

교육 빅데이터 기반 언택트 에듀테크 서비스

세상에 교육을 담다

에듀하이프

세상에 교육을 담다, 에듀하이프

에듀하이프는 교육 빅데이터를 기반으로 한 언택트 에듀테크 서비스를 제공하고자 합니다.
현재, 교육관련 (입시 서비스, 문항제작, 콘텐츠 연구 등) 업무를 경험한 인원으로 구성되어 있습니다.

회사 소개



구분	내용
회사명	에듀하이프
대표	김석민
팀원 수	대표자 포함 4명
제품 / 서비스	교육 빅데이터 기반 언택트 에듀테크 서비스
수상내역	2020년 강원도 대학생 창업캠프 대상 2019년 강원도 대학생 창업경진대회 장려상
활동내역	2018년 ~ 현재 - 사설 모의고사 문항출제 2016년 ~ 2017년 - 정족매 연구소 (입시 연구, 커리큘럼 기획 및 콘텐츠 연구 진행)

팀원 소개



김석민 CEO

경력 : 에어로타임즈 대표이사 (16.11 ~ 17.11)



이정호 COO

담당 업무 : 콘텐츠 연구 총괄
(주) 씨엔제이 브라더스 근무 (대입 서비스 제공업체)
(기획 및 문항 검토 업무, 17.03 ~ 18.02)



양정모 CIO

담당 업무 : 운영 및 기획 총괄
(주) 알비트 프로덕트 오더 (20.11 ~ 21.07)
(주) 씨엔제이 브라더스 근무 (대입 서비스 제공업체)
(기획 및 문항 검토 업무, 16.12 ~ 17.10)



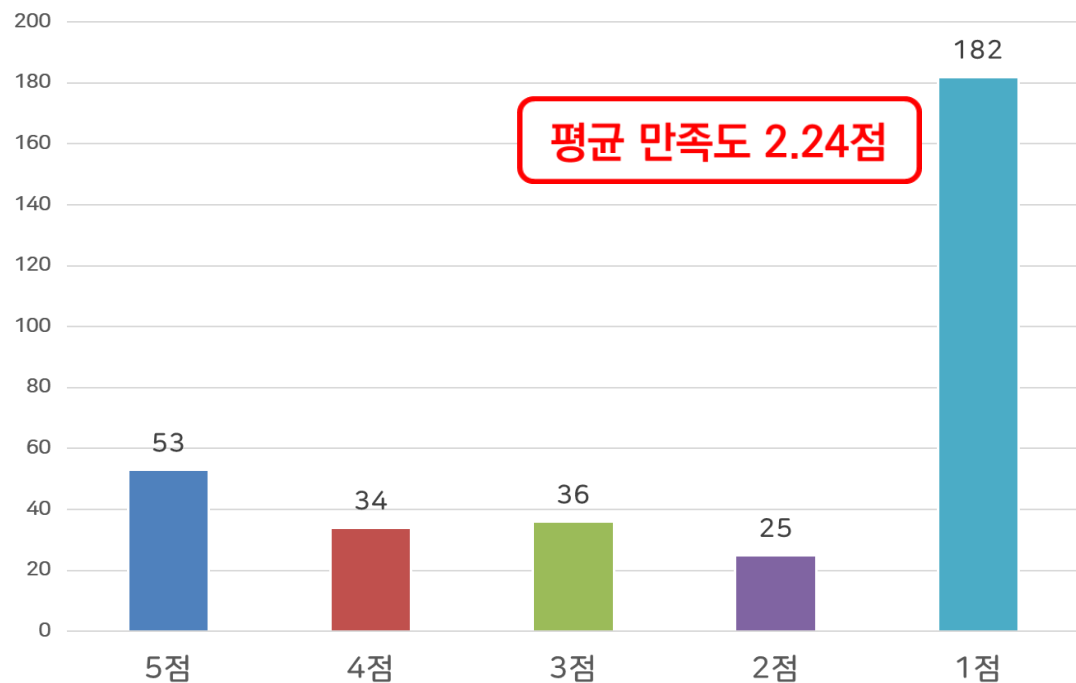
김강현 FOM

담당 업무 : 투자 자문
연 평균 20억원 규모 투자 자문 경험 有

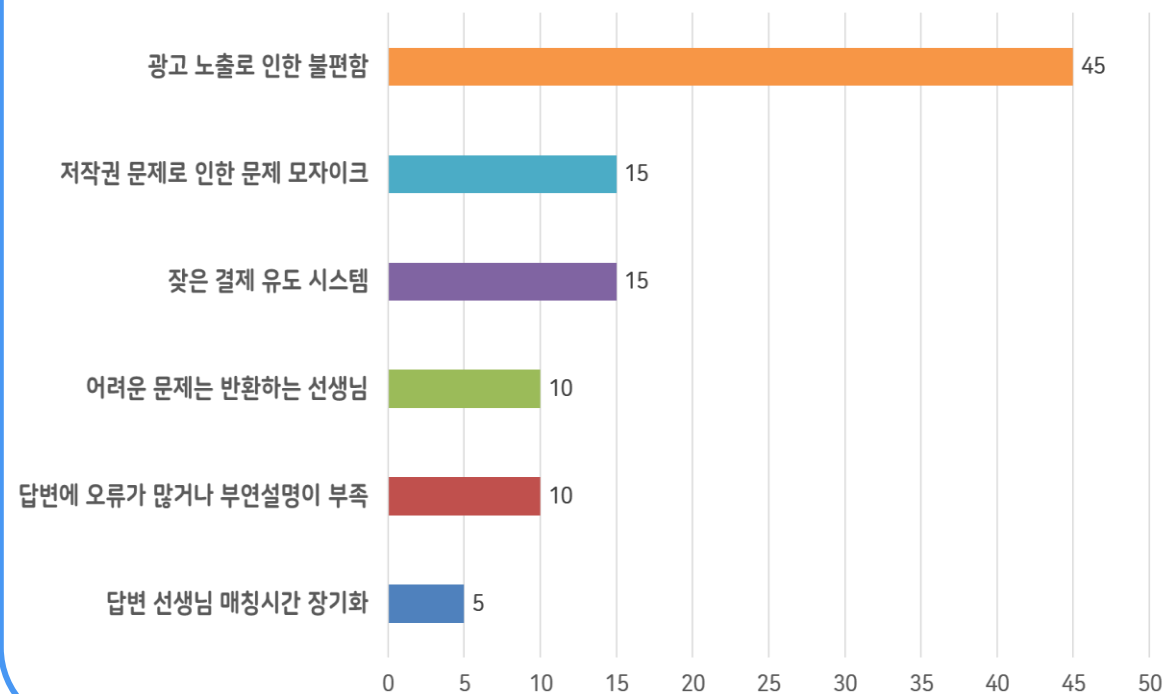
기술 개발과 플랫폼 구성에만 집중하고 있는 에듀테크 기업

현재, 많은 에듀테크 기업들은 기술 개발과 플랫폼 구성에만 집중되어 있고 교육은 활성화되어 있지 않습니다.

A사 애플리케이션 만족도 조사 (기간 : 10.26 ~ 11.09 / 단위 : 명)



A사 애플리케이션 이용 학습자 주요 불편사항 (단위 : %)



* 출처 : Google Play 평점 조사

오류가 많거나 부연설명이 부족한 정보 등으로 인해 많은 학습자들이 호응을 하지 못하고 학업에 집중하지 못하는 상태임

교육 격차 및 학력 미성취 현상 심화

현재, 많은 에듀테크 기업들이 존재하고 있지만 교육 격차 및 학력 미성취 현상은 지속적으로 심화되고 있습니다.

