[Ai-Eng, 중고등영어 원큐에 마스터]

**\*해결할 문제**

1) 기존의 영어학습은 재미없으며 시간적, 내용적 군더더기가 많다.

* 단순 카드 게임을 통한 스트레스를 감소시키며 10분내의 게임 시간을 통해 시간적, 내용적 부분 해결

2) 기존의 에듀테크는 온라인이라는 탈을 쓴 오프라인 학습이다(오프라인이 강제되는 블랜디드식 에듀테크)

* 핸드폰 하나로 모든 학습이 가능한 진정한 에듀테크 학습 어플

3) 게임과 학습을 통한 APP인 만큼 게임중독을 야기할 수 있다.

* 철저한 컨텐츠 세분화를 통해 중독이 야기될 부분에 대한 이용시간 제한

**\*시장**

* 전체시장: 초등학생(4~6학년), 중학생, 고등학생
* 유효시장: 모바일 컨텐츠로 스트레스를 해소하는 초4~고등학생, 영어에 대한 베이스가 부족한 고2, 고3
* 거점 시장: 모바일 컨텐츠로 스트레스를 해소하는 예비중1(초6), 예비고1(중3)

**\*경쟁사 및 경쟁 우위**

* 게임 학습 어플 경쟁사: 호두 잉글리시(영유아용), 캐치 잇 잉글리시(성인들 위주)
* 모바일 학습 어플 경쟁사: 스카이 에듀, 쓰리제이 에듀, 카카오 키즈
* 경쟁 우위: 최초 시장 선점을 통한 데이터 활용(사용자의 피드백을 통한 학습 난이도 조절 및 적절한 내적학습동기 유발 컨텐츠 개발)

**\*컨텐츠(TCG를 통한 다양한 컨텐츠 제공)**

Master Point(독해, 문법, 어휘에 대한 포인트)

* Reading in Logic(RiL): 릴 포인트(논리학을 응용한 문단 구조 독해기법 제시)
* Vocabulary in Context(ViC): 빅 포인트(문맥속에서 명사의 뜻, 동사 뒤에 나오는 구조 등을 예측독해기법을 통한 학습 제시)
* Grammar in Syntax(GiS): 지스 포인트(문법을 활용해 문장구문 독해기법 제시)

카드 속성 및 Side Choice(진영 선택)

\* 카드의 속성과 진영은 RiL(릴), ViC(빅), GiS(지스) 세가지로 나눠져 있다.

* 릴 카드는 독해에 대한 문제를 가진 카드
* 빅 카드는 어휘에 대한 문제를 가진 카드
* 지스 카드는 문법에 대한 문제를 가진 카드

\* 각 카드를 통해 진영 선택시, 해당 진영에 따른 카드의 시너지효과 이점 부여

English Self Check(자기 자신과의 카드게임을 통한 자가테스트)

\* 자기 자신의 영어실력 이정표를 제시하며, 스스로의 정답율을 넘을 때 레벨 업그레이드를 통한 내적 학습동기 유발 제공

English Duel System(사람들과 카드 게임을 통해 싸우는 학습 결투장)

\* 상시 오픈이 아닌 정해진 시간에만 결투장 오픈을 통해 심각한 중독성 감소

\* 사람들과의 경쟁을 통한 자발적 학습 유도

English Community(사용자 서로간의 질문 및 대화를 할 수 있는 커뮤니티)

\* Master Point에서의 성과를 성취율 표시를 통해 타인에게 드러냄으로써 보상심리 제공

**\*TCG를 통한 게임 컨텐츠**

* 카드 별 티어: 1등급, 2등급, 3등급, 4등급 (각 등급별 확률 표시)
* 가챠 시스템을 통한 카드 뽑기
* 각 카드 속성 별 카드 강화
* 카드 합성(???)