



우리 아이 조기 경제 교육을 위한

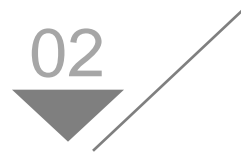
한국식 아이 경제 교육 프로그램

CONTENTS



01

교육의 목표 및 지향점



02

교육의 구성



03

초기 사업 구조 및 비용



04

사업계획 및 성장성

01 교육 및 사업 목표

① 교육의 목표 및 지향점

사회를 구성하는 가장 큰 요소이자 삶의 기초가 되는 경제이지만, 한국내 우리 아이들에게는 경제 교육을 접할 수 있는 기회가 역부족한 실정



우리 아이 경제 교육의 목표

- 1) 우리 아이들에게 경제 개념을 학습
- 2) 우리 아이들의 경제 기반 성장 목표를 설정할 수 있는 계기
- 3) 우리 아이들이 성인이 되기전 투자를 미리 준비하고, 사회 속에서 더 큰 성장을 할 수 있는 기반을 마련
- 4) 투자는 단순한 트렌드가 아니라, 미래에는 필수 요건

② 사업 목표



사업의 목표

해당 사업을 통한 수익률 향상 및 주주/투자자/고객/직원 모두의 만족을 위한 사업 전개



회사 가치의 상승

아이들의 경제 교육에 대한 사회적 인식을 향상시키는 홍보를 통한 회사가치 상승을 도모
초기 시장 진입을 통한 브랜드 가치 조기 확보



고객 존중

고객이 만족할 수 있는 프로그램 및 커리큘럼을 지속 연구하고 Feed Back은 적극 수용
고객이 존중 받는 회사로 평가되도록 지속적 연구 및 개발 확대



주주 및 투자자 존중

회사의 가치 상승을 통한 주주 및 투자자에게 수익률 극대화, 지속적으로 사업 현황을 보고



직원 우대

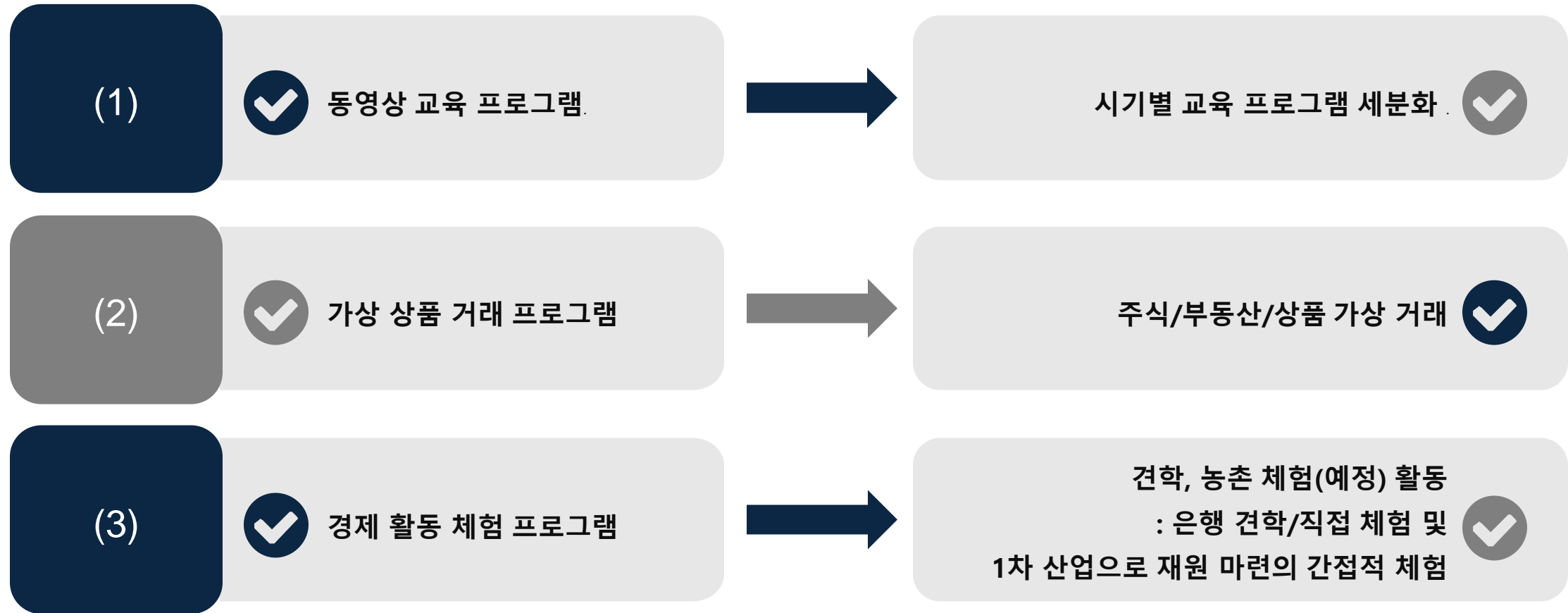
직원의 이탈을 최소화할 수 있도록 재택 근무 및 휴가 등을 장려하고, 수평적 조직 문화 구축

