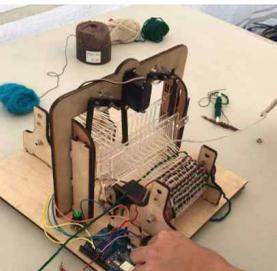


□ 창업아이템 개요(요약)

창업아이템 소개	<p>4차 산업혁명 인재 양성을 위한 융합형 교육 툴킷 "Make it"</p> <p>'Makeit'은 Subscription Edu Model로 지속적으로 부모와 아이가 함께 참여하는 가족참여형 교육으로 STEAM 교육의 융합형 콘텐츠를 제공합니다</p>	
	Contents	Description
Biz Model	<p>1. 집으로 배송되는 "Make it" toolkit</p> <p>- 주 1회 또는 월 2회 등 아이에게 맞는 툴킷이 집으로 정기배송</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>- 완성물을 On-line 채널에 업로드 : 새로운 교육 커뮤니티 형성</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	
	<p>2. Off line "Make it" 워크숍</p> <p>- 문제를 발견하고 창의적 문제해결을 학습하는 정기 워크숍 진행</p> <p>- 디자인씽킹을 기본으로 또래 친구 및 가족 등과 함께 하는 오프라인 협업 프로그램</p> <p>- Maker로서의 창의적이고 융합적인 디자인사고 마인드셋 습득</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>- 3단계 과정 : 이해(Observe) - 심화(Intensified) - 융합(Convergence)</p>	
창업아이템의 차별성	<p>"진정한 Makers는 생활 속 에서 배우고 성장한다"</p> <p>1. Subscription system</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대상에 맞춘 커리큘럼과 큐레이션 된 툴킷의 정기 배송 : 지속적인 교육 가능 - 지속적인 교육을 통해 문제를 발견하고 스스로 해결책을 찾아가는 메이커로 성장 <p>2. Make 생활화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정기구독을 통해 자연스럽게 메이커 활동이 가능하게 함 - 부모와 아이가 함께하는 교육으로 최근 심화되고 있는 부모의 참여기회를 늘리는데 기여 - On-Off line 연계 프로그램으로 다양한 채널 제공 및 지속적인 지역모임 지원 <p>3. Visiting 'Make it' Master</p> <ul style="list-style-type: none"> - 부모의 동기부여와 가족참여 가이드를 위한 Make it Master가 집으로 방문 - Master는 청년 및 경력단절여성, 조기퇴직자 등으로 구성 - 재교육을 통한 일자리 창출 	

국내외 목표시장	<p>국내 시장</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ B2C - 아이엠스쿨, 우리반 알림장 - 대형 서점의 정기구독 서비스 	<p>○ 공교육 및 전문 교육기관</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자유학기제 - 동아리 및 방과후 활동 - 메이커 스페이스 		
	<p>국외 시장</p> <ul style="list-style-type: none"> - MCN company 'Creatory'를 통한 MCN 마케팅 - Q10 및 아마존을 통한 이커머스 - RISE GLOBAL과의 협업 			
	<p>주요 연령 Target</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연령 7세 ~11세 / 12세 ~15세 			
	<p>상용화 및 예상가격</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2018년 3분기 출시예정 - 주 1회 기준 25,000원 ~30,000원선 (월 수량은 사용자 선택사항) 			
이미지	 <p>< 시제품 패키지 ></p>		 <p>< 시제품_1 : 돔 (무선도서관, 닭장, 새장, 화원) ></p>	
	 <p>< 시제품_2 : IoT를 접목한 직조기 ></p>		 <p>< 시제품_3 : 유압식 포크레인 ></p>	
	 <p>< 디자인사고 프로그램 결과물 ></p>		 <p>< 오프라인 워크숍 모습 ></p>	

1. 문제인식 (Problem)

