타버스(Metaverse)는 '가상'·'초월'을 뜻하는 단어다. 가상현실(VR)·증강현실(AR) 기술을 이용하는 온라인 세상을 의미한다.

최근 국내외적으로 메타버스 산업에 대한 관심이 일상생활에 스며든 데 따른 자연스런 흐름이다. 지난달, 향후 5년 내 회사를 메타버스 기업으로 할 것 없이 이처럼 메타버스 흐름에 올라탔다.

에듀테크 스타트업 마블러스(Marvrus)도 이런 마블러스의 지향점은 '교육의 메타버스화'. 메타버스 한다는 계획이다.

MWC 2022(모바일 월드 콩그레스), '마블러스' 부스 메타버스 선도

윤 노재성 기자 | 승인 2022.03.03 10:03

[잡포스트] 노재성 기자 =MWC는 '연결성의 촉발(Connectivity Unleashed)' 이라는 주제로 주요 글로벌 기업들이 대거 참여하며 관심을 모으고 있다. 특히 이번 MWC는 코로나19로 개최돼 업계 내 주목을 받고 있다. 메타버스도 28일부터 3월 3일까지 스페인 바르셀로나 모바일월드콩그레스(Mobile World Congress,



메타버스 “밈즈” 로 넥스트 유니콘상 수상



MEE를 통해 차별화된 교육 메타버스 플랫폼 “MEEMZ”

