

Global Big Tech **AI** In Education

INVESTOR RELATIONS 2025

UBION

Disclaimer

본 자료는 주식회사 유비온 (이하 “회사”)과 관련하여 기관투자자와 일반투자자들을 대상으로 실시하는 Presentation에서의 정보제공을 목적으로 작성 되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 자료의 열람은 위의 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 ‘자본시장과 금융투자업에 관한 법률’에 대한 위반에 해당될 수 있음을 유념해주시기 바랍니다. 또한, 본 자료의 활용으로 인해 발생하거나 발생할 수 있는 모든 손실에 대하여 ‘회사’ 및 ‘회사’의 임직원과 주주, 자문역 및 기타 이해관계인들은 과실 및 기타의 모든 경우를 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 자료에 포함된 ‘예측정보’는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 일체의 사항을 포함하는 것 (별도 ‘예측 정보’임을 표기하지 않았다 하더라도)으로 ‘회사’ 및 산업의 향후 예상되는 변화 및 재무의 예상 실적을 의미하는 것입니다. 동 ‘예측정보’는 많은 변수에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 가지고 있으므로 실제 미래에 나타나는 결과는 ‘예측정보’에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

본 자료는 어떠한 주식의 매입 또는 매도 등 매매의 권유를 구성하지 아니하며, 본 자료의 그 어느 부분도 어떠한 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없습니다. 또한 본 자료는 어떠한 경우에도 민형사상의 분쟁 및 다툼에 있어서 증거자료로 사용될 수 없음을 알려드립니다.

주식 매입 또는 매도 등 매매와 관련된 모든 투자 결정은 오직 금융감독원 전자공시시스템을 통해 제출한 신고서를 통해 제공되는 정보만을 바탕으로 내려져야 합니다.

Contents

INVESTOR RELATIONS 2025

Prologue

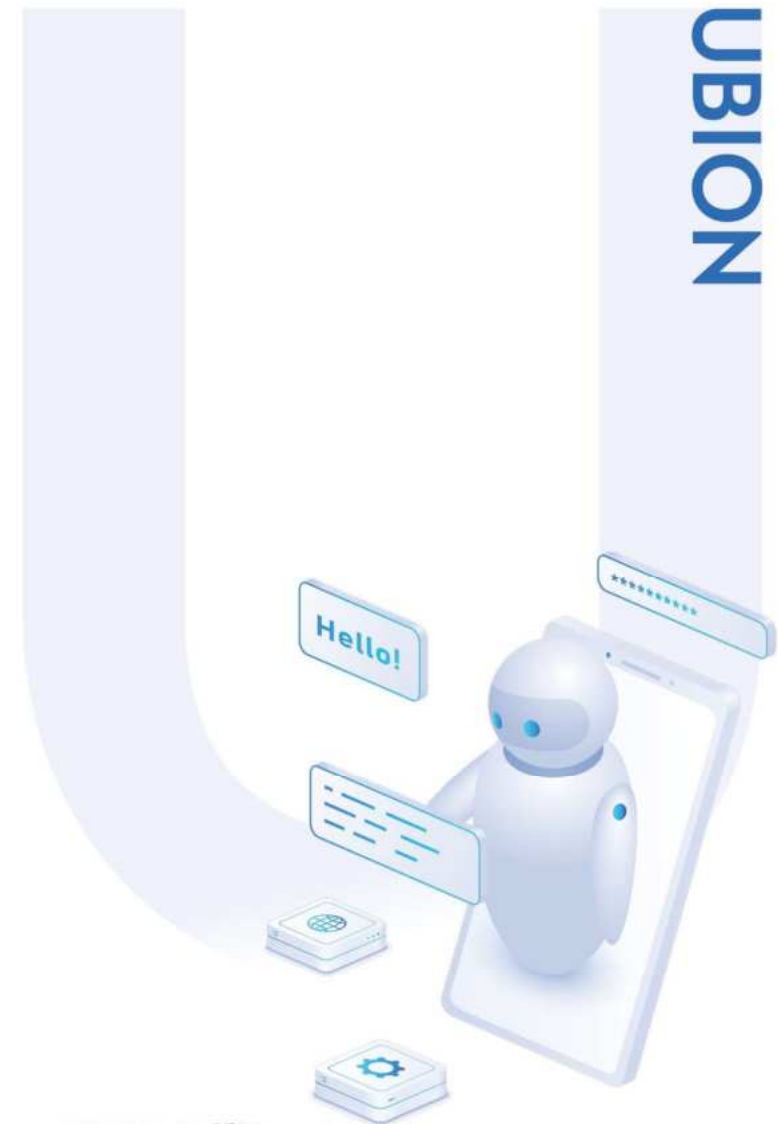
Ch01 Company About

Ch02 Core Competence

Ch03 Business Strategy

Ch04 New Business

Appendix



코스모스 AI 챗봇

검색 증강 생성(RAG)을 통해 개인 맞춤형 응답을 제공하는 챗봇 솔루션
사용자의 질문 맥락을 이해하고 정확한 의도를 파악해 답변을 제공

01 에듀테크의 발전

UBION

UBION

03
STEP



3rd Generation
EdTech

2021년~

“AIED(AI in Education)”

- 생성형 AI로 가속화 되는 AI 교육 서비스
- 클라우드, SaaS 기반 서비스의 고도화
- LMS에서 *LXP로, 학습관리의 패러다임 전환

02
STEP



EdTech

2010~2020년

- 미래교육체제 전환
- EdTech란 개인 수준의 개별화를 지향하는 교육방식

01
STEP



E-Learning

2000년대 초

- 교육 생태계의 급격한 변화
- 디지털 콘텐츠를 만들고 인터넷을 활용하여 송출하는 교육

*LXP(Learning eXperience Platform): 학습경험플랫폼

01 에듀테크의 발전_AIED 패러다임으로 전환

「AI가 만든 새로운 교육 표준」 학습자 중심의 맞춤형 지원으로 교육의 효과성과 효율성 극대화

● 교육영역에서의 AI 활용

개별화 학습 지원

AI를 통해 개인화된 학습 경로를 만들어
학습 선호도에 맞는 콘텐츠 조정
학생의 성과 향상을 위한 맞춤 피드백 제공

창의적 과제 해결

AI로 학습 내용을 능동적으로 탐구
단순한 정보 전달을 넘어
창의적 사고를 요구하는 문제해결

AI 학습 환경 제공

학습자 상황에 맞는 포용적 교수환경 제공
AI와 실시간 상호작용이 가능한
학습 환경 제공

AI 역량 향상

AI 컴퓨팅 사고 등의 SW 사고능력 향상
인간 및 SW와 공감할 수 있는
소프트스킬 및 역량 함양

학습 데이터 분석

학습자 빅데이터 분석을 통해
수업 참여도 및 성과를 추적
학습자별 개인화된 자원 할당

튜터링 시스템

AI 빅데이터 분석을 통해 학생에게
가장 효과적인 튜터링 방식을 설계
학생 맞춤형 AI 튜터링 제공

형평성과 접근성

모든 학생에게 공평한 교육 도구와
리소스에 접근할 수 있는 기회 제공
장애, 학습 선호에 따른 접근 장벽 제거

교사의 행정업무 효율화

AI를 활용한 교사 업무량 검토를
통해 효과적인 지원 제공
성적처리, 수업계획 등 행정업무 지원

교수 자료 제작

학생 필요에 맞는 멀티모달 자료 제작
학생 니즈에 맞는 학습의 매력도,
접근 가능성 향상

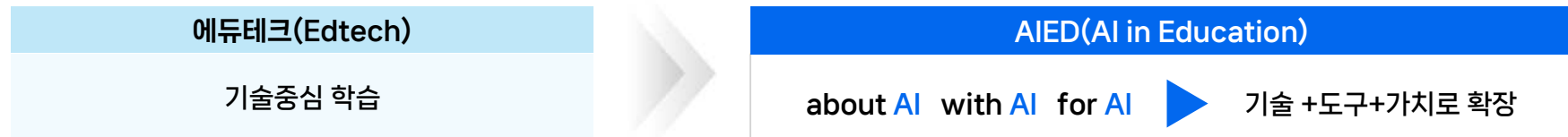
교사 전문 학습

학생 맞춤형 교육계획, 학습 자료 추천,
실시간 피드백, 적응형 학습 모듈로
교사 전문성 개발 지원

01 에듀테크의 발전_AIED 패러다임으로 전환

AIED 시대의 기준을 정의하는 유비온 고유의 유형화와 실현 가능한 AI 교육서비스 개발

● 에듀테크의 AIED(AI in Education) 전환



● 유비온의 AIED(AI in Education) 서비스

	대 리(Agency)	지 원(Support)	
		수업 지원	행정 지원
교수자	교수자 - 대리  AI 튜터	수업-지원  퀴즈 자동생성	행정-지원
학습자	학습자-대리	인지·정서-지원  AI 챗봇  딥코봇  트랜스퍼	진로-지원  AI 어드바이저
운영기관	운영기관-대리  유비콕	업무-지원	생산성 지원  자동자막생성

02 에듀테크 시장의 성장

교육부의 에듀테크 정책과 수요 확대로 지속 성장하고 있는 에듀테크 시장

● 정부 주도의 AI 에듀테크 산업 활성화



정부



**정부 주도의 에듀테크 산업 촉진
범 국가적 AI 활용과 DX 교육 장려**

 **정부** '22년 100만 디지털 인재 양성 방안
비전공자를 위한 AI + X 디지털 융합 교육

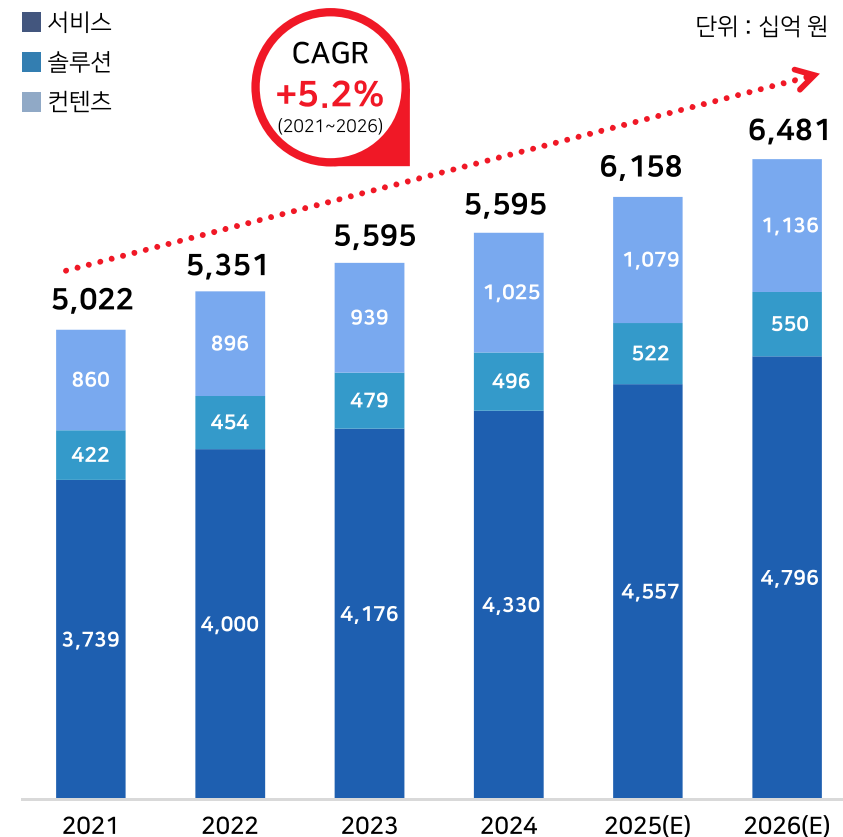
 **교육부** '23년 에듀테크 진흥방안
국가 차원의 에듀테크 지원 체계 구축

