INVESTOR RELATIONS 2026

VECT

One Stop Total Visual Solution Company

Virtual Experience Connec Tivity

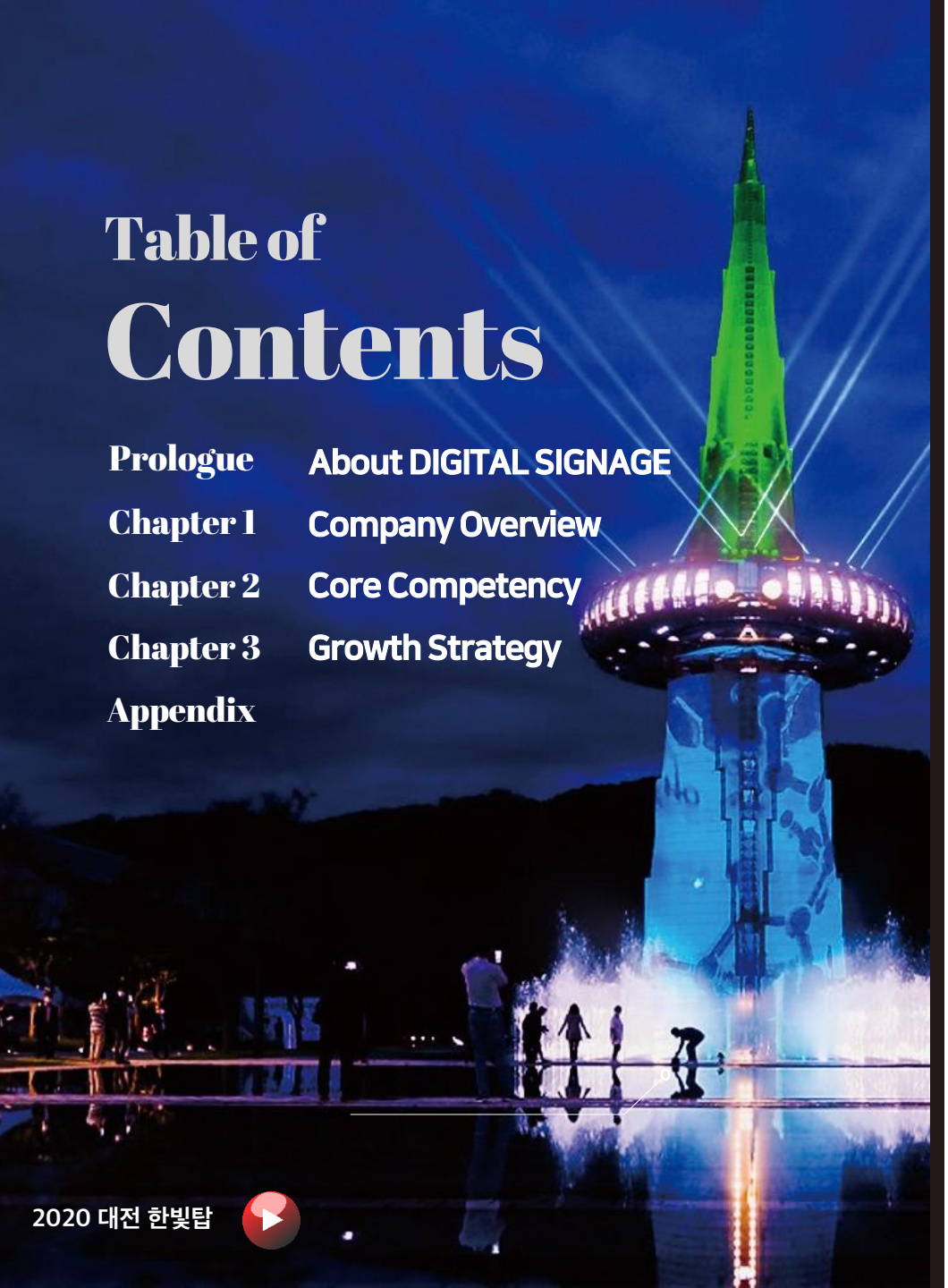


Table of Contents

Prologue About DIGITAL SIGNAGE

Chapter 1 Company Overview

Chapter 2 Core Competency

Chapter 3 Growth Strategy

Appendix

2020 대전 한빛탑

Disclaimer

본 자료는 기관투자자와 일반투자자들을 대상으로 실시되는 presentation에서의 정보 제공을 목적으로 주식회사 벡트(이하 "회사")에 의해 작성되었습니다.

