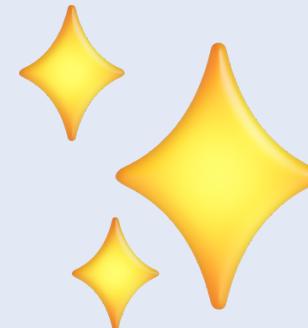
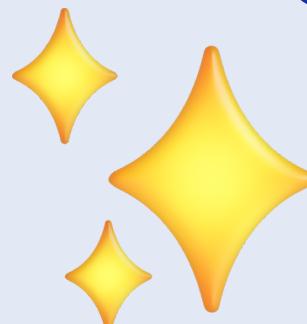


2025 TBM 제주 창업캠프
비굴비굴

『상상의 나래팡』

수백 편의 동화를 손안에, 상상력을 펼치는 모험

“아이들이 주인공이 되는 새로운 이야기”



목차 구성

1

사업 내용 및 프로젝트 방향성

- 사업 내용:
프로젝트 배경
- 주요 서비스 소개

2

가치 분석 및 시장 분석

- 가치 분석:
SDGS / IMPACT KPIs
- 목표 시장
- 경쟁사 사례:
리딩앤, 구글 어시스턴트 등

3

기술 및 추진 계획

- SWOT 분석
- 기술 수준 및 파급 효과
- 비즈니스 모델

4

재무 계획 및 마케팅

- 재무 계획:
초기 투자 자금 계획,
주요 창업 자금
- 마케팅 계획:
향후 3년 추정 손익
제품 수명 주기/성장 전략

사업 개요: 프로젝트 배경

초등학생은 '유튜브 앓이' 중… 2023년 가장 많이 사용한 앱 1위 올라



"만 3~4세 미디어 이용 하루 4시간8분…WHO 권고기준 4배"

어린이 하루 미디어 이용 시간

2020년 8월 14일부터 2개월 동안
전국 만 3~9세 어린이 2,161명 대상
(95% 신뢰수준에 표본오차 ±2.11%p)



텔레비전 스마트폰 태블릿PC 컴퓨터

자료/ 한국언론진흥재단



현대의 아이들은 유튜브와 같은 미디어에 지나치게 수동적 노출됨



창의력과 상상력을 펼칠 기회 부족



사업 개요: 프로젝트 배경



맞벌이 가구 비중 46.3% 역대 최대.

꾸준히 늘어나는 맞벌이 가구



육아 스트레스를 경험한 적이 있나요?



Petit Elin
Sharing Moment

육아에서 특별히 힘든 부분은 무엇인가요?



BabuNews

맞벌이 부부 -> 육아 피로도 증가↑, 아이의 콘텐츠 사용량 증가

주요 서비스 소개

생성형 AI 기반 동화 역할극

- 아이가 원하는 역할을 선택하여 동화 속 이야기를 직접 만들어가는 인터랙티브 경험 제공.
- 음성 인식 기술을 활용하여 아이의 선택에 따라 스토리 다르게 전개.

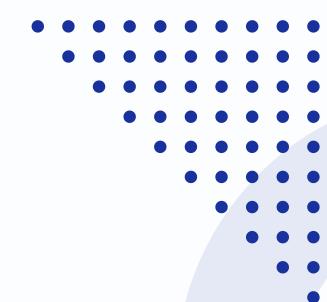


데이터 기반 피드백

- 아이의 이용 기록을 저장 및 분석.
- 감정 건강 상태, 언어 발달 정도를 부모에게 피드백으로 제공.

맞춤형 동화 콘텐츠

- 인기 동화 외에도 지역 문화 동화, 자체 제작 동화 추가.
- 개인화된 콘텐츠 추천 기능.