 **정부** '23년 유학생 교육경쟁력 재고 방안
'27년까지 30만 유학생 유치로 세계 10대 유학강국 도약

 **교육부** '24년 AI디지털 교과서
'26년 까지 초중고 교육현장에 AI 활용 전면화

*출처 : 2023년 9월 교육부 「에듀테크 진흥 방안」 발표

● 국내 에듀테크 산업 매출액 추이



*출처 : 2024년 이러닝산업 실태조사_소프트웨어정책연구소

03 Corporate Identity

UBION

AI 기술력을 바탕으로 에듀테크 산업을 선도하는 “유비온”의 성장 모멘텀

UBION

1

국내 대학
LMS 솔루션
시장점유율 1위의
경쟁력



2

AI기술에 특화된
「코스모스 AI」교육서비스
「딥코 AI」사업 확대로
AIED 트렌드 선도



3

코스모스 LXP 사업의
B2B시장 진출 본격화
삼성전자 LMS 사업수주
가시적 성과



4

KDC, KDT
운영 노하우와
딥 코봇 교구를 활용한
AI, DX교육시장 선도



5

국내 유학생 플랫폼과
해외사업 수주를 통한
글로벌 브랜드
인지도 강화



Ch01

Company About

- 01. 회사소개
- 02. 성장연혁
- 03. 사업영역
- 04. 경영성과

INVESTOR RELATIONS 2025

UBION



01 회사소개

● 회사소개

회사명	(주) 유비온
대표이사	임재환
사업영역	에듀테크 소프트웨어, 온라인 교육서비스
임직원수	167명 (2024년 9월 말 기준)
자본금	약 19.7억 원 (약 1,971만주)
법인설립일	2000년 01월 11일
본사주소	서울시 구로구 디지털로 34길 27 601호
홈페이지	www.ubion.co.kr

● CEO 프로필



임재환 대표이사

現 유비온 대표이사

現 한국교육정보미디어학회 부회장

現 이러닝진흥위원회 위원

前 한국이러닝기업연합회 회장

前 한국에듀테크산업협회 회장

소프트웨어 발전 유공 대통령 표창장
수여(2019)

유비온 설립(2000)

● 기술 보유 및 수상



국내외 특허

33건



국내외 인증

9건



국내외 수상

23건

02 성장연혁

지속적인 에듀테크 관련 기술기반 확보를 통한 에듀테크 선도기업으로 도약

설립기

2000 ~ 2009



- 회사 설립(2000년)
- 금융교육브랜드 WOWPASS 오픈
- 플래시 기반 콘텐츠 시스템 개발 본격화

2000 주식회사 예지네트 설립
Wowpass.com 오픈
사이버연수원 솔루션 개발
학원 사업 진출

2003 교육공학연구소 설립

2004 사명변경(예지네트→유비온)
기술혁신형 중소기업(Inno-Biz) 선정

2004 플래시 기반 콘텐츠, 시스템개발
노동부 기관평가 최우수 A등급

성장 및 전환기

2010 ~ 2019



- 코넥스 상장(2014년)
- 에듀테크센터 설립(2016년)을 통해
에듀테크 회사로 전환
- 대학 LMS 출시 및 해외시장 진출

2010 Moodle LMS 사업 런칭

2012 학점은행제 사업 진출

2014 코넥스 상장

2016 에듀테크센터 설립(이러닝→에듀테크 전환)

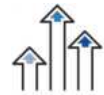
2017 와우패스 내일배움카드 서비스 런칭

2018 우즈베키스탄 TUIT 사업 수주

2019 아제르바이잔 PMC 사업 수주
인공지능 교육용 AI 자동차 키트 출시
가족친화인증기업 선정

도약기

2020 ~ 현재



- 코스닥 상장(2022년)
- 대학 LMS 사업 시장 점유율 1위
- 삼성전자 LMS 수주 등 B2B 사업 진출
- AI 기반 LXP 및 국내 유학생 사업 강화

2020 EBS 온라인클래스 『Great Mind』 개발 운영
교육부 E-Learning 세계화 LEAD 기업 위촉

2021 K-Digital Training 사업 선정
Zoom Reseller 계약 체결
네이버 MSP 파트너십 계약 체결
한국국제협력단 우수 파트너 선정

2022 제9회 대한민국 코넥스 대상 최우수 경영상 수상
코스닥 상장
한국무역협회 '300만 불 수출의 탑' 수상

2023 고용노동부 '청년친화형 기업 ESG 사업' 선정
고용노동부 '워라밸 실천 우수기업' 선정

2024 '딥코 봇', 제25회 IRO 대회 AI 자율주행 종목
주니어·시니어 부문 우승

2024 삼성전자 자체 LMS 구축 및 운영사업 수주

03 사업영역

에듀테크 솔루션의 AI서비스 고도화를 통한 사업영역의 확장

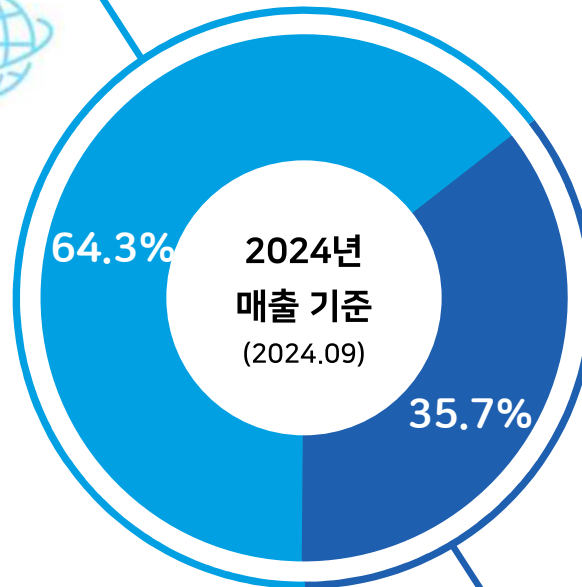
EdTech S/W



DEEPCO



- 대학 LMS시장 점유율 1위 '코스모스'
- AIED를 선도하는 AI튜터 및 트랜스퍼 오픈
- AI 자율주행 학습 키트 '딥코 봇' 사업 확장
- 개발도상국 대상 학습관리시스템(LMS) 수주 증가로 인한 해외 사업 부문 매출 증가
- 글로벌 진출 가속화를 위한 베트남 자회사 확장



- 교육 서비스 사업(B2C, B2B)으로 안정적인 수익구조 확보
- 평생교육 분야에서 국내 최고 수준의 교육서비스 제공
- 오랜 교육운영 노하우를 바탕으로 K-디지털교육(KDT) DX교육 센터 오픈
- 온·오프라인 DX교육을 중심으로 교육사업 확장



교육서비스

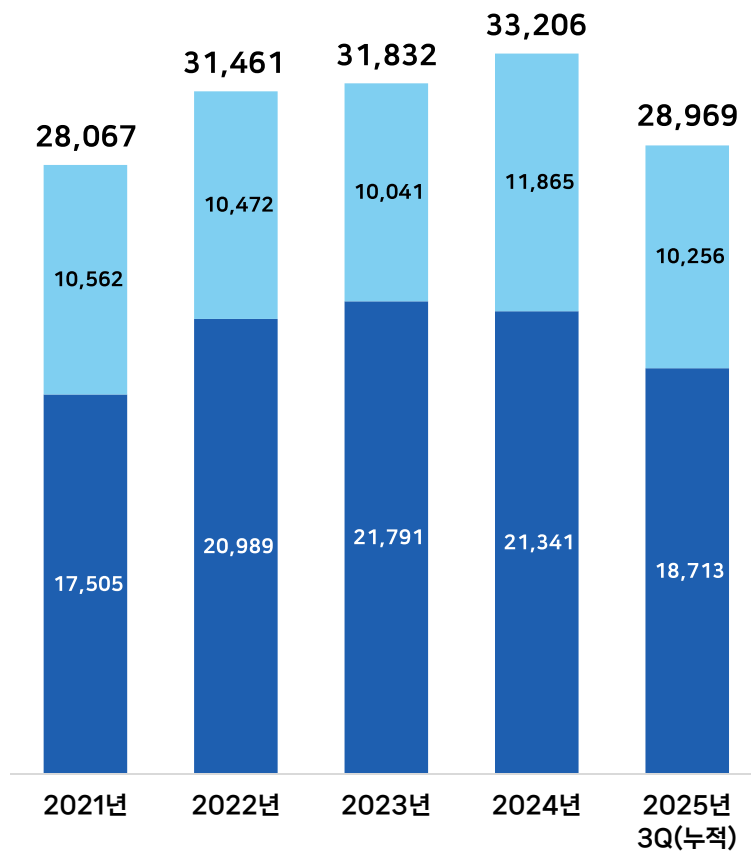
04 경영성과

에듀테크 사업의 성장에 따른 매출 성장 지속, 1H'25 흑자전환 및 획기적인 실적성장 지속

● 매출액 ('25년 3분기 누적)

