

□ 신청현황

신청 주관기관명	경기창조경제혁신센터		과제번호 (사업신청내역조회)	20053596	
신청 분야 (택 1)	<input checked="" type="checkbox"/> 일반분야	<input type="checkbox"/> 특화분야			
사업 분야 (택 1)	<input type="checkbox"/> 제조	<input type="checkbox"/> 지식서비스		<input checked="" type="checkbox"/> 융합	
기술 분야 (택 1)	<input type="checkbox"/> 공예·디자인	<input type="checkbox"/> 기계·소재(기계·재료)		<input type="checkbox"/> 바이오·의료(생명·식품)	
	<input type="checkbox"/> 에너지·자원(환경·에너지)	<input type="checkbox"/> 전기·전자(전기·전자)		<input type="checkbox"/> 화학(화학·섬유)	
	<input checked="" type="checkbox"/> 정보·통신(앱)	<input type="checkbox"/> 정보·통신(제조)		<input type="checkbox"/> 정보·통신(SW)	
사업비 구성계획 (정부지원금)	외주 용역비	기계장치	인건비	지식재산권 취득비	지급 수수료
	1.5%	7.06%	59.7%	0.1%	2.8%
					광고선전비
					18.6%

□ 일반현황

창업아이템명	[모꾸] 모두의 꾸미기 번뜩이는 아이디어가 있는 크리에이터들을 위한 캐릭터 상품 제작, 배송, 판매 서비스			
	모바일 어플리케이션 1개 '모두의 꾸미기' 베타 서비스			
	대학생	기업(예정)명		모두의 꾸미기
산출물 (협약기간 내 목표)				
직업 (직장명 기재 불가)				
(예비)창업팀 구성 현황 (대표자 본인 제외)				
순번	직위	담당 업무	보유역량 (경력 및 학력 등)	구성 상태
1	공동 대표	대표 및 S/W 개발	전자공학 학사 (2023년 졸업 예정)	완료
2	공동 대표	홍보 및 마케팅	나노반도체공학과 학사(2023년 졸업 예정)	완료
3	공동 대표	재무/회계	경제금융학부 학사(2023년 졸업예정)	완료
4	팀원	S/W 개발 총괄	컴퓨터학부 학사(2024년 졸업예정) 앱 총 12개 개발, 오픈소스 총 4개 개발	완료

□ 창업아이템 개요(요약)

