
So-easy So-ITsy

아이디어톤 5조 보고서

2025.01.21

고은경, 류예나, 임승빈, 최윤석

1. 문제 인식 (Problem)

1-1. 아이템 배경 및 필요성

개발자와 IT 협업 직군 간의 소통 부족은, 프로젝트 진행 과정에서 비효율적인 업무 프로세스 및 프로젝트 지연의 주요 원인으로 작용한다. 이러한 소통의 어려움은 팀의 생산성을 저하하고, 프로젝트의 성공 가능성을 낮추는 결과를 초래한다. 특히 IT 협업 직군은 IT 용어나 기술 개념에 대한 이해 부족으로 인해 업무 중 많은 어려움을 겪으며, 이를 보완하기 위한 학습의 필요성이 대두되고 있다.

기존 IT 관련 학습 플랫폼은 주로 전공자 또는 개발 직무를 희망하는 학습자를 대상으로 설계되어 있어 다음과 같은 한계가 있다.

- 많은 학습량과 높은 진입장벽으로 IT 협업 직군의 접근 어려움
- 심화된 코드 실습 위주 구성으로 기본 개념 학습에 부적합
- 바쁜 실무자들이 사용할 수 있는 간결하고 실용적인 솔루션 부족

따라서, 개발자와 IT 협업 직군 간은 물론, 다양한 개발 직군 간의 원활한 소통을 지원하고, 출퇴근 시간이나 쉬는 시간처럼 짧은 시간 동안 효율적으로 IT 개념을 학습할 수 있는 새로운 학습 플랫폼이 필요하다. 이러한 플랫폼은 업무 효율성을 높이고 프로젝트 성과를 향상하는 것에 크게 기여할 수 있을 것이다.

1-2. 아이템 고객 현황 분석

개발자와 원활한 소통이 필요한 IT 협업 직군인 기획, 마케팅, 경영, 디자인 등에 종사하며 기본적인 IT 지식이 요구되는 사람들을 주요 고객으로 설정한다. 이들은 직무 수행 중 IT 용어나 기술 개념을 이해해야 할 필요성이 있지만, 바쁜 업무로 인해 간단하고 짧은 학습 콘텐츠를 선호하는 경향이 있다. 또한, 개발자이지만 타 개발 직군의 기술 개념을 잘 모르는 사람들도 포함된다.

현대인은 자투리 시간을 활용하여 학습할 수 있는 간결한 콘텐츠를 선호한다. 특히 IT 지식에 대한 관심이 높아지면서 IT 협업 직군을 대상으로 한 강의 콘텐츠의 필요성이 확대되고 있다.

기존 시장에는 IT 관련 서적과 다양한 온라인 강의 플랫폼이 존재하지만, 대부분 전공자 중심으로 설계되어 있어 비전공자가 접근하기 어렵다. 이와 달리 본 아이템은 시간적 여유가 없는 IT 협업 직군 또는 개발자를 목표로 한 단기간 학습, 사용자 맞춤형 콘텐츠를 통해 시장에서 차별화된 가치를 제공하고자 한다.

2. 설문 조사 분석

2-1. 조사 목적과 방법

설문 조사는 고객의 세분화된 니즈를 반영하여 서비스를 설계하고, 시장 경쟁력을 강화할 방안을 도출하는 것을 목표로 한다. 설문은 Google Form을 사용하였으며, 설문 대상은 개발자와 IT 협업 직군이다. 설문 조사는 3일 동안 진행되었으며, 짧은 시간 안에 실용적이고 구체적인 피드백을 얻을 수 있도록 설계되었다. 설문을 통해 고객의 학습 선호도, IT 지식의 필요성, 학습 시간에 대한 인식 등 중요한 정보를 수집하고자 하였다.

