

유비온

KONEX [084440]

2021.06.04

본 자료는 한국거래소의 코넥스 기업분석보고서 발간지원사업(KRP)에 따라 작성된 보고서입니다.

“유비쿼터스 에듀테크의 미래교육을 만드는 기업”

(주)NICE 디앤비 김태립 선임연구원

konex@nicednb.com

기업정보(2021-06-03 기준)

대표자	임재환
설립일자	2000-01-11
상장일자	2014-01-21
기업규모	중소기업
업종분류	데이터베이스 및 온라인정보 제공업
주요제품	이러닝서비스

시세정보(2021-06-03 기준)

현재주가	9,800 원
액면가	500 원
시가총액	294 억원
총 발행주식수	2,997,107 주
52주 최고주가	12,000 원
최저주가	2,550 원
외국인지분율(%)	-
주요주주	
임재환	18.23%
아주아이비투자	12.35%
한국산업	10.88%
장봉진	6.3%

■ 온라인 이러닝서비스 사업에서 에듀테크 분야로 사업 다각화

유비온(이하 동사)은 창업 이후 온라인 교육서비스(이러닝서비스) 사업을 중심으로 성장해 왔으나, 2015년부터 본격적으로 학습관리시스템(LMS)를 개발하는 등 시대변화에 발 맞추어 에듀테크 분야로 사업영역을 확장하였다. 현재, 동사의 사업 포트폴리오는 크게 온라인 교육 플랫폼을 제공하는 에듀테크 부문과 개인을 대상으로 한 B2C 온라인 교육 부문, 기업을 대상으로 하는 실시하는 B2B 온라인 교육 부문으로 구분된다.

■ 학습플랫폼 개발 기술을 기반으로 진화된 이러닝서비스 제공

동사는 온라인으로 학생들의 성적, 진도, 출석 등을 관리해주는 학습플랫폼과 인터넷 학습, 웹기반 학습, 사이버 학습, 원격 학습 등을 수행할 수 있는 에듀테크 기반의 이러닝 플랫폼을 개발하고 있다. 이 중 GUI(Graphical User Interface) 동적 변형, 타임라인 드래그, AIR(Adobe Integrated Runtime) 기반 뷰어 기능, 스마트러닝 콘텐츠 재생, 전자도서관 제공, 온라인 테스트 평가관리시스템 등을 개발하는 핵심 기술을 보유하고 있으며, 이러한 자체 기술력을 기반으로 다양한 이러닝서비스를 제공하고 있다.

■ 세계 에듀테크 시장 성장 전망, 동사는 AI 강화로 성장동력 확보 중

소프트웨어정책연구소(2020.04)에 의하면, 세계 에듀테크 시장은 2018년 1,530억 달러에서 2025년 3,420억 달러로 연평균 8.38% 성장할 전망이다. 동사는 이러한 시장 성장에 대비하고 미래교육에 대비하기 위해 AI(Artificial Intelligence) 기반 이러닝 2.0을 강화하고 있으며, 자율주행자동차 만들기 키트를 개발하여 AI 메이커 교육서비스도 제공하고 있어 성장동력을 확보 중이다

결산기	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018A	181.0	-6.7	6.2	3.4	12.5	6.9	140.0	10.7	651.2	373	492	5.1	3.9
2019A	186.0	2.8	6.0	3.2	5.8	3.1	29.9	4.7	444.6	173	665	6.9	1.8
2020A	230.9	24.1	18.1	7.8	7.9	3.4	30.1	5.9	378.2	235	900	15.7	4.1

유비온

KONEX [084440]

2021.06.04

본 자료는 한국거래소의 코넥스 기업분석보고서 발간지원사업(KRP)에 따라 작성된 보고서입니다.

[기업개요]

동사는 2000년 1월 11일 [데이터베이스 및 온라인정보 제공업]을 주된 영업 목적으로 설립되었으며, 2014년 1월 21일 코넥스 시장에 상장되었다. 동사의 주요 사업은 IT기반의 학습관리시스템 및 학습도구를 개발하여 납품 또는 서비스하는 에듀테크 사업과 직업, 자격교육, 평생교육 등을 온라인으로 교육서비스를 제공하는 이러닝서비스 사업으로 나눌 수 있다. 동사는 창업 이후에 이러닝서비스 사업을 중심으로 성장해왔으나, 2015년부터 본격적으로 학습관리시스템 등의 에듀테크 사업으로 전환을 추진하여 2020년부터 에듀테크 사업이 매출의 50% 이상을 차지하는 주력 사업으로 성장하였다.

[주요 사업 및 연혁]



2000 01	• 주식회사예지네트 설립	2012 03	• 학점은행사업 진출
06	• www.wowpass.com 오픈 오픈	2014 01	• 코넥스 상장
12	• 사이버연수원 솔루션 개발	2016 10	• 코스모스3.0 출시
2002 12	• 학원사업 진출	2017 10	• 와우패스 내일배움카드 서비스 런칭
2003 09	• 기업부설연구소 설립	2018 12	• 우즈베키스탄 TUIT(DEA)사업 수주
2004 04	• 사명 변경(예지네트→유비온)	2019 07	• 아제르바이잔 PMC사업(ODA) 수주
2006 02	• 플래시 기반 콘텐츠 및 시스템 개발	2020 03	• 네이버클라우드와 클라우드 LMS 구축 MOU체결
11	• 노동부 인터넷 통신훈련 기관평가 최우수 A 등급	03	• 시스코와 스마트커넥스 캠퍼스 구현 MOU 체결
2009 09	• 이러닝 콘텐츠 솔루션부문 최우수상 수상	2021 03	• 비대면 바우처로 에듀테크 의무교육 서비스 공급

에듀테크 사업부문과 이러닝서비스 부문으로 사업 포트폴리오 구성

동사는 학습관리시스템 및 학습도구를 개발하여 공급하는 에듀테크 사업부문과 성인을 대상으로 직업, 자격교육, 평생교육을 온라인으로 제공하는 이러닝서비스 사업부문으로 사업 포트폴리오를 구성하고 있다. 동사의 에듀테크 학습 상품은 코스모스, 하이디가 있고, 이러닝서비스 상품은 와우패스, 내일배움카드, 원격평생교육원, 사이버연수원이 있다.