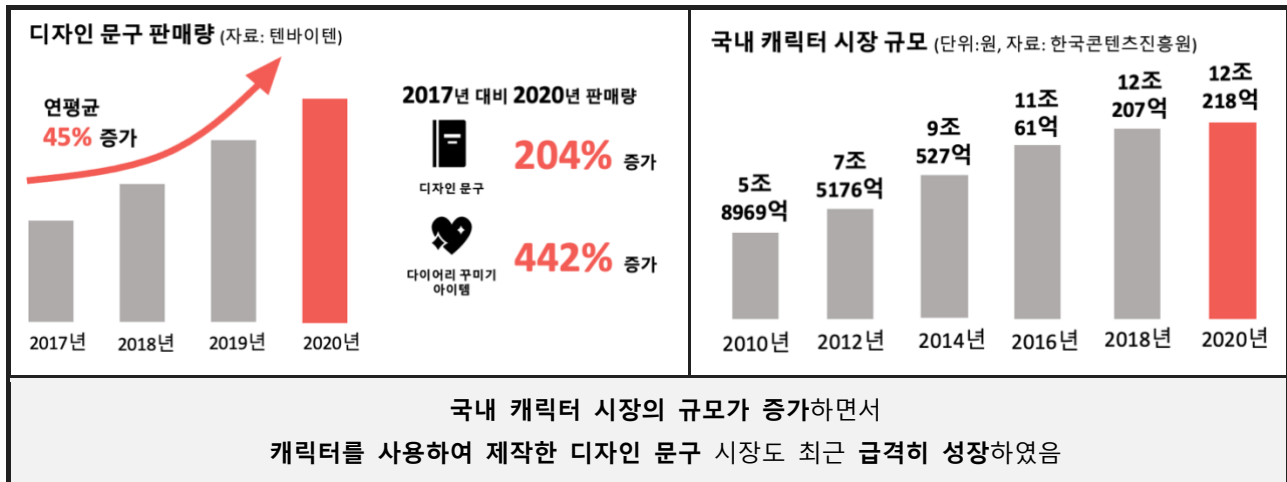
명칭 소개	[모꾸] 모두의 꾸미기 크리에이터들을 위한 캐릭터 상품 제작, 판매, 배송 대행 서비스		범주	플랫폼
	핵심 기능			
	누구나 간편하게 자신만의 캐릭터 상품을 출시할 수 있도록 제작, 판매, 배송을 대행해주는 서비스			
	주 고객층			
	자신만의 캐릭터 아이디어가 있지만, 제작과정에 어려움을 겪는 크리에이터			
	특장점			
<div><div><div>기존</div><div>상품 디자인</div><div>생산 공장 방문 및 주문</div><div>제품 수령 후 QC</div><div>쇼핑몰 상품 등록</div><div>주문 확인 후 발주</div><div>크리에이터 수익 창출</div></div><div><div>MokKU</div><div>상품 디자인</div><div>모두의 꾸미기에 디자인 제출</div><div>크리에이터 수익 창출</div></div></div>				
<p>누구나 일정 재고 이상을 선 결제 후 도안만 제출하면, 모두의 꾸미기가 제작, 판매, 배송을 대행 해주기 때문에 별도의 관리 없이도 간편하게 자신의 상품을 판매할 수 있음.</p> <p>이를 통해 다양한 장르의 캐릭터 상품이 입점하여 소비자는 다른 쇼핑몰에서는 접하지 못한 더 다양한 상품을 접할 수 있음.</p> <p>캐릭터 상품에 관심이 많은 소비자와 크리에이터를 위한 커뮤니티를 제공하여, 이 곳에서 소비자 들은 자신들의 정보를 공유하거나, 좋아하는 캐릭터 및 크리에이터와 소통할 수 있음.</p>				

<p>진출 목표시장</p>	 <p>대한민국 캐릭터 상품 시장 12조 원</p> <p>2,300대 소비 시장 7,000억 원</p> <p>해외 / 외국 시장 2,300억 원</p> <p>국내 시장 4,700억 원</p> <p>캐릭터 상품 상품 1,500억 원</p> <p>캐릭터 용구 / 문구 1,200억 원</p> <p>캐릭터 용구 / 용구 2,000억 원</p> <p>라이선스 0.15% 원</p> <p>국내 캐릭터 상품 시장, 출처: 한국콘텐츠진흥원</p>	 <p>TAM 국내 캐릭터 상품 시장 약 12조원</p> <p>SAM 국내 캐릭터 용구 / 문구 시장 2,773억 원</p> <p>SOM 국내 다꾸(다이아리 꾸미기) 시장 약 100억 원</p> <p>자료: Yes24, NCS, NCS, NCS</p>
<p>경쟁사 대비 차별성</p>	<p>기존 경쟁사</p> <p>자체 심사 기준 통과 필요</p> <p>직접 상품의 제작, 주문, 배송을 관리</p> <p>상품 판매 기능만 제공 소비자와 크리에이터가 소통하기 어려움</p>	<p>모두의 꾸미기</p> <p>누구나 입점 가능</p> <p>제작, 주문, 결제, 배송까지 모두 제공</p> <p>자신의 꾸미기를 자랑하고, 소비자와 크리에이터를 이어주는 커뮤니티 공간을 제공</p>
<p>산출물 및 개발단계</p>	<p>모바일 어플리케이션 1개 '모두의 꾸미기' 베타 서비스</p>	
<p>이미지</p>	 <p>제작 예정 앱 디자인 1 홈 화면</p>	 <p>제작 예정 앱 디자인 2 커뮤니티 화면</p>

1. 문제 인식 (Problem)

1-1. 창업아이템의 개발 동기 / 개발 추진 경과(이력)