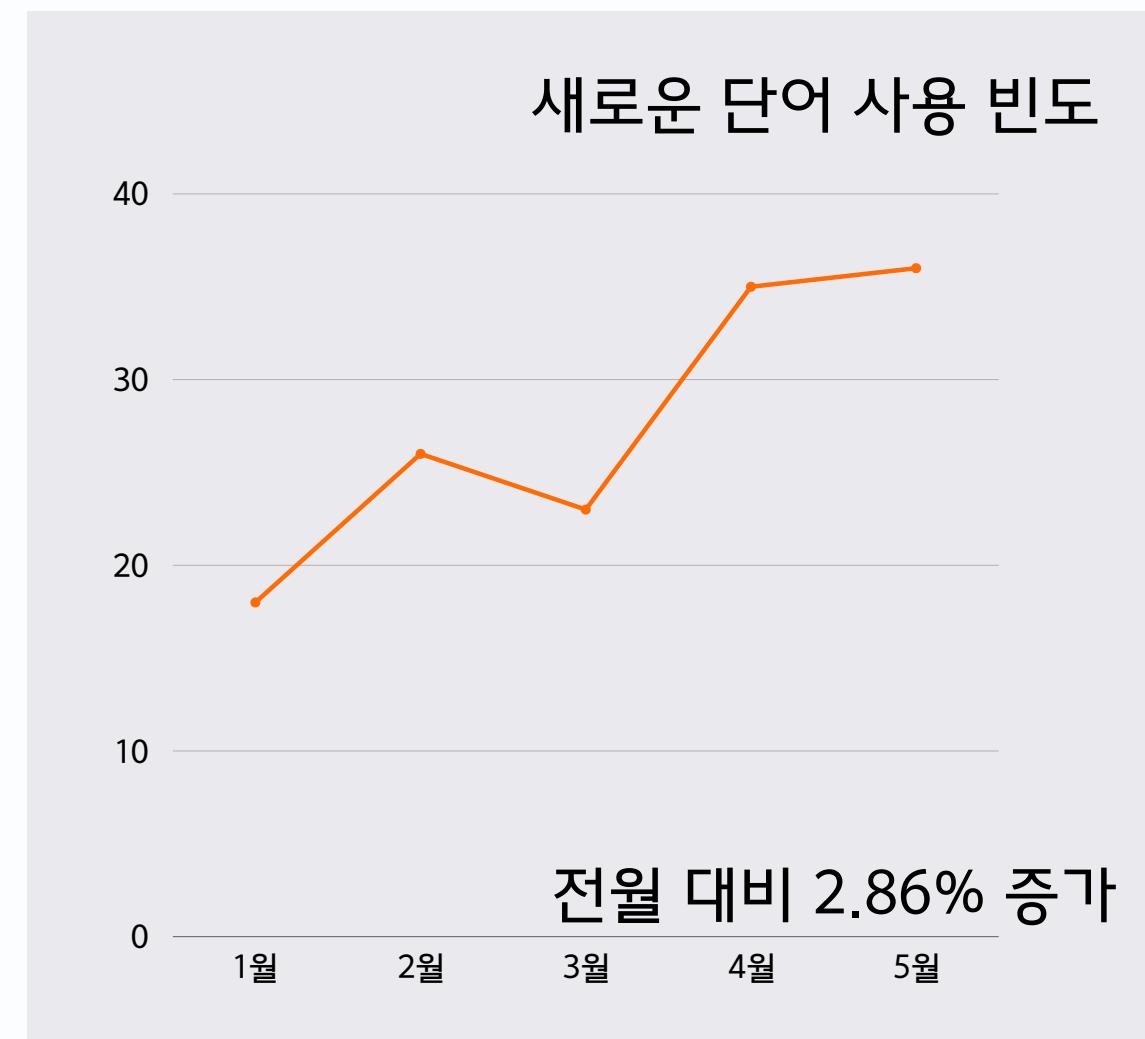
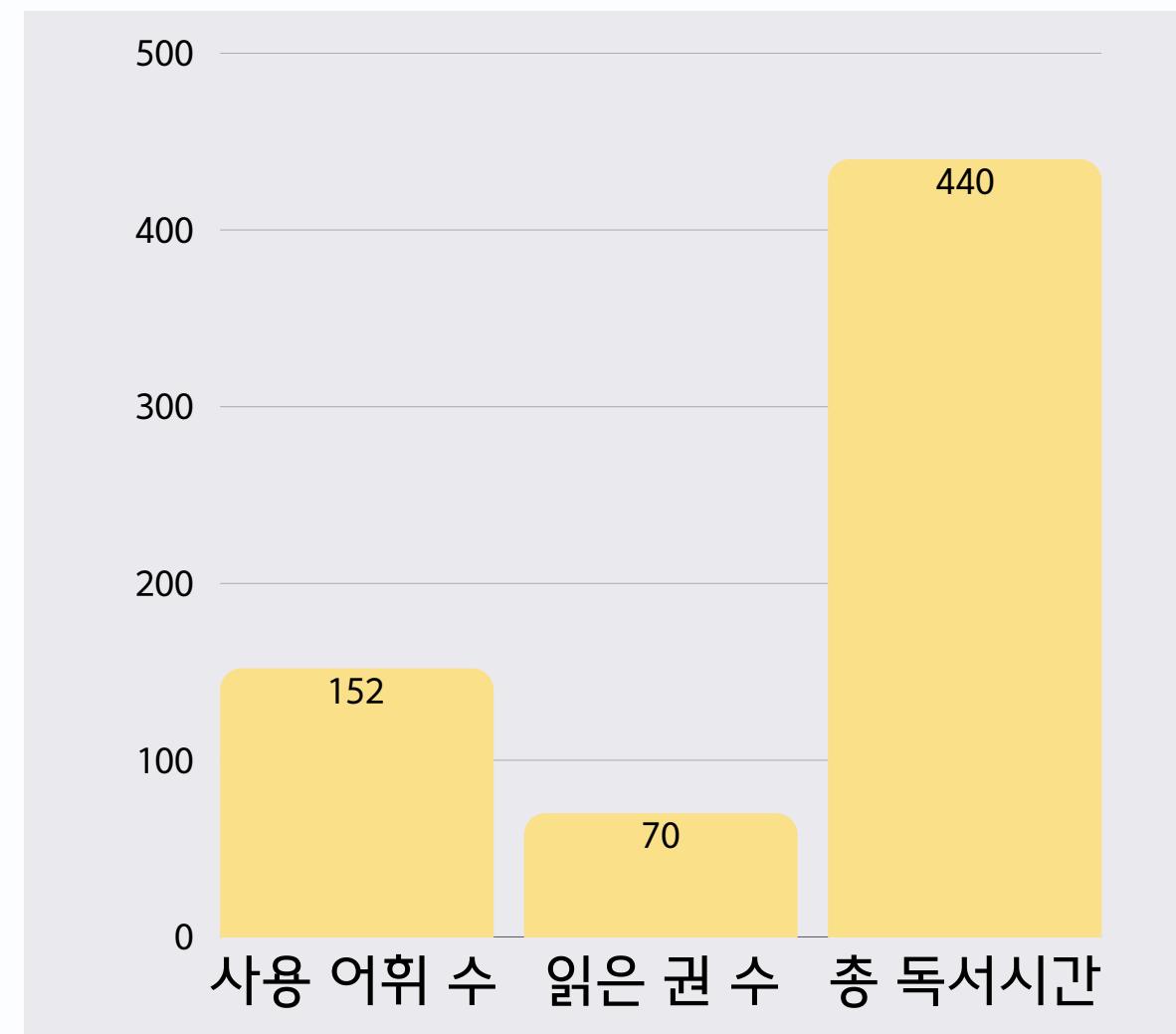


