

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

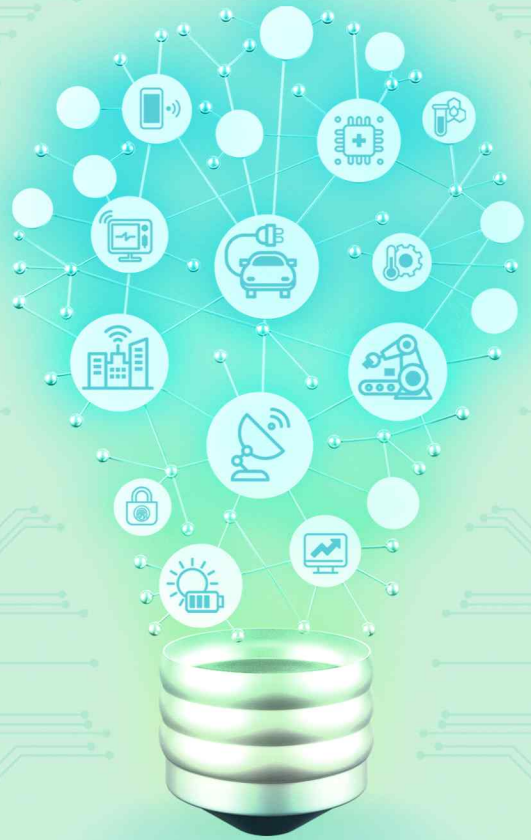
기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 아이스크림에듀(289010)

## 출판·매체복제

요약  
기업현황  
재무분석  
주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

민충기 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 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 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)으로 연락주시기 바랍니다.



한국IR협회

# 아이스크림에듀(289010)

에듀테크 선도기업, AI를 통해 진보된 에듀테크 구현

## 기업정보(2021/10/01 기준)

대표자	조용상/박기석
설립일자	2013년 05월 01일
상장일자	2019년 07월 11일
기업규모	중소기업
업종분류	기타 인쇄물 출판업
주요제품	전자, 인쇄물 출판

## 시세정보(2021/11/19 기준)

현재가(원)	6,980
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	898
발행주식수	12,864,037
52주 최고가(원)	11,200
52주 최저가(원)	6,380
외국인지분율	1.39%
주요주주	(주)시공테크

## ■ 머신러닝 기반의 에듀테크 전문기업

아이스크림에듀(이하 동사)의 주력 서비스인 ‘아이스크림홈런’은 디지털 멀티미디어 콘텐츠 및 전용 학습기 기반의 가정용 자기주도학습 프로그램이다. 초/중등학생을 주요 고객으로 확보하고 있으며 나아가 고등 및 유아 연령대로 고객층을 확장하고 글로벌 진출을 준비하고 있다. 학습자의 빅데이터 분석 및 머신러닝 기반의 AI 수학과 AI 영어를 개발 중이며, 향후 과학 등 여러 과목으로 AI기반 학습 프로그램을 확장하고자 한다.

## ■ 높은 인지도, 방대한 콘텐츠 제공으로 시장 선도

동사는 전용 디바이스를 통해 인공지능 기반의 AI튜터 기능을 제공하고 있으며, 300만 종의 방대한 디지털 멀티미디어 콘텐츠를 보유하고 있다. 동사의 관계사인 아이스크림미디어는 국내 최초로 초등학교 교사용 학습자료 사이트(‘i-Scream’)를 개발하여 초등학교사의 90% 이상이 수업 중에 활용하는 높은 인지도를 갖추고 있으며, 교과 내용과 연관성이 높은 콘텐츠를 구현하고 있다. 동사의 학습분석 서비스인 AI 생활기록부는 일일 1,500만 건의 학습 빅데이터를 분석하여 홈런 교사와 학부모에게 필요한 데이터를 제시해 주고, 학습과 평가에 기반한 1:1 맞춤 학습법을 제공한다.

## ■ 비대면 시대 도래에 따른 교육산업의 디지털 전환 가속화 전망

코로나19의 전 세계적 확산에 따라 경제와 산업, 그리고 사회 전반에 비대면 문화가 확산되어 전반적인 디지털 전환이 가속되고 있다. 이에 따라 교육업계 또한 기존 오프라인(집체) 교육과정에서 온라인 교육으로 대체되고 있다. 정부 또한 2020년 5월 포스트 코로나19 시대에 대비해 한국판 뉴딜 정책을 수립하여 비대면 에듀테크를 포함한 비대면 교육 인프라를 적극적으로 지원하고 있다. 이에 따라 향후 산업데이터, AI 등을 활용한 교육산업의 디지털 전환이 더욱 가속화될 것으로 전망되고 있다.