본 자료에 포함된 "예측정보"는 개별 확인절차를 거치지 않은 정보로서, 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적에 대한 미래 전망 및 예상을 의미하고 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대', '(E)' 등과 같은 단어를 포함합니다.

본 자료의 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 영향을 받으며 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 향후 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로서, 향후 시장환경의 변화와 경영전략 수정 등에 따라 별도의 고지 없이 변동될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용과 관련하여 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우를 포함하여 그 어떠한 책임을 부담하지 않음을 알려 드립니다. 본 자료는 주식 투자 및 매매의 권유를 구성하지 아니하며 본 자료의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자결정을 위한 기초 또는 법적근거가 될 수 없습니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하나 출처의 표시는 필수사항입니다. 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적 제재를 받을 수 있음을 유의하시기 바랍니다. 본 presentation의 참석과 자료의 열람은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주됩니다.

Prologue

About DIGITAL SIGNAGE

01. Everywhere, Digital Signage

02. 디지털 사이니지 시장 전망

2020 예당호음악분수

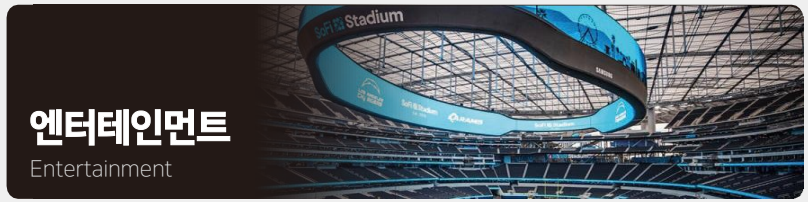
01 Everywhere, Digital Signage

기술 발전 및 라이프스타일의 변화와 함께 우리 삶의 모든 곳에 존재하는 디지털 사이니지

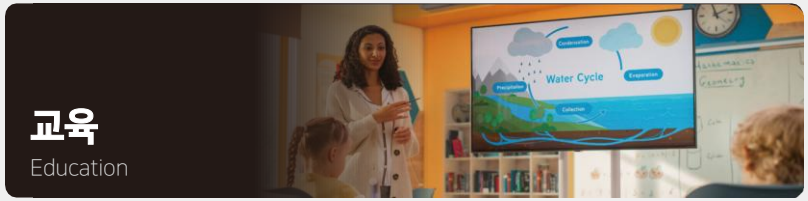
디지털 사이니지의 활용 분야

광고
Advertisement

리테일
Retail



엔터테인먼트
Entertainment



교육
Education

디지털 사이니지의 흐름 및 주요 요소

과거

아날로그

인쇄물, 신문, 잡지, 광고판

현재

디지털 사이니지

고화질 LED디스플레이로
다양한 콘텐츠 연동

미래

미래형 사이니지

IoT, AI, XR 연계로
개인화 타게팅 및 가상현실 확장

디스플레이 기기, 콘텐츠,
네트워크, 소프트웨어 솔루션 등
IT 기술 및 콘텐츠 융합

융합형 솔루션을 통해
사용자 인터랙션 및