2-2. 조사 결과

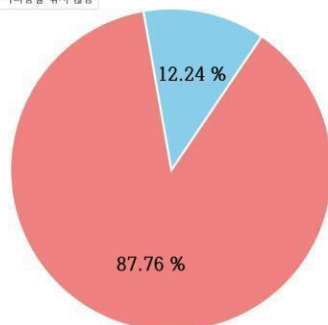
a. 문제 정의

- IT 협업 직군과 개발자 간 소통 문제

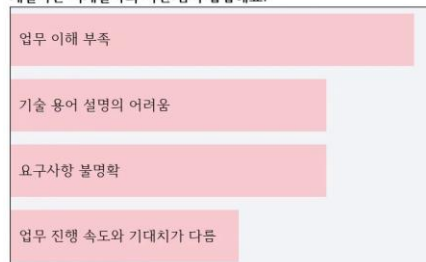
- 기술적 용어 차이로 인한 소통의 어려움이 가장 많이 언급됨(응답자의 67%)
- 업무 이해 부족으로 인한 협업 어려움이 다수 존재

IT 협업, 순조롭게 진행되고 있나요?

■ 어려움을 겪음
■ 어려움을 겪지 않음



개발자는 비개발자의 이런 점이 답답해요!



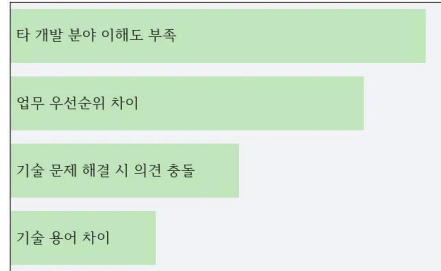
비개발자도 답답한 건 마찬가지입니다!



- 개발 직군 간 소통 문제

- 타 개발 환경 이해 부족이 주요 문제로 확인됨

개발자들끼리도 답답해요!



b. IT 학습 서비스 필요성

- IT 협업 직군의 약 70%가 서비스를 사용할 의향이 있다고 응답
- 응답자들은 IT 용어와 기본 개념 학습을 통해 협업 효율성 개선 기대

c. 기존 학습 플랫폼의 한계 (설문 기반 분석)

- 대부분의 학습 플랫폼은 전공자 중심으로 설계되어 IT 협업 직군이 접근하기 어려움
- 긴 학습 시간과 높은 진입장벽으로 인해 실무자들이 학습에 필요한 시간을 확보하기 어려움

2-3. 고객 세분화 및 서비스 개선 방향

- 1차 타겟: IT 협업 직군

- 연령: 20 대 중후반 ~ 30대 초반
- 연차: 1~3년 차
- 직종: Product Manager, 기획자, 디자이너 등
- 주요 어려움: 기술적 용어 차이로 인한 소통의 문제, 개발 업무 이해 부족 등

- 1차 타겟 고객 페르소나: 성장하고 싶은 주니어 기획자

- 이름: 신유나
- 나이: 만 24세
- 직무: IT 앱 서비스 기획자
- 경력: 입사 6개월 (첫 직장)
- 배경: 경영학을 전공하며 UX/UI에 관심을 가짐. 졸업 후 스타트업의 IT 기획팀에 합류
- 성격: 목표 지향적이며 효율성을 중시함
- 기술 수용도: IT 관련 기본적인 이해는 있지만, 개발자와의 소통을 위한 기술적 지식이 부족함
- 일상 업무: 기획 작업에 집중하나, 개발자와의 협업에서 기술적 요구사항을 이해해야 하는 경우가 많음
- 학습 시간: 업무와 일상에 쫓겨 학습에 투자할 시간이 제한적임. 출퇴근 시간에 학습할 수 있는 짧고 실용적인 것 선호
- 목표
 - IT 용어와 개념을 빠르게 이해해 개발자와 원활히 소통하고 싶음
 - 협업 과정에서 신뢰받는 기획자로 성장하고 싶음
 - 자신의 기획 역량을 데이터 기반으로 발전시키고, 프로젝트 성공 경험을 쌓고 싶음
- 도전 과제
 - 기술적 한계와 개발자의 피드백을 이해하지 못해 수정 작업이 반복됨
 - 바쁜 업무 속에서 학습할 시간을 확보하기 어려움
 - 기존 코딩 중심 학습 콘텐츠는 초심자가 접근하기 어려움

