

HappyCanvas Introduction

해피캔버스 회사 소개서



목 차



기업 소개

주요 사업 분야

주요 사업 실적

주요 사업 내용

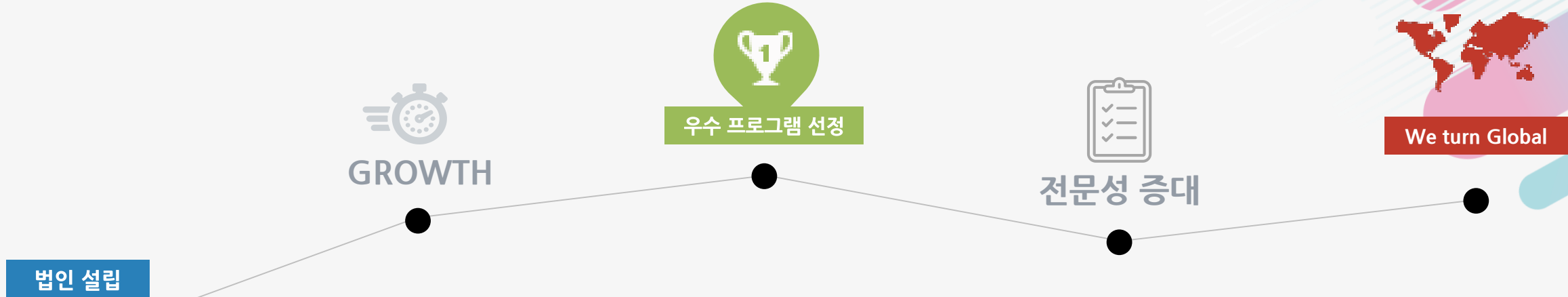
기업 소개



- 설립일 | 2013. 10. 16
- 주요사업 | S.W 제작 / 청소년 교육 / 행사 대행 서비스
- 주요업종 | 출판, 영상, 방송통신업 / 서비스업
- 취급품목 | 홈페이지 제작/유지보수, ERP시스템 개발
CSR 프로그램 기획/운영, 청소년 진로 플랫폼 운영
- 주소 | 천안 본사 : 충남 천안시 늘푸른5길 26 4F 404호
서천 지사 : 충남 서천군 한산모시길 33 2F
- TEL | 070-7882-5338
- FAx | 070-7882-5339
- Site | <http://happycanvas.kr>



주요 연혁



2013~2014年

- 03月 사회적기업육성사업 선정(충남)
- 07月 월드비전 기아체험24 IN 충남 운영
- 10月 주식회사 해피캔버스 설립
- 06月 통신판매업/출판사 신고 완료
- 07月 충남형(예비)사회적기업 지정
- 08月 천안태조산청소년수련관 MOU

2015~2016年

- 01月 충사협 교육업종 부위원장 취임
- 06月 자본금 증자 - 5천만원
- 09月 교육부 산학연계 우수 (충청권)
- 12月 특허 출원(지능형 큐레이션)
- 03月 당진 '어린이 교통공원' 위탁 운영
- 09月 농수산공사 '달리는 쿠킹스쿨' 운영
- 09月 태안교육지원청 진로 캠프 진행(500명)
- 09月 창업성장개발과제 선정 - CodingNo1.
- 11月 충남 사회적경제 최우수 기업 선정

2017~2018年

- 01月 SW사업자/중소기업 등록 완료
- 01月 창의융합과제 선정(Tang-CO)
- 06月 삼성디스플레이 사회적기업 창업과정 운영
- 09月 충남 사회적경제 교육 플랫폼 구축
- 01月 ASMLKOREA 사회공헌 캠프 운영
- 05月 벤처기업 인증
- 07月 광주교육청 영재교육원 캠프 운영
- 09月 사회적기업 인증(고용노동부)
- 12月 중소벤처기업부 장관상 수상(창업진흥)

2019~2020年

- 01月 ASMLKOREA CSR 프로그램 운영
- 02月 직접생산확인증명(S/W,행사 및 전시회)
- 05月 현대자동차와 함께하는 어린이안전교육 운영
- 07月 광주교육청 영재교육원 캠프 운영
- 08月 천안 본사 이전(천안시 두정동)
- 09月 행안부 삶기술학교 교육과정 총괄 운영
- 09月 해피캔버스 서천 지사 설립(한산면)
- 11月 서천 커뮤니티 카페 '한산한오늘'영업 신고
- 01月 사회적경제 게임 APP 'END-GAME'출시

해피캔버스는 남다른 가치와 교육 이념으로 청소년들을 위한 프로그램&서비스를 제공하고 있습니다.

주요 사업 분야



진로/강의 프로그램

진로/강의 프로그램

어린이부터 성인까지 다양한 프로그램(진로/취업/창업/견학/체험/특강 등)을 제공하며, 학습자 중심의 교육 프로그램 기획/운영으로 높은 교육 효과를 보장합니다.