MEE 엔진의 강점을 극대화할 수 있는
유초등 교육 메타버스 플랫폼을 출시



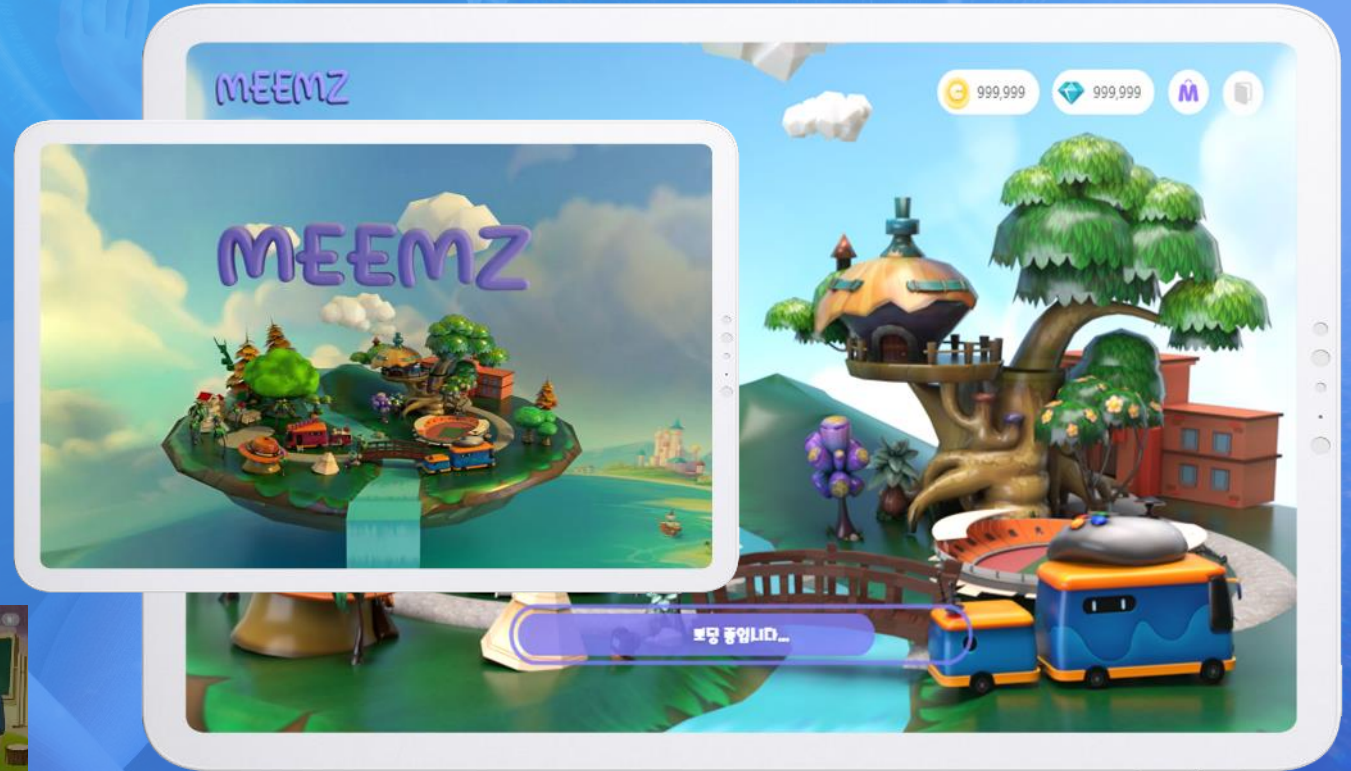
영어 말하기 챌린지



밈즈 랜드 꾸미기



함께하는 자습실

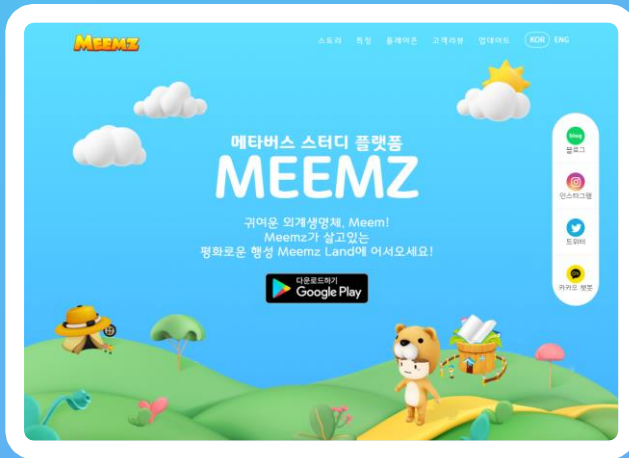


시리즈 A 투자 완료

“MEEMZ”로 22년 시리즈 A 완료

| 밈즈는 국내 최초 유치등 B2C 메타버스 교육 플랫폼으로 파트너사와 함께 성장해 나가고 있습니다.

01 MEEMZ B2C 론칭

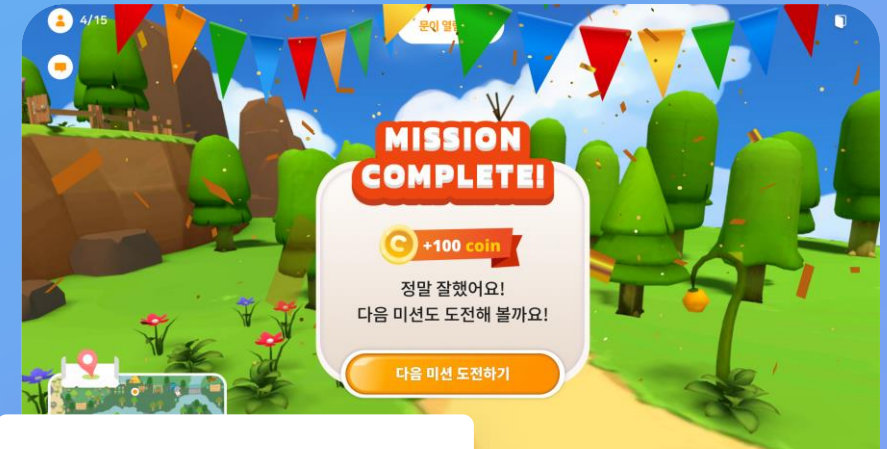
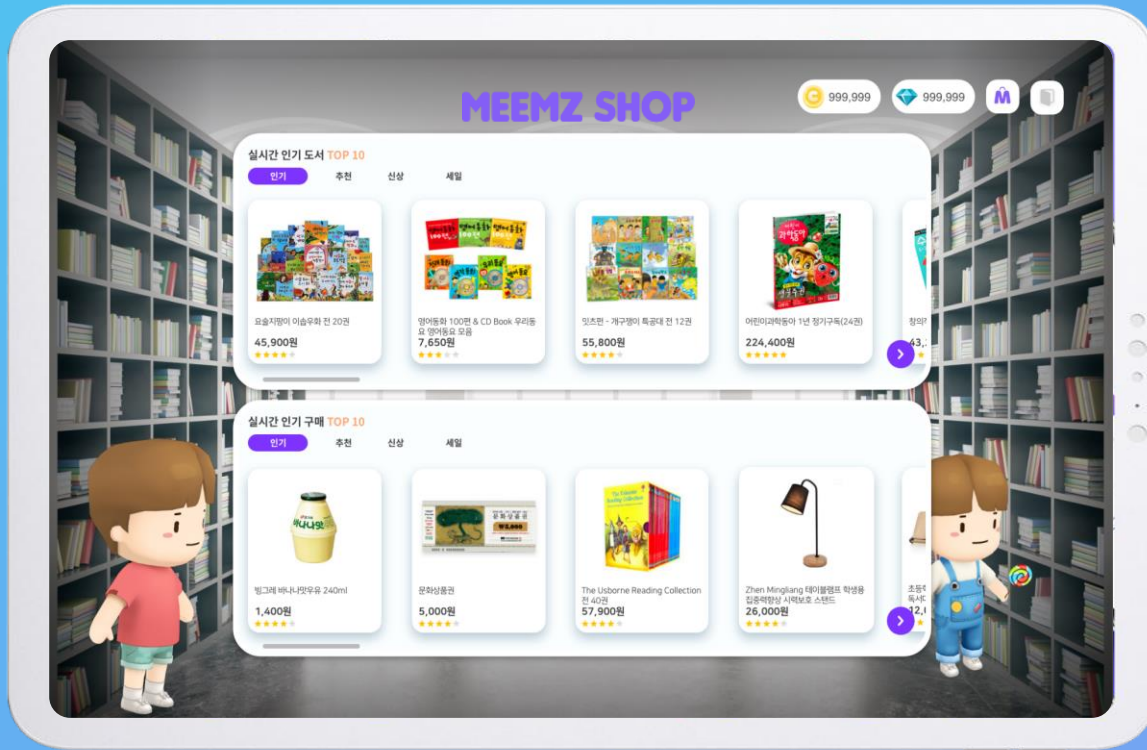