- **필요한 해결책**
 - **간단하고 실용적인 IT 학습 콘텐츠:** 하루 5분 정도의 짧고 쉽게 학습할 수 있는 콘텐츠
 - **사용자 맞춤형 콘텐츠:** IT 용어와 개념을 쉽게 이해하고 적용할 수 있는 학습 자료
 - **IT 배경지식:** IT 이해도를 높일 수 있는 아티클 제공
 - **지속 가능한 학습 환경:** 퀴즈를 통해 지속적으로 학습할 수 있는 동기 부여가 필요
- **사용자 경험**
 - 하루 5분 푸시 알림을 통해 간단한 학습을 진행하며 지식을 쌓음
 - 퀴즈 및 대시보드 통한 성취감 향상 및 학습 지속
 - 북마크 기능으로 원하는 정보를 쉽게 찾아봄
- **사용 서비스의 기대효과**
 - **협업 효율성 향상:** IT 용어와 개념을 쉽게 이해하여 개발자와의 원활한 소통을 통해 협업 품질이 향상됨
 - **기술적 요구 사항 적용:** 개발자와의 소통을 통해 기술적 요구 사항을 기획에 효과적으로 반영
 - **기획 역량 강화:** IT 지식 향상으로 기획 역량과 문제 해결 능력 개선
 - **프로젝트 품질 및 속도 향상:** 프로젝트 진행 속도와 품질을 개선하여 팀에 대한 기여도를 높임

● 2 차 타겟: 개발자

- **연령:** 20~30대
- **연차:** 주니어 ~ 시니어 대상
- **직종:** Front-end 개발자, Back-end 개발자, SW 개발자, Data Engineer 등
- **주요 어려움**
 - IT 협업 직군과 협업 시: 요구사항 불명확성, 업무 이해 부족
 - 개발 직군 간 협업 시: 타 개발 환경 이해 부족, 업무 우선순위 갈등 등

3. 실현 가능성 (Solution)

3-1. 아이템 실현 및 구체화 방안

개발자와의 협업을 돕는 하루 5분 IT 학습 플랫폼 [쏘-잇지(So-ITsy)] 기획자, PM, 디자이너, 개발자 등 다양한 직군이 협업에 필요한 IT 지식과 용어를 쉽고 빠르게 이해할 수 있는 서비스로, 짧고 실용적인 콘텐츠와 사용자 맞춤 학습을 통해 협업 효율성을 높이는 실용적인 플랫폼.

a. 플랫폼 구현

1. 사용자 맞춤 학습 콘텐츠

- **프로필 기반 개인화**
 - 회원가입 시 직무(예: PM, 디자이너, 개발자)와 관심 분야를 선택해 사용자가 실무에 바로 활용할 수 있는 맞춤형 콘텐츠를 제공
- **학습 대시보드**
 - 학습 대시보드를 통해 개인의 학습 성과를 시각적으로 보여주어 동기 부여
- **AI 추천 시스템 (추후)**
 - 사용자의 학습 이력, 퀴즈 결과 등을 기반으로 관심 분야에 맞는 콘텐츠를 자동으로 추천

2. 알림 기반 학습 시스템

- **학습 알림**
 - 하루 일정 푸시 알림을 통해 간단한 IT 용어 설명, 퀴즈 제공
 - 설정한 시간에 맞춰 학습 콘텐츠를 제공하며, 클릭 시 바로 학습 화면으로 이동 가능

3. IT 트렌드 및 용어 사전

- **IT 트렌드 제공**
 - 매월 주요 IT 이슈와 기술 동향을 정리한 "이달의 아티클" 섹션
 - 글로벌 및 국내 IT 협업 사례와 관련된 트렌드 자료 링크 제공