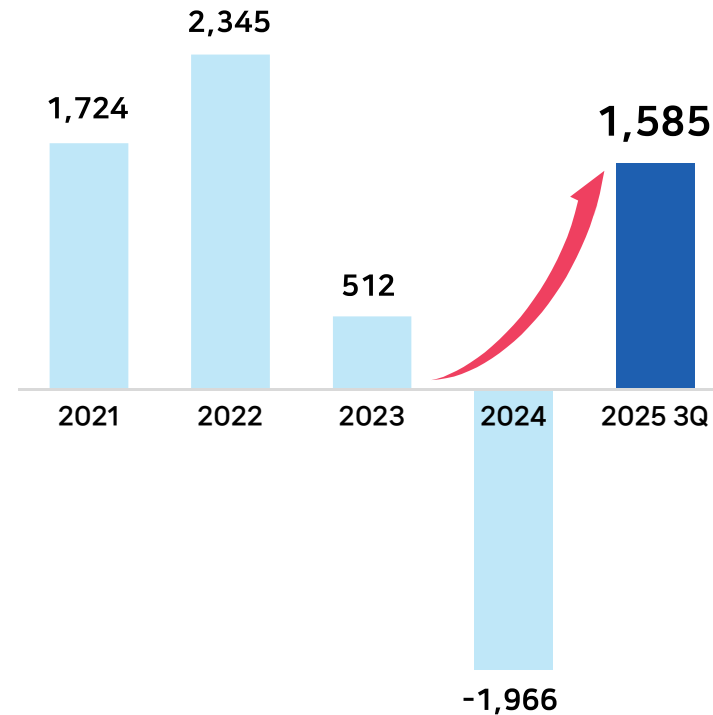
단위 : 백만원

■ 교육서비스 ■ 에듀테크



● 영업이익 ('25년 3분기 누적)

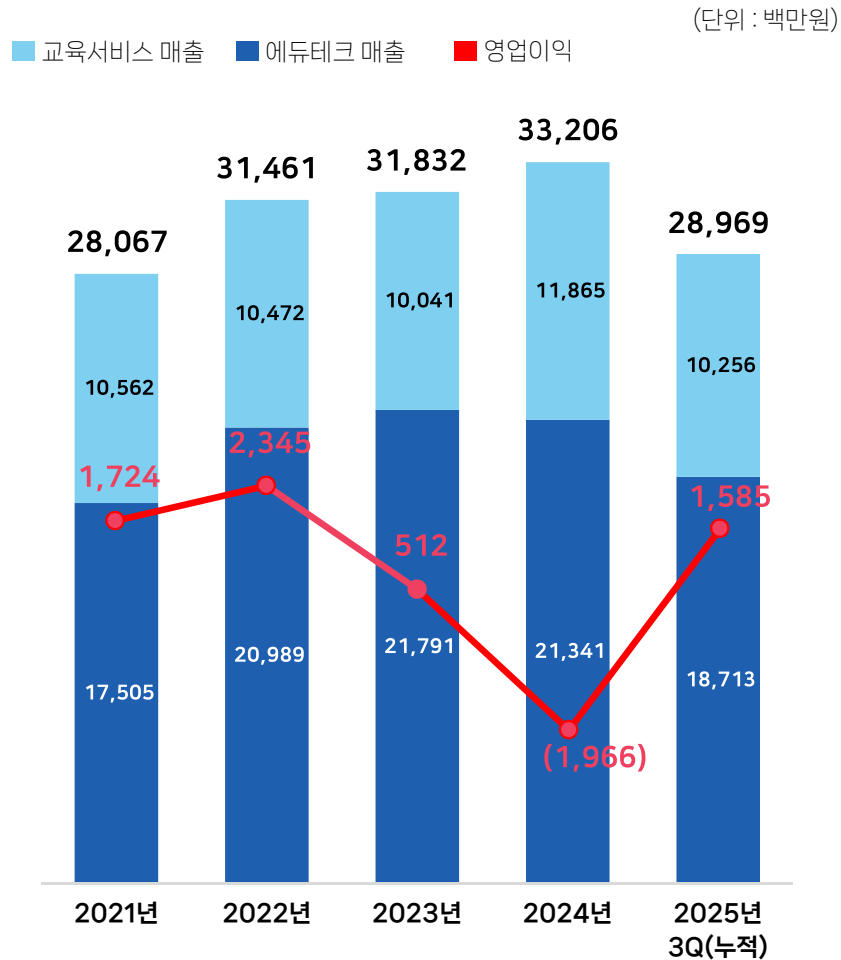
단위 : 백만원



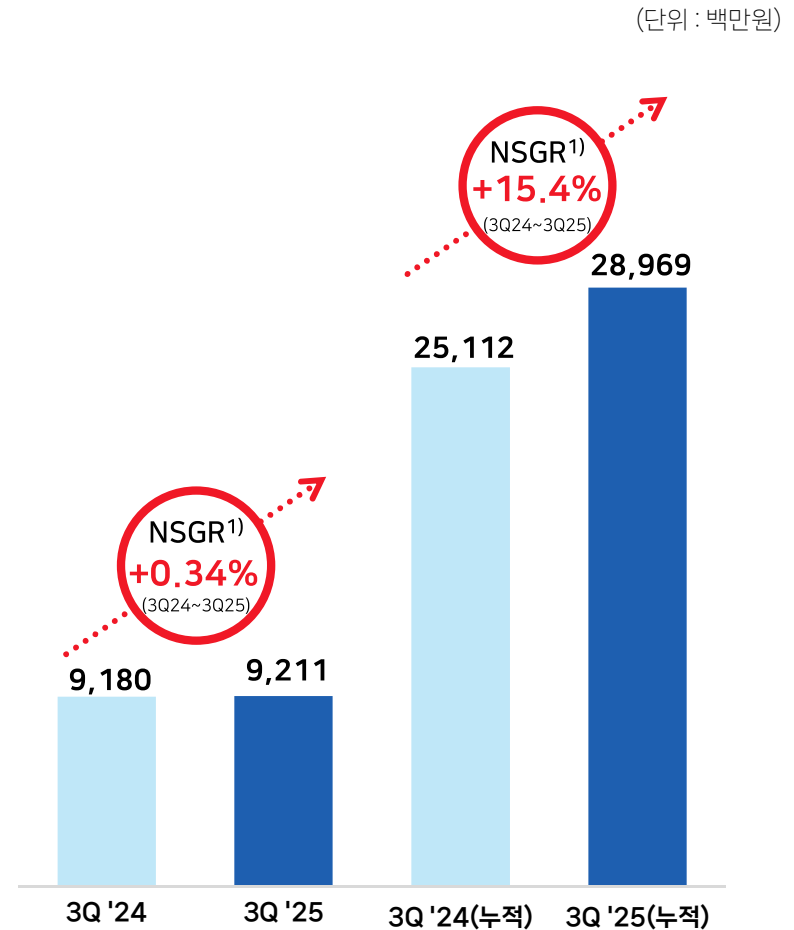
04 경영성과

에듀테크 사업의 성장에 따른 전기 대비 3Q'25 매출 및 이익 성장 지속

● 매출 및 영업이익 추이 ('25년 3분기 누적)



● 전기 대비 매출 성장



1)NSGR(Net Sales Growth rate) : 매출액 증가율

Ch02

Core Competency

- 01. 에듀테크 No.1 솔루션 “코스모스”
- 02. 다양한 에듀테크 서비스 제공
- 03. 차별화된 R&D 역량
- 04. 주요 고객사 네트워크 확보

INVESTOR RELATIONS 2025

UBION



01 에듀테크 No.1 솔루션 「코스모스」

대학 LMS 시장 점유율 No.1 “코스모스”, 학습경험플랫폼(LXP) 전환 선도



+130

국내 130여 개
대학 LMS 구축



TOP 1

국내 대학교 LMS
시장점유율 1위



1st

업계 최초 삼성전자
LMS 사업 수주



390,000

'25년 월간 급상승 앱
LMS 업계 1위

* '25년 3월 모바일인덱스 기준
iOS + 안드로이드 통합 조사,
코스모스 32위(네이버파파고 41위)

02 다양한 에듀테크 서비스 제공

국내 EdTech선도기업으로 폭넓은 고객 맞춤형 솔루션 라인업 구축으로 다양한 서비스 제공

에듀테크 AI/SW



- 『코스모스』는 유비온의 주력사업으로, 통합 학습경험플랫폼(LXP: Learning eXperience Platform)을 지향. LMS, EMS, IBT와 더불어 AI Transfer, AI Tutor 등 AI 학습 솔루션 제공
- 『딥 코봇』은 AI 자율주행 학습키트 브랜드. 국제로봇올림피아드에서 2회 연속 딥 코봇 출전 팀이 1위를 석권, 올림피아드 사업 및 정부정책 사업을 통해 빠르게 시장점유율을 확장 중
- 공적개발원조(*ODA), 대외경제협력기금(*EDCF)을 중심으로 개발도상국가에 LMS 구축 및 교사대상 IT 역량강화 교육등 교육, SW분야의 국가 원조 프로젝트 수행

교육 서비스



- 금융, 경제, 데이터 자격증 등 취업·직무교육 플랫폼. 창사 초기 금융자격과정에서 시작하여 회계, 무역, 경영, 경제, 데이터 분석 등으로 확장. 와우패스의 학습 콘텐츠는 다양한 사업에 활용 중
- 고용노동부의 내일배움카드를 활용, 일반과정과 KDC과정을 운영. 일반과정은 와우패스 콘텐츠를 재가공하여 공급. KDC는 재직자의 IT기초역량 강화를 위한 파이썬, 데이터분석, AI 과정 운영 중
- 고용노동부의 KDT사업을 통해 IT인재를 양성하는 취업연계형 오프라인 부트캠프 운영. 현재 3개의 과정을 인가 받아 운영 중
- 교육부의 인가를 받은 학점은행제 원격평생교육기관 사업. 경영학, 사회복지학, 보육학 등 이론 및 실습과정에서 대학 학점취득이 가능. 한국어 교원과정의 수요 증가
- 고용노동부의 내일배움카드를 활용, 일반과정과 KDC과정을 운영. 일반과정은 와우패스 콘텐츠를 재가공하여 공급. KDC는 재직자의 IT기초역량 강화를 위한 파이썬, 데이터분석, AI 과정 운영 중

* ODA(Official Development Assistance) : 공적개발원조

* EDCF(Economic Development Cooperation Fund) : 대외경제협력기금

03 차별화된 R&D 역량

우수한 연구개발 리더와 개발 인력들을 중심으로 에듀테크 관련 특허 보유 및 다양한 정부과제 수행

● 우수한 연구개발 리더와 개발인력



장봉진 부사장 (교육공학연구소장)

現 ISO/IEC JTC1 SC36(국제 교육표준 분과) 전문위원

現 에듀테크산업협회 부회장

산업통상자원부 장관 표창(2021)

유비온 창업



유인식 부사장 (글로벌 대표, AI코디네이터)

現 서울시 평생교육협의회 위원

前 대통령직속 4차산업혁명위 에듀테크 분과 위원

前 서울혁신공정교육위원회 위원

유비온 창업



오병주 전무 (에듀테크 사업 총괄)

現 코스모스사업 총괄

現 유학사업 총괄

과학기술정보통신부 장관 표창 (2021)

