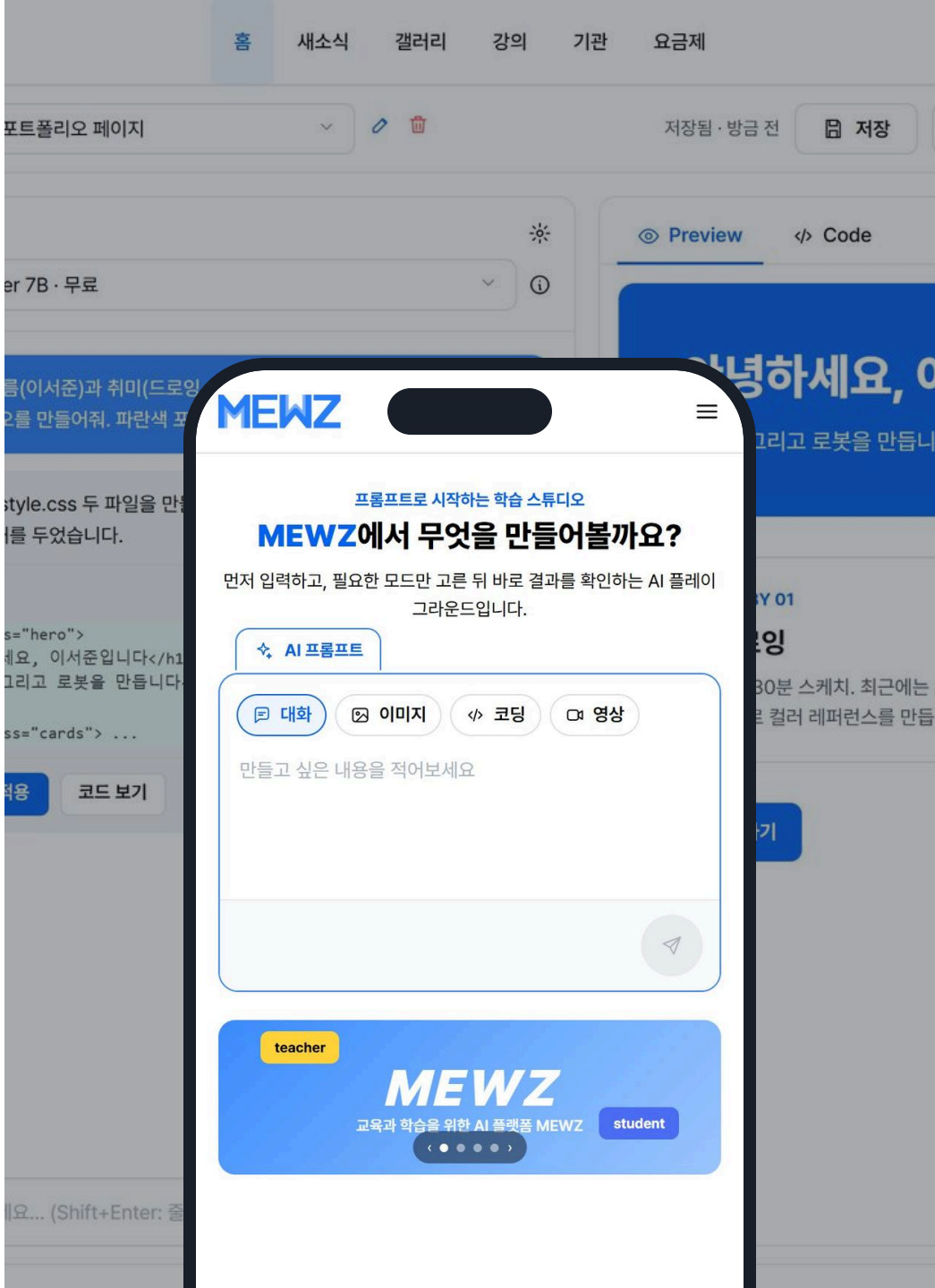
MEWZ

MEWZ

AI 창의교육의 새로운 기준

기관을 위한 생성형 AI 창의교육 통합 플랫폼, MEWZ 서비스 소개서



엔백스
NVEX Co., Ltd.

2026. 09
Version 1.0
mewz.mew31.com
MEWZ 서비스

목차

기관이 AI 교육을 운영하며 마주하는 문제에서 출발해, 학생이 AI로 만드는 플레이그라운드, 기관의 도입과 크레딧 운영, 강사와 학생의 LMS 흐름을 8개 주제로 정리했습니다.

01 **왜 지금 MEWZ인가**
정책 변화 · 기관의 운영 부담 · 도입 전후

02 **MEWZ 소개**
미션 · AI 홈 · 한눈에 보기

03 **AI 플레이그라운드**
대화 · 이미지 · 영상 · 음악 · 오디오 · 코딩 · 내 자산 · 모바일

04 **기관 도입과 크레딧**
도입 흐름 · 대시보드 · 크레딧 배분 · 수업 크레딧 · 사용자 관리

05 **강사의 수업 운영**
강의 개설 · 클래스와 출결 · 과제 채점

06 **학생의 학습 경험**
과제 수행과 제출 · 출결과 수료 · 작품 공개

07 **모델과 기술**
AI 모델 라인업 · 기술 경쟁력 · 차별점

08 **프로그램 · 요금 · 절차**
교육 트랙 · 운영 사례 · 요금제 · 협업 6단계

01

왜 지금 MEWZ인가

AI 교육은 이제 한 번 하고 끝나는 수업이 아니라, 계정과 예산과 결과물을 관리해야 하는 운영 체계가 되었습니다.

정책 변화 · 기관의 운영 부담 · 도입 전후

Page 04 – 06

정책 변화

질문은 “AI 교육을 할지”가 아니라 “어떻게 운영할지”로 바뀌었습니다.

2026년 AI 중점학교 운영 시작

1,141교

‘모두의 AI’ 정책 아래 초등부터 평생교육까지 AI 보편 교육이 강화됩니다. 정책은 앞서가고, 현장은 운영안부터 요구받습니다.

2028년까지 AI 중점학교 확대 계획

2,000교

무엇을 가르칠지, 어떤 AI를 쓸지, 결제와 계정은 누가 관리할지, 성과는 어떻게 남길지. 기관마다 같은 질문이 반복됩니다.

여러 AI를 따로 쓸 때 기관이 떠안는 부담

6가지

계정, 이동, 결과물, 결제, 안전 확인, 관리 기준.
강사와 과정이 바뀔 때마다 부담은 다시 늘어납니다.

기관의 운영 부담

여러 AI 서비스를 따로 쓸수록,
기관의 운영 부담은 늘어납니다.

계정 관리 부담

채팅, 이미지, 영상, 음악, 코딩 서비스마다 계정을 따로 만들고 안내해야 합니다. 참여자는 여러 계정을 오가며 로그인과 파일 이동을 반복합니다.

과정 1개 운영 시	서비스별 계정
채팅 AI	계정 1
이미지 AI	계정 2
영상 · 음악 AI	계정 3 · 4
코딩 AI	계정 5

결제 · 예산 관리 복잡

해외 결제, 환율, 구독 자동결제가 섞여 예산 설명과 정산이 번거로워집니다.

결과물 취합 어려움

참여자 결과물이 개인 계정과 외부 서비스에 흩어져 모으고 보관하기 어렵습니다.

안전 확인 업무 증가

대상과 과정에 따라 약관, 개인정보, 저작권, 공개 범위를 서비스마다 따로 확인해야 합니다.

과정마다 다른 관리 기준

강사와 과정마다 쓰는 서비스가 달라 같은 기준으로 기록하고 보고하기 어렵습니다.

도입 전후

같은 이름의 AI 교육도,
운영 체계가 있어야 결과가 남습니다.

운영 항목	MEWZ 기반 기관 운영 체계	여러 AI 서비스를 따로 쓰는 교육
계정	기관, 관리자, 강사, 학생을 역할별로 한곳에서 관리	서비스마다 개별 가입과 로그인 안내가 반복
결제	기관이 구매한 크레딧을 강사와 클래스, 학생 단위로 배분	구독과 사용량 기준이 달라 예산 설명이 복잡
결과물	과제, 창작물, AI 사용 기록을 기관 기준으로 보관	참여자 개인 계정과 외부 저장소에 산출물 분산
관리	강의, 클래스, 출결, 과제, 권한을 같은 기준으로 운영	강사마다 운영 방식이 달라 관리 기준이 달라짐
보고	사용량과 결과물을 다음 교육과 성과 보고 자료로 재활용	다음 교육 자산으로 남기기 어려움

02

MEWZ는 무엇인가

학생은 AI로 만들고, 강사는 수업을 운영하고, 기관은 크레딧과 성과를 관리합니다. 세 역할이 하나의 플랫폼에서 만납니다.

미션

기관 담당자가 계정과 결제 대신, 교육에만 집중하도록.

