

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 않았더라도)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

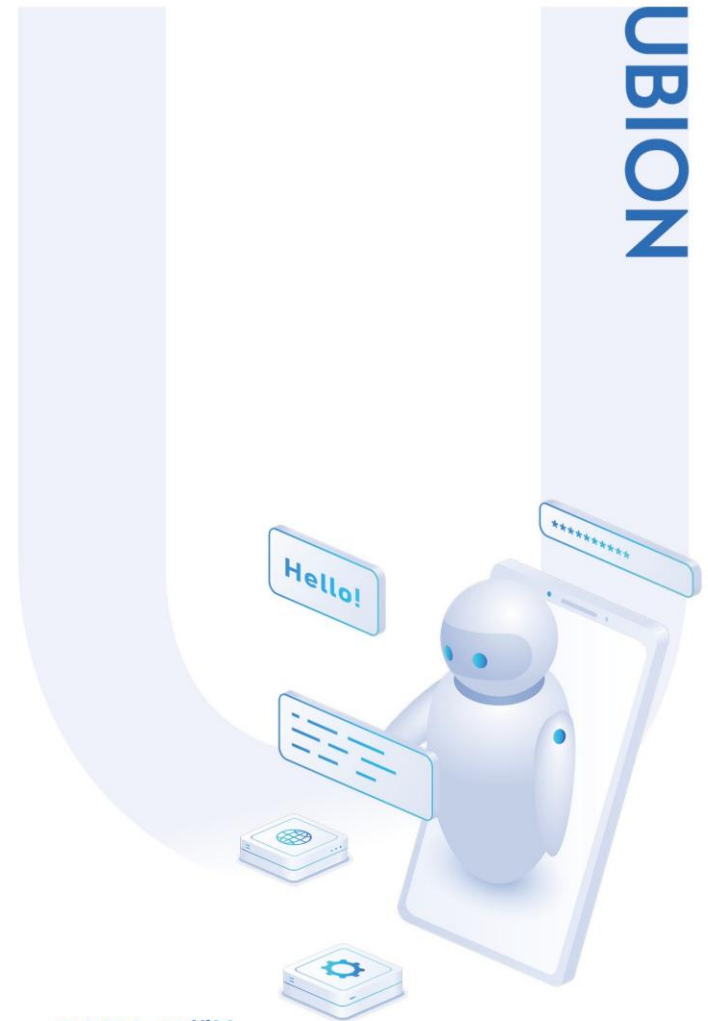
Ch01 Company About

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

01
STEP



E-Learning

02
STEP



EdTech

03
STEP



3rd Generation
EdTech

2021년~

“AIED(AI in Education)”

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

2010~2020년

- 미래교육체제 전환
- EdTech란 개인 수준의 개별화를 지향하는 교육방식

2000년대 초

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

*LMS(Learning Management System): 학습관리시스템

*LXP(Learning eXperience Platform): 학습경험플랫폼

02 에듀테크 시장의 성장

정부의 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

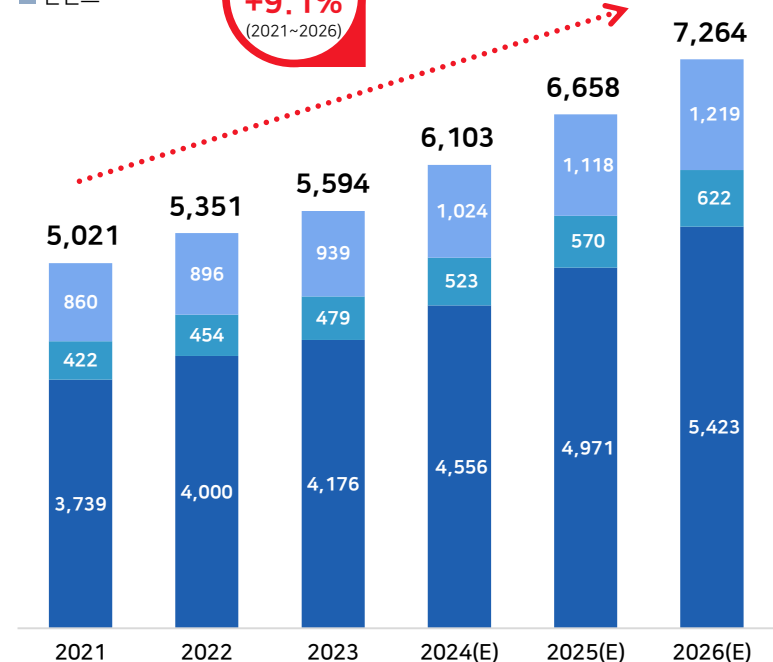
'26년 까지 초중고 교육현장에 AI 활용 전면화

● 국내 에듀테크 산업 매출액 추이

서비스
솔루션
컨텐츠

CAGR
+9.1%
(2021~2026)

단위 : 십억 원



*출처 : 2023년 9월 교육부 「에듀테크 진흥 방안」 발표

*출처 : 2023년 미래닝산업 실태조사_소프트웨어정책연구소

03 Corporate Identity

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

UBION

1

국내 대학
LMS 솔루션
시장점유율 1위의
경쟁력



2

AI 기반『트랜스퍼』
솔루션을 출시 등
국내 유학생 플랫폼
사업 확장



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

2025년 해외사업
수주 증가를 통한
글로벌 사업부
매출 증가



Ch01

Company About

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

INVESTOR RELATIONS 2025

UBION



01 회사소개

UBION

● 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 중소기업융합 서울연합회 회장
 前 이력진흥위원회 위원
 前 한국이력진흥연합회 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, 시스템 개발
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 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 DS부문 LMS 구축 및 운영사업 수주

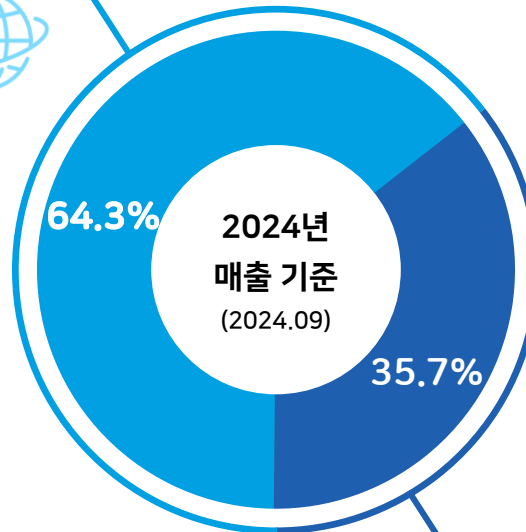
03 사업영역

에듀테크 솔루션의 AI서비스 고도화를 통한 사업영역의 확장

EdTech S/W



- 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
- 베트남 자회사를 중심으로 글로벌 진출 가속화