02 MEEMZ 파트너사 확보

- MEEMZ 유아 카카오 키즈노트와 파트너십 계약 체결 완료
- MEEMZ 초등 대교 “마카다미아”와 연계 논의 진행중



| **밈즈에서 획득한 보상을 오프라인 커머스와 연계한 밈즈샵으로 연동하여 확장합니다.**



Point & Coin

밈즈에서 획득한 보상으로
재화 또는 현물로 교환

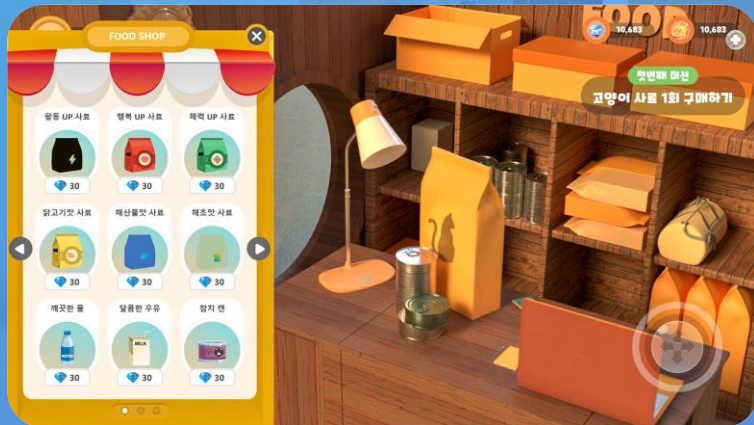


멀티버스에서 통용되는 재화 그리고
현물로 교환되는 통합 커머스 시스템
MEEMZSHOP

반려동물을 생성하고 키울 수 있는 펫타버스를 밈즈와 연계한 통합 세계관으로 확장합니다.

유니크한 반려동물 생성

외형적으로 각기 다르게 개별 생성된
유니크한 나만의 반려동물 아바타
생성 시스템



활동을 통해 반려동물 케어

반려동물을 실제로 케어하고, 놀아주고
재미와 케어를 동시에 진행하면서
보상을 획득하고 사용하는 시스템

| 교육, 반려동물 메타버스를 커머스와 창작 스튜디오, NFT를 접목한 통합 메타버스 세계관을 구축합니다.

1단계

밈즈

알파세대 대상
교육 메타버스

밈즈샵

통합 메타버스 재화를
현물로 교환하는 커머스샵

2022년 2분기 런칭

2단계

펫타버스

알파세대 대상
반려동물 메타버스

2022년 3분기 런칭

3단계

NFT

밈즈 캐릭터와
펫타버스 동물의 NFT 접목

스튜디오

통합 메타버스의 캐릭터와
공간을 창작할 수 있는 툴

2023년 2분기 런칭

알파세대를 위한 통합 세계관, 마블러스 멀티버스

통합 메타버스 세계관에서 가상세계를 경험하고, 캐릭터를 창작하고, 창작물로 경제활동을 할 수 있습니다.

알파세대를 위한 경험

Education



교육 메타버스 밈즈



Pet



펫 메타버스 로아티

일관된 세계관으로 몰입도 증대

알파세대를 위한 창작

NFT



캐릭터 및 아바타

Studio



맵과 캐릭터 창작을 위한 스튜디오

창작 활동을 통한 개성 표출

알파세대를 위한 경제

코인(Reward)



경험을 통한 보상

E-Commerce

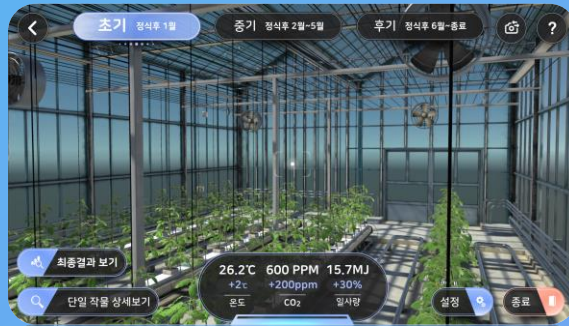


현물과 교환가능한 온라인 쇼핑물

가상의 경험과 창작이 현실의 재화로 연결

| 농촌진흥청에 메타팜 프로젝트 제안을 통해 R&D사업 선정으로 레퍼런스를 확보했습니다.

- 메타팜 프로젝트 기획하여 농촌진흥청 수의계약 및 R&D 사업 선정으로 레퍼런스 확보
- 실제 농가와 연계한 메타버스 도시농부 농장 체험, 생산 농작물 NFT 및 커머스 플랫폼 추진 및 특허 출원
- 성장 알고리즘 개발을 통해 농업 환경에서 메타팜 시뮬레이션으로 작물 성장을 예측할 수 있는 재배 메타팜 구축



메타팜 MVP 앱(개발완료)

Virtual Smart Farm 메타팜 개발

농업 메타버스 특허 출원 진행 및 메타팜의 농경지 분양과 NFT거래를 접목하여 확장해 나갑니다.

