

기술분석보고서 소프트웨어

## 유비온(084440)

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

작성기관 (주)NICE디앤비

작성자 김한나 연구원

[▶ YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브(IRTV)로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 "한국IR협의회" 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2122-1300)로 연락하여 주시기 바랍니다.

# 유비온(084440)

ICT 기술 기반의 교육 서비스 및 에듀테크 전문기업

## 기업정보(2024.06.26. 기준)

대표자	임재환
설립일자	2000년 01월 11일
상장일자	2022년 11월 18일
기업규모	중소기업
업종분류	소프트웨어 개발 및 공급업
주요 서비스	학습 관리 시스템(LMS) 등

## 시세정보(2024.06.26. 기준)

현재가(원)	1,003원
액면가(원)	100원
시가총액(억 원)	198억 원
발행주식수	19,712,800주
52주 최고가(원)	2,645원
52주 최저가(원)	995원
외국인지분율	0.00%
주요주주	
임재환	15.80%
장봉진 등 특수 관계자 16인	18.91%

## ■ 에듀테크 소프트웨어 개발 및 교육 서비스 제공 사업 영위 기업

유비온(이하 동사)은 2000년 1월 설립되어 2022년 11월 코스닥 시장에 상장한 업체로 에듀테크 소프트웨어 개발 및 공급, 직업 교육 등 교육 서비스 제공 사업을 주력으로 영위하고 있다. 2023회계연도 기준 사업 부문별 매출 비중은 에듀테크 소프트웨어(학습 관리 시스템(LMS), 해외 교육 및 IT 분야 용역사업 등) 68.5%, 교육 서비스(직업 교육, 평생 교육, 기업 교육 등) 31.5%를 기록하고 있다.

## ■ 코로나19 이후 성장이 가속화되고 있는 국내외 에듀테크 시장

동사가 목표하는 에듀테크를 포함하는 교육 서비스 산업은 국가별 정책의 영향으로 타 산업 대비 디지털 전환(DX)이 더딘 편이었으나, 코로나19 이후 온라인 수업 환경에 대한 소비자 경험이 증가하고 필요성이 강조되며 국내외 에듀테크 시장 성장이 가속화되고 있다. 한편, 교육부가 2023년 ‘에듀테크 진흥 방안’을 발표하며 에듀테크에 대한 국가 수준의 지원 체계 구축 및 수출 지원 활성화가 기대된다.

## ■ 에듀테크 및 교육 서비스 시장의 선도기업으로 성장 예상

동사는 국내 대학 학습 관리 시스템(LMS) 시장 점유율 1위 브랜드인 ‘코스모스 LXP’를 보유하고 있으며, 코스모스 내 AI 기반 서비스 강화, SaaS형 LMS 출시 등으로 서비스 역량을 강화하고 있다. 또한, 에듀테크 기술 노하우를 기반으로 글로벌 교육 콘텐츠(EBS 그레이트 마인즈 플랫폼) 제공, 딥러닝 기반 AI 학습교구(딥코 봇) 개발 등을 통해 사업 영역을 다각화하고 있다. 국내외 다양한 교육 솔루션 구축 레퍼런스를 보유하고 있어 국내를 비롯하여 해외 시장에서도 에듀테크 시장을 선도할 수 있는 역량을 보여준다.

## 요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2021.09	280.7	23.9	17.2	6.1	14.4	5.1	80.1	10.0	536.9	94	132	21.1	14.9
2022.09	314.6	12.1	23.4	7.5	21.5	6.8	65.1	13.0	330.1	128	260	17.6	8.6
2023.09	318.3	1.2	3.9	1.2	-6.0	-1.9	-6.5	-2.6	148.3	-28	464	-	3.6

### 기업경쟁력

국내 대학 에듀테크 시장 내 높은 인지도 보유

- 대학 학습 관리 시스템(LMS) 시장 점유율 1위인 학습 관리 패키지 솔루션 브랜드 '코스모스 LXP' 보유
- 클라우드 기반 서비스 안정성, 확장성, 맞춤 커스터마이징 및 최적화를 통한 경쟁력 보유

체계적인 연구개발 조직 운영

- 교육공학연구소, 플랫폼개발부, 미래교육연구소로 구성된 체계화된 연구개발 조직 및 우수한 인력 보유
- 에듀테크 관련 특허권 보유 및 다양한 정부과제 수행

### 핵심 기술 및 적용 서비스

'코스모스' 기반 사업 영역 다각화 및 서비스 고도화

- 대학 시장 내 인지도를 기반으로 기업 및 공공, 해외로 안정적인 사업 영역 다각화 진행
- 솔루션 내 AI 기반 서비스(AI 튜터, AI 교수 등) 개발 및 도입 진행 중
- 클라우드 기반 SaaS형 LMS 서비스 확대 추진

목표시장별 세분화된 에듀테크 서비스 라인업 구축

- 대학, K-12, 기업, 공공 분야 등 타겟별 세분화된 에듀테크 서비스 라인업 보유
- 다양한 조건의 개발 레퍼런스를 보유하여 고객사 맞춤형 솔루션 개발 및 제공

동사의 주요 서비스 브랜드



### 시장경쟁력

국내 에듀테크 시장 규모

년도	시장 규모	연평균 성장률
2019년	4조 3,188억 원	▲12.2%
2025년(E)	8조 6,076억 원	

세계 에듀테크 시장 규모

년도	시장 규모	연평균 성장률
2019년	1,630억 달러	▲16.3%
2025년(E)	4,040억 달러	

시장환경

- 코로나19 이후 비대면 교육에 대한 필요성 및 소비자 경험이 증가하며 국내외 시장 모두 성장 추세를 보임.
- 2023년 교육부의 '에듀테크 진흥 방안'이 발표됨. 추후 국가 수준의 에듀테크 정책 활성화가 기대됨.

## I. 기업 현황

### 소프트웨어 개발과 교육 서비스를 제공하는 에듀테크 전문기업

동사는 2000년 1월 설립된 에듀테크 전문기업으로, 학습 관리 시스템 등 에듀테크 소프트웨어를 개발 및 공급하는 사업과 성인 대상 다양한 온·오프라인 교육 서비스를 제공하는 사업을 영위하고 있다.

#### ■ 기업 개요

동사는 2000년 1월 설립된 에듀테크 전문기업으로, 학습 관리 시스템(LMS)을 개발하여 납품 및 서비스하는 에듀테크 소프트웨어 사업과 온·오프라인으로 교육 서비스를 제공하는 교육 서비스 사업을 영위하고 있다. 동사는 서울특별시 구로구 디지털로 34길 27에 본사를 두고 있으며, 2022년 11월 18일 코스닥 시장에 상장되었다.

[표 1] 동사의 주요 연혁

일자	내용
2000.01.	(주)에지넷 법인 설립
2000.06.	www.wowpass.com 오픈(금융교육 및 공무원 수험)
2000.12.	사이버연수원 솔루션 개발
2003.09.	기업부설 교육공학연구소 인정
2004.03.	(주)유비온으로 사명 변경
2010.04.	Moodle LMS 사업 런칭
2014.01.	코넥스시장 상장
2019.12.	2019년 SW산업발전 유공자(임재환 대표이사) 대통령 표창
2020.09.	한국산업인력공단 민간 LMS 지원 공급기관 선정
2022.11.	코스닥시장 상장
2023.07.	네이버클라우드와 하이퍼클로바X 기반 초개인화 맞춤형 교육 서비스 개발을 위한 업무 협약 체결

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), NICE디앤비 재구성

반기보고서(2024.03.) 기준, 동사의 최대 주주는 임재환 대표이사로 15.80%의 지분을 보유하고 있고, 장봉진 등 특수관계자 16인이 18.91%의 지분을 보유하고 있다. 한편, 동사는 계열사로 비상장기업 1개(VIDEA EDTECH Co., Ltd.(베트남))를 보유하고 있다.

[표 2] 최대주주 및 특수관계인 주식소유 현황

주주명	지분율(%)
임재환	15.80
장봉진 등 특수관계자 16인	18.91
기타	65.29
합계	100.00

[표 3] 주요 계열사 현황

회사명	주요 사업	자산총액(억 원)
VIDEA EDTECH Co., Ltd.(베트남)	소프트웨어 개발	1.5

자료: 동사 반기보고서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

### ■ 대표이사 경력

임재환 대표이사는 한신대학교 대학원 경제학 석사 과정을 졸업하였고, 2000년 1월 동사를 설립한 이후 대표이사로서 동사의 경영을 총괄하고 있다.