타게팅형 마케팅

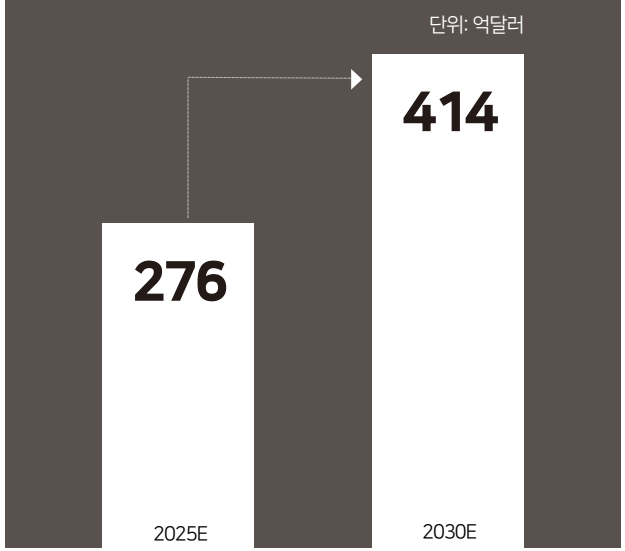
하드웨어, 솔루션, 콘텐츠
사이니지 사업 내
다양한 역량 필요

02 디지털 사이니지 시장 전망

디지털 사이니지 시장은 전세계적으로 급격히 성장하며, ICT 및 디스플레이 기술 강국인 한국에 유리

글로벌 사이니지 시장 성장세*

CAGR **8.4%**
5년 만에 시장규모
50%이상 성장 전망



국내 사이니지 시장 성장 추이**

2035년까지 국내 시장규모 약 " 6배" 성장 전망

AI, 스마트러닝, 빅데이터 기반 기술 수요 확대에 따라
대한민국 디지털 사이니지 시장 고성장 지속 예상

국내 사이니지 시장 기회와 강점 ▼

국내 디스플레이 기술 발전

글로벌 디지털 사이니지 디스플레이 점유율은
삼성전자 **33%,** LG전자 **23%**
일본 NEC 점유율이 약 **3%**

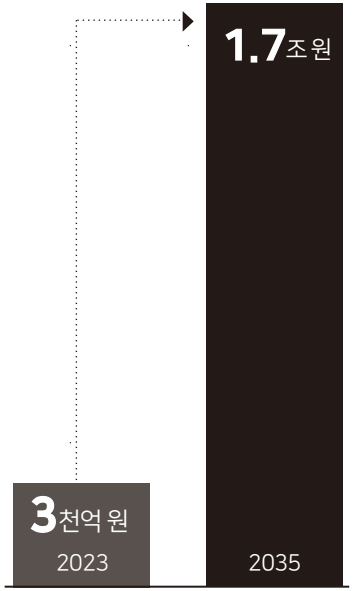
(시장조사기관 옴디아, 2024)

옥외광고 자유표시구역 지정 정책

서울 삼성역 제1기 자유표시구역,
총 445억원 투자로 생산유발효과 1,650억원 달성
(행정안전부 옥외광고물 자유표시구역 지정계획)

2026년 제3기 지정 예정...
대형 사이니지 수요 본격 확대 기대
(기획재정부 신산업 분야 규제혁신·현장애로 해소방안)

*자료: 글로벌 인포메이션
**자료: 마켓 리서치 퓨쳐



Chapter 1.

Company Overview

01. About VECT
02. 비즈니스 영역
03. 사업 분야

2023 아산생태곤충원

회사 개요

회사명	(주) 벡트
대표이사	유창수
설립일	2006년 3월 30일
자본금	1,371백 만원
직원수	101명 (본사 58명, 자회사 43명)
사업영역	디지털 사이니지 및 관련 기기 / 콘텐츠 기획 사업
자회사	이솔정보통신 주식회사
주소	**본사** 서울시 강남구 역삼로 229 (벡트 빌딩) **자회사** 인천광역시 계양구 서운산단로1길 19 **비전팩토리** 경기도 성남시 중원구 갈마치로288번 14 **대전오피스** 대전시 유성구 장대로80번길 47

지적 재산권 현황 (총 29건)

회사 현황

본사, 연구소
사업 및 콘텐츠 기획 연구 개발

비전 팩토리
제품 생산 및 물류

대전 오피스
지역 영업 거점 고객사 관리

자회사
전자칠판, 전자교탁 등
스마트교육 기기

02 비즈니스 영역

압도적인 점유율을 통한 시장 우위로 디지털 사이니지 사업의 전 과정에서 통합적인 가치 제공

교육용 사이니지

국내 최고 사양의 전자칠판 개발

" 전자칠판 시장 점유율 2위 "

· 국내 학교 보급률 48.3% (116,720대)
· 스마트 러닝 및 업무 환경 구축으로 수요 증가

상업용 사이니지

프로젝터, LED사이니지 구축

" 프로젝터 시장 점유율 1위 "

· LED 및 레이저 프로젝터의 대중화
· 가격 대비 높은 효용성, 스마트시티 접목

사이니지 실감콘텐츠

미디어아트, 몰입형 콘텐츠 기획

" 랜드마크형 실감콘텐츠 구현 "