축제/행사 프로그램

축제/행사 프로그램 운영

각종 교육 관련 대회/행사를 기획부터 운영까지 직접 제공하며, 비영리기관/공공기관 등과 함께 제공함으로써 사회에 공헌하고 인재 양성에 이바지합니다.



WEB/APP

WEB/APP

공공기관/교육기관/민간기관 등 다양한 고객들을 대상으로 홈페이지 구축 및 유지 보수 운영(WEB/APP) 서비스를 제공하고 있습니다.



공간 커뮤니티

공간 커뮤니티

충남 서천 한산면에 자체 운영중인 커뮤니티 카페 ‘한산한 오늘’이 있습니다. 매일 다양한 이야기로 북적거리는 커뮤니티로 놀러오세요.

주요 실적(교육 분야)

**2019년 12월 기준



참여강사 및 멘토단

초등 292명
중등 462명
고등/대학 257명



운영 시간

초등 752시간
중등 942시간
고등/대학 598시간



참가 학생 수

초등 31,242명
중등 17,051명
고등/대학 12,657명



참여 기관

초등 146개
중등 85개
고등/대학 39개



인증/신고/선정

2015 우수 진로프로그램(교육부)
'15/16 상설진로우수프로그램(충남)
2016 교육부 교육기부 인증
2018 벤처기업 인증(5월)
2018 벤처창업진흥유공 중기부 장관상

주요 개발 실적(IT 분야)

구분	사업명	개발내용	비고
2015	KOREATECH LINC 산학공동기술개발과제	지능형 큐레이션 서비스 개발 (특허 공동 출원 : 10-2015-0186330)	2015.04.~12.(9개월)
2015	산학연협력 기술개발사업(첫걸음)	HTML5 기반의 중소기업을 위한 Dashboard UI Builder(AllFact) 개발	2015.09.~2016.08.(12개월)
2016	1인창조기업 창업성장기술개발사업	SW의무화 교육을 위한 HTML5기반의 Coding No.1(C.1) 개발	2016.08.~2017.07.(12개월)
2017	2017 창의융합 기술개발사업	청소년 S/W 교육을 위한 Tangible 프로그래밍 교육 콘텐츠(C.1.) 개발	2017.03.~2018.02.(12개월)
2018	2018 창업성장기술개발사업 디딤돌창업과제	클라우드 및 머신러닝 기반의 VR콘텐츠 분석 및 큐레이팅 학습관리 플랫폼 개발	2018.12.~2019.11.(12개월)

세부 프로그램 내용

분류	대상	프로그램	상세내용
진로/강의 프로그램	청소년	찾아가는 진로캠프	대학생 전문 멘토단과 함께하는 학교로 찾아가는 10가지 학과 진로 체험 콘텐츠
	대학/성인	취/창업 프로그램	NCS 및 대학생 학과/개인별 특성을 고려한 장/단기 프로그램 운영 진행
4차산업혁명 대비 체험형 CSR 프로그램		드론&아두이노 프로그램	드론과 코딩 교육을 위한 아두이노(Arduino) 접목을 통한 체험형 진로 프로그램
		로봇 코딩 프로그램	레고 EV3를 기반으로 하는 미션 해결형 로봇 코딩 프로그램
		어린이 체험형 안전교육	VR/시뮬레이터 등 실감형 체험을 기반으로 하는 어린이 안전교육 프로그램 운영
행사 대행 종합 서비스		공모전/행사 대행	ICT / 디자이너 공모전 등 클라이언트 맞춤형 공모전/행사 대행 운영
		OJT 교육 프로그램	대/중견 기업 신입 사원 교육 등 APP 기반의 미션 해결 활동 프로그램 기획 및 운영
		수요자 맞춤형 프로그램	단체 및 기관의 성격과 목표에 맞는 프로그램들을 기획 및 운영

