Pitch Deck

THE+HACK

Turn AI into real work and real creations

: 누구나 AI로 자신의 일과 아이디어를 실제 결과물로 만들도록 돕는 교육 · 커뮤니티, 더핵입니다.

시드 투자 제안 · 2026.11

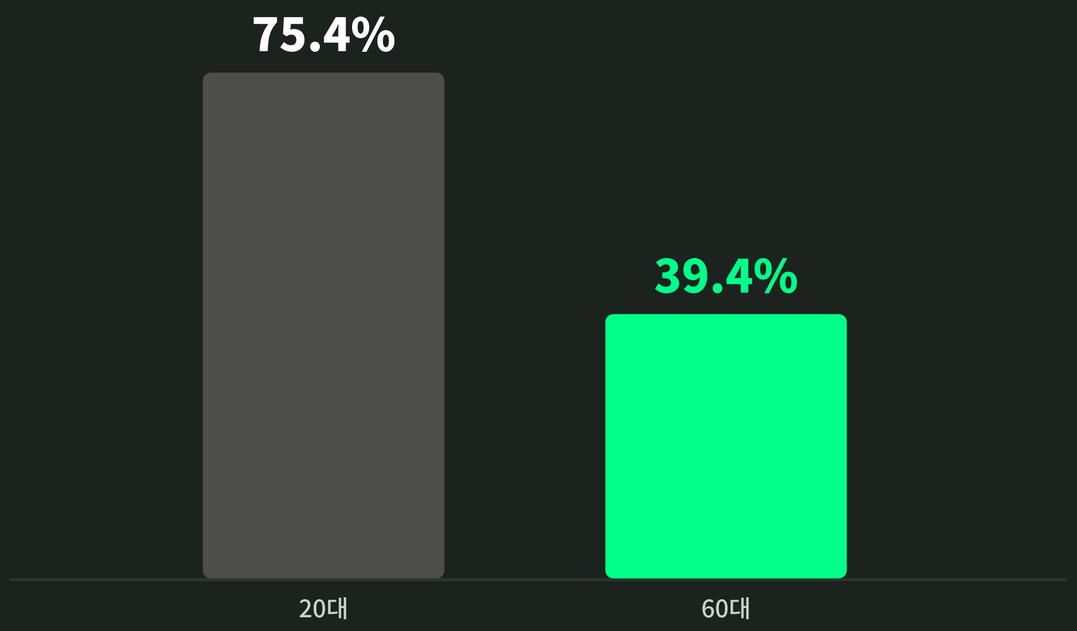
대표 최동인 cdiseetheeye@gmail.com

생성형 AI를 써 본 국민은 절반에 가까워졌습니다.
그러나 AI로 무언가를 만들어 본 사람은 여전히 소수입니다.

연령별 생성형 AI 사용 경험

한국언론진흥재단 조사 (2025)

격차 36.0%p



44.5%

국민 생성형 AI 경험률

전년 대비 +11.2%p · 2025 인터넷이용실태조사

25.3%

60대 미이용자의 미이용 이유 : 이용 방법을 몰라서

70대 이상은 26.1% · 2025 인터넷이용실태조사

53.6%

취업·창업용 AI 교육을 받아 본 적 없는 미취업 청년

한경협 미취업 청년 창업 실태조사

→ 써 본 사람과 만들어 본 사람 사이의 경험 격차 확대

자료 : 과기정통부 2025 인터넷이용실태조사(2026.3), 한국언론진흥재단 생성형 AI 이용 조사(2025.5), 한경협 미취업 청년 창업 실태조사(2025.12, n=1,002)

AI 교육은 빠르게 늘었지만, 대부분 강의를 듣고 끝납니다.
직접 만들어 본 경험이 있어야 실제 행동이 바뀝니다.

AS-IS

국비 AI 훈련

취업 목적의 6개월 집중 과정

→ 재직자 · 시니어 · 학생 접근성 낮음

AS-IS

온라인 강의

녹화 강의 중심, 혼자 듣는 구조

→ 실습 · 피드백 부재

AS-IS

학교 · 기관 특강

1회성 외부 특강

→ 강사 수급 한계, 후속 실습 없음

직접 해 본 경험의 효과

미취업 청년의 창업 의향 '높음' 응답 비율
경험이 있는 집단과 없는 집단 비교

한경협 (2026.1, n=1,002)

창업 교육 경험

1.6배

35.2% vs 22.6% (있음 vs 없음)

창업 활동 경험

2.0배

43.3% vs 21.6% (있음 vs 없음)

→ 강의 중심 교육에서 실습 중심 교육으로의 전환 필요

자료 : 한경협 기업가정신발전소 미취업 청년 창업 실태조사 후속 분석(2026.1.15, n=1,002)

정부는 2026년을 AI 직업훈련 원년으로 선포했습니다.
학교, 군, 지자체까지 AI 교육 예산이 동시에 열리고 있습니다.