[표 4] 대표이사 주요 경력

기간	근무처	직위
2000.01. ~ 현재	(주)유비온	· 대표이사
2013.03. ~ 2015.02.	한국이러닝기업연합회	· 회장
2015.03. ~ 2017.09.	한국이러닝산업협회	· 회장
2017.09. ~ 2019.02.	한국에듀테크산업협회	· 회장

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 동사 IR 자료(2024), NICE디앤비 재구성









### ■ 주요 사업

동사는 에듀테크 소프트웨어 개발과 교육 서비스 제공 사업을 영위하는 중소기업으로, 주요 사업 부문은 학습 관리 시스템(LMS, Learning Management System) 개발 및 공급, 1)ODA와 2)EDCF의 해외 원조 사업 중 교육과 IT 카테고리의 수주 용역사업, 그 외 에듀테크 기반 용역사업을 포함하는 에듀테크 사업 부문과 직업 교육, 기업 교육, 원격 평생 교육(학점은행제) 서비스를 제공하는 교육 서비스 사업 부문으로 나뉜다. 2023회계연도 기준 매출 비중은 에듀테크 부문 68.5%, 교육 서비스 부문 31.5%를 기록하였다.

### ■ 주요 고객사

2023회계연도 기준, 동사의 에듀테크 소프트웨어 주요 고객사는 수출 부문이 한국교육방송공사 외 6개 업체, 내수 부문이 세종대학교 외 189개 업체이며, 교육 서비스는 B2C(개인) 외 1,512개 업체이다.

### ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

 <p>환경경영</p>	 <p>12 지속가능한 생산과 소비</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 동사의 주요 사업은 환경 부문과 직접적인 관련이 적으며, 환경오염 물질 배출과는 무관한 사업을 영위</li> </ul>	 <p>13 기후변화와 대응</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 국내외 환경 법규 준수 및 탄소 중립 실현을 위한 에너지 저감 활동 수행</li> </ul>
 <p>사회책임경영</p>	 <p>3 건강하고 행복한 삶 보장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 근로자 건강검진, 경조금, 자녀교육비 등의 복리후생 지원</li> <li>◎ 직원 편의시설인 휴게실과 사내 도서관 운영</li> </ul>	 <p>4 모두를 위한 양질의 교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 청년친화형 ESG 지원사업 '일경험 기반 에듀테크 기획자 양성과정' 운영</li> <li>◎ 사내 자기계발 교육 프로그램 운영 및 교육비 지원</li> </ul>
 <p>기업지배구조</p>	 <p>16 평화·정의·포용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 투자자 보호를 위해 감사보고서, 사업보고서 외 필요한 사항(공시 내용 진행 및 변경 사항, 경영 사항 등) 등을 대외적으로 공개하여 기업공시제도 의무 준수</li> <li>◎ 경영 투명성 제고를 위한 정관 및 이사회 등의 운영 시스템 구축</li> </ul>		

1) Official Development Assistance의 약자로, 개발도상국의 경제발전·사회발전·복지증진 등을 주목적으로 하는 원조를 의미함. 공적개발원조 또는 정부개발원조라고 함.

2) Economic Development Cooperation Fund의 약자로, 대외경제협력기금이라고도 하며, 1987년 개발도상국들의 산업발전과 경제안정을 지원하고 이들 국가와 경제협력을 증진하기 위해 설치됨.

## II. 시장 동향

### 코로나19 이후 지속 성장 중인 에듀테크 시장, 국가 차원의 에듀테크 정책 활성화 추진

에듀테크는 교육과 기술의 합성어로, ICT 기술을 활용해 전통적 교육 방식을 보완하며, 학습자 분석과 맞춤형 교육을 통해 학습 성과를 높인다. 코로나19로 비대면 수업이 확산되며 국내외 에듀테크 시장은 가속 성장하고 있다. 또한, 2023년 교육부의 '에듀테크 진흥 방안'이 발표되었고, 이를 통해 공교육과 결합한 에듀테크 산업 육성 및 국제 사회 확산에 대한 정책 활성화가 기대된다.

#### ■ 코로나19 이후 성장이 가속화되고 있는 에듀테크 시장

에듀테크(EduTech)는 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어로, 4차 산업혁명 시대를 맞아 교육 패러다임의 변화를 이끌고 있다. 인공지능(AI), 빅데이터(Big Data), 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 정보통신 기술(ICT)을 활용한 차세대 교육을 의미한다. 에듀테크는 다양한 기술을 통해 학습자와 교육자에게 새로운 도구와 자원을 제공하며, 전통적인 교육 방식을 보완하거나 대체한다. 이러닝(E-Learning), 스마트 러닝(Smart Learning) 등과 유사한 개념이지만, 에듀테크는 데이터와 소프트웨어를 활용하여 학습자 분석, 의사소통, 정보 관리를 통해 학습 성과를 제고하는 데 중점을 둔다.

**[표 5] 에듀테크의 개념 및 특징**

구분	개념	특징
이러닝	전자식 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습	인터넷과 컴퓨터에 교육을 접목한 온라인 교육 중심
스마트 러닝	스마트폰, 태블릿PC, E-Book 단말기 등 스마트 디바이스와 이러닝 신기술이 융합된 개념	스마트 기기를 활용한 교육
에듀테크	교육에 ICT 기술을 접목해 기존 서비스를 개선하거나 새로운 서비스를 제공하는 것	데이터와 소프트웨어에 무게중심

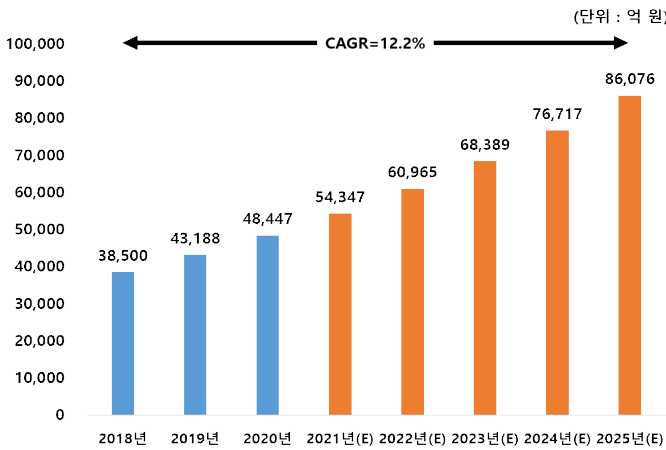
자료: 에듀테크 산업 동향 및 시사점(소프트웨어정책연구소, 2020), NICE디앤비 재구성

시장조사기관 Marketsandmarkets가 2022년 발표한 자료에 따르면, 세계 교육 서비스 시장은 2021년 1,106.9억 달러에서 2027년 2,329억 달러로 연평균 13.2%의 성장률을 보일 것으로 전망된다. 또한, 에듀테크연구원에서 2022년 발표한 자료에 따르면, 국내 교육 서비스 시장은 2021년 7조 3,300억 원에서 2027년 11조 7,500억 원으로 연평균 8.5% 성장할 것으로 예상된다.

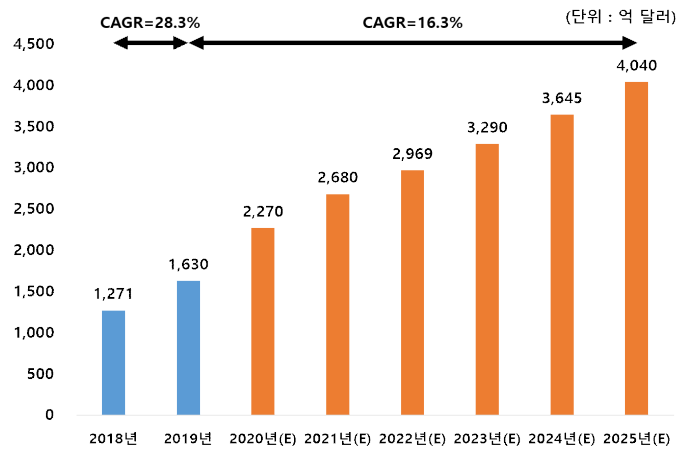
국내외 교육 시장은 단일 시장으로 큰 규모를 가지며, 타 산업 대비 비교적 외부 환경에 큰 영향을 받지 않고 지속적으로 성장할 것으로 여겨진다. IT기술의 발달로 다양한 산업의 디지털 전환(DX)을 이루고 있지만, 교육 분야는 각국의 정책과 밀접한 관계가 있어 디지털화 속도가 더딘 편이다. 그럼에도 불구하고, 코로나19로 인해 온라인 수업 환경에 대한 필요성이 강조되면서 에듀테크 시장 성장이 가속화되고 있다. 세계 각국의 학생들은 비대면 수업 환경을 경험하고 있으며, 포스트 코로나 시대에는 개인 맞춤형 비대면 교육 환경으로 진화할 것으로 예상된다.