중/고등 진로체험 프로그램

질문하고 이야기를
통해 배우는
기초 이론

보고, 만지고,
만드는
직접 체험

직업, 진로 가치를
생각하는
진로 탐색

대학생 형, 누나와
자유로운 free
멘토링

Point 1 이론 < 체험

실제 대학 방문 or 해피캔버스 팀이 학교로 찾아가는 진로교육가능 팀 미션, 퀴즈, 게임을 통해 적극적인 교육 참여 유도

Point 3 지식+가치 탐색이 가능한 워크북

학생들의 눈높이에 맞는 맞춤 워크북 제작
프로그램 내용과 진로탐색 관련 내용으로 구성된 워크북을 진로 체험

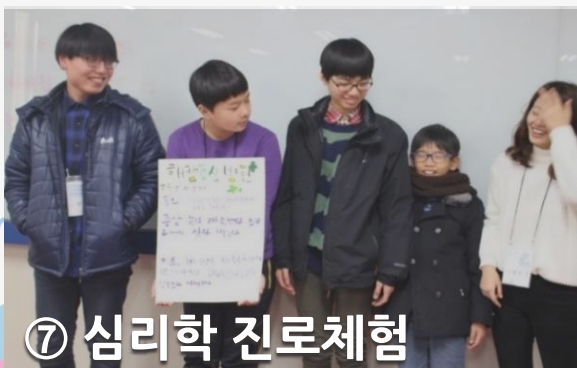
Point 2 자유로운 멘토링 시간

친근한 대학생 형, 누나와 함께하는 멘토링 프로그램 보유
고민, 진학, 진로, 직업 등의 자유로운 질의응답이 가능한 프리 멘토링 시간 제공

Point 4 프로그램 선택이 가능한 DIY시스템

학교와 학생들의 수요에 따라 프로그램 선택이 가능한 맞춤형 DIY시스템
EX) 고객 시간 또는 예산에 맞춰 프로그램, 교육시간 등 조절 가능

중/고등 진로체험 프로그램



대학생 취/창업 프로그램

SPRINT! 예비창업자 전력질주 집중캠프 〈1박 2일만에 비즈 플랜을 완성하는 스프린트 캠프 운영〉

스프린트 : 최소의 시간으로 최상의 결과를 도출하는 솔루션 기법

스프린트(Sprint)란, 본래 전력질주 내지는 단거리 경기를 의미하는 단어입니다.

그리고 구글벤처스에서 스타트업들이 핵심 과제를 해결하는 기획, 실행 방법이기도 합니다.

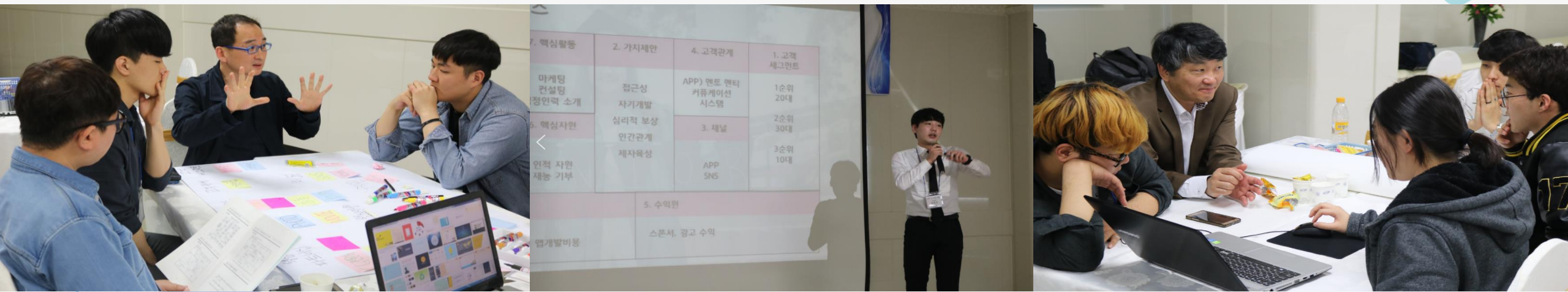
어려운 프로젝트를 빠른 시간 내에 효율적으로 해결하기 위해 만들어진

5일간의 집중 워크숍 프로세스 스프린트 방식을 활용하여 1박 2일 간의 단기 워크숍을 개발

이 캠프의 가장 큰 장점은, **각자의 문제를 해결하고 다른 사람들과 바로 피드백** 할 수 있다는 점입니다.

대학생 취/창업 프로그램

예비 취업/창업자, 성인대상 프로그램, 숙박형 캠프, 경진대회 등
취/창업분야 숙박형, 대회형, **대규모 행사 다수 진행 경력 보유**



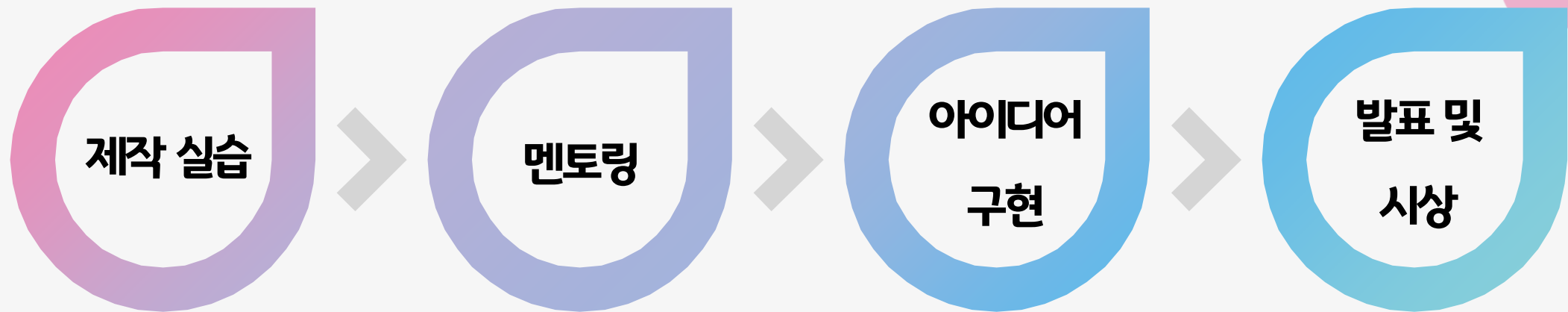
**자체 프로그램 진행 사진

교육 전문가를 활용, 기본 특강/취업 트렌드/아이템 도출/사업계획서 작성 요령 등의

실전 프로그램으로 구성 및 진행

드론&아두이노 진로체험 프로그램

“아이디어 발굴과 상상력을 실현 시켜주는 드론&아두이노 진로 체험 프로그램”