고용노동부

AI 직업훈련 2,500억 원

2026 'AI 직업훈련 원년' · KDT AI 캠퍼스 1,300억 원

Needs

취업 과정 밖 재직자 · 시니어 실습 교육

과기정통부 · 교육부

AI디지털배움터 37 → 69개소

2026 확대 · 평생교육이용권 AI·디지털 1만 명

Needs

지역 단위 오프라인 실습 강사

OPPORTUNITY

실습 강사와
전 연령 커리큘럼을 갖춘
민간 파트너

국방부

국방 AI 인재양성 225억 원

2026 · 전 장병 대상 AI 학습 환경 구축

Needs

장병 대상 AI 기초 역량 교육 인력

AI 기업

OpenAI · Anthropic 등

국내 사용자 확대 경쟁

Needs

신규 사용자 확보와 유료 구독 전환

→ 예산과 수요는 충분, 현장 실습을 이끌 민간 파트너 필요

자료 : Korea Business Review(2026.3), 뉴시스(2026.1.7), 벤처스퀘어(2026 국방 AI 인재양성 사업), 다음뉴스(2026.4.26, 평생교육이용권), 과기정통부 AI디지털배움터 운영 현황(2026)

더핵은 'AI맹 퇴치' 하나의 미션으로 움직입니다.
누구나 AI로 직접 만들어 보는 실행형 AI 교육 플랫폼입니다.

01 콘텐츠

모객 · 바이럴

산업별 크리에이터의 AI 실무 사례
의료 · 음악 · 스포츠 · 코딩 등

THE HACK MEDIA

→

02 교육

매출 엔진

탑티어 강사의 온라인 강의
대학생 조교의 오프라인 실습

THE HACK EDU · UNIV

→

03 커뮤니티

재방문 · 구독

월 구독 커뮤니티 · 지역 모임
AI Party (매월 오프라인 행사)

THE HACK COMMUNITY · AI PARTY

↺ 수강생 사례가 다시 콘텐츠가 되는 구조

100만~1,000만 명
교육 도달 목표 (미션)

1,000명
대학생 조교 네트워크 목표

전 연령
중고등학생부터 시니어까지

100억 원+
목표 매출 규모

→ 취업 · 창업 · 자영업 어디에서나 필요한 AI 기본기 교육

주 : 교육 도달 목표와 조교 규모는 목표치이며 실적이 아닙니다. 장기 확장 사업 : THE HACK CERTIFICATION · VENTURES · SCHOOL

영국의 사이먼 스퀩은 무료 경진대회로 사람을 모으고, 유료 패스와 파트너 툴로 수익을 만듭니다.

World's Biggest Business Competition 2026

Simon Squibb · HelpBnk

미션

1,000만 명의 창업 지원

참가

무료 · 4주 프로그램

트랙

앱 빌더 · 커머스 · 크리에이터 · 서비스 · 코칭·커뮤니티

상금

총 $1M · 181팀

유료 전환

Fast Track : 파트너 툴 + 킥오프 콜 + 웨비나 녹화

	WBBC 퍼널		THE+HACK 적용
01	무료 신청	→	AI Party · 무료 체험 강의
02	이메일 퍼널	→	카카오톡 · 이메일 퍼널
03	Fast Track 유료 패스	→	커뮤니티 구독 (월 4.9만 원부터)
04	라이브 · 녹화 강의	→	온라인 강의 + 조교 오프라인 실습
05	파트너 툴 제공	→	AI 도구 이용권 · 크레딧 제공

→ 목표는 '코리안 사이먼 스킵', 입구는 창업 대신 AI 활용

자료 : Emergent 뉴스룸 World's Biggest Business Competition 2026 안내(2026.9), SXSW London 2025 연사 소개

첫 시장은 AI에서 가장 멀리 있는 두 세대,
중고등학생과 4050 시니어입니다.