· 인터랙티브/XR 기술의 발전
· 몰입형 전시에 대한 관심 증대

디스플레이를 통해 커뮤니케이션 극대화가 필요한 모든 공간에 디지털 사이니지 통합 프로세스 구축

03 사업 분야

디지털 사이니지 전 영역 커버하고 AI를 결합한 사업 영역 확장으로 시장 확대

스마트 러닝

스마트 러닝에 필요한
전자칠판 및 전자교탁

전국 각 초중고 및 대학교
서울대, 연세대, 고려대,
성균관대, 중앙대, 한양대,
이화여대, 서울로봇고 등

스마트 컨퍼런스

대형 행사와 컨퍼런스 및
세미나의 사이니지 구축

제주국제컨벤션
엑스포 시민광장
아주대학교
안성맞춤아트홀
한국전력 아트센터
한림대 성심병원 문화홀 등

광고, 홍보

홍보 및 안내 목적 실내외
다양한 장소 사이니지 설치

제주웰컴센터
경기도의회 의정관
화미사 매장
컨비니 그로서리스토어
풀무원 로비 등

미디어 아트

브랜딩을 위한 사이니지
콘텐츠 기획 및
디스플레이 구축

현대모터스튜디오
국립농업박물관
대전한빛탑
부경대학교100주년 기념타워
아산 생태곤충원
양주 독바위 등

엔터테인먼트

무대 공연 및 스포츠 게임
등의 구성 지원

한국문화재재단 KOUS
성수역사 복합문화공간
뮤직비디오 다수 등

Chapter 2.

Core Competency

01. 원스톱 토탈 비주얼 솔루션 프로바이더

02. 사이니지 하드웨어 경쟁력

03. 사이니지 콘텐츠 경쟁력

2024 그랜드 워커힐호텔

01 원스톱 토탈 비주얼 솔루션 프로바이더

디지털 사이니지 '프로젝트 기획, 하드웨어 구축, 콘텐츠 제작'이 가능한 국내 유일 비주얼 솔루션 기업

VECT

Planning
프로젝트 기획
사후관리

Hardware
H/W
제조, 유통, 설치

Contents
S/W, 솔루션
콘텐츠 기획

원스톱 토탈 솔루션 효과

Client

- ✓ 하드웨어, 콘텐츠 등 사이니지 프로젝트 각 업체 서치 및 계약 시간과 비용 절감
- ✓ 통합적인 관점의 컨설팅 지원

VECT

- ✓ 하드웨어 자체 개발 및 통합 기획 역량을 통한 원가 절감
- ✓ 토탈 솔루션을 통한 영업력 강화

솔루션 제공 사례
- 국립 농업 박물관

Planning +

- 곤충과 농업 주제로 아이들의 흥미를 유발하는 교육용 미디어 전시관 기획

Hardware +

- 프로젝터와 레이저 센서를 통해 생생한 이미지 구현
- 실감형 미디어 전시로 인터랙션 체험

Contents

- 자연이 농업에 미치는 교육적 의미와 엔터적인 요소 융합

02 사이니지 하드웨어 경쟁력

자체개발 및 독점적 소싱을 통한 높은 점유율 확보하고 고객 맞춤형 공간 구축

상업용 사이니지

프로젝터

조달시장 Panasonic 프로젝터 **독점유통**

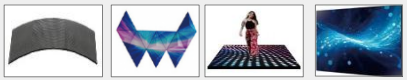
시장 점유율 1위

출처 : PMA Research

최적 모델 컨설팅 + 장소·환경별 설치역량

LED디스플레이

최고 사양의 선명도로
모든 장소와 환경에서 세팅 가능
(투명LED, 전자현수막, 모션플로어 등)



LED 사이니지, 빔 프로젝션
활용한 공간 구현

· 시간 변화에 따른 생태 표현 컨셉 기획
· 컨셉에 맞는 초고화질의 하드웨어 구축

교육용 사이니지

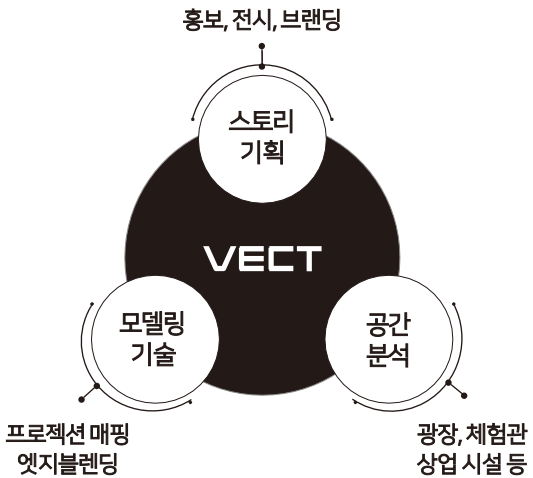
타사	VECT	
터치 반응속도 및 정밀도가 떨어져 사용자 경험 제한	빠르고 정확한 터치인식 글자색,굵기 등에 ID 설정하여 협업에 활용 복수의 화면으로 다중 화면 재생	> 사용성 향상
터치감을 위한 추가 제작 과정으로 비용 상승 가능성	IR센서의 교체가 용이한 구조를 통해 수리 및 제조원가 대폭 절감 가능	> 비용 절감