시장조사기관 홀론아이큐(HolonIQ)가 2020년 발표한 자료에 따르면, 세계 에듀테크 시장은 2019년 1,630억 달러에서 2025년 4,040억 달러로 연평균 16.3%의 성장할 것으로 전망된다. 또한, 한국과학기술정보연구원에서 2022년 발표한 자료에 따르면, 국내 에듀테크 시장은 2019년 4조 3,188억 원에서 2025년 8조 6,076억 원으로 연평균 12.2% 성장할 것으로 전망된다.

[그림 1] 국내 에듀테크 시장규모



[그림 2] 세계 에듀테크 시장규모



자료: 한국과학기술정보연구원(2022.07.), NICE디앤비 재구성

자료: 홀론아이큐(HolonIQ, 2020.08.), NICE디앤비 재구성

에듀테크 산업은 ICT 기술을 교육에 적용하여 비대면 방식으로 학습자에게 콘텐츠를 제공하고, 학습자의 반응(성취도 등)을 피드백 받는 양방향 플랫폼 형식을 주로 사용한다. 관련 산업으로는 비대면 출결 체크 솔루션, 학업 성취도 평가 솔루션, 실시간 질의응답 솔루션 등이 있다. 후방산업으로는 ICT 기반 산업, 인프라 구축 산업, 교육 콘텐츠 제작 산업, 개인정보 보안 산업, 교구용 디바이스 제조업 등이 있으며, 전망산업으로는 교육 콘텐츠 제작용 디바이스 및 공간 대여 산업, 학업성취도 및 흥미, 성과 분석 데이터를 활용한 파생 서비스 산업 등이 있다.

에듀테크 제품에 적용되는 주요 기술은 AR/VR, AI 기술이 주를 이루며, 로봇틱스 및 블록체인도 시장 점유를 확대하고 있다. 에듀테크 산업은 ICT 기술을 활용한 비대면 교육의 고유한 장점을 극대화해야 한다. 창의적이고 독특한 과목을 온라인으로 개설하거나, 네트워크를 통해 다른 학교 학습자들과 그룹 활동을 진행하는 방식도 가능하다. 또한 AI, 빅데이터를 통한 맞춤형 교육으로 학생 개인의 학업 성취도 향상, 성향 및 개별적 동기를 분석하여 적합한 학습 솔루션을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

한편, 2023년 9월 교육부는 ‘에듀테크 진흥 방안’을 발표하였으며, ‘에듀테크 진흥’을 단순히 교육에 기술을 도입하는 것을 넘어 교육과 기술이 결합할 수 있는 환경을 조성하고, 교육 주체들이 기술을 적극적으로 활용하도록 하며, 공교육을 지원하는 에듀테크 산업의 성장을 지원하고, 이를 통해 디지털 기술 발전도 가속화하는 상생 생태계를 조성하는 것으로 정의하였다. 이를 위해 학교 현장의 에듀테크 활용을 활성화하고, 공교육과 결합한 에듀테크 산업을 육성하며, 국가 차원의 에듀테크 지원 체계를 구축해 디지털 기반 교육 혁신이 현장에 제대로 정착되도록 교사들과 적극적으로 소통하며 정책을 추진하고, 안전한 디지털 교육 체계를 구축하기 위해 인공지능 시대에 맞는 ‘디지털 교육 규범’을 마련하여 국제 사회로의 확산을 주도하겠다고 밝혔다.

또한, 교육부는 ‘AI 디지털교과서’와 ‘하이터치 하이테크’ 등을 중심으로 K-에듀 브랜드를 정립하여 에듀테크 수출을 활성화한다는 계획을 발표했다. 이를 위해 ‘에듀테크 코리아 페어’를 아시아 최대 에듀테크 박람회로 육성하고, 민간 에듀테크 협회의 글로벌 네트워킹도 강화한다는 계획이다. 한편, ‘디지털 교육 ODA’ 사업과 연계한 방안과 정부 간 국제교육교류와 결합한 에듀테크 수출 지원도 추진한다. 국제협력을 위한 파견에 에듀테크 기업이 동행하는 ‘디지털 교육 사절단’도 운영한다. 교육 산업의 디지털 전환 촉진을 위해 국가 수준의 에듀테크 정책 활성화가 기대된다.

■ 경쟁사 분석

에듀테크 산업은 크게 콘텐츠, 솔루션, 서비스 분야로 구분할 수 있으며, 각 분야가 상호의존적인 관계를 보이며 발전하는 순환형태의 구조를 가진다. 국내의 주요 에듀테크 솔루션 기업으로는 동사와 메디오피아테크, 트리시스, 맑은이러닝 등이 있으며, 에듀테크 서비스 기업으로는 멀티캠퍼스, 휴넷, 데이원컴퍼니 등이 있다.

[표 6] 국내 에듀테크 시장 경쟁업체 현황

(단위: 억 원)

회사명	사업부문	매출액			기본정보 및 특징(2023.12. 기준)
		2021	2022	2023	
유비온 (동사)	에듀테크 소프트웨어 사업, 교육 서비스 사업	281	315	318	· 중소기업, 코스닥시장 상장(2022.11.18.) · 에듀테크 소프트웨어와 교육 서비스의 사업 부문 운영 · 학습 관리 시스템(LMS) 교육 및 IT 해외 용역사업, 성인 대상 직업 교육, 기업 교육, 원격 평생 교육 등의 교육사업 영위 · K-IFRS 연결 기준
(주)메디오피아테크	솔루션 제공·서비스 운영업, 보안사업, 부동산 임대업	100	95	72	· 외감 중소기업 · 에듀테크 솔루션, 콘텐츠 및 관련 서비스 제공 등의 사업 영위 · EduTrack LMS/LCMS, Hulla Service, media Hulla 등 자체 솔루션 보유 · K-IFRS 별도 기준
멀티캠퍼스	교육사업, 외국어사업, 지식사업	3,083	3,575	3,586	· 대기업, 코스닥시장 상장(2006.11.16.) · 교육사업, 외국어사업, 지식사업 부문 운영 · 직무 역량 강화를 위한 교육 서비스 제공 및 HR 컨설팅, 콘텐츠 개발, 교육플랫폼 구축까지 전반적인 HRD 교육사업 영위 · K-IFRS 연결 기준

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 메디오피아테크 감사보고서(2023.12.), 멀티캠퍼스 사업보고서(2023.12.) 및 홈페이지, NICE디앤비 재구성

메디오피아테크는 (주)메디오피아테크날리지에서 2006년 9월 물적 분할 설립되었다. 주요 사업으로 사이버교육 운영시스템인 에듀트랙(EduTrack) LMS/LCMS, 임대형 솔루션인 Hulla Service, media Hulla 등의 솔루션 제공·서비스 운영업, 보안사업 관련 부품 공급업 등이 있다. 자체 개발한 에듀트랙 LMS(Learning Management System)는 대학 및 공공기관, 기업 등의 비대면 교육 환경 구축 사업에 공급하고 있으며, 2024년 6월 전자정부 표준 프레임워크 호환성 인증 레벨 2를 획득하였다.



멀티캠퍼스는 2000년 5월 설립되어 2006년 11월 코스닥 시장에 상장하였으며, 삼성전자 기업집단에 소속되어 있다. 주요 사업으로 교육 플랫폼인 러닝 플랫폼을 기반으로 직무 분야의 역량 강화를 위한 교육 서비스 제공, HR 컨설팅, 콘텐츠 개발 및 운영, 교육플랫폼 구축까지 전반적인 HRD 교육 서비스, 외국어평가 서비스(OPIc), 외국어교육 서비스 등의 교육사업과 지식플랫폼에 기반한 지식브리핑 서비스 등이 있다.

메디오피아테크와 멀티캠퍼스는 각각 연구소를 운영하고 있다. 메디오피아테크는 플랫폼 고도화, 학습시스템 개발 등을 수행하고 있으며, 관련 국책 연구과제 수행 및 특허권을 취득하였다. 또한, 멀티캠퍼스는 연구개발조직을 외국어사업부, HRD R&D센터, 사업혁신센터로 구성하여 운영하고 있고, 각 분야 교육 콘텐츠 개발, 플랫폼 기반 서비스 기획, 플랫폼 개발, 플랫폼 서비스 안정화 및 고도화 등을 진행하고 있다.