02 교육의 구성

- 교육 수행 방식
- 회비 및 보증금

① 교육 수행 방식

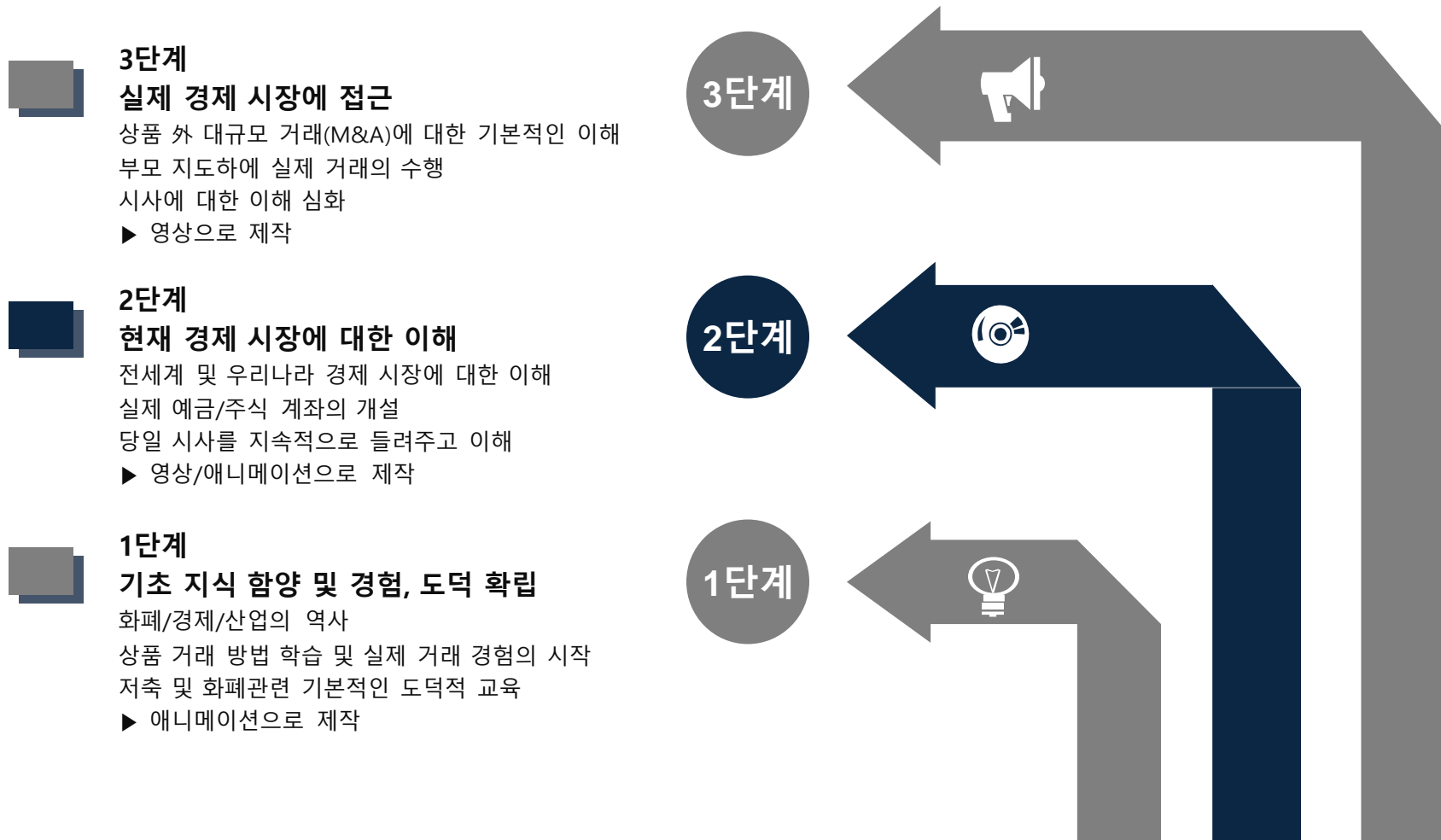
전용 스마트 기기 (패드)를 이용하여 프로그램 내장 및 이용



① 교육 수행 방식

(1) 동영상 교육 프로그램

각 단계별 프로그램을 세분화하여 우리 아이 경제 교육 확립. (총 3년 과정)