Point 1 드론&아두이노 제작 및 실습

관련 전문 멘토의 강연 및 제작 실습 진행
기본 구성/동작 원리 학습

Point 3 아이디어 구현

기본 실습과 구상한 아이디어를 결합, 실제 구현 진행

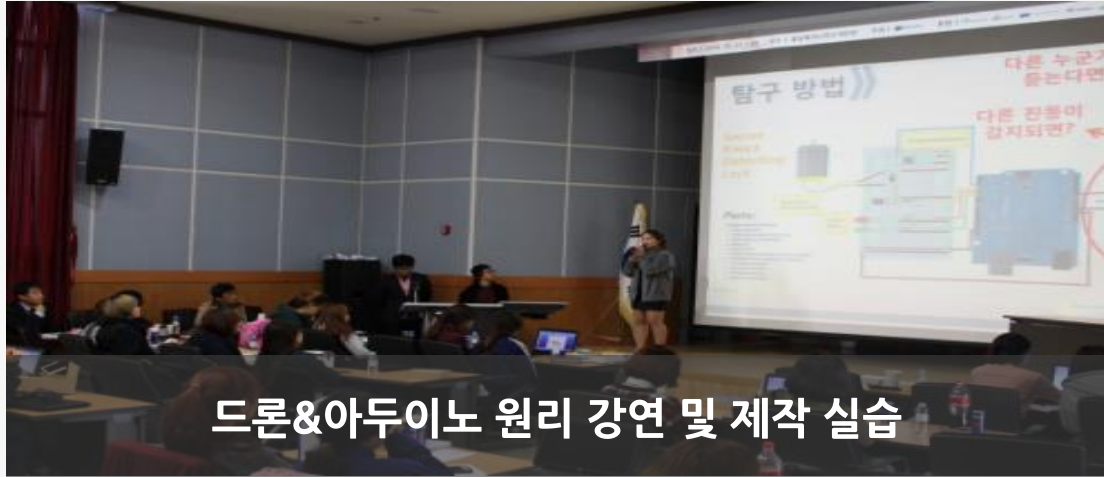
Point 2 멘토링

멘토링을 통한 본인의 아이디어를 구체화
사전 준비해 온 아이디어를 실현가능성과 전문성을 바탕으로 재평가

Point 4 발표 및 시상

드론&아두이노 본선 진출 경진대회(각 2개 분야) 진행
- 드론(조종, 미션), 아두이노(아이디어, 제작) 각 2개 분야

드론&아두이노 진로체험 프로그램



드론&아두이노 원리 강연 및 제작 실습

참가자 대상 개별 아이디어 구체화/보완



전문가 멘토링 진행

멘토와 함께 생각한 아이디어 사전 멘토링 진행



아이디어 발표

아이디어 발표를 통한 학교 별 본선 참가자 선발



시상

시상 및 수료증 수여

드론&아두이노 진로체험 프로그램

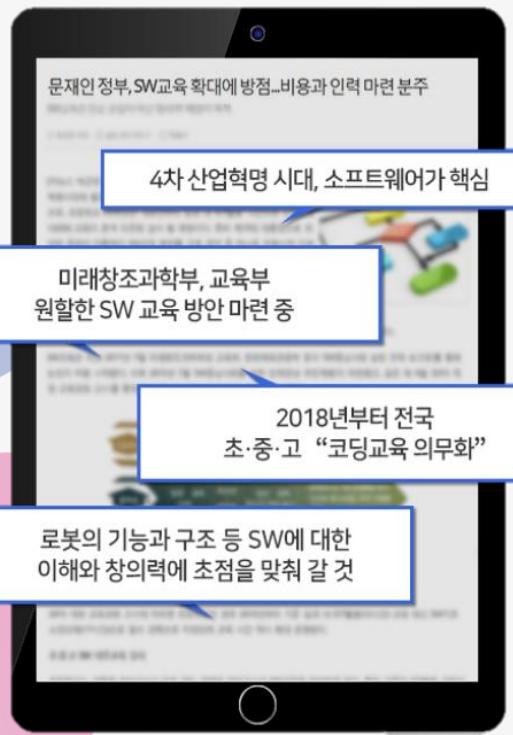
**전체 교육 프로그램 운영 개요(예시)