메타버스 농업분야 관련 특허 출원

【서지사항】		2022-01-28
【서류명】	특허출원서	
【참조번호】	G22P0011KR	
【출원구분】	특허출원	
【출원인】		
【영칭】	주식회사 마블러스	
【특허고객번호】	1-2015-076774-5	
【대리인】		
【성명】	이강욱	
【대리인번호】	9-2018-000069-1	
【포괄위임등록번호】	2019-016781-8	
【발명의 국문명칭】	통신 시스템에서 기계 학습에 기반하여 스마트 팜 내 작물의 생육 시뮬레이션을 제공하기 위한 방법 및 장치	
【발명의 영문명칭】	METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING GROWTH SIMULATION OF CROPS IN SMART FARM BASED ON MACHINE LEARNING IN A COMMUNICATION SYSTEM	
【발명자】		
【성명】	임세라	
【성명의 영문표기】	LIM, Se Ra	
【주민등록번호】	880618-2XXXXXX	
【우편번호】	06127	
【주소】	서울특별시 강남구 봉은사로16길 37, 지하1층, 1층, 2층	
【출원언어】	국어	
	43-1	

【서지사항】		2022-01-28
【서류명】	특허출원서	
【참조번호】	G22P0014KR	
【출원구분】	특허출원	
【출원인】		
【영칭】	주식회사 마블러스	
【특허고객번호】	1-2015-076774-5	
【대리인】		
【성명】	이강욱	
【대리인번호】	9-2018-000069-1	
【포괄위임등록번호】	2019-016781-8	
【발명의 국문명칭】	통신 시스템에서 실제 스마트 팜과 연동되고 생육된 작물을 판매할 수 있는 가상 스마트 팜을 제공하기 위한 방법 및 장치	
【발명의 영문명칭】	METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING A VIRTUAL SMART FARM THAT IS LINKED WITH A REAL SMART FARM AND CAN SELL CROPS GROWN IN A COMMUNICATION SYSTEM	
【발명자】		
【성명】	임세라	
【성명의 영문표기】	LIM, Se Ra	
【주민등록번호】	880618-2XXXXXX	
【우편번호】	06127	
【주소】	서울특별시 강남구 봉은사로16길 37, 지하1층, 1층, 2층	
【출원언어】	국어	
	50-1	

NFT접목 및 농경지 분양 메타팜



인공지능 기반의 커머스를 초개인화된 메타버스 플랫폼으로 구축하고 다양한 분야로 확장합니다.

- MEE 기술을 활용하여 유저의 관심도를 측정하고 분석된 데이터를 제공하여 매출 극대화
- 다양한 분야의 커머스를 사용자 생성 저작도구 및 인공지능 기반 메타버스로 구현
- 외부 파트너사들의 하이퍼리얼리즘 AI와 대화 엔진 기술 접목 통한 AI 퍼스널쇼퍼 기능으로 초개인화된 커머스 플랫폼