1-1) 폐업기업 사업 개요

○ 창의 교육 및 방과 후 교육

- 창의 교육 및 방과 후 교육 커리큘럼 기획 및 교육 컨설팅
- 교육 운영 및 강의 진행
- 교육 관련 자료 디자인 및 제작

1-2) 폐업(실패)원인 및 개선방향

○ 창의 교육 및 방과 후 교육의 한계

- 4차 산업혁명의 변화에 준비 없는 대응으로 양산된 교육 형태를 보임
- 1인 체제로 인한 사업 확장성 부재 : 교육 전문가 그룹
- 코딩 및 메이커 교육 열풍으로 인한 새로운 교육 콘텐츠 개발이 필요

○ 새로운 교육과 교구 개발의 필요와 니즈 발견

- 기존 workbook + worksheet 형태의 툴킷의 한계



< 기존 툴킷 >

- 기존의 메이커 교육 및 교구는 전기회로, 코딩 등 특정 기술에 집중되어, 단편적이고 한 분야에 치중된 교육형태가 나타나고 있음
- 코딩교육의 의무화 및 자유학기제, 메이커 교육 및 메이커스페이스 활성화 등으로 융합형 교육과 교구 마련에 대한 필요성 인지

1-3) 재창업 배경

○ 전문화된 교육 콘텐츠에 대한 필요

* STEAM 교육

- Science (과학)** : 실험을 기반으로 하는 학문, 기초과학, 에너지, 태양계의 연구가 대표적
- Technology (기술)** : 만들어 성취하는 학문, 도구를 이용한 코딩, VR, AR, 적정기술에 대한 이해와 연구, 앱 개발이 대표적
- Engineering (공학)** : 수학과 물리학을 기반으로 기술적 문제를 대상으로 하는 학문 대표적으로 건축공학, 우주공학, 의생명공학이 있음
- Arts (예술)** : 미적감각을 형성시키는 인간의 창조활동으로 음악, 미술, 문학으로 표현됨
- Mathematics (수학)** : 물건을 헤아리거나 측정하는 것으로 시작되는 수와 양에 관한 학문으로 과학, 기술, 공학과 밀접한 학문

- STEAM 교육 개념에 대한 정확한 이해와 교과목 간의 융합을 통해 만들어진 교육과정 및 Tool kit이 절실하게 필요

○ 교육 시장의 변화

- 4차 산업혁명 인재를 양성한다는 취지의 STEAM교육의 정의조차 아직 명확하지 않고 대상이나 사용자에게 따라 다양한 개념으로 존재하기 때문에 STEAM 교육의 본질과 방향 제시가 필요한 시점임

1-4. 창업아이템의 개발동기

○ 4차 산업혁명을 대비한 새로운 교육 필요성 인지

- 다수의 디자인씽킹 교육 및 PBL(Project Based Learning) 프로젝트를 통한
- 미래교육에 대한 고민과 그 동안의 경험에서의 교육 수혜자에 대한 니즈를 발견

○ 교재의 장난감 화에서 벗어나 교재, 교구의 활용도 극대화 및 원리이해

- 놀이감으로 전락하고 있는 메이커 Toolkit 의 활용도를 높여 원리를 이해하고 사고하여 창의적인 교육의 교재로 활용되어야 한다는 생각에서 교재와 원리이해의 복합콘텐츠로 구성하고자 함

1-5 창업아이템의 목적(필요성)

“ 우리 아이들에게 진정한 융합교육은 만들면서 배우는 적극적 교육방식 = “새로운 것을 창조 하고 문제를 해결하는 프로세스” 를 교육해야 합니다. ”

- 모든 산업분야에 걸쳐 융복합의 시대에 대한 해답으로 **Maker movement**가 확산
- 주입식 교육의 폐해가 대두 되면서 선진화된 교육과 교육의 방식에 대한 변화의 **요구와 수요가 늘어나고 있음**
- 하지만, ‘융합교육은 코딩’이라는 잘못된 인식이 확산되어 아이들에게 적절하고 지속가능한 콘텐츠를 찾고 제공하는 것이 점점 더 어려워지고 있음