**아이디어 회의록** (팀장 : 고민정, 팀원 : 김은우,이은상)

**산업 분야 선택**

|  |  |
| --- | --- |
| * **Robot : 로봇 기술** * **Agro Al : 농업** * **Mobility : 이동수단** * **Ad/Media : 광고/미디어** * **Education : 교육** | * **Finance : 경제** * **Healthcare : 헬스케어** * **Logistics : 물류** * **Manufacturing : 제조** * **Metaverse : 메타버스** |

**아이디어 공유 (자유롭게 작성)**

|  |
| --- |
| **자격증을 게임을 통해 공부하는 앱으로, 메타버스 오픈월드 rpg 게임이다. 맵을 돌아다니다 특정 오브젝트와 닿으면 자격증 관련 문제가 나오고 사용자의 답변에 따라 사용자의 강점과 약점을 ai가 분석하고 정리하여 약한 문제들은 문제의 상,중,하 난이도에 따라 재출제 빈도와 문제유형이 정해진다.**  **또한 문제를 풀다 모르는 문제에 밑줄을 치면 ai가 문제를 분석하여 관련 내용을 모아 사용자 전용 개념정리노트를 만들어준다.** |

**아이디어 정리(한 문장으로 정리)**

**>> (아이디어 기입)**

**게임을 통해 자격증을 공부하는 과정에서 ai개념노트를 얻을 수 있다.**

**PEST 조사**

**1. Politics(정치)**

**-대한민국 교육부는 2025년부터 수학,영어,정보 등 과목에 ai 디지털교과서를 도입하고있다.**

**-**

**-**

**-**

**2. Economics(경제)**

**-한국의 e-러닝 시장 규모는 2024년 65억달러에서 2033년까지 115억 달러로 성장할것으로 예상되며, 연 평균 성장률은 6.53%이다.**

**- South korea education technology시장은 2024년 약 62억달러에서 2030년까지 104억 달러로 성장할 것으로 예상되며, 연평균 성장률은 약 9%이다.**

**-**

**-**

**3. Social(소셜)**

**-현시점에서 게임기반학습은 가장 빠르게 성장하는 세그먼트이다.**

**- 사회적으로 자격증 취득에 대한 사회적 압력과 관심이 높아지고있다.**

**-**

**-**

**4. Technology(기술)**

**-정부에서 ai디지털 교과서를 통해 ai튜터 기술을 증진시키려 하는추세이다.**

**-**

**-**

**-**

**질문!**

**-**

**-**

**-**

**-**