2020년 고등학교 2학년 지역규모별 학업 성취도 비율 (보통학력 이상)

	국어		수학		영어	
	대도시	읍면지역	대도시	읍면지역	대도시	읍면지역
2019년	77.7%	74.9%	68.2%	61.1%	80.0%	75.4%
2020년	70.2%	67.6%	62.9%	56.8%	76.7%	73.7%
증감	-7.5%	-7.3%	-5.3%	-4.3%	-3.3%	-1.7%



보통학력 이상의 학습자 비율 감소

2020년 고등학교 2학년 지역규모별 학업 성취도 비율 (기초학력 미달)

* 출처 : 교육부 (20년 국가수준 학업성취도 평가 결과)

	국어		수학		영어	
	대도시	읍면지역	대도시	읍면지역	대도시	읍면지역
2019년	3.9%	3.1%	7.6%	9.3%	3.6%	3.0%
2020년	7.9%	6.6%	13.7%	13.7%	9.6%	8.1%
증감	+4%	+3.5%	+6.1%	+4.4%	+6%	+5.1%



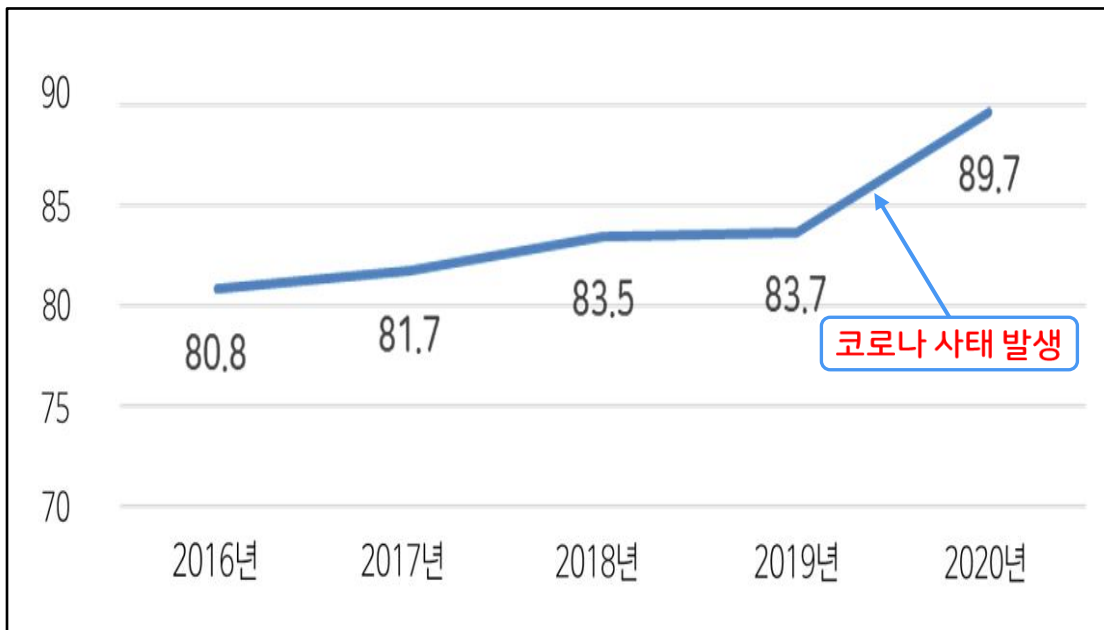
기초학력 미달의 학습자 비율 증가

온라인 교육 시스템의 현 위치

현재 온라인 교육 시장은 꾸준히 성장하고 있지만 학업 성취도 만족 비율은 매우 낮은 상태입니다.

최근 5개년 온라인 교육 이용률 (단위 : %)

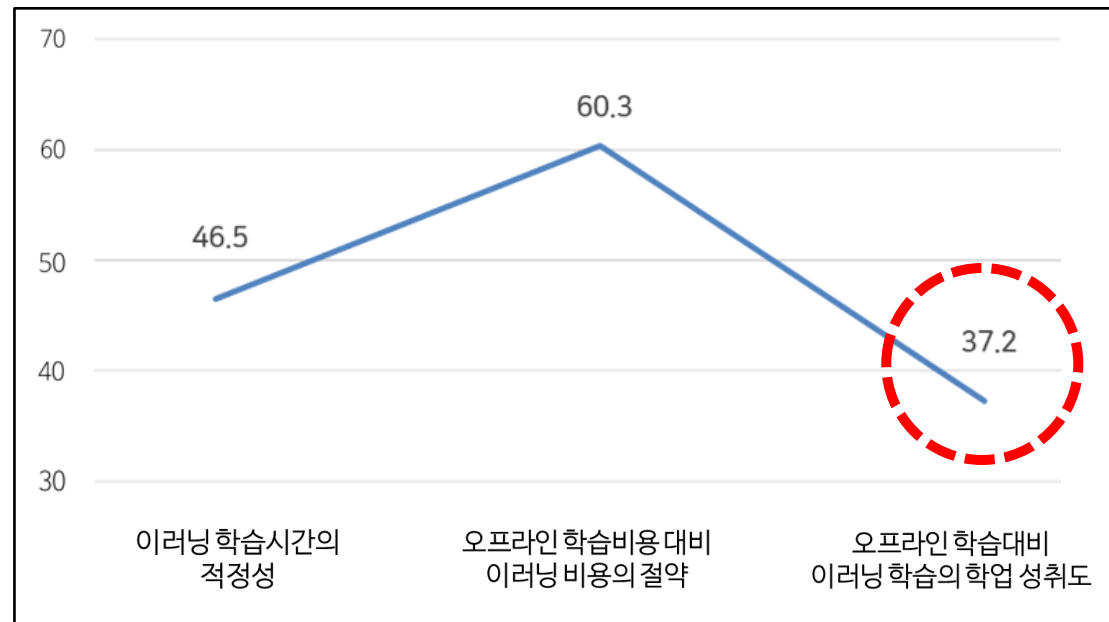
* 이용률 = 전체 이용자 (중·고등학생) 중 온라인 교육을 이용하고 있다는 응답자의 비율



'19년 대비 온라인 교육 이용률 **6% 증가**

2020년 온라인 교육 이용 만족비율 (단위 : %)

* 출처 : 정보통신산업진흥원 (2020년 이러닝산업실태 조사)

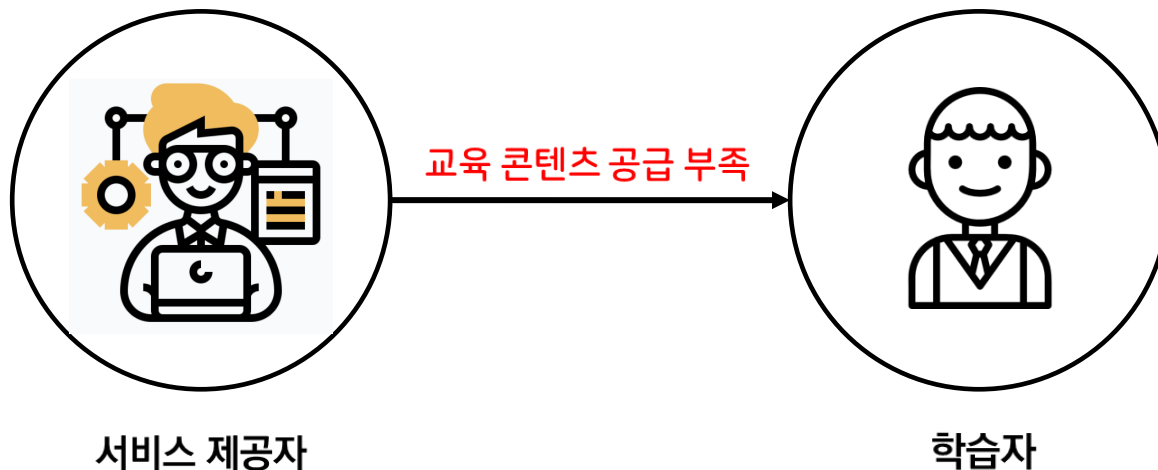


온라인 학업 성취도 만족 비율 **37.2%**

매년 온라인 교육 이용률은 증가하고 있지만 학업 성취도의 만족 비율은 낮아 새로운 온라인 교육 방식이 필요함

현 교육 시장의 문제 원인 분석

이러한 현 교육 시장의 문제점의 원인은 교육 콘텐츠 부족에 있습니다.