**[표 7] 주요 기업 기술동향**

회사명	연구과제	연구기간	내용
㈜메디오피아테크	일본 고등교육시장 대응형 이러닝플랫폼 상품화(고도화) 개발	2016.09.~2018.09.	· 학생지원DB와 종합관리DB와 연계한 교육지원 DB의 상품화 구현을 통한 통합시스템서비스 구성
	감성형 멀티모달 u-Learning device 개발	2009.06.~2012.05.	· 상황 학습지표의 추가 데이터를 확보하여 학습 지표 정교화, 상황 인식 장치 개발 외

자료: 국가과학기술지식정보서비스(NTIS), NICE디앤비 재구성

### III. 기술분석

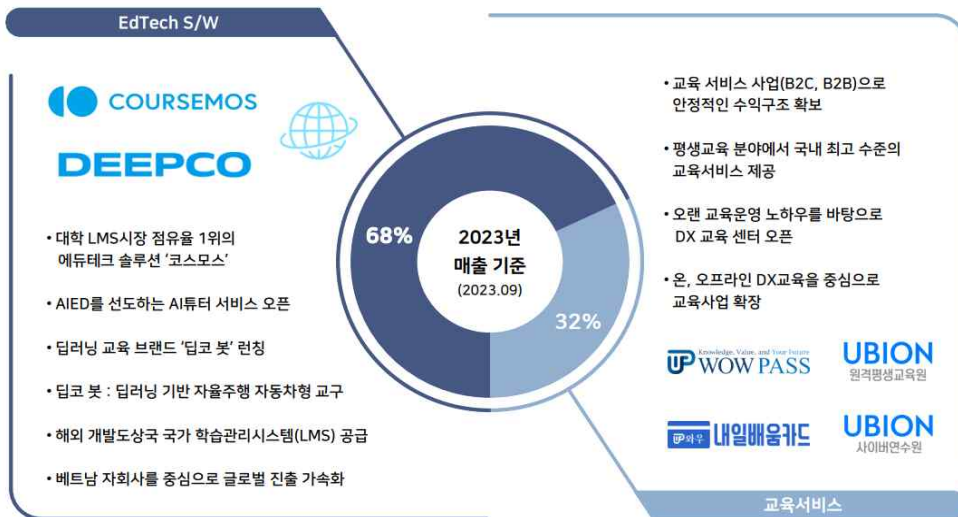
#### 교육 서비스 역량을 기반으로 에듀테크 소프트웨어 개발 기업으로 전환

동사는 ICT 기술을 기반으로 교육 혁신을 이끄는 에듀테크 기업이며, 주요 사업으로 학습 관리 시스템인 '코스모스'와 직업 교육 서비스인 '와우패스'가 있다. 세분화된 에듀테크 서비스 라인업을 통해 고객 맞춤형 서비스를 제공하고 있으며, 체계적인 연구개발 조직 운영으로 사업 영역을 확장하고 있다.

#### ■ 기술 개요

동사는 교육에 ICT 기술을 접목하여 학습의 효율성과 효과성을 증진시키는 에듀테크 전문기업으로, 주요 사업은 학습 관리 시스템(LMS)을 개발하여 납품 및 서비스하는 에듀테크 소프트웨어 사업과 온·오프라인으로 교육 서비스를 제공하는 교육 서비스 사업으로 구분된다. 동사는 2000년 금융 교육 이러닝 서비스 브랜드인 '와우패스'를 런칭하며 설립되었고, 교육 서비스 사업을 중심으로 성장해왔다. 2016년 에듀테크센터의 설립과 함께 본격적으로 학습 관리 시스템(LMS)을 개발 및 판매하는 에듀테크 소프트웨어 사업으로의 전환을 추진하였다. 학습 관리 시스템(LMS) 브랜드인 '코스모스'를 기반으로 하는 에듀테크 사업의 매출이 2020회계연도부터 교육 서비스 사업을 앞서면서, 주요 사업이 에듀테크 소프트웨어 사업으로 전환되었다.

[그림 3] 동사의 사업 영역



자료: 동사 IR 자료(2024)

에듀테크는 다양한 방식으로 교육의 질을 향상시키고, 학습 경험을 개선한다. 에듀테크에는 인공지능(AI) 및 머신러닝(ML), 가상현실(VR) 및 증강현실(AR), 온라인 학습 플랫폼 및 학습 관리 시스템(LMS), 데이터 분석 및 학습 분석, 모바일 학습, 게임 기반 학습(Gamification), 클라우드 컴퓨팅, 사물인터넷(IoT), 블록체인 등의 기술이 활발히 적용되고 있으며, 교육의 접근성, 효율성, 맞춤형 학습 경험을 제공하는 데 중요한 역할을 하고 있다.

학습 관리 시스템(Learning Management System, LMS)과 학습 콘텐츠 관리 시스템(Learning Content Management System, LCMS)은 교육과 학습을 관리하고 제공하는 데 사용되는 소프트웨어 플랫폼이다. 두 시스템 모두 교육자와 학습자 간의 상호작용을 개선하고 학습 과정을 효율적으로 관리할 수 있게 하나, 일부 기능적 차이점이 존재한다.

LMS는 교육과정을 관리하고 제공하는 시스템으로, 학습에 관련된 모든 활동(진도 및 출결 관리, 과목신청 및 수강, 교육 콘텐츠 제공, 평가 및 피드백 등)을 웹상에서 가능하게 하며, 교육과정 및 콘텐츠 생성과 전달, 평가, 관리에 이르기까지 교수학습의 전반적 과정을 통합적으로 운영 관리한다. LCMS는 LMS의 기능에 추가적으로 학습 콘텐츠를 생성, 관리, 배포하는 기능을 포함한 시스템으로, 일반적으로 콘텐츠 생성 및 관리, 콘텐츠 배포, 맞춤형 학습 경로 생성 및 학습 진행 관리, 외부 시스템과의 통합, 추가 학습 관리 기능을 제공한다. LMS/LCMS 개발의 대표적인 표준화 기술로 3)SCORM(Sharable Content Object Reference Model, 공유가능 콘텐츠 객체 참조 모형)이 있으며, SCORM은 콘텐츠의 구성, 전달, 검색 방법과 학습 코스를 실행시키고 학습자의 학습 상태를 추적 및 확인하는 방법을 제시한다. 이러한 SCORM은 4)CAM(Contents Aggregation Model), 5)RTE(Run-Time Environment), 6)S&N(Sequencing & Navigation) 기술로 구성되어 있다.

LMS와 LCMS는 일반적으로 SaaS(Software as a Service) 모델로 제공되나, 일부 경우에는 PaaS(Platform as a Service) 또는 온프레미스(On-Premises) 모델로도 제공될 수 있다. SaaS LMS/LCMS는 클라우드 기반 서비스로, 사용자는 웹 브라우저를 통해 시스템에 접근할 수 있으며, 소프트웨어의 설치, 유지보수, 업데이트 등을 제공자가 관리한다. 초기 비용이 낮고, 구독 기반으로 운영되어 예산 관리가 용이하며, 자동 업데이트 및 유지보수가 제공되어 최신 기능과 보안 패치를 항상 사용할 수 있고, 클라우드 기반이므로 시간과 장소의 구애받지 않고 접근이 가능하다는 장점이 있다. PaaS 형태의 LMS/LCMS는 플랫폼을 제공하여 사용자가 자신만의 LMS를 개발하고, 커스터마이징할 수 있도록 지원한다. 사용 조직의 특화된 요구에 맞춘 시스템 구축이 가능하다는 장점이 있다. 온프레미스 LMS/LCMS는 소프트웨어를 조직 내부 서버에 설치하고 운영하는 방식이며, 특정 보안 요건이나 데이터 통제 요구사항이 있는 조직에서 사용된다.

## ■ 동사의 주요 서비스

### ▶ 에듀테크 : ① 코스모스

동사의 대표 서비스는 에듀테크 소프트웨어인 학습 관리 패키지 솔루션 코스모스 LXP(Learning eXperience Platform)이다. 코스모스는 학습 활동에서 파생되는 모든 접점을 관리하기 위한 학습 경험 플랫폼으로, LMS, 경험관리시스템(Experience Management System, EMS), 온라인 기반 평가시스템(Internet Based Test, IBT) 솔루션으로 구성되어 있다. 역량 관리, 상담 관리, 진로 취업 지원, E-포트폴리오, Learning library, 교육 인증 관리, 교육 지원, 비교과 시스템 등을 통합하며, 포털 관리 시스템, 강의 녹화 시스템, 전자 교탁/칠판 시스템, 저작 도구, 화상 강의 시스템, 전자 출결 시스템 등 다양한 학습도구들과 연계된다.