■ 창업 배경 및 서비스 개발 동기



1-2. 창업아이템의 개발 목적

■ 사용자 저니맵

Flow	캐릭터 제작	저작권 등록	제품 시안 완성	제작, 배송, 홍보 정보 탐색	제품 출시
Solution			제품의 시안양식을 템플릿으로 제공하여 간편한 도안 작성.	사용자는 디자인만 제출하면 모든 제작과 배송, 판매를 대행해주며, 저렴한 단가로 제작 가능.	모두의 꾸미기가 제작, 주문, 배송을 대행해주기 때문에 사용자는 디자인 시안만 제출.
Emotion	<p>— MoKKU — 기존 방식</p>				
Think	나만의 귀여운 캐릭터를 만들었어. 상품으로 팔면 잘 팔리지 않을까?	저작권 등록까지 완료했으니 이제 완전히 내 캐릭터가 되었어!	제품 시안은 어떤 양식으로 어떻게 제작해야 하지? 어렵네...	공장은 어떻게 알아보는거지...? 단가는 또 왜 이렇게 비싸...	이렇게까지 시간과 비용을 투자할 여력은 없어...
해결을 통한 기대효과		기존 시장에 존재하기 어려웠던 새롭고 다양한 아이디어의 제품들 을 가능			

1-3. 창업아이템의 목표시장 분석

■ 목표 시장 분석

수익 시장: 국내 캐릭터 상품 시장	고객 페르소나																										
<div><p>TAM 국내 캐릭터 상품 시장 약 12조원</p><p>SAM 국내 캐릭터 문구 / 펜시 시장 2,773억원</p><p>SOM 국내 다꾸(다이어리 꾸미기) 시장 약 100억원</p><p>자료: Yes24, 티고랜드, 동아인보</p></div>	<div><p>크리에이터 페르소나 25세 / 여자</p><ol style="list-style-type: none">캐릭터 디자인을 자주하는 크리에이터자신이 만든 캐릭터로 상품을 출시하고 싶음.</div> <div><p>고객 페르소나 27세 / 여자</p><ol style="list-style-type: none">캐릭터 상품을 즐겨 구매함.더 많은 종류의 캐릭터 상품을 찾고 싶어함.크리에이터와 소통하며 새로운 캐릭터를 발굴하고 싶음.</div>																										
주 고객층으로 떠오른 '키덜트'들의 캐릭터 상품 선호	캐릭터 상품 소비 가능 금액의 증가																										
<div><p>키덜트 관련 인식 조사 자료: 카리어</p><p>※ 조사시기: 2018년12월~2019년1월 조사대상: 직장인 610명</p><p>"자녀나 조카 장난감을 갖고 싶었던 적 있다"</p><div><div>없다 51</div><div>있다 49</div></div><p>가장 탐난 장난감 ※복수응답 (단위: %)</p><table><tr><th>캐릭터 상품</th><td>30.9</td></tr><tr><th>레고</th><td>23.7</td></tr><tr><th>한정판 상품</th><td>17.7</td></tr><tr><th>로봇</th><td>14.4</td></tr><tr><th>건담</th><td>12.7</td></tr></table></div>	캐릭터 상품	30.9	레고	23.7	한정판 상품	17.7	로봇	14.4	건담	12.7	<div><p>월 평균 캐릭터 소비 가능 금액의 변화</p><table><thead><tr><th>금액 범위</th><th>2019 (%)</th><th>2020 (%)</th><th>2021 (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>5만원~8만원</td><td>10.5</td><td>11.5</td><td>13.5</td></tr><tr><td>8만원~10만원</td><td>4.5</td><td>5.0</td><td>6.5</td></tr><tr><td>10만원이상</td><td>2.5</td><td>2.5</td><td>3.0</td></tr></tbody></table><p>출처: 한국콘텐츠진흥원</p></div>	금액 범위	2019 (%)	2020 (%)	2021 (%)	5만원~8만원	10.5	11.5	13.5	8만원~10만원	4.5	5.0	6.5	10만원이상	2.5	2.5	3.0
캐릭터 상품	30.9																										
레고	23.7																										
한정판 상품	17.7																										
로봇	14.4																										
건담	12.7																										
금액 범위	2019 (%)	2020 (%)	2021 (%)																								
5만원~8만원	10.5	11.5	13.5																								
8만원~10만원	4.5	5.0	6.5																								
10만원이상	2.5	2.5	3.0																								
초기 타겟 시장은 현재 엄청난 속도로 성장 중	캐릭터 시장에 큰 비중을 차지하는 캐릭터 문구																										
<div><p>다꾸(다이어리 꾸미기) 관련 매출 *증감률, 단위: %</p><table><thead><tr><th>연도</th><th>증감률 (%)</th></tr></thead><tbody><tr><td>2018년</td><td>1.3</td></tr><tr><td>2019년</td><td>33.8</td></tr><tr><td>2020년</td><td>61.9</td></tr></tbody></table><p>자료: 예스24</p></div>	연도	증감률 (%)	2018년	1.3	2019년	33.8	2020년	61.9	<div><p>대한민국 캐릭터 상품 시장 12조 원</p><p>2,30대 소비 시장 7,000억 원</p><div><div><p>캐릭터 상품 소매 11조 원</p><p>캐릭터 상품 도매 1,000억 원</p><p>캐릭터 상품 제조 4,000억 원</p><p>라이선스 8,256억 원</p></div><div><p>미규어 / 프라모델 2,400억 원</p><p>캐릭터 문구 / 펜시 2,773억 원</p></div></div><p>출처: 티고랜드</p></div>																		
연도	증감률 (%)																										
2018년	1.3																										
2019년	33.8																										
2020년	61.9																										