* 테스트를 지속적 수행하고, 결과를 아이의 나이 또래와의 비교/목표 대비 그래프로 변환하여 학부모들에게 피드백

① 교육 수행 방식 (프리미엄 회원)

(2) 가상 상품 거래 프로그램

상품/주식/외환/부동산 등을 가상으로 구성하고 교육을 받는 아이들이 직접 거래하며, 가격이 조정되고 적정 가격의 구분법, 수익을 내는 방법, 매수와 매도의 결정력을 지속적 함양



상품 거래

상품을 제조하여 판매, 도/소매로 판매, 중고품 거래 등에서 판가를 결정하는 행위, 할인율을 조정하는 행위, 시기 조정으로 수익을 극대화 하는 행위를 가상으로 행함

주식 거래

시사로 현재 트렌드를 이해하여 종목의 선정하는 방법(단기투자) 및 기업의 가치와 장래를 볼 수 있는 수치를 분석하는 방법(장기투자)의 이해

외환거래

현재 시세 기준으로 일부 국가 화폐거래를 할 수 있는 방식 및 종류를 이해하며, 국가의 외환관리 방법 및 거래시장에 정부 개입을 위한 정책 등을 학습

부동산 거래 및 기타 거래

부동산의 트렌드를 이해할 수 있도록 하며, 가상으로 부동산을 거래하고 실제 해당 부동산의 실거래가를 통하여 부동산의 수익과 손해를 간접적 경험

① 교육 수행 방식(예정)

(3) 경제 활동 체험 프로그램

각종 체험을 통하여 경제 활동을 미리 접해 보는 프로그램



계좌 개설

직접 은행을 방문하여 계좌를 개설하거나, 온라인을 통하여 계좌개설/송금 등 경제활동 접함



견학 및 방문(예정)

사업 안정화시, 각종 금융기관과 제휴를 통하여 견학 및 방문 프로그램 활성화



농촌 체험활동(예정)

농촌 체험활동을 통하여, 일정시간 노동을 통한 재화 마련 하는 방법을 이해(노동▶재화)



사업 체험활동(예정)

사업 안정화시, 당사 방문하여 업무 진행을 참관할 수 있도록 프로그램 구성



지속적인 CS 프로그램

CS 전담 조직을 통하여 체험할 수 있는 미션을 발굴하여 학부모님들께 지속적 문자 발송



② 회비 및 보증금

회비*
11만원/월~
18만원/월

컨텐츠 구성료 및 교육비

15만

3만 : 스마트 기기 할부

- ▶ 동영상 강의를 만들기 위한 강사 수업료, 애니메이션 제작료, 컨텐츠 구성을 위한 비용, 어플 제작 외 기타 제반비용
- ▶ 스마트 기기 할부료는 일시금으로 지불 가능하며, 제조회사와 제휴를 통하여 금액조정 필요

보증금
30만원/신규

가상 거래 프로그램을 활용하기 위한 보증금

보증금은 가상 거래 이용시 아이들이 사용할 수 있는 포인트로 전환되며, 수익 및 손해에 관계없이 해지/만기시 30만원은 일시금 상환 또는 월 용돈으로 1만원씩 계좌로 지급 (예정)
우리 아이들이 30만원을 모두 소진하여 0원이 되더라도 부모가 다시 아이에게 재충전할 수 있는 기회를 제공
그러나 아이들의 현황 평가 지표에 반영하여 무분별한 사용은 미연에 방지