왜 시작했나

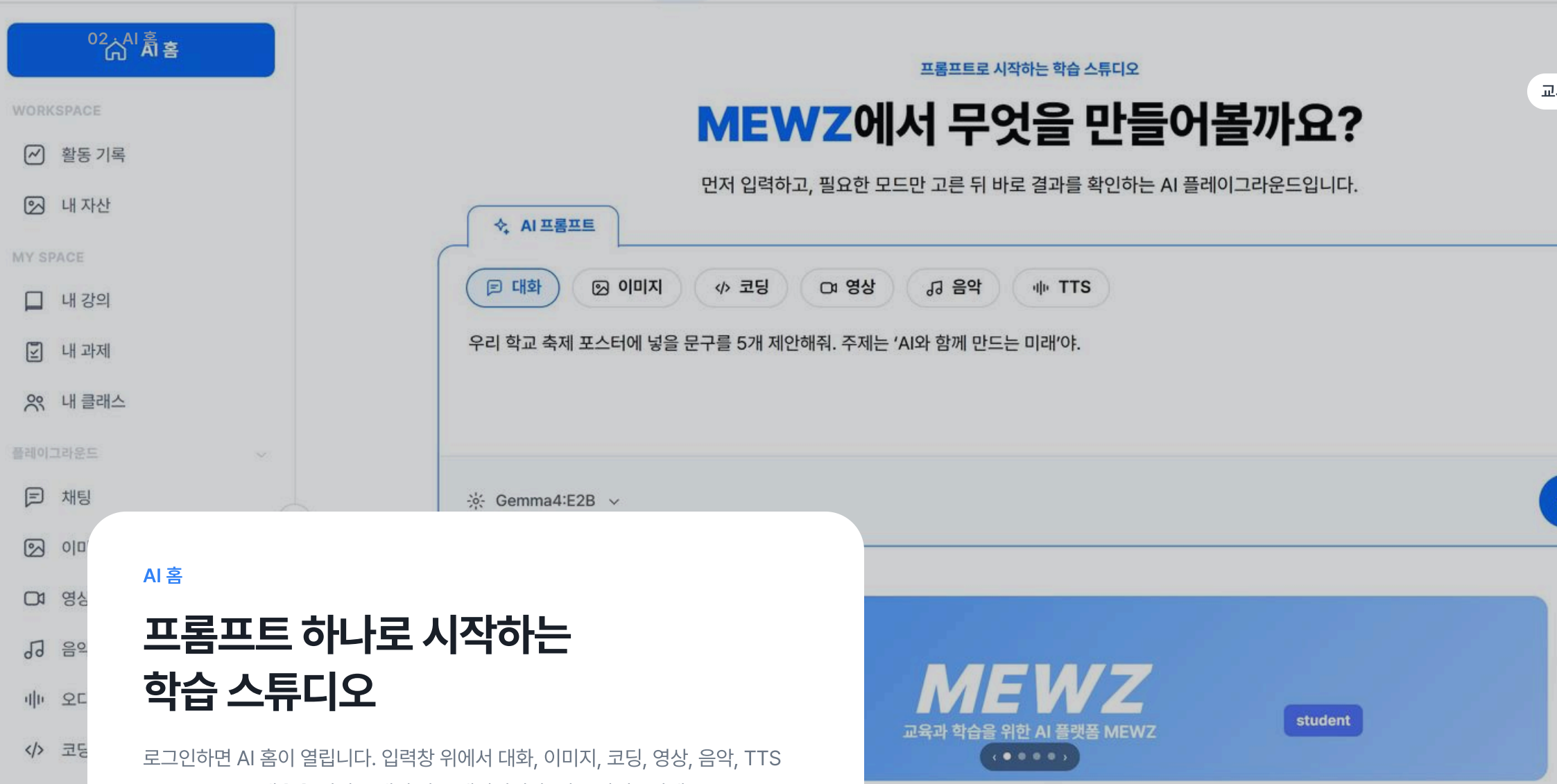
교육 현장에서 AI 수업을 직접 운영하며 계정, 결제, 결과물이 서비스마다 흩어지는 문제를 겪었습니다. 교육은 진행됐지만 기관에 남는 것이 없었습니다.

무엇을 만드나

주요 생성형 AI를 하나의 계정으로 쓰고, 강의와 출결과 과제를 같은 화면에서 운영하며, 크레딧과 결과물이 기관 기준으로 쌓이는 AI 교육 운영 플랫폼을 만듭니다.

어디로 가나

학교, 대학, 평생교육원, 문화재단, 기업 연수까지. 국내 모든 교육기관이 AI 교육을 시작할 때 가장 먼저 여는 운영 인프라가 되는 것이 목표입니다.



AI 홈

프롬프트 하나로 시작하는 학습 스튜디오

로그인하면 AI 홈이 열립니다. 입력창 위에서 대화, 이미지, 코딩, 영상, 음악, TTS 모드를 고르고 내용을 적어 보내면 바로 생성됩니다. 왼쪽 사이드바에 WORKSPACE, MY SPACE, 플레이그라운드가 모여 있습니다.

한눈에 보기

숫자로 보는 MEWZ

하나의 계정으로 쓰는 AI 모델

30종 이상

텍스트 · 코딩 · 이미지 이해 · 이미지 · 영상 · 음악 · 음성 · 자체 무료 모델 포함

플레이그라운드

6종

대화 · 이미지 · 영상 · 음악 · 오디오 · 코딩

역할 체계

4단계

학생 · 강사 · 조직관리자 · 최고관리자

크레딧 배분 단위

3층위

기관 → 클래스 지갑 → 학생 한도

수료 판정 축

3축

진도율 · 출석률 · 필수 과제 제출

지원 언어

4개

한국어 · English · 中文 · 日本語

설치할 앱

0개

PC · 모바일 브라우저에서 바로 이용

03

학생이 AI로 만드는 여섯 가지 창작 도구

강의 이미지는 이 서비스, 코딩은 저 서비스, 음성은 또 다른 서비스. 이제 MEWZ 하나면 됩니다. 만든 것은 모두 내 자산에 남습니다.

핵심 기능 · 대화 · 이미지 · 영상 · 음악과 오디오 · 코딩 · 내 자산 · 모바일

Page 12 – 19

핵심 기능

대화부터 코딩까지, 만든 것은 모두 한곳에 남습니다.

대화

프롬프트 기반 AI 채팅. 모델 정보 확인, 시스템 프롬프트와 답변 길이, 추론 수준 조정, 웹 검색 커넥터까지. 대화는 [내용 정리하기]로 한 편의 글로 재구성합니다.

이미지

텍스트로 이미지 생성. 생성 수, 크기, 품질, 제외할 내용을 설정합니다.

영상

아이디어를 영상으로. 첫 프레임 이미지, 길이, 해상도, 화면 비율을 정합니다.

음악 · 오디오

장르와 분위기로 음원 생성. TTS와 STT를 전환해 목소리, 언어, 출력 형식을 고릅니다.

코딩

워크스페이스에서 AI가 파일을 만들고, Preview 탭에서 바로 실행해 확인합니다.

대화 · AI 채팅

묻고, 검색하고, 정리해서 남깁니다.

커넥터

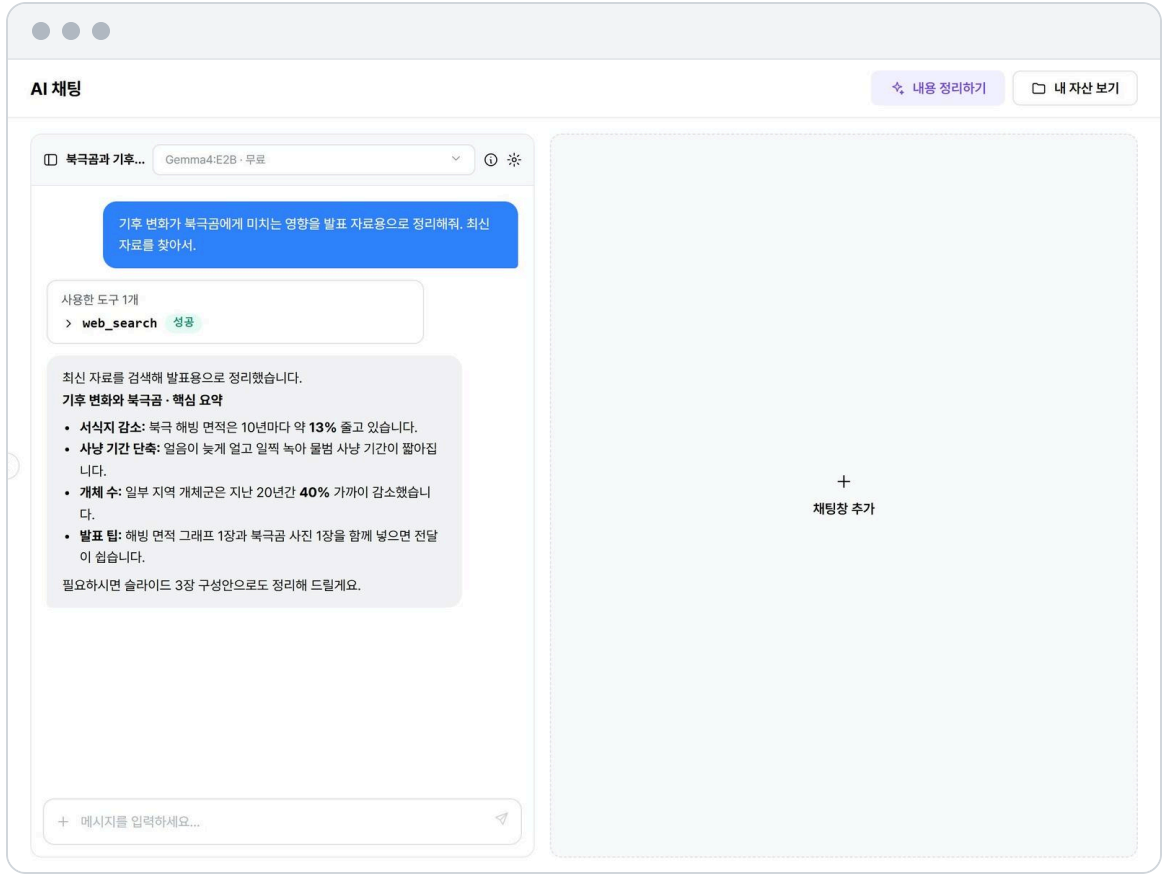
웹 검색, 웹페이지 읽기 같은 도구를 AI가 직접 사용해 최신 정보로 답합니다. 사용한 도구와 성공 여부가 대화에 표시됩니다.