전자칠판 시장 점유율

2위

03 사이니지 콘텐츠 경쟁력

다양한 장소 및 참여자 구성, 프로젝트의 컨셉에 부합하는 최적의 사이니지 콘텐츠 현실화



디지털 사이니지 콘텐츠의 확장

이벤트 '평창올림픽'

공연, 연극

카페 등 상업시설 마케팅

사이니지 콘텐츠 주요 실적

2021	2022	2023	2024	2025
종로화동갤러리, 경남교육청 독도체험관, 경기도의회 경기마루, 한국문화재재단 한국의 집, 성수역사 씨어터SS 등	농업박물관, 한국문화재재단KOUS, 화미사 매장, 컨비니그로서리 스토어, 제주웰컴센터 등	그랜드워커힐, 생태곤충원, 이천 다원학교, 다원홀, 안성맞춤아트홀, 한전 아트센터, 아주대 연암관 등	부경대 100주년 옹비탑, 간송미술관, 중앙대 메타버스과학관, 아주대 다산홀&팔달관 등	중앙대학교 국제메타버스페스티벌 (CIMF), 울산 태화루 스카이워크, 예당호, 예산시장

Chapter 3.

Growth Strategy

01. AI기술을 활용한 디지털 사이니지
02. 상업용 사이니지 구축 사업 확대
03. 몰입형 미디어아트 사업 확대
04. 사이니지 플랫폼 사업 진출
05. 디지털 사이니지 시장 확장

01 AI기술을 활용한 디지털 사이니지

스마트교실 등 정부 정책 수요에 대응, 하드웨어 라인업 확장 및 인터랙티브 콘텐츠를 통한 적극적 시장 확대

스마트 러닝 정책

- '그린 스마트 미래학교 전환' 목표로 2021년부터 5년간 18조원 배정
- '미래교육 혁신 기반 마련을 위한 전자칠판 보급사업'에 조달시장 연간 2,000억원 이상 예산 집행
- 유치원 미래형 디지털 교실 구축 사업
- 누리과정 스마트콘텐츠 확대

실행 전략

- 지역별 스마트교실 구축사업 등 수주를 위한 공격적 대응
- 중소기업자간 경쟁제품 부품 국산화 시범사업 대응
- 유치원 미래형 디지털 교실 및 늘봄학교를 위한 패키지 라인업 구성
- 누리과정 콘텐츠 등을 포함한 멀티미디어 학습장치 신규 조달등록

2025년 전자칠판 시장 1위 목표

AI 기반 지능형 전자칠판 개발

AI 음성 인식 및 제어
- STT 및 자동 캡션 기능
- AI 동시통역 및 실시간 번역 자막
- 음성 기반 수업 요약·정리 기능

AI 지능형 추천 및 콘텐츠 생성
- 대화형 AI 응답 제공
- AI 기반 맞춤 문제 제시
- 오답 문제 중심으로 유사문항 제공

AI 기반 학습 및 분석
- AI 학습 분석 및 맞춤형 피드백 제공
- AI 기반 실시간 학습상태 추적 및 개선 제안

✓ 단순한 판서 도구에서 벗어나, 협업을 통한 교육 및 비즈니스 환경에서 생산성과 효율성 향상

교육용 인터랙티브 콘텐츠 제공

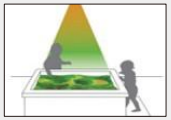
MOTION WALL

손 끝에서 변화하는 디지털 벽화

MOTION FLOOR

발 끝을 따라 움직이는 디지털 바닥

MOTION TABLE (SAND)



모래의 감성에 디지털 접목

MOTION TABLE (BLOCK)

차곡차곡 쌓을 때마다 변화하는 공간

MOTION TABLE (CATCH)

영상 속 이미지를 뜨는 영상 뜰채

✓ 터치스크린 활용한 140여 가지의 참여교육형 콘텐츠 ('유치원 미래형 디지털 교실 구축' 정부사업 연계)