TARGET 1

중고등학생

왜
학교 진로 · 특활 교육의 AI 수요, 고교 졸업 후 대학 학회로 이어지는 파이프라인

채널
드리머스(고등학생 AI 해커톤), 로봇교육 학회 네트워크, 학교 특활 · 진로 교육

단가
강사 시간당 3만~10만 원, 건당 약 200만 원

TARGET 2

4050 · 시니어

왜
60대 미이용자 25.3%, 70대 이상 26.1%가 '이용 방법을 몰라서'

채널
당근마켓 모임, 온라인 광고, 지역 모임

방식
생활 · 업무 밀착형 실습, 결과물을 AI Party에서 시연

교육 방식

듣는 강의 → 직접 만드는 실습 → AI Party에서 결과물 공개

→ 두 세대에서 검증한 커리큘럼을 군 · 공무원 · 기업 교육으로 확장

주 : 시니어 미이용 이유 수치는 2025 인터넷이용실태조사의 60대·70대 이상 응답입니다. 학교 교육 단가는 내부 추정입니다

탑티어 강사 3인이 콘텐츠를 만들고,
대학생 조교 1,000명이 전국에서 실습을 이끕니다.

탑티어 강사 3인
온라인 강의 콘텐츠

대학생 조교 1,000명
지역 오프라인 실습 · 교육 인증

지역 모임 · 수강생
더핵 브랜드 자율 운영

탑티어 강사
· 분야별 전문 강사 3인 체제, 온라인 강의 제작
· 섭외 추진 중 (확정 전)

대학생 조교
· 서울대 · 연세대 · 고려대 · KAIST · POSTECH에서 시작
· 참여 목적 · 협업 의지로 선발, 현재 약 50명 · 약 5회 활동

지역 모임
· 자격 요건을 갖춘 운영자에게 더핵 브랜드 모임 개설 허용
· 본사가 공간 · 도구 · 운영 매뉴얼 · 홍보 지원

인재 파이프라인

드리머스 (고등학교) → THE HACK UNIV (대학생 프로젝트 모임) → 조교 → 강사 (교육 평가 후)

→ 강사 수급이 병목인 AI 교육 시장에서, 사람을 직접 길러 내는 구조

주 : 조교 1,000명은 목표치이며, 현재 THE HACK UNIV 참여 인원은 5개 대학 약 50명입니다. 학생은 보조 실습과 교육 평가를 거쳐 강사 트랙에 지원합니다. 강사 섭외는 확정 전입니다

흑백개발자와 운영 채널, 유료 교육으로
이미 사람을 모으고 현장 교육을 운영해 봤습니다.

약 23.4만

운영 채널 팔로워 (계정별 단순 합)

흑백개발자 · 사이먼 스퀍 코리아 · 언바운드 드리머 · 엑시엄

1,980만 회

흑백개발자 누적 조회

@thehackathonkr

4회 · 약 80명

유료 오프라인 AI 교육

1인 3만~6만 원

약 50명 · 5회

THE HACK UNIV (5개 대학)

43 / 44명

드리머스 1기 재참여 의향

0원

마루 · 워크모어 본점 대관료 (협약 범위)

채널A

AI · 창업 콘텐츠 제작 투자 논의

채널별 팔로워

흑백개발자 약 2.2만 · 사이먼 스퀍 코리아 약 14.4만 · 언바운드 드리머 약 5.7만 · 엑시엄 약 1.1만

드리머스 1기 스폰서 : OpenAI · 조코딩 AX파트너스 · WORKMORE · alephkids · 6THSENSE · geekble · 그로블

→ 콘텐츠로 모으고 현장에서 가르치는 구조, 소규모 검증 완료

주 : 팔로워는 계정별 수치를 단순 합산한 값이며 중복 제거된 고객 수가 아닙니다. 채널 · 교육 · Univ 실적은 내부 자료 기준입니다

비회원은 비싸게, 회원은 싸게 배우는 가격 구조로 커뮤니티 구독 회원을 늘립니다.

