

A vibrant space-themed illustration. The background is a deep purple with white stars. On the left, a purple rocket with a blue nose cone and a red flame is launching from a blue planet. Several astronauts in white suits with blue accents are floating in space. One astronaut is near a red planet, another is near a blue planet, and a third is near a red planet. A red line curves through the scene, starting from the rocket and ending near the top right. The title 'Elemental Coding Master' is written in a large, light blue, sans-serif font. Below the title, the Korean text '카드로 배우는 코드, 게임으로 쉽게 배우는 프로그래밍' is written in a smaller, white, sans-serif font.

Elemental Coding Master

카드로 배우는 코드, 게임으로 쉽게 배우는 프로그래밍

01 개발 동기 및 필요성

MZ세대의 코딩열풍



2023년, 대한민국엔 코딩 열풍이 불고 있다. 우리나라는 4차 산업혁명 시대에 맞추어 코딩 교육을 의무적으로 시행 중이다. 2019년부터 초등 5~6학년의 코딩 교육이 시작됐으며, 2017년에 입학한 중학생부터 소프트웨어 교육을 의무적으로 받고 있다. 학교에 따라 다르지만 평균적으로 한 학기 동안 초등학생은 17시간, 중학생은 34시간의 코딩 교육을 받고 있다.

교육부는 지난해 '2022 개정 교육과정'에서 초등학교와 중학교에 코딩을 필수 교육으로 도입하겠다고 발표했다. 2025년에는 중학교부터, 2026년에는 초등학교에서도 코딩 및 정보 교육을 확대할 예정이며, 중학교에서는 시험을 치를 예정이라고 말했다.

지피코리아-디지털 인재 육성 위한 초등 코딩 열풍...스마트학습 인강 대세

유아 교육도 '코딩' 열풍... 스마트 학습지로 시작해볼까

코딩 학습에 대한 관심이 뜨겁다. 소프트웨어 교육이 의무가 됨에 따라 학교에서도 코딩을 배우는 시기가 점점 빨라지고 있다. 앞으로 디지털 인재 양성을 위해 학교에서 코딩 관련 교육 과목...



동아일보 - 유아 교육도 '코딩' 열풍... 스마트 학습지로 시작해볼까



개발자 부족 현상으로부터 시작된 IT교육 열풍이 초등 교육 현장으로까지 번졌다. 현재 세부사항이 논의 중인 '2022 개정 교육과정' 시행 계획에 따르면 가속화되고 있는 4차 산업혁명의 도래에 대비하기 위해, 정보 교과를 비롯한 디지털 기반 교육이 크게 강화될 예정이다. 더욱이 소프트웨어 의무화 교육이 실시되면서 초등학교 입학 전인 저 연령대부터 코딩을 향한 학습 열기는 점점 뜨거워지고 있는 추세지만, 복잡하고 어려운 내용과 높은 학습 난이도로 인해 무작정 암기하는 방식으로 처음 코딩을 접하게 될 경우 컴퓨팅 사고력(Computational Thinking)을 비롯한 역량의 성장으로 이어지기는 무척 어려운 것이 사실이다.

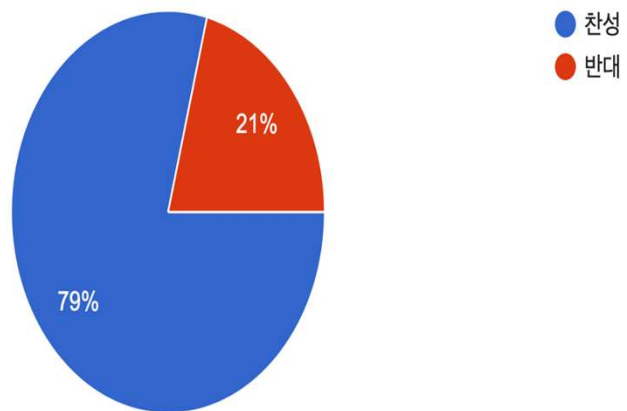
아이티비즈 - 초등 소프트웨어 교육 의무화... 똑똑한 '자기주도적' 코딩학습 솔루션

01 개발 동기 및 필요성

🌐 MZ세대의 코딩 열풍

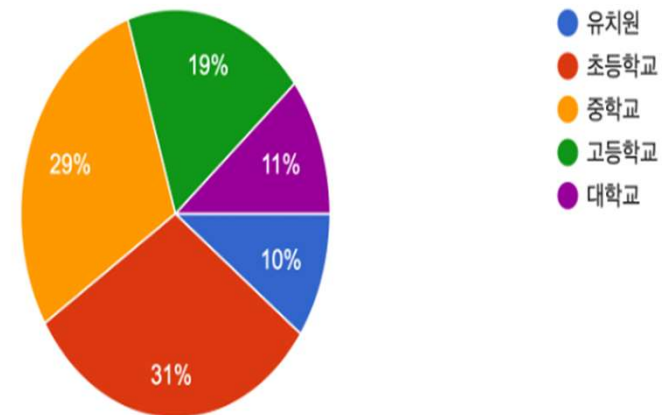
어릴때부터 코딩 교육이 필요할까요?