- '키덜트' 문화가 주류로 자리 잡으면서 구매력 있는 20대 30대가 시장에 유입.
- 특히 '캐릭터 상품'은 다양한 제품으로 출시되며 활용성이 높아 선호도가 높음.
- 월 평균 캐릭터 소비 가능 금액의 증가.

→ 캐릭터 시장의 잠재성 높음.

2. 실현가능성 (Solution)

2-1. 창업아이템의 개발 방안 / 진행(준비) 정도

■ 서비스 내 기능 설명

서비스 내 기능	정의 및 설명	
쇼핑몰 오픈	누구나 손쉽게 자신의 쇼핑몰을 개설할 수 있음.	
상품 제작	도안을 첨부하고, 정해진 상품 도매가를 결제하면 시제품 제작이 시작됨 .	
	시제품이 제작이 완료되면 시제품을 받아 원하는 품질의 상품이 제작되었는지 확인.	
	시제품 확인이 완료되면, 본격적인 제품 생산에 들어감.	
배송	자체 배송을 선택할 경우	생산된 제품들이 기입한 주소로 배송됨.
		주문이 들어오면, 주문 알림을 받아 볼 수 있으며, 해당 알림을 보고 구매자에게 직접 배송.
	배송 대행서비스를 선택할 경우	생산된 제품은 모두의 꾸미기 가 보관.
		주문이 들어오면 모두의 꾸미기 가 바로 제품을 구매자에게 배송. (수수료 발생)
커뮤니티	크리에이터와 구매자를 위한 소통 공간	
	상품들의 리뷰를 게시물로 작성하거나, 꾸민 결과물을 다른 이용자와 공유할 수 있음	

■ 비즈니스 모델 캔버스 (BMC)