기타

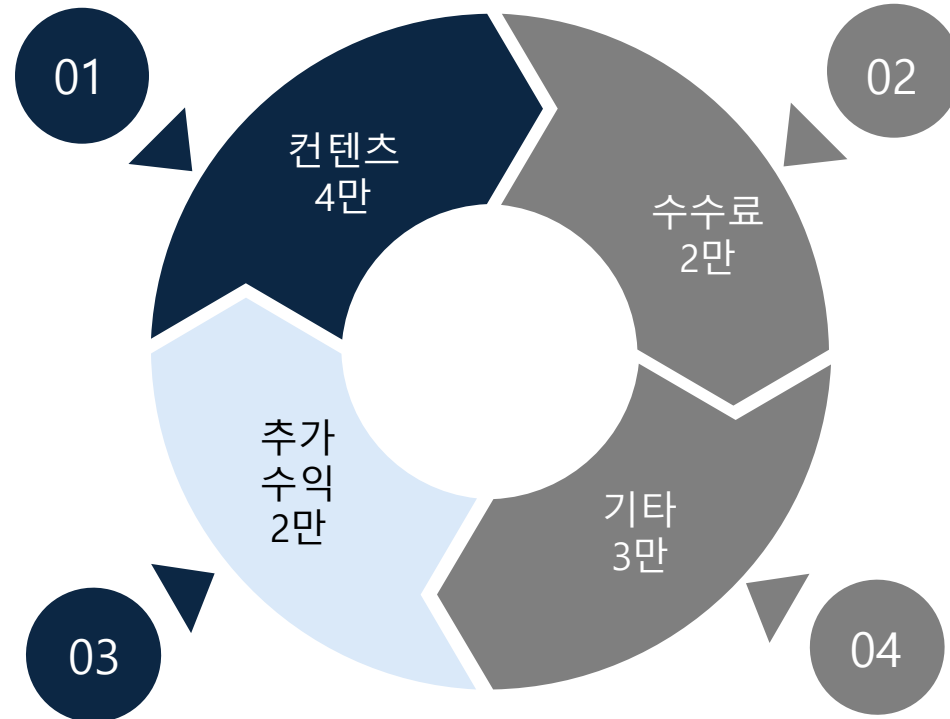
체험활동 비용 및 기타 제반 비용의 발생가능

제반 비용의 발생 가능성을 사전에 고지하고 발생 가능한 항목은 강제성이 없이 운영

참고) Smart 회비(9만/월)의 구성

컨텐츠 사용료 : 4만
▶ 컨텐츠 제작 비용 4만

추가수익 : 2만
▶ 프로모션용으로 기존 11만에서 할인한
가격 제공을 강조하고, 1년 금액을 미리
지불하도록 유도함



영업 비용 및 회사 운용비용 : 2만
▶ 월회비의 22%

기타 행사 비용 (부모 특강 실시 등) : 1만
* 1회/3달 실시예정
회사 수익 : 2만 (11%)