클라우드 방식의 운영을 통해 유연한 트래픽 분산 및 확장으로 안정적인 서비스 제공이 가능하며, 각 솔루션과 외부 서비스, 다양한 모듈(강의 저작 도구, 챗봇, 줌, 클래스, 메타버스)의 연계가 용이하여 확장성이 뛰어나다. 또한, 고객사별 소통 채널(폐쇄형 커뮤니티 채널)을 운영하여 이슈 발생 시 즉각적인 대응이 가능하고, 유연한 모듈화 시스템이 적용되어 솔루션 최적화와 효율적인 커스터마이징이 가능하다. 코스모스는 2016년부터 본격적인 사업화를 추진하여 2023년 9월 말 기준 약 160개 이상의 대학과 기업이 사용하고 있으며, 2019-2021년 대학 LMS 구축 수주 기준 국내 대학교 LMS 시장 점유율 1위를 차지하고 있다.

3) 웹기반 전자교육에 대한 표준 규격의 하나로, 교육용 콘텐츠의 교환, 공유, 결합, 재사용을 쉽게 하려는 목적에서 만들어짐.  
 4) 콘텐츠의 이미지, 동영상, 텍스트, 플래시, 사운드 등을 하나의 단위콘텐츠로 묶어 LMS로 옮기는 기술임.  
 5) LMS와 콘텐츠 간 통신을 가능하게 하는 표준기술로, JAVA 애플릿, 플래시, ActiveX컨트롤, Java Script를 사용함.  
 6) Sequencing(계열화)은 교과에 있는 여러 주제들을 학습자에게 보여주는 순서 결정 방식이고, Navigation은 LMS의 요청에 따라 종료와 계열화 요청을 확인하고 이동하는 방법을 제시함.

▶ **에듀테크 : ② 해외 프로젝트 용역**

동사는 20년 이상의 교육 경험과 노하우, 그리고 기술력을 바탕으로 ODA와 EDCF 같은 국제 원조 사업 프로젝트에 참여하여 교육 분야 컨설팅, 학습 플랫폼 구축, 인프라 개선 등을 지원하는 용역 사업을 수행하고 있으며, 해외 교육 시스템 구축 레퍼런스를 지속적으로 축적하고 있다.

2023년 9월 기준 누적 영업 수주 200억 원 이상을 달성하였으며, 현재까지 베트남 등 전 세계 17개국에 18건의 에듀테크 사업을 진행하고 있다. 이러한 성과를 바탕으로 동사는 2020년 7월에 교육부 LEAD(Leading Educators for Achieving e-learning Development) 이노베이션 그룹으로 위촉되었고, 2022년 1월에는 한국국제협력단(KOICA)으로부터 우수 파트너 기업으로 선정되었다. 동사는 이러한 경쟁력을 바탕으로 ODA와 EDCF에 한정되어 있던 영업 파이프라인을 ADB, 월드뱅크, 유네스코와 같은 국제기구로 확대하고, 용역 범위도 공교육 분야 학습 시스템에서 직업훈련, 연수, 기자재 등으로 확대하고 있다.

▶ **교육 서비스 : 와우패스, 유비온 원격평생교육원, 기업교육**

동사의 교육 서비스는 성인을 대상으로 한 직업 교육을 목표 시장으로 삼고 있으며, 3개의 사이트로 멀티 브랜드화되어 있다. ‘와우패스’ (www.wowpass.com)는 2000년에 런칭되어, 취업과 학습자 개인의 역량 개발을 위한 금융 자격증, 전산, 무역, 경영·경제, 상담/심리 자격 과정 학습에 최적화된 플랫폼과 서비스를 제공하고 있다. 또한, 최근 IT 신기술과 7)디지털 리터러시 교육에 대한 수요 증가에 따라 관련 콘텐츠를 개발하였으며, 2021년 고용노동부의 KDT(K-Digital Training) 및 KDC(K-Digital Credit) 사업자로 선정되어 금융 빅데이터 분석, AI, 메타버스 교육과정 서비스를 개시하였다. 강사, 운영자, 회원의 유기적인 연결을 통해 교육 콘텐츠를 개발하고, 비전공자도 쉽게 접근할 수 있는 단계별 코스워크를 제공하고 있다. 동사는 와우패스를 플립러닝, PBL(Project Based Learning) 등의 교수 학습 방법론을 적용한 신기술 부트캠프로 발전시키고자, 교육과정 및 실습 플랫폼을 개발하고 있다.

‘유비온 원격평생교육원’ (www.iubion.co.kr)은 2012년 런칭된 교육부 인가 학점은행 교육기관으로, 정보보호관리체계(ISMS) 인증을 획득하였고, 고용노동부 우수 훈련 기관으로 선정되었다. 다양한 브라우저 환경을 지원하며, SMS 학사일정 안내서비스 및 전문 상담사의 학습 설계 서비스를 제공하고 있으며, 현재 보육교사 2급, 사회복지사 2급, 건강가정사, 장애영유아보육교사, 청소년지도사2급·3급, 한국어교원2급, 경영학사, 법학, CPA/AICPA 선수학점, 교양 과정을 운영하고 있다.

‘기업 교육’ (이러닝 연수서비스)은 와우패스의 교육 콘텐츠를 기업 교육에 적합한 형태로 재가공하여 기업에 제공하고 있으며, 주요 목표 시장인 금융 기관, 공공 기관을 비롯한 보안 업체를 대상으로 한 경비 교육과 코넥스협회 온라인 교육 등으로 사업 영역을 확장하고 있다. 기업 교육에 있어서 가장 중요한 고용노동부의 훈련 기관 인증 평가(구. 기관 평가)에서는 2007년부터 상위 등급을 유지하고 있으며, 최근 평가 기준인 2022년에는 최우수 훈련 기관으로 선정되어 5년 인증을 받았다. 체계적인 학사 관리 및 콘텐츠 관리 시스템을 적용하였고, 고객의 니즈 분석에 따른 효율적인 고객 맞춤형 사이버 연수원을 제공하고 있다.

7) 디지털 문해력이라고도 하며, 디지털 플랫폼의 다양한 미디어를 접하면서 명확한 정보를 찾고, 평가하며, 조합하는 개인의 능력을 의미함.

■ 동사의 주요 경쟁력

▶ 세분화된 에듀테크 서비스 라인업 보유

동사는 국내 에듀테크 선도기업으로 폭 넓은 고객 맞춤형 솔루션 라인업을 구축하여 다양한 교육 서비스를 제공하고 있다. 교육 서비스인 와우패스 출시 이후, 교육 서비스 분야에서는 유비온 원격평생교육원, 와우내일배움카드, 유비온 디지털교육센터, 와우패스 콘텐츠의 구독형 서비스인 와폴(와우패스 플랫폼)을 출시하여 교육 분야, 대상, 콘텐츠를 확장하고 있으며, 시장 점유율 확대를 위해 학습 플랫폼과의 융합을 통한 8)MOOC 서비스 제공을 계획하고 있다. 한편, 에듀테크 분야에서는 코스모스, 코스모스 클라우드, EBS 온라인 클래스, 딥러닝 기반 인공지능 학습 교구 딥코 봇, EBS 그레이트 마인즈 플랫폼을 출시하여 국내에서 해외 시장으로, 대학에서 기업/공공, 9)K-12(공교육/사교육) 시장으로 사업 영역을 넓혀가고 있다.

동사는 폭 넓은 고객을 확보할 수 있도록 세분화된 에듀테크 서비스 라인업을 구축했다. 대형 종합 대학 중심 학습 관리 플랫폼 ‘코스모스’를 기반으로 타겟 맞춤형 서비스를 제공하고 있으며, 기업과 공공 기관을 대상으로 한 코스모스 SaaS 런칭도 준비 중이다. 동사는 목표시장별 세분화된 에듀테크 서비스 라인업과 국내 주요 대학교 및 기업, 해외 대상 다양한 개발 레퍼런스를 기반으로 고객사에 차별화된 맞춤 서비스 제공이 가능하다. 또한, AI와 클라우드 기반의 에듀테크 서비스를 지속적으로 개발하며, 기존 서비스 및 플랫폼을 고도화하고 있어, 향후에도 사업 영역의 확장이 예상된다.