그림 1>> 동사 사업분야 및 학습 상품

사업분야	학습 상품	학습 상품 설명
에듀테크	코스모스 (Coursemos)	대학교육을 목표시장으로 한 학습관리시스템, 비교과시스템 및 다양한 학습지원도구를 통합한 학습플랫폼
	하이디 (Hydee)	초중고교를 목표시장으로 한 클라우드기반의 오픈 학습플랫폼
이러닝서비스	와우패스 (www.wowpass.com)	금융, 회계, 경영 등 취업 관련 자격증 교육 전문 사이트
	내일배움카드 (hrd.wowpass.com)	고용노동부의 국민내일배움카드제도 기반의 직업교육사이트
	원격평생교육원 (www.iubion.co.kr)	교육부 산하 평생교육진흥원의 인증을 받은 학점은행 원격평생교육기관
	사이버연수원 (e-bohun.ubion.co.kr)	금융기관과 공공기관을 목표시장으로 한 기업 원격교육서비스

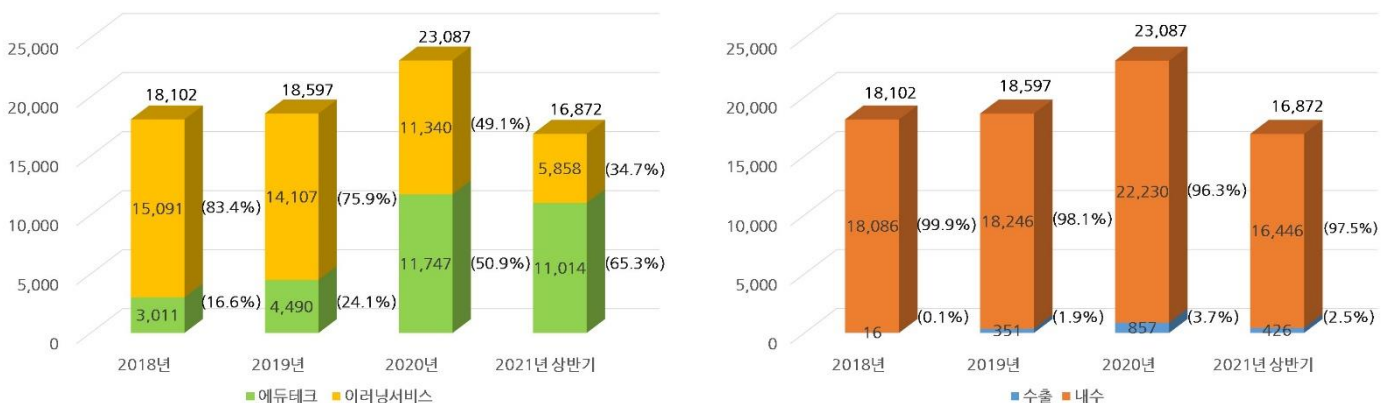
자료: 기업현황보고서(2021.03), NICE디앤비 재구성

에듀테크 사업 지속적인 성장으로 전체 매출 증가 추세

동사의 기업현황보고서(2021.03)에 의하면, 동사는 에듀테크 사업 성장의 영향으로 전체 매출이 2019년 18,597백만 원에서 2020년도 23,087백만 원으로 증가하였고, 2021년 상반기 16,872백만 원으로 2020년도 대비 73.1%를 실현하였다. 전체 매출에서 에듀테크 사업의 비중은 2019년 24.1%에서 2020년 50.9%로 증가하였고, 2021년 상반기에 65.3%의 비중을 차지하고 있어 에듀테크 사업 매출은 지속적으로 증가하고 있다. 전체 매출 중에서 내수의 비중이 상당히 높으나, 수출이 2019년 351백만 원에서 2020년 857백만 원으로 증가하였으며, 2021년 상반기에는 426백만 원을 실현하였고, 주요 수출국은 아제르바이잔, 우즈베키스탄이다.

그림 2>> 동사 매출 실적의 규모 및 비중

(단위: 백만 원)



내수/수출 매출 규모 및 비중

자료: 기업현황보고서(2021.03), NICE디앤비 재구성

에듀테크 학습플랫폼인 코스모스(대학)와 하이드(초중고)로 학습서비스 제공

동사의 코스모스는 대학 학습플랫폼으로 정규강좌, 비교과 강좌, 기초학습능력강화, 온라인 공개수업, 커뮤니티 등이 가능한 통합 플랫폼이고, 강의자료와 동영상 콘텐츠를 비롯하여 과제, 토론, 퀴즈, 팀플평가, 설문조사 등의 학습활동이 가능하다. 대학에 흩어져 있는 데이터를 통합하여 대학의 인재상과 학생들의 역량을 관리하고, 학습, 상담, 취업, 진로, 창업 활동에 대한 지원을 통해 교육의 질관리를 수립하고 있다. 또한, 교육성과 지표를 정량화하여 모니터링이 가능하고, 학생들의 참여율 제고와 교내 인증 제도 지원을 위한 역량 지수 관리가 가능하다. 동사는 네이버 클라우드 플랫폼을 기반으로 구축한 동영상 강의 코스모스 플랫폼을 인하대, 인천대, 홍익대, 숙명여대, 가천대 등의 대학에 적용하여 다양한 콘텐츠와 동영상을 사용자에게 안정적으로 제공하고 있다.

동사의 하이드는 초중고교 교육에 특화된 학습플랫폼으로 수업을 설계하고, 학습, 과제, 출결을 관리하며, 학년별 학생의 수준을 고려한 학습 활동을 돕는 플랫폼이다. 주간학습계획 및 일별 학습 활동을 안내하고, 수업제작 도구를 활용하여 교사 주도 교육 과정으로 수업을 관리하며, 과제를 생성 및 평가하여 패드백을 제공이 가능하다. 클라우드 기반의 자료실에서 수업 자료를 관리 및 공유하고, 반 학생 정보, 비밀번호, 초기화, 학습 특이사항을 기록하며, 주요 정보의 시각화를 통해 학습과정을 관리할 수 있다. 2021년에 세종특별자치시교육청교육원과 실시간 수업도구 1년간 지원, 플랫폼 활용을 위한 연수 프로그램 제공 관련한 업무협약을 맺어 효율적인 학습환경을 구현하고 있다.