모션 마루 (MOTION MARU) :
전연령층을 위한 혁신적인 디지털 실내 활동 디바이스

02 상업용 사이니지 구축 확대

다양한 산업과 결합하는 디지털 사이니지 시장에서, 고객사들의 신규 수요 대응

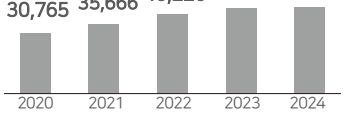
디지털 사이니지 시장의 확대

01

옥외광고의 확대

· 차량, 철도에 광고물 표시 면적 확대
· 대학교 내 상업 옥외광고 허용

단위: 억 원



자료: 한국지방재정공제회

03

몰입형 체험 공간 확산

· 미국 마이애미의 디지털 전시관 'The Messi Experience' (축구 선수 기념관)

02

엔터테인먼트 및 공연 무대 활용

· 요리 프로그램 '흑백요리사' 무대 배경에 사이니지 활용

04

공공시설에 사이니지 활용

· 싱가포르 창이공항(2023년 공항순위 1위) 여행객들의 휴식공간 'The Wonderfall'

10,000여 개 고객사의 재수요 대응 및 대형 수요 적극 진입

크로스셀링	국립농업박물관 납품 이후, 추가 예산에 대한 콘텐츠 계약 논의 중
교체수요	H대학 노후장비 교체 기존 VZ580에서 VMZ시리즈 LASER 교체
대형수요	A뮤지엄 등 미술관, 비엔날레, 전시 공간 설계, 대형장비 수요 예정
시범사업	광고기획사와의 협업을 통한 LED 전광판&사이니지 직판영업 확대

03 몰입형 미디어아트 사업 확대

랜드마크형 미디어아트와 자체 스튜디오를 통해 기업·기관의 홍보 및 브랜딩 수요 충족

미디어아트 사업 방향

성장하는 몰입형 미디어아트 시장

자료: 인스파이어 르스페이스 전시관

미디어아트를 접목한 '**인스파이어 리조트**' 개장 7개월만에 방문객 **200만명 유입**

제주도 **빛의벙커 미디어아트 전시**는 '18년 11월 오픈 후 10개월간 **58만명 방문**

VECT 몰입형 미디어아트

지역문화 상징 프로젝트

- 울산 태화루 스카이워크 ('25.08)
- 예당호 전망대, 예산시장 미디어 전시 프로젝트 ('26.01)

상업용 프로젝트

- 한울원자력본부 홍보관 ('24.06)
- DDP 간송미술전 ('24.07)

자체 디지털 사이니지 스튜디오 운영

디지털 사이니지를 배경으로 뮤직비디오 등 촬영

디지털 사이니지 전시관

04 사이니지 플랫폼 사업 진출

디스플레이 소유주, 미디어 아트 작가, 브랜드를 연계하여 구독형 미디어 콘텐츠 시장 진출

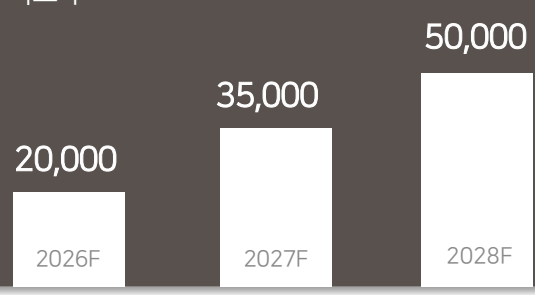
VECT 고객사
사이니지 네트워크

10,000 개

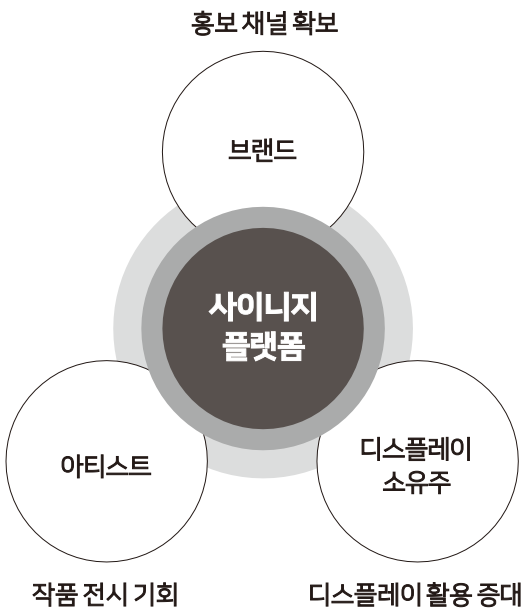
주요 타깃 시장

01	02	03
힐링	**교육**	**서비스**
(병원,종교)	(학교)	(호텔,카페)