[그림 4] 동사의 출시연도별 서비스 라인업



[그림 5] 동사의 목표시장별 에듀테크 서비스 라인업



자료: 동사 IR 자료(2024)

자료: 동사 IR 자료(2024)

■ 동사의 연구개발 역량

동사는 연구개발 조직은 교육공학연구소, 플랫폼개발부, 미래교육연구소로 구분되어 있다. 교육공학연구소는 동사의 공인 기업부설연구소로 2003년 9월 설립되었으며, 반기보고서(2024.03.) 기준 연구소장인 장봉진 부사장을 포함한 15명의 연구전담요원이 근무하고 있다. 교육공학연구소는 IT 관련 연구를 통해 신기술을 기반으로 차세대 교육 서비스를 개발하고 있으며, 웹 기반 기술과 모바일 기술, 데이터 사이언스를 접목한 교육 서비스 발전을 목표로 하고 있다.

8) 온라인 공개 수업(Massive Open Online Course)의 약자로, 사전상 의미는 대규모 사용자를 대상으로 제공하는 온라인 공개 수업이며, 일반적으로 대학 수업을 온라인으로 접속해 들으면서 동시에 무료로 들을 수 있는 강의를 뜻함.  
 9) 유치원에서부터 고등학교를 졸업할 때까지의 교육기간을 의미함. 미국, 캐나다 등 북미권에서 처음 사용하기 시작하였으며, 유치원에서 12학년 학생들을 인터넷으로 연결하여 교육하려는 미국의 정보교육 프로젝트 이름에서 유래함.

또한, 디자인 트렌드를 분석하고 UI/UX를 연구하여 서비스에 적용함으로써 사용자 편의성을 높이고 있으며, 신규 개발 프로젝트를 주도하고 특히, AI 교육을 위한 인공지능 자동차 키트 개발을 지속적으로 진행하고 있다.

플랫폼개발부는 에듀테크 기술의 웹 및 앱 개발, 데이터베이스 관리, 클라우드기술, 인공지능 및 기계학습을 담당하며, IT 전문 인력 7명이 근무하고 있다. 업무 영역은 고객 이슈 처리, 서비스 개발 관리, 트래픽 조절, 영상 관리, AI 리소스 지원, iModule 프레임워크를 활용한 EMS 서비스를 포함하여 빅데이터 분석 및 관련 기술을 제공하고 있으며, 고객 요구에 맞춘 서비스 혁신과 솔루션 개선을 위한 연구를 진행하고 있다.

미래교육연구소는 미래 교육 체제 전환과 관련하여 에듀테크의 교육적 대응 및 활용을 목적으로 구성되었으며, 교육공학을 전공한 연구소장을 포함하여 교육학 석사 이상의 자격을 보유한 전문인력 2명이 근무하고 있다. 빠르게 변화하는 교육 환경에서 핵심 이슈에 대한 교육 전략을 내재화하며, 외부 컨퍼런스에서 강연을 진행하는 등의 업무를 수행하고 있다.

[표 8] 동사의 연구개발비용

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)

항목	2021년	2022년	2023년
연구개발비용	17.3	23.0	35.2
연구개발비 / 매출액 비율	6.2	7.3	11.1

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), NICE디앤비 재구성

[표 9] 동사의 주요 특허권 현황

발명의 명칭	등록일자	등록번호
온라인 수업 저작을 위한 사용자 인터페이스 제공 방법	2022.03.17.	10-2377282
실시간 화상 교육 시스템에서의 수강 여부 확인 방법	2023.11.03.	10-2600353
실시간 화상 교육 시스템에서의 소그룹 활동 운영 방법	2024.03.05.	10-2645746

자료: 특허정보검색서비스(KIPRIS), NICE디앤비 재구성

[표 10] 동사의 주요 정부과제 수행 실적

과제명	연구기간	주관부서	비고
로우(Low) 코드 기반 인공지능(AI) 교육 서비스 기술 개발	2022.02.~2024.08.	중소기업기술정보진흥원	진행중
클라우드 기반의 블렌디드 학습환경 지원 서비스를 위한 교수학습 플랫폼	2020.09.~2020.12.	한국지능정보사회진흥원	완료
K-12 미래교육 전환을 위한 사회적 학습체계 기반 에듀테크 클라우드 개발 및 서비스 설계	2019.09.~2020.02.	국토교통과학기술진흥원	완료

자료: 동사 IR 자료(2024), NICE디앤비 재구성

#### IV. 재무분석

### 최근 3개 회계연도 간 매출 성장세 지속, 2023회계연도 수익성은 전년 대비 약화

국내외 교육기관을 상대로 교육 플랫폼 구축 및 교육지원 사업을 영위 중인 가운데, 핵심사업인 코스모스 학습플랫폼을 기반으로 최근 3개 회계연도 동안 매출 성장을 보였으나, 2023회계연도는 교육 서비스 부문 매출 저하로 성장세 둔화 및 과도한 영업비용 지출과 지분법손실 등으로 수익성이 약화되었다.

#### ■ 2023회계연도 원격평생교육원 매출 저하 등으로 매출 성장세 둔화

동사는 학습 관리 시스템 브랜드인 '코스모스'를 기반으로 한 에듀테크 사업과 와우패스, 유비온 원격평생교육원 등의 교육 서비스 사업을 영위 중인 가운데, 코로나19의 영향으로 원격교육에 대한 필요성이 확대되어 에듀테크 코스모스 부문의 주요 목표 시장인 대학 시장 수요가 확대되었고 이에 2021회계연도 전기 대비 23.9% 증가한 280.7억 원의 매출액을 기록하며 큰 폭의 성장을 나타내었다. 2022회계연도에도 에듀테크 코스모스 부문의 수요 증대가 이어졌으며 에듀테크 해외 프로젝트 용역 부문의 수주 역시 증대되어 전기 대비 12.1% 증가한 314.6억 원의 매출을 기록하며 성장세를 이어갔다.

2023회계연도는 에듀테크 분야에 대한 국내외 수요 확대가 지속되었으나, 전기의 프로젝트성 사업 종료와 더불어 학점은행 시장의 침체로 교육서비스 부문의 매출 저하가 야기된 바, 매출증가율은 1.2%로 둔화되어 318.3억 원의 매출을 기록하는 데 그쳤다.

한편, 2024년 2분기 누적 매출액은 전년 동기 대비 10.9% 감소한 159.5억 원의 매출을 기록하였다.

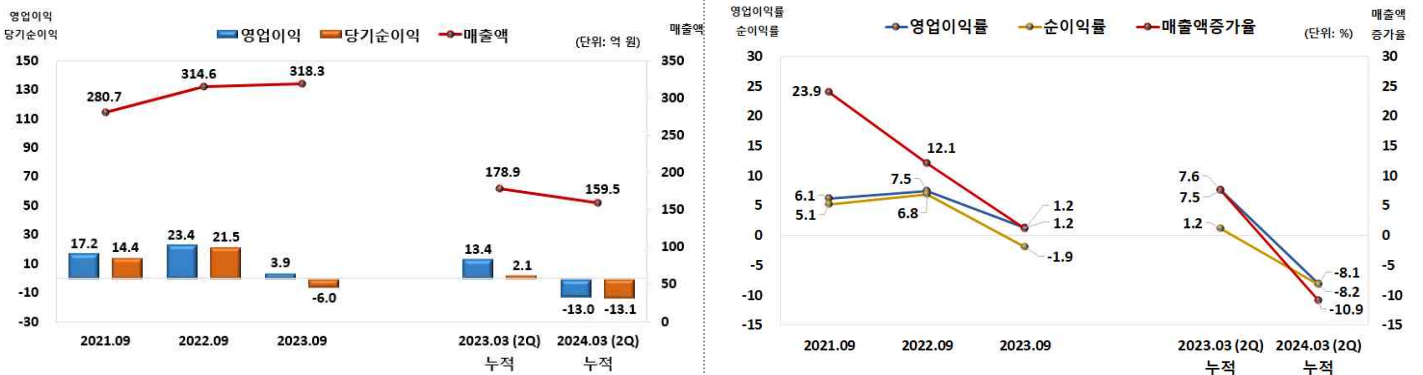
#### ■ 2023회계연도 수익성은 전기 대비 약화, 순손익 적자 전환

동사는 축적된 기술 역량을 기반으로 국내 대학 시장 점유율 1위의 학습플랫폼 보유 등 양호한 사업 경쟁력에 힘입어 2021회계연도, 2022회계연도 각각 6.1%(영업이익 17.2억 원), 7.5%(영업이익 23.4억 원)의 영업이익률을 기록하며 양호한 수익성을 나타내었다. 2023회계연도는 경상연구개발비 등 영업비용 증가, 신규사업으로 투자 중인 DX교육의 부진한 성과 등으로 영업이익률 1.2%(영업이익 3.9억 원)를 기록해 영업수익성이 저하되었다. 또한, 관계기업 지분법 관련 손실 확대 등으로 적자 전환하여 당기순손실 6.0억 원을 기록하였다.