코스메틱 메타커머스

팬시 메타커머스

기술력 향상 전략

핵심적인 특허 41건 보유

메타버스, MEE 기술을 중심으로

핵심 분야의 특허를 꾸준히 출원 중

	특허명	상태	출원번호 / 등록번호	출원일자 / 등록일자
1	가상 슈퍼카 디자인 창작을 실제 슈퍼카 제작과 연계하고 대체 불가능 토큰을 이용하여 디자인 투자를 수행하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-0080649	2022-06-30
2	메타버스 플랫폼에서 식음료 브랜드 및 제품 기획을 수행하고 대체 불가능 토큰을 이용하여 식음료 브랜드 및 제품 투자를 수행하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-008650	2022-06-30
3	사용자의 블록체인 지갑에 귀속되는 특수 NFT를 이용하여 인증된 사용자의 이력을 제공하는 방법 및 이를 수행하는 인력 제공 시스템	출원	10-2022-0080956	2022-06-30
4	초개인화 디자인의 메타버스 공간을 생성하는 방법 및 이를 수행하는 메타버스 시스템	출원	10-2022-0067189	2022-05-31
5	색각 이상자의 인지력을 개선하기 위한 보정 이미지를 생성하는 장치 및 방법	출원	10-2022-0067190	2022-05-31
6	NFT를 이용하여 사용자의 교육 이력을 신뢰성 있게 관리하는 시스템 및 방법	출원	10-2022-0067191	2022-05-31
7	반려동물에 대한 아이템을 생성하고 NFT화 하는 서비스를 제공하는 메타버스 커머스 시스템 및 이의 운용방법	출원	10-2022-0067192	2022-05-31
8	메타버스 커머스 플랫폼에서 뷰티 제품의 향에 기초한 사용자의 의사결정을 지원하는 시스템 및 방법	출원	10-2022-0053813	2022-04-29
9	단일 카메라를 이용하여 측정된 화면과 사용자 간의 거리에 기초한 집중도 측정 시스템 및 방법	출원	10-2022-0053814	2022-04-29
10	행동 및 발화 패턴 기반 감성 인식 결과에 의해 사용자의 감성 상태에 적합한 헬스케어 서비스를 제공하는 시스템 및 방법	출원	10-2022-0053815	2022-04-29
11	펫로스 증후군 완화를 위한 디지털 치료 목적의 반려동물 추모 메타버스 시스템	출원	10-2022-0053816	2022-04-29
12	사용자에게 뷰티제품을 판매하는 상점 및 구매를 위한 뷰티 제품 시연 서비스를 제공하는 시스템 및 방법	출원	10-2022-0052178	2022-04-27
13	사용자의 시선 정보를 사용하여 사용자가 메타버스와 상호작용하는 시스템 및 방법	출원	10-2022-0040815	2022-03-31
14	DAO와 NFT를 사용한 가상 도시 구현 시스템 및 방법	출원	10-2022-0040816	2022-03-31
15	이미 발급된 토큰의 유통과 무관한 이상 요청 탐지 방법 및 이를 수행하는 인증 시스템	출원	10-2022-0040817	2022-03-31
16	바이어 관심 분석 기반 메타버스 박람회 제공 시스템 및 방법	출원	10-2022-0036906	2022-03-24
17	사용자 관심 분석 기반 구매 유도 시스템 및 방법	출원	10-2022-0034800	2022-03-21
18	상호작용 상대방에 대한 상호작용 선호도와 사용자의 상호작용 호감도를 측정하는 장치 및 그 방법	출원	10-2022-0026351	2022-02-28
19	인공지능 모델에 기반한 진화가능한 아바타를 제공하는 메타버스 시스템 및 진화가능한 아바타에 대한 NFT 생성 방법	출원	10-2022-0026352	2022-02-28
20	NFT를 이용한 셸프 사진스튜디오를 위한 셸프사진 폼 제작 및 공유 시스템	출원	10-2022-0026353	2022-02-28
21	유아의 감정을 분석하고 맞춤형 도서 및 교구를 추천하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-0026354	2022-02-28
22	메타버스 플랫폼을 이용하여 오프라인 국제 행사의 참가자에게 개최 지역 내 경제 활동을 원격으로 제공하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-0026355	2022-02-28
23	감성, 집중도, 대화를 통합한 인공지능 기반 상호작용 장치, 방법 및 프로그램	출원	10-2022-0013765	2022-01-28
24	메타버스 내 가상 아바타와의 상호작용 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2022-0013766	2022-01-28
25	통신 시스템에서 기계 학습에 기반하여 스마트 팜 내 작물의 생육 시뮬레이션을 제공하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-0013767	2022-01-28
26	통신 시스템에서 실제 스마트 팜과 연동되고 생육된 작물을 판매할 수 있는 가상 스마트 팜을 제공하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2022-0013768	2022-01-28
27	이미지 데이터 호환 방법, 장치, 및 프로그램	출원	10-2021-0194696	2021-12-31
28	감성 상태의 변화에 대한 맞춤형 콘텐츠 제공 장치, 방법 및 프로그램	출원	10-2021-0194697	2021-12-31
29	감정 지표와 집중 지표를 바탕으로 제공되는 아바타를 이용하여 사용자 및 참여자 간 상호 작용이 가능한 비대면 화상 회의 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0194698	2021-12-31
30	텍스트 기반 아바타 생성 기능을 제공하는 메타버스 공간 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0194699	2021-12-31
31	통신 시스템에서 행동 및 성격에 대한 학습을 통해 사용자와 음성으로 대화를 수행할 수 있는 메타버스 가상 현실 반려 동물을 제공하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2021-0194700	2021-12-31
32	통신 시스템에서 사용자의 감정에 기반하여 관계를 형성할 수 있는 메타버스 가상 현실 반려 동물을 제공하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2021-0194706	2021-12-31
33	감성 및 집중상태의 변환이 가능한 교육 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0168667	2021-11-30
34	감성 및 집중상태의 변화에 기반한 챗봇 피드백 제어가 가능한 교육 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0168668	2021-11-30
35	전이학습을 통한 한국어 유아, 초등학생 감성 지표 도출이 가능한 딥러닝 모듈을 포함하는 교육 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0168669	2021-11-30
36	감정 지표와 집중 지표를 바탕으로 감성 지수를 산출하는 교육 장치, 방법, 및 프로그램	출원	10-2021-0168670	2021-11-30
37	딥러닝 기반 사람 인식 방법 및 비대면 교육 관리 방법	출원	10-2021-0168671	2021-11-30
38	온라인 가상 교실 학습을 지원하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2020-0164516	2020-11-30
39	사용자의 학습 집중력을 지원하기 위한 방법 및 장치	출원	10-2020-0110447	2020-08-31
40	생체 정보의 기계 학습 분석에 기반하여 콘텐츠를 제공하기 위한 방법 및 장치	등록	10-2285482	2021-07-28
41	사용자의 말하기 능력을 평가하는 방법 및 시스템	등록	10-2335081	2021-11-30