- **IT 용어 사전**

- 직무 및 관심 분야에 맞춘 필수 IT 용어를 검색할 수 있는 기능
- 검색된 용어에 대한 간단한 정의와 실무에서의 사용 예시를 함께 제공

4. 퀴즈를 통한 학습

- **난이도별 퀴즈 제공**

- 초급, 중급, 고급 수준의 퀴즈 제공으로 다양한 사용자를 만족
- 퀴즈 완료 시 정답 확인 및 해설 제공

- **성취 대시보드**

- 퀴즈 점수, 완료 횟수, 학습 진행도를 시각적으로 제공해 사용자의 성취감을 높임

5. 북마크 및 학습 자료 저장

- **북마크 기능**

- 학습 중 저장하고 싶은 IT 용어, 퀴즈, 아티클을 북마크에 추가 가능
- 북마크 된 콘텐츠를 쉽게 다시 확인하며 복습 가능

- **저장 및 연동**

- 저장한 학습 자료는 대시보드와 연동되어 학습 진도에 반영

b. 사용자 여정

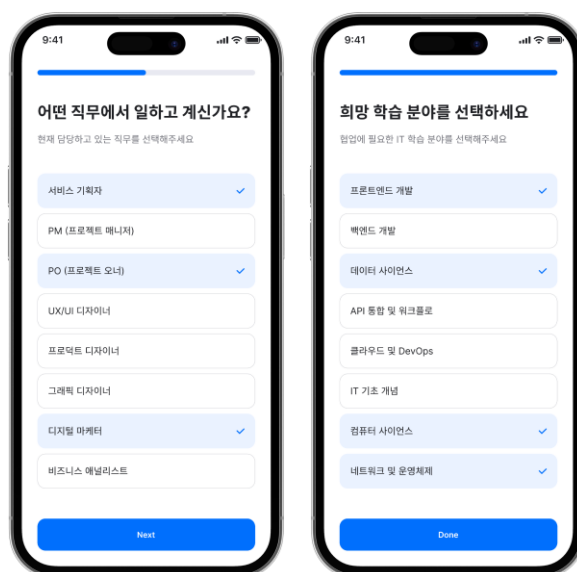
1. 회원가입 및 초기 설정

- 회원가입

- 이메일 또는 소셜 계정을 통해 간편하게 가입
- 직무(예: PM, 디자이너, 개발자) 및 관심 분야 설정

- 초기 설정

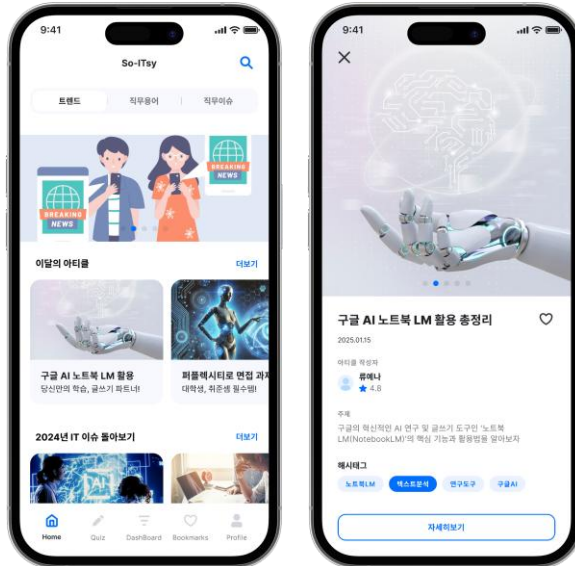
- 개인화된 학습 콘텐츠를 추천받기 위해 직무 관련 목표와 학습 관심사를 설정



