



**“나는 이런 것도 만들어서 써!”**

Makerble은 아이들에게 성공하는 경험을 주는 과학, 공학 키트 구독 서비스입니다. Makerble은 학생들이 과학 공학을 무겁고 진지한 학문이 아니라 즐겁게 경험할 수 있는 취미 분야라고 생각하기를 바랍니다. 또, 학생들이 한 줄서기 형태의 평가 문화에서 벗어나 자신의 창작물을 자신의 적성과 창의력을 활용해 공유하고 발전해 나가기를 원합니다.

---

기 간	2020. 01 - 2020. 10
-----	---------------------

분 류	키트 브랜딩, 제품 개발
-----	---------------

작업 형태	팀 작업 (팀 리더)
-------	-------------

MAKE:  
만들다,  
해내다,  
성공하다



**MAKERBLE**

미래 사회에 대한 불안감과 새로운 교육에 대한 위기감 증가

“중·고교의 요청으로 학부모 대상 강의를 하다보면 **4차 산업혁명 세상에 대한 두려움**은 실로 크다. 두려움의 주된 내용은 무엇을, 어떻게 해야 할지 모르겠다는 방향성의 부재에 있음을 알 수 있다.”

- 유스라인 칼럼 중 발췌

“학부모 대다수가 **학창시절에 코딩을 한 번도 배워본 적이 없기** 때문에 어디서부터 어떻게 가르쳐야 하는지 막막한 상황”

- 조선에듀 기사 중 발췌

“초등학교 2학년 아들을 코딩 학원에 보내야 하는지 고민 중이라는 최현주(37)씨는 "남편과 내가 **모두 문과 출신**이라 아이한테 미리 코딩 같은 것을 가르쳐줘야 한다는 압박감이 든다"고 말했다”

- 연합뉴스 기사 중 발췌

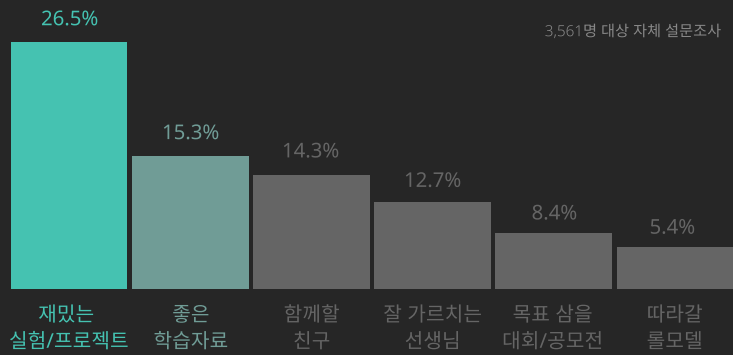
부족한 인프라와 교육자료, 그로 인해 편차가 심한 수업

“교육 일선에서는 코딩 교육을 할 교사가 없고, 커리큘럼도 제대로 마련돼 있지 않아 `보여주기식` 겉핥기 공교육에 그칠 것이라는 우려가 높다.”

“인프라 미흡에 아쉬움을 표한 교사들은 50% 이상 이 학교 외 기관 제휴를 통한 진로체험 다양화 등 인프라 확충에 힘써야 한다고 목소리를 높였다.”

- 유스라인 칼럼 중 발췌

Survey & Interview

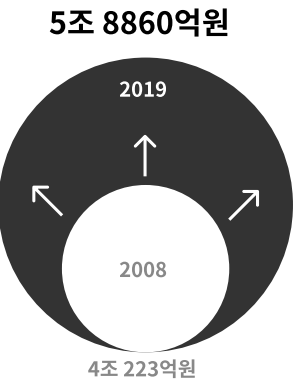


학습동기를 제공할 재밌는 실험/프로젝트 부족

“그저 교과서의 글만을 보고 자리에 앉아 머리로만 이해하는 것 보다는, **직접 몸으로 움직이며 무언가를 직접 해낸다면 더 호감도 가고, 재미도 있으니** 과학 공학에 대한 마음속 장벽을 허물 수 있을 것 같습니다”