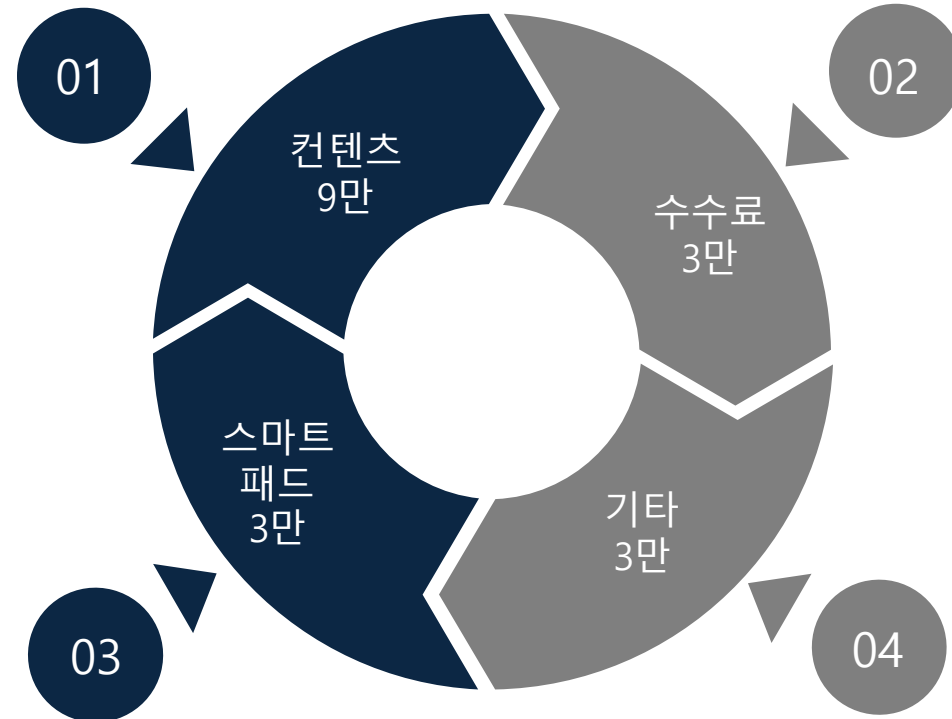
참고) 프리미엄 회비(18만/월)의 구성

컨텐츠 사용료 : 9만

- ▶ 어플 제작 비용 5만
- ▶ 컨텐츠 제작 비용 4만

스마트패드 공급 사용료

- ▶ 갤럭시패드 등 AS 용이한 제품 사용예정
- *36개월 할부시 총 납부 금액 : 108만원



영업 비용 및 회사 운용비용 : 3만

- ▶ 월회비의 20%

기타 행사 비용 (부모 특강 실시 등) : 1만

- * 1회/3달 실시예정
- 회사 수익 : 2만 (11%)

참고) 동영상 제작 개요

각 분야 전문가 초빙 및 고객 연결

각 분야 전문가의 초빙 및 교육 계획서/교육 내용의 검토 (일부 전문가는 상근/비상근 형식의 채용 검토).

유튜버 크리에이터를 섭외하여 토론 형식 진행



강의 내용에 대한 고객 의견을 청취하여 회의를 통한 의견 반영 방식 결정.

03 초기 사업 구조 및 비용

- 조직 구성 목표
- 초기 투자비용 조달 계획
- 초기 운영 비용
- 연도별 지출 예상 비용

① 조직 구성 목표



고객관리 및 영업 극대화 조직 구성

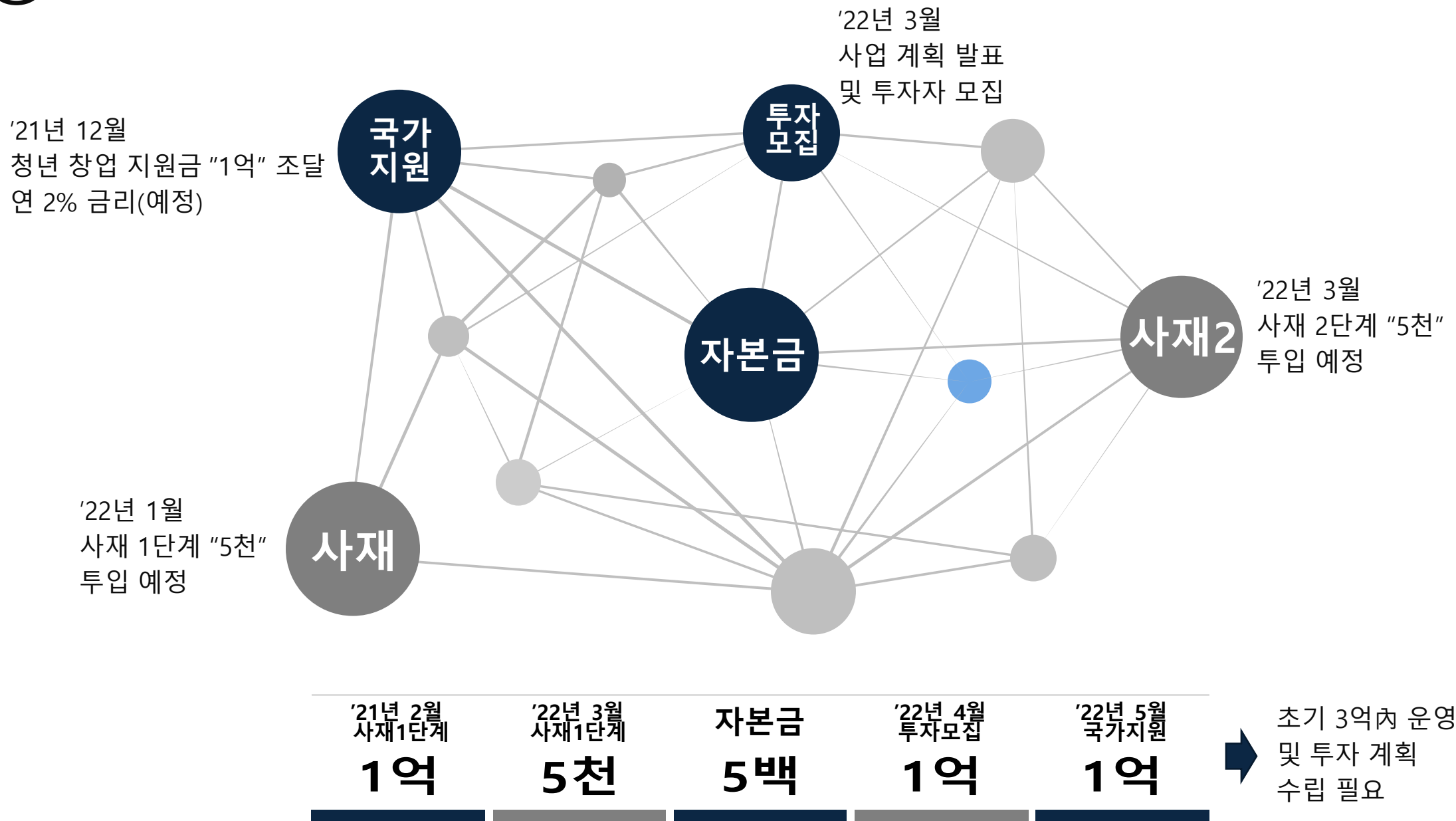
초기 영업을 위한 고객 지원책(페이백 프로모션 등) 제공
영업 이후 고객 관리를 위한 CS 전진 배치 및 고객 Feed back 적극 반영



