

본 조사분석자료는 인공지능(AI) 기술을
사용하여 생성되었으며, 당사가 정확성
이나 완전성을 보장할 수 없습니다.

KOSDAQ | 경기관련소비재/교육서비스

데이원컴퍼니 (373160)

Company Overview

설립일	2017년 04월 17일
상장일	2025년 01월 24일
특례 상장 유형	이익미실현기업의 코스닥시장 상장
주요 사업	성인대상 교육서비스
본사	서울특별시 강남구 테헤란로 231 West동 6층, 7층(역삼동, 센터필드)
홈페이지	day1company.co.kr/
주요 주주	패스트파이브(주) 17.03%
수출 비중	

데이원컴퍼니 Investment Keywords

B2C 온라인 교육 콘텐츠, 원소스 멀티유즈 전략

한국거래소 공시

2026-08-14	16:34	반기보고서(일반법인)(2026.06)
2026-07-29	16:18	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2026-07-03	10:37	신탁계약에의한 취득 상황보고서
2026-05-14	16:14	분기보고서(일반법인)(2026.03)
2026-05-13	17:23	기업설명회(IR) 개최
2026-04-14	15:37	추가상장(주식매수선택권행사)
2026-04-02	20:00	[투자주의]특정계좌(군) 매매관여 과다종목
2026-04-02	20:00	[투자주의]소수계좌 거래집중 종목

주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2023	1,166	11	-79	-659	N/A	N/A	13.2
2024	1,277	-3	-16	-132	N/A	N/A	8.0
2025	1,239	46	47	347	14.8	1.6	13.7
1H26	571	-27	-24	-	-	-	-

Company Data

현재가 (08/27일)	3,000원
52주 최고가/최저가	6,520원/2,695원
액면가	500원
시가총액	41십억원
발행주식수	14백만주
평균거래량(60일)	1만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	-10.4/-34.9/-50.2
외국인 지분율	0.67%

Price & Relative Performance





기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

데이원컴퍼니는 성인을 대상으로 학습이 필요한 콘텐츠를 기획·개발·유통하며, 사업은 고객 유형에 따라 국내 개인 대상(B2C), 기업 대상(B2B), 정부 유관기관과의 협력(B2G2C), 해외 진출(Global)로 구분된다. 2026년 반기 공시 기준 품목별 매출은 교육서비스 541억원(94.73%), 교재매출 9억원(1.61%), 기타 21억원(3.66%)으로 구성되며 합계는 571억원이다. 고객 대상별 비중은 B2C 51.07%, B2G2C 18.60%, Global 17.72%, B2B 12.61%이다. 브랜드는 실무 역량 교육 중심의 패스트캠퍼스, 창업 준비생과 프리랜서 대상의 콜로소, 어학·취미·부업 콘텐츠를 제공하는 마이라이트, 취업정보회사인 제로베이스, 외국어 회화 서비스 PODO로 구성된다.

연혁은 2013년 1월 패스트트랙아시아 사내벤처로 최초 교육과정인 CAMP를 시작한 데서 출발한다. 2016년 12월 연 매출액 60억원을 기록했고, 2017년 4월 패스트캠퍼스가 패스트트랙아시아로부터 분사했다. 법인은 교육콘텐츠 개발 및 서비스업을 목적으로 2017년 4월 17일 설립되었다. 이후 2018년 6월 온라인 실무교육콘텐츠 올인원패키지를 출시했고, 2019년 2월 전 문가 강의 브랜드 콜로소를 런칭했다. 2019년 11월 싱가포르 법인을 설립했으며, 2020년 5월 고용노동부 직업능력개발 신규 훈련기관으로 선정되었다.

데이원컴퍼니

KOSDAQ 373160 | 성인 대상 교육 콘텐츠 기획·개발·유통

핵심 사업영역

B2C 개인 대상

패스트캠퍼스·콜로소
제로베이스·마이라이트
PODO 1:1 회화
매출비중 51.07% (292억)

B2G2C 정부협력

K-디지털 트레이닝
K-디지털 기초역량훈련
부트캠프·집체교육
매출비중 18.60% (106억)

Global 해외진출

일본·미국·대만 법인
콘텐츠 현지화
오리지널 콘텐츠 개발
매출비중 17.72% (101억)

B2B 기업 대상

맞춤형 기업교육
온라인 구독 서비스
HRD 컨설팅·Skillflo
매출비중 12.61% (72억)

핵심 경쟁력

원소스 멀티유즈

B2C 콘텐츠를
B2B·B2G2C로 재 활용
추가 제작비용 최소화

인하우스 제작

기획·편집·유통·
마케팅 직접 수행
국내 최대 AI 콘텐츠

자체 기술 보유

자체 LMS·패스트컴포저
AI 챗봇·Skill Match
Whisper AI 자막 내재화

멀티 브랜드

고객군별 5개 브랜드
자체 웹사이트 100% 판매
특정 고객 집중도 낮음

시장 지위

국내 성인 교육
콘텐츠 시장 1위
타임지 에듀테크 62위

최근 실적 및 성과

· 2026년 반기 연결 영업수익 571억원 (전년 동기 563억원, +1.5%) / 영업손익 -27억원, 반기순손익 -25억원
· 2025년 연결 매출 1,239억원·영업이익 46억원 흑자전환 / 2026.01 애드인에듀 70% 인수, 2025.06 엔오에이 100% 인수