2. 트렌드 및 아티클 탐색

- IT 트렌드 확인

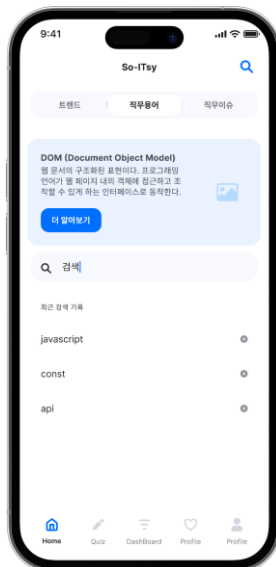
- 홈 화면에서 아티클을 클릭하여 최신 IT 트렌드 확인



3. IT 용어 학습

- IT 용어 사전 활용

- 홈 → 직무 용어 → 관심 분야별 IT 용어 검색 및 학습
- 검색된 용어의 정의와 실무에서의 활용 방법을 간단히 확인



4. 퀴즈 참여

• 퀴즈 흐름

- 홈 → 퀴즈 → 관심 분야 선택 → 난이도 선택 → 퀴즈 풀기
- 퀴즈 완료 후 정답 및 해설 확인 → 필요시 북마크 추가



5. 알림 활용

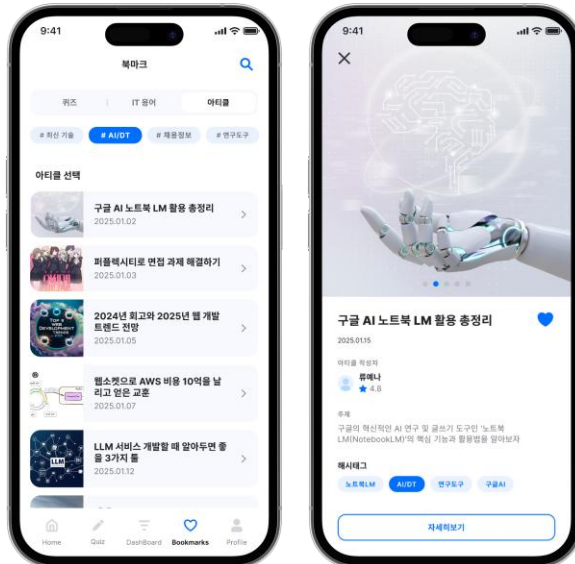
• 학습 알림

- "오늘의 용어: REST API"와 같은 알림을 통해 학습 콘텐츠 접근
- 학습 알림을 통한 학습과 연계하여 퀴즈를 통한 복습 학습 가능



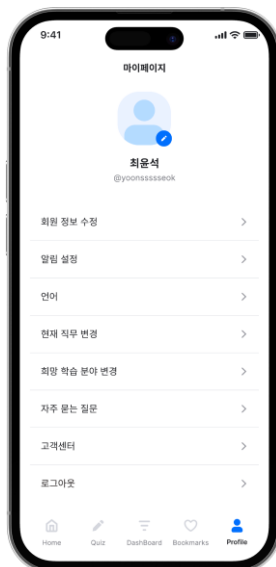
6. 대시보드 & 북마크

- 대시보드 확인
 - 홈 → 대시보드 → "이번 주 학습 성취도" 및 퀴즈 통계 확인
- 북마크 복습
 - 홈 → 북마크 → 저장한 아티클, IT 용어, 퀴즈 다시 보기