목표 수



프리미엄 아트 구독 서비스 구조



미디어 아트 콘텐츠 수급

DASVERSE

미디어 아트 OTT 스트리밍 기업과 협력

- 기업과 협력 디지털 IP작가 200명, 작품 10,000점 보유
- 장르, 주제별 작품 카테고리 구성
- 다이나믹 아트 4K급 이상 해상도 영상 송출

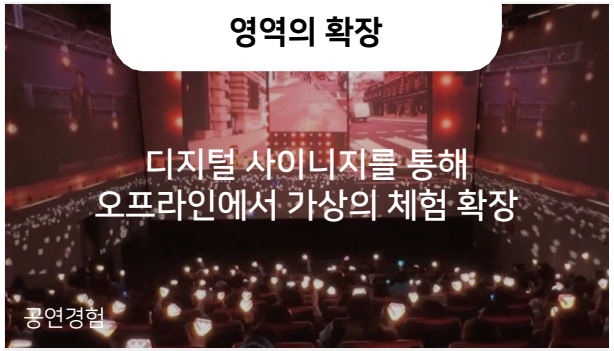
사이니지 플랫폼을 통한 구독료 수입 + 유휴 디스플레이 활용성 증대로 기기 판매 증가

05 디지털 사이니지 시장 확장

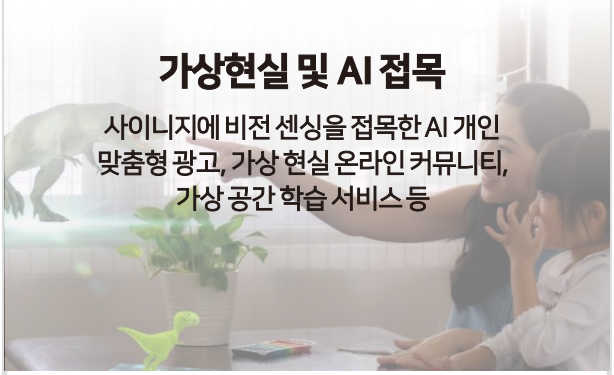
사이니지 구축 영역의 확대, 파트너 연계한 신사업 확장, 교육용 사이니지 수요 대응하며 글로벌 진출

영역의 확장

디지털 사이니지를 통해
오프라인에서 가상의 체험 확장



사업의 확장



가상현실 및 AI 접목

사이니지에 비전 센싱을 접목한 AI 개인
맞춤형 광고, 가상 현실 온라인 커뮤니티,
가상 공간 학습 서비스 등

파트너사 협력

AI XR

P&C Solution · ALWAYS NUMBER ONE · Robo risen · xinapse · SimPlatform · YD&S

Media Contents

Connect Edu · WITHUS FRIENDS · aplan-company® · VERS NEW MEDIA ART GROUP · SHARP · ODD RABBIT

글로벌 확장

중동 사이니지 시장 공략

2030 사우디 엑스포 디스플레이 후원사로
선정된 파트너 기업과 비즈니스 협력

동남아 사이니지 시장 공략

높은 교육열
온라인 연계 교육 정책 강화 추세

- 군부대향, 기업향, 교육부 전자교탁 도입 사업 준비 중

Appendix

01. 연결재무제표
02. 별도재무제표
03. 회사 연혁

2025 울산 태화루 스카이워크

연결재무상태표

단위: 백만 원

구분	2023	2024	2025	2026 1H
유동자산	22,730	33,790	21,775	18,916
비유동자산	18,914	18,044	18,263	17,977
자산총계	41,645	51,834	40,038	36,893
유동부채	19,971	20,720	19,906	19,336
비유동부채	8,667	7,329	1,625	1,492
부채총계	28,638	28,049	21,531	20,828
자본금	1,016	1,371	1,371	1,371
자본잉여금	2	12,899	12,899	12,899
이익잉여금	10,378	8,435	3,770	1,857
비지배지분	1,611	1,080	467	(62)
자본총계	13,007	23,785	18,507	16,066

연결손익계산서

단위: 백만 원

구분	2023	2024	2025	2026 1H
매출액	68,878	64,679	44,544	21,750
매출원가	42,138	40,958	28,950	15,887
매출총이익	26,740	23,721	15,593	5,863
판매비와관리비	22,717	25,006	19,022	8,222
영업이익	4,023	(1,284)	(3,429)	(2,360)
영업외수익	301	159	370	133
영업외비용	1,728	1,005	1,748	344
세전이익	2,596	(2,130)	(4,806)	(2,570)
법인세비용	340	149	413	(98)
당기순이익	2,256	(2,279)	(5,219)	(2,472)