기업정보

2017.04 설립
2025.01 코스닥 상장
최대주주 패스트파이브 17.03%

주요 제품

교육서비스 94.73%
교재 1.61% / 기타 3.66%
온라인 콘텐츠·구독·부트캠프

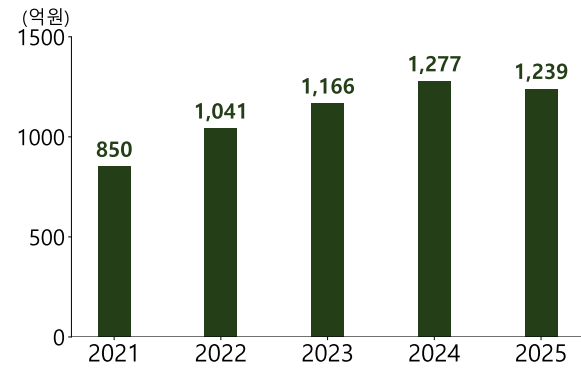
주요 고객

취업준비생·직장인·프리랜서
기업 HRD·정부기관
개별 거래처 매출 5% 미만

기업 비전

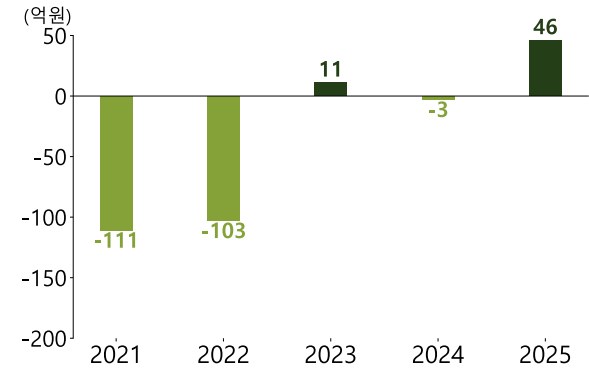
교육을 넘어
종합 콘텐츠 기업으로 성장
전 브랜드 글로벌 확장

데이원컴퍼니 매출 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

데이원컴퍼니 영업이익 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

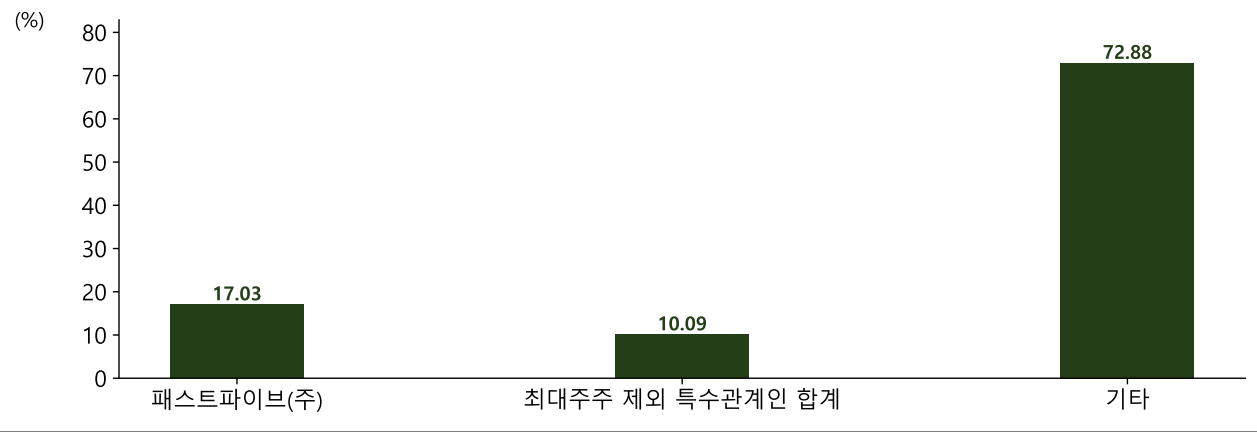
2021년 5월 20일 상호를 패스트캠퍼스 주식회사에서 주식회사 데이원컴퍼니로 변경했다. 같은 해 9월 일본 법인을 설립하고 11월 콜로소 일본 서비스, 12월 미국 서비스를 개시했으며, 2022년 12월 연 매출액 1,041억원을 기록했다. 2024년 11월에는 대만 법인을 설립했다. 2025년 1월 24일 이익미실현기업 특례를 적용받아 코스닥시장에 상장했다. 2025년 2월 CIC 제도에서 사업 부문 체제로 조직을 개편했고, 2025년 6월 미국 법인을 설립하고 (주)엔오에이를 인수했다. 2026년 1월 21일에는 (주)애드인에듀 지분 70%를 취득했다.

사업 기반은 콘텐츠 자산의 반복 활용 구조에 있다. 이미 출시한 B2C 콘텐츠를 변형해 B2B와 B2G2C 콘텐츠로 활용하는 원소스 멀티유즈 전략을 수익성 확보의 핵심 전략으로 운영한다. 이를 뒷받침하는 자체 LMS(학습관리시스템), 패스트 컴포저, AI 챗봇, Skill Match 등의 도구를 개발했다. 콘텐츠는 영상 촬영을 제외한 기획·편집·유통·마케팅 전반을 직접 수행하는 인하우스 제작 체제로 생산된다. 2026년 초에는 교육콘텐츠, 글로벌, 인재혁신, 엔터프라이즈, 미래성장 등 사업 영역별 조직 체계를 구축했다. 사내벤처에서 출발한 국내 성인 교육 사업이 브랜드 다각화와 해외 법인 설립, 상장 및 인수합병을 거치며 교육과 콘텐츠를 아우르는 구조로 확장되어 온 흐름이 확인된다.