- 인터뷰 응답 중

빠르게 성장하는 비교과 시장



※ 같은 기간 동안 학령인구는 30% 감소 (761만명 → 545만명)  
자료: 통계청 사교육비 조사

<b>SOM</b> 2400억원 핵심 타겟 층의 과학/공학 구독 시장 추정 학령인구 중 초5~중3 연령대의 학생수(226만) 중 10%를 설정하고, 최대 구독비용(8.9만원)을 곱해 산정	<b>SAM</b> 2.5조원 학령인구의 전체(545만명)에 대해서 과학/공학 분야의 비교과 시장 추정 2015년(교육 개정안 발표) 이후의 비교과 시장 증가폭(약 2.5조원)으로 산정	<b>TAM</b> 20조원 이상 비교과시장 전체(5.8조원) 일반 교과 중 수학/사회/과학시장(6.7조원) 성인 교육 및 취미 시장(9조원 이상) 등
---	--	--

TARGET(Buyer)

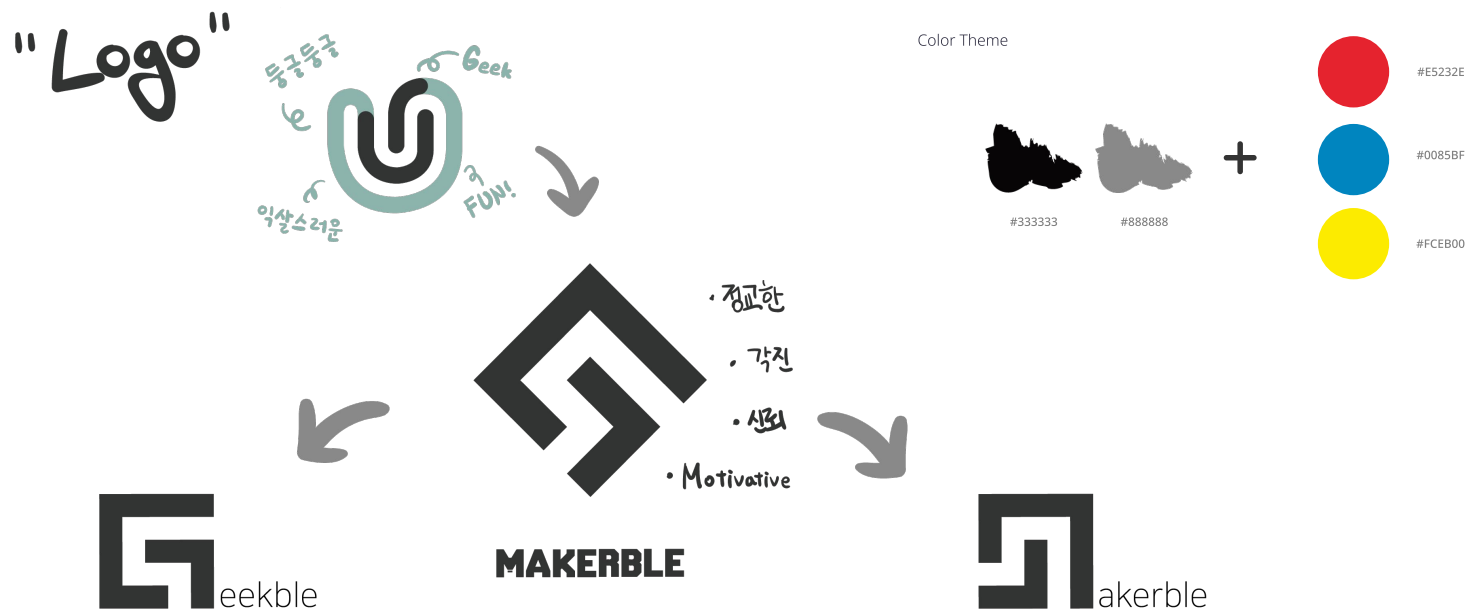
자신의 자녀를 이공계로 보내고 싶은 학부모, Making 문화에 관심이 있는 기관

User

과학공학 교육에 투자하는 비용이 가장 많은 초등학생, 이공계열 진학을 원하는 중고등학생

MAKE: 만들다, 해내다, 성공하다.

각블의 새로운 키트 브랜드 Makerble은 **Make**와 **able**의 합성어로 **완성하고, 성공하는 경험**을 주는 키트 브랜드입니다.