- 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

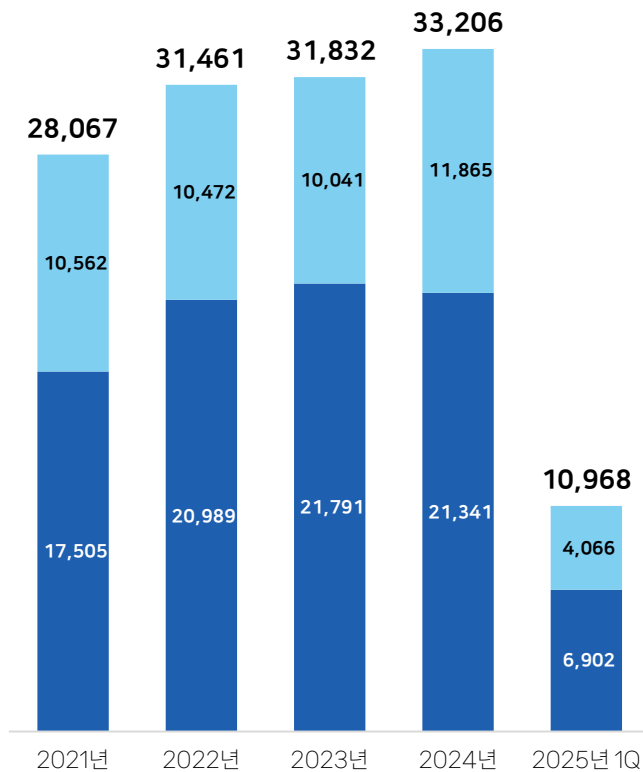
04 경영성과

에듀테크 사업의 성장에 따른 전체 매출 성장 지속, '25 1Q 흑자전환에 따른 영업이익 턴 어라운드

● 매출액

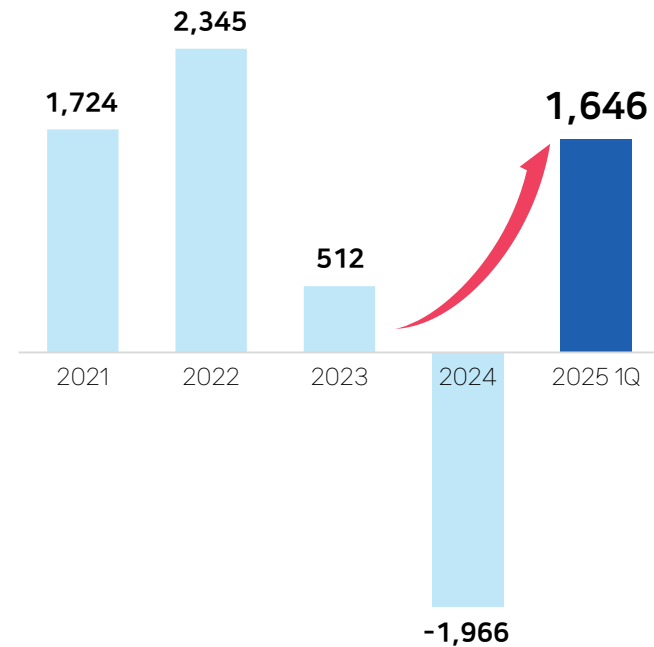
단위 : 백만원

■ 교육서비스 ■ 에듀테크



● 영업이익

단위 : 백만원



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 130여개
대학 LMS 구축



TOP 1

국내 대학교 LMS
시장점유율 1위



1st

업계 최초 삼성전자
LMS 사업 수주



330,000

'24년 월간 급상승 앱
LMS 업계 1위

* '24년 3월 모바일인덱스 기준
iOS + 안드로이드 통합 조사,
코스모스 36위(네이버파파고 37위)

02 다양한 에듀테크 서비스 제공

국내 EdTech선도기업으로 폭넓은 고객 맞춤형 솔루션 라인업 구축으로 다양한 서비스 제공

에듀테크 AI/SW

 COURSEMOS

- 『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

 DEEPCO
BOT

- 『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

 UBION
해외사업부

- 공적개발원조(*ODA), 대외경제협력기금(*EDCF)을 중심으로 개발도상국가에 LMS 구축 및 교사대상 IT 역량강화 교육 등 교육, SW분야의 국가 원조 프로젝트 수행

교육 서비스

 WOW
PASS

- 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

 와우 내일배움카드

- 고용노동부의 내일배움카드를 활용, 일반과정과 KDC과정을 운영. 일반과정은 와우패스 콘텐츠를 재가공하여 공급. KDC는 재직자의 IT기초역량 강화를 위한 파이썬, 데이터분석, AI 과정 운영 중

 UBION
K-디지털 교육

- 고용노동부의 KDT사업을 통해 IT인재를 양성하는 취업연계형 오프라인 부트캠프 운영. 현재 2개의 과정을 인가 받아 운영 중

 UBION
원격평생교육원

- 교육부의 인가를 받은 학점은행제 원격평생교육기관 사업. 경영학, 사회복지학, 보육교사 등 이론 및 실습과정에서 대학 학점취득이 가능. 한국어 교원과정의 수요 증가

 UBION
사이버연수원

- 고용노동부의 재직자 교육 및 금융, 경비 등 일반과정 운영. 2025년 HRD아카이브 운영기관으로 선정. HRD아카이브는 중소기업 재직자들의 직무능력 행상을 위한 디지털 원격 훈련.

* 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



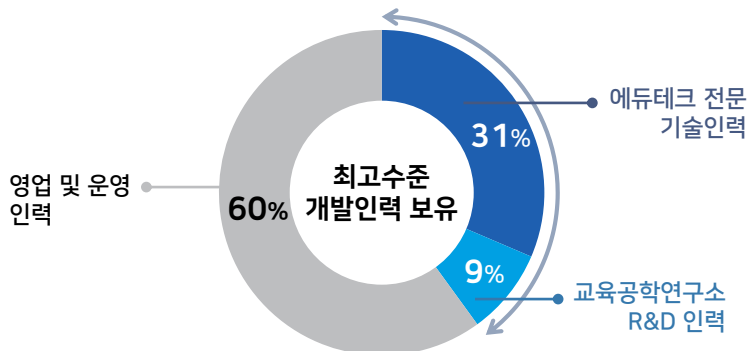
장봉진 부사장 (교육공학연구소장)

現 ISO/IEC JTC1 SC36(국제 교육표준 분과) 전문위원
現 에듀테크산업협회 부회장
산업통상자원부 장관 표창(2021)
유비온 창업



유인식 부사장 (에듀테크 총괄)