2 주주 구성

데이원컴퍼니의 최대주주는 패스트파이브(주)로 2,351,237주, 지분율 17.03%를 보유하고 있다(2026년 6월 30일 기준). 2대 주주는 (유)원더홀딩스로 1,479,000주(10.71%)를 보유하고 있으며, 3대 주주는 한화생명보험(주)로 1,333,904주(9.66%)를 보유하고 있다. 이어 Insight Venture Management, LLC가 1,272,134주(9.21%), 머스트자산운용이 827,013주(5.99%)를 보유하고 있다. 5% 이상 주주는 패스트파이브(주), 유한책임회사 원더홀딩스, 한화생명보험(주), Insight Venture Management, LLC, (주)머스트자산운용으로 구성된다. 최대주주의 특수관계인에는 계열회사인 패스트트랙아시아(주)가 473,387주(3.43%), 등기임원 이강민이 400,111주(2.90%), 박지웅이 325,500주(2.36%), 신해동이 86,708주(0.63%), 이경민이 61,500주(0.45%), 김동혁이 44,000주(0.32%)를 각각 보유하고 있다. 최대주주와 특수관계인의 합산 보유 주식은 3,742,443주, 지분율은 27.10%다. 자기주식은 392,542주로 자기주식 보유비율은 2.84%이며, 유통주식수는 13,414,927주다. 소액주주는 7,928명으로 2,850,350주(21.25%)를 보유하고 있다.

데이원컴퍼니 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

데이원컴퍼니의 2026년 반기 연결기준 영업수익은 571억원으로 전년 동기 563억원 대비 1.5% 증가했다. 영업손익은 27억 원 손실로 전년 동기 9억원 손실 대비 손실 규모가 확대됐다. 지배기업 소유지분 반기순손익은 24억원 손실로 전년 동기 9억원 손실 대비 손실 폭이 확대됐으며, 기본주당손실은 178원으로 전년 동기 69원 대비 확대됐다. 품목별로는 교육서비스 매출이 541억원으로 전년 동기 534억원 대비 증가했고, 상품매출은 11억원으로 전년 동기 8억원 대비 증가했다. 교재매출은 9억원으로 전년 동기 18억원 대비 감소했으며, 기타매출은 10억원으로 전년 동기 2억원 대비 증가했다. 고객 유형별 매출 비중은 2026년 반기 기준 B2C 51.07%, B2G2C 18.60%, Global 17.72%, B2B 12.61%로 구성된다. 영업비용은 59,761,479천원으로 전년 동기 57,157,539천원 대비 증가했다. 직원급여가 15,016,851천원으로 전년 동기 12,752,806천원 대비 증가했고, 감가상각비는 3,914,045천원으로 전년 동기 3,024,178천원 대비 증가했다. 지급수수료는 6,203,414천원으로 전년 동기 5,260,208천원 대비 증가했으며, 광고선전비는 10,473,174천원으로 전년 동기 11,759,909천원 대비 감소했다. 영업수익 증가폭 대비 영업비용 증가폭이 크게 나타나 영업손실이 확대됐다.

연간 실적

(단위: 백만 원)

해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)
2025년	123,860	4,572	3.7
2024년	127,680	-287	-0.2
2023년	116,590	1,122	1.0

자료: 전자공시시스템(DART)

반기 실적

(단위: 백만 원)

	2026년 상반기		2025년 상반기	
	3개월	누적	3개월	누적
매출액	26,788	57,106	29,183	56,279
영업손익	-3,043	-2,655	405	-879

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

성인 교육 시장은 성인 학습자를 대상으로 하는 교육 상품 및 서비스의 총체를 의미하며, 2010년 이후 본격적으로 발전해 왔다. 발전 배경은 학령인구 감소와 핵심 생산가능인구 유지라는 인구통계학적 변화, 전 산업과 업무 영역의 디지털화 및 AI 기술 적용 가속, 평생직장 개념 소멸에 따른 평생학습의 필수화, 직무가 아닌 스킬 기반 조직 운영의 중요성 확대 네 가지다. 교육 콘텐츠 산업은 경기변동에 상대적으로 비탄력적이며, 직무 관련 콘텐츠는 가격보다 품질이 구매결정 요인으로 작용한다. 제공 방식이 온라인 중심이어서 계절적 요인의 영향은 크지 않으나, B2C 부문은 연말과 연초에 수요가 집중된다. 시장은 고객 유형과 학습 목적에 따라 세분화되어 있으며, 취업준비생은 부트캠프 형식의 풀타임 교육을, 직장인은 디지털 전환 흐름에 맞춘 테크 분야 온라인 강의를, 자영업자와 프리랜서는 디자인·쿠싱·헤어 등 라이프스타일 콘텐츠를 선호한다. 인터넷 기반 제공 구조상 소규모 자본으로도 진입이 가능하나, 콘텐츠 품질에 대한 요구 수준이 높고 고객군별 맞춤 기획 역량과 정밀한 타겟팅 마케팅 역량, 최신 트렌드를 반영한 지속적 콘텐츠 제작 역량이 경쟁 요소로 작용한다. 정책 측면에서는 디지털 및 첨단 분야 인재 양성을 위한 K-디지털 트레이닝(KDT)과 K-디지털 기초역량훈련(KDC)이 운영되고 있다. 해외 시장의 경우 일본은 성인 교육 산업이 오프라인 학원 중심으로 형성되어 온라인 교육 시장이 초기 단계에 있으며, 미국은 성인교육 시장 규모가 가장 크지만 최상위 연사 확보 난이도가 높은 시장이다. 데이원컴퍼니는 B2C, B2B, B2G2C 및 글로벌 사업부문을 통해 이러한 산업 구조에 대응하고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 데이원컴퍼니가 속한 성인 교육 시장은 어떤 배경에서 형성되고 있나?