한편, 2024년 2분기 누적 기준 광고 선전비 등 매출액을 상회하는 과도한 영업비용 부담 등으로 영업손실 13.0억 원을 기록하며 적자 전환하였고 순손실 13.1억 원을 기록하였다.

[그림 6] 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 반기보고서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

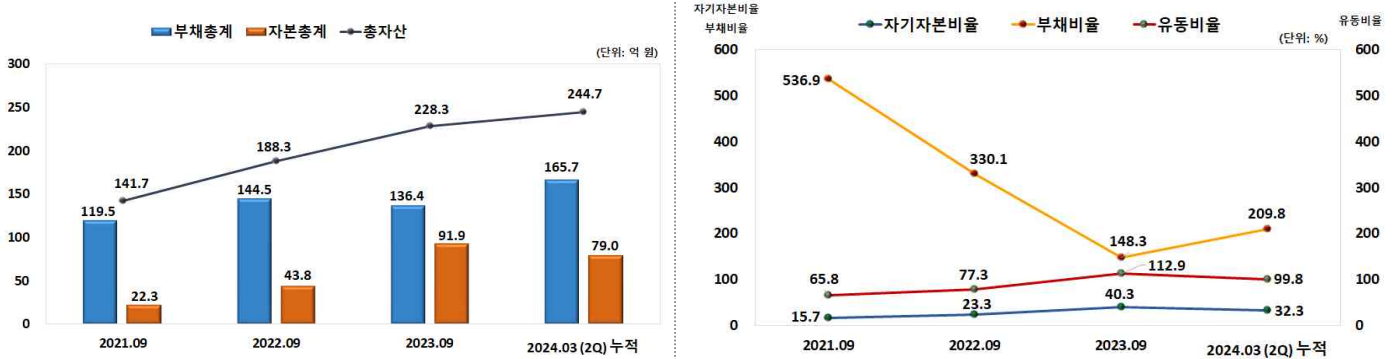
■ 2023회계연도 상장에 따른 자금 유입으로 재무안정성 개선

동사는 2021회계연도 말 536.9%, 2022회계연도 말 330.1%의 과도한 부채비율을 기록하였으나, 2022년 11월 18일 자로 코스닥 시장에 상장하여 유입된 유상증자 공모자금에 힘입어 2023회계연도 말 부채비율이 148.3%로 크게 개선되었다. 유동비율도 2021회계연도 말 65.8%, 2022 회계연도 말 77.3%를 각각 기록하며 100%를 하회하는 다소 열위한 수준을 나타내었으나, 상장을 통한 자금 유입으로 현금성 자산이 증대되어 전기 대비 크게 상승한 112.9%를 기록하였다.

다만, 2024회계연도 2분기 말 순손실 시현 및 부채부담 증가 등으로 부채비율 209.8%, 유동비율 99.8%를 기록해 전기 말 대비 재무구조가 약화된 모습을 보였다.

[그림 7] 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 반기보고서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

[표 11] 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)

항목	2021.09	2022.09	2023.09	2023.03 (2Q) 누적	2024.03 (2Q) 누적
매출액	280.7	314.6	318.3	178.9	159.5
매출액증가율(%)	23.9	12.1	1.2	7.6	-10.9
영업이익	17.2	23.4	3.9	13.4	-13.0
영업이익률(%)	6.1	7.5	1.2	7.5	-8.1
순이익	14.4	21.5	-6.0	2.1	-13.1
순이익률(%)	5.1	6.8	-1.9	1.2	-8.2
부채총계	119.5	144.5	136.4	140.3	165.7
자본총계	22.3	43.8	91.9	99.7	79.0
총자산	141.7	188.3	228.3	240.0	244.7
유동비율(%)	65.8	77.3	112.9	116.2	99.8
부채비율(%)	536.9	330.1	148.3	140.7	209.8
자기자본비율(%)	15.7	23.3	40.3	41.5	32.3
영업현금흐름	31.8	41.6	-4.8	10.6	45.0
투자현금흐름	-7.8	-27.0	-35.9	-31.2	-2.5
재무현금흐름	-34.0	-17.4	47.6	50.8	-2.6
기말 현금	10.1	7.3	14.3	37.6	54.2

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 반기보고서(2024.03.)

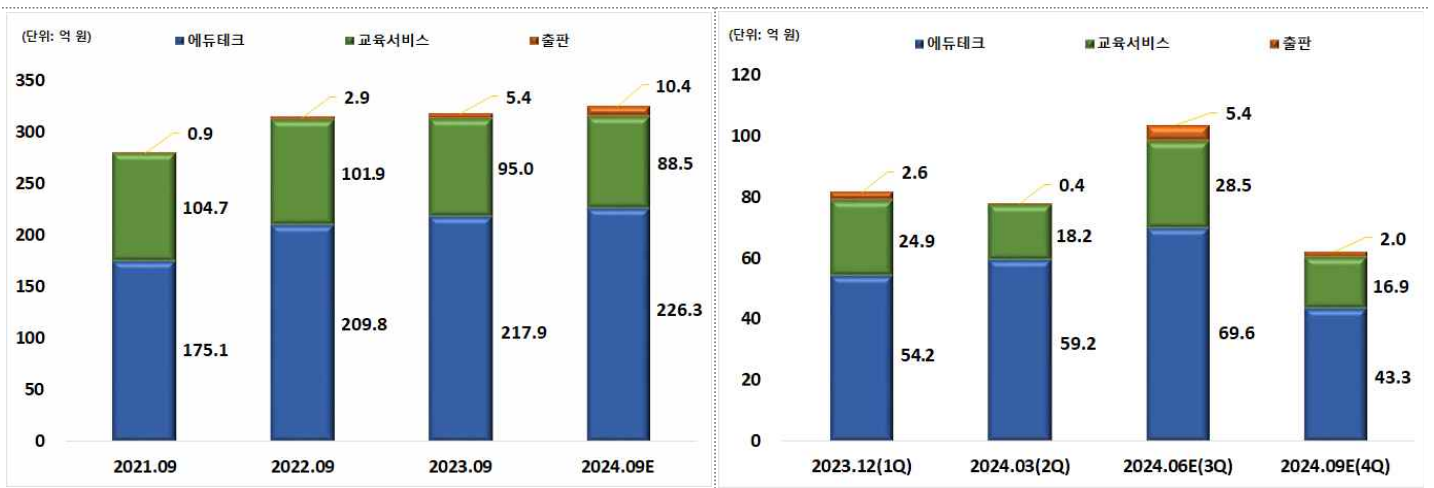


■ 동사 실적 전망

동사는 직업 교육, 원격 평생 교육 등의 성인 대상 교육 시장의 경쟁 과열로 교육 서비스 사업 부문의 매출이 다소 감소할 것으로 예상되나, 에듀테크 소프트웨어 분야에서 국내 대학 시장 내 ‘코스모스’의 인지도를 기반으로 기업 및 공공 분야로 사업 영역을 넓혀가고 있고, 해외 용역 수주 또한 축적된 교육 시스템 구축 레퍼런스를 기반으로 지속적으로 증대될 것으로 기대되어 에듀테크 소프트웨어 사업 부문의 매출 성장에 기인하여 2024회계연도에도 매출 성장이 가능할 것으로 전망된다.