#세부 프로그램의 경우 상황에 맞게 협의 가능

구분	시간	프로그램	내용	
학교 별 캠프 (당일 기준)	OT	오리엔테이션	캠프 전체 일정 소개 / 환영사	
	들어가기	09:10~11:30	드론&아두이노 원리 강연 및 제작 실습	드론&아두이노 원리, 제작 방법. 활용 분야 등 실제 제작 실습 진행(전문멘토)
		11:30~12:30	점심식사	
	멘토링 및 아이디어 구현	12:30~13:30	사전 멘토링	전문가와 함께 개인 별로 아이디어 구현에 대한 멘토링 진행
		13:30~14:50	아이디어 구현 발표 및 시상	드론&아두이노 대한 아이디어를 실제 구현 진행 각자 구현된 아이디어 발표 진행(발표) 경진대회 본선 진출자 선정&시상

로봇 코딩 진로체험 프로그램

코딩 교육 의무화에 따라 **문제해결능력 향상**과, **체험/실습/결과물 중심의 교육**들로 **학생들에게 실질적 도움**이 될 수 있는 교육의 필요성 대두



1차 산업혁명



증기기관 기반의
기계화 혁명

18세기

2차 산업혁명



전기에너지 기반의
대량생산 혁명

19~20세기초

3차 산업혁명



컴퓨터와 인터넷 기반의
지식정보 혁명

20세기 후반

4차 산업혁명



IOT, CPS, 인공지능
기반의 지능 혁명

TODAY

로봇 코딩 진로체험 프로그램

LEGO EV3 KIT를 활용하여 찾아가는 **체험형 교육 과정 구성**

팀 별 PC(노트북)+KIT를 사용하여 **주어진 MISSION을 능동적으로 해결하는 프로그램**



로봇 코딩 진로체험 프로그램

**전체 교육 프로그램 운영 개요(예시)

#세부 프로그램의 경우 상황에 맞게 협의 가능

차시번호	과정 구분	교육 내용	교육내용 요약
1	LEARNING 1 로봇 코딩 기초 (주 2~3시간, 4주)	CSR 프로그램 소개 및 레고 마인드 스톰 기초	운영 취지 설명 및 레고 마인드 스톰에 대해 알아본다.
2		프로그램 기초 실습	블록 코딩 프로그래밍 기초 실습을 진행한다.
3		모터 활용 프로그래밍 실습	모터를 활용하여 EV3 작동 프로그래밍을 실습한다.
4		센서 활용 프로그래밍 실습	센서를 활용하여 EV3 작동 프로그래밍을 실습한다.
5	LEARNING 2 로봇 코딩 심화 (주 2~3시간, 4주)	미션 수행 EV3 구현	미션을 수행할 로봇을 조립, 구현해본다.
6		다양한 출력 활용(사운드/LCD/LED) 실습	다양한 출력 모듈에 대해 이해해본다.
7		주행 알고리즘 실습	주행을 하기위한 코딩 실습을 진행한다.
8		센싱 알고리즘 실습	세부 센서들에 대한 코딩 실습을 진행한다.
9	경진 대회	토너먼트 경진 대회 개최	참가자 전체 합숙형 토너먼트 경진 대회 개최

로봇 코딩 진로체험 프로그램

**기존 자사의 대기업 CSR / 교육청 프로그램 운영 예시



어린이 체험형 안전교육

학교 현장에서 필수적인 내용을 바탕으로 **흥미있고 재미있는 안전교육 프로그램 기획**

01 solution	위급한 상황을 가정하여 체험위주의 안전교육 진행 교육적 효과 증대 기대	프로그램
02 solution	실제 생활공간 및 실제현장에서 이루어지는 현실감 있는 교육 학교 현장에서 진행이 가능하도록 운영	장소
03 solution	어린이 사고 통계를 바탕으로 안전교육 프로그램 기획	교육
04 solution	VR 등 신규 기술을 접목하여 재미있게 체험할 수 있도록 지원	재미

어린이 체험형 안전교육

VR/시뮬레이터 등 최신 기술을 바탕으로 단순 이론이 아닌 체험형 안전교육 진행

7대 의무 안전 교육 중 가장 사고율이 높은 **교통/재난/생활(화재,응급) 안전교육 체험**



**자체 프로그램 진행 사진

어린이 체험형 안전교육

**전체 교육 프로그램 운영개요(예시)

프로그램	교육내용	시간	장소	운영
PART 1. 교통 안전교육	차량 내 안전교육 횡단보도 안전교육	도입 5분 영상 및 이론교육 10분 순환형 체험 40분(각 20분) 마무리 5분 약 1시간 소요 예정	실내/외	전문 강사 및 STAFF 40명 기준 1시간 운영
PART 2. 재난 안전교육	VR 재난 체험(지진)		실내/외	전문 강사 및 STAFF 40명 기준 1시간 운영
PART 3. 생활 안전교육	응급 처치 및 화재 안전 교육		실내/외	전문 강사 및 STAFF 40명 기준 1시간 운영