A1. 성인 교육 시장은 성인 학습자들을 대상으로 하는 교육 상품 및 서비스의 총체를 의미하며, 2010년 이후부터 본격적으로 발전해 왔다. 학령인구가 빠르게 감소하는 반면 핵심 생산가능인구는 유지되는 인구통계학적 변화, 모든 산업과 업무 영역에서의 디지털화 및 AI 기술 적용 가속, 평생직장 개념의 소멸과 평생학습의 필수화, 직무가 아닌 스킬 기반 조직 운영의 중요성 확대가 성장 배경으로 작용하고 있다. 데이원컴퍼니는 성인을 대상으로 학습이 필요한 모든 콘텐츠를 기획·개발·유통하고 있다.

Q2. 교육 콘텐츠 산업은 경기와 계절에 어떤 영향을 받는 산업인가?

A2. 교육 콘텐츠 산업은 여타 산업에 비해 상대적으로 경기변동에 비탄력적인 경향을 보인다. 직무 관련 교육 콘텐츠는 기술이 빠르게 변화하고 디지털 스킬이 중요한 환경에서 경쟁력 유지를 위해 필수적이며, 가격보다 품질이 구매결정 요인으로 작용해 경기 변동 민감도가 낮다. 계절적 요인의 영향도 크지 않으나 B2C 사업은 연말이나 연초에 수요가 몰리는 경향이 있다. 데이원컴퍼니는 B2C 콘텐츠를 변형해 B2B와 B2G2C로 활용하는 원소스 멀티유즈(하나의 콘텐츠를 여러 사업에 재사용) 전략을 핵심 전략으로 운영한다.

Q3. 성인 교육 콘텐츠 시장의 경쟁 구도는 어떻게 형성되어 있나?

A3. 주로 인터넷을 통해 제공되는 사업 특성상 대규모 설비 투자가 필요한 장치 산업에 비해 소규모 자본으로 시장 진입이 가능하다. 다만 고객이 적지 않은 돈과 시간을 직접 투입하는 만큼 콘텐츠 품질에 대한 요구 수준이 높고, 고객군별로 기대하는 콘텐츠

츠 유형과 서비스 방식이 상이해 맞춤형 기획 역량과 고객별 니즈를 정밀하게 타겟팅하는 마케팅 역량이 요구된다. 데이원컴퍼니는 국내 성인 교육 콘텐츠 시장 1위라는 시장 지위를 유지해오고 있다.

Q4. 고객 유형별로 시장이 세분화되는 흐름에 데이원컴퍼니는 어떻게 대응하고 있나?

A4. 성인 교육 시장은 고객 유형 및 학습 목적·분야 등에 따라 서로 다른 경쟁 구도를 가진 세부 시장으로 분류된다. 취업준비생은 부트캠프 형식의 풀타임 교육을, 직장인은 원하는 때에 자유롭게 수강 가능한 온라인 강의를 선호하며, 직장인은 테크 분야 콘텐츠를, 자영업자·프리랜서는 디자인이나 쿠킹·헤어 등 라이프스타일 분야 콘텐츠를 희망한다. 데이원컴퍼니는 2026년 초 교육콘텐츠, 글로벌, 인재혁신, 엔터프라이즈 및 미래성장 등 사업 영역별 조직 체계를 구축했다.

Q5. 해외 성인 교육 시장 구도와 데이원컴퍼니의 사업 확장 방향은 무엇인가?

A5. 일본은 Covid-19 이후 디지털화가 시작되며 온라인 교육 시장이 초기 태동 시기에 있고, 성인 교육 산업이 여전히 오프라인 학원을 중심으로 형성되어 있다. 미국 성인교육 시장은 전 세계에서 가장 큰 규모이나 S급 연사 확보 난이도가 가장 높아, 데이원컴퍼니는 검증된 콘텐츠 현지화와 오리지널 콘텐츠 제작을 동시에 추진하는 두 트랙 전략을 실행하고 있다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

데이원컴퍼니의 핵심 경쟁력은 이미 출시한 B2C 콘텐츠를 변형해 B2B 및 B2G2C 콘텐츠로 활용하는 원소스 멀티유즈 전략에 있다. 패스트캠퍼스, 콜로소, 제로베이스, 마이라이트, PODO 등 고객 유형별 브랜드를 운영하며, 자체 LMS 시스템, 패스트컴포저, AI봇, Skill Match 등 자체 개발 도구를 보유하고 있다. Skill Match는 100만 건 이상의 수강 데이터와 6,000건 이상의 B2B 교육 사례를 기반으로 직무별 핵심 스킬 데이터베이스를 구축한 진단 솔루션이다. 고객 기반 측면에서는 외부 판매 채널 없이 자체 구축한 웹사이트에서 100% 판매하는 구조이며, 다수의 개인 이용자로 구성되어 매출이 특정 고객에게 집중되지 않고 개별 거래처가 전체 매출의 5%를 초과하지 않는다. 정부 부문에서는 'K-디지털 트레이닝(KDT)'과 'K-디지털 기초역량 훈련(KDC)'에 참여하고 있고, 2026년 1월 고용노동부 KDT 및 국비 집체교육 운영 역량을 보유한 애드인에듀 지분 70%를 취득해 직업훈련 사업 운영 기반을 확대했다. 2026년 반기 연결기준 매출은 571억원이며 부문별 비중은 B2C 51.07%, B2G2C 18.60%, Global 17.72%, B2B 12.61%다. 중장기 성장 동력으로는 콜로소에 국한하지 않고 패스트캠퍼스, 마이라이트 등 전 브랜드로 확대하는 글로벌 진출과 엔오에이 인수를 통한 엔터테인먼트 콘텐츠 영역 확장이 있다. 다만 2026년 반기 연결기준 영업손익은 -27억원으로 전년 동기 -9억원 대비 적자 폭이 확대되었다. 대규모 설비 투자가 필요한 장치 산업 대비 소규모 자본으로 시장 진입이 가능하고, 기술 변화에 따라 실무 스킬이 주기적으로 교체되어 최신 콘텐츠를 지속 제작해야 하는 부담과 해외 사업에 수반되는 외화 환율변동위험 노출은 실적 불확실성 요인으로 작용한다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 데이원컴퍼니의 사업구조는 어떻게 구성되어 있는가?