[그림 8] 동사의 사업부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 반기보고서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

[표 12] 동사의 사업부문별 연간 실적 및 분기별 전망

(단위: 억 원, %, 2021.09, 2022.09 K-IFRS 별도 기준, 2023.09 K-IFRS 연결 기준)

항목	2021.09	2022.09	2023.09	2024.09E	2024.23(1Q)	2024.03(2Q)	2024.06E(3Q)	2024.09E(4Q)
매출액	280.7	314.6	318.3	325.2	81.7	77.8	103.5	62.2
에듀테크	175.1	209.8	217.9	226.3	54.2	59.2	69.6	43.3
교육서비스	104.7	101.9	95.0	88.5	24.9	18.2	28.5	16.9
출판	0.9	2.9	5.4	10.4	2.6	0.4	5.4	2.0

자료: 동사 사업보고서(2023.09.), 반기보고서(2024.03.), NICE디앤비 재구성

## V. 주요 변동사항 및 향후 전망

### AI 서비스 고도화 및 신기술 기반 사업 영역 확대로 에듀테크 선도기업으로 도약

동사는 국내 대학 시장을 선도하는 코스모스 LMS를 바탕으로, AI 기반 서비스 도입, SaaS 서비스 확대 등을 통해 에듀테크 서비스 경쟁력을 높이고 있다. 또한, 플랫폼을 기반으로 글로벌 교육 콘텐츠 사업에 진출하고, 딥러닝 기반의 자율주행 로봇 교구인 딥코 봇을 통해 STEM 교육 영역으로도 확장하고 있다.

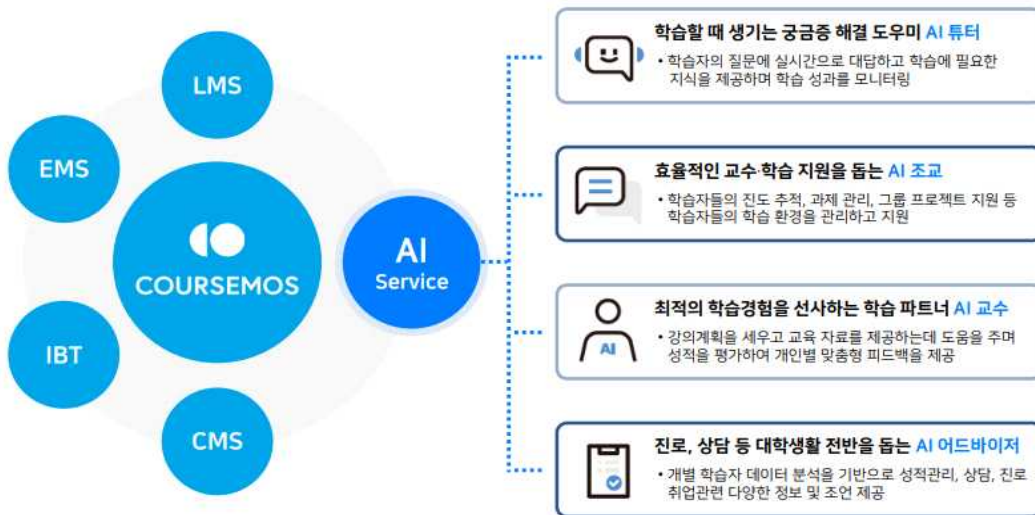
#### ■ LMS 서비스 고도화 및 사업 영역 확장 추진

동사는 글로벌 에듀테크 선도기업으로 도약하기 위해 AI 및 클라우드 기반의 에듀테크 서비스를 개발하고, 서비스 고도화를 통해 사업 영역 확장을 추진하고 있다.

동사는 국내 교육 시장 중 가장 높은 수준의 품질을 요구하는 대학 시장에서 점유율 1위인 코스모스 LMS의 브랜드 인지도를 바탕으로, 기업 및 공공, 글로벌 시장에 SaaS 서비스를 확대할 계획이다. SaaS(Software-as-a-Service)는 클라우드 서비스의 일종으로, 사용자가 인터넷을 통하여 사용한 소프트웨어의 사용량에 따라 과금하는 서비스를 지칭한다. SaaS는 IaaS에서 제공되는 토대 위에 운영체제, 미들웨어 런타임, 데이터, 응용 소프트웨어(Application)까지 SaaS 제공업체가 관리하므로, 사용자는 시스템 관리에 대한 부담 없이 제공되는 소프트웨어를 활용할 수 있다.

또한, 동사는 코스모스 내 AI 기반 서비스를 강화하여 서비스 경쟁력을 높이고 있다. AI 튜터, AI 조교, AI 교수, AI 어드바이저 기능을 탑재하여 초개인화 맞춤형 교육 솔루션을 제공할 수 있으며, 이러한 기능을 국내 대학교에 순차적으로 도입할 예정이다.

[그림 9] 동사 코스모스 LMS의 AI 서비스 고도화



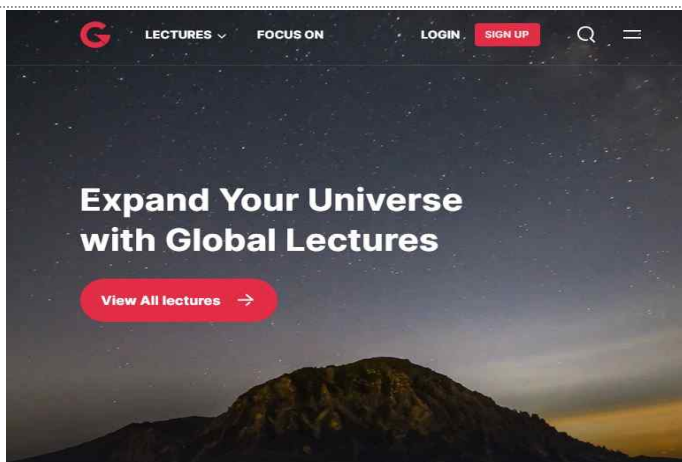
자료: 동사 IR 자료(2024)

## ■ 에듀테크 기술 노하우를 기반으로 신규 사업 영역 발굴

동사는 2023년 12월, EBS와 온라인 교육 경쟁력 확보를 목적으로 ‘그레이트 마인즈 플랫폼’을 활용한 글로벌 대학 및 교육 시장 진출 협업 강화를 위한 협약(MOU)을 체결했으며, 그 첫 번째 사업으로 2022년 2월 EBS에서 런칭한 그레이트 마인즈 플랫폼을 2024년 4월 리뉴얼 오픈하였다. 이 플랫폼은 EBS에서 방영 중인 <위대한 수업> 콘텐츠를 기반으로 하며, 경제, 역사, 과학, 정치, 리더십 등 다양한 분야의 세계적인 석학 강연을 제공한다. 동사는 이 플랫폼에 코스모스의 학습 경험 설계 기능을 접목하였고, 향후에는 인공지능 교육(AIED)을 비롯한 최신 에듀테크 기술을 도입하여 기존 강연 콘텐츠를 효과적으로 활용할 수 있는 비교과 프로그램을 추가할 계획이다. 현재 플랫폼은 B2C를 주요 타겟으로 하고 있으며, 6개의 언어 자막 제공, 스크립트 교재와 강의별 핵심 질문, 키워드로 구성된 워크북을 제공하여 B2B 사업 영역을 확장할 계획이다.

한편, 동사는 2024년 5월, ‘2024 광주 AI·SW체험축전’에 참여하여 딥러닝 기반 자율주행 자동차형 학습 교구인 딥코 봇을 선보였다. 딥코 봇은 다른 자율주행 로봇과는 달리 데이터 수집, 훈련, 모델 활용까지 딥러닝의 모든 단계를 학습자가 직접 교구를 만들면서 학습할 수 있는 기능을 제공한다. 모든 딥러닝 코딩 과정은 블록 코딩으로 제공되어 초등학생부터 IT기술을 모르는 비전공자까지 쉽게 학습할 수 있도록 설계되었다. 2024년 1월 진행된 세계 청소년 로봇대회인 제25회 국제 로봇올림피아드에서 동사의 딥코 봇으로 AI자율주행 종목에 참가한 학생들이 주니어, 시니어 부문에서 각 1위를 수상하였다. 동사는 딥코 봇을 시작으로 AI, 딥러닝 등의 신기술을 효과적으로 학습할 수 있는 교구 및 교육 프로그램(10)STEM 등)을 지속적으로 개발 및 출시할 예정이다.

[그림 10] 동사가 개발한 그레이트 마인즈 플랫폼



자료: [www.thegreatminds.com](http://www.thegreatminds.com)

[그림 11] 동사 딥코 봇의 자율주행 실습 흐름도



자료: 동사 IR 자료(2024)

10) 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Mathematics)의 약자를 합친 용어로, 이 분야들을 통합적으로 학습하고 이해하는 교육 접근 방법을 의미함. 학생들이 문제 해결 능력, 창의력, 협력 능력 등을 키울 수 있도록 다양한 실습과 실험을 포함한 활동 중심의 교육 방법을 강조함.

증권사 투자 의견

작성기관	투자 의견	목표주가	작성일
-	-	-	-
투자 의견 없음			

시장 정보(주가 및 거래량)



자료: 네이버증권(2024.06.26.)

최근 6개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
유비온	X	X	X