기술력 향상 전략

국내외 수상 25건 보유

교육부, 산자부, 문체부 대상 등

해외 4건, 메타버스 관련 수상 7건

수상번호	수상년도	수상명	수상내용	비고
1	2022.06	2022 인공지능산업대상	매경미디어그룹 회장상	진흥정보산업협회
2	2022.01	지능정보산업협회 Emerging AI + X Top 100	Top 100 (Metaverse 분야)	지능정보산업협회(AIIA)
3	2021.12	2021메타버스 어워드 콘텐츠솔루션 부문	KoVRA 협회장상	과학기술정보통신부
4	2021.10	제9회 문화공공데이터 활용 경진대회 제품-서비스 부문	특별상	한국문화정보원
5	2021.10	제9회 문화공공데이터 활용 경진대회 제품-서비스 부문	우수상	한국문화예술회원
6	2021.10	GES Awards 한국예선	본선 진출	GES
7	2021.10	동남권창업경진대회	우수상	울산광역시
8	2021.09	싱가포르 Sling shot	Top 500 (딥테크 분야)	Web Summit
9	2021.09	교원 스타트업 프라이즈 딥체인지	넥스트유니콘상	교원
10	2021.09	교원 스타트업 프라이즈 딥체인지	우수상	교원
11	2021.09	2021 에듀테크 우수기업 콘테스트 콘텐츠 부문	대상	교육부
12	2020.12	싱가포르 Sling shot	Top 500 (디지털 솔루션 분야)	Web Summit
13	2019.10	중국 IPIEC GLOBAL 2019	TOP 30	WTOIP
14	2019.10	일본X-TECH 창업경진대회	특별상	Fukuoka Financial Group
15	2019.04	2019 코리아 리더 대상	에듀테크 부문 수상	코리아리더포럼
16	2018.11	대한민국 지식서비스대상	장관상	산업통상자원부
17	2018.10	2018 G-Valley 창업경진대회	대상	산업통상자원부
18	2018.09	VRAR그랜드챌린지	스마일게이트상	한국가상증강현실협회
19	2017.10	굿컴퍼니 41R VR 부문	대상	산업통상자원부
20	2017.08	교육부 이러닝 우수기업 콘테스트	장관상	교육부
21	2016.11	Global Startup Conference 2016 K-Connector	우승	미래창조과학부
22	2016.10	소셜벤처 경연대회-KOICA 개발벤처상	개발벤처상	고용노동부 (한국국제협력단)
23	2016.10	소셜벤처 경연대회-글로벌 부문	최우수상	고용노동부
24	2016.09	에듀테크대회	특별상	미래창조과학부
25	2016.09	디지털이노베이션	대상	미래창조과학부

마블러스 2022년 목표 TOP 5

01

Vision One

메타버스 신규 서비스 회원 20만명 확보

02

Vision Two

매출 100억원 달성

03

Vision Three

R&D 사업 30억원 달성

04

Vision Four

특허 30개 출원

05

Vision Five

총 150억원 투자유치

현재 1단계를 통해 기본적인 메타버스 요소를 구축하여 상용화하는 단계이며 2022년 빠르게 2단계로 도약하여 시리즈 B를 마친 후 3단계로 진행

1단계 (A)

메타버스 구축 및 검증

- 창업 초기부터 개발 및 서비스한 실감 앱을 비롯한 각종 제품들을 순차적으로 종료
- 앱/웹 기반의 메타버스 서비스 개발 및 운영에 주력
- 그동안 업력 및 노하우를 가져 온 교육 분야에 특화된 메타버스 플랫폼 <밈즈> 개발 및 운영
- <밈즈>는 메타버스 요소 외에도 MEE, NFT를 구현 및 검증

2단계 (B)

메타버스 + α 구축 및 검증

- <밈즈> 개발 및 운영 사례를 통해 기업 역량에 대한 시장 검증
- 지난해부터 추진해온 농업, 반려동물, 커머스, 국제대회 등 다양한 사업 아이템을 B2B 사업 모델로 구체화
- 마블러스가 강점을 가져 온 B2B 영업력을 바탕으로 국내외 메타버스 + NFT 구축 사업을 추진

3단계 (Pre-IPO)

Web 3 및 API 모델 구축 및 검증

- 메타버스 구축 외에 내부 핵심 기술로 개발해 온 MEE
- MEE AIEd / MEE AIMeta / MEE AIComm로 구현
- MEE 솔루션화를 통한 기존 플랫폼 공급 및 파트너십 사업 추진

메타버스 내의 콘텐츠 및 아이템 판매 수익의 경우 기존처럼 서비스 매출로 분류되며 크리에이터 및 커머스에서 파생되는 매출은 라이선스, 메타버스 구축 및 기술 판매는 솔루션 매출로 분류