現 서울시 평생교육협의회 위원
前 대통령직속 4차산업혁명위 에듀테크 분과 위원
前 서울혁신공정교육위원회 위원
유비온 창업



● 에듀테크 관련 특허 다수 보유

등록일자	특허명
2018.04.06	대화방에서의 퍼실리테이터 봇 제공 방법 및 컴퓨터 프로그램
2020.07.31	실습용 자율주행 자동차의 자율주행 제어 방법 및 컴퓨터 프로그램
2024.03.05	실시간 화상 교육 시스템에서의 소그룹 활동 운영 방법

외 특허 33건·출원 11건

● 다양한 정부 과제 수행을 통한 기술력 확보

과제명	개발기간	주관처	비고
로우(Low) 코드 기반 인공지능(AI) 교육 서비스 기술 개발	2022.08 ~ 2024.08	중소기업 기술정보진흥원	진행중
클라우드 기반의 블렌디드 학습환경 지원 서비스를 위한 교수학습 플랫폼	2020.09 ~ 2020.12	한국지능정보 사회진흥원	완료
K-12 미래교육 전환을 위한 사회적 학습체계 기반 에듀테크 클라우드 개발 및 서비스 설계	2019.09 ~ 2020.02	국토교통과학기술진흥원	완료

외 다수

04 주요 고객사 네트워크 확보

국내 주요 대학교 및 기업, 해외 대상 다양한 레퍼런스 보유



대학교



기업



공공기관



해외



일본



베트남



우즈베키스탄



나이지리아



아제르바이잔



튀니지



캄보디아



방글라데시



파라과이

Business Strategy

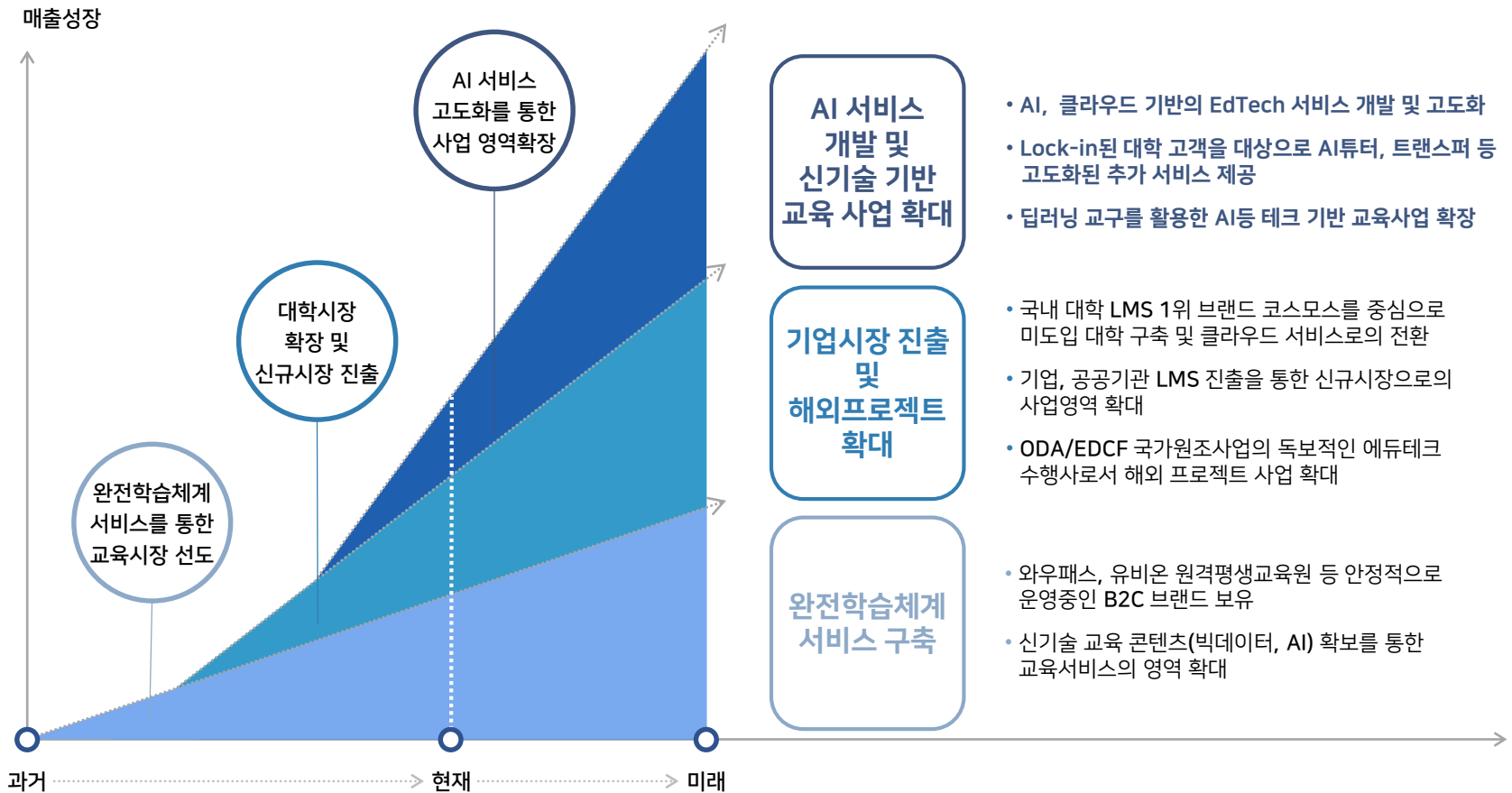
- 01. 성장전략
- 02. 교육서비스 사업의 안정적인 사업 구조
- 03. 고용노동부 K-디지털 사업의 성장
- 04. 코스모스 LXP 사업 확대
- 05. 코스모스 LXP의 AI 서비스 고도화
- 06. 코스모스 LXP의 B2B 시장 진출
- 05. 해외사업 수주 개선