공모전&행사 대행

풍부한 행사경험과 체계적인 기획, 전문인력의 적절한 배치를 통해
각종 축제, 워크샵, 공모전 등의 행사를 성공적으로 운영

**자체 프로그램 진행 사진



공모전&행사 대행

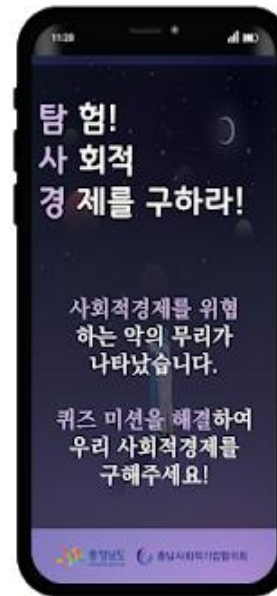
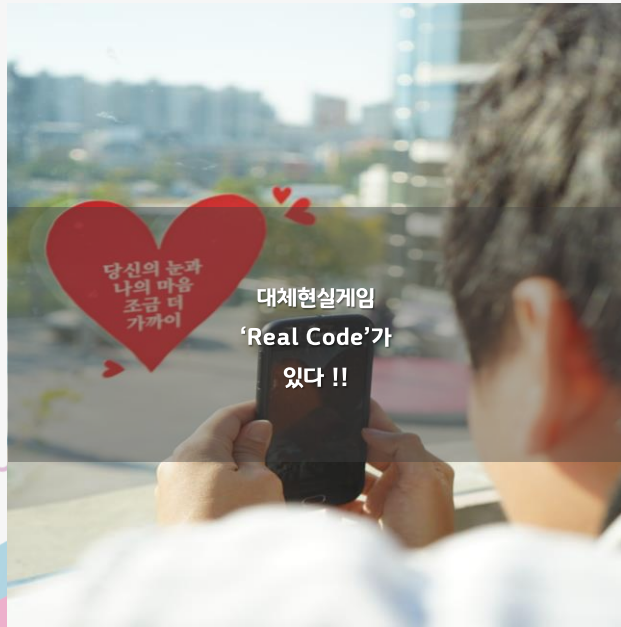
클라이언트의 Needs에 맞는 기획과 세심한 운영으로
원하시는 목표와 결과를 달성할 수 있도록 책임감을 가지고 지원

**자체 프로그램 진행 사진



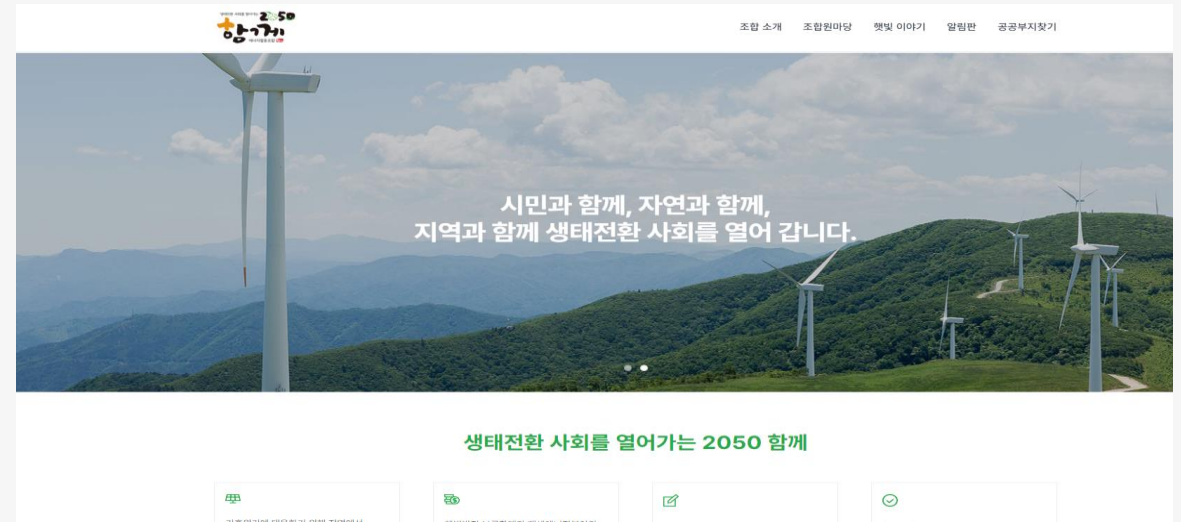
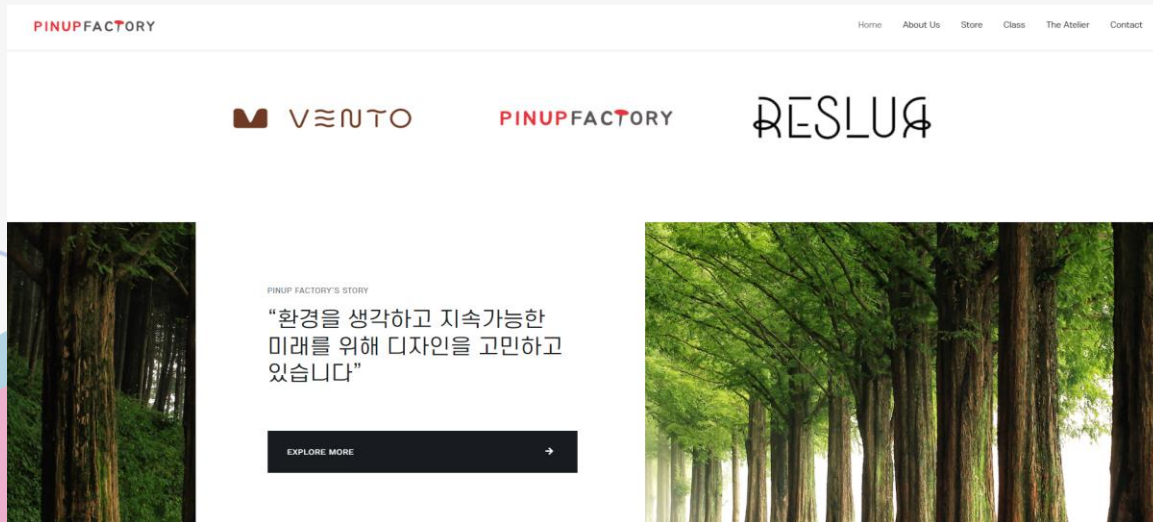
OJT 교육 프로그램