서비스 매출

라이선스 매출

솔루션 매출

메타버스 B2B2C 서비스 매출

메타버스 연계 커머스 매출

메타버스 구축 및 MEE 솔루션 사업

콘텐츠 판매 수익, 아이템 판매 수익

제품 매입 판매 수익

솔루션 구독 수익

+

+

+

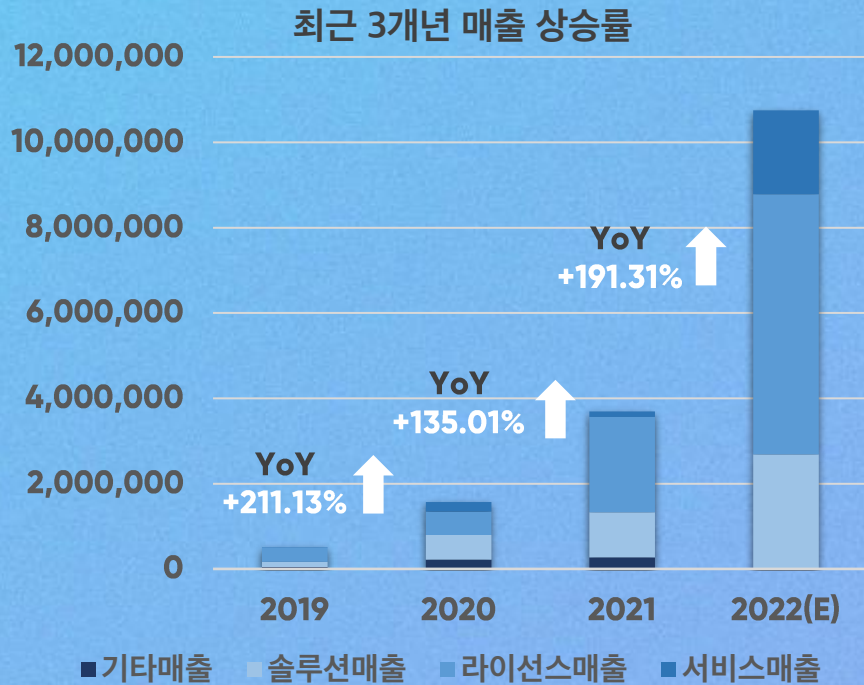
수수료 수익

메타버스 구축 수익, 수수료 수익

솔루션 턴키 공급 수익

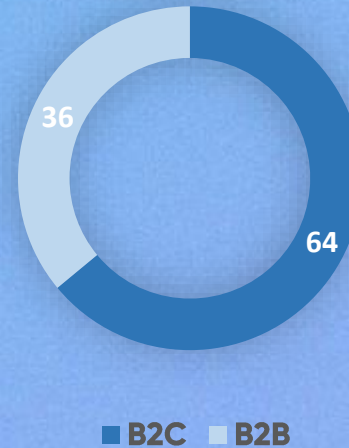
| 2022년 매출 100억원 달성을 목표로 계획하고 실현합니다.

01 2022년 매출 100억원



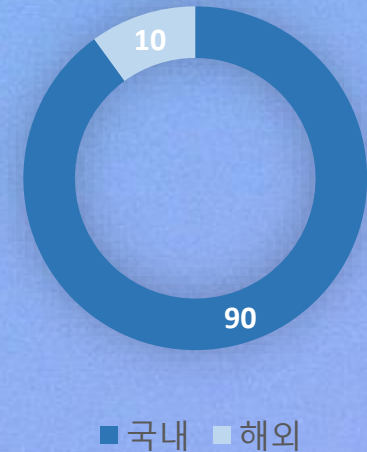
02 B2C 매출 64%

2022년 B2C 매출 비중



03 해외 매출 10%

2022년 해외 매출



메타버스 기업으로 미국과 베트남 시장을 시작으로 해외 진출을 본격화합니다.



해외 기업과 MOU체결 및 파트너십

MWC 2022(모바일 월드 콩그레스), '마블러스' 부스 메타버스 선도

윤 노재성 기자 | 승인 2022.03.03 10:03

[잡포스트] 노재성 기자 =MWC는 '연결성'을 주요 글로벌 기업들이 대거 참여하며 관련 팬데믹 위기를 극복하고 3년 만에 오프라인에서 개최되는 세계 최대 모바일 박람회(MWC)에 참여한다고 밝혔다.

MWC 2022 한국관에서 설명 듣는 임혜숙 과학기술정보통신부 장관

입력 : 2022.03.01 05:59:37



2022 MWC, BETT 등 참가



CEO 임세라

- (前) SKYEDU 강사
- 한양대학교 휴먼컴퓨터인터랙션 박사 과정
- KAIST 경영대학원 SE MBA 석사 졸업
- 연세대학교 정치외교학과 학사 졸업

CSO 조용민

- (前) ㈜세이글로벌 COO
- (前) 글로벌 해커톤 서울 운영 팀장
- (前) 크레딧스위스 투자은행 애널리스트
- Princeton University 정책학과 졸업

CAO 정윤미

- (前) 이화다이아몬드 공업
- 홍익대학교 컴퓨터공학과 학사 졸업

CMO 구분형

- (前) 메디쿼터스 마케팅 팀장
- (前) KnWorks kakao 셀장
- (前) 퍼펙트스톡 전략마케팅 파트장
- 한양대학교 언론정보대학원 석사 졸업

COO 길현겸

- (前) 하모니어스 대표
- (前) 버스커즈코리아 대표
- (前) 탭엔젤파트너스 운영 팀장
- UCLA 인문학과 졸업

CLO 이진호

- (現) 법무법인 덕민 대표 변호사
- (前) LG디스플레이, LG전자 상무
- (前) 서울, 대구, 울산지검 검사
- U.C. Berkeley Law School LL.M.
- 서울대학교 법학과 학사 졸업