그림 3>> 동사 에듀테크 학습플랫폼 코스모스/하이드



코스모스



하이드

자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

와우패스, 내일배움카드, 원격평생교육원, 사이버연수원의 이러닝서비스 제공

동사의 이러닝서비스 주요 학습 상품은 와우패스, 내일배움카드, 원격평생교육원, 사이버연수원이 있다. 동사는 와우패스를 통해 금융자격 외에도 취업과 학습자 개인의 역량 개발을 위한 전산, 무역, 경영, 경제, 상담, 심리 자격과정 학습에 최적화된 이러닝서비스를 제공하고 있다. 동사의 와우패스는 2020년에 대한민국 히트브랜드 교육/자격증 부문 대상을 수상하였으며, 2021년 신학기를 맞아 '신규강의 SPEC-UP 이벤트'를 진행하여 투자자산운용사, 은행텔러, 전산회계사, 경영지도사, 직업상담사 등의 이벤트 강의 결제자를 대상으로 합격 시 수강료 환급, 불합격 시 수강 연장, 금융시사 특강 제공, 취업 필수기초강의 제공 등의 이벤트를 제공하여 수험생을 모집하고 있다.

동사는 국민내일배움카드를 발급을 받은 재직자가 해당 카드를 이용하여 정부지원을 받아 자기 개발 학습이 가능한 내일배움카드 이러닝서비스를 제공하고 있다. 또한, 2021년에 고용노동부 주관 K-Digital

Training 운영 기관으로 선정되어 디지털 신기술 분야의 실무인재를 양성하기 위해 국민에게 디지털 전환 관련 IT 교육을 수행할 예정이다. 교육 과정은 PBL(Project Based Learning) 기반 금융 빅데이터 분석가 과정, PBL 기반 AI 소프트웨어 개발자 과정으로 구성되어 있고, 2021년 5월에 모집하여 7월에 개강할 예정이다.

그림 4>> 동사 이러닝서비스 와우패스/내일배움카드



와우패스

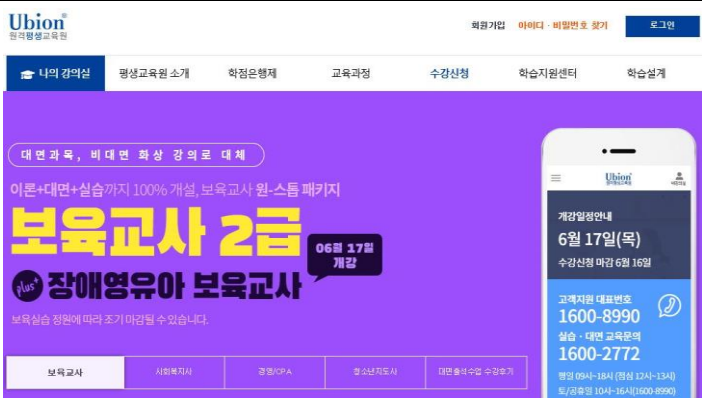


내일배움카드

자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

동사는 교육부의 학점은행제 평가인정을 받은 기관으로 원격평생교육원을 통해 보육교사 2급, 사회복지사 2급, 건강가정사, 장애영유아보육교사, 청소년지도사2급·3급, 한국어교원2급, 경영학사, 법학, CPA/AICPA 선수학점, 교양과정의 이러닝서비스를 제공하고 있다. 또한, 동사는 금융기관과 공공기관을 목표시장으로 한 기업 원격서비스인 사이버연수원을 통해 한국보훈복지의료공단 사이버 연수 관련한 이러닝서비스도 제공하고 있다.

그림 5>> 동사 이러닝서비스 원격평생교육원/사이버연수원



원격평생교육원



사이버연수원

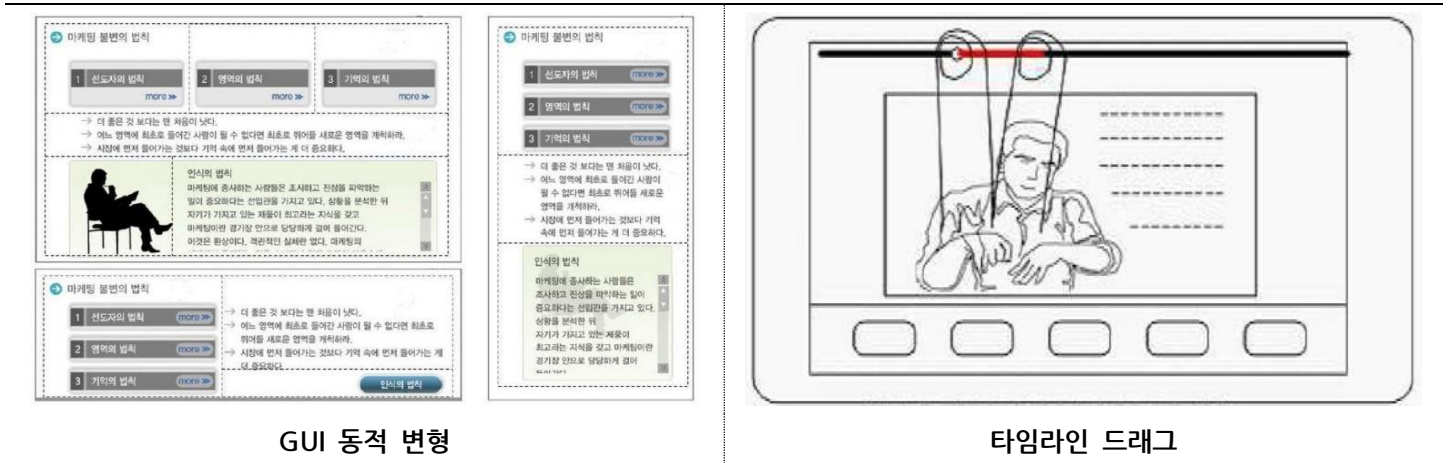
자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

학습플랫폼 기반 이러닝서비스 시스템

동사는 온라인으로 학생들의 성적, 진도, 출석 등을 관리해주는 학습플랫폼 개발 기술과 인터넷 학습, 웹기반 학습, 사이버 학습, 원격 학습 등을 수행하는 이러닝을 개발하는 핵심기술을 보유하고 있다. 동사는 고객의 니즈 분석, 학습플랫폼 도입 계약, 패키지 구현 및 구동, 서비스 테스트, 사용자 교육, 유지보수, 고객지원 등의 과정으로 학습플랫폼을 개발하고, 동사의 학습플랫폼은 모바일앱 서비스, VOD(Video On Demand) 플레이어, 표절검사 솔루션, 저작도구 등과 결합되어 기능이 확장된다.