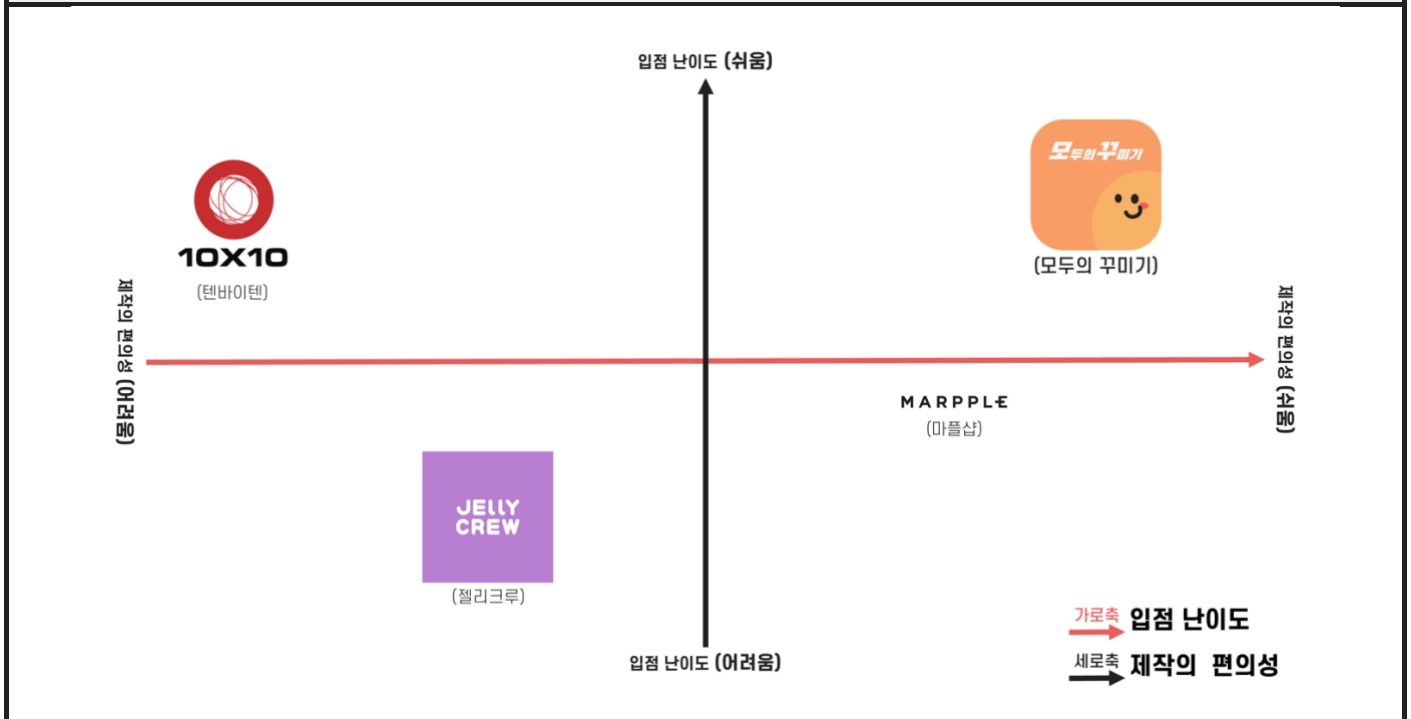
Key Partners (핵심파트너)	Key Activities (핵심활동)	Value Proposition (가치제안)	Customer Relationships (고객관계)	Customer Segments (고객군)
	Key Resources (핵심자원)		Channels (유통채널)	
크리에이터 배송업체 상품제작업체 투자자	디자인 컨설팅 상품 제작 / 배송 홍보 / 마케팅 커뮤니티 운영 크리에이터 앱 플랫폼	크리에이터 <ul style="list-style-type: none">- 쉬운 제작 및 판매- 자유로운 창작활동- 간편한 수익창출 고객 <ul style="list-style-type: none">- 다양한 상품- 크리에이터와의 소통	크리에이터(수익, 홍보) 구매자(다양한 상품) 앱 플랫폼 소셜 네트워크 랜딩페이지 할인 쿠폰	크리에이터 구매자
Cost Structure (비용 구조)			Revenue Streams (수익 창출 방안)	
서버 유지 비용 물류 보관 비용 제품 제작 비용			제품 제작 수수료 판매 대행 수수료	