## 요약 투자지표 (K-IFRS 개별 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018	1,001	15.6	126	12.5	106	10.6	26.3	16.9	40.9	950	4,349	-	-
2019	1,064	6.3	54	5.1	50	4.7	8.1	6.1	28.4	415	5,885	19.3	1.4
2020	1,155	8.5	(16)	(1.3)	8	0.6	1.0	0.8	36.1	58	5,849	143.5	1.4

## 기업경쟁력

### 기술개발 역량

#### ■ 국내 최초 초등학교 교사용 학습자료 사이트 개발

- 관계사인 아이스크림미디어는 국내 교사의 약 94%가 유료로 사용하는 330만 개 이상의 디지털 콘텐츠를 초등학교에 공급하고 있어 동사의 사업 성장에 긍정적

#### ■ 전용 디바이스 제공 및 AI 기반 개인 학습 분석

- 스마트 학습기와 방대한 디지털 멀티미디어 콘텐츠, 빅데이터 분석과 인공지능 기술을 접목한 효과적인 학습 관리 시스템 구성

### 시장 전망 및 판매 전략

#### ■ 교육산업 변화에 따른 에듀테크 시장의 성장

- 국내 교육산업의 패러다임이 대면 교육에서 이러닝으로 변화되고 있으며, 모바일 기기의 사용 확대에 따라 스마트 러닝으로 교육 서비스 진화

#### ■ IMC 전략 수집을 통한 신규 판매 증가

- 데이터 기반 IMC(Integrated Marketing Communication) 전략 수립 및 목표 고객 세분화에 따른 맞춤형 콘텐츠를 통한 신규 판매 전략 수립

## 핵심기술 및 취급 품목

### 핵심기술

#### ■ 스마트 러닝 환경에 최적화된 전용 학습기 보유

- 학습환경에 최적화된 음성인식 전용 디바이스 제공

#### ■ 데이터 분석 기반 개인별 맞춤 진단 시스템 확보

- AI 생활기록부를 통한 1:1 맞춤 학습법 제공

#### ■ 자기주도 학습에 최적화된 시스템 확보

- 음성 대화를 통한 능동적인 학습 튜터 서비스

#### ■ 인공지능 기반 학습서비스 제공

- 학습 수행 데이터 기반의 AI 추천 학습 프로그램 런칭

### 주요 서비스 및 신규 서비스

#### ■ 주요 서비스

- 아이스크림홈런 - 스마트 학습기, 멀티미디어 콘텐츠
- AI 생활기록부 - 학습분석 서비스

#### ■ 신규 서비스

- 아이두루 - 음성 대화 인공지능 학습 튜터 서비스
- 개인 학습 수행 데이터 기반의 AI 추천 학습 프로그램

## ESG 현황

### Environment

항목	현황
환경 정보 공개	□
환경 경영 조직 설치	■
환경 교육 수준	■
환경 성과 평가체계 구축	■
온실가스 배출	■
에너지, 용수 사용	田
신재생 에너지	■

田 : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

### Social

항목	현황
인권보호 정책 보유	田
여성/기간제 근로자 근무	田
협력사 지원 프로그램	田
공정거래/반부패 프로그램	■
소비자 안전 관련 인증	□
정보보호 안전 관련 인증	田
사회공헌 프로그램	田

田 : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

### Governance

항목	현황
주주의결권 행사 지원제도	田
중장기 배당정책 보유	田
이사회 내 사외이사 보유	田
대표·이사회 독립성	田
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실시	田
지배구조 정보 공개	田

田 : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- Environment : 당사는 에너지 용수를 사용하여 환경적인 측면을 고려하여 사업을 영위하고 있음.
- Social : 당사는 인권보호 정책을 보유하고 있으며, 협력사 지원 및 사회공헌 프로그램을 보유하고 있음.
- Governance : 당사는 지배구조 정보를 공개하고 있으며, 이사회 내 사외이사를 보유하고 있어 이사회 독립성을 확보하고 있음.

\* 본 ESG현황은 나이스평가정보사가 분석대상 기업으로 입수한 정보를 요약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 참여도에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

## I. 기업현황

### 스마트 홈러닝 서비스를 통한 에듀테크 선도 기업

동사는 교육과 기술을 융합한 에듀테크 선도 기업으로 학습 데이터 분석을 통해 맞춤형 자기주도 학습 서비스를 제공하고, 온/오프라인 융합형 학습 모델로 서비스를 확장해 나가고 있다.

#### ■ 개요 및 사업 현황

동사는 2013년 5월 주식회사 아이스크림미디어(구. 주식회사 시공미디어)에서 아이스크림홈런사업부를 분할하여 설립되었으며, 2019년 7월 코스닥 시장에 주식을 상장하였다. 2021년 분기보고서에 따르면, 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로88길 15(대치동)에 소재해 있으며, 총 478명의 직원이 재직 중이다. 초/중등학생을 대상으로 디지털 멀티미디어 콘텐츠 및 전용 학습기 기반의 가정용 자기주도학습 프로그램 ‘아이스크림홈런’을 주 사업으로 영위하고 있으며, 다양한 채널로 사업을 확장하여 고객 연령대를 중/고등 및 유아 연령대로 확장하고 글로벌 진출을 준비하고 있다. 또한, 신규 서비스로 학습자의 빅데이터 분석 및 머신러닝 기반의 AI 수학, AI 영어 프로그램을 개발 중이며, 향후 과학 등 여러 과목으로 AI기반 학습 프로그램을 확장할 예정이다.