동사의 플랫폼은 디스플레이 장치의 크기, 해상도, 가로 비율, 세로 비율에 따라 GUI가 동적으로 변형되고, 데스크탑과 스마트폰 등의 다양한 환경에서 콘텐츠가 재생이 가능하다. 또한, 사용자가 간단한 터치 동작을 수행하여 타임라인(Timeline)상에 북 마킹 플래그를 부착할 수 있고, 북 마킹 플래그를 드래그하여 타임라인이 미형성된 디스플레이 영역으로 이동이 가능하며, 이러한 동작을 통해 콘텐츠의 반복 재생이 가능하도록 개발되었다.

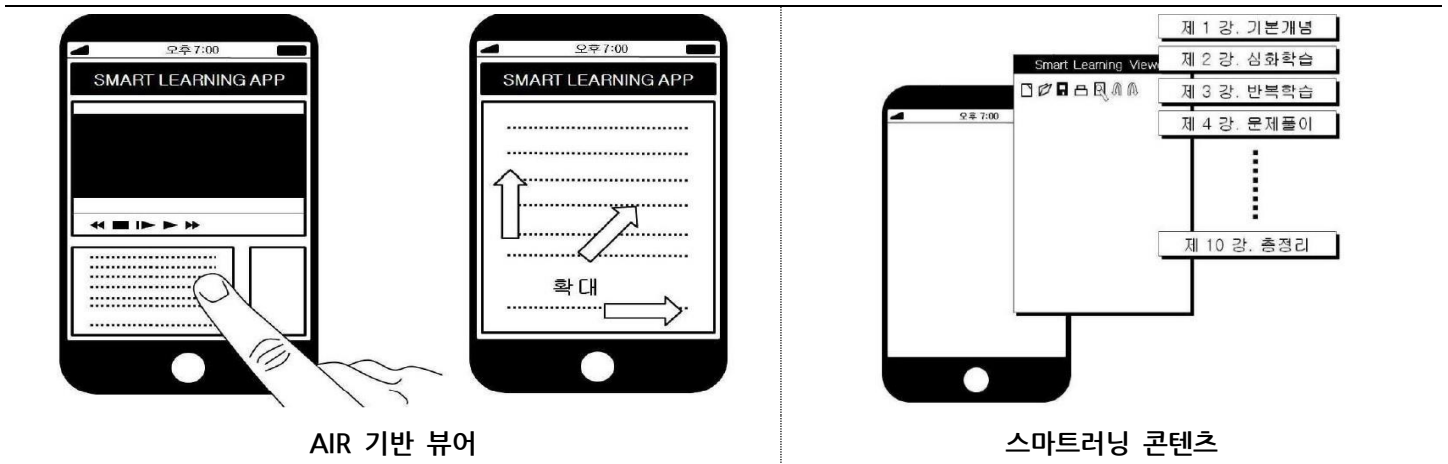
그림6>> 동사 GUI 동적 변형/타임라인 드래그



자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

동사는 액션스크립트(Actionscript)를 갖는 AIR 기반의 뷰어를 통해 스마트러닝 콘텐츠를 재생하고, 스마트러닝 콘텐츠의 콤포넌트(Component)에 대한 사용자의 인터랙션에 따라서 액션스크립트를 매칭시켜 학습시에 다양한 기능들을 제공이 가능하게 학습플랫폼을 개발하고 있다. 동사의 플랫폼은 이북과 학습도구가 완전히 분리된 환경에서 학습도구 사용시 이북 노드의 메타데이터를 이용하여 학습 도구로 넘겨줄 인자를 생성하고, 학습도구에서 반환된 결과값을 이북 노드의 메타데이터와 저장하여 실시간으로 학습도구와 이북의 동적인 연동이 가능하다.

그림 7>> 동사 AIR 기반 뷰어/스마트러닝 콘텐츠

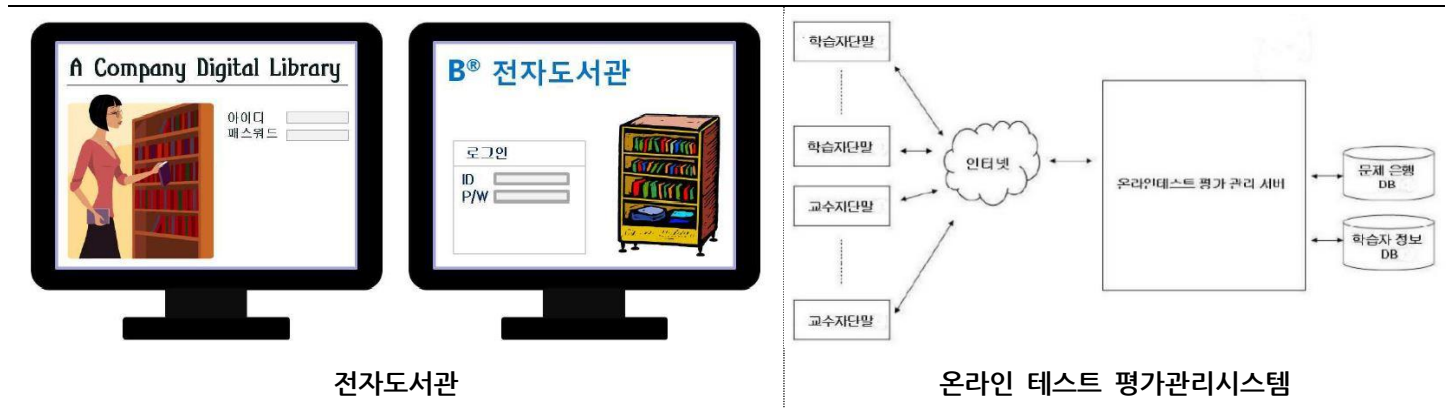


자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

동사는 학습플랫폼 상에서 사용자가 전자서적을 구매할 수 있고, 인스턴스(Instance)를 생성하여 커스터마이징(Customizing)으로 사용자를 위한 전자도서관을 제공하는 것이 가능하며, 사용자에게 의해 인증된 사용자들이 전자도서관에서 전자서적을 열람이 가능하게 개발하고 있다. 사용자의 로그인 정보,