7. 알림 설정 및 관리

- 알림 설정
 - 홈 → 프로필 → 알림 설정 → 알림 시간대, 빈도, 관심 카테고리 조정



3-2. 아이템 시장분석 및 경쟁력 확보 방안

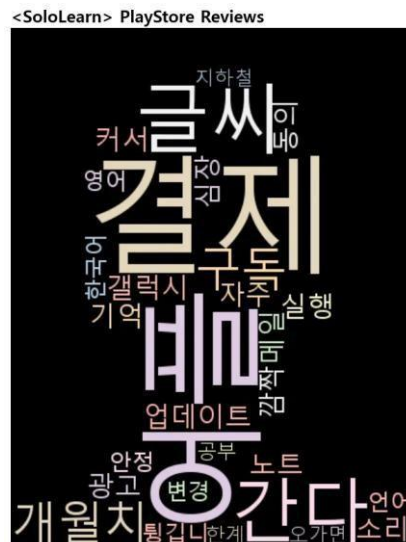
a. 경쟁사 분석

본 경쟁사 분석은 국내외 주요 IT 학습 플랫폼을 대상으로 시장 동향, 기능, 가격정책, 사용자 피드백 등을 종합적으로 평가하여 우리의 서비스 전략 수립에 필요한 인사이트를 도출하기 위한 목적으로 진행하였다. 주요 경쟁사는 솔로런(Solo learn), Mimo, 코딩 밸리이며, 각각의 핵심 특징과 장단점을 비교하여 분석하였다.

- 솔로런(Solo learn)

- 핵심 특징

- 2013년 설립된 글로벌 IT 학습 플랫폼으로, 초급자를 대상으로 한 AI 기반 맞춤형 학습 시스템을 제공한다.
 - 시간과 장소의 제약 없이 모바일을 통해 학습할 수 있으며, 커뮤니티 활성화와 게임 형식의 퀴즈, 랭킹 시스템으로 학습 재미를 부여한다.
 - 주요 Keywords: 결제, 어플, 글씨



- 장점

- 초급자 중심의 AI 맞춤형 학습으로 접근성 높음
 - 게임화된 퀴즈와 랭킹 시스템을 통해 학습 몰입도와 성취감 제공
 - 직관적인 UX/UI 와 모바일 친화적 학습 환경

- 단점

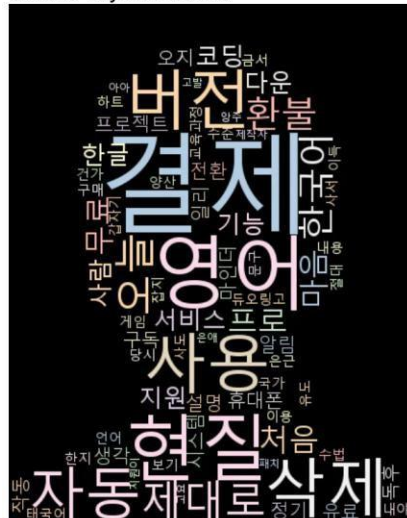
- 심화 학습 콘텐츠 부족으로 중·고급 사용자의 니즈를 충족시키지 못함
- 한국어 미지원으로 비영어권 사용자 접근성 제한
- 과도한 광고와 과금 유도로 인해 사용자 경험 저하

● Mimo

○ 핵심 특징

- HTML, CSS, Python 등 실무 중심 코딩 학습 과정을 제공하며, 모바일 앱 기반의 직관적 학습 경험을 강조한다.
- 학습 성취도와 진도를 시각적으로 확인할 수 있는 기능과 게임화된 퀴즈, 프로젝트 기반 실습 콘텐츠 제공한다.
- **주요 Keywords : 결제, 영어, 현실 등**

<Mimo> PlayStore Reviews



○ 장점

- 쉽게 접근할 수 있는 기초 학습 중심 콘텐츠 제공
- 게임화된 학습 구조로 학습의 재미와 동기부여 제공
- 실제 코드 작성 경험을 통한 실무 역량 강화

○ 단점

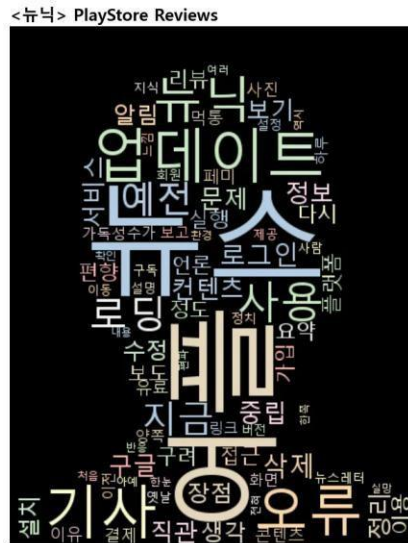
- 한국어 미지원으로 언어 장벽 존재
- 초급자 중심 콘텐츠로 경력자 대상 심화 학습 부족
- 일부 언어(C, C++, C# 등) 지원 부재