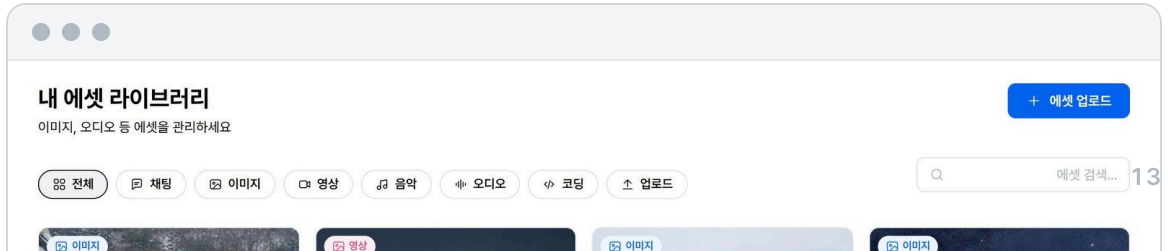
고급 설정

System Prompt, 답변 길이, 추론 수준을 수업 목적에 맞게 조정합니다. 모델 정보와 추천 용도는 ⓘ 버튼에서 확인합니다.

내용 정리하기

지금까지의 대화를 한 편의 글로 재구성하고, 북마크로 내 자산에 저장해 과제 제출용으로 씁니다.





AI 홈

WORKSPACE

활동 기록

내 자산

MY SPACE

내 강의

내 과제

내 클래스

플레이그라운드

채팅

이미

영상

음악

오디

코딩

AI 이미지

내 자산 보기

교사 화면 · AI 이미지

모델 선택

z-image-turbo · 무료

프롬프트

눈 덮인 한옥 마을의 새벽, 따뜻한 등불이 켜진 골목, 사실적인 사진 스타일

이미지 설정

생성 수

4

생성 결과 · 4장

z-image-turbo · 1024×1024 · 방금 전

눈 덮인 한옥 마을의 새벽 (1...

2026.09.03

게시

눈 덮인 한옥 마을의 새벽 (2...

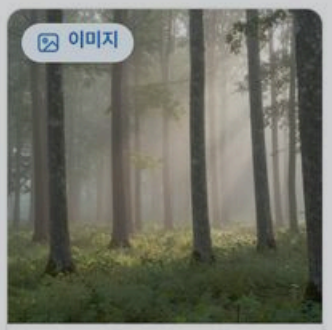
2026.09.03

게시

눈 덮인 한옥 마을의 새벽 (3...

2026.09.03

게시



눈 덮인 한옥 마을의 새벽 (4...

2026.09.03

게시

이미지

프롬프트와 설정을 정하면, 결과는 내 자산에 자동 저장.

모델을 고르고 프롬프트, 생성 수, 크기, 품질, 제외할 내용을 설정해 생성합니다.
무료 자체 모델로 연습하고 유료 모델은 마무리에만 쓰면 크레딧을 아낍니다.
결과물은 게시, 다운로드, 공유 버튼으로 바로 이어집니다.

이미지 생성

결과물은 내 자산에 자동 저장됩니다.

다시 생성

내 자산 보기

영상

이미지 한 장에서 영상 한 편으로.

첫 프레임 이미지

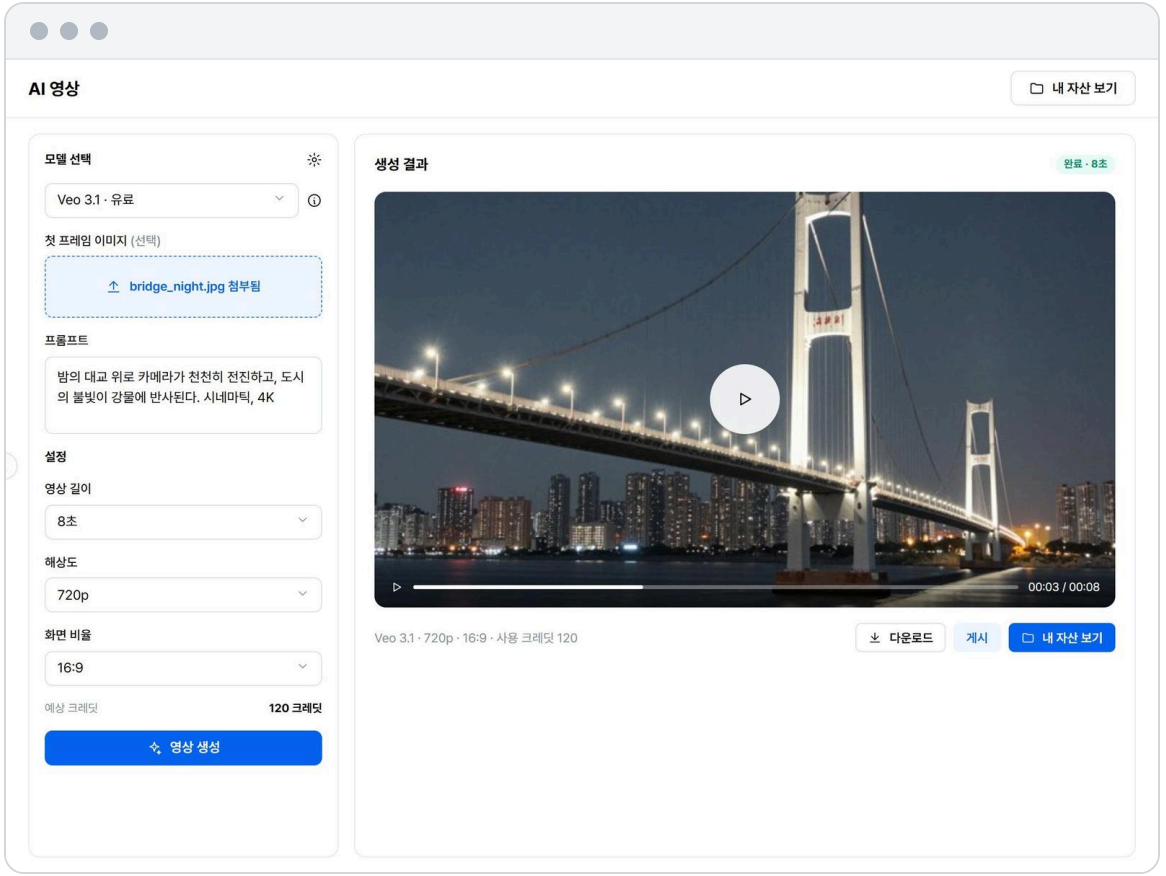
이미지 플레이그라운드에서 만든 결과물을 첫 프레임으로 넣어 시작할 수 있습니다. 수업의 결과물이 다음 수업의 재료가 됩니다.

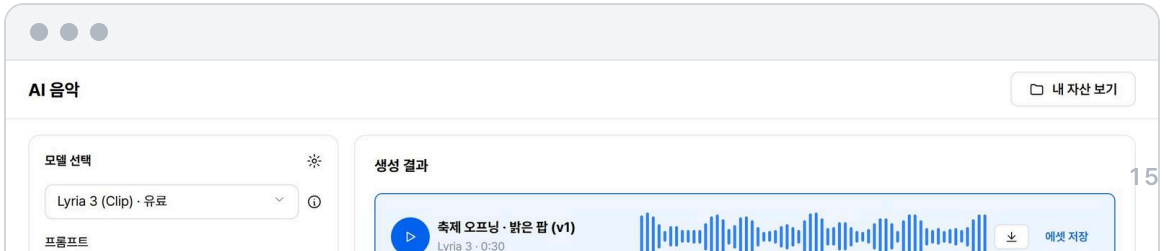
길이 · 해상도 · 비율

영상 길이, 해상도, 화면 비율을 정하고 예상 크레딧을 확인한 뒤 생성합니다. 영상은 크레딧 소모가 가장 크므로 사전 확인이 기본입니다.

결과 확인과 공유

생성이 끝나면 바로 재생해 확인하고, 다운로드하거나 갤러리에 게시합니다. 우리 동네 소개 영상 같은 과제에 그대로 씁니다.





음악 · 오디오

사운드 창작 교육까지, 같은 화면에서.

음악 생성

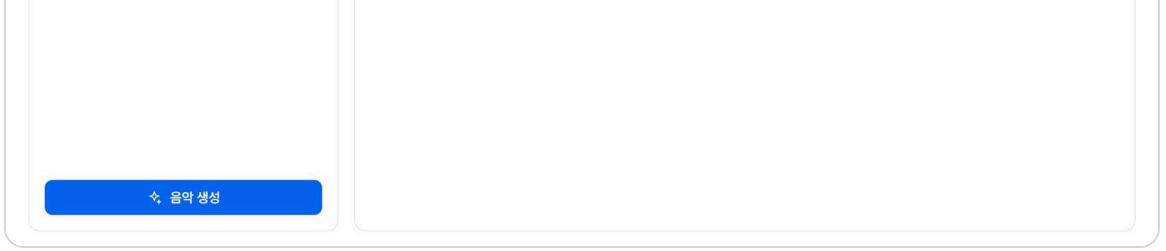
장르, 분위기, 쓰임새를 적으면 음원을 만듭니다. 축제 오프닝용 30초 팝처럼 수업 결과물에 바로 붙일 음악을 여러 버전으로 만들어 비교합니다.