개인 정보, 수험 정보를 저장하는 사용자 정보 데이터베이스, 평가 문항을 저장하는 문제 은행 데이터베이스, 문제 보기 입력순서, 보기 변경 클릭회수, 보기 입력에 걸린 반응시간 데이터를 수집하는 온라인 테스트부 등 다양한 기능을 구성하여 사용자의 학습수준, 학습능력, 성향을 평가하고 진단할 수 있는 온라인 테스트 평가관리시스템도 개발하고 있다.

그림 8>> 동사 전자도서관/온라인 테스트 평가관리시스템



자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

AI 기반 이러닝 2.0 강화 및 자율주행자동차 만들기 키트 개발로 성장동력 확보 중

동사는 AI를 기반으로 한 이러닝 2.0 영역을 성장시키기 위해 별도의 연구소인 유비온 AI LAB을 설립하였으며, 이를 통해 국내 AI교육 및 네트워크를 강화하고 있다. 동사의 AI 교육은 4차 산업혁명의 디지털 변화를 주도하는 AI엘리트 양성, 데이터 엔지니어링, 머신러닝/딥러닝, MLOps(Machine Learning Operations, 기계학습작동) DX(Duplex System, 복식방식)를 실현하고 있다.

동사는 누구나 쉽게 AI를 이해하고 다양한 사물인터넷 기반의 작품을 만들 수 있는 에듀테크 사업을 수행하고 있고, 이를 위해 AI 자율주행 관련 학습과 코딩, 조립, 훈련이 가능한 교육용 자율주행자동차 만들기 키트를 개발하였으며, 이와 관련된 특허(실습용 자율주행 자동차의 자율주행 제어 방법 및 컴퓨터 프로그램)를 2020년 7월에 등록하였다.

그림 9>> 동사 AI 메이커 교육/자율주행자동차만들기 키트



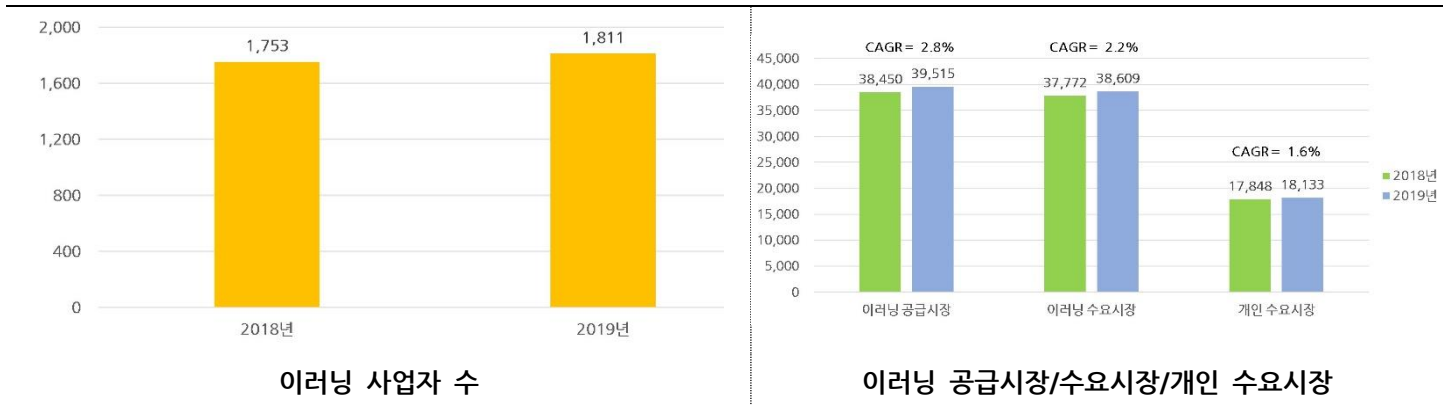
자료: 동사 제공 자료, NICE디앤비 재구성

국내 이러닝 시장 및 세계 에듀테크 시장 성장

산업통상자원부의 2019년 이러닝산업 실태조사(2020.06)에 의하면, 국내의 이러닝 사업자 수는 2018년 1,753개에서 연평균성장률 3.3%로 증가하여 2019년 1,811개로 58개 사업자가 증가한 것으로 조사되었고, 이러닝 매출액 규모별 사업자 분포를 보면, 1억 원 미만의 사업자가 900개(49.7%)로 가장 많았으며, 1~10억 원 미만이 451개(24.9%), 10~30억원 미만 199개(11.0%)등의 순으로 나타나 대체적으로 매출액이 적은 사업자가 많은 것으로 나타났다. 국내의 이러닝 공급시장 규모는 2018년 3조 8,450억 원에서 2019년 3조 9,515억 원으로 연평균성장률 2.8% 증가한 것으로 조사되었고, 이러닝 수요시장 규모는 2018년 3조 7,772억 원에서 2019년 3조 8,609억 원으로 연평균성장률 2.2% 증가한 것으로 조사되었으며, 이 중 개인 수요시장은 2018년 1조 7,848억 원에서 연평균성장률 1.6% 성장하여 2019년 1조 8,133억 원으로 증가하였다.