2009년 3월 유비온 입사

● 에듀테크 관련 특허 다수 보유

등록일자

특허명

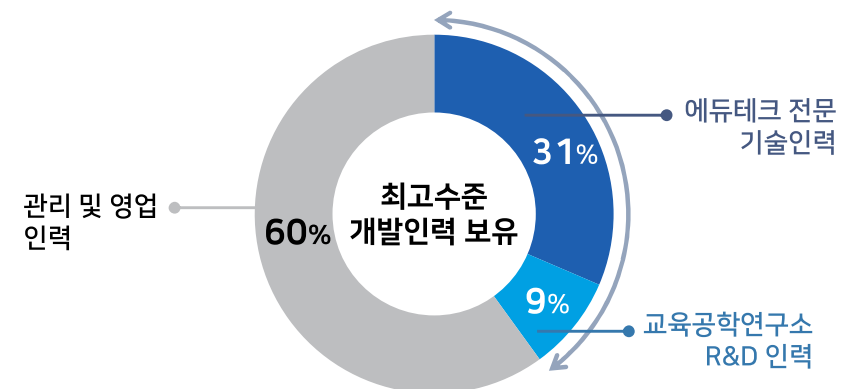
2020.07.31 실습용 자율주행 자동차의 자율주행 제어 방법 및 컴퓨터 프로그램

2024.03.05 실시간 화상 교육 시스템에서의 소그룹 활동 운영 방법

2024.12.17 소형화가 가능한 IoT 기반 학습용 조립식 차량

외 특허 33건·출원 11건

● 다양한 정부 과제 수행을 통한 기술력 확보



04 주요 고객사 네트워크 확보

국내 주요 대학교 및 기업, 해외 대상 다양한 레퍼런스 보유



대학교



기업



공공기관



해외



Business Strategy

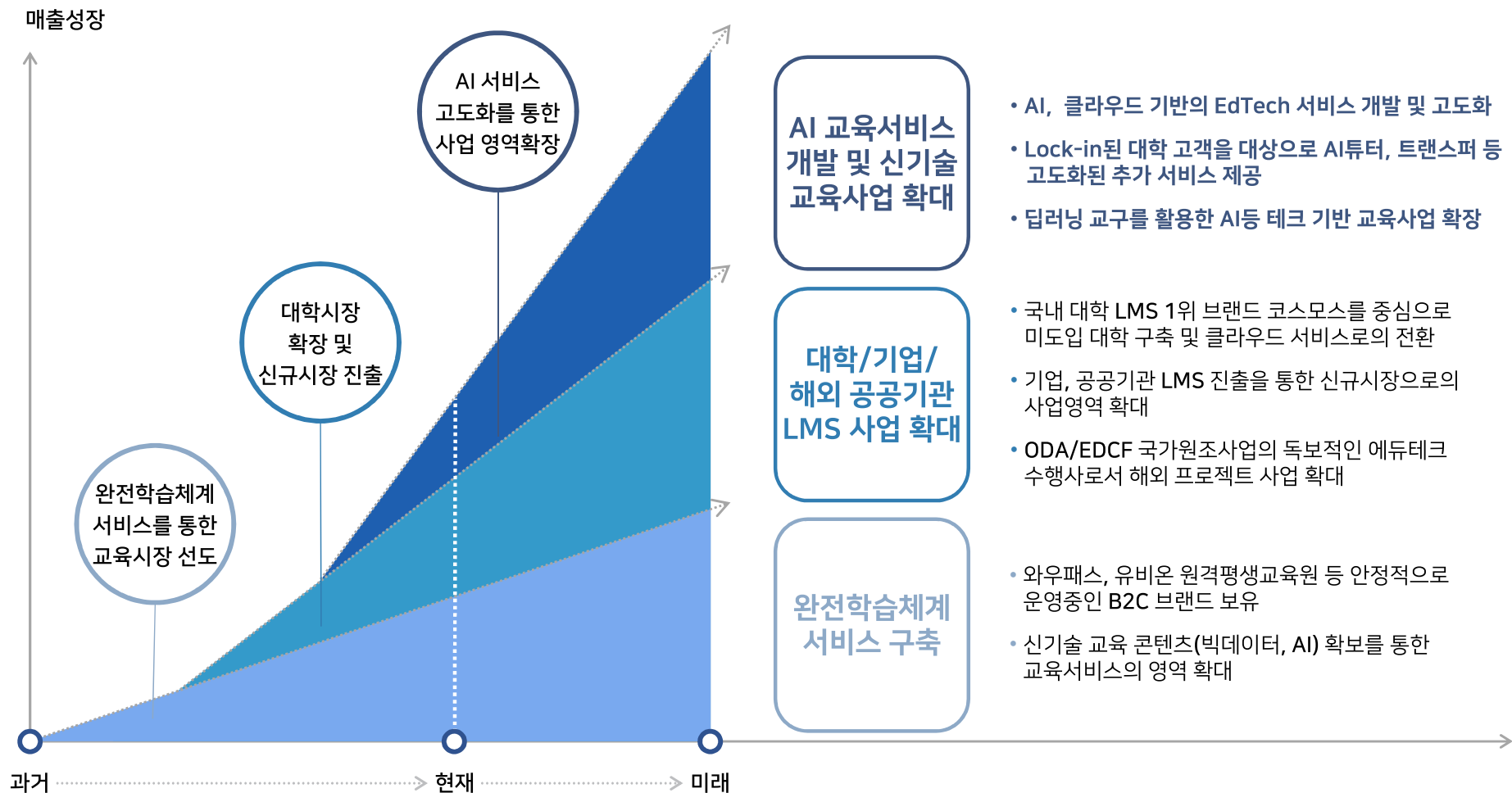
- 01. 성장전략
- 02. 교육서비스 사업의 안정적인 사업 구조
- 03. 고용노동부 K-디지털 사업의 성장
- 04. 코스모스 LXP 사업 확대
- 05. 코스모스 LXP의 AI 서비스 고도화
- 06. 코스모스 LXP의 B2B 시장 진출
- 05. 해외사업 수주 개선

UBION



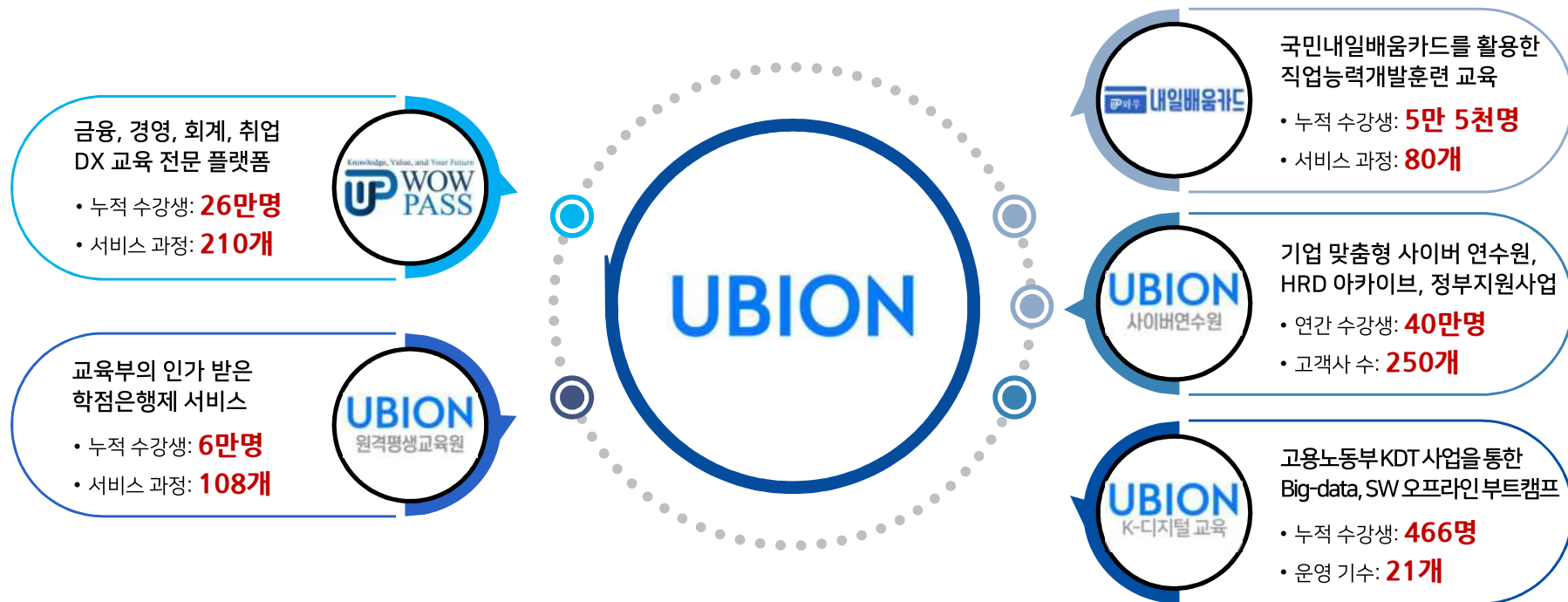
01 성장전략

AI 서비스 고도화를 통한 글로벌 에듀테크 선도기업으로 도약



02 교육서비스 사업의 안정적인 수익구조

금융, 회계, 경영 교육 브랜드와 KDT를 활용한 DX교육 사업 확장으로 안정적인 수익 모델 확보



시장 현황

- 24년 1월 고용노동부의 제4차 직업능력개발 기본계획('23~'27)에 신기술 분야 30만명 청년 실무 인재 양성 계획 확정
- 디지털 기초역량훈련(K-Digital Credit, KDC) 사업을 중심으로 신기술 분야의 실무인재 양성 및 직업훈련 취약대상(청년, 여성, 고령자 등)에 대한 지원 강화

시장 확대 전략

- 돈이 되는 디지털 자산(NFT) 만들기, 블록 코딩으로 RC카 만들기 등 특색 있는 신기술 온라인 콘텐츠를 중심으로 KDC 시장점유율 확대 전략
- 고용노동부의 4차 기본계획에 담긴 목표를 중심으로 다양한 신규 사업의 추진이 예상되며, 그 동안의 교육운영 노하우를 바탕으로 빠르게 신규 교육사업으로 진출

03 고용노동부 K-디지털 사업의 성장

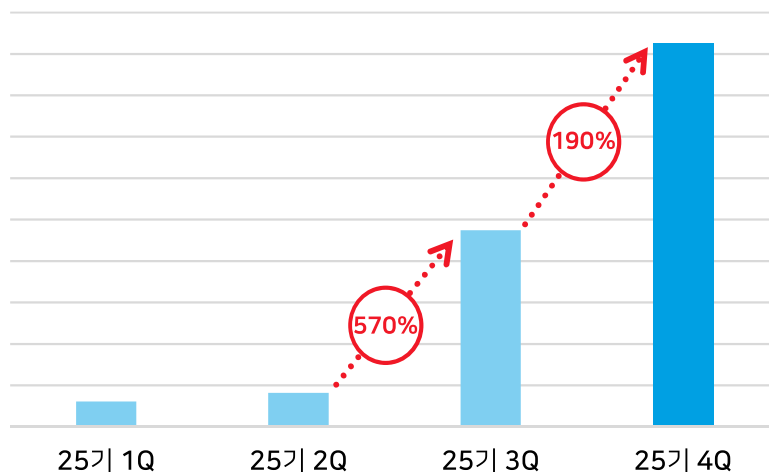
KDC(K-Digital Credit)의 성장과 KDT(K-Digital Training)의 확장

● KDC(K-Digital Credit) 이란?