과거에 모 학원에서 학습관리반을 직접 운영하였고 많은 학생들의 성적이 향상된 효과가 있었습니다.

에듀하이브는 그 때 '학생들이 왜 쉽게 성적을 올릴 수 없었을까?' 라는 고민을 했습니다

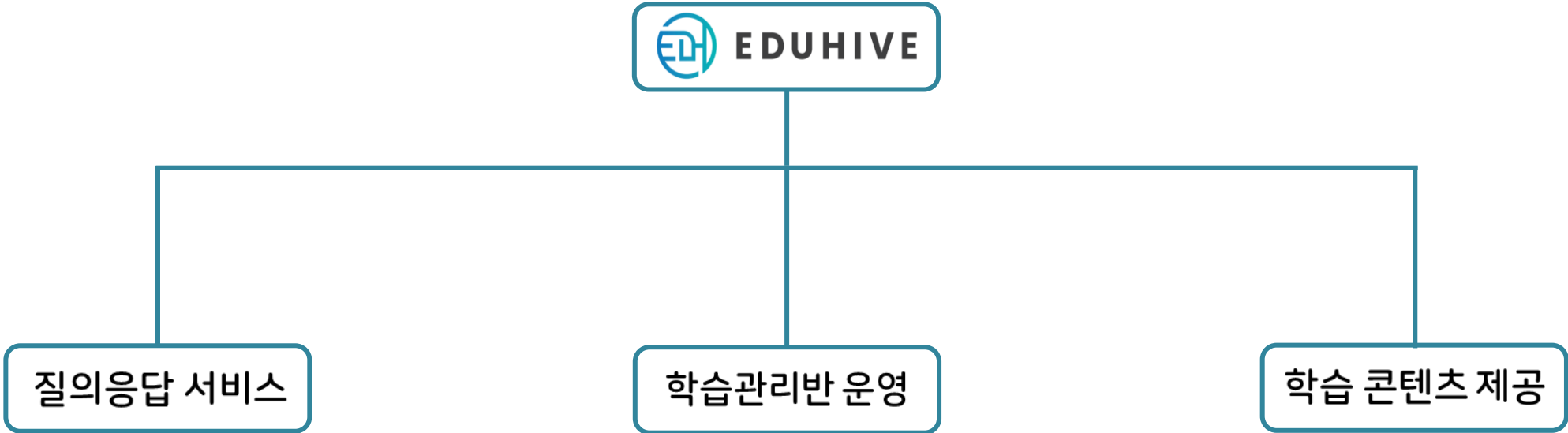
그 이유는 **콘텐츠 연구 및 개발의 부족으로 학습자들이 원하는 학습 콘텐츠를 제공받지 못함**에 있었습니다.

이 고민이 바로 에듀하이브의 첫 시작입니다.

에듀하이브로 학습자들의 고민 해결!

교육 빅데이터를 기반으로 하여 교육 콘텐츠를 개발하고 서비스를 학습자들에게 제공하고자 합니다.

에듀하이브 서비스

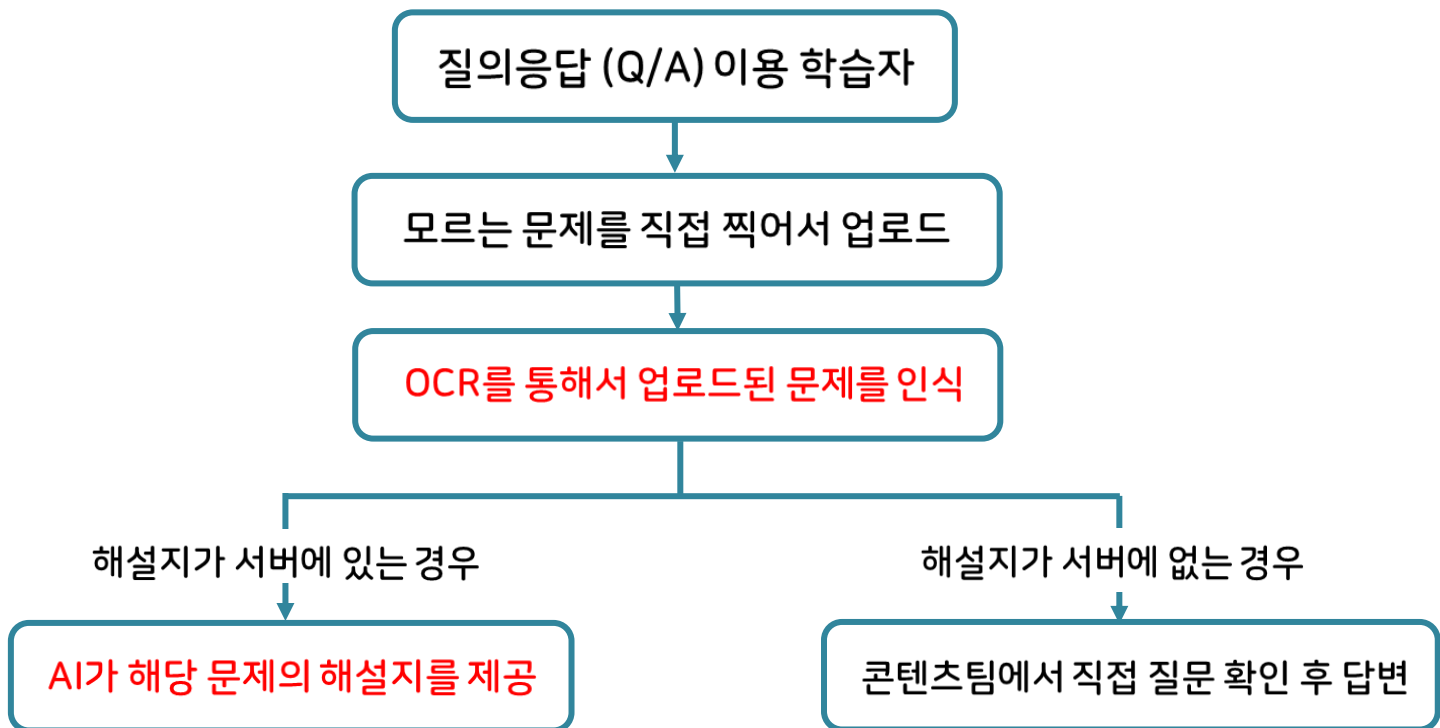


교육 빅데이터 기반 언택트 에듀테크 서비스로 **중·고등학생 학력 미성취 현상 해소, 지역 간의 교육 격차 및 교육 비용 절감 효과**

AI를 통한 학습 질의응답 시스템

AI를 기반으로 하여 학습자들에게 질의응답 서비스를 제공하고자 합니다.

운영 방식



*OCR (Optical Character Recognition, 광학문자 인식)
이미지 (사진) 속 글자 위치를 찾고 어떤 글자인지 자동으로 알아내는 기술

수익 구조

1. 월 단위 정기 결제 비용 지불 (에듀 패스 등급 별 질문 개수 제한)
베이직 : 80,000원 / 노멀 : 130,000원 / 프리미엄 200,000원
2. 문항 당 수수료 지불 (문항 난이도에 따른 수수료)
난이도 하 : 2,000원 / 난이도 중 : 4,000원 / 난이도 상 : 8,000원
3. Q/A 서비스 타 교육기관 위탁 시스템 운영 수수료
위탁 시스템 운영 규모에 따른 수수료

기대 효과

1. 자체 해설지 제공 및 콘텐츠연구팀을 통한 답변 제공을 통해
학습자들에게 정확한 답변 제공이 가능함
2. 빅데이터와 AI를 통해 해설지를 제공함으로써 학습자들의
학습 시간 관리에 효율적임

알고리즘을 통한 언택트 학습 관리반 운영

기초 학습이 필요하거나 자기 주도 학습에 도움을 받고 싶은 학습자들에게 오프라인이 아닌 언택트 방식으로 학습 관리반을 운영하고자 합니다.