표 1. 관계회사 현황

회사명	주요 사업	최대주주	상장여부
(주)시공테크	박물관 등 전시업	박기석	상장(코스닥)
(주)시공문화	전시진열장, 전시모형 등	(주)시공테크	비상장
(주)아이스크림미디어	멀티미디어 콘텐츠 제작 등	(주)시공테크	비상장
(주)시공테크미얀마	전시디자인	(주)시공테크	비상장

\*출처: 분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

#### ■ 주요제품 현황

동사의 주요 제품은 초등대상 ‘아이스크림홈런’, 중등대상 ‘아이스크림홈런 중등’, 예비초등대상 ‘리틀홈런’ 공부방용 ‘홈런 스마트 학습센터’로 구성되어 있다. 이는 스마트러닝 환경에 최적화된 전용 학습기를 통한 방대한 디지털 멀티미디어 콘텐츠를 제공한다. 또한, 정확한 데이터 분석을 기반으로 개인별 맞춤 진단 시스템을 적용한 AI생활기록부는 학생의 수준별 맞춤 학습 코칭 및 동기부여 시스템을 제공하고 있다. 이를 통해 동사의 주요제품은 학교 수업 연계 기반의 초등 교육 시장 내 최고 브랜드 인지도를 보유하고 있다.

표 2. 매출액 현황 (단위: 백만 원)

회사명	2021년 3분기	2020년	2019년
아이스크림홈런 (스마트 러닝)	95,477	115,135	106,218
기 타	839	385	218
합 계	96,316	115,520	106,436

\*출처: 분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

## ■ 시장 현황 및 특성

분기보고서에 따르면 당사는 2012년 ‘아이스크림 홈런’을 런칭한 이후 스마트 학습지 시장을 본격적으로 개척하였다. 2020년 말 기준 초등 스마트 학습 시장은 약 3,700억 원 규모를 형성하여 직전 5년간 연평균 34%의 높은 성장률을 보이며 빠르게 시장 규모가 확대되고 있다. 향후에도 스마트 학습지 시장은 코로나19의 전 세계적 확산에 따른 디지털 전환 가속화, AI기술 및 빅데이터 분석 고도화에 따른 소비자 수요 확대 및 종이 학습지 시장의 스마트 전환 등으로 인해 더욱 확대될 것으로 전망되고 있다. 이에, 당사는 AI기술 고도화를 통해 초개인화 서비스를 확대하고 AI기반 전문 과목 서비스 런칭 등을 통해 스마트 학습지 개척 브랜드로서 시장 내에서 지배력을 더욱 확대해 나갈 것으로 보인다.

우리나라는 이러닝 산업 발전정책을 추진해 기술개발 및 제도를 마련하고 꾸준히 이러닝 사업 성장을 신성장 동력분야로 육성하고 있다. 그 결과, 2020년 국내 이러닝 공급시장 규모는 매출액 기준 4조 6,301억 원을 기록하였으며 이러닝 수요시장은 4조 5,681억 원으로 2019년 대비 18.3% 증가하며 2015년 이후 꾸준한 성장을 기록하고 있다.

표 3. 국내 이러닝 수요시장 규모 추이 (단위: 백만 원, %)

구분	2018년	2019년	2020년	증감률
개인	1,784,824	1,813,261	2,365,791	30.5
사업체	1,535,444	1,569,416	1,658,085	5.6
정규교육기관	205,624	222,647	269,666	21.1
정부/공공기관	251,349	255,619	274,567	7.4
전체	3,777,241	3,860,943	4,568,109	18.3

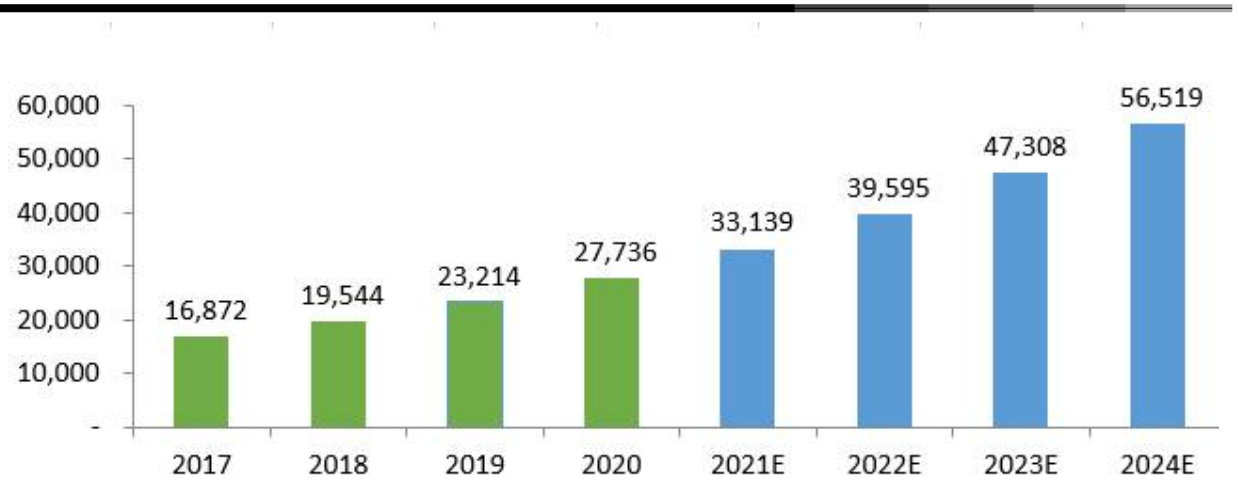
\*출처: 정보통신산업진흥원(2021), 2020년 이러닝산업 실태조사, NICE평가정보(주) 재구성