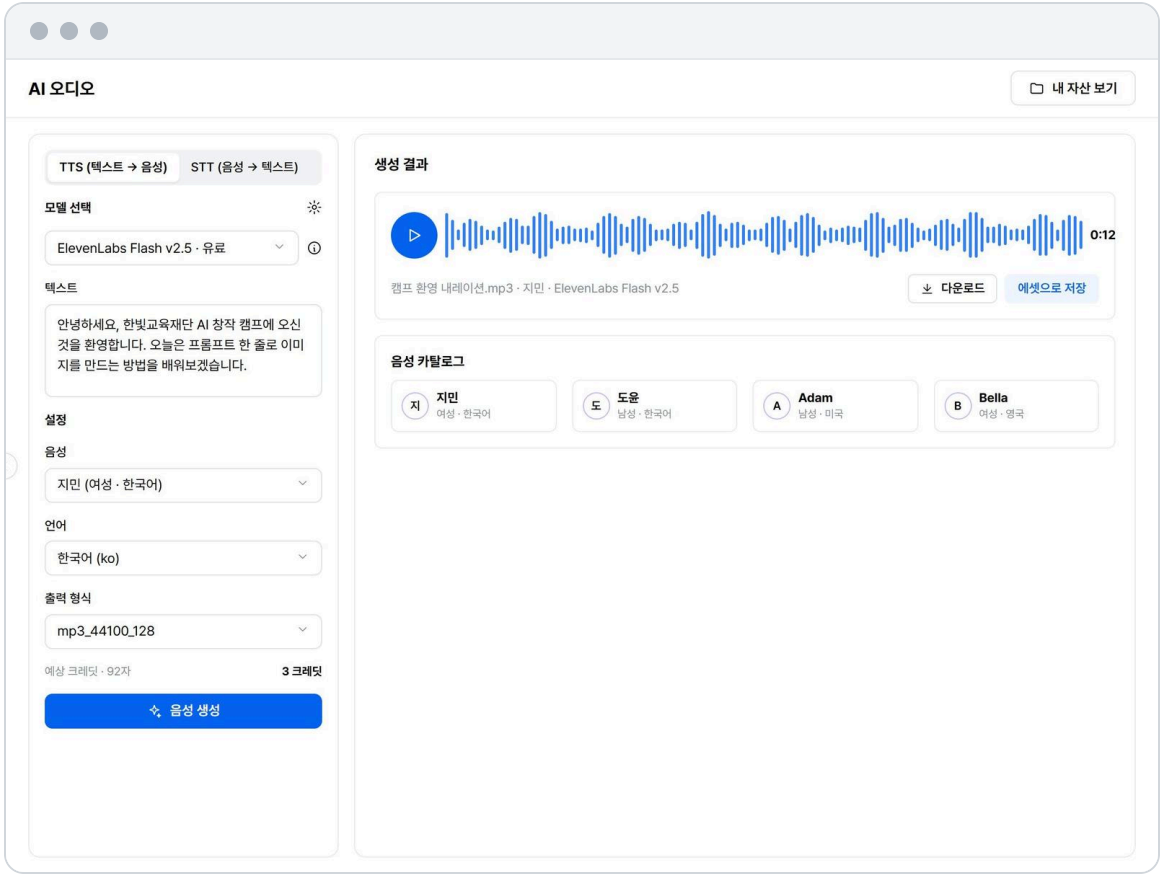
TTS · STT

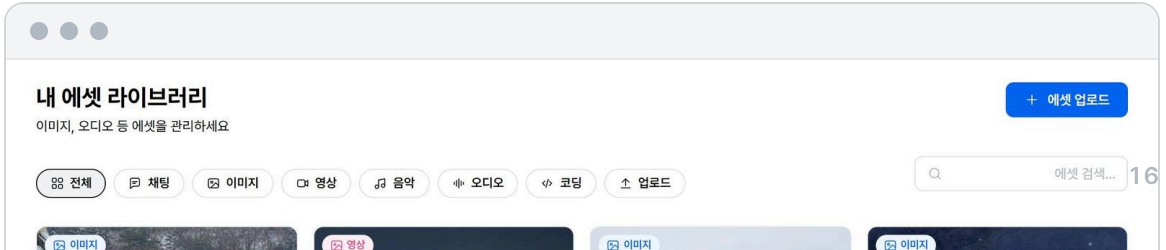
텍스트를 음성으로, 음성을 텍스트로 전환합니다. 내레이션 제작, 음성 입력, 교육 기록을 별도 서비스 없이 처리합니다.

음성 카탈로그

관리자가 등록한 음성 카탈로그에서 목소리와 언어, 출력 형식을 고릅니다. 모델과 목소리가 섞여 실패하는 일이 없습니다.







코딩 스튜디오

요청하고, 적용하고, 바로 실행합니다.

워크스페이스

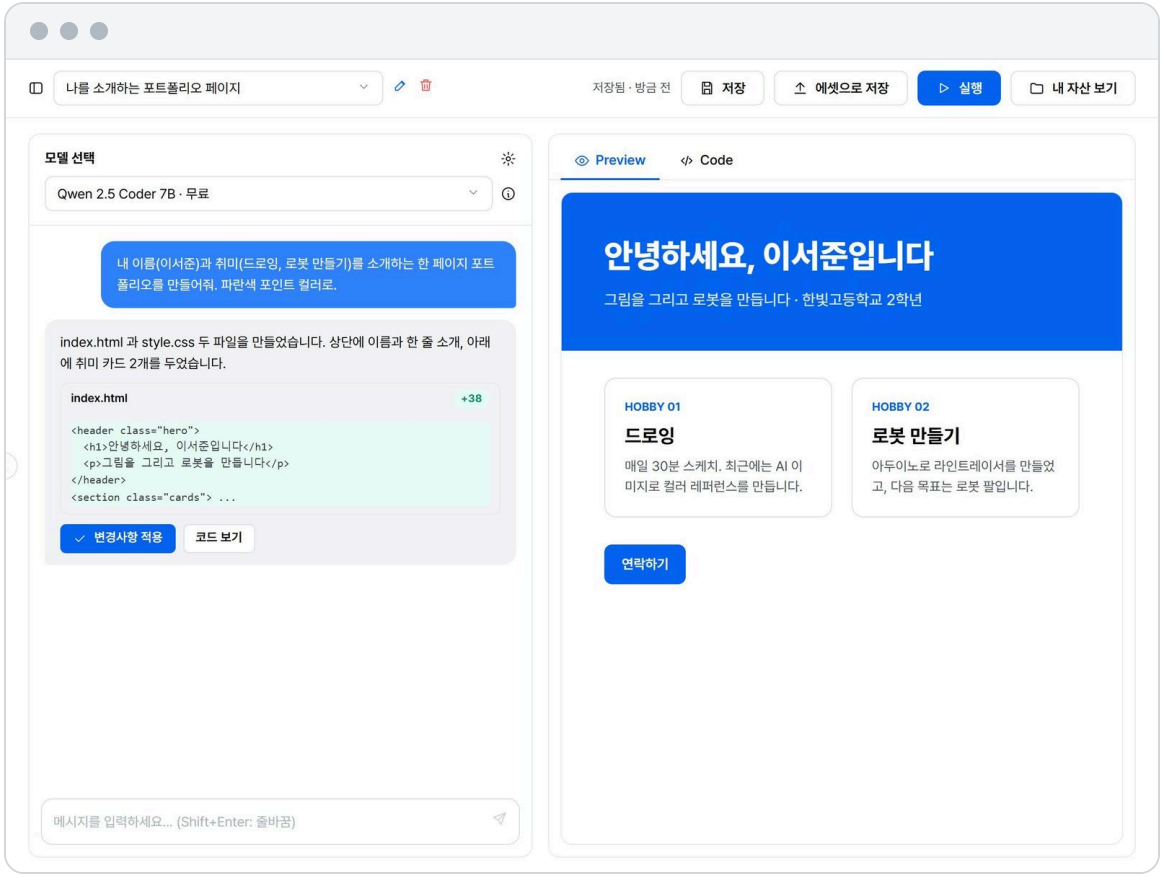
[+ 새 워크스페이스]로 시작하거나 최근 워크스페이스를 이어서 엽니다. 파일을 만들고 실행하는 학생의 작업 공간입니다.