A1. 데이원컴퍼니는 B2C, B2B, B2G2C 및 글로벌 사업부문으로 구성되어 있다. B2C 사업부문은 취업준비생, 직장인, 자영업자 및 프리랜서 등 개인 고객을 대상으로 교육 콘텐츠를 제공한다. B2B 사업부문은 기업 고객의 직무 및 업무 특성을 고려한 온라인 교육 콘텐츠부터 오프라인 강의 및 실습, HRD 컨설팅 등을 제공한다. B2G2C 사업부문은 B2C 사업에서 제작한 콘텐츠

츠를 OSMU 방식을 통해 정부 기관과 협력하여 국민 대상 직무 교육 및 훈련 프로그램을 제공한다. 글로벌 사업부문은 국내 검증 콘텐츠를 현지화하여 해외 고객에게 제공한다.

Q2. 자체 개발한 기술과 시스템은 어떤 것이 있는가?

A2. 데이원컴퍼니는 학습자의 강의 습득과 내부 인력의 콘텐츠 제작을 지원하는 도구를 개발했으며, 자체 LMS 시스템, 패스트 컴포저, 콕스웨이브 협력 기반 AI봇, Skill Match 등이 있다. 자체 LMS는 강의 시청 이력, 학습 시간, 문제풀이 결과 등 학습 데이터를 수집·분석해 개인별 콘텐츠 추천과 자동 피드백, 취약 영역 분석이 가능하도록 설계됐다. 또한 STT 모델인 Whisper AI를 자체 IT 시스템에 내재화하여 추가 API 호출 비용 없이 자막을 자동 생성하고 있다.

Q3. 성인 교육 콘텐츠 시장에서 확보한 경쟁 요소는 무엇인가?

A3. 성인 교육 콘텐츠 시장은 고객이 상당한 금액과 시간을 직접 투입하는 만큼 콘텐츠 품질 요구 수준이 높고, 고객군별로 기대하는 콘텐츠 유형과 서비스 방식이 상이해 맞춤형 기획 역량과 정밀한 타겟팅 마케팅 역량이 요구되며, 기술 변화에 따라 최신 트렌드를 반영한 콘텐츠를 지속 제작할 수 있어야 한다. 데이원컴퍼니는 영상 촬영을 제외한 기획·편집·유통·마케팅 전반을 직접 수행하는 인하우스 제작 시스템을 보유하고 있다. 상품은 외부 판매 채널 없이 자체 구축 웹사이트에서 전량 판매한다.

Q4. 정부 정책 및 외부 환경 변화에 대한 대응 방식은 어떠한가?

A4. 데이원컴퍼니는 정부의 'K-디지털 트레이닝(KDT)'과 'K-디지털 기초역량훈련(KDC)'에 참여하여 구직자 및 재직자의 역량 강화를 지원하고 있다. 2026년 애드인에듀 인수를 통해 고용노동부 KDT 및 국비 집체교육 운영 역량을 활용해 직업훈련 사업 기반을 확대하고, 단일 법인 중심 운영 체계에서 복수 법인 운영 체계로 전환해 기관 평가 등에 따른 사업 리스크를 분산하고자 한다. 교육 콘텐츠 산업은 경기변동에 비탄력적 경향을 보인다.

Q5. 중장기 사업 확장 방향은 어떻게 설정되어 있는가?

A5. 데이원컴퍼니는 종합 콘텐츠 기업으로의 도약을 목표로 엔오에이 인수를 통해 교육 콘텐츠 중심 사업에서 엔터테인먼트 콘텐츠 영역으로 확장을 추진하고 있다. 유튜브 채널을 기반으로 티켓 판매, 아티스트 매니지먼트, 커머스 및 교육 콘텐츠로 이어지는 확장 구조를 구축하여 수익 구조 다변화를 도모한다. 글로벌 영역에서는 콜로소에 국한하지 않고 패스트캠퍼스, 마이라이트 등 전 브랜드로 진출을 확대하고 있다. 캐릭터 상품 라이선스업과 저작권 중개알선업도 사업목적에 추가했다.

Valuation

1 최근 주가

데이원컴퍼니 주가는 2026년 8월 27일 기준 3,000원을 기록했으며, 2026년 3월 3일부터 2026년 8월 28일까지의 기간 최고가 5,380원(2026년 4월 28일) 대비 42.8% 하락한 수준이다. 같은 기간 최저가는 2,695원(2026년 7월 30일)으로, 기준일 종가는 최저가 대비 11.3% 상승한 상태다. 2026년 3월 월평균 주가는 4,381원, 4월 월평균 주가는 4,988원을 기록했고, 4월 중 최고가 5,380원이 형성되었다. 이후 5월 월평균 4,537원, 6월 월평균 3,493원으로 하락했으며 6월 최저가는 2,915원이었다. 이후 7월 말 2,695원까지 하락한 뒤 8월 기준일 종가는 3,000원을 기록했다. 같은 기간 코스닥 지수는 2026년 3월 2일 1,137.70에서 2026년 8월 27일 837.65로 26.4% 하락했고, 데이원컴퍼니 주가는 동일 기간 32.7% 하락하며 지수 대비 6.3%p 하회하는 성과를 나타냈다. 데이원컴퍼니의 시가총액은 410억원 수준이고, 일평균 거래량은 60일 기준 1만주, 일평균 거래액은 0억원으로 집계된다. 코스닥 지수가 2026년 8월 27일 기준 837.65포인트를 기록하는 가운데, 데이원컴퍼니 주가의 최근 1개월 수익률은 -10.4%, 최근 6개월 수익률은 -34.9%, 최근 12개월 수익률은 -50.2%로 나타났고, 52주 최고가는 6,520원, 52주 최저가는 2,695원이다.