MarketsandMarkets에 따르면 세계 스마트 러닝 시장은 2017년 16,872백만 달러에서 2019년 23,214백만 달러로 17.3% 증가하였으며, 향후 연평균 19.48% 증가하여 2024년에는 56,519백만 달러에 이를 것으로 전망된다. 또한, 국내 스마트 러닝 시장은 2017년 8,235억 원에서 2019년 9,052억 원으로 4.84% 증가하였으며, 아시아태평양 지역의 성장률을 적용하면 2024년에는 24,766억 원의 규모를 형성할 것으로 전망된다.



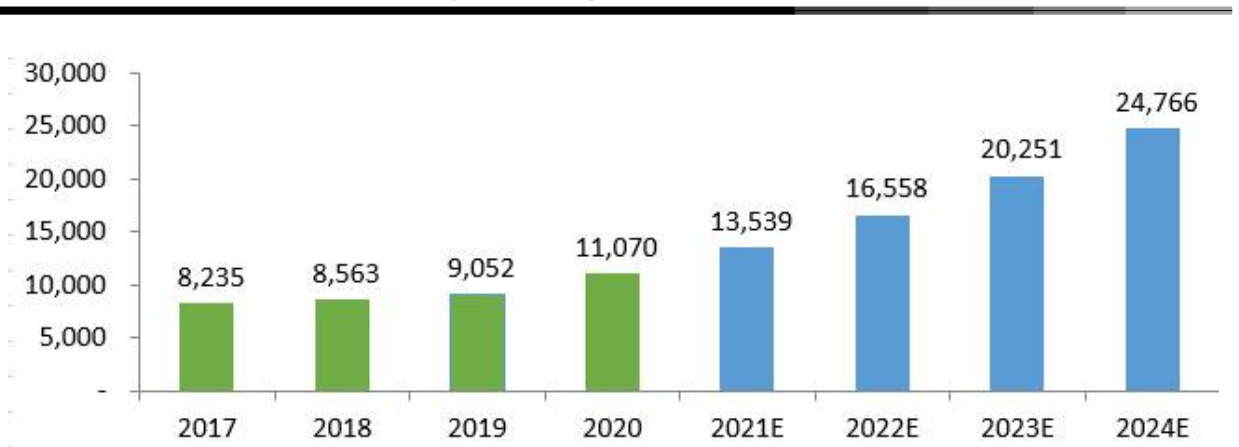


그림 1. 세계 스마트 러닝 시장규모 (단위: 백만 달러)



\*출처: MarketsandMarkets(2020), NICE평가정보(주) 재구성

그림 2. 국내 스마트 러닝 시장규모 (단위: 억 원)



\*출처: MarketsandMarkets(2020), NICE평가정보(주) 재구성

## ■ 연구개발 진행 현황

동사는 교육과정, 교과학습, 특별학습 등에 관한 콘텐츠 개발을 포함하여 에듀테크, 학습분석 관련 서비스 등 디지털 교육 서비스에 관련하여 다양한 연구개발을 진행하고 있다. 현재 진행 중인 과제는 ‘미래를 보는 창 서비스 개발(2020.09~현재)’ 과 ‘블록코딩 체류 서비스 개발(2020.08~현재)’ 등으로 파악된다. 이 밖에 국내 특허등록 13건, 국내 실용신안 등록 1건, 중국 실용신안 등록 3건 등으로 다수의 지식재산권을 보유하고 있다.

## ■ 보유기술 및 기술사업 분석

동사는 한국산업기술진흥협회로부터 인정받은 기업부설연구소를 2014년 7월에 설립하여 운영하고 있으며, 홈런기반개발실, 지능정보기술연구소(콘텐츠기획실, AI연구실)와 같은 연구개발 조직을 보유하고 있다. 이를 통해 학습 빅데이터 분석 기술, 학습 에이전트 기술, MOOC(Massive Open Online Course) 학습데이터 분석 기술, 소셜러닝 콘텐츠 분석 기술 등의 맞춤형 학습서비스를 위한 핵심 요소 기술로 보유하고 있다.