운영 방식

학습관리반 이용 학습자

자체적인 학습 Test를 통해 학습자의 모의고사 등급 확인

개인별 학습 정보 및 데이터 분석

알고리즘을 통해 학습자에게 적합한 학습 서비스 제공

학습 코칭 서비스

개념 강의 서비스

학습 테스트 서비스

입시 분석 서비스

문제 수행 능력, 학습 상태 등의 데이터들은 지속적으로 수집하여 서비스를 제공함

수익 구조

월 단위 정기 결제 비용 지불 (에듀 패스 등급 별 서비스 제한)
노멀 : 80,000원 / 프리미엄 150,000원

기대 효과

- 어댑티드 러닝 서비스를 통해 지역 간 학습 격차 및 학력 미성취 현상을 해소할 수 있음
- 자기 주도 학습 위주의 서비스를 제공함으로써 학습자들의 문제 해결 능력을 강화 시킬 수 있음
- 다양한 언택트 교육 서비스를 통해 사교육비 감소 및 학습자들의 학업에 대한 부담을 최소화 시킬 수 있음

자체적인 콘텐츠 개발·연구를 통한 다양한 학습 콘텐츠 제공

에듀하이브는 콘텐츠개발팀의 자체적인 콘텐츠 개발 및 연구를 통해 학습자들에게 다양한 학습 콘텐츠 등을 제공하고자 합니다.

운영 방식

콘텐츠연구팀

학습 교재 제작

문제 및 모의고사 제작

강의 콘텐츠 제작

VR/AR 콘텐츠 제작

학습 커뮤니티 운영

빅데이터 방식으로
콘텐츠 데이터 저장

수익 구조

각 콘텐츠별 수수료 지불
각 콘텐츠에 책정된 수수료 지불 (10,000원 ~ 50,000원)

기대 효과

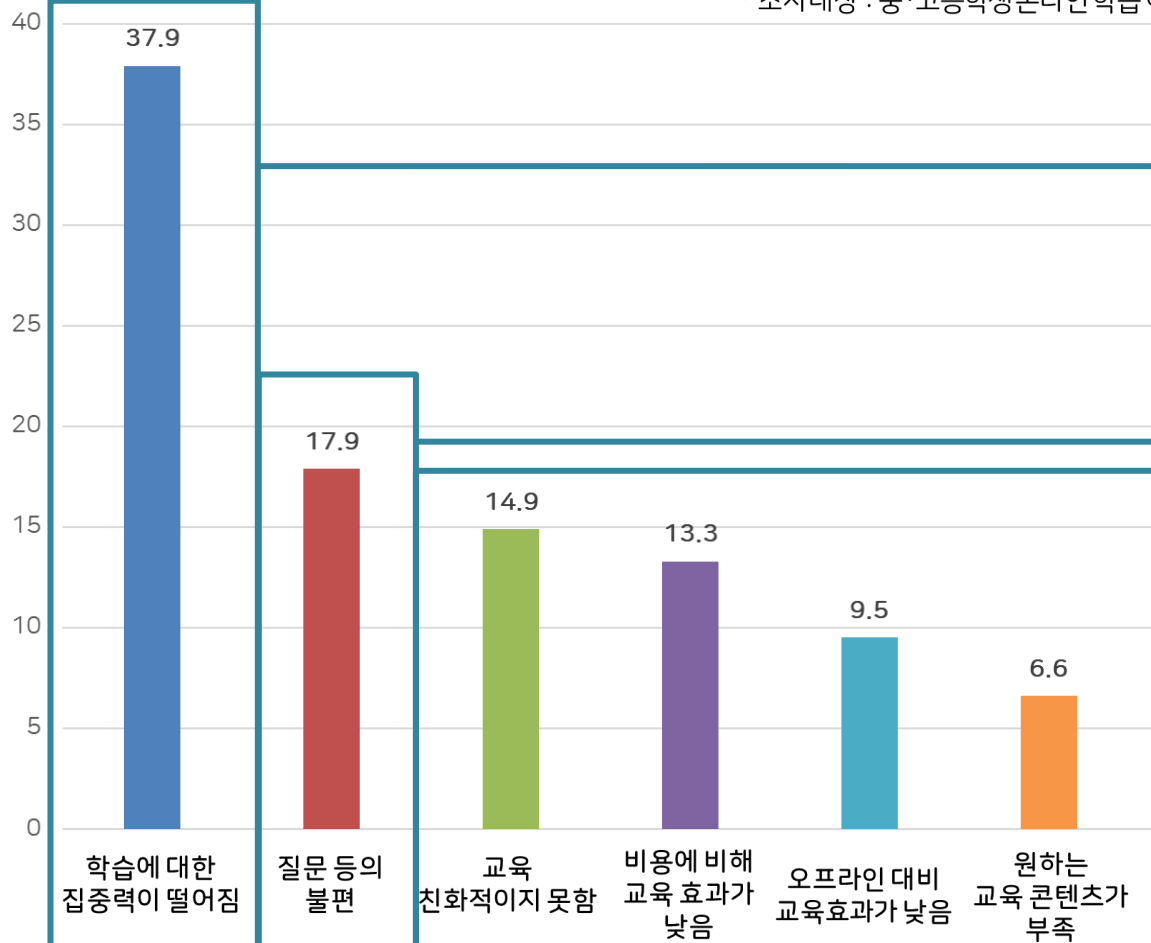
1. 콘텐츠연구팀의 자체적인 콘텐츠 개발 및 연구를 통해 **학습자들이 원하는 교육 콘텐츠 및 서비스를 언제든지 제공받을 수 있음**
2. 콘텐츠연구팀의 콘텐츠 관리 서비스를 통해서 **학습자들이 좀 더 정확하고 빠른 교육 콘텐츠를 제공받을 수 있음**

에듀하이브의 교육 서비스를 통한 문제 해결

에듀하이브는 콘텐츠개발팀의 자체적인 콘텐츠 개발 및 연구를 통해 학습자들에게 다양한 학습 콘텐츠 등을 제공하고자 합니다.

온라인 교육 이용 시 불편사항 및 문제점 (단위 : %)

* 조사대상 : 중·고등학생온라인학습이용자



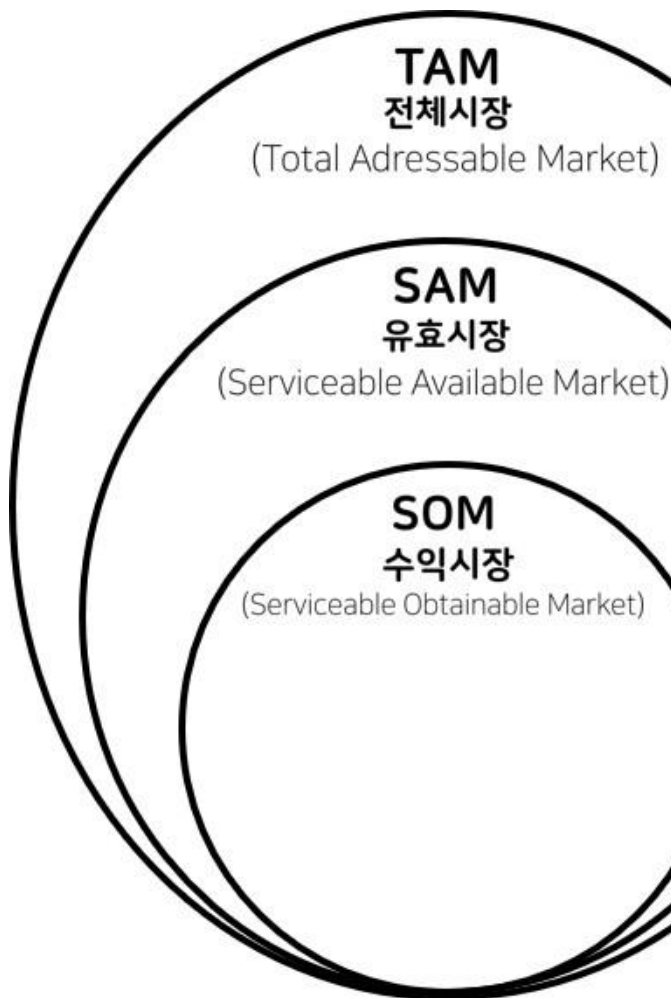
대부분의 에듀테크 서비스는 어댑티브 러닝이 아니기 때문에 학습에 대한 집중력이 떨어지는 불편함이 있음.
에듀하이브는 **자기주도학습 위주의 서비스를 제공**하므로 학습자들의 학습 집중력 부담을 줄여줄 수 있음