- **장점:**
 - 초보자 친화적인 강의와 짧고 실용적인 콘텐츠 구성
 - 드라마 형식 강의를 통해 학습 흥미와 몰입도 증가
 - 실무 중심의 프로젝트와 게임화된 퀴즈로 학습 효율성 강화
- **단점**
 - Python, JavaScript 외 다른 언어 지원 부족
 - 중·고급 사용자를 위한 심화 콘텐츠 부족

- 뉴닉 (정보 제공 서비스 사례)

- 핵심 특징

- 뉴스레터 형식으로 제공되는 간결한 정보 콘텐츠 플랫폼
 - 복잡한 정보를 쉽게 전달하며, 사용자 친화적인 뉴스 소비 경험을 제공한다.
 - 주요 Keywords: 뉴스, 어플, 업데이트 등



- 장점

- 간결하고 빠르게 핵심 정보를 제공하여 시간 절약
 - 뉴스레터 기반으로 높은 구독률 유지

- 단점

- UX/UI 개선 후 직관성이 낮아졌다는 사용자 피드백 존재
 - 콘텐츠 수 감소로 인한 사용자 불만

b. 경쟁사 분석을 통한 인사이트 도출

- **한국어 지원 필요성**

현재 많은 주요 경쟁사가 한국어를 지원하지 않음에 따라, 한국 시장에서 차별화된 경쟁력을 가질 수 있다.

- **수준별 커리큘럼 필요**

초급자뿐만 아니라 개발자 수준에 맞춘 다양한 커리큘럼을 제공하는 것이 중요하다. 초급자, 중급자, 고급자를 모두 아우를 수 있는 다양한 커리큘럼 및 학습 경로를 설계하여, 사용자 만족도 및 장기 학습 유지율을 향상할 수 있다.

- **광고 최소화 및 사용자 경험 개선**

경쟁사 사용자 리뷰 내 과도한 광고로 인한 사용자 불만이 다수 지적되었다. 광고 수익 대신 프리미엄 서비스로 수익 구조를 다각화하여 사용자 경험을 개선한다.

- **수익 모델**

대부분의 경쟁사가 무료 체험 후 유료 구독 방식을 채택하고 있다. 이는 지속적인 수익 창출을 위한 유효한 모델이므로, 우리 서비스도 유료 구독 전환을 유도하는 방안을 고려할 필요가 있다.

- **학습 흥미를 높이는 인터랙티브 콘텐츠**

경쟁사들의 게임화된 학습 경험과 퀴즈 활용을 참고하여 학습 흥미와 몰입도 강화해야 한다.

c. 유사 서비스 분석을 통한 인사이트 도출

- **UX/UI 개선 시 사용자 편의성 고려**

뉴닉 사례에서 나타난 디자인 변경 시 사용자 불편 사례를 참고하여, 직관적이고 사용하기 쉬운 UX/UI 유지할 필요가 있다

- **콘텐츠의 품질과 양의 균형을 맞춰야 함**

기사의 수가 줄어들면서 발생한 우려는, 콘텐츠의 양과 질을 지속적으로 균형 있게 제공해야 한다는 중요성을 시사한다.

- **정보의 신뢰성 지속**

정확하고 신뢰할 수 있는 정보를 제공하며, 사용자 불만을 관리하는 것이 서비스 성공에 필수적이다.