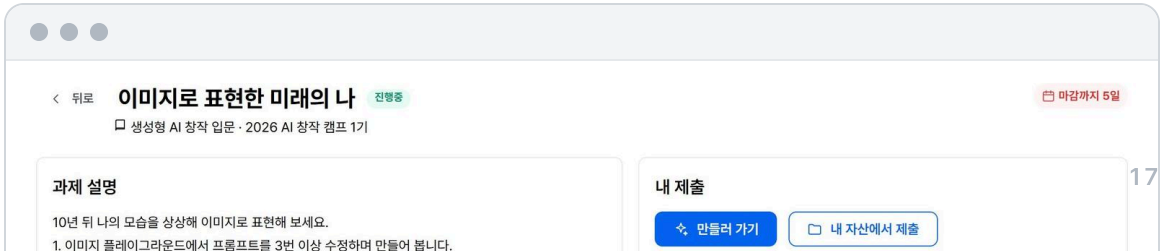
AI 코드 생성

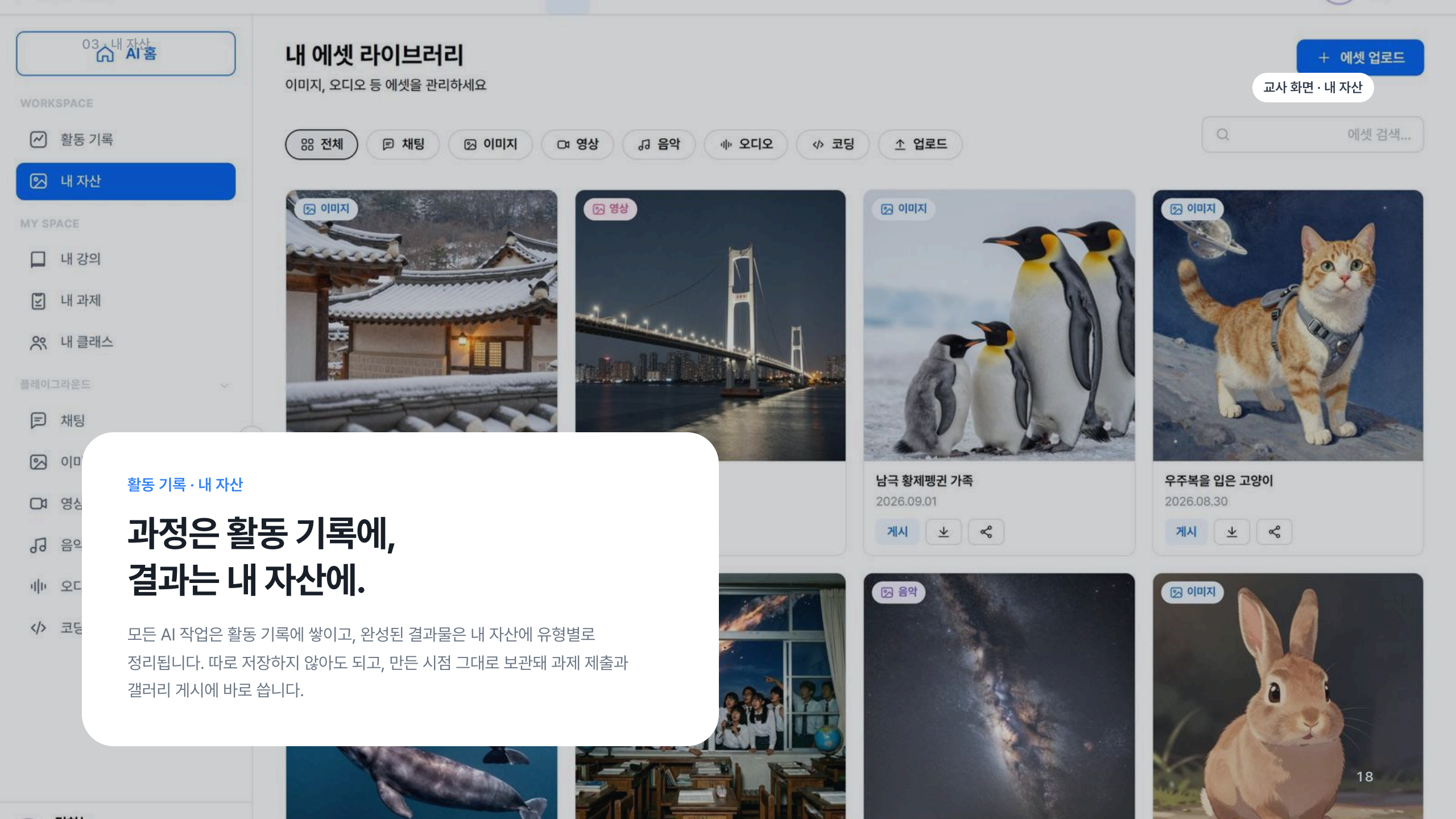
모델을 고르고 만들고 싶은 것을 요청하면 AI가 파일을 제안합니다. [변경사항 적용] 뒤 Preview 탭에서 결과를 바로 확인합니다.

데이터셋 연결 · 제출

CSV, JSON 데이터 에셋을 워크스페이스에 연결해 실습에 쓰고, 완성본은 에셋으로 저장해 과제로 제출합니다.







활동 기록 · 내 자산

과정은 활동 기록에, 결과는 내 자산에.

모든 AI 작업은 활동 기록에 쌓이고, 완성된 결과물은 내 자산에 유형별로 정리됩니다. 따로 저장하지 않아도 되고, 만든 시점 그대로 보관돼 과제 제출과 갤러리 게시에 바로 씁니다.

모바일

앱 설치 없이,
스마트폰에서 그대로.

01 브라우저에서 바로 이용

mewz.mew31.com 에 접속해 발급받은 계정으로 로그인하면 준비 끝. 공개 갤러리와 강의 목록은 로그인 없이도 봅니다.

02 PC와 같은 사이드바 구조

WORKSPACE, MY SPACE, 플레이그라운드 묶음이 PC와 같은 순서로 열립니다.

03 4개 언어

한국어, English, 中文, 日本語. 외국인 학습자 과정에도 그대로 씁니다.

mewz.mew31.com

QR로 바로 접속

04

기관이 도입하고,
크레딧으로 운영합니다

기관은 MEWZ를 도입해 크레딧을 구매하고, 강사와 클래스에 배분합니다. 강사는 수업에 필요한 크레딧을 요청하고, 관리자는 승인하며, 사용량은 보고 자료가 됩니다.

도입 흐름 · 대시보드 · 크레딧 배분 · 수업 크레딧 · 사용자 관리
Page 21 – 25

도입 흐름

결제는 기관 단위로, 사용은 수업 단위로.

STEP 1

기관이 도입하고 크레딧을 구매합니다

기관 계약으로 전용 환경과 조직관리자 계정을 받습니다. 구매한 크레딧은 월별로 사라지지 않고 소진할 때까지 이어서 씁니다.

기한 무제한 · 기관 단위 결제

STEP 2

강사와 클래스에 배분합니다

조직관리자가 강사와 학생에게 크레딧을 배분하고, 클래스 지갑에 배정하며, 학생 1인당 총 한도와 1일 한도를 정책으로 정합니다.

멤버 배분 · 회수 · 클래스 지갑

STEP 3

강사가 요청하고 관리자가 승인합니다

수업 중 크레딧이 더 필요하면 강사가 사유와 금액을 적어 요청합니다. 관리자는 승인 또는 반려하고, 사용량은 기간과 기능별로 확인합니다.

요청 · 승인 기록 · 사용량 보고

조직관리자 대시보드

기관 운영 현황을 한 화면에서.

전체 사용자, 강의 수, 작품 수, 승인 대기, 보유 크레딧을 한눈에 봅니다. 역할별 사용자와 활동 추이, 갤러리 현황, 새소식까지 관리 콘솔 첫 화면에 모입니다.

크레딧 배분

배분 가능 크레딧을 강사와 학생에게 나눕니다.

인당 배분

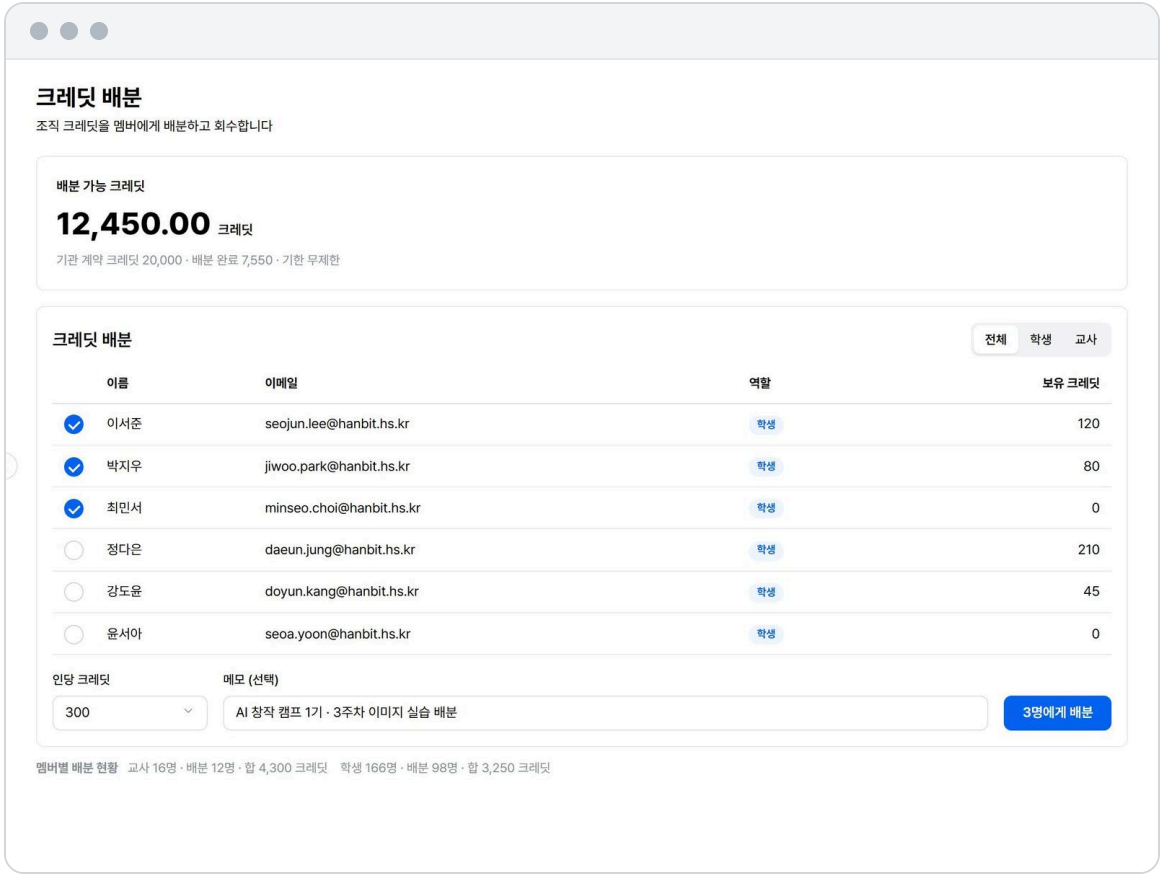
역할 필터로 대상을 고르고 인당 크레딧과 메모를 적어 배분합니다. 누구에게 얼마가 갔는지 멤버별 배분 현황에 남습니다.