주요 서비스 소개

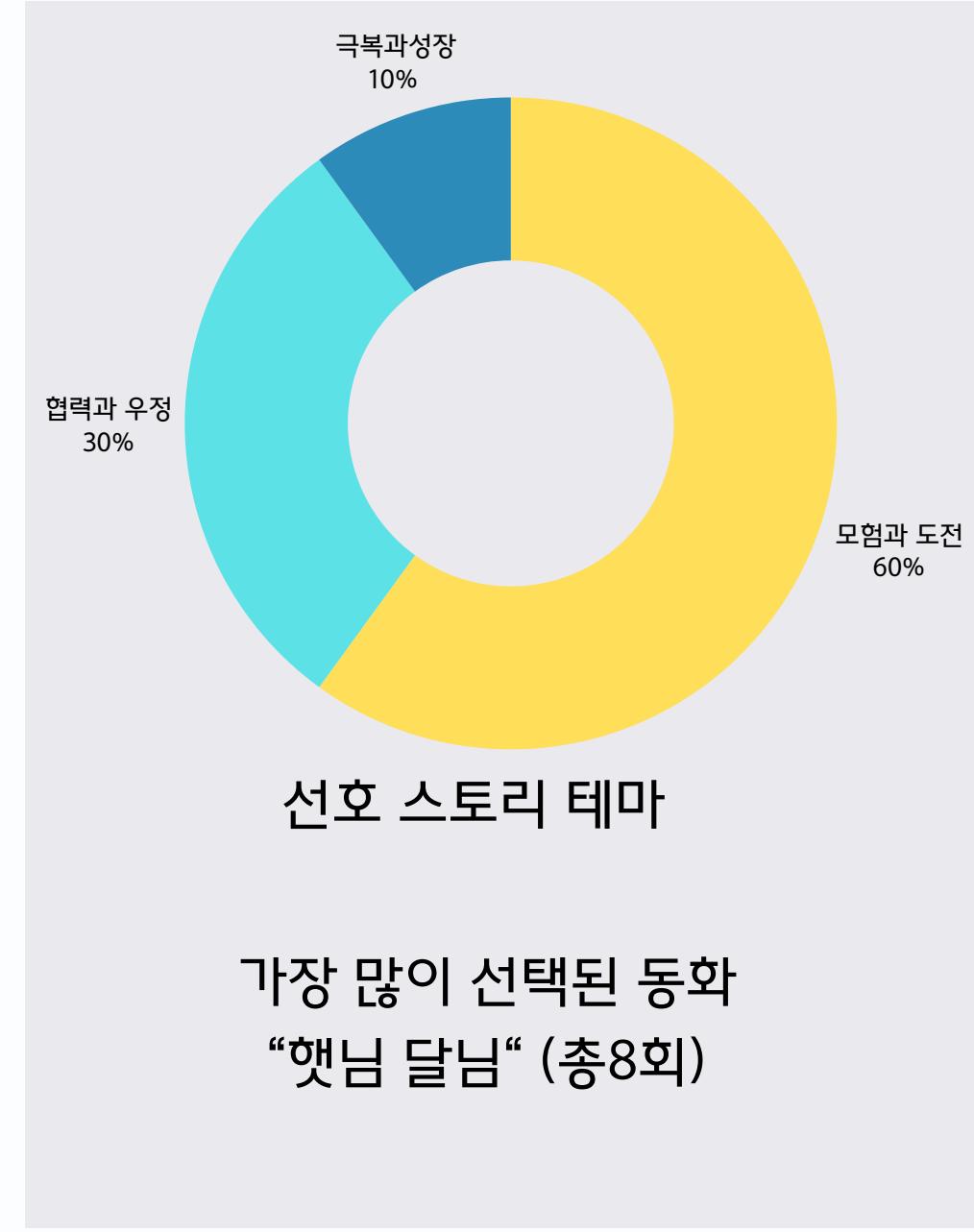
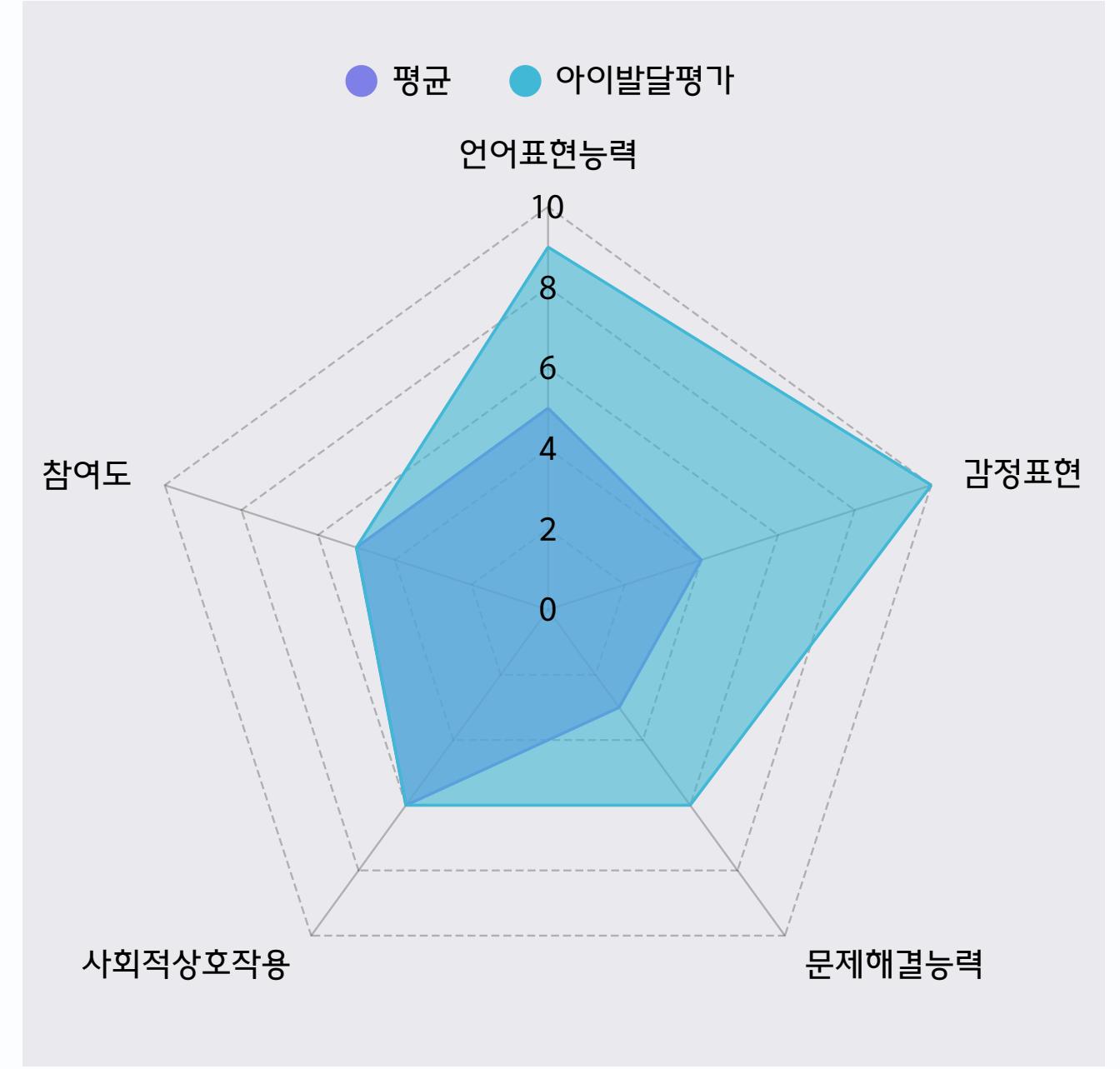
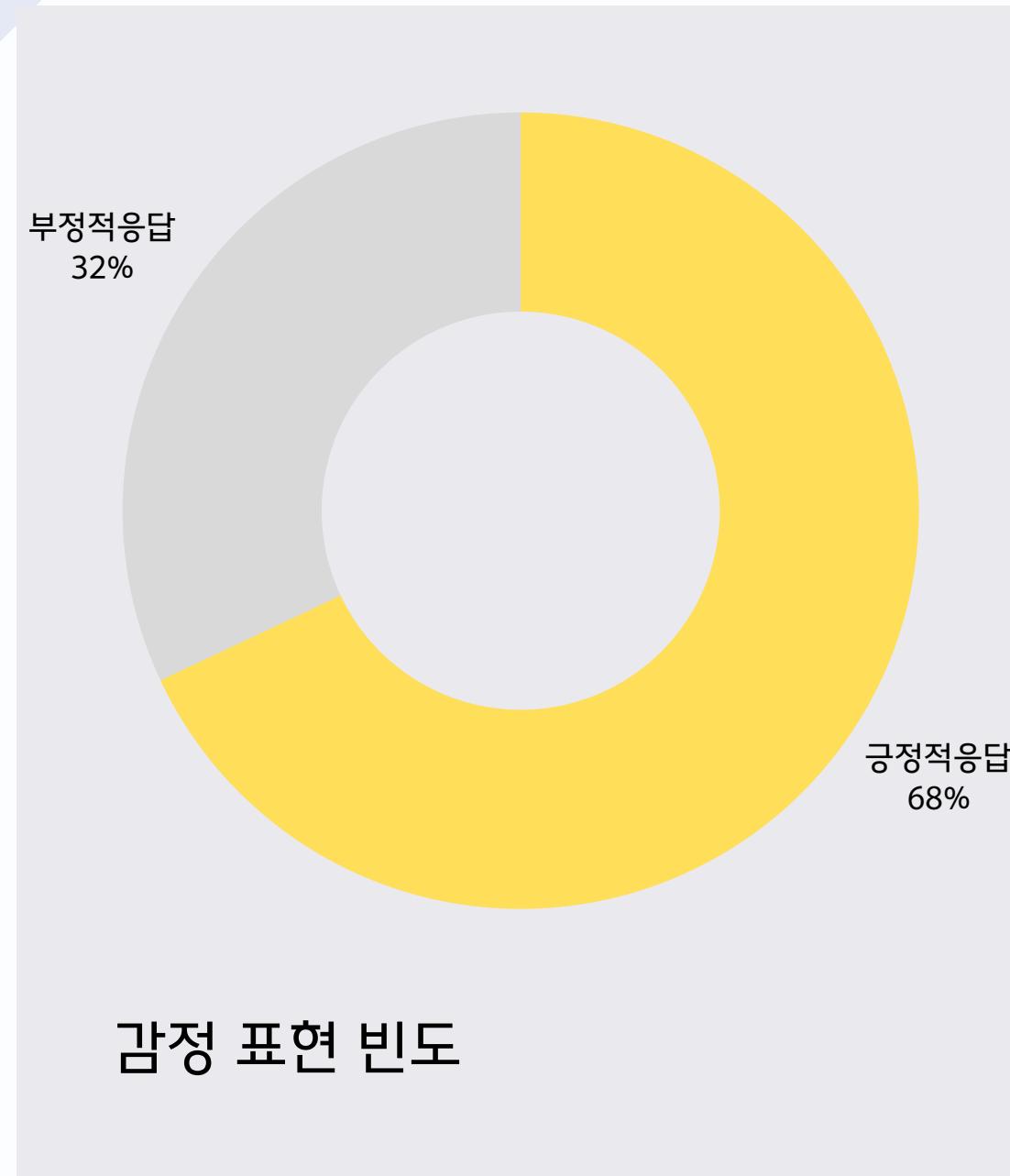