자체 제작한 게이미피케이션 APP을 기반으로 사내 교육 시 회사의 VISION/MISSION 등을 게임을 통해 배우는 재미있는 체험형 교육 진행

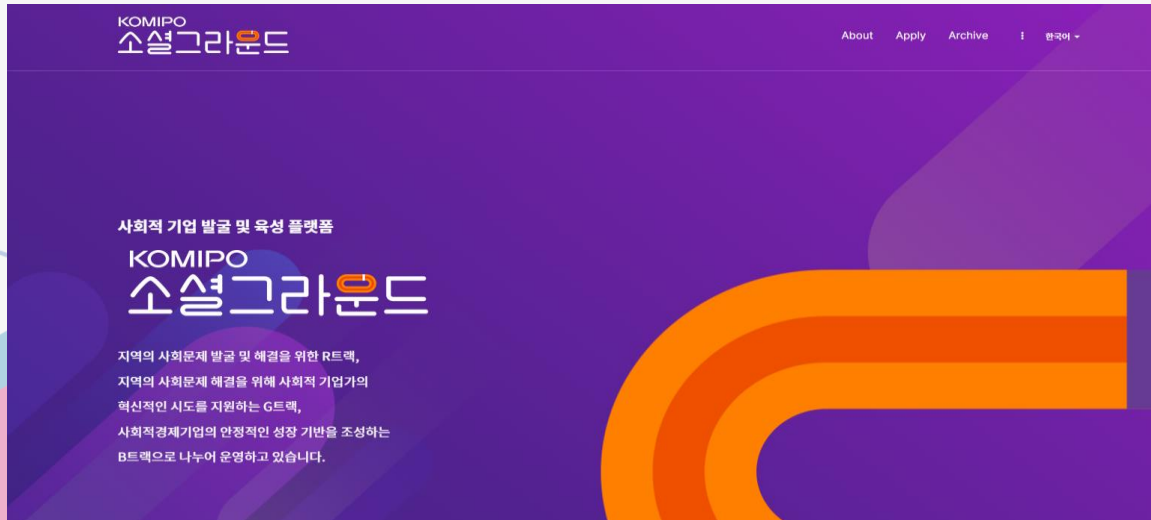


**자체 개발 APP(탐사경)

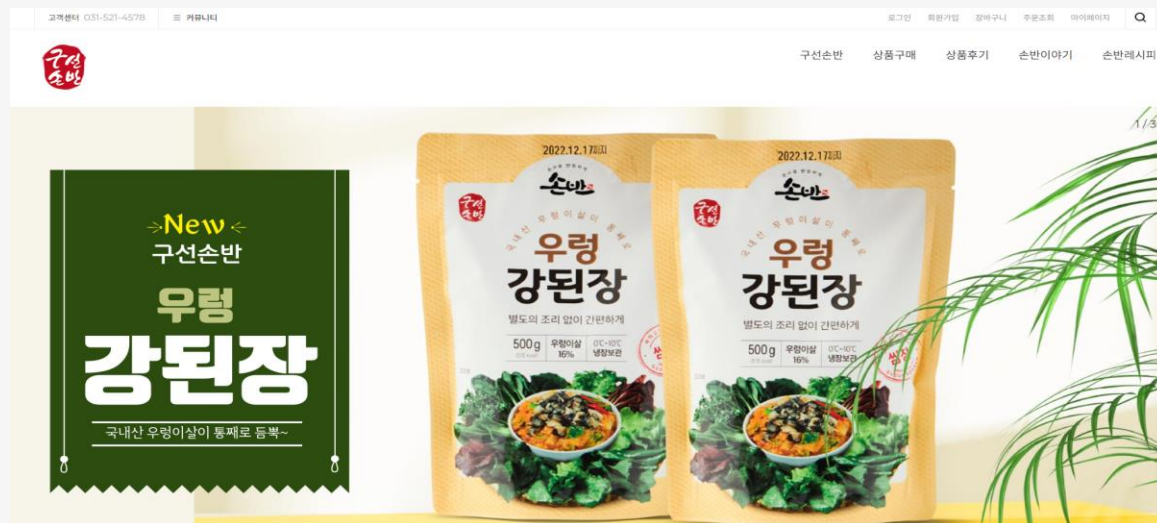