응답 100개



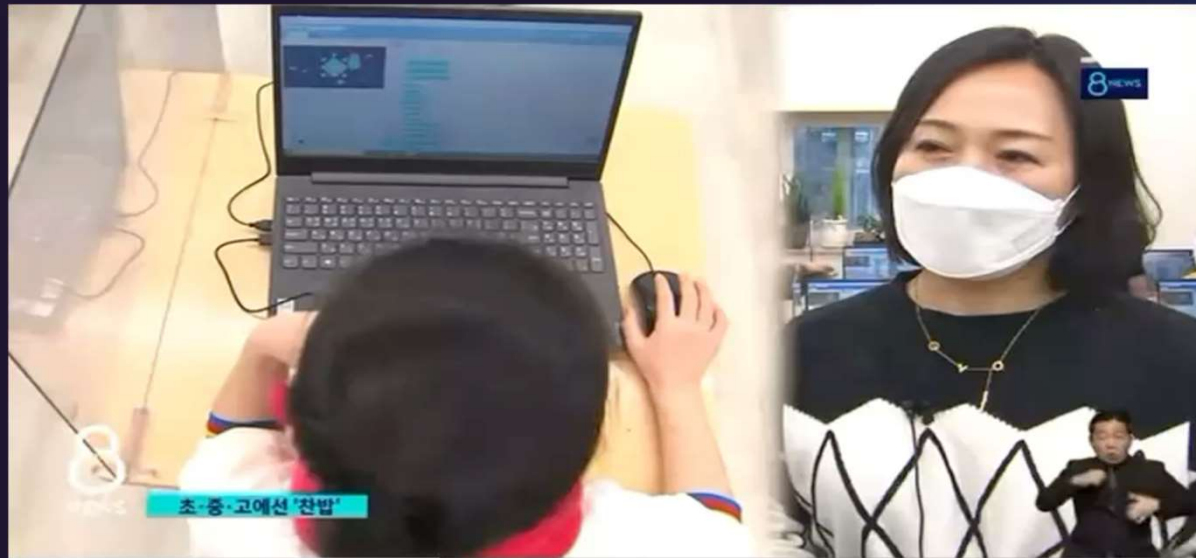
코딩 교육은 언제 시작하는 것이 적당한가요?

응답 100개



01 개발 동기 및 필요성

🚫 교육적 부족



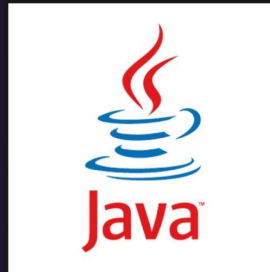
'코딩 교육' 의무화 하는 대학들...초중고에선 기회 없다 / SBS

01 개발 동기 및 필요성

🧑‍🎓 교육적 부족



난 게임이 좋은데....
코딩 학습이랑 게임을 합칠 수 없을까....?