개발 실장 서재필

- (前) 에프엔에스홀딩스 개발 실장
- (前) 에잇비트게임즈 개발 임원
- (前) 비트레인 개발 팀장
- 상지대학교 컴퓨터공학과 학사 졸업

IT 실장 이동익

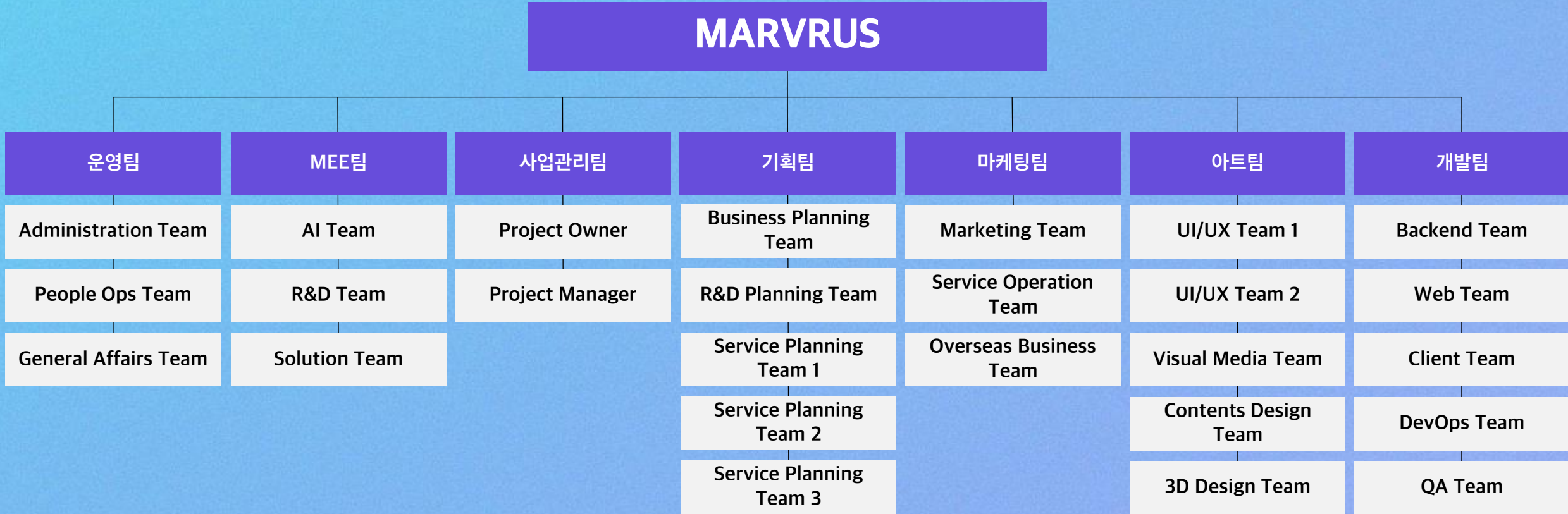
- (前) ATEC AP 선임연구원
- (前) LG CNS
- 고려대학교 전자전기컴퓨터공학 석사 졸업
- 고려대학교 전기전자공학 학사 졸업

MEE파트 실장 한규선

- (前) 주식회사 바이로봇 교육 기획
- (前) ㈜플레이독소프트 게임 기획
- (前) 현대모비스 IT기획팀
- 연세대학교 컴퓨터, 산업공학 학사 졸업

ART파트 실장 김준형

- (前) 넷마블 게임디자인 팀장 16년
- 공주문화대학교 만화예술학과 학사 졸업



SW 및 AI 엔지니어 총 52%

SW 엔지니어 29명, MEE 기술 엔지니어 15명

단 계	연 도	로 고	기 관	비 고
SEED	2016	 KAIST 청년창업투자지주(주)	카이스트청년창업투자지주(주)	
PRE-A	2019	 KOREASSET 코리아에셋투자증권	코리아에셋투자증권(주)	
PRE-A	2019	 참! 좋은 은행 IBK기업은행	중소기업은행	A-2 후속투자
PRE-A	2019	 YG ENTERTAINMENT	와이지인베스트먼트	
SERIES-A-1	2020	 DAEKYO 대교	(주) 대교	A-2 후속투자
SERIES-A-1	2021	 DAEKYO 대교인베스트먼트	주식회사 대교인베스트먼트	A-2 후속투자
SERIES-A-1	2021	 KVIC 한국벤처투자	한국벤처투자	
SERIES-A-2	2021	 UTC Union of Technology & Capital	UTC인베스트먼트	
SERIES-A-2	2021	Bilanx Investment	주식회사 빌랑스인베스트먼트	
SERIES-A-2	2022	 w	주식회사 더블유아이브이이	
SERIES-A-2	2022	PROPHET	프라핏홀딩스 주식회사	
SERIES-A-2	2022	 BNK 투자증권	주식회사 비엔케이투자증권	
SERIES-A-2	2022	 BUSAN VENTURES	부산벤처스 주식회사	



XR과 MEE 기술 기반
차별화된 메타버스 서비스로 **글로벌 기업**으로 성장