계모는 신데렐라가 드레스를 입고 파티에 가고 싶어 하는 것을 알게 됐어요
어떻게 행동하고 싶어?

주요 서비스 소개



주요 서비스 소개



가치 및 방향성



창의성

아이가 주인공이 되어 스토리를 창조



교육적 지원

언어, 감정 표현, 문제 해결 능력 강화



데이터 중심 성장

맞춤형 피드백으로 아이 발달 지원



유대감 강화

아이의 세계를 이해하는 계기 마련



UN SDGS (지속가능발전목표)



4. 양질의 교육

- 아동의 언어 발달, 창의력 증진, 문제 해결 능력 강화.
- 비용 효율적, 접근 가능한 플랫폼 교육 협평성 증진



5. 성평등

- 성별에 관계없이 동등한 참여와 성장 기회 제공.
- 다양한 역할 모델과 콘텐츠 설계로 성역할 고정 관념 탈피.



9. 산업, 혁신과 인프라

- 생성형 AI, 음성 인식, 자연어 처리(NLP) 등 첨단 기술 활용.
- 스타트업 환경에서 혁신적 사례 제공 및 산업적 영향력 확장.



10. 불평등 감소

- 취약 계층 아동도 접근 가능한 저렴한 교육 콘텐츠 설계.
- 다국어 지원과 문화적 다양성 반영으로 글로벌 접근성 강화.



11. 지속 가능한 도시 공동체

- 문화적 다양성 보전: 지역 전설과 민담을 활용한 스토리 설계.



12. 책임있는 소비와 생산

- 지속 가능성을 고려한 서비스 개발 : 클라우드 기반 서비스, 에너지 효율적인 AI 인프라로 환경 영향을 최소화.

IMPACT KPIs (핵심 성과 지표)

사용자 참여 및 행동 측정

- 어린이 사용자 참여율
- 스토리 완성률
- 역할 선택 다양성
- 반복 참여율

부모 및 양육자 피드백

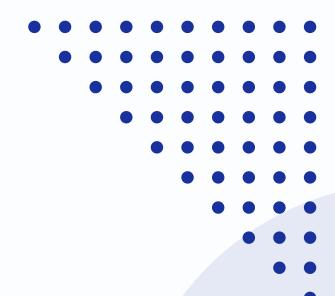
- 부모 대시 보드 활용률
- 부모 만족도
- 추천 의향

학습 및 발달 효과 측정

- 언어 발달 및 어휘 향상
- 창의적 선택 비율
- 감정 및 공감 분석

사회적 영향 측정

- 교육 불평등 해소
- 아동 발달 기여
- 커뮤니티 성장



목표 시장

INBOUND

내부 사용자를 중심으로 서비스 가치 제공

- 4 ~ 7세 어린이:

동화 속 주인공이 되어 스토리를 창작하며, 창의력과 상상력을 발휘하고 싶은 유아 및 청소년

- 부모:

자녀에게 재미와 학습을 동시에 제공할 창의적인 교육 도구를 찾는 부모

- 교육 기관:

유치원 및 초등학교에서 창의적 학습 도구로 활용하고자 하는 교사 및 관리자

OUTBOUND

서비스를 외부에 확장하여 영향력을 강화

- 교육 콘텐츠:

AI 기반 동화 콘텐츠를 활용해 기존 교육 콘텐츠 혁신

- B2B 협업:

창의적 학습을 제공하려는 어린이 교육 플랫폼, 어린이 카페, 문화 센터 등과의 협업

- 글로벌 진출:

다양한 언어와 문화를 반영한 다국어 동화 창작 경험을 원하는 해외 시장

경쟁사 사례

The screenshot shows a mobile application interface titled "Interview The Main Character". On the left, there's a sidebar with a gingerbread man icon and the text "Talking with Gingerbread man". The main area has a blue header "Interview The Main Character". A white speech bubble from the AI friend LAURA says "I wanted to explore the world and have fun! 🎉". Below it, another white speech bubble from the character says "No, I don't have a phone. I just run fast! 🎉". To the right, a blue button asks "And did you get a phone?". Further down, a blue button asks "Question- Who do you meet on the outside?". Another white speech bubble from the character says "I met an old man, a cow, a horse, and a fox! 🎉". At the bottom, a blue button asks "Who was your favorite?". At the very bottom, there's a blue microphone icon and an orange "Help" button.