B2C : 교육비 + 커뮤니티 구독

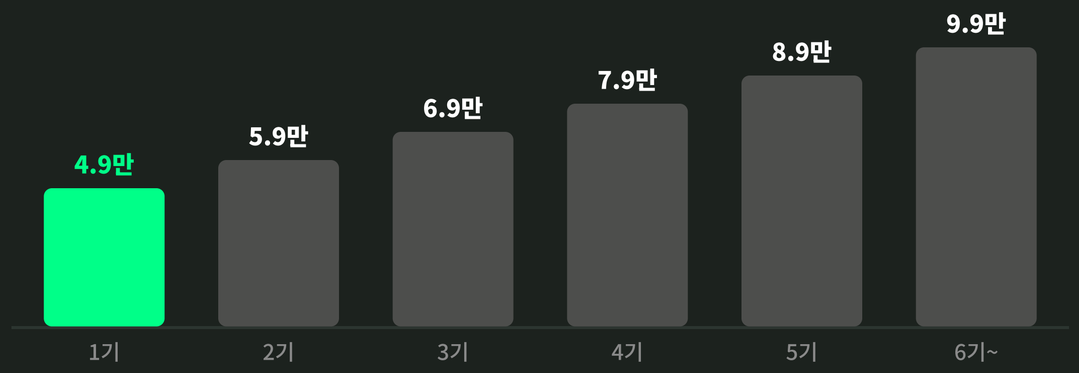
비회원 · 전문가 실습

45만 원

회원 · 전문가 실습

1만 5천 원

커뮤니티 월 구독료 : 기수마다 1만 원 인상, 상한 9.9만 원, 연속 구독 시 가입 가격 유지



B2G · B2B · 제휴 : 매출 기반

학교
중고교 특활 · 진로 AI 교육, 강사 시간당 3만~10만 원, 건당 약 200만 원

공공
공무원 AI 해커톤, 군 장병 AI 교육 (국방 예산 연계)

기업
기업 직원 AI 교육, 기업 캠페인 · 광고 · 협찬

AI 도구 제휴
AI 기업이 회원 개인에게 이용권 · 크레딧 제공, 도구 원가 0원 전제

AI Party
매월 열리는 오프라인 행사, 회원 · 비회원 참가비와 스폰서 수익

→ B2C 구독으로 반복 매출, B2G · B2B로 매출 기반 확보

주 : 회원가는 대표 오프라인 전문가 실습에 적용합니다. 예 : 월 7.9만 원 기수 회원의 첫 이용 총액 9.4만 원. 가격은 설계안이며 시범 운영에서 검증합니다

목표 매출 100억 원은
구독 회원 1만 명과 공공 · 기업 교육으로 나뉩니다.

목표 매출

약 100억 원

세 항목 합계 98.8억 원

커뮤니티 구독

82.8억 원

회원 1만 명 × 월 6.9만 원 × 12개월

+

B2G 교육

10억 원

500건 × 건당 200만 원

+

B2B · 스폰서

6억 원

60건 × 건당 1,000만 원

가장 민감한 변수

구독 회원 수 : 교육 도달 100만 명 가운데 1%가 유료 회원이 된다는 가정

구독 회원 수 시나리오

시나리오	구독 회원	도달 대비	구독 매출
보수	3,000명	0.3%	24.8억 원
기준	**1만 명**	**1%**	**82.8억 원**
공격	2만 명	2%	165.6억 원

함께 움직이는 변수

1. 무료 체험 → 유료 회원 전환율
2. 월 평균 구독료 : 기수 구조상 4.9만~9.9만 원
3. 구독 유지 기간 : 12개월 가정

→ 가장 먼저 확인할 숫자, 교육 도달 대비 구독 전환율 1%

주 : 회원 수, 구독 유지 기간(12개월), 수주 건수는 모두 가정이며 실적이 아닙니다. 월 평균 구독료 6.9만 원은 1~5기 요금의 중간값입니다

AI 교육 회사는 많지만, 전 연령을
오프라인 실습까지 데려가는 곳은 드뭅니다.