- **직무별 맞춤형 콘텐츠**

코딩 벨리와 Mimo의 사례에서 보듯 직무 및 관심 분야에 특화된 콘텐츠 제공으로 사용자 개인화 학습 경험 강화해야 한다.

d. 경쟁사와의 차별성

- **IT 협업 직무에 특화된 콘텐츠 제공**

- 기존 경쟁사들은 주로 초급 개발자나 코딩 학습자를 대상으로 하지만, 우리 서비스는 IT 협업 직무(PM, 기획자, 디자이너 등)를 중심으로 한 **맞춤형 학습 콘텐츠**를 제공하여 **협업 효율성**을 높이는 데 초점을 맞춤
- 협업 시 자주 사용하는 IT 용어와 개념, 실무 기반의 사례를 포함한 콘텐츠로 차별화

- **실무 경험 기반 학습 자료**

- **실제 프로젝트 경험**과 **IT 협업 사례**를 학습 자료로 활용하여 실용성을 강화
- IT 지식 외에도 협업 과정에서 발생할 수 있는 주요 이슈와 해결 방안을 사례로 제공

- **데이터 기반 개인화 학습**

- 사용자 설문 데이터를 활용해 **직무별 학습 니즈에 맞춘 개인화 경로** 제공

- 퀴즈 결과와 학습 성취 데이터를 기반으로 **AI 추천 시스템**을 통해 맞춤형 학습 콘텐츠를 제안
- **한국어 지원 및 직관적 UI/UX**
 - **국내 최초 한국어 지원** IT 학습 플랫폼으로 한국 시장에서의 진입 장벽을 낮춤
 - **단순하고 직관적인 UX/UI 설계**를 통해 사용자 친화적인 학습 환경을 제공
 - 경쟁사 사례를 참고하여 불편한 인터페이스와 과도한 광고를 최소화
- **짧고 간결한 학습 방식**
 - 바쁜 직장인이나 실무자도 활용할 수 있도록 **하루 5분 학습** 콘텐츠 제공
 - 알림 기반 푸시 메시지와 **인터랙티브 퀴즈**로 사용자의 몰입도와 학습 지속성을 높임
- **다국어 지원으로 글로벌 시장 확장**
 - 초기 한국어 중심 플랫폼에서 시작하여 **다국어 지원**으로 글로벌 사용자 기반 확장 가능
 - 글로벌 IT 협업 직무(예: 글로벌 기업의 PM, 디자이너)와도 연계할 수 있는 콘텐츠 설계
- **학습 흥미를 높이는 게임 요소**
 - 게임화된 학습 요소(퀴즈, 리더보드, 보상 시스템)를 통해 학습의 재미를 강화
 - 학습 성취를 시각화하는 대시보드 제공으로 사용자 동기 부여

4. 성장 전략 (Scale-up)

4-1. 아이템 비즈니스 모델

- 수익모델
 - B2C:
 - 기본 기능은 무료로 제공하되, 프리미엄 기능(심화 콘텐츠, 개인화 AI 추천 등)을 유료화
 - 월 구독 기반 요금제 도입
 - B2B:
 - 팀 단위 교육 및 신입 온보딩 학습 프로그램 제공
 - 기업 내 IT 비전공자 대상의 맞춤형 교육 콘텐츠 패키지
 - 성과 리포트 제공으로 기업의 학습 투자 효과를 시각화
 - B2G:
 - 정부 IT 교육 지원 사업과 연계하여 교육기관 및 공공기관과 협력
 - 국가 디지털 전환 교육 프로젝트와 연계 가능

4-2. 아이템 사업화 추진 전략.

- 마케팅 전략:
 - "하루 5분 IT 학습"을 주제로 한 SNS 마케팅 캠페인 진행
 - 퀴즈 챌린지 이벤트와 무료 체험판 제공을 통해 초기 사용자 확보
 - 기업 및 정부 기관과의 파트너십을 통해 시장 신뢰도 강화
 - 사용자 리뷰 및 성과를 기반으로 한 실사례 중심 마케팅 강화