내부 인력 개발을 위한 지원 인력 배치

인사 정책에 최선을 위한 지원 인력 배치
직원 복지 극대화를 위한 연구 지속

② 초기 투자 비용의 조달 계획



③ 초기 운영 비용 ('22년 1월~5월)

'22년 5월 이전 런칭 목표시

1단계
('21년5월)

차입	지출	차액
1억 5천	1억 4천2백	8백

채용 및 월급, 복지비용 : 6천38만

단계적 인력 채용 계획 및 비용

'21년~(4명) : CEO 1명/경영 1명/컨텐츠 제작 1명

▶ 월급 : 5천2백5십만 [(350만/월*3명)*5개월]

▶ 복지 및 법인 운영 비용 (월급의 15%) : 788만

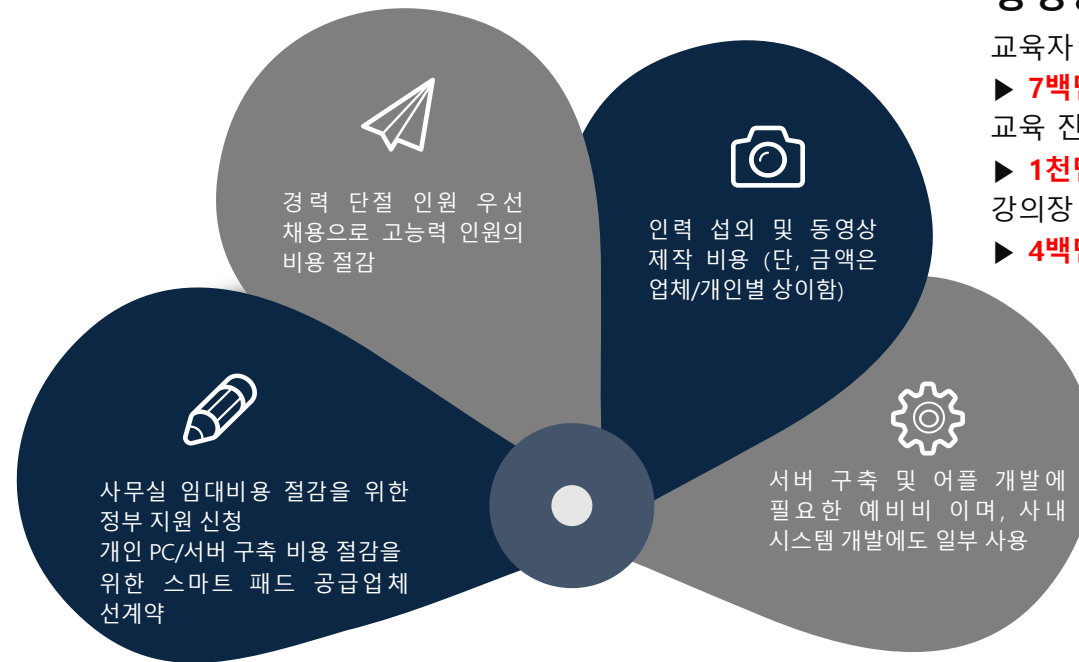
사무실 임대 및 구축비용 : 1천5백만

위워크 4인실 * 5개월 (보증금 포함)