## 프. 재무 분석

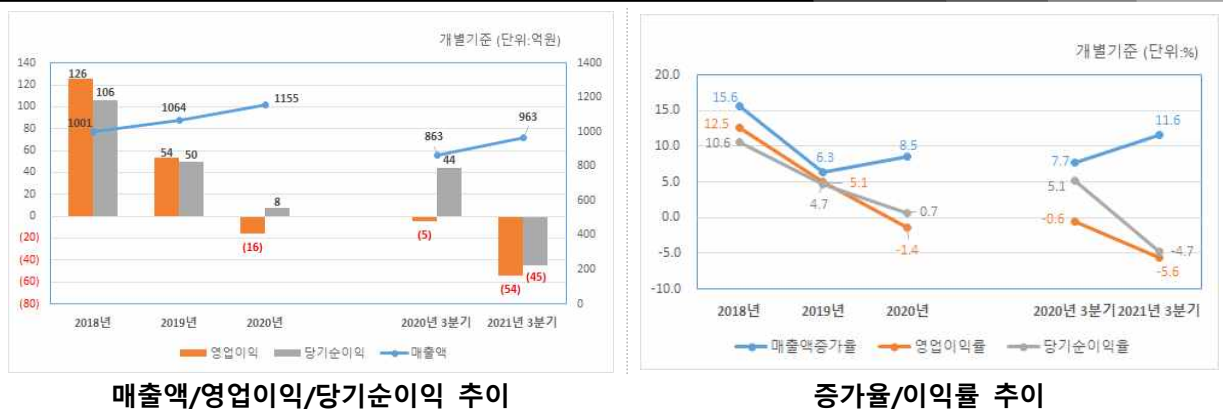
### 꾸준한 외형 성장세 유지하나 수익성은 하락 추세

동사는 2020년 코로나-19 장기화 영향으로 스마트 홈러닝 수요가 확대되어 실적이 증가하는 등 매년 꾸준한 성장세를 유지 중이나, 당기 영업 손실을 기록하였고 최근 3년간 당기순이익도 감소 추이를 보이고 있다.

#### ■ 가정학습모델 '아이스크림 홈런'을 기반으로 매출 성장

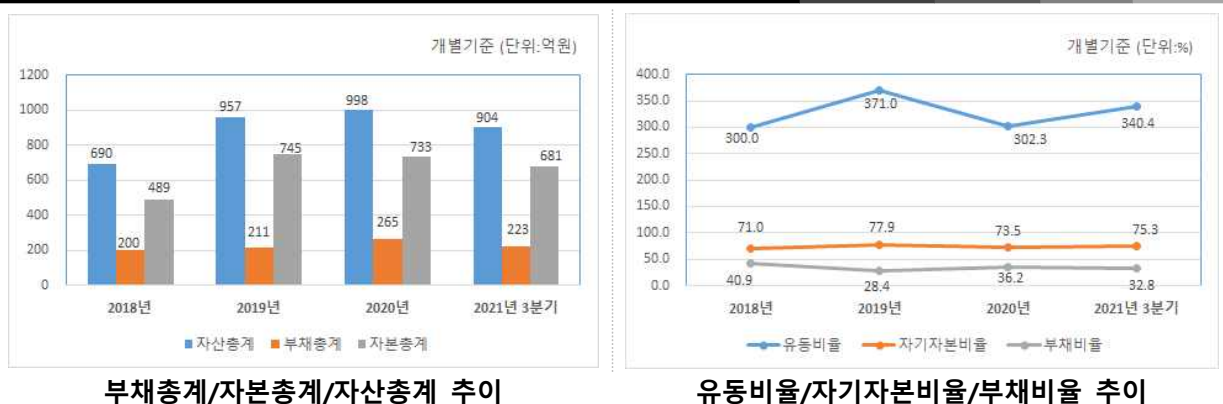
동사는 멀티미디어 콘텐츠 및 전용 디지털북 기반의 가정용 자기주도학습 프로그램을 제공하고 있으며, 주요 제품은 초등대상 아이스크림 홈런, 중등대상 아이스크림 홈런, 예비초 대상 리틀홈런, 공부방용 홈런 스마트 학습센터로 구성되어 있다. 에듀테크 시장의 성장으로 종이 학습지에서 스마트 학습지 시장으로의 빠른 변환에 힘입어 소비자 수요가 확대되면서 2020년 개별기준 전년 대비 8.5% 증가한 1,155억 원의 매출을 시현하였다.

그림 3. 동사 연간 및 3분기 요약 포괄손익계산서 분석



\*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

그림 4. 동사 연간 및 3분기 요약 재무상태표 분석



\*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)



## ■ 영업이익 적자 전환 및 순이익 규모 축소

동사는 멀티미디어 학습 콘텐츠와 전용 디바이스, 맞춤형 자기주도학습 코칭 등의 서비스를 제공 중으로, 초등학생 시장에서의 양호한 성과를 바탕으로 유아, 중등 대상으로 영역을 확대해 나가고 있는 바, 최근 3개년 매출 실적을 살펴보면 2018년 1,001억 원(+15.6% YoY), 2019년 1,064억 원(+6.3% YoY), 2020년 1,155억 원(+8.5% YoY)을 기록하였다.