그림 10>> 국내 이러닝 사업자 수/공급시장/수요시장/개인 수요시장

(단위: 개, 억 원)

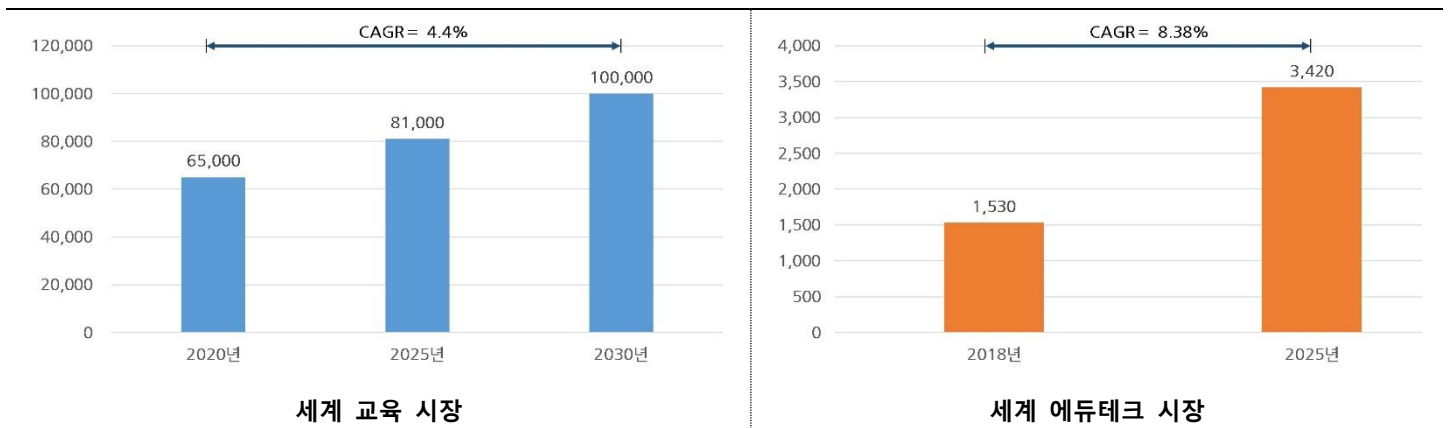


자료: 산업통상자원부(2020.06), NICE디앤비 재구성

소프트웨어정책연구소에서 발간한 에듀테크 산업 동향 및 시사점(2020.04) 산업동향 자료에 의하면, 에듀테크의 기본 환경인 세계 교육 시장은 2020년 6조 5,000억 달러 수준에서 2025년 8조 1,000억 달러, 2030년에는 10조 달러로 연평균성장률 4.4%로 성장할 것으로 전망되고, 이 중에 에듀테크 시장은 2018년 1,530억 달러에서 연평균성장률 8.38% 성장하여 2025년 3,420억 달러 규모를 이룰 것으로 보인다. 온라인교육은 기존의 이러닝과 스마트러닝에서 최근에 인공지능, 빅데이터, 블록체인 등의 ICT기술과 플립드러닝, 소셜러닝, 협력학습, 비정형학습 등 다양한 교육공학적 접근이 접목되어 학습의 효과성을 증진시키는 에듀테크로 발전할 것으로 전망하고 있다.

그림 11>> 세계의 교육 시장 및 에듀테크 시장

(단위: 백만 달러)



자료: 소프트웨어정책연구소(2020.04), NICE디앤비 재구성

에듀테크 사업부문 호조세로 매출 증가 및 수익성 개선

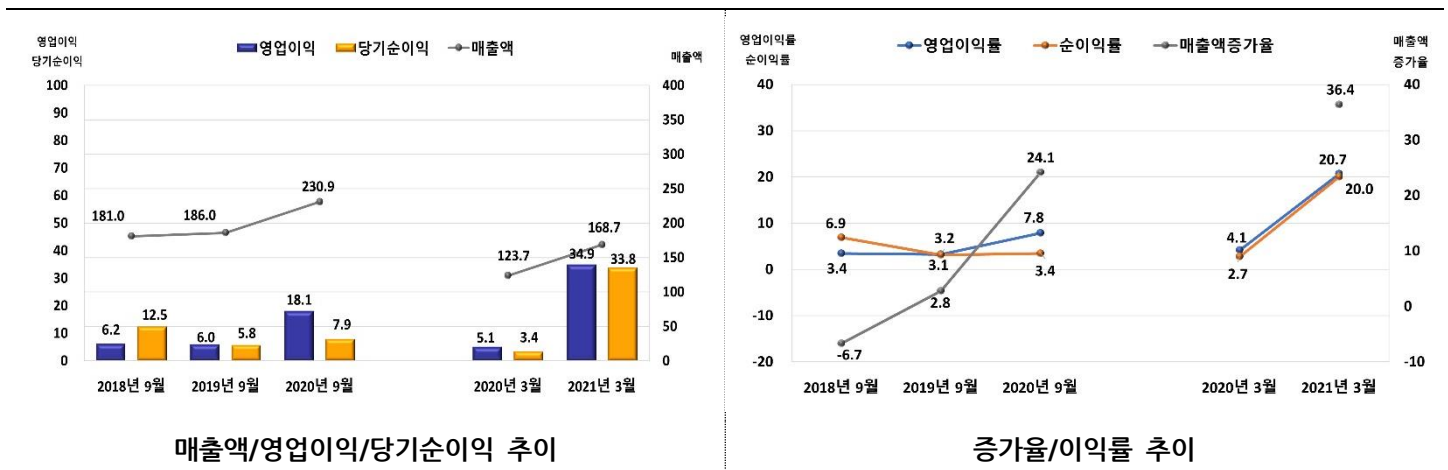
동사의 사업보고서(2020.09)에 의하면, 2020년 각 사업부문별 매출 비중은 에듀테크 50.9%, 이러닝서비스 49.1%를 기록하였다. 에듀테크 사업부문 실적 호조가 매출 증가에 기인하여 매출을 견인하는 것으로 분석된다. 또한, 국내의 학습관리시스템 기업들은 아직은 대부분 영세하거나 신생업체들이 대부분이나, 동사의 주력 플랫폼인 코스모스는 국내 400여개 대학 중 100여개 대학에서 이용하고 있는 등 국내 에듀테크 시장을 선도하고 있다.