2-2. 창업아이템의 차별화 방안

■ 경쟁사 비교분석

경쟁사	MARPPLE 마플샵	10X10 텐바이텐	JELLY CREW 젤리크루	MOKKU 모두의꾸미기
서비스 정의	기본 상품에 자신의 디자인을 추가하여 판매하는 굿즈 쇼핑몰	디자인 소품들을 판매하는 오픈 쇼핑몰	크리에이터와 함께 제작한 상품들을 판매하는 쇼핑몰	누구나 자신의 캐릭터 상품의 디자인을 등록하면 주문, 제작, 배송을 모두 대행해주는 크리에이터와 함께 하는 서비스
입점 난이도	내부 심사 통과 필요			누구나 입점 가능
제품 제작	○	×	×	제작, 주문, 결제, 배송까지 모두 제공
커뮤니티 기능	×	×	×	자신의 꾸미기를 자랑하고, 소비자화 크리에이터를 이어주는 커뮤니티 공간을 제공

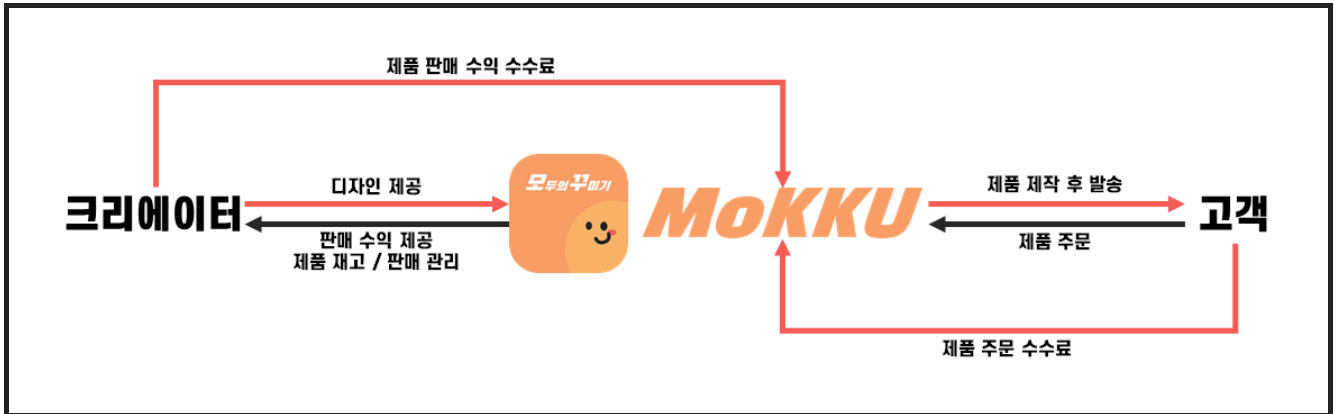
포지셔닝 맵



3. 성장전략 (Scale-up)

3-1. 창업아이템의 사업화 방안

3-1-1. 비즈니스 모델(BM)



3-1-2. 목표시장 진출 방안

사업화 추진내용	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	비고
랜딩 페이지 제작											
크리에이터 모집 및 컨택											
제조 공장 섭외											
투자 유치											
앱 제작											
서비스 홍보											
결제 및 배송 시스템 준비											
시제품 생산 및 품질 협의											
제품 생산											
베타 서비스 운영											
정식 서비스 운영											2023년 예정

3-2-1. 사업 전체 로드맵

< 사업 추진 일정(전체 사업 단계) >

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	랜딩 페이지 제작	2022년 4월	크리에이터 모집을 위한 랜딩 페이지
2	크리에이터 모집 및 컨택	2022.04 ~ 2022.10	유명 크리에이터 섭외 및

			초기 입점 인원 모집
3	앱 제작	2022.06 ~ 2022.10	자체 개발 예정
4	결제 & 배송 시스템 준비	2022.09 ~ 2022.10	물류 창고 섭외 및 결제 시스템 점검
5	베타 서비스	2022.12 ~ 2023.01	초기 입점 크리에이터를 대상으로 제작, 주문, 홍보, 판매 테스트
6	정식 서비스	2023 중순 예정	

3-2-2. 협약기간('22.06 ~ '23.01) 내 목표 및 달성 방안

<사업 추진 일정(협약기간 내)>

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	앱 제작	2022.06 ~ 2022.10	자체 개발 예정
2	결제 & 배송 시스템 준비	2022.09 ~ 2022.10	물류 창고 섭외 및 결제 시스템 점검
3	베타 서비스	2022.12 ~ 2023.01	초기 입점 크리에이터를 대상으로 제작, 주문, 홍보, 판매 테스트