수익성 측면에서는 원가 부담의 확대 및 인건비, 경상연구개발비 등의 증가로 인한 판관비 부담의 확대로 수익성이 전년 대비 저하된 매출액영업이익률 -1.4%, 매출액순이익률 0.7%를 기록하였다. 당기에 (주)아이스크림미디어에 교과서 사업을 양도하여 사업양수도처분이익 26억 원이 발생하여 순이익은 시현하였으나, 영업 수익성이 적자 전환하는 등 수익성이 크게 하락하여 업계 대비 미흡한 수준을 나타냈다.

이는 AI기반의 초개인화 서비스 확대 및 전문 과목 서비스 런칭 등 신사업 투자 및 신규 디바이스 출시에 따른 마케팅 비용 증가에 기인한 것으로 추후 투자 성과에 따른 수익구조 회복이 기대된다.

## ■ 2021년 3분기 매출 증가하나 적자 상태로 수익성 미흡, 재무구조는 양호

2021년 3분기 누적 매출액은 963억 원으로 전년 동기대비 11.6% 증가하여 성장세를 이어갔다. 수익성 측면에서는 원가율 상승 및 감가상각비, 광고선전비 증가 등에 따른 판관비 부담의 확대로 전년 동기대비 영업 손실폭이 확대된 매출액영업이익률 -5.6%를 기록하였고, 순이익 또한 적자 전환한 매출액순이익률 -4.7%를 기록하여 업계 대비 미흡한 수준을 나타냈다.

한편, 재무안정성 측면에서는 적자 시현 및 배당금 지급에 따른 자기자본 축소에도 불구하고, 단기매입채무, 미지급금, 리스부채 등의 감소로 인한 부채 규모 축소로 2021년 3분기 말 자기자본비율 75.3%, 부채비율 32.8%를 기록하여 2020년 결산 대비 소폭 개선되었으며, 실질적인 무차입 상태를 유지하는 등 안정적인 재무구조를 견지하였다.

## ■ 자금흐름 저하되나 유동성 위험은 높지 않은 편

2020년 개별기준 순이익 규모 축소 및 매출채권 증가 등의 영향으로 영업활동현금흐름이 부(-)의 상태로 전환되었다.

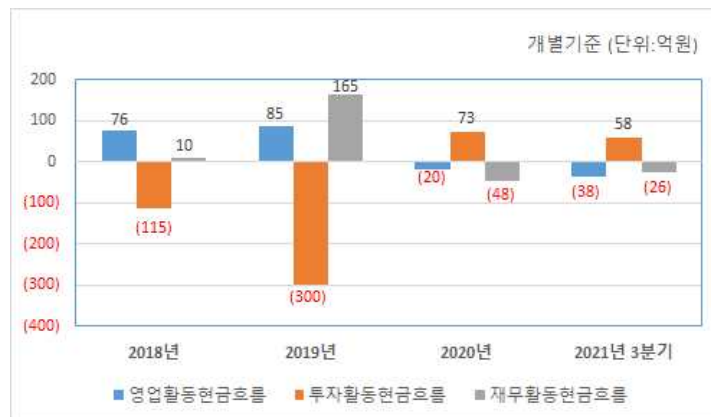
부족한 운전자금과 자기주식 취득 및 배당금 지급 등 재무활동에 따른 소요자금은 금융자산 처분 등 투자활동을 통해 조달된 자금으로 충당하여 경직된 자금흐름을 보였다.

잔여 자금은 내부 유보한 바, 이를 통해 기말 현금이 65억 원에서 69억 원으로 소폭 증가하였으며, 보유 현금성자산 및 낮은 차입 부담 등을 고려할 때 단기적인 유동성 위험은 높지 않은 편이다.





그림 5. 동사 현금흐름의 변화



\*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

## Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

### 교육산업의 패러다임 변화, 에듀테크 시장은 지속 성장

교육산업은 실감화, 연결화, 지능화, 융합화의 방향으로 발전해 나갈 것으로 보이며, 보수적인 교육 시장은 다른 시장 대비 디지털 전환이 상대적으로 더디게 진행될 것으로 여겨지나, 에듀테크 시장은 안정적인 지속 성장이 예상된다.