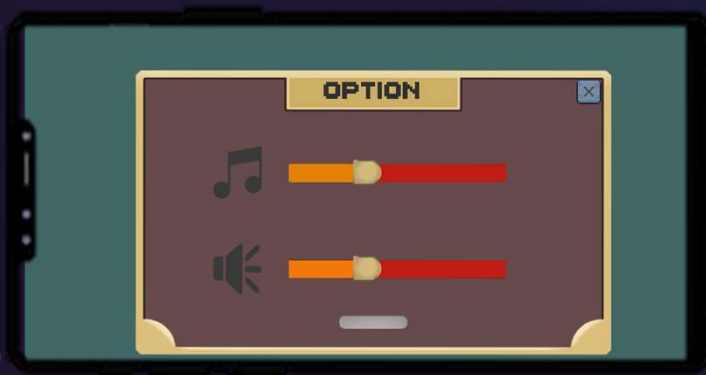


02 아이템 소개

🌀 어플 구현



메인 화면



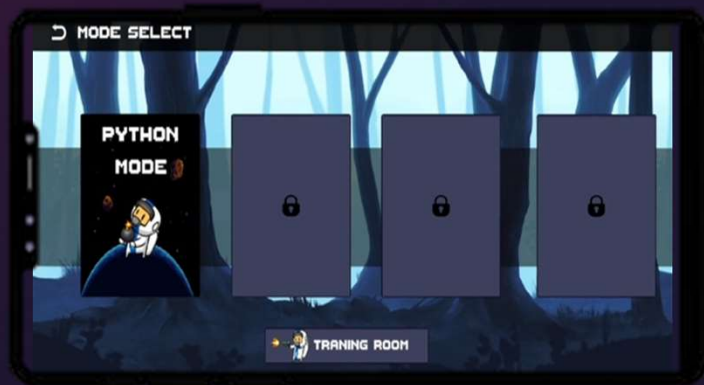
옵션 화면



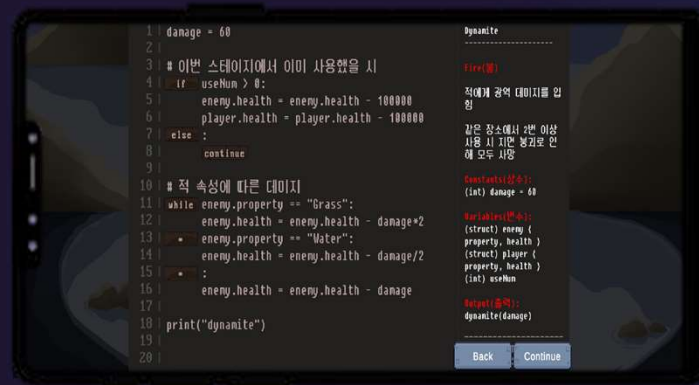
스테이지 선택화면

02 아이템 소개

어플 구현



코딩 모드 선택 화면
(추 후 C, C++, JAVA 추가 예정)



코드 블록 화면



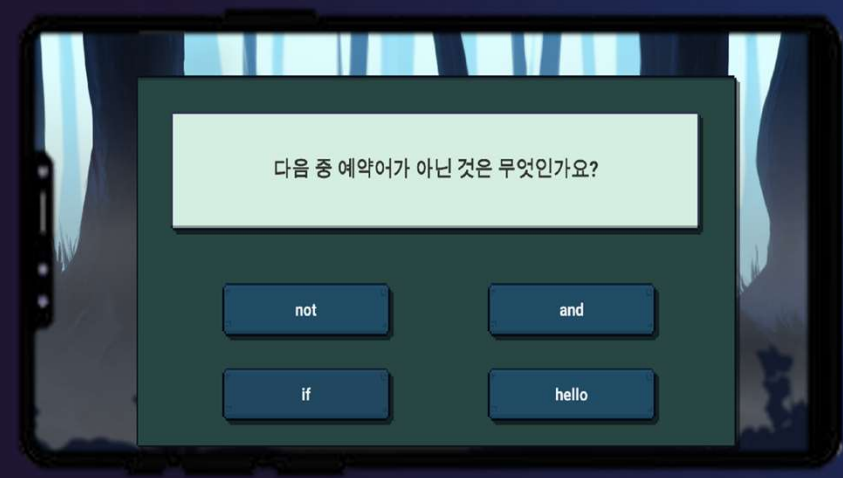
전투 화면

02 아이템 소개

어플 구현



코드 리뷰 화면



보상 퀴즈 화면

02 아이템 소개

판매 장소

<전국 시도별 초등학교 수 및 학생 수>				
구분	학교 수		학생 수	
	개교	비율	인원	비율
강원	349	5.7%	71,517	2.7%
경기	1,326	21.5%	764,661	28.8%
경남	511	8.3%	187,041	7.0%
경북	473	7.7%	127,073	4.8%
광주	155	2.5%	83,834	3.2%
대구	233	3.8%	121,515	4.6%
대전	149	2.4%	76,717	2.9%
부산	304	4.9%	154,432	5.8%
서울	609	9.9%	390,847	14.7%
세종	52	0.8%	32,301	1.2%
울산	121	2.0%	66,295	2.5%
인천	261	4.2%	156,550	5.9%
전남	426	6.9%	90,205	3.4%
전북	421	6.8%	91,103	3.4%
제주	114	1.8%	41,562	1.6%
충남	411	6.7%	118,361	4.5%
충북	256	4.1%	83,763	3.2%
총합계	6,171	100.0%	2,657,777	100.0%