UBION



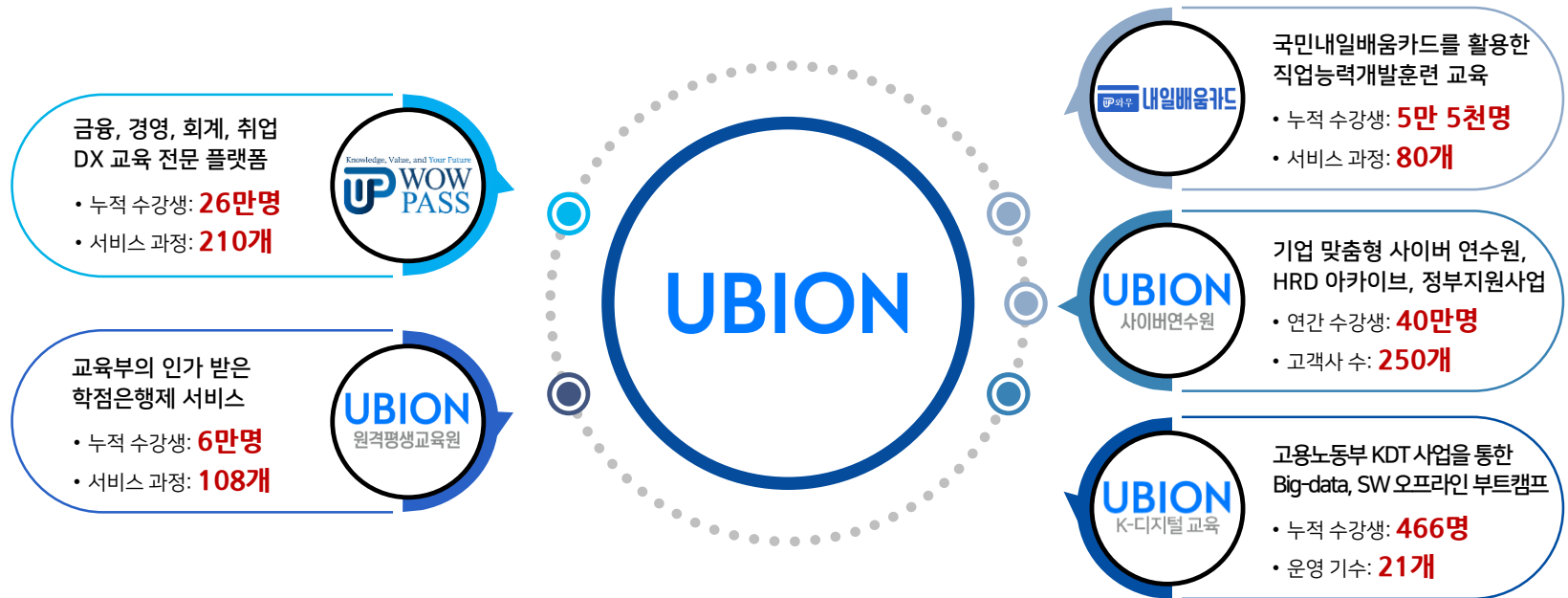
01 성장전략

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?

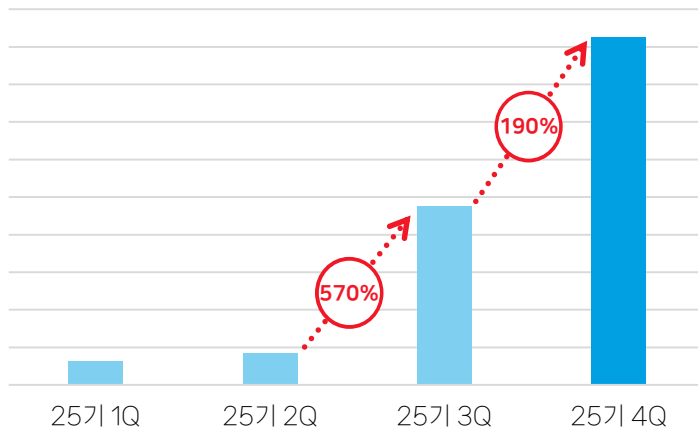
- 청년, 여성 구직자 등이 디지털 역량 부족(Digital Divide)으로 노동시장 진입 및 적응에 어려움을 겪지 않도록 디지털 분야 기초역량 개발을 지원하는 사업이다.
- 파이썬 입문 과정, AI 자율주행차 만들기 등 7개 과정을 인가받아 운영 중이다.

● 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.

KDC 24년 분기별 매출 현황(온라인 과정)

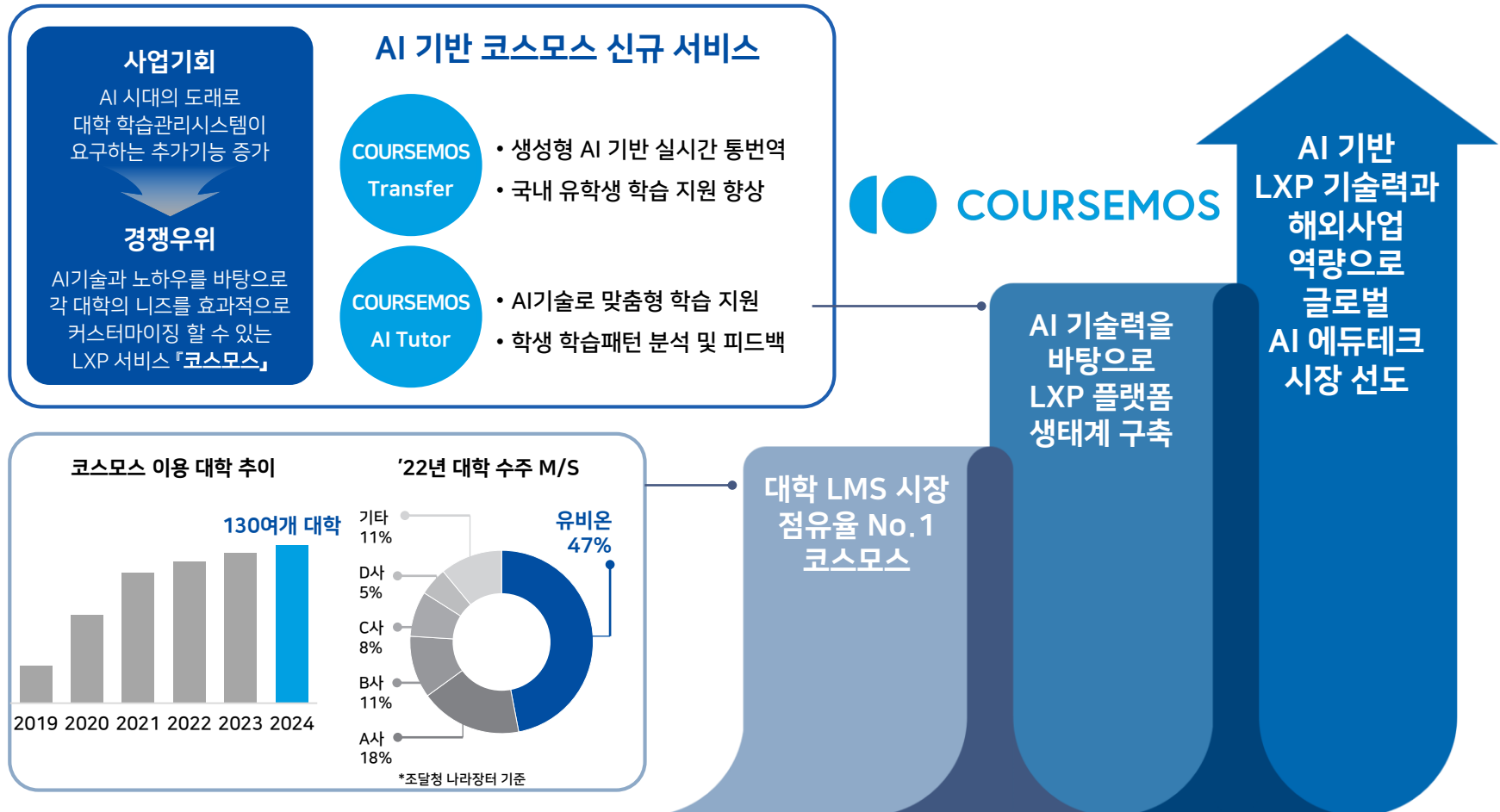


KDT 과정 인가 현황(오프라인)