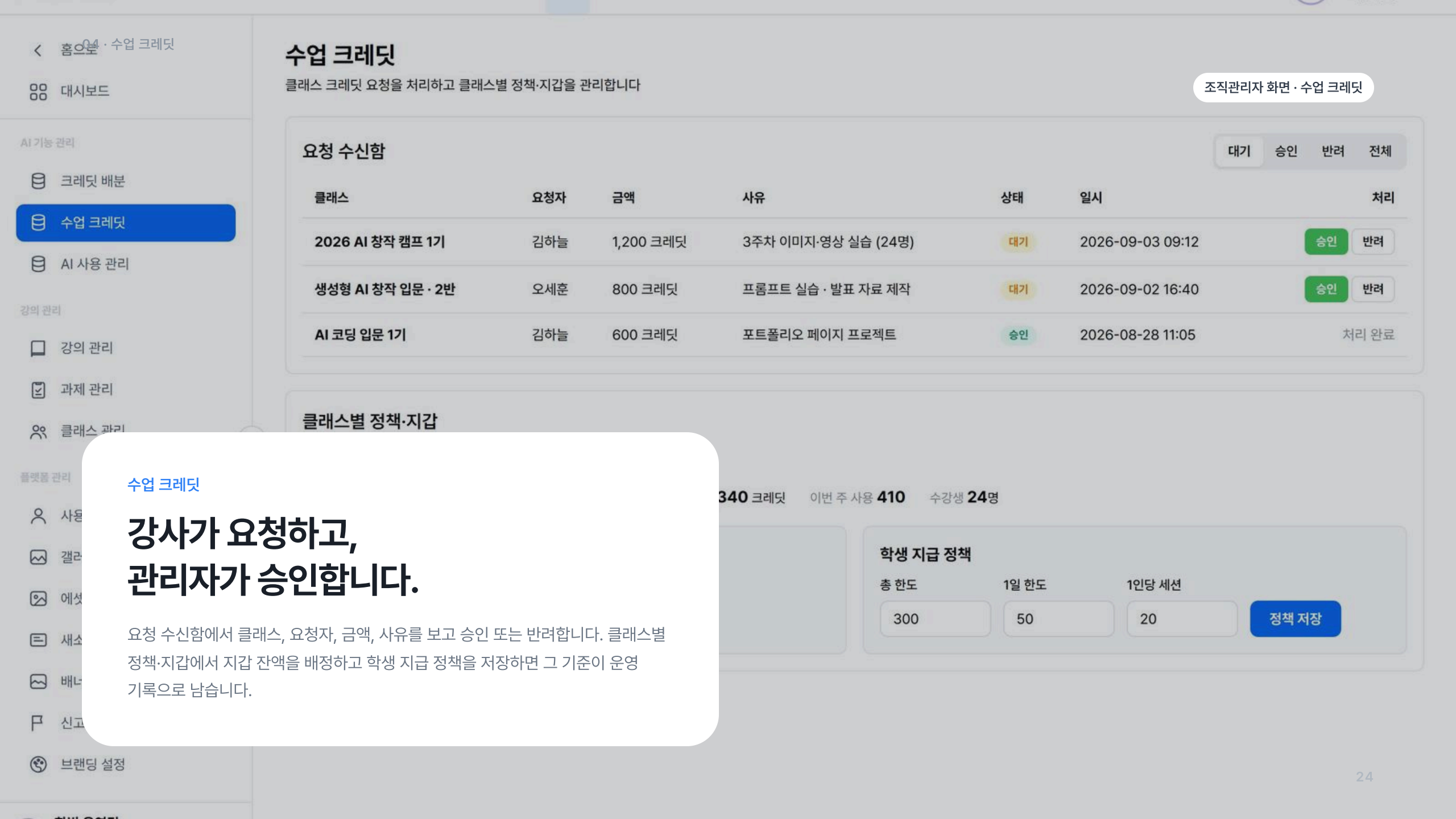
회수

과정이 끝나거나 계획이 바뀌면 배분한 크레딧을 회수해 다른 수업에 씁니다. 잔여량은 기관 단위로 계속 유지됩니다.

한도 정책

학생에게는 총 한도, 1일 한도, 1인당 세션 한도를 두어 과도한 사용을 막고, 유료 모델은 생성 전 예상 크레딧을 확인합니다.





수업 크레딧

강사가 요청하고, 관리자가 승인합니다.

요청 수신함에서 클래스, 요청자, 금액, 사유를 보고 승인 또는 반려합니다. 클래스별 정책·지갑에서 지갑 잔액을 배정하고 학생 지급 정책을 저장하면 그 기준이 운영 기록으로 남습니다.

사용자 관리

기관이 학생과 강사를 직접 관리합니다.

소속 사용자 관리

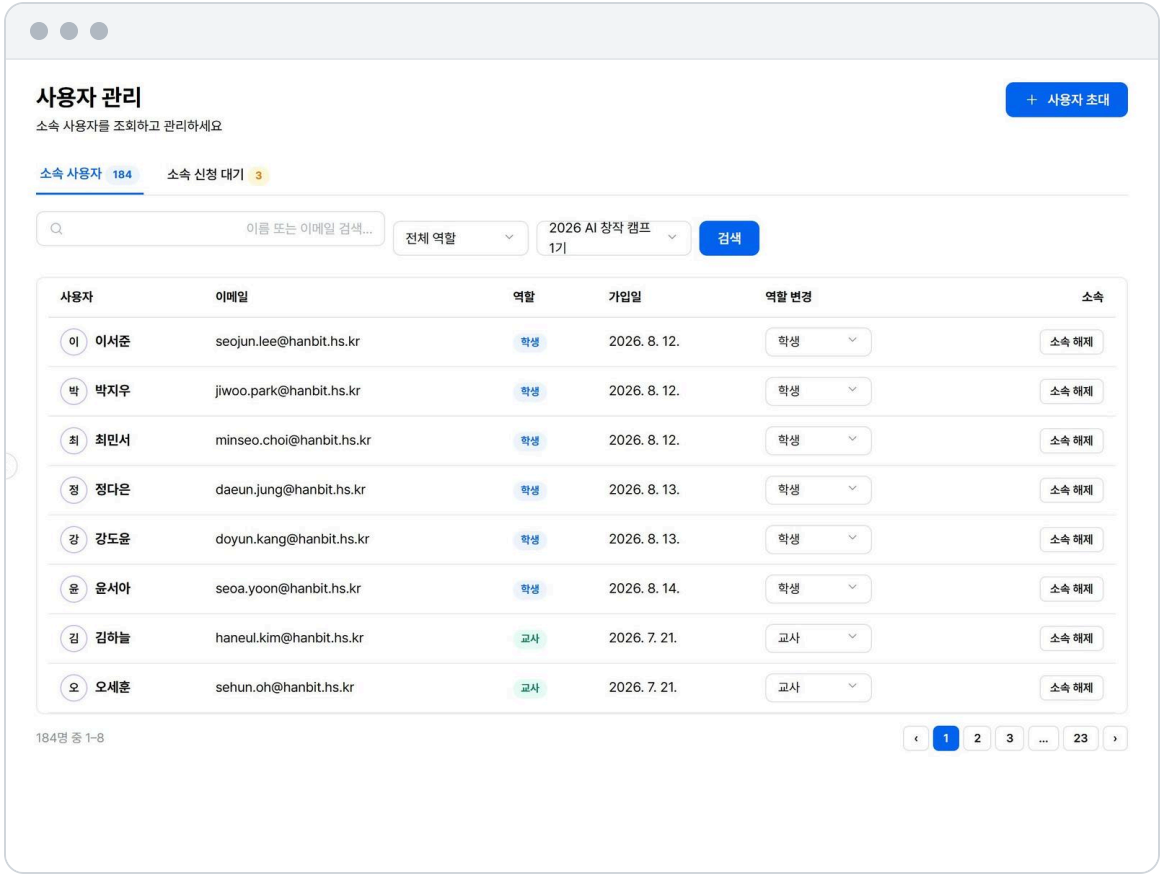
소속 사용자를 조회하고 역할을 바꾸고 소속을 해제합니다. 클래스 필터로 특정 기수의 학생만 골라 봅니다.

가입 승인

소속 신청 대기 목록에서 학생과 강사의 가입 요청을 승인합니다. 기관 밖의 계정은 섞이지 않습니다.

계정 발급

학생 · 교사 계정은 본인확인을 거친 MEW SSO로 발급되고, 조직관리자 계정은 최고관리자가 발급합니다. 공개 셀프 가입은 없습니다.



05

강사는 강의를 만들고, 클래스를 운영합니다

강의를 설계하고 클래스를 개설하고 학생을 등록합니다. 출결을 기록하고 과제를 내고 채점합니다. 수업에 필요한 크레딧은 요청 한 번으로 받습니다.

강의 개설 · 클래스와 출결 · 과제 채점

Page 27 – 29

강의 개설 · 커리큘럼

챕터와 수업으로 만들고, 과제까지 한 화면에서.

강의 만들기

강의 제목과 수업 방식(온라인 · 오프라인)을 정해 개설합니다. 오프라인 강의는 제목만으로 발행해 출석과 과제 중심으로 운영합니다.

커리큘럼

챕터 아래 수업을 두고 영상, 자료, 실습 도구(채팅 · 이미지 · 영상 · 음악 · 코딩)를 수업별로 연결합니다.