데이원컴퍼니 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2026-08-14	16:34	반기보고서(일반법인)(2026.06)
2026-07-29	16:18	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2026-07-03	10:37	신탁계약에의한 취득 상황보고서
2026-05-14	16:14	분기보고서(일반법인)(2026.03)
2026-05-13	17:23	기업설명회(IR) 개최
2026-04-14	15:37	추가상장(주식매수선택권행사)
2026-04-02	20:00	[투자주의]특정계좌(군) 매매관여 과다종목
2026-04-02	20:00	[투자주의]소수계좌 거래집중 종목
2026-03-31	13:11	자기주식취득 신탁계약 체결 결정
2026-03-20	16:46	사외이사의선임 · 해임또는중도퇴임에관한신고
2026-03-20	16:11	정기주주총회결과
2026-03-20	16:11	대표이사변경
2026-03-16	20:01	[투자주의]소수계좌 거래집중 종목
2026-03-12	13:18	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2025.12)
2026-03-10	15:33	감사보고서 제출
2026-03-05	13:06	주주총회소집공고
2026-02-13	15:44	주주총회소집결의
2026-02-02	13:33	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2026-01-29	16:02	주식등의대량보유상황보고서(일반)

공시날짜	공시시각	보고서명
2026-01-29	14:17	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-01-13	14:23	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-01-12	13:22	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-12-24	14:29	수시공시의무관련사항(공정공시)(주주가치 제고를 위한 주주환원정책 안내)
2025-12-15	11:28	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-11-21	16:50	기업설명회(IR) 개최
2025-11-21	16:50	기업설명회(IR) 개최
2025-11-13	14:12	분기보고서(일반법인)(2025.09)
2025-11-11	17:16	기업설명회(IR) 개최
2025-10-27	15:49	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-10-21	10:29	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-10-21	10:13	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-05	15:35	주식등의대량보유상황보고서(약식)

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

데이원컴퍼니의 2025년말 기준 밸류에이션은 흑자 전환에 따라 지표 산출이 가능해졌다. 전년(2024년)에는 당기순손실 -16 억원으로 P/E가 산정되지 않았으나, 2025년 P/E는 14.8배를 기록했다. P/B는 1.6배, P/S는 0.6배로 산출되었으며, EV/EBITDA는 전년 -2.4배에서 2025년 2.5배로 전환했다. ROE는 전년(2024년) 8.0%에서 2025년 13.7%로 높아졌고, ROA는 -2.4%에서 6.6%로 흑자 전환했다. 주당 지표는 EPS -132원에서 347원, BPS 1,939원에서 3,285원으로 각각 상승했다. 배당수익률은 0.0%, DPS는 0원이다. 이러한 지표 변화는 연결기준 매출액이 2024년 1,277억원에서 2025년 1,239억원으로 3.0% 감소한 가운데, 영업이익이 -3억원에서 46억원으로, 당기순이익이 -16억원에서 47억원으로 각각 흑자 전환하고 EBITDA가 60억원에서 164억원으로 173.4% 증가한 데 따른 것이다.

주요 투자지표

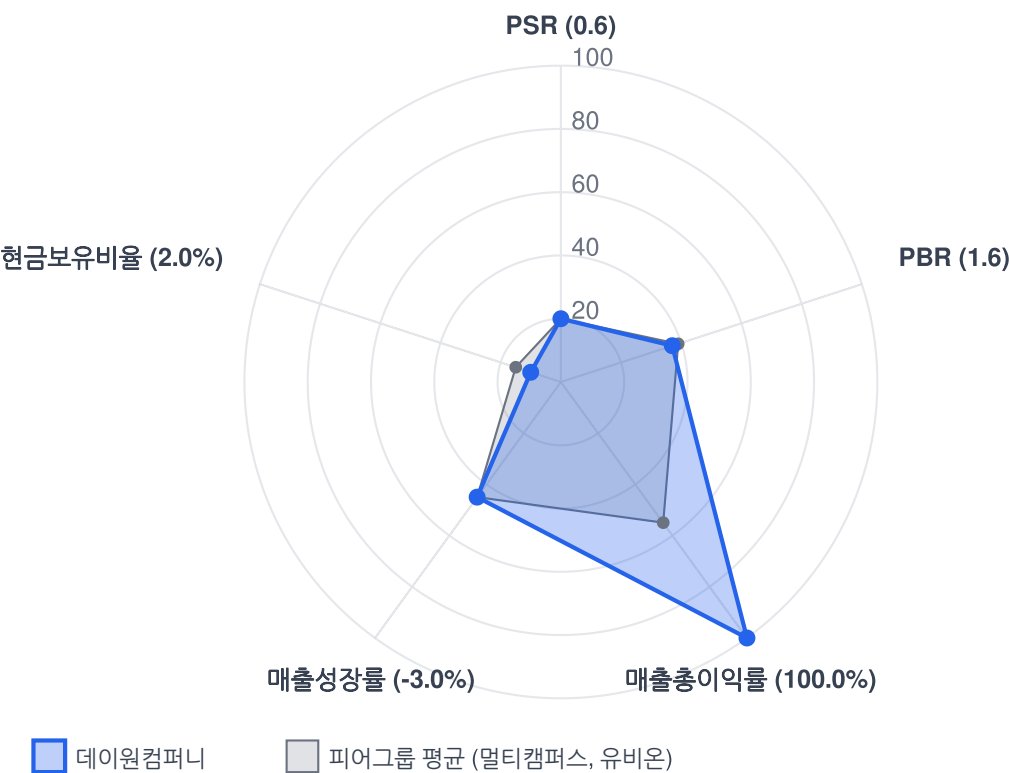
	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	14.8
P/B(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	1.6
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6
EV/EBITDA(배)	-7.5	-17.4	10.3	-2.4	2.5
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	0.0
EPS(원)	-2,231	-2,504	-659	-132	347
BPS(원)	-2,768	-4,682	-5,271	1,939	3,285
SPS(원)	8,438	9,093	9,710	10,480	9,065
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	121.0	67.6	13.2	8.0	13.7
ROA	-61.1	-50.9	-11.8	-2.4	6.6
ROIC	-105.8	-51.5	8.0	-5.7	74.7