과정 명	사업 승인 (승인일)	운영 기간	홍보자료
★고성과★ 빅데이터를 활용한 디지털금융 전문가	2024년 하반기 (2024.10.29)	2025.01.16 ~ 2026.12.31	AI 시대 금융 분야 취업 전략 제언 빅데이터를 활용한 디지털 금융 전문가 과정 2024.12.30 - 2025.6.19 K-디지털 금융인재 전문 교육기관 2호선 구로디지털단지역 도보 1분 교육 문의 1588-1381 ai.ubion.co.kr 유비온 디지털 교육센터
프로젝트 기반 에듀테크 기획자	2024년 하반기 (2024.10.29)	2025.01.17 ~ 2026.12.31	

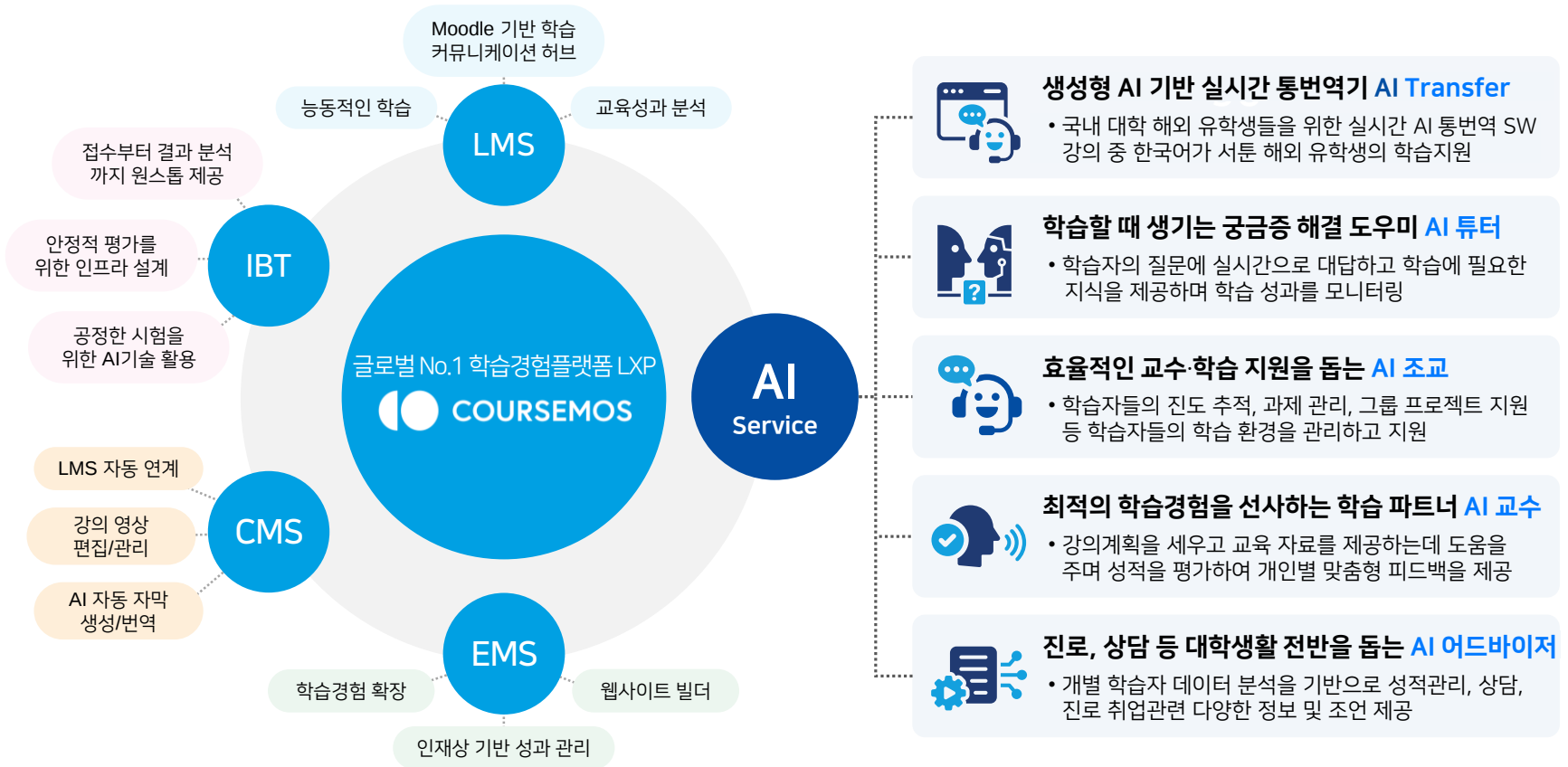
04 코스모스 LXP 사업 확대

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



05 코스모스 LXP의 AI 서비스 고도화

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



*EMS (Expansion Management System) : 확장관리시스템

*CMS (Content Management System) : 콘텐츠관리시스템

*IBT (Internet Based Test) : 인터넷기반시험

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

- 대학 LMS시장에서 쌓은 기술력으로 협단체 LMS 및 기업 LMS시장 진출
- 기업의 IT인프라와 보안시스템에 최적화 된 맞춤형 LXP 구축



CMS: 강의 편집, 자동자막 생성 및 번역



LMS 연동형 온·오프 하이브리드 강의실



LMS 연동형 3D 메타버스



미네르바스쿨형 화상강의 솔루션

● 코스모스 LXP의 B2B사업의 가시적 성과

삼성전자 LMS 구축 사업 70억 수주

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



삼성전자 (주) (주) 코스모스 LXP 구축 사업 계약서	
1. 계약 개요	본 계약은 삼성전자 (주) (주) 코스모스 LXP 구축 사업에 관한 것으로, 계약 당사자 간의 권리 및 의무를 규정합니다.