디지털 기초역량훈련(K-Digital Credit) 란?

- 청년, 여성 구직자 등이 디지털 역량 부족(Digital Divide)으로 노동시장 진입 및 적응에 어려움을 겪지 않도록 디지털 분야 기초역량 개발을 지원하는 사업이다.
- 파이썬 입문 과정, AI 자율주행차 만들기 등 7개 과정을 인가받아 운영 중이다.

KDC 24년 분기별 매출 현황(온라인 과정)



● KDT(K-Digital Training) 이란?

디지털 핵심 실무인재 양성훈련(K-Digital Training) 란?

- 고용노동부 핵심 사업으로 혁신적인 기술 · 훈련방법을 가진 기업-대학-민간 혁신기관을 통해 AI, 빅데이터, 클라우드 등 디지털 · 신기술 분야 '미래형 핵심 실무인재' 양성 훈련제도이다
- 코딩 부트캠프 라고도 불리고 있는 사업으로 구로디지털단지역 인근 2층 5개의 강의장에서 2개 과정을 운영 중이다.

KDT 과정 인가 현황(오프라인)

과정 명	사업 승인 (승인일)	운영 기간	홍보자료
★고성과★ 빅데이터를 활용한 디지털금융 전문가	2024년 하반기 (2024.10.29)	2025.01.16 ~ 2026.12.31	
프로젝트 기반 에듀테크 기획자	2024년 하반기 (2024.10.29)	2025.01.17 ~ 2026.12.31	

04 코스모스 LXP 사업 확대

국내 No.1 대학 LMS 코스모스, AI 기반의 『트랜스퍼』와 『AI 튜터』 출시로 글로벌 No.1 LXP 도전

사업기회

AI 시대의 도래로
대학 학습관리시스템이
요구하는 추가기능 증가

경쟁우위

AI기술과 노하우를 바탕으로
각 대학의 니즈를 효과적으로
커스터마이징 할 수 있는
LXP 서비스 『코스모스』

AI 기반 코스모스 신규 서비스

COURSEMOS
Transfer

- 생성형 AI 기반 실시간 통번역
- 국내 유학생 학습 지원 향상

COURSEMOS
AI Tutor

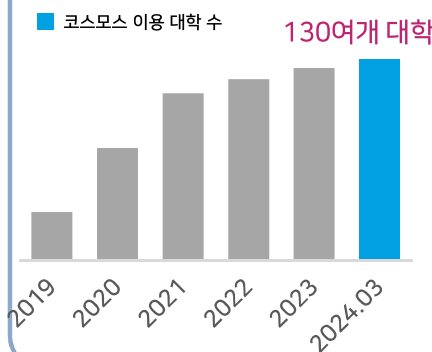
- AI기술로 맞춤형 학습 지원
- 학생 학습패턴 분석 및 피드백

COURSEMOS

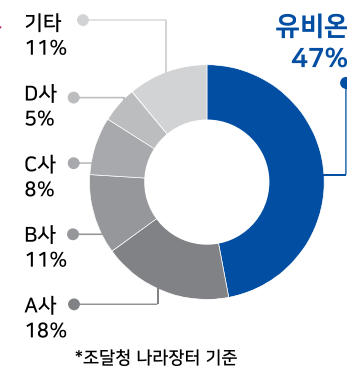
AI 기술력을
바탕으로
LXP 플랫폼
생태계 구축

AI 기반
LXP 기술력과
해외사업
역량으로
글로벌
AI 에듀테크
시장 선도

코스모스 이용 대학 추이



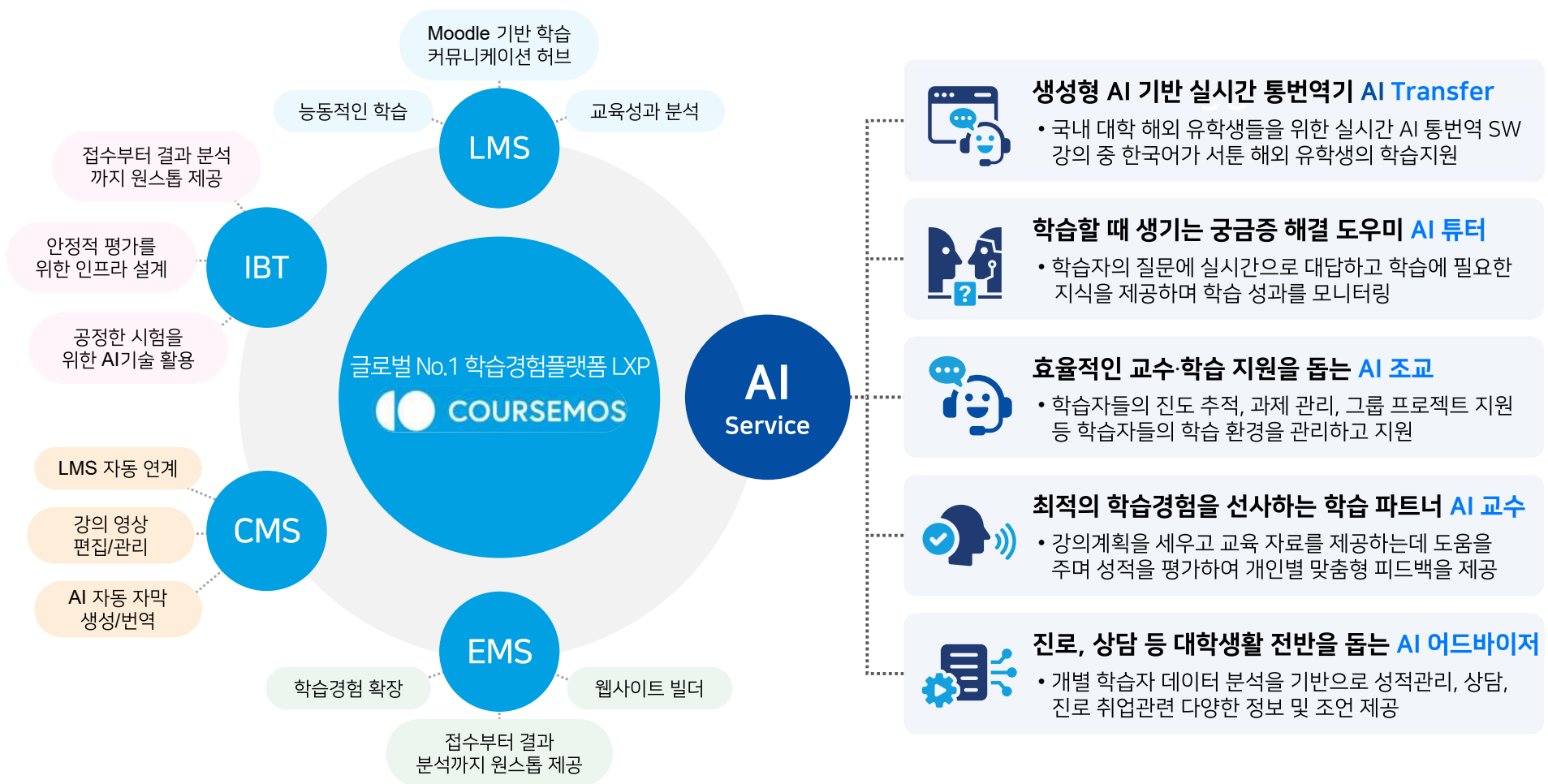
'22년 대학 수주 M/S



대학 LMS 시장
점유율 No.1
코스모스

05 코스모스 LXP의 AI 서비스 고도화

AI 기술 고도화를 통해 '트랜스퍼(Transfer)', 'AI 튜터' 등의 초개인화 맞춤형 교육 솔루션 제공



06 코스모스 LXP의 B2B시장 진출

삼성전자 DS사업부를 시작으로 코스모스 LXP의 B2B 시장 진출, 가시적인 성장 모멘텀 확보

● 코스모스(COURSEMOS) 기업형 LXP

기업에 최적화 된 LXP 구축·운영으로 B2B 시장 진출

- 대학시장에서 쌓은 기술력을 바탕으로 기업 LMS시장 진출
- 기업 인프라와 보안시스템에 최적화 된 맞춤형 LXP 구축



CMS 강의 편집, 자동자막 생성 번역



LMS 연동 온·오프 하이브리드 강의실



LMS 연동형 3D 메타버스



미네르바스쿨식 화상강의 솔루션

● 코스모스 LXP의 B2B 사업 확장

삼성전자 LMS 사업 70억 수주

- '24년 삼성전자 LMS 구축 및 구독(3년)
- 동탄 DS사업부 전담조직신설, 경쟁력 강화



'24 삼성전자 LMS구축 사업 수주 공시

이 이미지는 삼성전자의 LMS 구축 사업 수주 공시 문서를 보여줍니다. 문서에는 사업의 개요, 주요 내용, 그리고 관련 정보가 포함되어 있습니다.