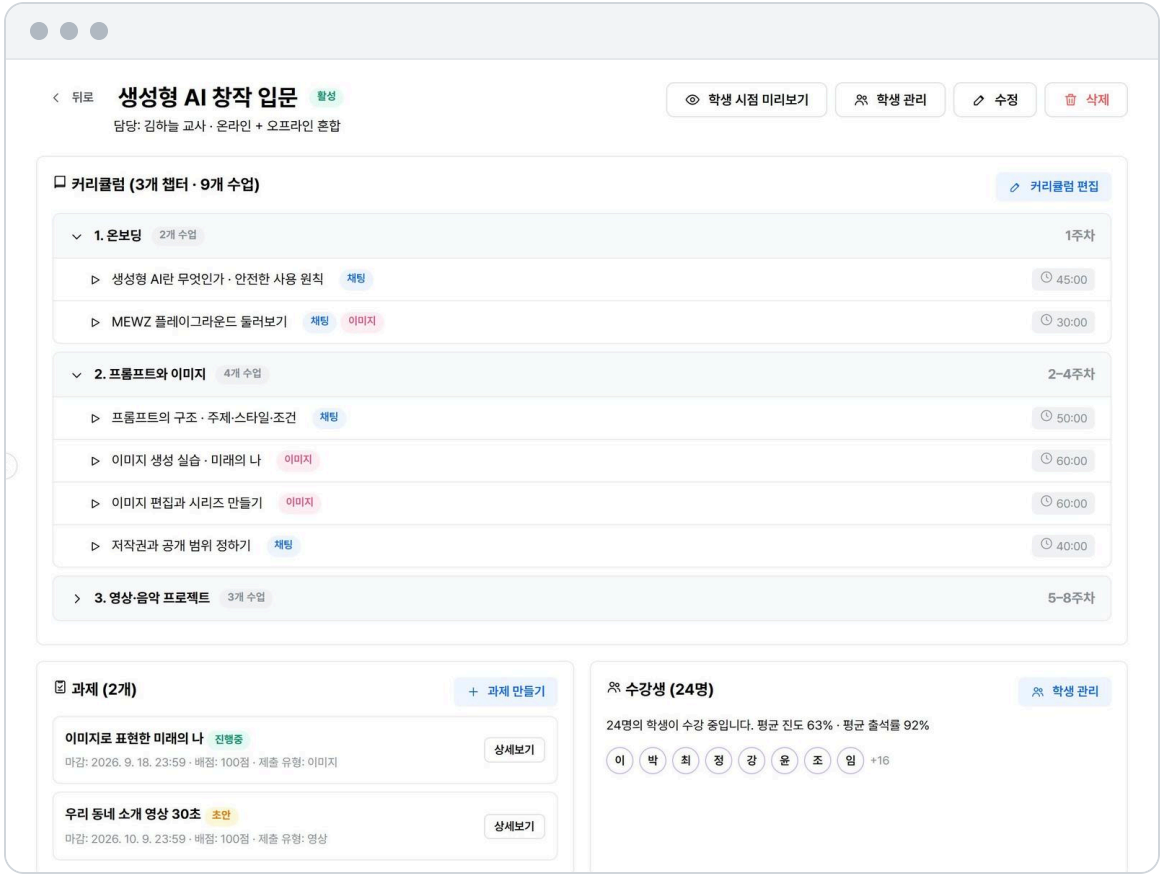
과제 만들기

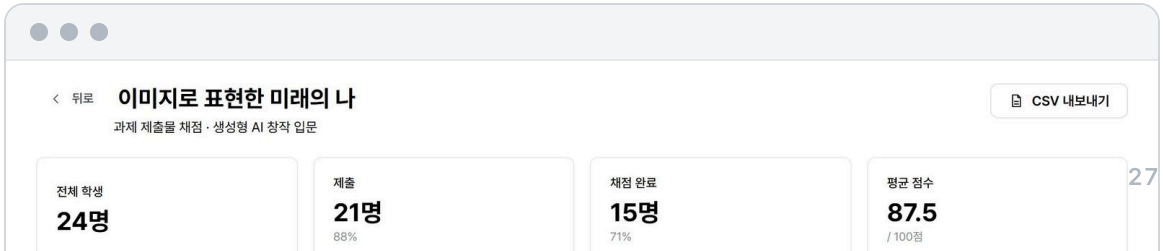
강의 안에서 과제를 만들고 배점, 마감일, 제출 유형을 정해 발행합니다. 학생 시점 미리보기로 확인한 뒤 공개합니다.

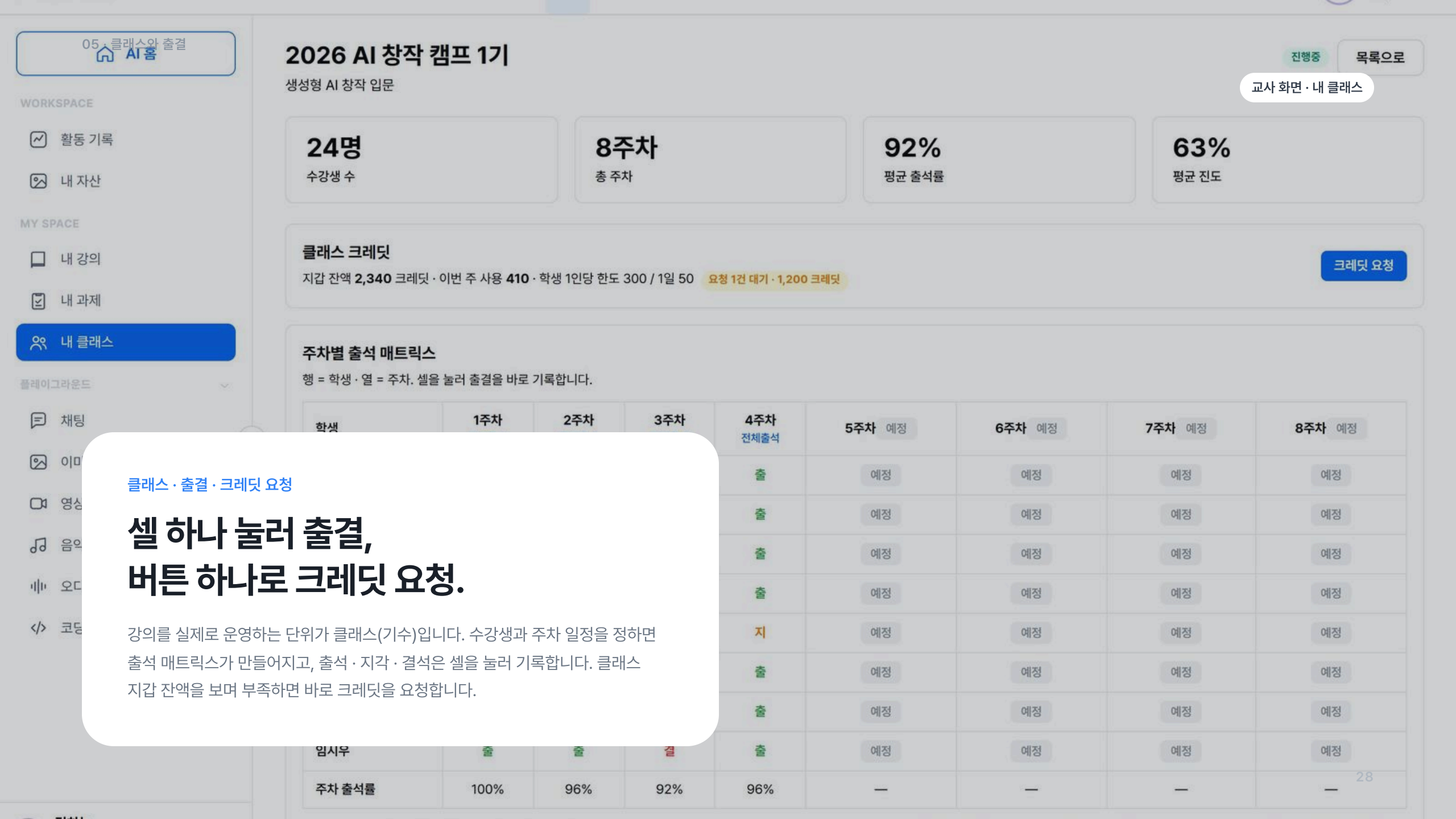
강도윤	출	출	출	지	예정	예정	예정	예정
윤서아	출	출	출	출	예정	예정	예정	예정
조하린	지	출	출	출	예정	예정	예정	예정
임시우	출	출	결	출	예정	예정	예정	예정
주차 출석률	100%	96%	92%	96%	—	—	—	—

출 = 출석 (1.0) 지 = 지각 (0.5) 결 = 결석 (0) · = 미기록

셀을 클릭하면 출석 → 지각 → 결석 순으로 바뀝니다. 아직 오지 않은 주차는 출석률 계산에서 제외됩니다.







클래스 · 출결 · 크레딧 요청

셀 하나 눌러 출결,
버튼 하나로 크레딧 요청.

강의를 실제로 운영하는 단위가 클래스(기수)입니다. 수강생과 주차 일정을 정하면 출석 매트릭스가 만들어지고, 출석 · 지각 · 결석은 셀을 눌러 기록합니다. 클래스 지갑 잔액을 보며 부족하면 바로 크레딧을 요청합니다.

과제 채점

제출 현황을 보고,
점수와 의견을 남깁니다.