▶ 1천만

개인 PC

▶ 5백만



동영상 제작 (20강 기준/5개월분) : 2천1백만

교육자 섭외 (회당 35만 * 20 강)

▶ 7백만

교육 진행자/서브 (회당 50만 * 20강)

▶ 1천만

강의장 임대 (회당 20만 * 20강)

▶ 4백만

강의 앱/웹 개발 : 4천5백만

④ 연도별 지출 예상 비용

(단위 : 백만)

분 류	~'22년 5월	'22년	'23년	'24년	'25년	소 계
앱/웹 제작	45	120	140	80	80	465
직원 월급/복지	60.4	200	2,640 관리 24명 영업 40명	5,100 관리 35명 영업 100명	6,900 관리 40명 영업 150명	14,900.4
영상 제작	21	30	60	72	87	270
채용	2	5	25	100	100	232
시설투자			540	160	1,180	1,880
영업 비용	3	10	120	250	350	733
회사 운영비용	15	40	50	160	270	535
총 계	146.4	405	3,575	5,922	8,967	19,015.4

④ 연도별 매출 대비 수익 예상

(단위 : 백만)

분 류		~'22년 5월	'22년	'23년	'24년	'25년	비 고
신규가입 회원수 (예상)	Smart	출시전	5백명	2천명	1천명	1천명	
	Premium	출시전	출시전	2천명	5천명	1만명	
회비 지입	Smart	-	540	2,160	1,320	1,320	
	Premium			3,600	9,000	18,000	
지출		-146.4	-405	-3,575	-5,922	-8,967	
순이익 (이익률)		-	135 (25%)	2,185 (38%)	4,398 (43%)	10,353 (53.6%)	
투자 금액 (예상)		150	300	1,500	3,000	-	
차액		4.4	435	3,785	7,398	10,353	
(누적)			439.4	4,224.4	11,622.4	21,975.4	

04 사업 목표 및 성장성

- 예상고객 및 성장성
- 4개년 사업 목표
- '22년 내 조직 구성
- 예상 매출/이익

① 예상 고객 및 성장성

예상 고객 (시장규모, Addressable Market)

- ▶ 월급 대비 투자의 가치를 깨달은 부모
- ▶ 자산 가치의 상승을 빠르게 겪는 부모
- ▶ 아이들의 미래 성장을 위하여 초기 투자하는 부모
- ▶ 가난을 되물림 하기 싫은 부모
- ▶ 아이들이 성인이 된 이후 안정적인 투자를 이어가길 바라는 부모
- ▶ 주변 지인의 추천 고객

[5세~13세 총 인구(400만)의 2% 가정, 8만명]



성장성

- ▶ 자산가치의 상승 또는 하락으로 경제가 급변하는 시기에 경제 관심도 ↑
- ▶ 경제가 기본 지식 함양이라는 인식이 퍼지면 인구의 2%도 작은 수치
(중산층 규모 12%로 예상 하였을 때도 마찬가지임)
- ▶ 사업의 조기 정착 이후 중국 등 진출 목표
- ▶ 중국 진출시 40배이상 시장 규모 존재 예상
- ▶ 중국 내 자본시장에 대한 관심도 증가 중
- ▶ 중국 인기시 주변 일본, 동남아 국가 등 추가 진출 도모

② 4개년 사업 목표

[Out-Line only]

시장 진입

초기 프로모션의 공격적 진행

- ▶ 체험 어플리케이션 구축 및 어린이 핀테크 사업 진출
- ▶ 영업 법인 설립 및 영업 인력 채용
- ▶ 노동력 경험을 위한 전국 각지 체험 농장 구축

사업 정착의 해

2022

영업 집중의 해

2023

고객 확장

- ▶ 영업 인원의 확충 및 홍보 활성화
- ▶ 전용 사무실 마련하여 정착
- ▶ 종합 핀테크 사업 진출 및 각 지역 지점 구축

사업 확장

- ▶ 어플리케이션 추가 및 금융업과 동반 핀테크 사업
- ▶ 투자자 미팅 및 투자 확대
- ▶ 교육기관과 협약을 통해서 교육 인증

사업 확장의 해

2024

해외 시장 및 상장 준비의 해

2025

해외 시장 진출 및 상장 준비

- ▶ 중국 시장 조사 및 Agent 발굴
- ▶ 중국 관련 팀 구성 및 콘텐츠 제작
- ▶ 중국 지사/법인 설립
- ▶ '27년 상장을 위한 상장 관련 투자자 모집