동탄 삼성전자 DS 에듀센터



제일기획 LMS사업 40억 수주

- '25 SEC MX Training NEXT S+ Dev.' 계약 체결(최근 매출 12.1%)
- 삼성 계열사 및 B2B 시장 M/S 확대

Cheil



제일기획 LMS 및 'HR이노팀' 신설

07 해외사업 수주 개선

다수의 해외 교육시스템 구축과 노하우로 안정적인 해외사업 운영, '25년 해외수주 실적 턴 어라운드 전망

진출 국가



일본



베트남



우즈베키스탄



나이지리아



튀니지



파라과이



콜롬비아



캄보디아



UAE



방글라데시



아제르바이잔



스리랑카

향후 진출 예정 국가



몽골



필리핀

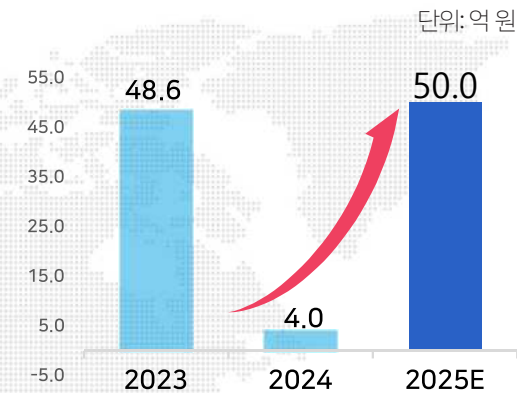


에티오피아



라오스

● 유비온해외사업 수주 현황



“ 총 17개국에 18건의 에듀테크 사업 진행 ”

2013 • 콜롬비아 ICT 교육역량강화사업

2014 • 중남미 ICT 교육센터 설립지원을 위한 기자재 구매 및 온라인 플랫폼 구축
• 베트남 하노이 개방대학교 PMS 용역

2015 • KACWA IK - 어플리케이션 클라우드 설치/테스트
• UAE 국제학교 스마트 클래스 구축을 위한 코스모스 플랫폼 수주

2018 • 보라카이 스마트클래스 구축
• TUIT통합교육정보화사업 구축 및 보급사업

2019 • 베트남 합작법인 VIDEA EDTECH COMPANY 설립
• 아제르바이잔 교사역량 강화 프로젝트 수주

2020 • 도호쿠대학교 학습지원시스템 수주
• 엘살바도르 교육관리정보시스템 개선지원
• 튀니지 전자정부 온라인 교육훈련 시스템 구축

2021 • 동경외국어대학교 학습지원시스템 수주
• 파라과이 멀티미디어 교육 지원센터 설립사업
• 방글라데시 ICT 교육훈련센터 건립사업(EDCF)
• 캄보디아 교육방송 온라인 플랫폼 구축 용역

2022 • 르완다 국립대학교 건립사업 수주
• 나이지리아 전역 공립 초·중학교 멀티미디어 교육환경 개선 및 교육역량강화 사업

2023 • 스리랑카 경력개발 플랫폼을 활용한 직업기술교육 훈련생 취업 지원사업 PMC 용역

New Business

- 01. 글로벌 교육시장의 성장 및 트렌드 변화
- 02. 유비온 AIED의 사업 모델의 확대
- 03. 외국인 유학생 대상 유학컨설팅 플랫폼
- 04. AI 자율주행 학습 키트 사업확대
- 05. 그레이트마인즈 해외진출 확대
- 06. VISION 2027

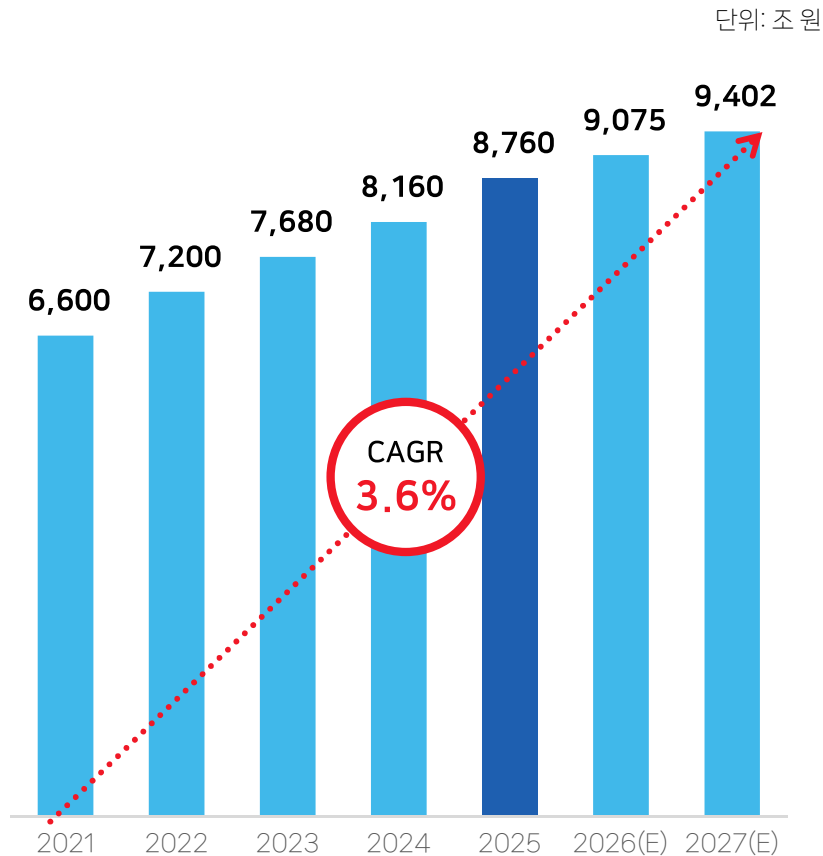
UBION



01 글로벌 교육시장의 성장 및 트렌드 변화

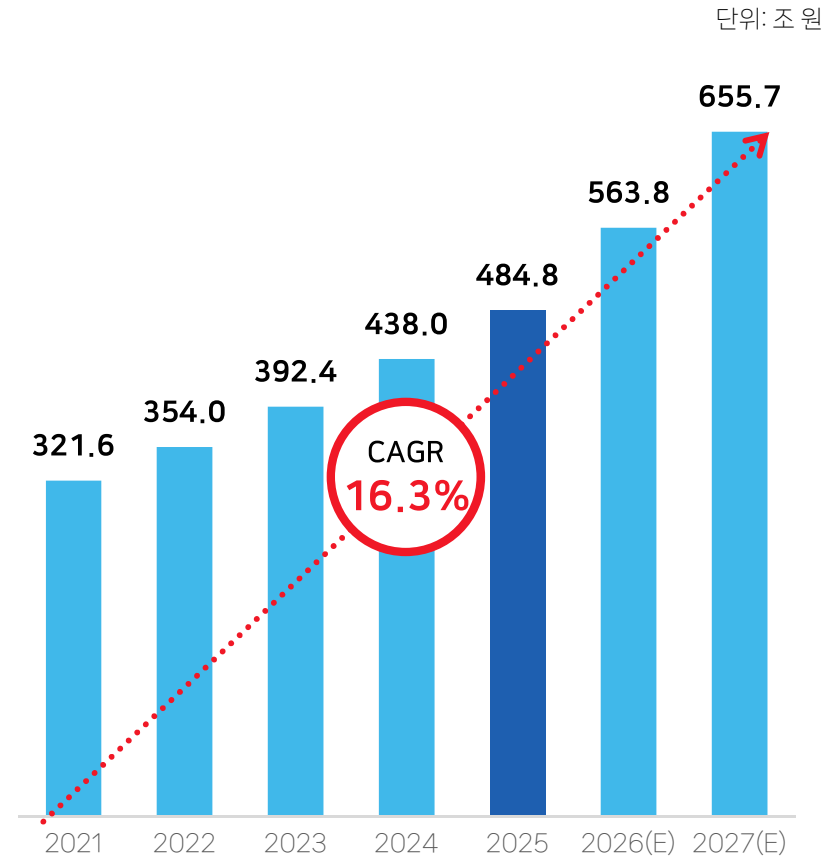
글로벌 교육시장은 완만한 성장세를 보이는 반면, 에듀테크 시장 성장세는 COVID-19 이후 성장 가속화

● 글로벌 교육시장 성장 추이



*출처 : Holon IQ Global EdTech market to reach

● 글로벌 에듀테크 시장 성장 가속화



*출처 : Holon IQ Global EdTech market to reach

02 유비온 AIED의 사업 모델의 확대

「코스모스 AI」을 중심으로 성공적인 AI 교육서비스 사업화 실현

• 유비온 AI 교육서비스

AI 튜터		강의실 자료 기반 AI 학습 튜터	- 강의자료를 AI 학습을 시켜 응답의 신뢰도를 높인 AI 챗봇 - Prompting을 통한 사용자 맞춤 챗봇. 응답 출처 및 바로가기 지원
AI 챗봇		RAG 기반 AI 학사지원 챗봇	- 학사 홈페이지정보를 바탕으로 학사 지원 챗봇 - 학습 콘텐츠 추천, 학사정보 탐색
퀴즈 자동생성		강의 자료 기반 퀴즈 자동 생성	- 교수가 선택한 자료(텍스트, 영상 등)를 기반으로 AI가 자동으로 퀴즈 생성 - 다국어 퀴즈 생성과 다양한 문항 타입 생성 가능, 오답 피드백 제공
트랜스퍼		AI 기반 실시간 다국어 자막 제공	- 강사 음성을 텍스트 자막으로 외부 모니터에 출력, 실시간 다국어로 번역 - 강의 녹음파일과 자막파일을 제공(비설치형 플레이어, LMS 자동 업로드)
AI 어드바이저		AI 기반 학생 적성 진로 코칭	- 학생의 적성, 특기, 학습스타일에 맞는 직업 및 진로 코칭 - 원하는 진로 및 직업을 갖기 위한 학습방법 및 커리어 여정 코칭
유비콰		AI 기반 교육행정 업무 자동화	운영기관(대학교 및 기업)의 규정과 데이터를 바탕으로 반복적이고 표준화 된 교육행정 업무 자동화
자동자막생성		VOD 강의 음성 인식 다국어 자막생성	- 한국어, 영어 음성 언어 인식 후 한글 자막 생성 - 생성된 자막을 바탕으로 다국어 번역

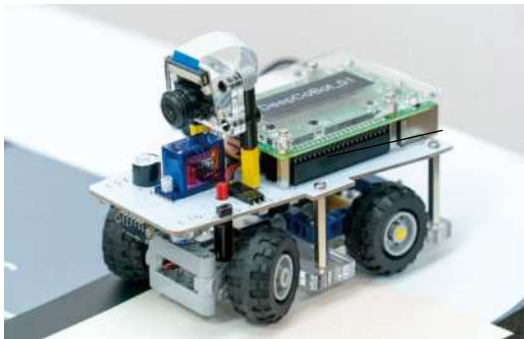
02 유비온 AIED의 사업 모델의 확대

「딥코(DEEPCO)」 브랜드의 확장과 체험형 AI 교육 지원 교구의 고도화

● AI 자율주행 키트 사업 「딥코 봇(DEEPCO BOT)」

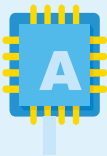
데이터 수집부터 훈련, 모델 활용까지

내 손으로 직접 만드는 AI 딥러닝 기반 자율주행 자동차 교구



코딩에 대해 잘 모르는 초등학생부터 비전공자 일반인까지 누구나 쉽게 딥러닝 및 인공지능 원리에 대해 습득할 수 있도록 도와줍니다.

라즈베리파이



라즈베리파이는 딥코 봇의 뇌와 같아요. 뇌의 기능처럼 여러 데이터를 측정하고 수집하는 역할을 수행해요.