#### ■ 에듀테크 시장 성장에 따른 매출 증대 기대

우리나라뿐만 아니라 세계 주요국들 역시 정부 차원의 이러닝 발전정책을 적극 추진하고 있다. 영국의 경우, ‘Realising the Potential of Technology in Education’ 을 2019년에 발표하여 에듀테크 활용 개선, 민간 에듀테크 기업 지원, 산업육성을 핵심 목표로 디지털 교육 전환에 대응하고 에듀테크를 활성화하였다. 일본의 경우, 2020년 ‘학교 첨단기술 활용 실증 사업 로드맵’ 을 발표하며 ICT기술 등을 교육에 도입하는 기획에서부터 실증, 보급하는 구체적인 로드맵을 통해 첨단기술과 교육의 결합을 위해 적극 노력 중이다. 특히, 유럽의 경우, 2020년 ‘디지털 교육 실행계획안’ 을 발표하여 ‘디지털 교육 생태계 육성’ 과 ‘디지털 기술 및 역량 강화’ 라는 두 가지 전략적 목표를 선정하고, 코로나19로 인한 교육격차를 줄이기 위해 앞장서고 있다.

에듀테크 시장이 성장하면서 하위 시장이자 당사의 영위 시장인 스마트 학습지 시장 또한 빠르게 성장하고 있다. 종이 학습지를 선보였던 교육기업들이 디지털 콘텐츠 확대, 신규 기능 결합 상품을 출시하며 스마트 학습지 시장으로 빠르게 변환되고 있기 때문이다. 2012년부터 스마트 학습 신규 브랜드들의 시장 진입이 시도되었으며 2019년 본격적으로 국내 주요 학습지 및 인터넷 강의 브랜드들이 스마트 학습 브랜드를 런칭해 종이 학습지 시장이 스마트 학습지 시장으로 전환되는 시장 변화에 동참하고 있다. 또한, 최근 빅데이터 분석 및 AI 기술이 빠르게 교육콘텐츠와 접목되며 높은 학습효과와 만족도를 구현하고 있어 스마트 학습지에 대한 소비자 수요 또한 더욱 확대될 것으로 전망된다. 에듀테크 시장은 AI 기반 교육 서비스와 로봇 교사 기술이 기존 학습 시스템을 대체하고 있는 추세이며, 보다 고도화된 기술력을 요구하고 있어 진입장벽이 더욱 공고해질 것으로 보인다.

#### ■ 기술에 대한 향후 전망

동사는 전용 학습기 기반 스마트 러닝 모델을 시장 내 새롭게 확대해 나가고 있으며, 기존 대형 학습지 및 참고서, 인터넷 강의 서비스 제공 업체들도 경쟁에 참여하기 시작했다. 대부분의 오프라인 학습지 서비스 제공 업체들은 회원들을 자사 스마트 러닝 서비스 모델로 전환시키고 있다. 동사와 유사한 비즈니스 모델 사업을 진행하고 있는 브랜드들의 매출 및 인공지능 교육 서비스 기술력 비교 등을 통해 볼 때, 동사는 해당 비즈니스 모델을 최초로 개척해 시장 내 높은 기술력을 보유한 브랜드로서 우수한 시장 점유율을 확보하고 있다.

동사는 AI 생활기록부와 AI 튜터 고도화를 통해 초개인화 서비스를 완성할 계획이다. 관리교사의 학습관리에서 진화한 학부모와 학생이 함께하는 최고 수준의 AI 교육 플랫폼을 구축하여 맞춤형 서비스를 제공하고, AI 기반 교과 서비스의 혁신으로 주력 사업 분야를 강화해나가 에듀테크 선도기업으로서의 위치를 견고히 할 것으로 여겨진다.

그림 6. AI 생활기록부 서비스

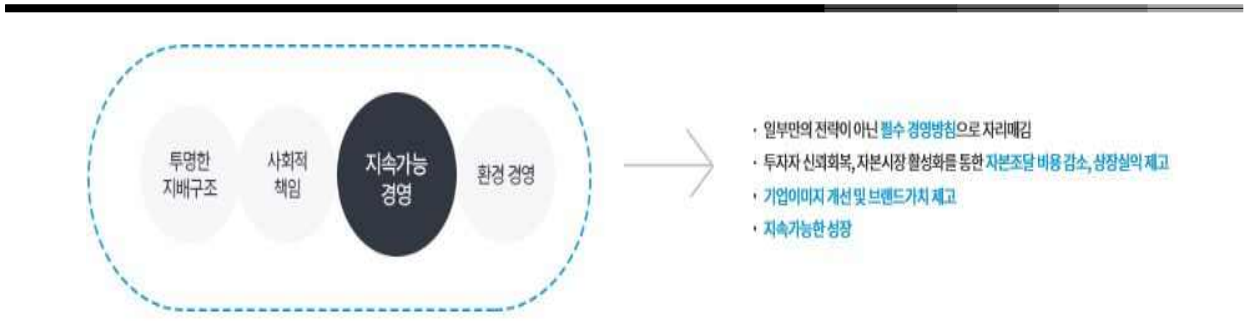


\*출처: 동사 홈페이지(2021)

## ■ ESG 활동 현황

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 뜻한다. ESG 평가는 기업엔 지속 가능 경영의 동기를 유발하고 투자자에게는 사회적 책임투자에 대한 접근성을 제고하는 지표로 활용할 수 있다. 국내 ESG 평가를 수행하고 있는 기관은 한국기업지배구조원, 서스틴베스트, QESG 가 있다.