- 리딩앤(Reading &): AI friend LAURA
- 동화 속 등장인물과의 대화/롤플레이 기능을 제공
- 이용자 : 영어 대화 능력을 기르는 어린이들

- 기존의 프로그램이 가지는 한계
- 대화 상황이 한정적
- 아이의 직접적인 개입이 어려움

- '상상의 나래팡'만이 가지는 차별점
- 동화 속 등장인물이 되어 직접 스토리 주도 가능
- 답변 기반, 데이터를 분석하여 감정 상태 분석 제공
- 근본적인 언어 발달 과정 파악

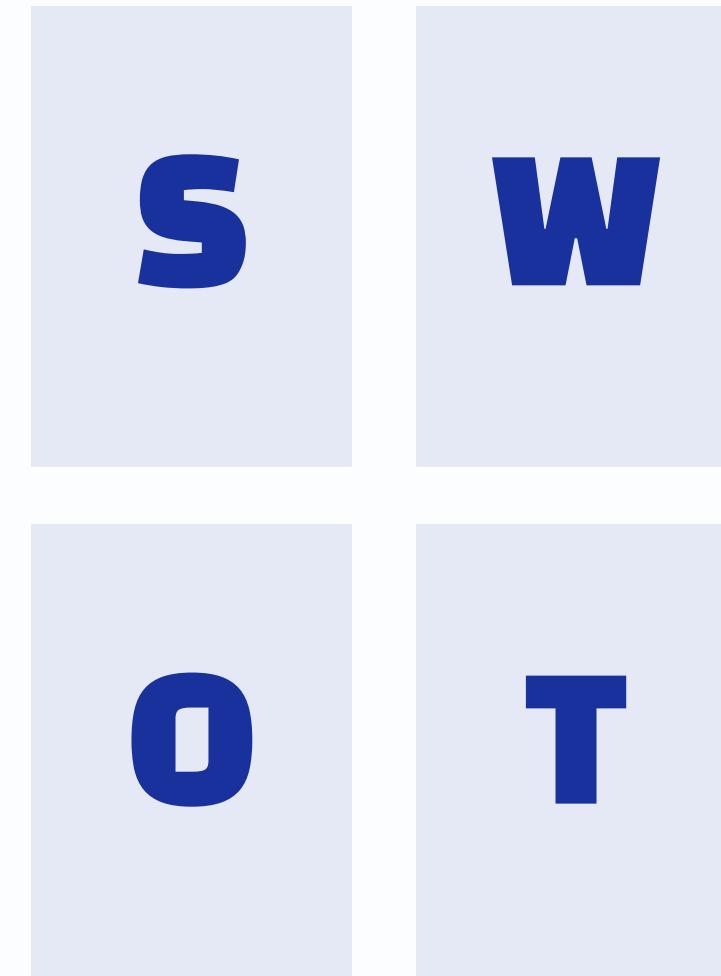
기술 및 추진 계획: SWOT 분석

STRENGTHS

- 혁신적인 서비스 제공
- 창의력과 교육의 결합
- 맞춤형 사용자 경험
- 가족 중심 기능

OPPORTUNITIES

- 시장 선도 가능성
- 글로벌 확장 가능성
- AI와 교육의 융합 가속화
- B2B 협업 기회



WEAKNESSES

- 초기 인지도 부족
- 운영 인력과 비용 한정
- 기술 구현 난이도
- 데이터 프라이버시 문제

THREATS

- 유사 서비스 경쟁
- 기술의 복잡성과 오류
- 구독자 관심도 유지
- 저작권 문제