3-3. 자금 소요 및 조달계획

3-3-1. 사업 추진을 위한 자금 소요계획

<사업비 집행계획>

비 목	산출근거	정부지원금(원)
외주 용역비	• 로고디자인 외주용역	1,500,000
기계장치	• 개발용 컴퓨터 구입 (2대 * 250만) • 디자인용 컴퓨터 구입 (1대 * 150만) • 사무용 컴퓨터 구입 (1대 * 90만)	7,000,000
인건비	• 개발 인력 2명 (월 300만, 4대 보험 포함 * 8개월) • 디자인 인력 1명 (월 220만, 4대 보험 포함 * 8개월) • 마케팅 인력 1명 (월 220만, 4대 보험 포함 * 8개월)	59,200,000
지식재산권 취득비	• 상표권 등록	100,000
지급수수료	• 앱 시험 인증비	2,800,000
광고선전비	• 플랫폼 홍보 영상 제작비 (500만) • 직접 및 대행 마케팅 (유튜브 및 인스타그램 등 1350만) • 유명 크리에이터 섭외 비용 (1000만)	18,500,000
합 계		99,100,000

3-3-2. 기타 자금 조달계획

자금 조달 계획
예비 창업 패키지
엑셀러레이팅 프로그램
자체자본

4. 팀 구성 (Team)

4-1. 대표자 현황 및 보유역량

	공동대표	
학력	전자공학과 졸업 예정 (2023)	
경력	역량	이력사항
	리더십	교내 동아리 ALA 회장 (2017)
		서울권 대학생 봉사동아리 자몽 단장(2021)
	기술력	Java, SpringBoot 등 백엔드개발 역량 스택 보유
		식단관리 앱 'CLAY' 프로토타입 앱 개발(2021)

4-2. 팀 현황 및 보유역량

	공동대표	
학력	나노반도체공학과 졸업 예정(2023)	
경력	역량	이력사항
	리더십	나노반도체공학과 학생회장 (2021)
	커뮤니케이션	서울권 대학생 봉사동아리 자몽 활동(2022)
	노하우	(창의적 문제해결 이론)TRIZ level 1

	공동대표	
학력	경제금융학과 졸업 예정 (2023)	
경력	역량	이력사항
	커뮤니케이션	교내 토론 동아리 한토막 활동(2021)
		서울권 대학생 봉사동아리 자몽 활동(2021)
	리더십	학과 밴드 동아리 뭉게구름 공연 연출(2019)

담당	S/W 개발	
학력	컴퓨터학부 휴학	
경력	역량	이력사항
	기술력	안드로이드 앱 총 12종 출시

		(최대 20만 다운로드)
		오픈소스 프로젝트 4개 진행
		앱/웹 개발 외주 2회 진행
		쿠팡/네이버 스마트스토어 소프트웨어 해외 구매 대행 서비스 자동화 프로그램 개발
		크레인 재고 관리 웹/앱 개발
		팝업 다이닝 예약 플랫폼 Plate 개발
		**대학교 두드림 학기제를 통한 영양기능식품 비 교 및 구독 서비스 EasyPill 개발
		Android(Java/Kotlin), Flutter, React 등 앱/웹 개발 역량 스택 보유
	노하우	**하이테크 프로그래밍 학원 강사
		***산업은행 창업심화 프로그램 수상
		**대학교 2021 Global Venture School&해커톤 수 료
		**증권 대학생 모의투자대회 수상
		와디즈 크라우드펀딩 달성
		**마트 문화센터 프로그래밍 강사
		2021 벤처중소기업학과 창업워크숍 수료
		에듀업 창업 아카데미 수료
		AI Engineer 양성과정 수료
		SW코딩 테스트 합격대비반 수료
		**대학교 두드림프로젝트 수상
	커뮤니케이션	**대학교 창업동아리 시너지 활동