별도재무상태표

단위: 백만 원

구분	2023	2024	2025	2026 1H
유동자산	18,107	28,783	18,124	15,889
비유동자산	10,637	10,229	10,727	11,010
자산총계	28,744	39,011	28,851	26,899
유동부채	18,189	16,803	9,942	9,807
비유동부채	565	255	979	798
부채총계	18,754	17,058	10,921	10,604
자본금	1,016	1,371	1,371	1,371
자본잉여금	2	12,899	12,899	12,899
이익잉여금	8,972	7,683	3,660	2,024
자본총계	9,990	21,953	17,930	16,295

별도손익계산서

단위: 백만 원

구분	2023	2024	2025	2026 1H
매출액	45,261	41,301	27,637	14,713
매출원가	29,607	28,804	18,668	10,590
매출총이익	15,654	12,497	8,969	4,123
판매비와관리비	12,920	13,435	11,198	5,864
영업이익	2,734	(937)	(2,229)	(1,741)
영업외수익	219	95	374	189
영업외비용	1,058	647	1,578	177
세전이익	1,896	(1,490)	(3,434)	(1,729)
법인세비용	293	(274)	506	(93)
당기순이익	1,603	(1,216)	(3,939)	(1,636)

20년 간 디지털 사이니지 분야에서 영역 확장하며 꾸준히 성장

디지털 사이니지 사업 기반 구축

설립기 (2006~2014)

2006.03	유환아이텍㈜ 법인 설립
2008.08	삼성전자 프로젝터 대리점 계약
2010.03	SANYO 및 CASIO 프로젝터 한국 수입원 및 A/S공식협력 계약
2010.12	빔프로젝터 조달청 계약 및 관급조달판매
2011.05	품질경영시스템(ISO9001) 인증
2011.06	전국 A/S지점망 구축 및 협력대리점 45지점 계약
2011.07	정보통신공사 면허 취득
2011.08	전자칠판, 전자교탁 조달청 공급 계약
2011.10	특허출원(적외선 감지 카메라방식 터치 스크린)외 1건
2012.03	파나소닉코리아㈜ 공식 대리점 계약
2012.04	기업부설연구소 설립 및 인증
2012.08	기술혁신형 중소기업 인증
2013.08	파나소닉프라자 매장 오픈
2014.06	스마트 테크쇼 참가

사이니지 기술력 확보 및 사업 확장

성장기 (2015~2022)

2015.07.	3D 프린터 개발
2016.09	판서소프트웨어 개발 / 기술평가 우수기업 인증
2017.10	구내방송장치 직접생산확인증명 및 조달공급 계약
2018.01	대한민국교육박람회 영상시스템 공급
2018.02	전자칠판, 3D프린터 신제품 개발
2019.05	삼성 디지털 사이니지 파트너십 계약
2019.05	LED 전자현수막 신제품 출시
2020.03	UIT 비전 팩토리 오픈
2020.09	특허출원(자동화질보정 LED 전광판 시스템)외 2건
2021.05	고용노동부 강소기업 선정
2022.03	특허출원(실물화상기 내장형 전자칠판)외 3건
2022.04	이솔정보통신㈜ 인수
2022.05	미디어 전시기획 사업 확장

AI와 함께 영상 시스템 분야 최정상으로 도약

도약기 (2022~현재)

2022.08	주식회사 벡트(VECT)로 사명 변경
2022.10	NICE평가정보㈜ 기술평가 우수기업 인증
2022.12	해외조달시장 진출 유망기업(G-PASS기업) 지정
2023.01	중소벤처기업부 인터랙티브 화이트보드 녹색기술인증
2023.10	LED 기상전광판 신제품 출시 및 조달공급 계약
2023.11	스마트대한민국대상 중소벤처기업부장관상 수상
2024.05	가상체험학습시스템 출시
2024.06	국립 부경대학교 100주년 기념탑 미디어파사드 구현
2024.08	간송컬렉션, 첫 몰입형 미디어아트에 제품 공급
2024.12	코스닥시장 상장
2025.01	조달청 우수 제품 지정 (인터랙티브화이트보드)
2025.05	모션마루(MOTION MARU) 신제품 출시
2025.08	LED 안내전광판 조달공급계약체결
2025.11	중앙대 국제메타버스페스티벌 행사 기획 및 AI-미디어 파사드 산학협력 성과 발표
2026.04	AI 엣지보드 기반 전자칠판 및 학생 행동분석 기술 특허 등록

VECT

Virtual Experience ConnecTivity