2. 계약 당사자	갑: 삼성전자 (주) (주) 코스모스 LXP 구축 사업 담당자 나: 코스모스 LXP 구축 사업 담당자
3. 계약 내용	본 계약은 삼성전자 (주) (주) 코스모스 LXP 구축 사업에 관한 것으로, 계약 당사자 간의 권리 및 의무를 규정합니다.
4. 계약 기간	본 계약은 2024년 1월 1일부터 2026년 12월 31일까지 유효합니다.
5. 계약 금액	본 계약의 총 금액은 70억 원입니다.
6. 계약 조건	본 계약은 삼성전자의 LXP 구축 사업에 관한 것으로, 계약 당사자 간의 권리 및 의무를 규정합니다.
7. 계약 종료	본 계약은 2026년 12월 31일 종료됩니다.
8. 계약 변경	본 계약은 계약 당사자 간의 합의에 따라 변경될 수 있습니다.
9. 계약 분쟁	본 계약에 관한 분쟁은 본 계약의 관할 법원에 의뢰합니다.
10. 계약 서명	본 계약은 계약 당사자 간의 서명으로 체결됩니다.

'24 삼성전자 LMS구축 사업 수주 공시



동탄 삼성전자 DS 에듀센터

07 해외사업 수주 개선

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

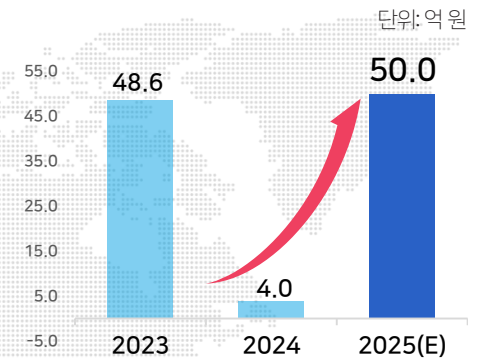
진출 국가



향후 진출 예정 국가



● 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 운영

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 • 호호쿠대학교 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 운영

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 운영

Ch04

New Business

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

INVESTOR RELATIONS 2025

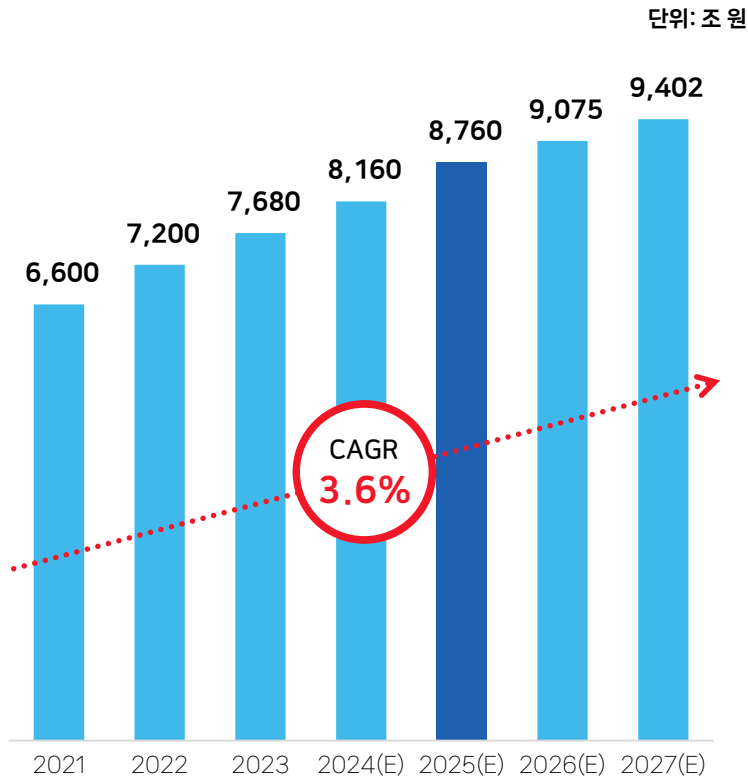
UBION



01 글로벌 교육시장의 성장 및 트렌드 변화

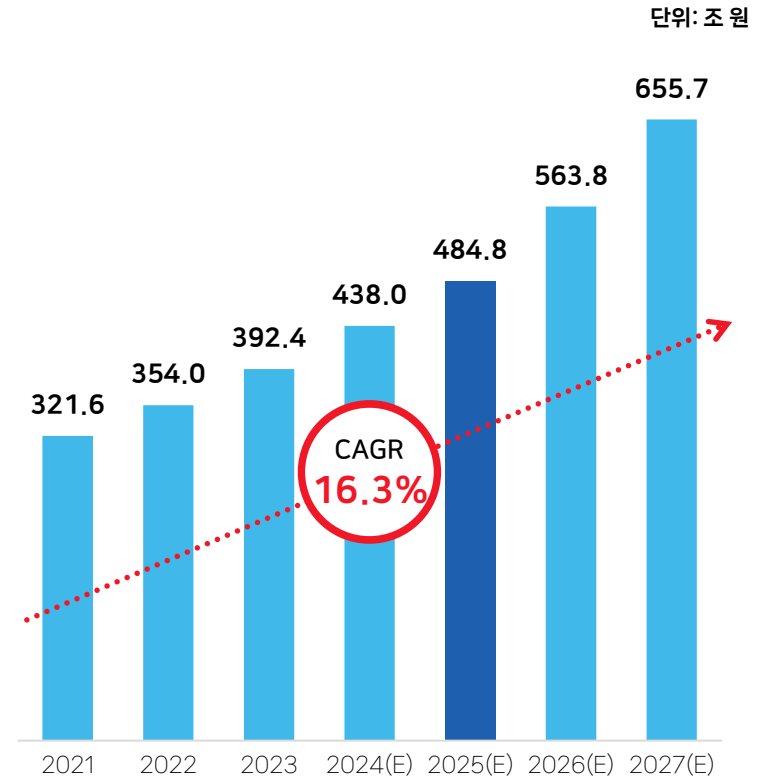
글로벌 교육시장은 완만한 성장세를 보이는 반면, 에듀테크 시장 성장세는 COVID-19 이후 성장 가속화