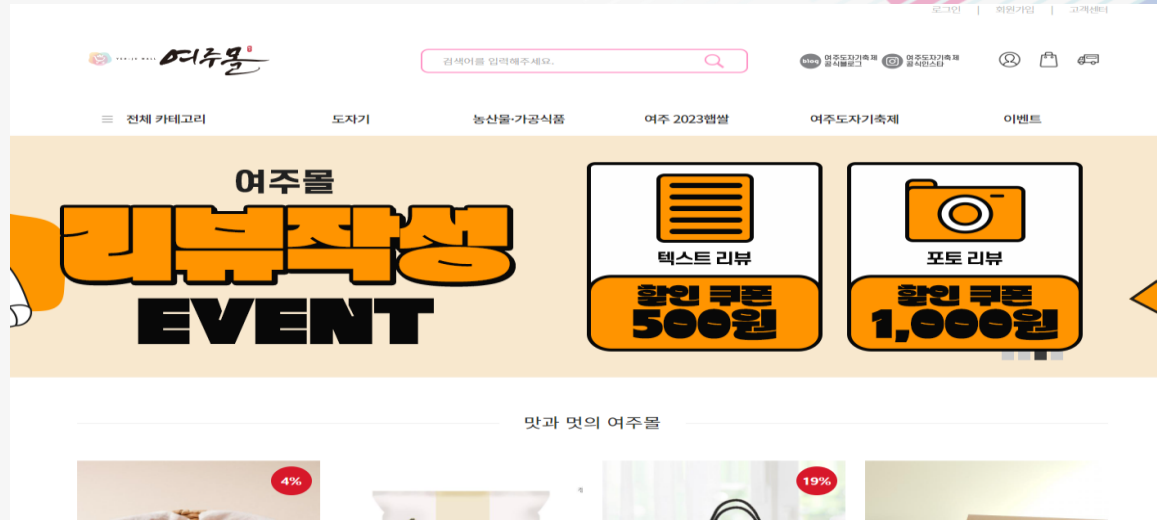
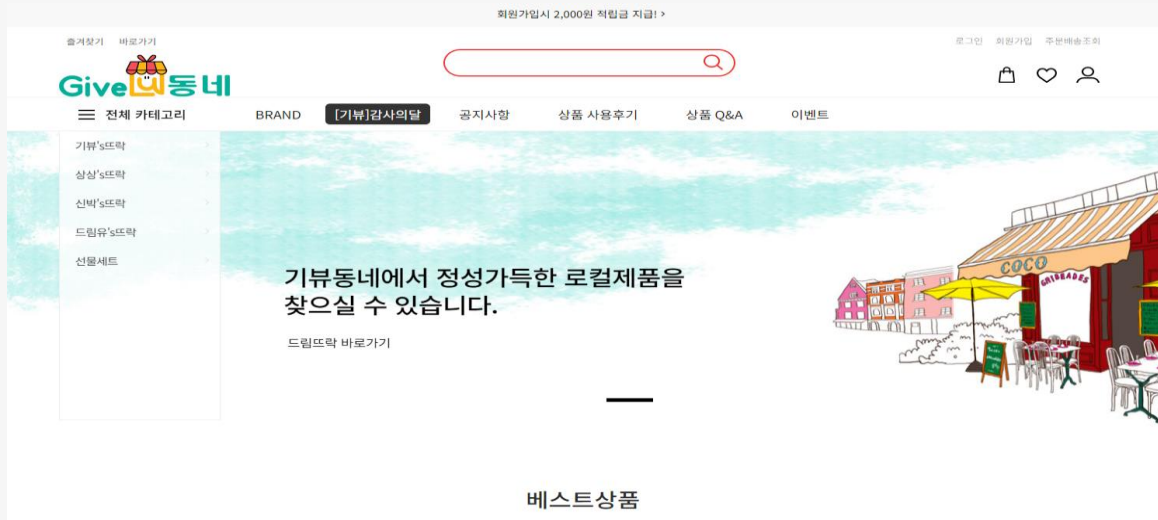
홈페이지 기획 및 제작(기업 홈페이지)



홈페이지 기획 및 제작(기관 홈페이지)



홈페이지 기획 및 제작(쇼핑몰)



THANK YOU
감사합니다.

