**Lean Canvas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **문제**  **1. 기존 영어교육의 비효율성 (재미없음, 높은 학습 난이도, 스트레스)**  **2. 초등 고학년 및 중고등학생 학습게임 부재**  **3. 예습용 학습 APP 부족** | **솔루션**  **“스트레스 없는 학습 Game APP”** | **(제품)가치**  **1. APP 하나로 영어 교육 컨텐츠 모두 제공**  **2. 모바일 학습을 통한 스트레스 해소 및 학업성취도 상승**  **3. Game의 경쟁 요소를 통한 자발적 학습 유도(내적 학습동기)** | | **경쟁우위**  **시장선점 데이터 활용**   1. **사용자의 피드백을 통한 적합한 난이도의 컨텐츠 제공** 2. **내적학습동기 유발 최적화** | **고객 군**  **전체 시장: 초4~고3**  **유효 시장**   1. **모바일 컨텐츠로 스트레스를 해소하는 초4~고3** 2. **영어 베이스가 부족한 고2, 고3**   **거점 시장: 모바일 컨텐츠를 통해 스트레스를 해소하는 예비 중1(초6), 예비 고1(중3)** |
| **핵심지표** | **채널(유통/판매채널)** |
| **비용구조** | | | **수익원** | | |