질문 서비스를 제공하는 업체들이 있음에도 불구하고 현 문제점이 발생하고 있으므로 **콘텐츠연구팀을 통한 질문 서비스 관리**로 해당 문제점을 해결 할 수 있음

에듀하이브는 **자체적인 콘텐츠 및 교육서비스 개발**을 통해 학습자들이 원하는 교육 콘텐츠를 제공받을 수 있고 오프라인에서의 교육 효과를 좀 더 높일 수 있음.

에듀테크와 함께 성장하고 있는 교육시장

현재, 국내 및 해외 교육시장은 에듀테크 시장과 함께 꾸준히 성장하고 있는 추세입니다.



세계 에듀테크 + 온·오프라인 교육 시장

세계 에듀테크 + 온·오프라인 교육 시장 규모 : **260조 6천억 원**

'20년 세계 에듀테크 교육시장 규모 : 242조 원
(출처 : 대한무역투자진흥공사, '19년 에듀테크 해외 유망 시장 동향)

국내 에듀테크 + 온·오프라인 교육 시장

국내 에듀테크 + 온·오프라인 교육 시장 규모 : **28조 6천억 원**

'20년 국내 에듀테크 교육시장 규모 : 10조 원
(출처 : 정보통신산업진흥원, 국내 에듀테크 시장 전망)

국내 온·오프라인 교육 시장

국내 온·오프라인 교육 시장 규모 : **18조 6천억 원**

'20년 국내 온·오프라인 교육 (사교육) 시장 규모 : 18조 6천억 원
(출처 : 교육부-통계청, '20년 초·중고 사교육비 조사)

초기 시장 진입 타겟

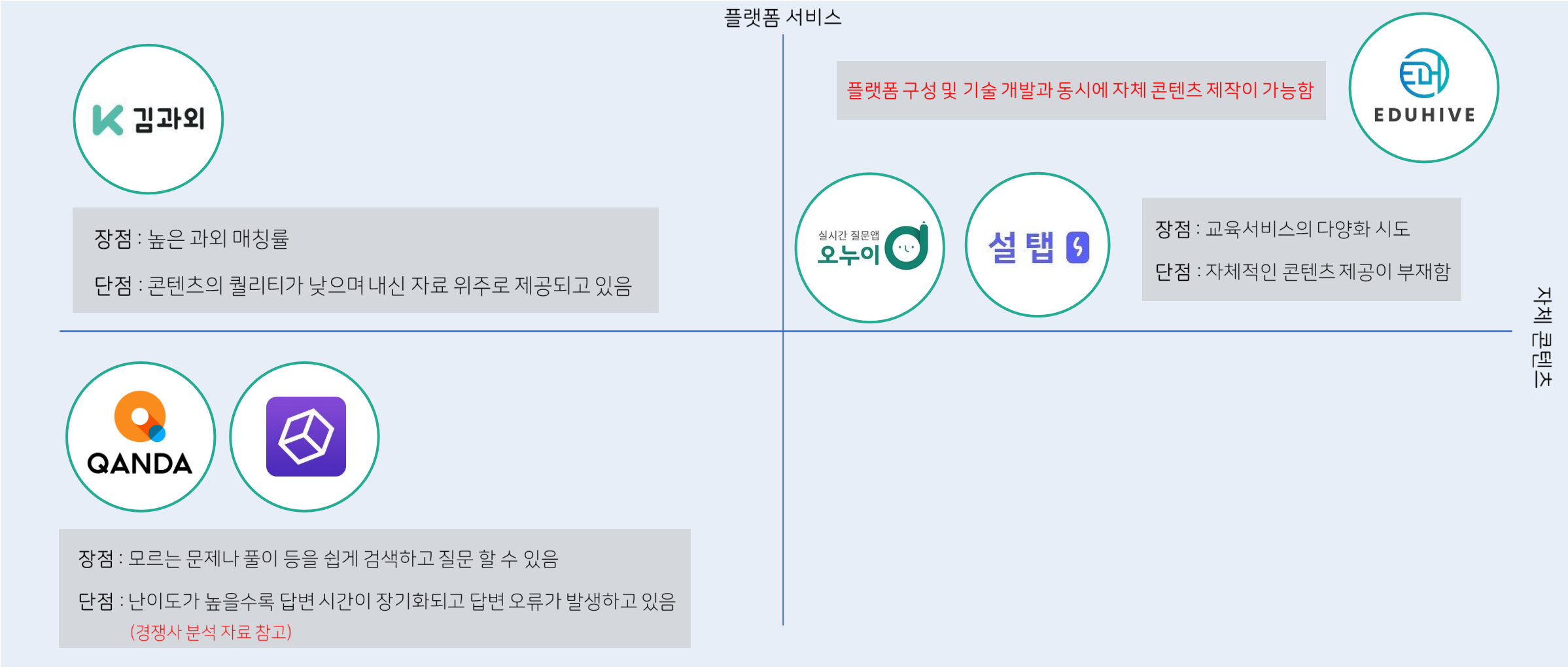
국내 고등학교 수학 교육 시장

국내 고등학교 수학 교육 시장 규모 : **3조 5천억원**

'20년 국내 수학 분야 출판시장 규모 : 3조 5천억원
(출처 : 대한출판문화협회 - '20년 출판시장 통계조사)
'20년 기준 고등학생 1인당 사교육비 (수학 과목) : 430억원
(출처 : 교육청 - '20년 초·중고 사교육비 조사)

에듀하이프 VS 타 에듀테크 기업

에듀하이프는 타 에듀테크 기업과 달리 자체 콘텐츠 제작 능력과 플랫폼으로서 성장 가능성을 보여주고 있습니다.



교육 빅데이터 기반 서비스를 통해 학습자들에게 좀 더 빠르고 정확한 콘텐츠를 제공하고자 합니다.