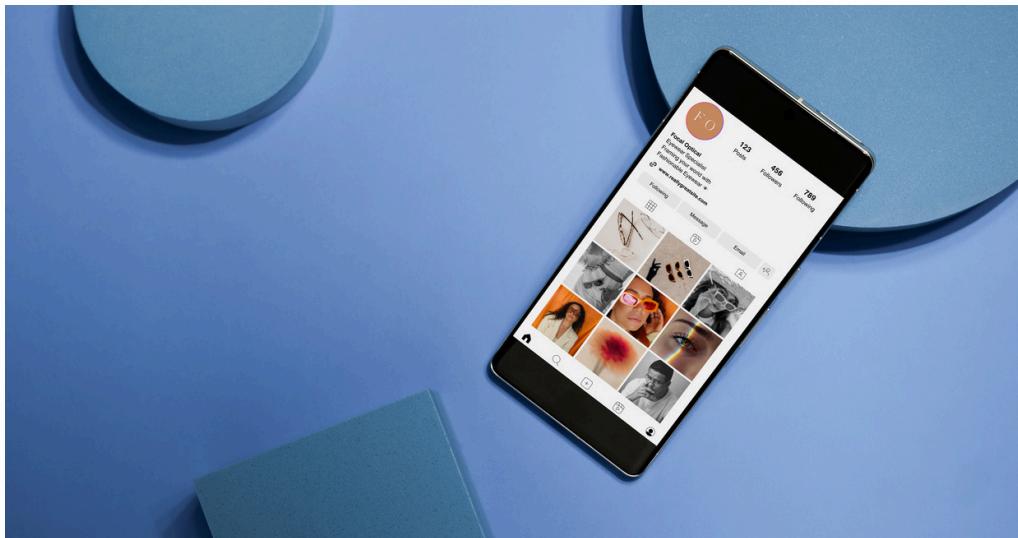


비즈니스 모델



구독형 서비스

서비스를 무료로 제공하여 초기 구독자 유치 후, 유료 구독제로 전환



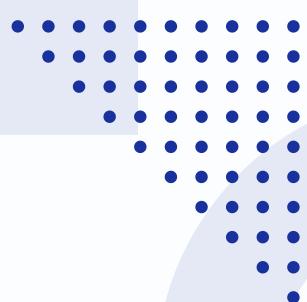
애플리케이션 광고

다양한 SNS 플랫폼에서 타겟팅 광고 및 자체 계정을 통한 홍보 진행

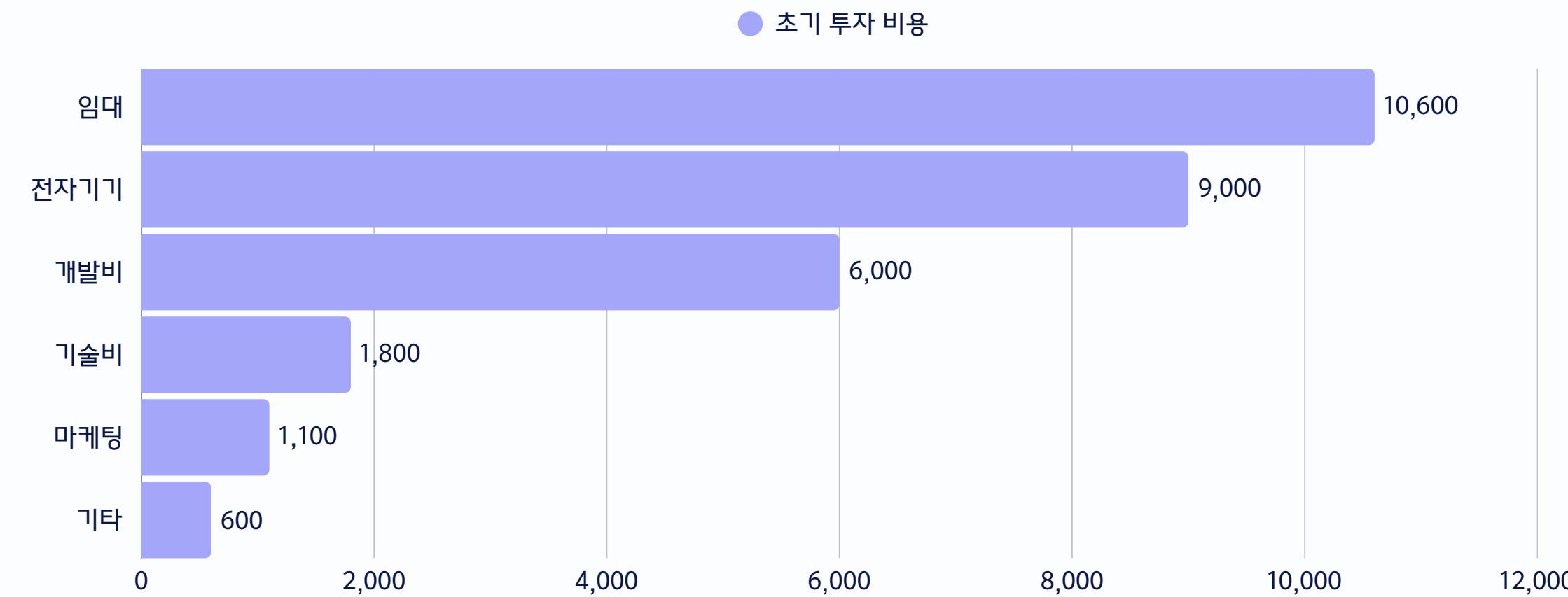


추가 콘텐츠 판매

동화 캐릭터로 사업 확장 및 현장 구독 이벤트, 혜택 제공



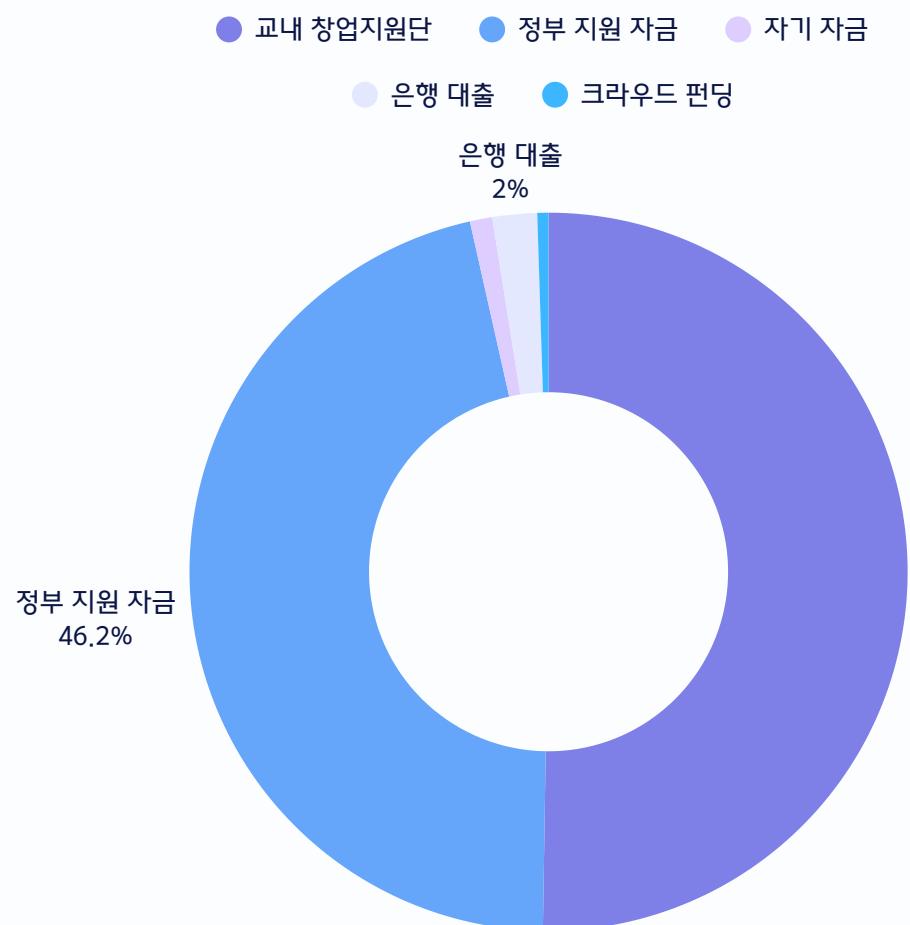
초기 투자 자금 계획



초기 투자 비용 : 약 2500만원

월별 고정 비용 : 약 1600만원

주요 창업 자금



전북대학교 창업지원단
창의, 도전, 희망이 함께하는 Glocal 창업 클러스터
 Global 스타 기업 육성을 목표로 지역특화산업의 우수한 아이디어를 보유한 기업을 선발하여 지원하며, Co-X 플랫폼 완성을 통해 Global 스타 기업으로 성장할 수 있는 Glocal 성공 창업 시스템 구축