<Copyright © 2023 by (주)이수미학습코칭 All Rights reserved>

전국 시도별 초등학교 수 및 학생 수

<전국 시도별 중학교 수 및 학생 수>				
구분	학교 수		학생 수	
	개교	비율	인원	비율
강원	161	4.9%	37,851	2.8%
경기	654	20.1%	378,991	28.2%
경남	265	8.1%	94,849	7.1%
경북	261	8.0%	63,683	4.7%
광주	92	2.8%	43,552	3.2%
대구	125	3.8%	61,847	4.6%
대전	89	2.7%	40,184	3.0%
부산	170	5.2%	74,696	5.6%
서울	390	12.0%	204,286	15.2%
세종	27	0.8%	14,861	1.1%
울산	64	2.0%	32,854	2.4%
인천	142	4.4%	78,874	5.9%
전남	250	7.7%	46,665	3.5%
전북	211	6.5%	48,973	3.6%
제주	45	1.4%	20,031	1.5%
충남	185	5.7%	59,757	4.4%
충북	128	3.9%	42,493	3.2%
총합계	3,259	100.0%	1,344,447	100.0%

<Copyright © 2023 by (주)이수미학습코칭 All Rights reserved>

전국 시도별 중학교 수 및 학생 수

03 시장 분석

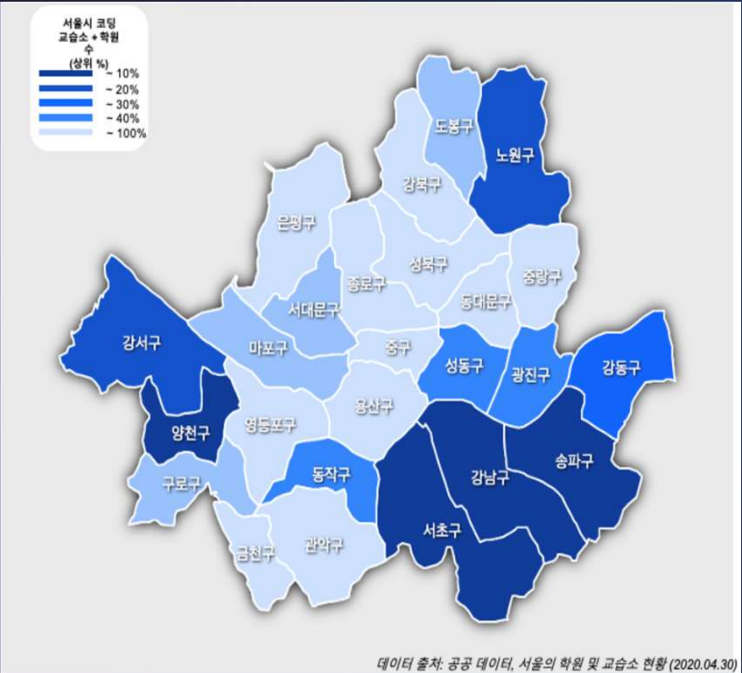
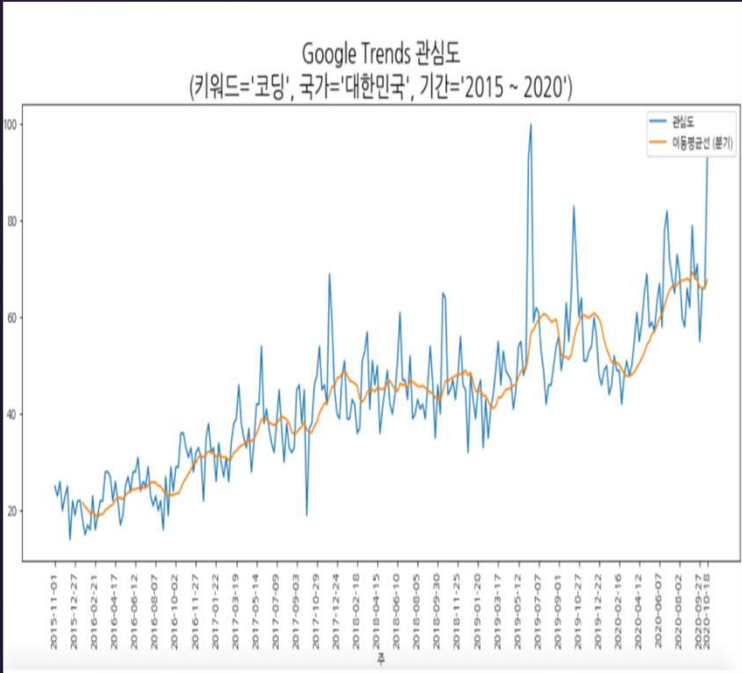
차별성 분석 ver1 : 기존 사업과 직관적으로 비교