Q/A 서비스 분석 결과 (미답변율)

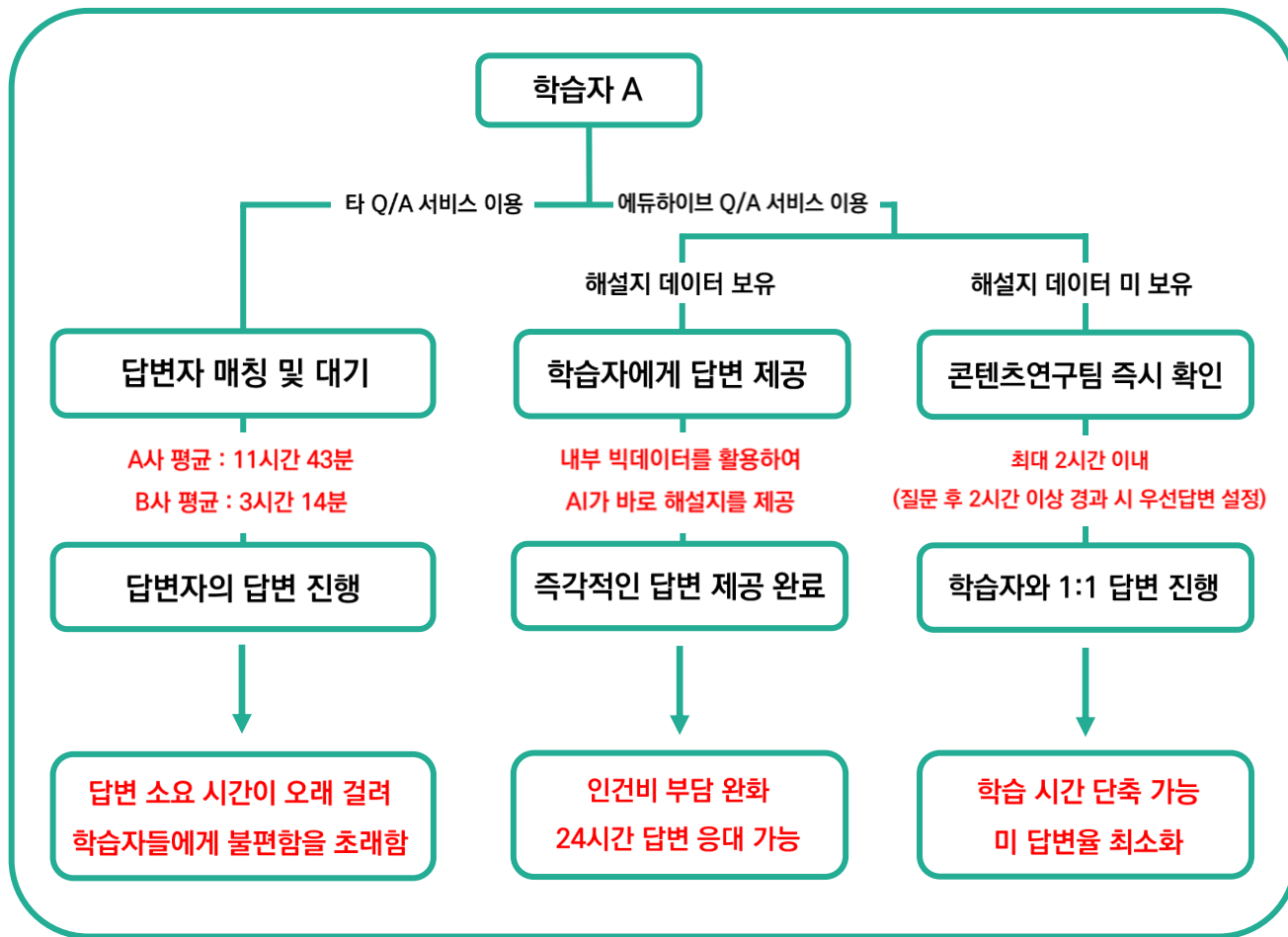
	A사			B사		
	문항 수	미답변 문항 수	미답변율	문항 수	미답변 문항 수	미답변율
3점 문항	4개	1개	25%	3개	0개	0%
4점 일반 문항	3개	0개	0%	3개	1개	33%
4점 준킬러 문항	7개	0개	0%	6개	3개	50%
4점 킬러 문항	9개	0개	0%	9개	5개	56%
Total	23개	1개	4.3%	21개	9개	43%

Q/A 서비스 분석 결과 (문항 별 답변 소요시간) * 분석 자료 일부 추출

문항	문항 난이도	A사 답변 소요시간	B사 답변 소요시간
21년 3월 모의고사 수학 13번	3점	미 답변 (반려)	9시간 48분
21년 3월 모의고사 수학 14번	4점 준킬러	10시간 26분	미답변
21년 6월 모의고사 수학 15번	4점 킬러	10시간 6분	9시간 34분
21년 7월 모의고사 수학 22번	4점 일반	14시간 21분	미답변
21년 9월 모의고사 수학 19번	3점	12시간 15분	10분
21년 10월 모의고사 8번	3점	13시간 48분	4시간 14분
21년 10월 모의고사 15번	4점 킬러	13시간 31분	미답변
21년 10월 모의고사 21번	4점 준킬러	5시간 31분	3분
화릉점정 수학1 09번	4점 준킬러	10시간 6분	8시간 36분
화릉점정 수학2 46번	4점 킬러	27시간 8분	미답변
평균 답변 소요 시간		11시간 43분	3시간 14분

A사: 미 답변율은 적으나 답변 소요시간이 김
B사: 대체적으로 답변 소요시간이 짧으나 미 답변율이 높음

타 어플 Q/A 서비스 VS 에듀하이브 Q/A 서비스 (비교 분석)



Business Model

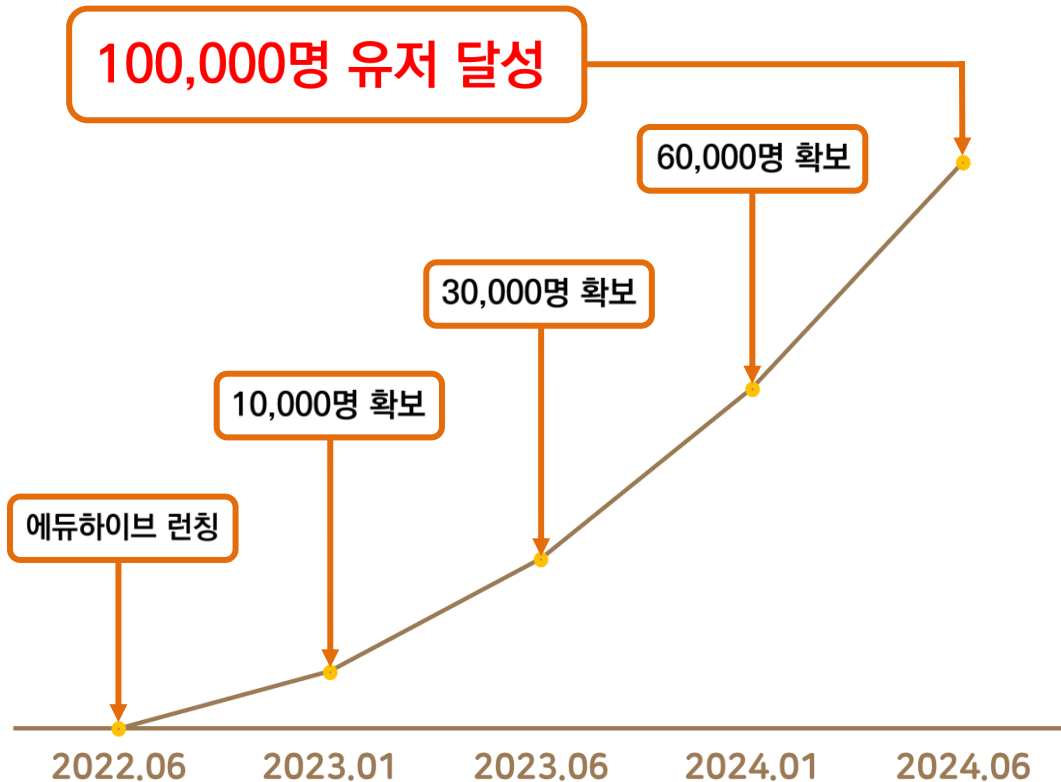
중·고등학생 학습자에게는 B2C 방식으로 학원 등의 교육기관에는 B2B 방식으로 서비스를 제공하고자 합니다.



에듀하이브 유저 확보 목표

에듀하이브 유저 확보 목표입니다.