교내 예비 창업자 지원금

전북대 창업지원단 예비창업자 사업화 지원
지원금 범위 : 5000만원 ~ 1억원
[사이트 바로가기](#)

2024 생애최초 청년창업 지원사업 예비창업자 모집

모집대상
 공고일 기준(2024. 1. 12.) 기준창업에 도전하는 만 29세 이하 청년 예비창업자로
 ① 국세청(세무서) 사업자등록(법인·일반·간이 등) 등록 이력과

정부 첫 창업 지원금

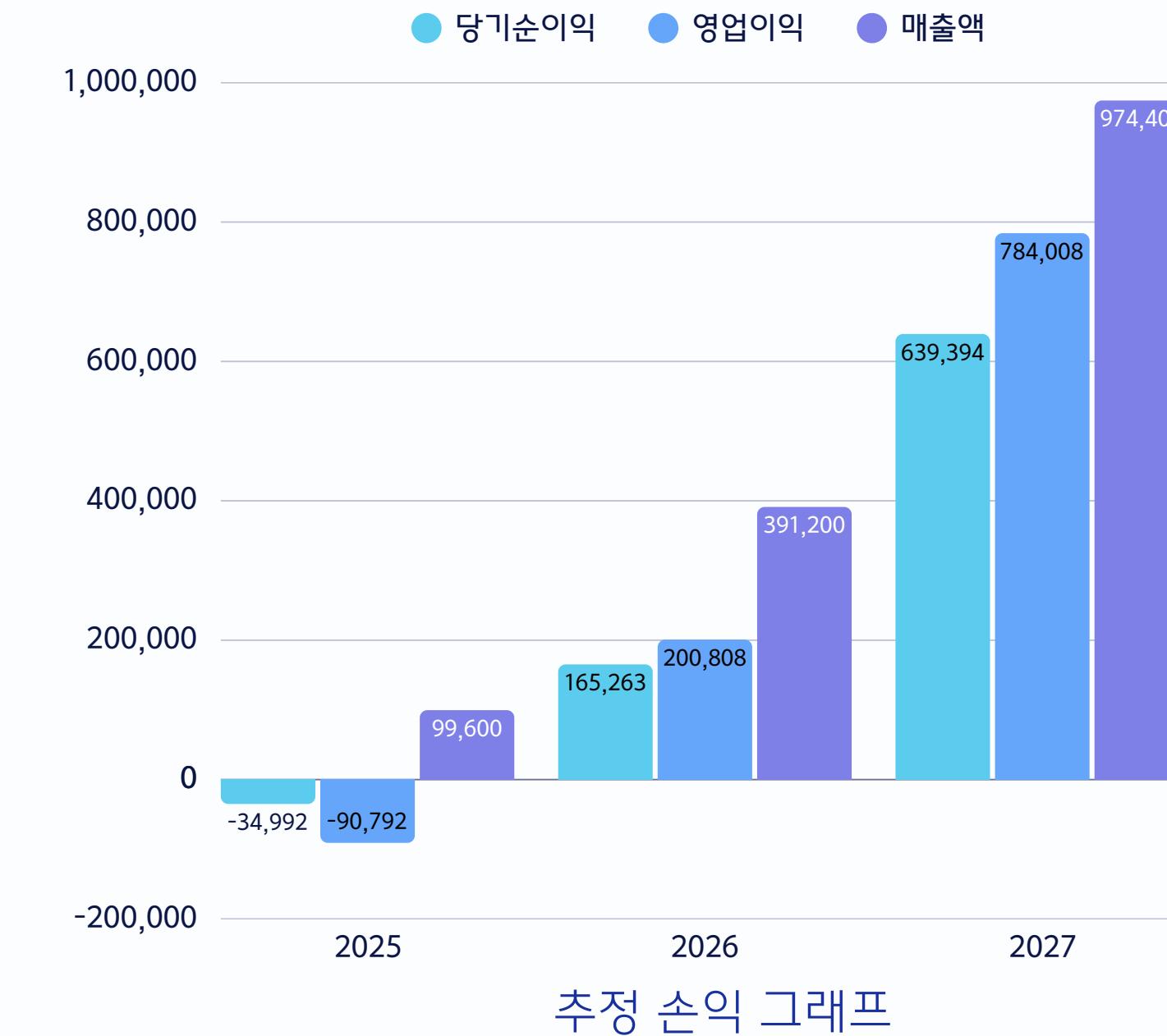
정부 온통청년 청년창업 지원사업
(사업자 등록 이전에만 가능)
지원금 범위 : 4600만원 ~ 7000만원
[사이트 바로가기](#)