주: 각 연도말 추가 기준
자료: FnGuide

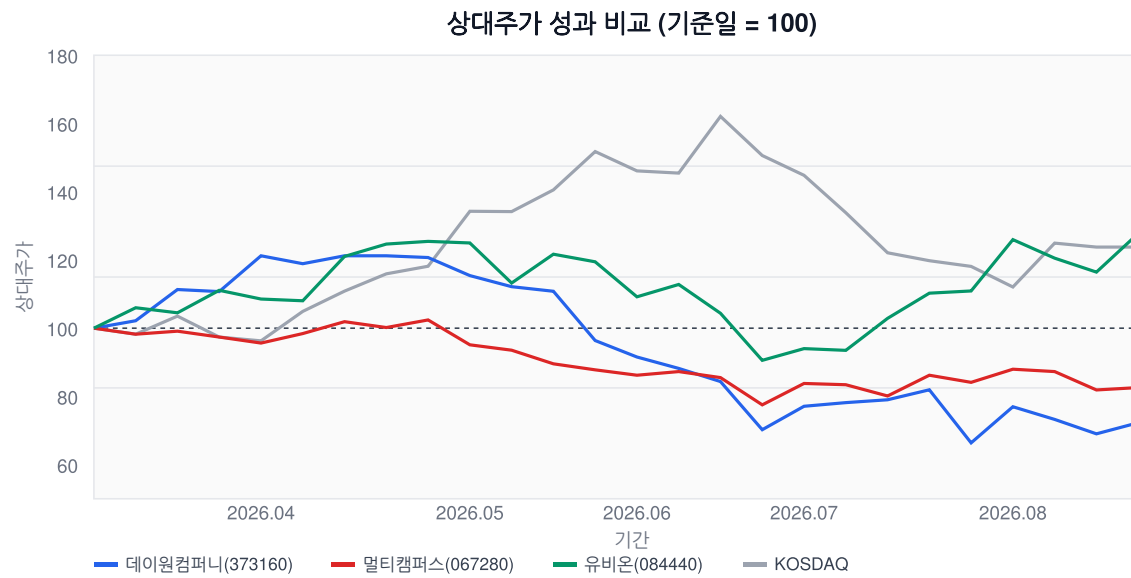
피어그룹인 멀티캠퍼스는 2025년 연결기준 매출액 3,308억원, 영업이익 319억원, 당기순이익 264억원을 기록했다. 밸류에 이션 지표는 P/E 7.0배, P/B 0.8배, P/S 0.6배, EV/EBITDA 0.6배로 나타났으며 ROE는 11.7%, 배당수익률은 4.4%다. 유 비온은 2025년 연결기준 매출액 337억원, 영업이익 14억원, 당기순이익 13억원을 기록했고, P/E 15.3배, P/B 2.7배, P/S 0.6배, EV/EBITDA 6.2배, ROE 19.4%, 배당수익률 0.0%로 나타났다. 데이원컴퍼니의 P/E 14.8배는 멀티캠퍼스 7.0배를 상회하고 유비온 15.3배를 하회한다. P/B 1.6배는 멀티캠퍼스 0.8배를 상회하고 유비온 2.7배를 하회하며, P/S 0.6배는 두

기업과 동일한 수준이다. EV/EBITDA 2.5배는 멀티캠퍼스 0.6배를 상회하고 유비온 6.2배를 하회한다. ROE 13.7%는 멀티 캠퍼스 11.7%를 상회하고 유비온 19.4%를 하회한다. 배당 측면에서 데이원컴퍼니와 유비온은 배당수익률 0.0%로 동일하 며, 멀티캠퍼스는 4.4%로 차이가 발생했다.

밸류에이션 레이더 차트 (2025년 기준)



※ 적자 기업 대응: PSR, 매출총이익률, 현금보유비율 적용
※ 괄호 안은 실제 수치 (2025년 기준)



포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
매출액	850	1041	1166	1277	1239
증가율(%)	103.1	22.5	12.0	9.5	-3.0
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	850	1041	1166	1277	1239
매출총이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	961	1144	1155	1280	1193
판매관리비율(%)	113.1	109.9	99.0	100.2	96.3
EBITDA	-68	-42	71	60	164
EBITDA 이익률(%)	-8.0	-4.1	6.1	4.7	13.3
증가율(%)	적지	적지	흑전	-15.4	173.4
영업이익	-111	-103	11	-3	46
영업이익률(%)	-13.1	-9.9	1.0	-0.2	3.7
증가율(%)	적지	적지	흑전	적전	흑전
영업외손익	-114	-183	-90	-13	3
금융수익	1	5	12	15	13
금융비용	108	188	104	28	9
기타영업외손익	-7	-1	2	0	0
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	-225	-287	-79	-16	49
증가율(%)	적지	적지	적지	적지	흑전
법인세비용	0	0	0	0	1
계속사업이익	-225	-287	-79	-16	47
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	-225	-287	-79	-16	47
당기순이익률(%)	-26.4	-27.5	-6.8	-1.3	3.8
증가율(%)	적지	적지	적지	적지	흑전
지배주주지분 순이익	-225	-287	-79	-16	47