비교사항	CodeSpark Academy Kids Coding	아이들을 위한 코딩 게임	Elemental Coding Master
코딩 언어 다양성	단어 없는 인터페이스	단어 없는 인터페이스	Python, C, C++, Java
코딩 난이도	유아용	유아용	입문자용
게임 플레이 유형	퍼즐 게임	퍼즐 게임	스테이지 형식의 TRPG 게임
목표	기초 컴퓨터 프로그래밍 개념 습득	기초 컴퓨터 프로그래밍 개념 습득	다양한 프로그래밍 언어 학습 기회 부여 제공

03 시장 분석

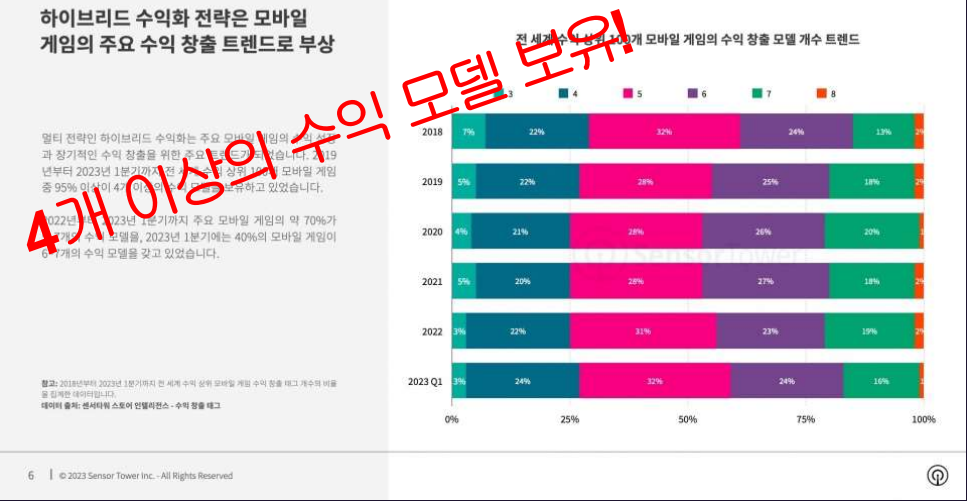
📍 타겟 고객 및 시장 분석



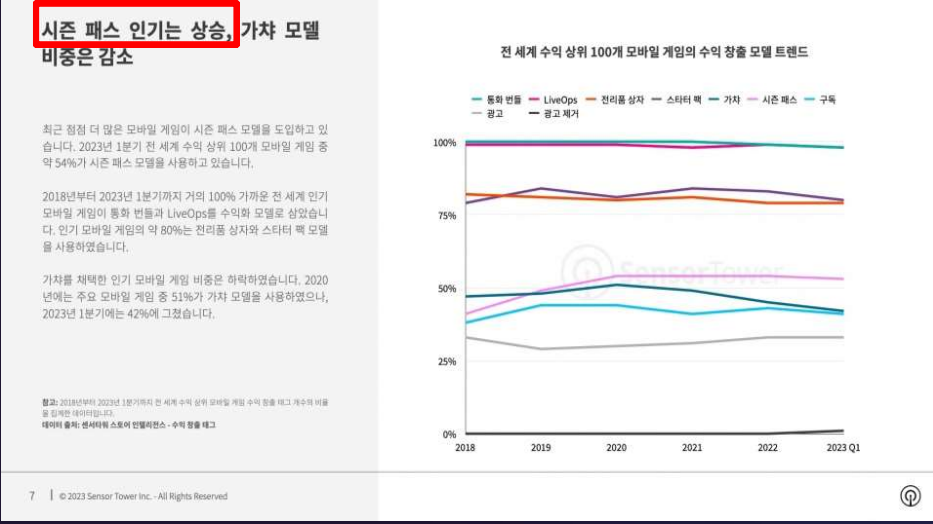
주요 타겟층 : 수도권 지역의 초등·중학생 교육기관(학교, 코딩 학원)

03 시장 분석

수익 구조 및 규모



2023년 전 세계 모바일 게임 수익 창출 모델 개수 트렌드



2023년 전 세계 모바일 게임 수익 창출 모델 트렌드



THANK YOU