와디즈, 텁블벅과 같은 크라우드 펀딩 사이트 활용

와디즈 앱 설치자
 아이디어스 38.7%
 에이블리 20.8%
 리멤버 17.7%
 에브리타임 6.5%

텀블벅 앱 설치자
 아이디어스 59.2%
 에이블리 47.0%
 리멤버 5.6%
 에브리타임 21.9%

향후 3년 추정 손익



출시 로드맵: 단계별 성장 전략

도입제품 검증 및 초기 시장 진입 단계

- 구독자 기반 구축
- 다양한 콘텐츠 형성
- 베타 테스트

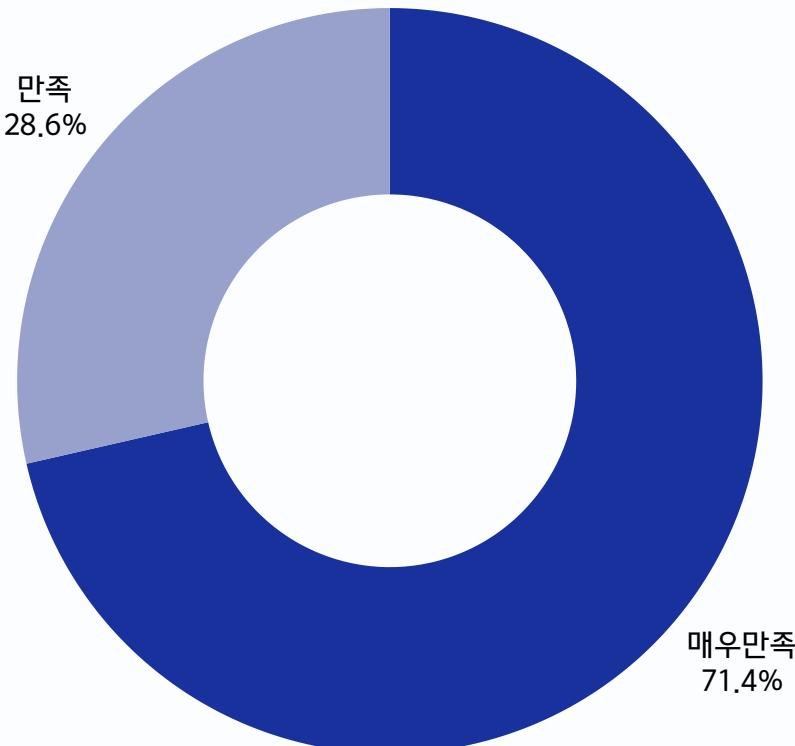
성장 단계

- 구독자 경험 개선
- 플랫폼의 가치 확장
- B2B 제휴와 IP 파트너 쉽을 통한 시장 공략

성숙 단계

- 굿즈 등의 상품 제작
- 데이터를 활용한 개 인화 전략

베타테스트 결과



전반적 서비스 만족도

베타테스터 전원 긍정적 답변

[자녀관련]

아이가 동화의 주인공이 되어 직접 이야기를 만드는 것에 대해 어떤 반응을 보였나요?

선택지가 나올 때마다 진지하게 고민하는 모습이 인상 깊었어요. 아이의 문제 해결 능력을 자극하는 좋은 경험이었습니다.

단순히 노는 게 아니라 스스로 생각하고 답을 찾아야 하는 구조라서 그런지, 학습지 풀 때보다 훨씬 높은 집중력을 보였습니다. 교육과 재미를 동시에 잡은 것 같아요

[부모(보호자) 관련]

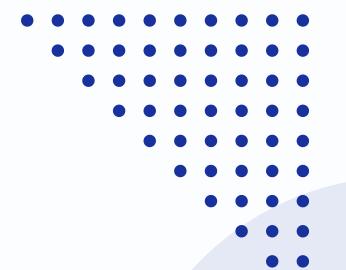
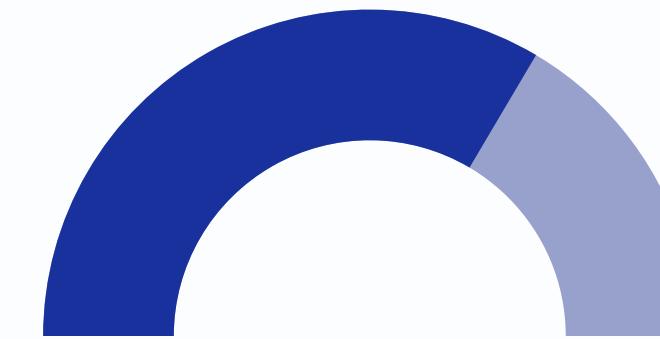
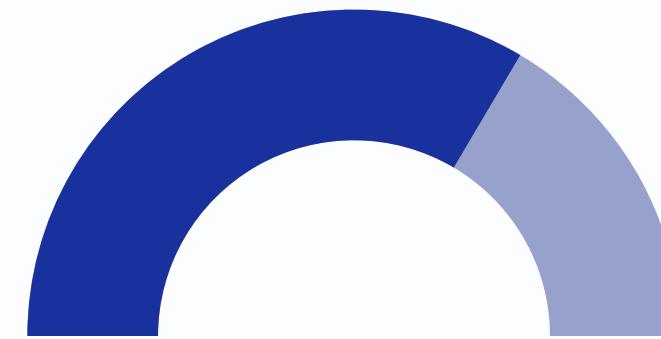
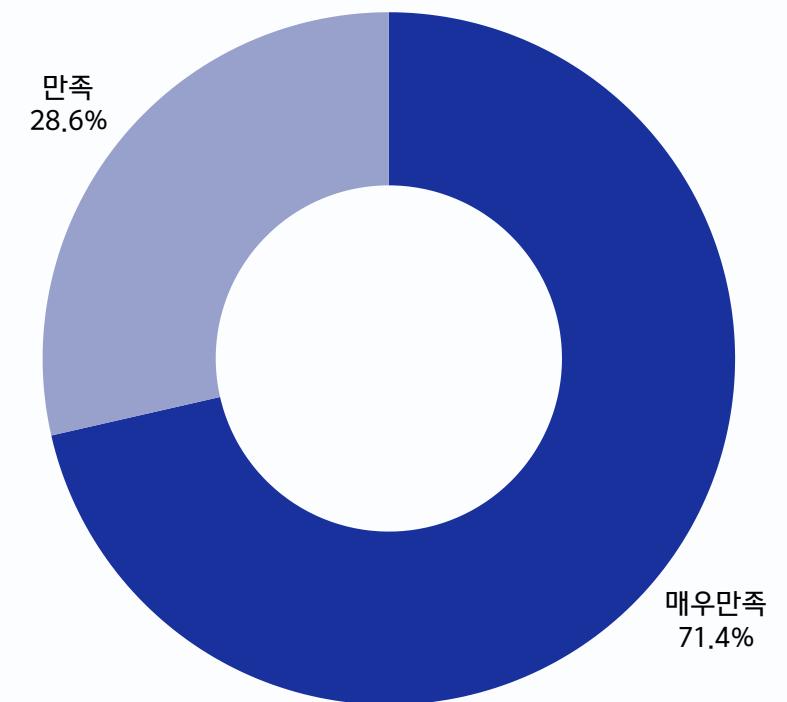
기존의 다른 동화 앱이나 영상 콘텐츠와 비교했을 때 '상상의 나래팡'의 가장 큰 차별점은 무엇이라고 생각하시나요?

동화책은 한 번 읽으면 끝이고 다른 앱들도 결국 정해진 스토리만 반복되는데, 상상의 나래팡은 실행할 때마다 새로운 이야기가 펼쳐지니 아이가 질려하지 않아요.

단순히 지식을 주입하는 것이 아니라, 아이의 상상력을 자극하고 스스로 생각하게 만드는 과정 중심의 교육이라는 점이 가장 다릅니다. 정답이 없는 교육이라는 점이 마음에 듭니다.



베타테스트 결과



제품수명주기 및 성장전략

도입 단계

- 구독자 기반 구축
- 다양한 콘텐츠 형성
- 베타 테스트

성장 단계

- 구독자 경험 개선
- 플랫폼의 가치 확장
- B2B 제휴와 IP 파트너
쉽을 통한 시장 공략

성숙 단계

- 굿즈 등의 상품 제작
- 데이터를 활용한 개
인화 전략



TEAM 상상의나래팡



박은송



김영봉



우상수



김남혁



김세원

THANK YOU

감사합니다!

Q&A