서보모터



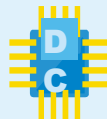
서보모터는 딥코 봇이 좌, 우로 움직일 수 있도록 좌회전과 우회전을 담당해요.

파이카메라



파이카메라는 딥코 봇의 눈과 같아요. 딥코 봇은 파이카메라로 신호등과 같은 물체를 보면서 움직여요.

DC모터



DC모터는 딥코 봇이 앞, 뒤로 움직일 수 있도록 전진과 후진을 담당해요.

● AI + IoT 앱 개발 키트 딥코 보드(DEEPCO BOARD)

AI 모델과 IoT 하드웨어를 결합한 AI 개발 학습 키트

데이터 분석, AI 자동화 시스템 구축 등 스마트 디바이스 개발 학습



AI 기술이 실제 환경에서 어떻게 작동되는지 경험할 수 있도록 교과서와 연계된 AIoT 개발과 응용실습에 중점을 둔 AI+디바이스+앱 개발 SW 실습 키트입니다.

딥코 스튜디오+ 딥코 보드를 활용한 AIoT 실습 사례



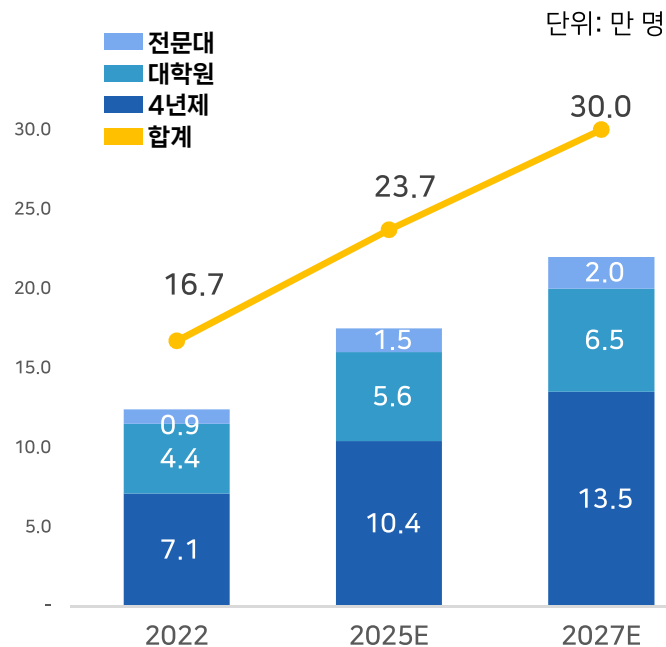
03 외국인 유학생 대상 유학컨설팅 플랫폼

정부의 30만 유학생 유치 계획으로 '외국인 유학생 대상 유학 사업'의 필요성 증가

● 30만 국내 유학생 교육시장 출현

- 정부, '27년까지 국내 유학생 30만명 유치계획 발표
- 국내 유학생들을 위한 새로운 교육서비스 수요 증가

'27년까지 정부의 유학생 유치 목표



● 유비온의 핵심역량과 해외 네트워크를 연계한 유학사업의 기회 마련

UBION

대학 유학 지원 + 국내 체류 지원

- 국내 대학 연계, 맞춤형 유학 컨설팅
- 입학전형, 비자 발급 등 행정 업무 지원
- 국내 입국 후 다양한 케어 서비스 지원

글로벌 파트너 에이전시

현지 유학생 발굴 + 유학 컨설팅 지원

- 현지 유학생 발굴
- 한국 유학 컨설팅 및 비자 발급 지원
- 한국어 학원 & 유학원을 직접 운영

국내 대학 파트너십 자원

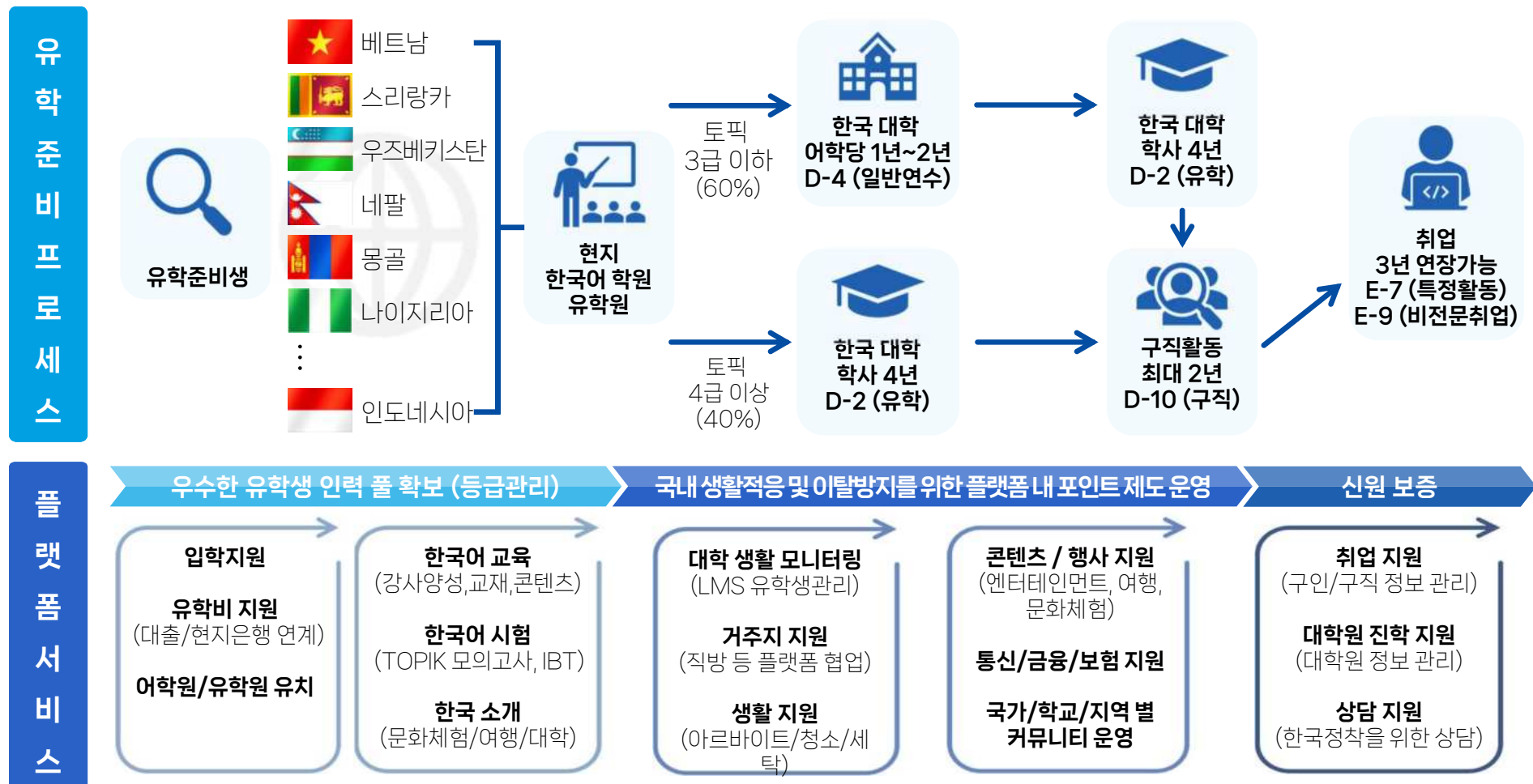


글로벌 파트너 네트워크



03 외국인 유학생 대상 유학컨설팅 플랫폼

유학 준비부터 취업까지 통학적으로 연계된 유학컨설팅 플랫폼 서비스 제공



04 AI 자율주행 학습 키트 사업확대

정부 정책사업과 AI자율주행 키트 국제대회 확장을 통한 '딥 코봇' 매출 증대

● 초·중·고 및 정부정책사업을 통한 매출 증대



딥코 AI 교사연수 및 강사양성

전국의 초, 중, 고, 대학의 교사 및 강사를 대상으로 한 딥러닝 연수 시장 진입, 점진적인 매출 증가 중



'25년 디지털새싹캠프 사업 선정

국가정책 사업인 SW/AI 디지털 새싹캠프 수주를 통해 B2G 매출 상승,



AI 선도학교 사업

AI 선도학교를 중심으로 딥코 봇 & 실습 워크북 판매, 전국 AI 선도학교 대상으로 M/S 확대

● 국제로봇올림피아드(IRO) 대회를 통한 사업확장

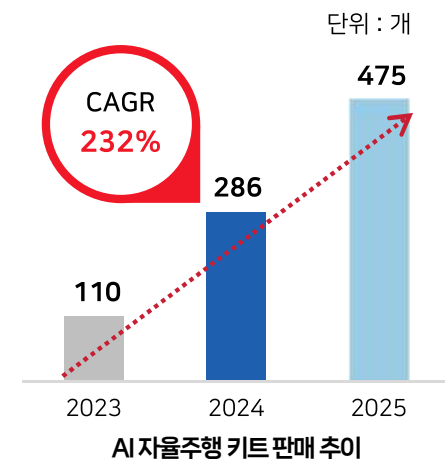


- 제25회 그리스 아테네, 제26회 부산 IRO대회 AI 자율주행종목에서 유비온의 딥코 봇이 주니어 및 시니어 부분에서 각각 1위 석권
- 매년 30여개 국, 10만 명이 참가하는 자율주행로봇부문 키트 독점
- 국제로봇올림피아드를 통해 국내 자율주행 키트 시장 개척