● 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

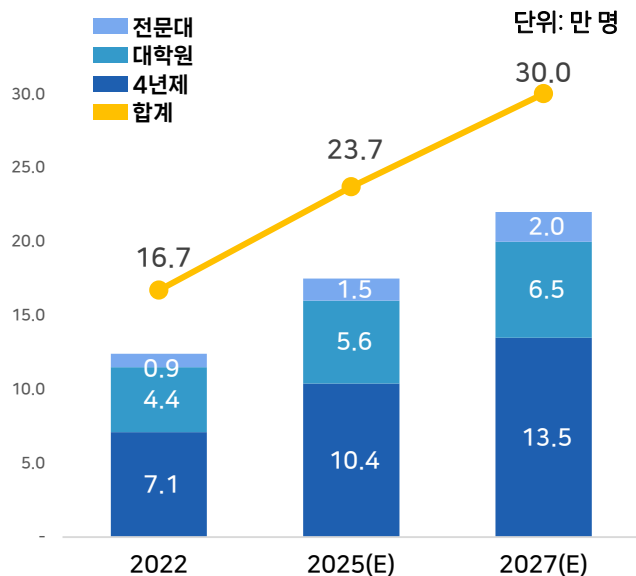
02 외국인 유학생 대상 유학컨설팅 플랫폼

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



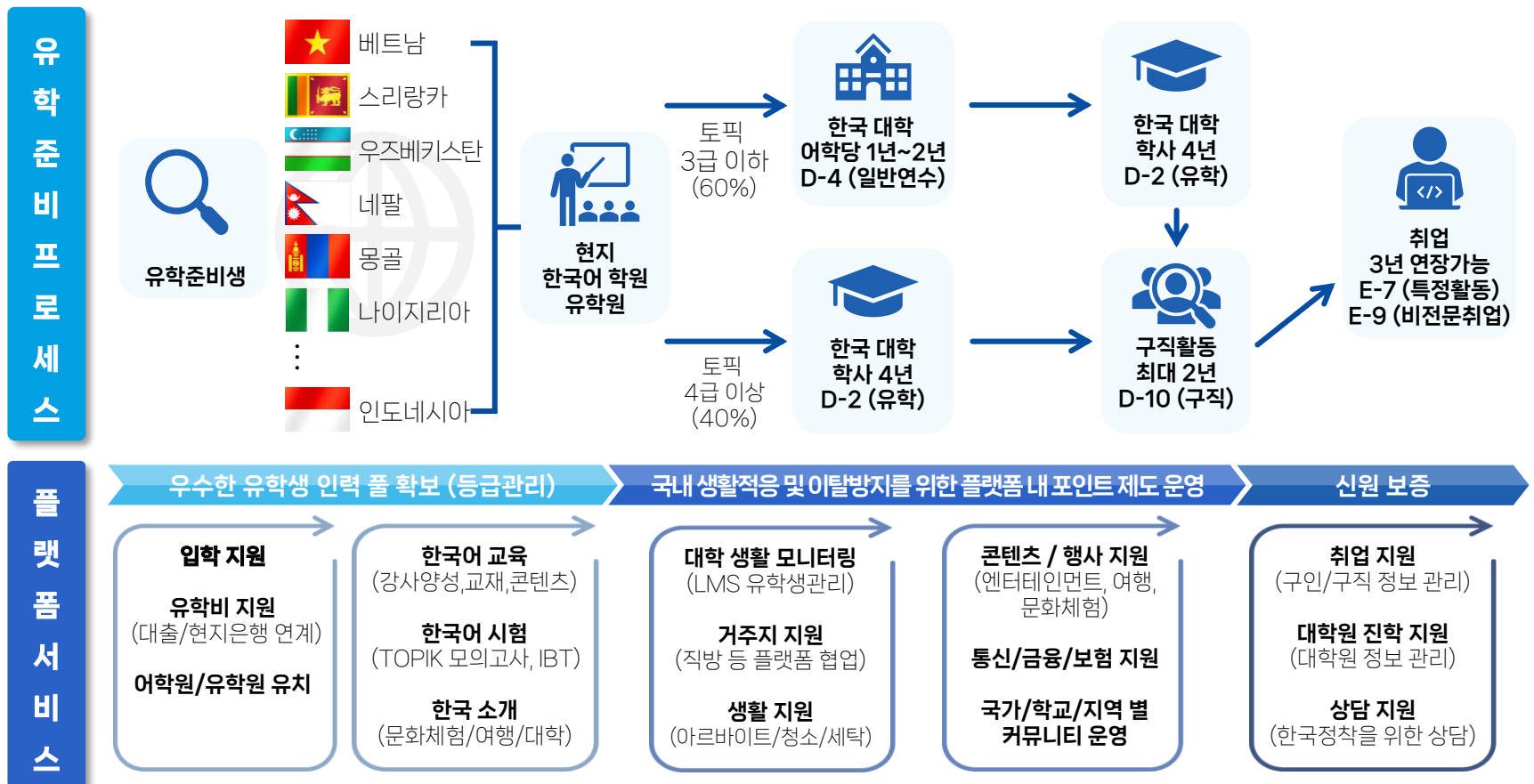
*학위 과정을 제외한 유학생수는 어학연수 및 기타 유학생

● 유비온의 핵심역량과 해외 네트워크를 연계한 유학사업의 기회 마련



02 외국인 유학생 대상 유학컨설팅 플랫폼

유학 준비부터 취업까지 통학적으로 연계된 유학컨설팅 플랫폼 서비스 제공



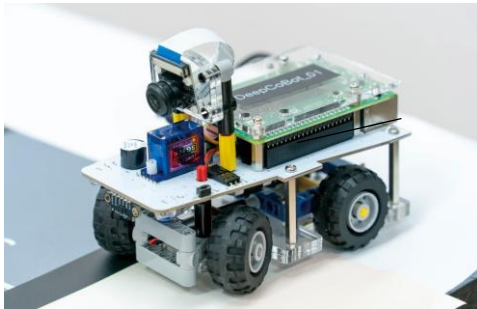
03 AI 자율주행 학습 키트 사업확대

'딥코 봇'의 프리미엄 및 보급형 모델 제품 라인업 확장을 통한 AI 자율주행 학습 키트 사업 확대

● 딥코 봇(DEEPCO BOT)이란?

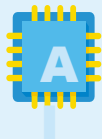
데이터 수집부터 훈련, 모델 활용까지

내 손으로 직접 만드는 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



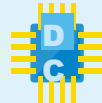
서보모터는 딥코 봇이 좌, 우로 움직일 수 있도록 좌회전과 우회전을 담당해요.

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.