그림 7. ESG



\*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지(2021)

산업통상자원부(2021)에 따르면, 현재 평가기관별 ESG 지표의 세부항목이 달라 같은 기업에 대해 등급 편차가 존재하여 평가대상인 기업의 혼란이 가중되고 있는바, 국내 상황에 적합한 K-ESG 지표를 마련하여 표준화하기 위한 작업이 진행 중이다.



동사의 공개 자료 및 질문지를 통해 EGS 항목에 대한 사항을 별도로 확인했다. 동사는 사업장 및 제품 안전 관련 KC인증과 정보보호 관련 ISMS 인증, 친환경 건축물 인증을 보유하고 있다.

표 4. 보유 인증 현황

인증명		유효기간	상태
	KC (안전확인신고 증명서)	2020-07-17~	유효
	KC (방송통신기자재등의 적합인증서)	2020-09-03~	유효
	ISMS	2021-04-21~2024-04-20	유효
	녹색건축	2019-01-18~2029-01-18	유효

\*출처: 동사 제공자료(2021), NICE평가정보(주) 재구성

동사의 2021년 분기보고서에 따르면, 기간제 근로자가 총 57명 있으며, 기간의 정함이 없는 근로자가 총 421명 근무하고 있는 것으로 확인되었다. 다만, 공정거래/반부패 프로그램 및 소비자 안전 관련 인증 등 사회책임경영에 관한 활동이 확대되어야 할 것으로 사료된다.

표 5. 근로자 근무 현황

사업 부문	성별	기간의 정함이 없는 근로자	기간제 근로자	합계
전체	남	180	12	192
	여	241	45	286
합계		421	57	478

\*출처: 분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

지배구조 부문은 정관에 의해 주주의 의결권을 1주마다 1개로 정하고 있으며, 2021년 3월 25일 정기주주총회를 실시하였다. 이사회는 대표이사 및 2명의 사외이사를 포함하여 총 4명으로 구성되어 있으나, 별도의 감사위원회를 운영하고 있지 않은 것으로 확인된다.

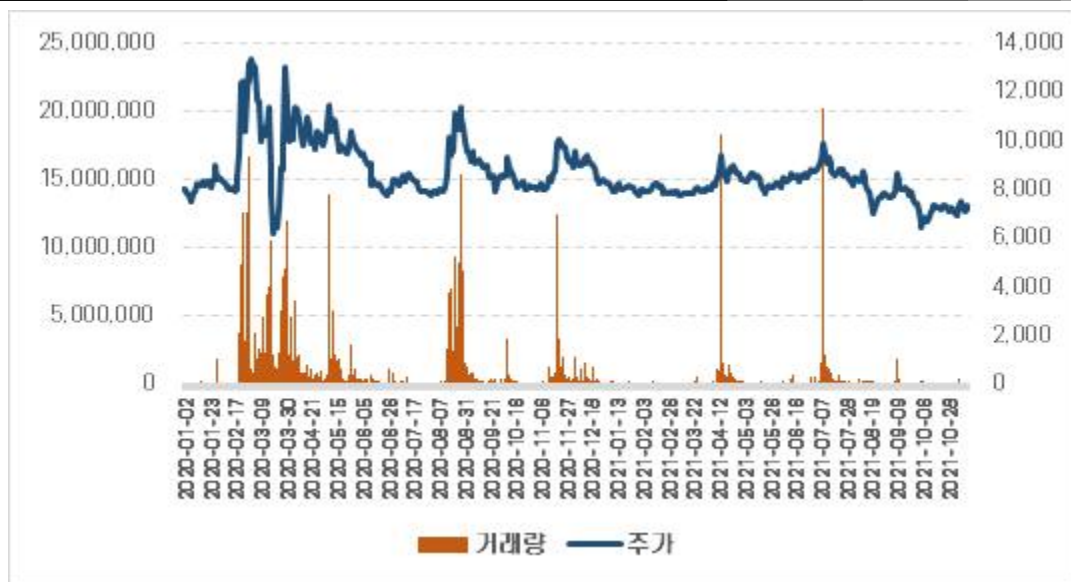
최근 기업의 사회적 책임에 관한 관심이 제고되고 투자자의 관점에서 투자 적합 기준이 아니라 모든 구성요소가 인류의 지속가능성을 위해 노력해야 하는 상황에서, 그러한 노력의 측정지표로서 ESG 기준 충족이 필요하다.



## ■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	N/R	N/R	2021-06-29
대신증권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2017년 말부터 중등 홈런 서비스도 런칭하면서 향후 가입자 수 증가는 가속화될 것으로 기대</li> <li>• 데이터 중심의 자기주도학습 서비스를 통해 연평균 30%의 유료 회원 수 증가세</li> </ul>		

## ■ 시장정보(주가 및 거래량)



\*출처: Kisvalue(2021.11)