더핵의 차별점

01 대학생 조교 네트워크

THE HACK UNIV 약 50명에서 시작, 1,000명 목표. 강사 수급 병목 해소

02 콘텐츠 모객력

흑백개발자 누적 조회 1,980만 회, 팔로워 22,949명

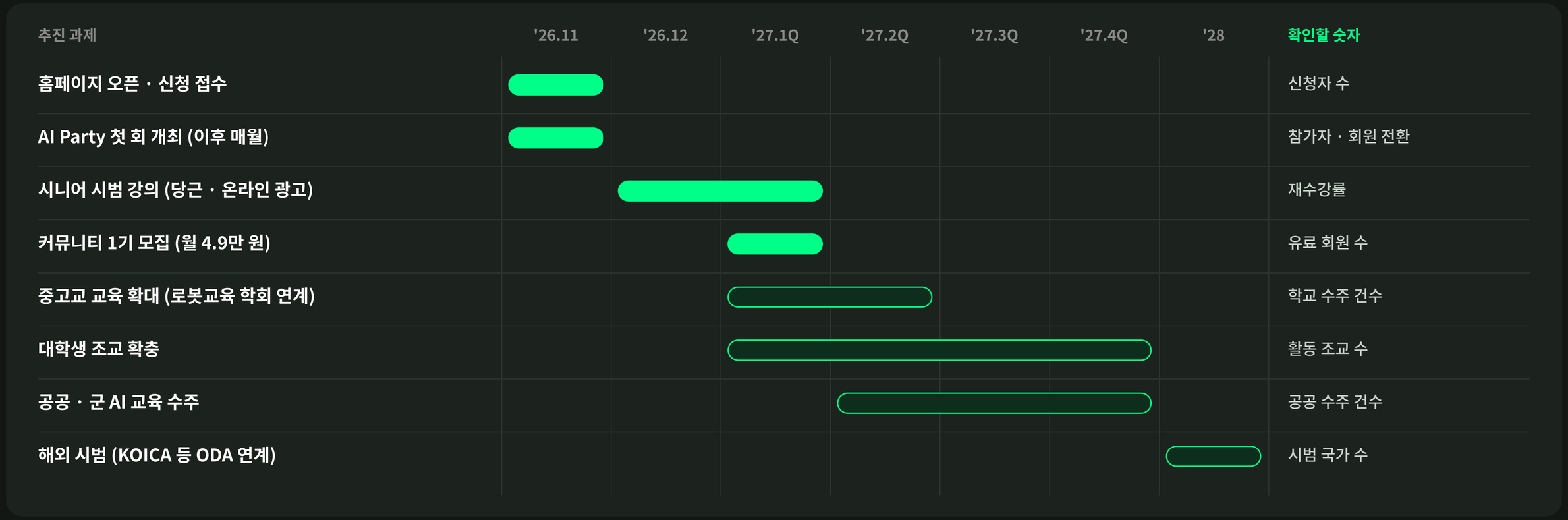
03 구독 커뮤니티 · AI Party

교육 이후에도 남는 관계, 반복 매출과 재방문

→ 온라인 도달력과 오프라인 실습 인력을 **함께 갖춘 팀**

주 : 포지셔닝은 더핵의 판단이며, 유형별 대표 사업 방식을 기준으로 그렸습니다

속도감 있는 사업 전개를 위한 액션 플랜입니다.
단계마다 검증할 숫자 하나를 정하고 넘어갑니다.



→ 국내 검증 모델로 아시아 · 아프리카 AI 교육까지 확장

주 : 일정은 계획이며, 해외 시범은 KOICA 등 ODA 사업 연계를 전제로 합니다

콘텐츠를 만들고 사람을 모아 본 팀이
시드 1억 원으로 AI맹에서 벗어날 첫 1만 명을 만듭니다.

CEO

최동인

출연진 섭외 · 커뮤니티

흑백개발자 시즌1 기획·제작 총괄, 드리머스·캠퍼스 운영

PD

김종명

콘텐츠 · 강의 제작

10년차 영상 PD, 롱폼·숏폼

GROWTH

권규남

사업 평가 · 자동화

싱가포르 VC·스타트업 경험, SNS 자동화 에이전트 구축

EDU LEAD

채용 중

커리큘럼 · 조교 운영

교육 총괄 : 커리큘럼 설계, 조교 선발·인증 관리

자금 사용 계획	금액
강사 섭외 · 온라인 강의 제작	[ ]억
시니어 · 중고교 시범 운영	[ ]억
대학생 조교 네트워크 · 지역 모임	[ ]억
홈페이지 · 구독 시스템 · AI Party	[ ]억

12개월 뒤 보여 드릴 것

- 커뮤니티 유료 회원 수
- 시범 강의 재수강률
- 학교 · 공공 교육 수주 건수
- 활동 중인 대학생 조교 규모

→ 이번 라운드 목표, 구독 전환율과 공공 수주 실적 확보

THE+HACK

누구나 AI를 쓰는 시대, 남은 것은 직접 만들어 보는 경험입니다.
더핵은 AI맹 퇴치라는 하나의 미션으로
중고등학생부터 시니어까지, 1,000만 명이 직접 만들어 보게 하겠습니다.

최동인 cdiseetheeye@gmail.com · @thehackathonkr