동사는 2019년 186.0억 원(+2.8% yoy), 2020년 230.9억 원(+24.1% yoy)의 매출액을 기록하며 최근 큰 폭의 매출 성장을 시현하였으며, 이는 코로나19 장기화의 영향으로 비대면 온라인 강좌 수요 확대 현상에 기반한 것으로 분석된다. 수익성의 경우 2019년 매출액영업이익률 3.2%를 기록하였고, 2020년에는 전년과 유사한 50%를 상회하는 원가율 지속에도 불구하고, 외형 확대에 따른 고정성경비 부담의 완화로 매출액영업이익률 7.8%를 기록하며 전년 대비 크게 상승하였다. 한편, 무형자산손상차손 및 지분법손실 등 영업외비용 증가로 인해 매출액순이익률은 매출액영업이익률 보다 크게 낮은 3.4%를 기록하였으나, 전년 3.1%보다 증가하였으며 전반적인 수익구조는 양호한 수준을 나타내었다.

동사의 2021년 상반기 기업현황을 나타내는 기업현황보고서(2021.03)에 의하면, 2021년 상반기 누적 매출액은 전년 동기 대비 36.4% 증가한 168.7억 원을 기록하였으며, 이는 에듀테크 사업과 이러닝 사업의 고른 성장에 기반한 것이고, 에듀테크 영역에서 대학교 중심으로 학습관리시스템 구축 수주가 크게 증가하였으며, 이러닝서비스 영역에서는 원격평생교육원의 매출이 현격하게 증가하였다. 2021년 상반기 수익성 측면에서는 매출원가율 부담의 완화, 인건비, 광고전선비, 판매촉진비 감소 등에 따른 고정성경비 부담의 완화로 20%대를 상회하는 수익성(매출액영업이익률 20.7%, 매출액순이익률 20.0%)을 기록하며, 전년 동기 수익성(매출액영업이익률 4.1%, 매출액순이익률 2.7%) 대비 크게 상승하였다.

그림 12>> 동사 연간 및 상반기 요약 포괄손익계산서

(단위: 억 원, %, K-GAAP 개별기준)

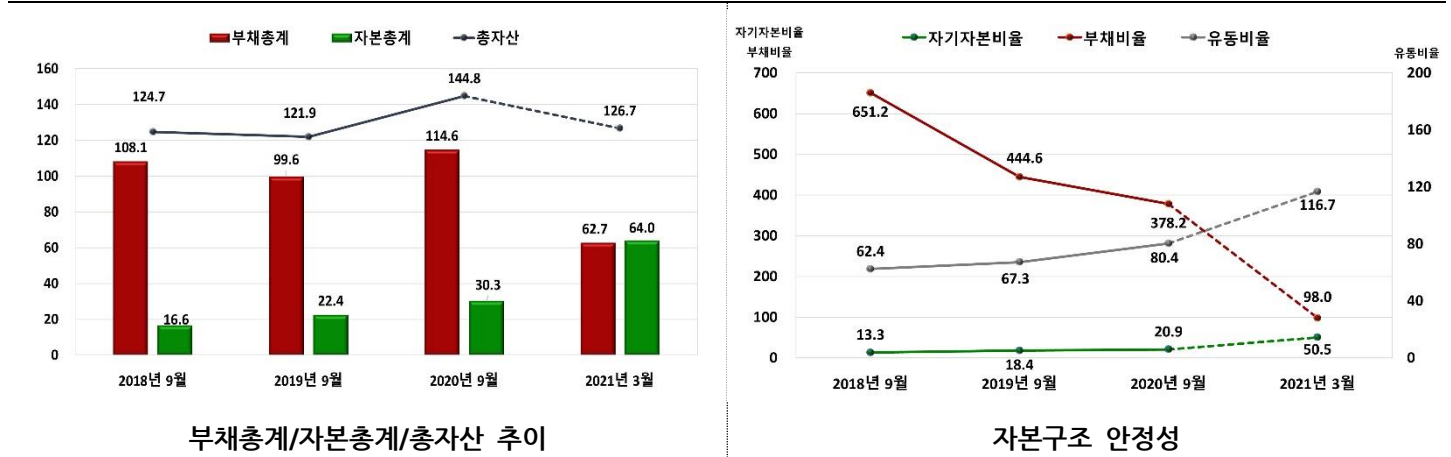


자료: 동사 사업보고서(2020.09), 기업현황보고서(2021.03), NICE디앤비 재구성

동사는 순이익 시현 등으로 결손금이 일부 보전됨에 따라 부채비율은 2019년 444.6%에서 2020년 378.2%로 감소하였다. 2016년 이후 한국산업은행, 벤처캐피탈, 엔젤투자자의 투자를 통하여 자본 조달을 하여 과거 누적 결손금이 지속되고 있음에도 불구하고, 자본잠식 상태는 탈피하였으나, 동사의 총 부채 규모가 자기자본 대비 크게 상회하는 수준을 지속하고 있어 전반적인 재무구조는 열위한 수준이다.

그림 13>> 동사 연간 및 상반기 요약 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-GAAP 개별기준)