키트 라인업

RED [전공자도] 경험해보지 못한 신기한 주제

RED : 기존 키트들과 달리 전공자도 경험해 보지 못한 키트 ( 키트에서 보지 못했던 소재, 주제, 기술이 들어간 키트)  
ex) 물방울 떨어지는 키트 ( 소재: PP소재를 접어서 제작 / 주제: 물방울을 멈춘다. / 기술: 스톱스 원리)

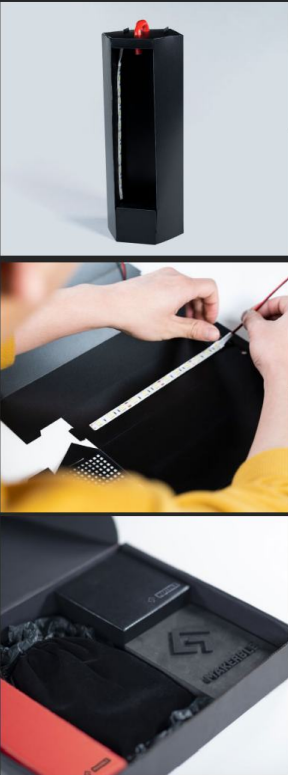
BLUE [학교에서] 경험해보지 못한 신기한 주제

BLUE : 초 중 고등학교 수업과 크게 연관은 없지만, 어렵지 않은 주제로 전공지식을 체험하는 키트  
ex) 주사기를 사용해 로봇팔 만들기, 버니어캘리퍼스 만들기, 텐세그리티 만들기, 라인트레이서 만들기, RC카 만들기

YELLOW [어릴 때] 경험해보지 못한 신기한 주제

YELLOW : 초등학교 저학년들이 이공계 직업을 체험하고, 부모님의 눈에 자녀들이 이공계열 엘리트처럼 보일 수 있는 키트  
키트를 통해 할 수 있는 콘텐츠만큼 시각적으로 높은 퍼포먼스 필요요  
ex) 블록 조립, 톱니바퀴 조립

Key Word



내용

Innovative

소재와 주제 중 기술적인 새로움이 있는가? → 타 키트들에 없는 기술적으로 새롭고 흥미로운 주제

Geekble

소재와 주제 중 각블스러운 재미 요소가 있는가? → 미디어, 콘텐츠와의 직접적인 연결

과정

DIY

두 손으로 재료를 직접 완성해 나가며 경험하는가? → 마치 색종이 접기와 같이 즐거운 경험

Motivative

동기부여 할 수 있는 적당한 난이도인가? → 너무 쉬워서 흥미가 떨어지거나, 어려워서 포기하지 않음

패키지

Neat

제품의 패키징, 리플렛, 재료 구성 등이 깔끔한가? → 유치하지 않고 갖고 싶은 상품 디자인

Kit ideation

브랜드 이미지와 맞는 과학/공학 키트를 아이디어이션하고, 키트의 난이도에 따라 RED, BLUE, YELLOW로 구분했습니다.

해결해야하는 CONTENTS

● 방음

● SCATCHING CARD (7segments)

● 나뭇잎 탈색

● BLANCING BIRD

● 진동 카(BRUSH BOT)

● PAPER-WORM

● 종합키트

● PCB 무당벌레

● 무한거울

● 과병각 용액

● 트러스구조

● ROBOT ARM

● TENSEGRITY

● 버니어 캘리퍼스

● 테레민

● DRAWDIO

● 아광

● 과포화 용액

● GREEN SCREEN

● 결정 만들기

● PAPER CIRCUIT

● 주파수 시각화

● He(g)를 이용해 지구 위성사진 찍기

● BALANCING CHAIR

● FERROFLUID

● 주파수 연주기

● 형상기억합금

● 미니어쳐

● PBL (Project Based Learning)

● Smartphone 활용 키트

● KINETIC SCLUPTURE

● 주파수 연주기

● PEN CNC

● FINISHED!  
물방울을 멈추는 마법의 기계

● 해결해야하는 기술적인 문제

Beta test

키트 아이디어 중 개발 기간이 짧고 배송이 간편한 키트를 뽑아 라이브를 하며 베타테스트를 진행했습니다.