③ '22년 내 본사 조직 구성

4개 팀 구성, 총원 16명 [CEO 포함]

경영 지원(4명)
사업기획/인사, 총무/신사업 발굴/재무, 회계/법무
내부 고객 최상의 만족을 위하여 적극 지원
지속 가능한 경영을 위한 사업 발전 방향 제시

01

경영지원팀

영업/고객관리(4명)

영업인원의 인센티브 및 고객 연결 영업
콜센터 운영 및 CS 전담인력 배치
To. 학부모, 현재 교육 상태 및 아이 활동 요청

영업팀

02

03

마케팅팀

콘텐츠 제작(3명)

에니메이션 및 동영상 교육 영상 제작 의뢰, 관리
광고 의뢰

ICT팀

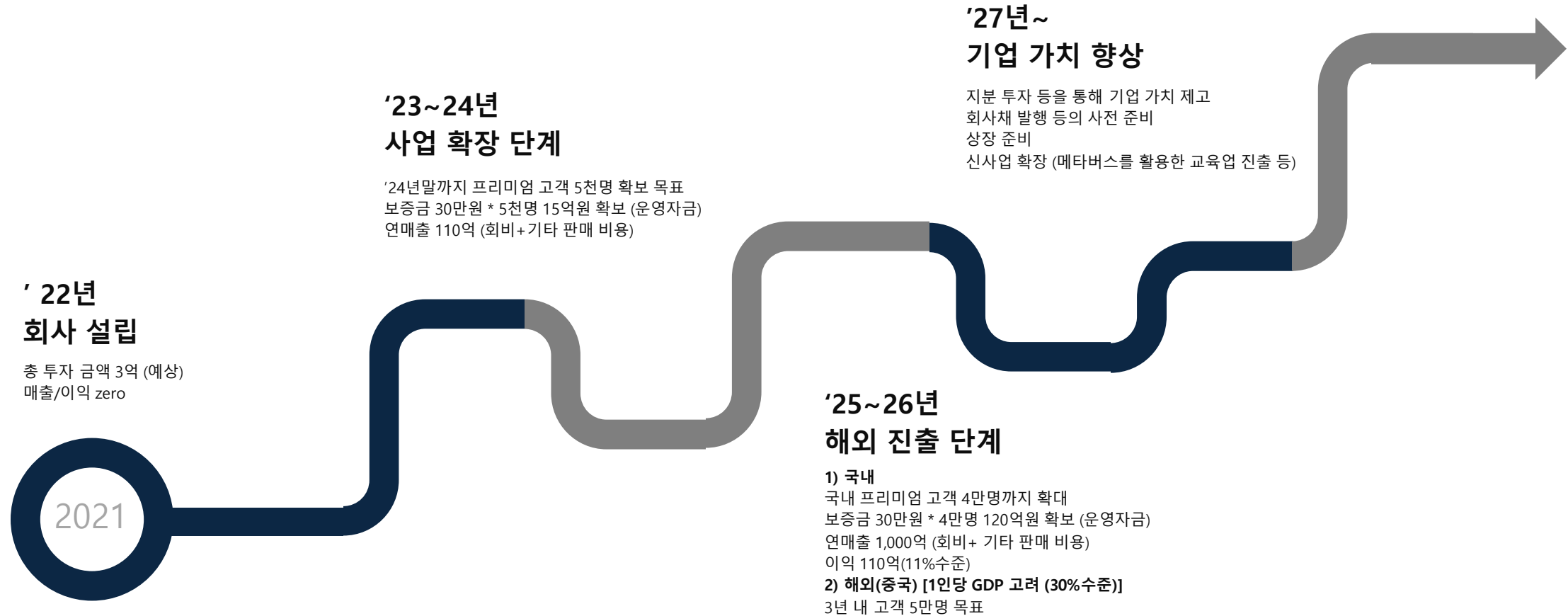
04

어플 관리 (5명)

어플 제작 및 디자인
서버 및 내/외부 보안 의뢰, 관리

④ 예상 매출 및 이익

ANNUAL WORK SUMMARY





THANK YOU