자료: FnGuide

현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
영업활동으로인한현금흐름	-81	-49	135	30	83
당기순이익	-225	-287	-79	-16	47
유형자산 상각비	43	61	59	60	61
무형자산 상각비	0	0	1	3	58
외환손익	0	0	0	-2	0
운전자본의감소(증가)	-38	-25	50	-55	-103
기타	139	203	104	40	20
투자활동으로인한현금흐름	-7	-111	-98	25	-252
투자자산의 감소(증가)	0	0	0	0	-5
유형자산의 감소	0	0	0	0	1
유형자산의 증가(CAPEX)	-35	-4	-3	-4	-7
기타	27	-108	-95	29	-241
재무활동으로인한현금흐름	91	204	-48	-52	103
차입금의 증가(감소)	0	0	0	0	-11
사채의 증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	0	0	182
배당금	0	0	0	0	0
기타	91	204	-48	-52	-68
기타현금흐름	-0	0	-0	0	0
현금의증가(감소)	2	44	-12	4	-67
기초현금	44	47	91	79	83
기말현금	47	91	79	83	16

자료: FnGuide

재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
유동자산	207	383	495	424	590
현금성자산	47	91	79	83	16
단기투자자산	38	145	231	183	356
매출채권	33	71	90	80	163
재고자산	12	10	13	12	5
기타유동자산	77	68	82	67	49
비유동자산	295	240	221	186	227
유형자산	259	201	174	18	16
무형자산	1	2	6	23	101
투자자산	36	37	41	41	51
기타비유동자산	0	0	0	104	60
자산총계	502	623	716	610	818
유동부채	577	1006	1200	260	287
단기차입금	0	0	0	0	8
매입채무	10	4	9	6	3
기타유동부채	567	1001	1191	254	276
비유동부채	217	174	155	114	78
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	2
기타비유동부채	217	174	155	114	76
부채총계	794	1180	1355	373	364
지배주주지분	-292	-556	-639	237	454
자본금	40	41	42	61	69
자본잉여금	14	29	40	919	333
기타자본	31	29	20	16	6
기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
이익잉여금	-377	-655	-741	-759	46
자본총계	-292	-556	-639	237	454

자료: FnGuide

주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	14.8
P/B(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	1.6
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6
EV/EBITDA(배)	-7.5	-17.4	10.3	-2.4	2.5
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	0.0
EPS(원)	-2,231	-2,504	-659	-132	347
BPS(원)	-2,768	-4,682	-5,271	1,939	3,285
SPS(원)	8,438	9,093	9,710	10,480	9,065
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	121.0	67.6	13.2	8.0	13.7
ROA	-61.1	-50.9	-11.8	-2.4	6.6
ROIC	-105.8	-51.5	8.0	-5.7	74.7
안정성(%)					
유동비율	35.9	38.1	41.3	163.3	205.9
부채비율	-272.0	-212.0	-212.1	157.8	80.3
순차입금비율	-175.4	-132.5	-115.1	-61.0	-64.0
이자보상배율	-6.4	-2.5	0.2	-0.2	9.3
활동성(%)					
총자산회전율	2.3	1.8	1.7	1.9	1.7
매출채권회전율	34.1	20.0	14.5	15.1	10.2
재고자산회전율	98.3	95.9	103.6	104.4	145.3

자료: FnGuide

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회(당사)가 공시자료(DART, KIND 등) 등 객관적 데이터를 기초로 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

당사가 본 보고서의 기초가 된 원본 공시자료의 정확성 및 완전성을 독자적으로 검증하지는 않으므로, 공시자료의 부정확성이나 불완전성 등으로 인해 본 보고서의 내용이 영향을 받을 수 있으며, 이에 관해 당사는 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.

따라서 본 보고서를 이용하는 분들에게서는 이를 참고 자료로만 활용하고, 해당 회사에 투자하고자 하는 경우에는 자신의 판단과 책임하에 투자 여부, 시기, 조건 등에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 이용자의 투자 판단 및 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없으며, 본 보고서의 이용자는 이러한 면책에 동의하는 것으로 간주됩니다.

그 외에 본 보고서와 관련하여 이하의 사항들을 참고하시기 바랍니다:

▣ 당사는 비영리법인으로서, 중소기업 기업들에 대한 정보를 제공하기 위한 목적으로 본 보고서를 발간하는 것이며, 본 보고서 발행으로 당사는 어떠한 수수료나 재산상 이익도 수취하지 않습니다.

▣ 본 보고서는 자본시장과 금융투자업에 관한 법률상 조사분석자료에 해당하지 아니하며, 금융투자분석사가 작성·검수한 자료가 아닙니다.

▣ 당사와 검수자는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.

▣ 당사와 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.

▣ 본 보고서는 기업에 대한 정보 제공을 위해 작성되었으며, 투자나 가치판단에 관한 의견은 포함하고 있지 않습니다.

▣ 본 보고서에 기재된 내용은 AI가 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.

▣ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.

본 보고서의 내용에 오류가 있거나 정정이 필요한 경우, 해당 회사 또는 이용자는 당사에 정정 또는 삭제 요청할 수 있습니다.(research@kirs.or.kr)