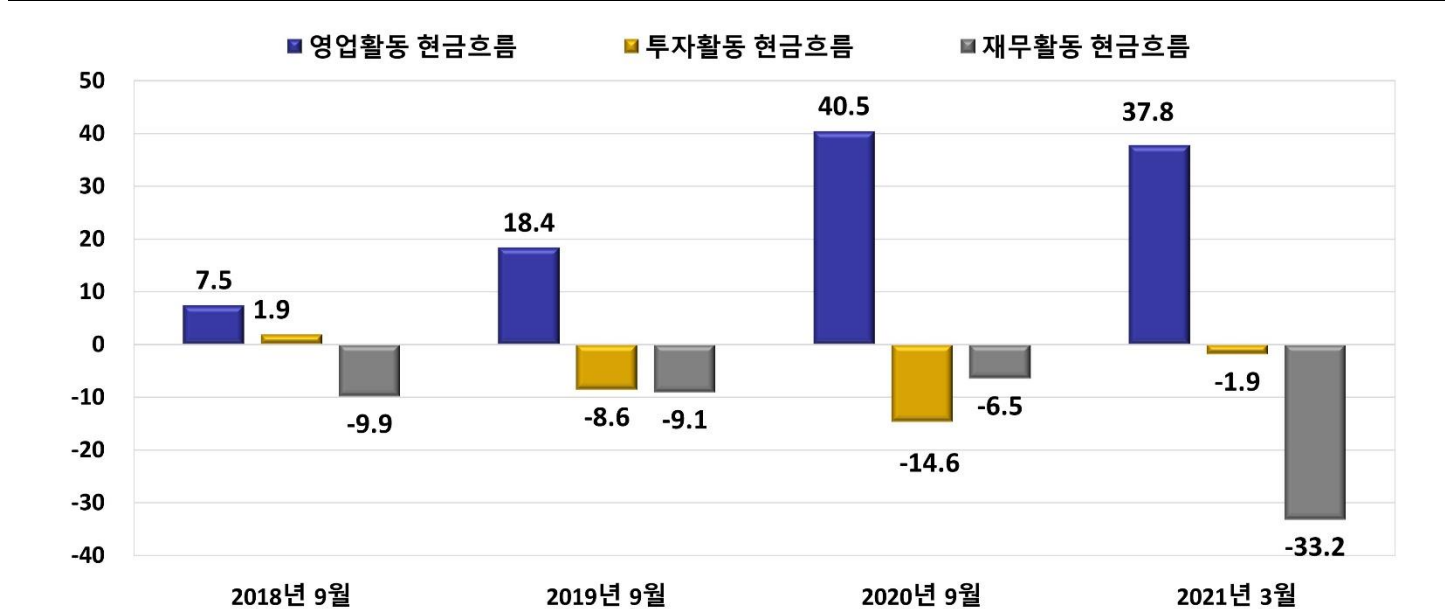


자료: 동사 사업보고서(2020.09), 기업현황보고서(2021.03), NICE디앤비 재구성

동사는 2020년 영업활동으로 인한 현금흐름은 순이익 규모 확대와 미수금 감소, 매입채무 결제 지연 등에 따른 순운전자본 증가로 인해 양(+)의 상태를 유지하였으며, 전년 18.4억 원에서 40.5억 원으로 증가하였다. 한편, 시설장치 및 차량운반구 취득 등으로 투자활동 및 차입금 및 사채 상황에 따른 재무활동 상 현금소요를 영업활동을 통해 창출된 현금으로 충당하였다. 한편, 동사의 현금성 자산은 2020년 기초 0.9 억 원에서 기말 20.2 억 원으로 그 규모가 증가하였고, 현금성 자산은 총 자산의 14.0%를 차지하고 있다.

그림 14>> 동사 현금흐름의 변화

(단위: 억 원, %, K-GAAP 개별기준)



출처: 동사 사업보고서(2020.09), 기업현황보고서(2021.03), NICE디앤비 재구성

[체크포인트]

✓ 당사는 2020년에 비대면 온라인 강좌 수요 확대 현상에 힘입어 전년 대비 큰 폭의 매출 성장을 실현하였고, 외형 확대에 따른 고정성경비 부담의 완화로 수익성도 전년 대비 개선되었다. 다만, 2020년 기준 전반적인 재무구조는 열위한 수준이며, 유동비율이 100% 미만을 기록하고 있어 단기적인 유동성 위험은 다소 상존하고 있는 것으로 판단된다.

✓ 당사는 GUI(Graphical User Interface) 동적 변형, 타임라인 드래그, AIR(Adobe Integrated Runtime) 기반 뷰어 기능, 스마트러닝 콘텐츠 재생, 전자도서관 제공, 온라인 테스트 평가관리시스템 등을 개발하는 핵심 기술을 보유하고 있으며, 이를 기반으로 에듀테크 및 이러닝서비스를 제공하고 있다.

✓ 당사는 미래교육에 대비하기 위해 AI 기반 이러닝 2.0을 강화하고 있고, AI 엘리트 양성, 데이터 엔지니어링, 딥러닝, 기계학습작동 복식방식을 실현하고 있다. 또한, 코딩, AI 자율주행에 대한 학습을 훈련할 수 있는 자율주행자동차 만들기 키트를 개발하여 성장동력을 확보하고 있으며, 이는 사업 다각화에 긍정적인 영향을 주고 있다.

[용어설명]

✓ **PBL(Project Based Learning)**: 문제해결학습의 일종으로 팀을 구성하여 문제를 발견, 대안 제시, 정책 실행, 결과 분석 등의 단계를 통해 문제해결능력을 향상시키는 방법이다.

✓ **타임라인(Timeline)**: 레이어와 프레임으로 구성되어 있는데, 레이어의 결합을 통해 화면의 이미지나 오디오를 배치함으로써 움직이는 애니메이션이나 음악을 만드는 기능을 말한다.

✓ **액션스크립트(Actionscript)**: 플래시 내의 여러 가지 시각적·청각적 요소들을 제어하는 명령어인 액션을 조합하여 만든 코드로 구성된 언어를 말한다.

✓ **컴포넌트(Component)**: 소프트웨어 구성단위를 미리 만든 뒤 필요한 응용 기술을 개발할 때 이 모듈을 조립하는 기술을 말한다.

✓ **인스턴스(Instance)**: 같은 클래스에 속하는 개개의 객체로, 하나의 클래스에서 생성된 객체를 말하고, 클래스가 구체화되어 클래스에서 정의된 속성과 성질을 가진 실제적인 객체로 표현된 것을 의미한다.

✓ **커스터마이징(Customizing)**: 생산자나 수공업자가 손님들이 청하는 것에 따라 제품을 만들어 주는 일종의 맞춤 제작 서비스를 말한다.

✓ **이러닝 2.0**: 학습자의 개별 특성을 반영하는 맞춤형 학습 및 교육기관과 소통이 가능한 쌍방향 교육시스템을 말한다.

* 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것입니다. 또한, 작성기관이 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서, 본 보고서를 활용한 어떤 의사결정에 대해서도 작성기관은 일체 책임을 지지 않습니다.