에듀하이브 유저 확보 목표



에듀하이브 유저 확보 세부 목표 (단위 : 명)

	2023.01	2023.06	2024.01	2024.06
확보 목표	10,000	30,000	60,000	100,000
질의 응답 유저	10,000	17,000	35,000	60,000
학습관리반 유저	서비스 미 실시	13,000	25,000	40,000
유저 이탈 예상 수	500	1,500	3,000	5,000

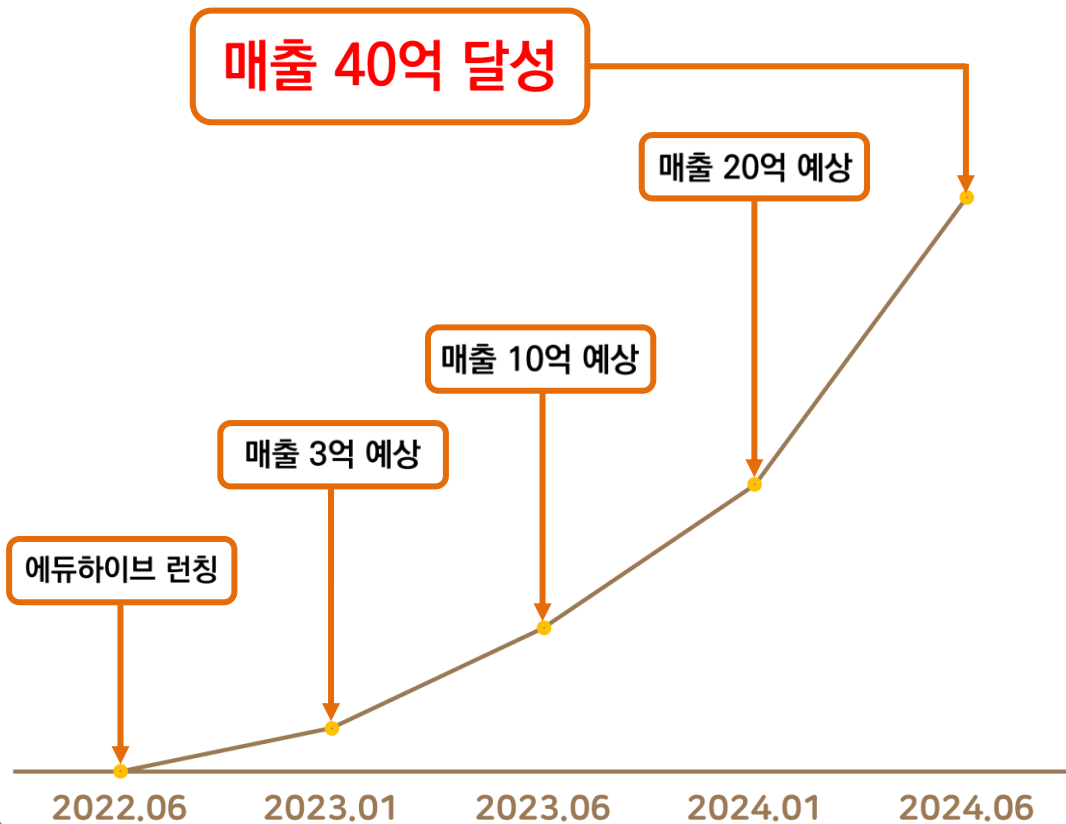


유저 이탈율 5% 이하 목표

에듀하이브 유저 예상치에 따른 매출 예상

에듀하이브의 유저 예상 수치에 따른 매출 예상입니다.

에듀하이브 유저 예상치에 따른 매출 예상



에듀하이브 유저 예상치에 따른 매출 세부 예상표 (단위 : 만원)

	2023.01	2023.06	2024.01	2024.06
전체 예상 매출	30,000	100,000	200,000	400,000
학습관리반 매출	서비스 미 실시	40,000	85,000	170,000
질의 응답 매출	15,000	35,000	75,000	160,000
기타 교육 콘텐츠 매출	15,000	25,000	40,000	70,000

에듀하이브의 사업 계획 일정입니다. 현재, 22년 6월에 APP 출시를 목표로 두고 있습니다.

세부 작업 구분		2022				2023				2024			
		1/4 분기	2/4 분기	3/4 분기	4/4 분기	1/4 분기	2/4 분기	3/4 분기	4/4 분기	1/4 분기	2/4 분기	3/4 분기	4/4 분기
콘텐츠 개발 및 구성	답변 운영 준비	←→											
	답변팀 운영		←	→									
	모의고사 문항 제작			←→			←→			←→			
	콘텐츠팀 인력 추가				←→			←→					
	콘텐츠팀 운영					←	→						
	기출문제집 제작						←→						
	주간지 제작									←	→		
서비스 개발 및 구성	학습 APP 제작 및 개발	← 초기 APP 개발 →		→ APP 서비스 확대 및 개발									
	학습 APP 출시 및 마케팅		←	→ 2022년 6월 에듀하이브 APP 출시 예정									
인력 추가 및 확보	인력 추가 및 확보			← 인력 수시 확보 →									

사업화 자금 소요 및 조달 계획

에듀하이프의 사업화 자금 소요 및 조달 계획입니다.

자금 조달 계획

- 엔젤 투자를 통한 투자 자금 확보 (현재 진행중)
* 현재 투자금 1000만원 조달 완료
- 창업자 지원 대출 (기술보증금) 을 통한 자금 확보
- '23년 초기 창업 패키지 지원 사업을 통한 자금 확보
- 엑셀러레이터, VC 투자 등을 통한 투자 자금 유치
- 기타 국가 창업 지원 사업 등을 통한 자금 확보

자금 소요 사항

- 기존 인력 지급 인건비용 (추가 인력 포함)
- APP 및 홈페이지 초기 개발 비용 (외주 용역비)
- 초기 시장 확보를 위한 광고 및 마케팅 비용
- 사무실 기자재, 기계장치 구매비용
- 초기 시장 확보를 위한 광고 및 마케팅 비용
- 사업 활성화를 위한 사업 운영 비용

사업화 자금 소요 계획

(단위 : 만원)

구분	기초 (2021)	1차 연도 (2022)	2차 연도 (2023)	3차 연도 (2024)
매출 예상액	-	30,000	200,000	800,000
사업 진행비	900	86,700	351,670	809,570
인건비	-	29,200	138,000	233,600
외주 용역비	800	5,300	-	-
콘텐츠 연구비 (콘텐츠 + AI)	-	20,000	80,000	210,000
기계장치비	-	3,270	4,870	7,860
사업 홍보비	-	2,500	45,600	102,000
사업 운영비	100	6,430	33,200	160,110
APP 유지 및 개발비	-	20,000	50,000	150,000
매출 총이익	-900	-56,700	-151,670	-9,570
Free CashFlow	-900	-56,700	-151,670	-9,570
투자 유치 자본금	1,000	80,000	200,000	1,000,000
예상 현금 잔고	100	23,400	71,730	1,062,160

THANK YOU

경청해주셔서 감사합니다!

질문 있으시면 성실히 답변드리겠습니다.

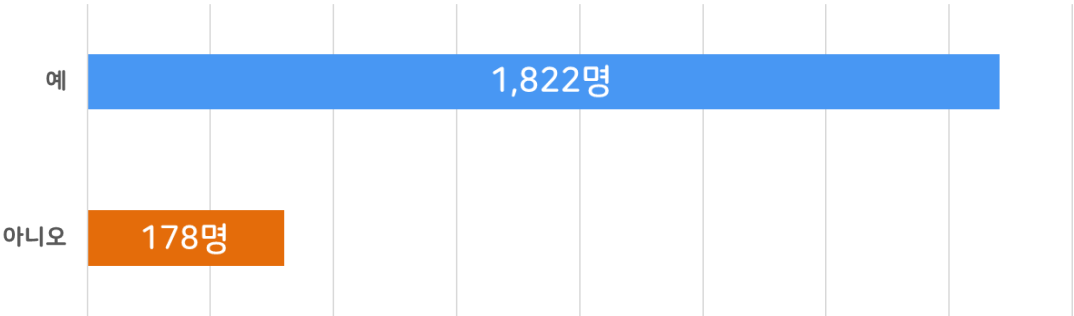
에듀하이브 이용 관련 조사 결과

서울시 내 고등학교 재학생 2000명 대상으로 실시한 에듀하이브 이용 관련 조사 결과입니다.