● 신규 국제대회 개최를 통한 AI자율주행키트 판매 확대



'25년 AI 국제 융합 로봇대회 개최



04 그레이트마인즈 해외진출 확대

글로벌 콘텐츠 그레이트마인즈(GREAT MINDS), LG전자 전자출판 사업부와 함께 인도시장 진출

● 글로벌 콘텐츠 서비스

EBS 위대한 수업의 글로벌 콘텐츠 서비스 총괄



● 글로벌 콘텐츠 GREAT MINDS



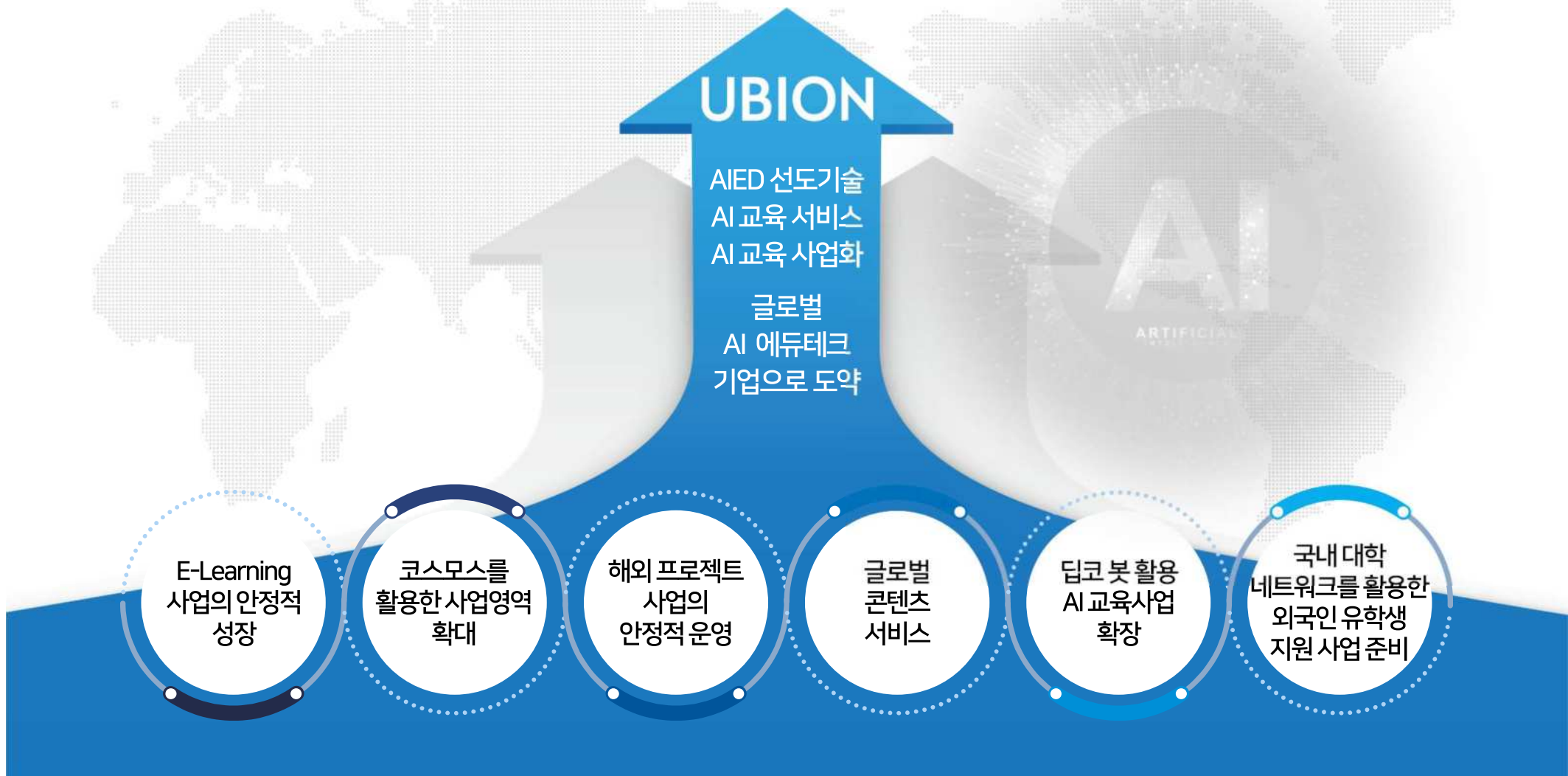
● 그레이트마인즈 글로벌 콘텐츠 서비스 전략

글로벌 B2C	글로벌 B2B
코스모스 LMS 기반 글로벌B2C 타겟의 GREAT MINDS 사이트 오픈 완료 (2024.04.03)	6개 언어 자막 제공 (영어, 스페인어, 프랑스어, 한국어, 일본어, 중국어) - 스크립트 교재와 강의 별 핵심 질문, 키워드로 구성된 워크북 제공 - 전자기기 內 콘텐츠로 해외시장 진출

● LG전자와 인도시장 진출을 위한 MOU 체결



"Global AI Big Tech in Education"



Ch06

Appendix

- 01. 요약 재무제표
- 02. 수상 및 인증현황
- 03. 주요 용어 정리

INVESTOR RELATIONS 2025

UBION



01 요약 재무제표

● 요약 재무제표

(단위 : 백만원)

구분	2022	2023	2024	2025 3Q
유동자산	10,820	14,892	14,681	15,988
비유동자산	8,008	7,960	8,547	9,064
자산총계	18,828	22,852	23,228	25,052
유동부채	13,998	13,297	16,241	16,528
비유동부채	452	288	510	649
부채총계	14,450	13,585	16,751	17,176
자본금	1,681	1,971	1,971	1,971
주식발행초과금	2,523	7,609	5,086	3,086
기타자본항목	275	264	264	283
이익잉여금(결손금)	-101	-576	-844	2,536
자본총계	4,378	9,268	6,477	7,876

● 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구분	2022	2023	2024	2025 3Q (누적)
매출액	31,461	31,832	33,206	28,969
매출원가	17,092	18,566	20,669	15,141
매출총이익	14,369	13,266	12,537	13,828
판매비와 관리비	12,024	12,754	14,503	12,243
영업이익	2,345	512	-1,966	1,585
법인세차감전 순이익	1,974	-622	-3,465	1,552
법인세비용(이익)	-177	-147	-666	164
당기순이익	2,151	-475	-2,799	1,389

02 수상 및 인증현황



03 주요 용어 정리

용어	설명
국민내일배움카드	전 생애에 걸친 직무수행능력 습득, 향상을 위해 정부에서 개인에게 교육비를 지원해주는 제도로 재직, 구직, 자영업 관계없이 국민 스스로가 자기개발을 할 수 있도록 직업 능력 개발 훈련비를 5년 동안 개인당 300만 원~500만 원을 지원해 주는 제도이다.
디지털 기초역량훈련 <i>KDC, K-Digital Credit</i>	청년, 여성 구직자 등이 디지털 역량 부족(Digital Divide)으로 노동시장 진입 및 적응에 어려움을 겪지 않도록 디지털 분야 기초역량 개발을 지원하는 사업이다 ('21년 6만 명).
디지털 전환 <i>DT 또는 DX, Digital Transformation</i>	디지털 기술을 사회 전반에 적용하여 전통적인 사회 구조를 혁신시키는 것을 말한다. 일반적으로 기업에서 사물 인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션 등 정보통신기술(ICT)을 플랫폼으로 구축·활용하여 기존 전통적인 운영 방식과 서비스 등을 혁신하는 것을 의미한다.
디지털 핵심 실무인재 양성훈련 <i>KDT, K-Digital Training</i>	고용노동부 핵심 사업으로 혁신적인 기술·훈련방법을 가진 기업-대학-민간 혁신기관을 통해 AI, 빅데이터, 클라우드 등 디지털·신기술 분야 '미래형 핵심 실무인재' 양성 훈련제도이다('21~25년까지 18만 명 목표).
멀티 테넌시 <i>Multi-Tenancy</i>	단일 소프트웨어 인스턴스로 서로 다른 여러 사용자 그룹에 서비스를 제공할 수 있는 소프트웨어 아키텍처입니다. 서비스로서의 소프트웨어(Software-as-a-Service, SaaS) 제품이 멀티테넌트 아키텍처의 예입니다. 클라우드 컴퓨팅에서는 서로 다른 고객이 서버 리소스를 나누어 사용하는 공유 호스팅을 멀티테넌시라고 부르기도 합니다.
무들 <i>Moodle</i>	오픈소스 학습관리플랫폼으로 교육자의 온라인 학습을 지원하고 관리하는 것에 초점이 맞추어져 있다. 커스터마이징이 쉽고 초기 도입비용이 저렴한 장점이 있다.
부트캠프 <i>Boot Camp</i>	'부트캠프(boot camp)'는 군대의 신병 훈련소를 의미하는 말로 최근에는 코딩 부트캠프의 줄임말로 사용된다. 코딩 부트캠프는 단기간에 집중하여 코딩지식 및 실무 역량을 가르치는 방식으로 소프트웨어 개발자를 양성하는데 효율적인 오프라인 기반 교육프로그램이다.
에듀테크 <i>EdTech</i>	교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어이다. 학습자들에게 다양한 학습경험을 제공하고 학습을 촉진하기 위하여 VR, AR, AI, 빅데이터 등의 ICT(Information and Communication Technology, 정보통신기술)를 활용하는 교육의 모든 것을 의미한다.
오토 스케일링 <i>Auto Scalling</i>	클라우드의 유연성을 돋보이게 하는 핵심기술로 CPU, 메모리, 디스크, 네트워크 트래픽과 같은 시스템 자원들의 메트릭(Metric) 값을 모니터링하여 서버 사이즈를 자동으로 조절합니다.
젠킨스 <i>Jenkins</i>	모든 언어의 조합과 소스 코드 레포지토리에 대한 지속적인 통합(Continuous integration, CI)과 지속적 배포(continuous delivery, CD) 환경을 구축하기 위한 도구다.
학습관리시스템 <i>LMS, Learning Management System</i>	온라인을 통하여 학생들의 성적과 진도는 물론 출석과 결석 등 학사 전반에 걸친 사항들을 관리해 주는 시스템. 학습 콘텐츠의 개발과 전달·평가·관리에 이르기까지 학습의 전반적 과정을 통합적으로 운영·관리할 수 있다.
EDCF <i>Economic Development Cooperation Fund</i>	대외경제협력기금. 1987년 개도국들의 산업발전과 경제안정을 지원하고 이들 국가와 경제협력을 증진하기 위해 설치됐다. 우리나라의 경제규모가 커지고 국제사회에서 위상이 높아짐에 따라 과거 우리가 선진국으로부터 원조성 차관을 받은 것과 마찬가지로 후발개도국에 차관을 지원키 위한 것이다.
ISMS <i>Information Security Management System</i>	정보통신망의 안전성 확보를 위하여 수립·운영하고 있는 기술적·물리적 보호조치 등 종합적인 관리체계에 대한 인증제도이다.
ODA <i>Official Development Assistance</i>	선진국의 정부 또는 공공기관이 개도국의 경제 사회발전과 복지증진을 주목적으로 하여 개도국(또는 국제기구)에 공여하는 무상원조(grant) 및 유상원조(concessional loan)를 말한다.
PaaS <i>Platform as a service</i>	소프트웨어 서비스를 개발할 때 필요한 플랫폼을 제공하는 서비스이다. 사용자는 PaaS에서 필요한 서비스를 선택해 애플리케이션을 개발하면 된다. PaaS 운영 업체는 개발자가 소프트웨어를 개발할 때 필요한 API를 제공해 개발자가 좀 더 편하게 앱을 개발할 수 있게 돕는다.
SaaS <i>Software as a service</i>	소프트웨어의 여러 기능 중에서 사용자가 필요로 하는 서비스만 이용 가능하도록 한 소프트웨어이다. 공급업체가 하나의 플랫폼을 이용해 다수의 고객에게 소프트웨어 서비스를 제공하는 방식이다.