● 딥코 봇(DEEPCO BOT)의 차별점

01 직접 만드는 AI 딥러닝 모델



02 교구를 활용한 실습중심의 AI교육



03 학교, 기관 특성에 맞춤형 과정

특강	캠프	학기
차시 강의명	차시 강의명	차시 강의명
1 인공지능의 이해	1 인공지능의 교육의 필요성	1 인공지능의 교육의 필요성
2 도로 인식을 위한 딥러닝 구현1	2 인공지능 이해하기	2 인공지능 이해하기
3 도로 인식을 위한 딥러닝 구현2	3 나만의 딥러닝 자율주행자동차 완성	14 도로 인식을 위한 딥러닝 구현
4 위한 딥러닝 구현3	4 인공지능 윤리와 미래	15 나만의 딥러닝 자율주행자동차 완성

04 딥코 강사양성을 통한 전문 강사 파견



03 AI 자율주행 학습 키트 사업확대

국제 올림피아드 및 국가정책 사업을 통한 AI 자율주행 키트 판매 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



디지털새싹캠프

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

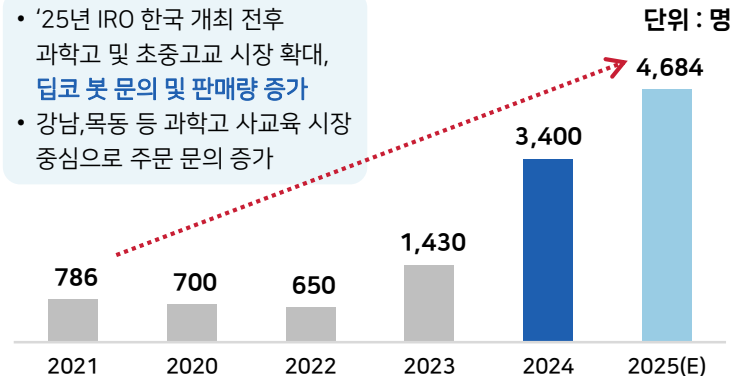
● 국제로봇올림피아드(IRO) 대회를 통한 사업확장



- 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

● IRO에 대한 관심 증가로 기반 시장 구축 및 판매량 증가

- '25년 IRO 한국 개최 전후 과학고 및 초중고교 시장 확대, **딥코 봇 문의 및 판매량 증가**
- 강남,목동 등 과학고 사교육 시장 중심으로 주문 문의 증가



04 그레이트마인즈 해외진출 확대

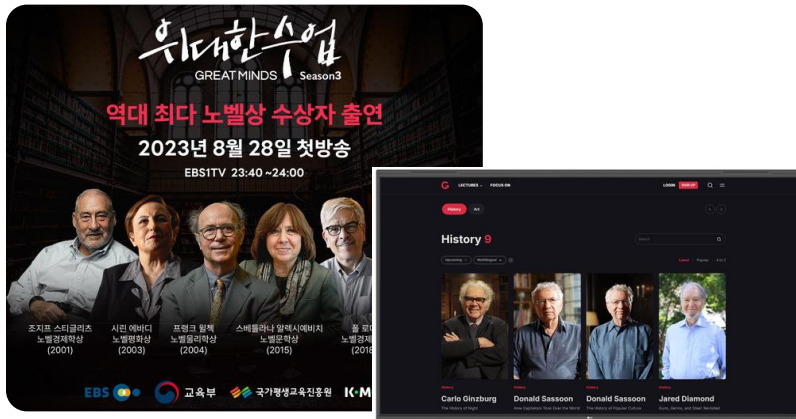
글로벌 콘텐츠 그레이트마인즈(GREAT MINDS), LG전자 전자철판 사업부와 함께 인도시장 진출

● 글로벌 콘텐츠 서비스

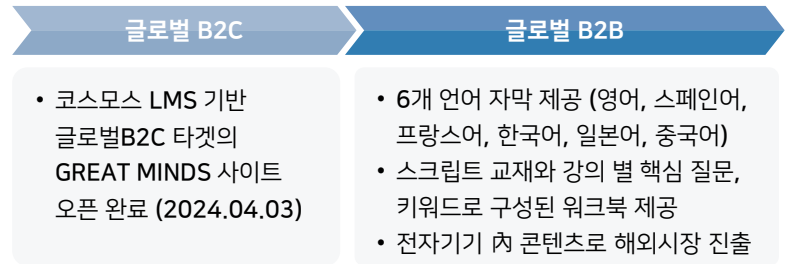
EBS 위대한 수업의 글로벌 콘텐츠 서비스 총괄



● 글로벌 콘텐츠 GREAT MINDS



● 그레이트마인즈 글로벌 콘텐츠 서비스 전략



● LG전자와 인도시장 진출을 위한 MOU 체결



"Global Big Tech in Education"

UBION

국내를 넘어
미래 교육산업을
이끌어 나가는
글로벌 EdTech
선도기업으로
도약

E-Learning
사업의 안정적
성장

코스모스를
활용한 사업영역
확대

해외 프로젝트
사업의
안정적 운영

글로벌
콘텐츠
서비스

딥코 봇 활용
AI 교육사업
확장

국내 대학
네트워크를 활용한
외국인 유학생
지원 사업 준비

Ch06

Appendix

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

UBION



01 요약 재무제표

● 요약 재무제표

(단위 : 백만원)

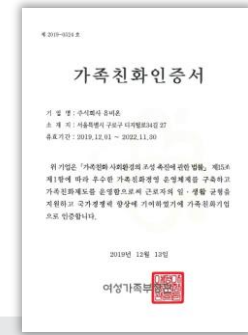
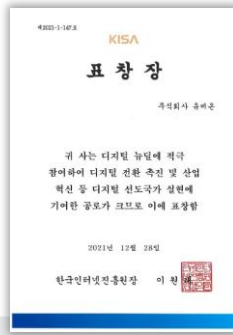
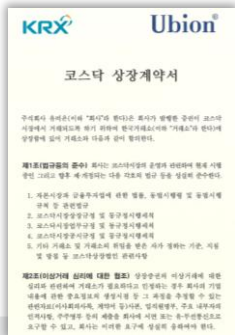
구분	2022	2023	2024	2025 1Q
유동자산	10,820	14,892	14,681	17,424
비유동자산	8,008	7,960	8,547	8,479
자산총계	18,828	22,852	23,228	25,903
유동부채	13,998	13,297	16,241	17,476
비유동부채	452	288	510	573
부채총계	14,450	13,585	16,751	18,049
자본금	1,681	1,971	1,971	1,971
주식발행초과금	2,523	7,609	5,086	3,086
기타자본항목	275	264	264	264
이익잉여금(결손금)	-101	-576	-844	2,533
자본총계	4,378	9,268	6,477	7,854

● 요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구분	2022	2023	2024	2025 1Q
매출액	31,461	31,832	33,206	10,968
매출원가	17,092	18,566	20,669	5,284
매출총이익	14,369	13,266	12,537	5,684
판매비와 관리비	12,024	12,754	14,503	4,038
영업이익	2,345	512	-1,966	1,646
법인세차감전 순이익	1,974	-622	-3,465	1,650
법인세비용(이익)	-177	-147	-666	273
당기순이익	2,151	-475	-2,799	1,377

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.
무두 <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 주 목적으로 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.