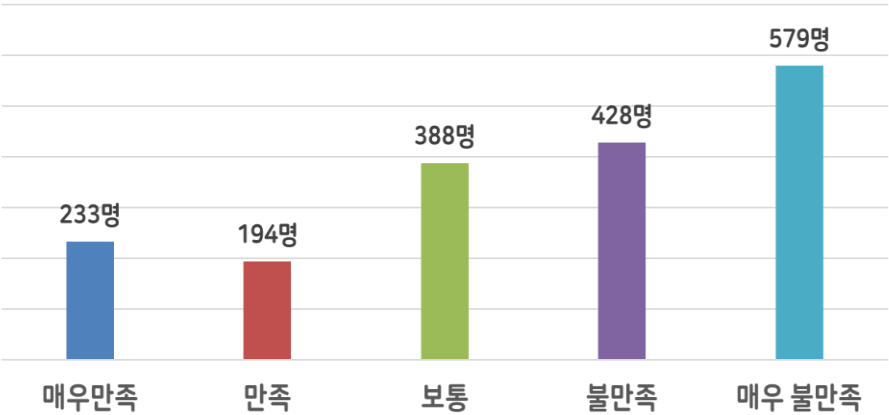
에듀하이브 이용 의향 조사

조사 방법 : 자체조사 / 조사 대상 : 서울시 내 고등학교 재학생 2000명

Q1 : M사의 어플을 들어봤거나 사용 중인가요?

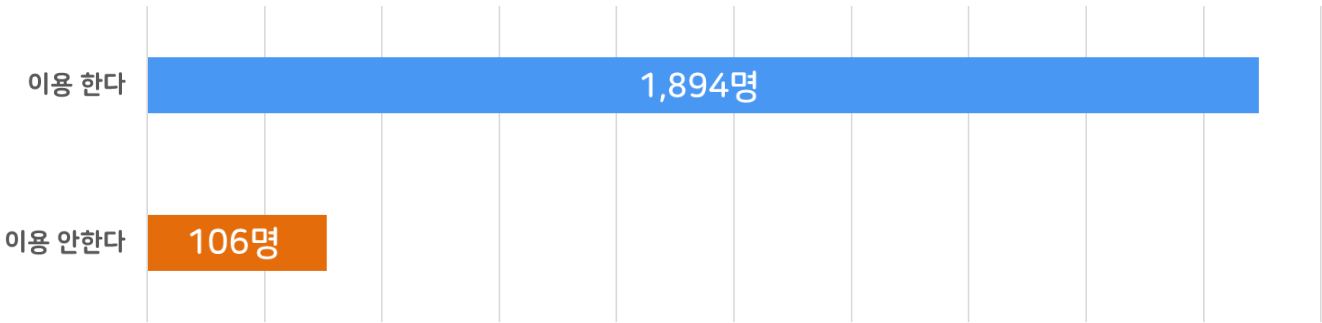


Q2 : M사의 어플 사용에 대해 만족하시나요?



Q3 : 에듀하이브 어플이 있다면 이용할 의향이 있나요?

(에듀하이브의 서비스를 소개한 후 설문을 진행하였음)



94%의 학생들이 긍정적 의견을 보임

현 교육시장에서도 입증받고 있는 콘텐츠 제작 능력

2019년부터 현재까지 약 100건의 문항을 자체적으로 제작함으로써 현 교육시장에서도 입증 받고 있는 에듀하이브의 콘텐츠 제작 능력입니다.

저작재산권 양도 계약서

지작자 및 저작권 양도인 (이하 '양도인'이라 한다)과 지작권 양수인 (이하 '양수인'이라 한다)은 아래 저작물의 저작재산권과 관련하여 다음과 같이 계약을 체결한다.

제1조(계약의 목적)

본 계약은 저작재산권 이전과 관련하여 양도인과 양수인 사이의 권리관계를 명확히 하는 것을 목적으로 한다.

제2조(대상 저작물 및 권리)

본 계약의 대상이 되는 권리는, 양수인이 주최한 '수학' 과목에서 양수인에 의해 선정된 고등학교 수학 수험서 대비 문항(이하 '대상 저작물'이라 한다, 별첨)에 대한 저작재산권이다.

종별: 어문지작물

권리: 저작재산권 전부(복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적 저작물 작성권)

제3조(저작재산권 양도범위)

① 양도인은, 양수인이 주최한 공모전에 고등학교 수학 수험서 대비 문항을 창작·제출하는 방법으로 참여하여 양수인이 선정한 자이다.

② 본 계약에 의한 저작재산권 양도범위는 제2조에서 정한 복제권 등 저작재산권 일체를 의미한다.

③ 양도인은 양수인에게 저작재산권 중 2차적 저작물 작성권을 양도한다.

제4조 (양도인의 의무)

① 양도인은 양수인에게 제3조의 대상 저작물의 저작재산권을 양도한다.

② 양도인은 대상 저작물의 저작재산권 양도 이후, 대상 저작물의 제호 및 내용의 전부 또는 일부와 동일한 저작물을 제3자에게 공개하거나, 양도하거나, 권리 설정 및 대상 저작물의 이용허락을 위한 설정계약 등을 하여서는 아니 된다.

③ 양도인이 창작·제출한 대상 저작물이, 양수인의 "시대인재"가 공표한 콘텐츠 내에 수록되는 경우, 양도인은 이 사실을 제3자에게 알리거나 특정지를 수 있도록 하여서는 아니된다.

④ 양도인이 제2항 및 제3항을 위반하여 양수인에게 손해가 발생한 경우, 양수인은 양도인에게 발생한 손해의 배상을 청구할 수 있다.

서 약 서

선정 문항 : 7.7. 1번

지급 금액 :

○ 제작된 결과물은 공개된 적이 없는 순수 창작물로 저작권 설정이 되어있지 않으며 채택된 문항이 제3자의 저작권을 침해한 경우, 책임은 본인에게 있음을 확인합니다.

○ 제작된 결과물의 저작재산권을 비롯한 일체의 저작권은 「(주)이앤제이에듀」에 귀속됨을 확인합니다.

○ 원고료 지급 이후에는 제작자는 채택된 문항을 어떠한 용도로도 사용할 수 없음을 확인합니다.

(주)이앤제이에듀 대표 귀하

개발자 공식에 관련하여

현재 개발자 공식에 관련한 내용입니다.

초기 스타트업과 달리 개발 분야 구성이 확실하여 주니어 이하 급 개발자는 개발이 어려움



현재는 Koreasoft사와 협력 진행 중



22년 상반기 투자 유치 확보 이후

AI / Back-End / Front-End / Security

개발자 각 1명 합류 예정

에듀하이브 협력 업체 현황

에듀하이브와 함께 협력 중인 업체 현황입니다.



구분	내용
회사명	(주) 코리아소프트
업종	응용 소프트웨어 개발 및 공급원
주요 사업	소프트웨어 개발, 공급, 애플리케이션 개발
협력 내용	애플리케이션 개발 및 제작
보유 기술	태그를 이용하여 수산물에 QR코드를 인쇄하는 방법 인공지능을 이용한 실시간 다중 배차 방법, 애플리케이션 및 시스템 IoT 기반의 냉온 배달용 장치 및 시스템 등 12개의 특허 및 기술 보유 복합 양식 빌딩 솔루션 개발 (카이스트 / 국립수산물연구원 공동연구)
주요 프로젝트	인공지능기반여행 스케줄링 앱 (Trip Mania) 개발 RFID 기반 해운여객발권시스템 개발 수산물 입출고 관리 솔루션 ERP 개발