제출 현황

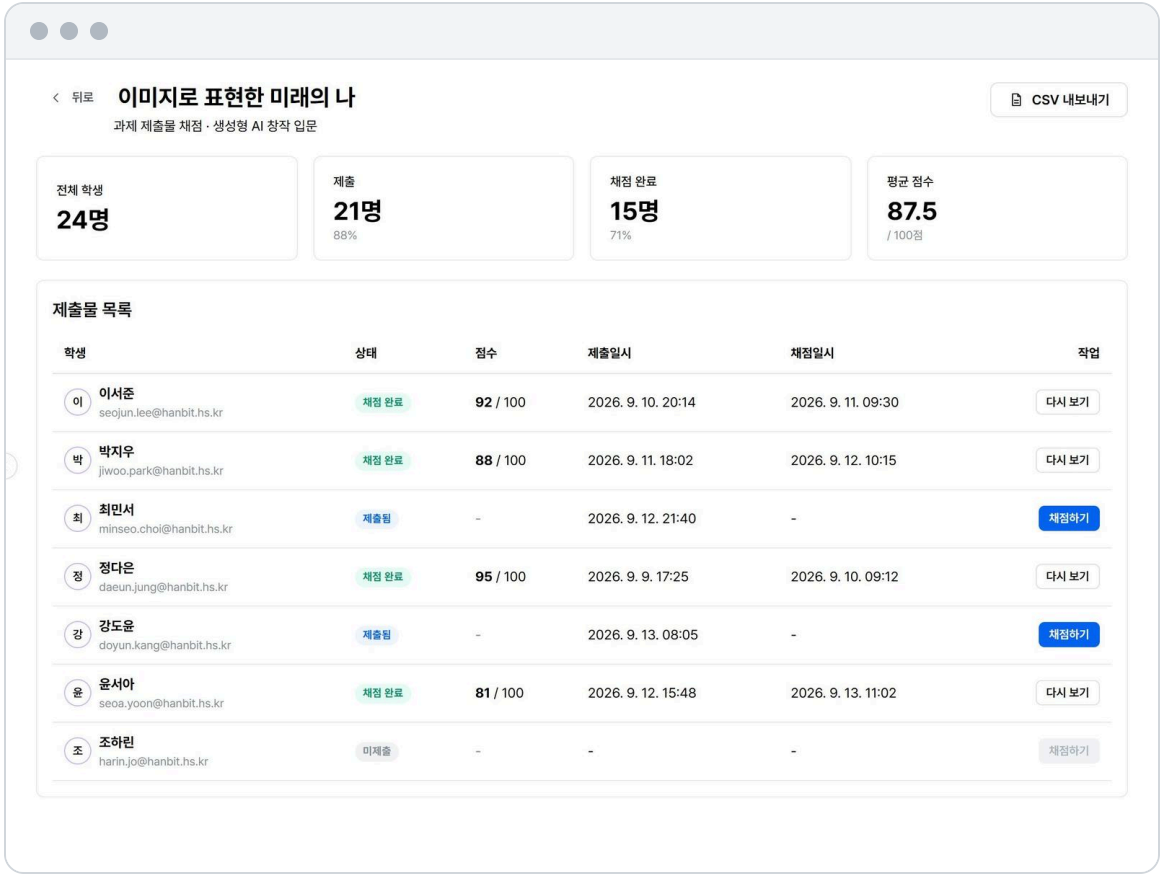
전체 학생, 제출, 채점 완료, 평균 점수를 한눈에 봅니다. 미제출 학생은 목록에서 바로 확인합니다.

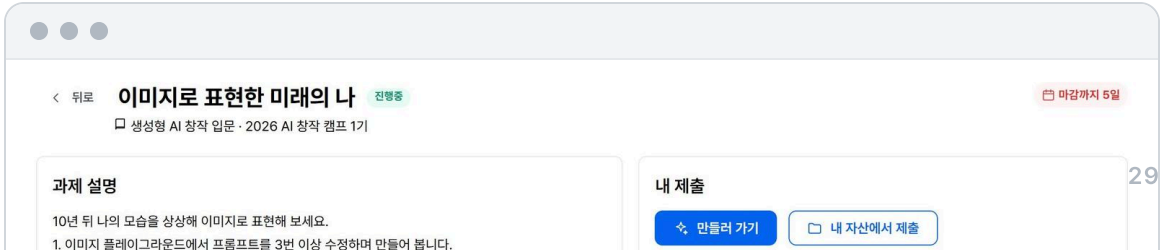
채점과 피드백

학생이 제출한 결과물을 열어 점수와 의견을 입력합니다. 채점 일시가 기록되고 학생 화면에 바로 반영됩니다.

내보내기

제출 현황을 CSV로 내보내 성적 처리나 성과 보고에 씁니다. 필수 과제 제출 여부는 수료 판정에 연결됩니다.





06

학생은 만들고,
제출하고, 공개합니다

과제를 확인하고 플레이그라운드에서 만들어 내 자산에서 제출합니다. 출결과 수료 요건을 스스로 확인하고, 완성작은 기관 승인 후 갤러리에 전시됩니다.

과제 수행과 제출 · 출결과 수료 · 작품 공개 · 기관 페이지

Page 31 – 34

AI 홈

WORKSPACE

활동 기록

내 자산

MY SPACE

내 강의

내 과제

내 출결

플레이그라운드

채팅

이미

영상

음악

오디

코딩

뒤로 **이미지로 표현한 미래의 나** 진행중

생성형 AI 창작 입문 · 2026 AI 창작 캠프 1기

마감까지 5일

학생 화면 · 내 과제

과제 설명

10년 뒤 나의 모습을 상상해 이미지로 표현해 보세요.

1. 이미지 플레이그라운드에서 프롬프트를 3번 이상 수정하며 만들어 봅니다.
2. 마음에 드는 결과물 1장을 고르고, 사용한 프롬프트를 설명에 적습니다.
3. 완성작은 갤러리 공개 여부를 스스로 정합니다 (비공개 · 학교 · 전체).

과제 정보

배점
100점

마감일
2026년 9월 18일 23:59

제출 유형

필수 여부

내 제출

만들러 가기

내 자산에서 제출

미래의 나_v3.png

이미지 · z-image-turbo · 2026.09.13 생성

프롬프트: "우주 정거장에서 실험하는 과학자, 따뜻한 조명, 영화 포스터 스타일"

공개 범위: 학교

제출하기

내 자산의 결과물은 만든 시점 그대로 보관돼 과제 제출용으로 적합합니다.

과제 수행 · 제출

[만들러 가기]로 만들고, [내 자산에서 제출]로 냅니다.

내 과제에서 진행 중인 과제와 마감일을 확인하고 상세로 들어갑니다.
플레이그라운드로 바로 이동해 제작하거나, 이미 만들어 둔 결과물을 내 자산에서 골라 공개 범위를 정하고 제출합니다.

내 출결 · 수료

출석률과 수료 요건을 학생이 직접 확인합니다.

수업 크레딧

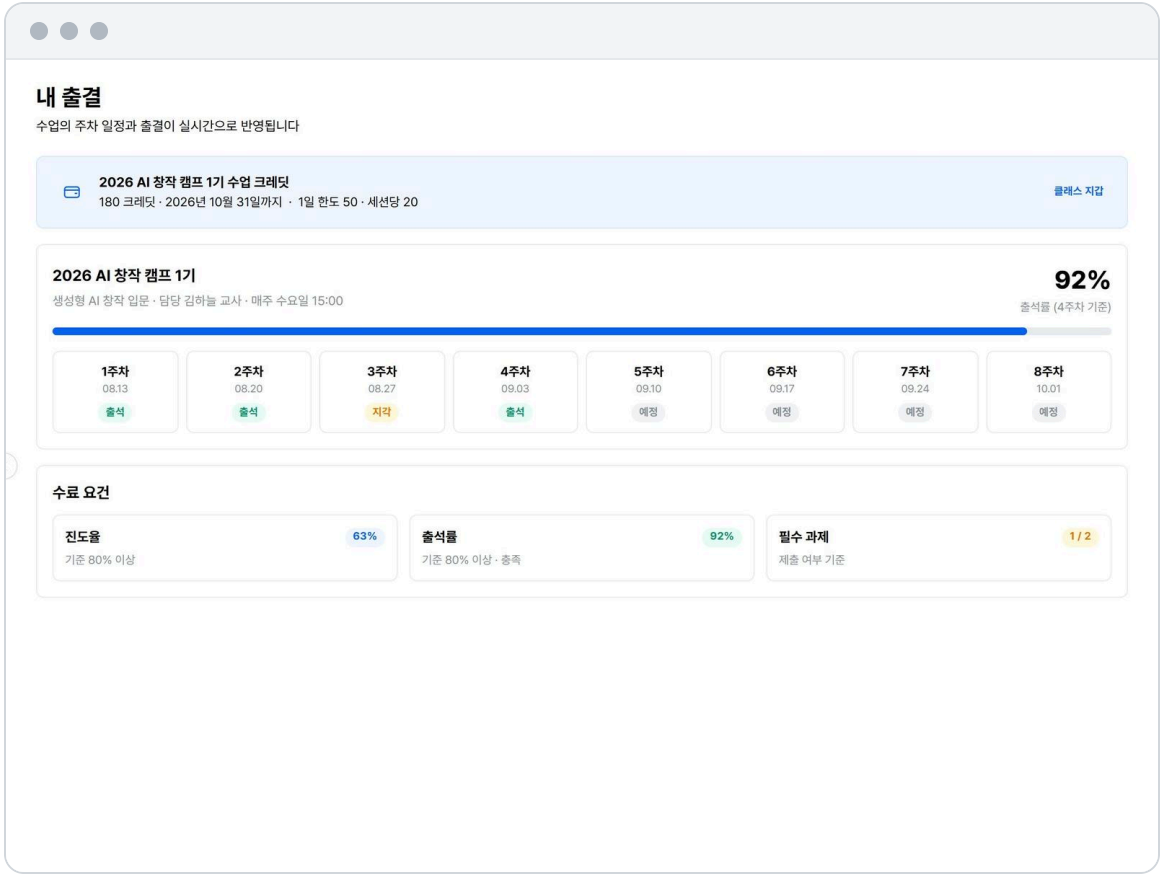
클래스 지갑에서 받은 수업 크레딧과 유효 기간, 1일 한도가 내 출결 화면 상단에 보입니다.

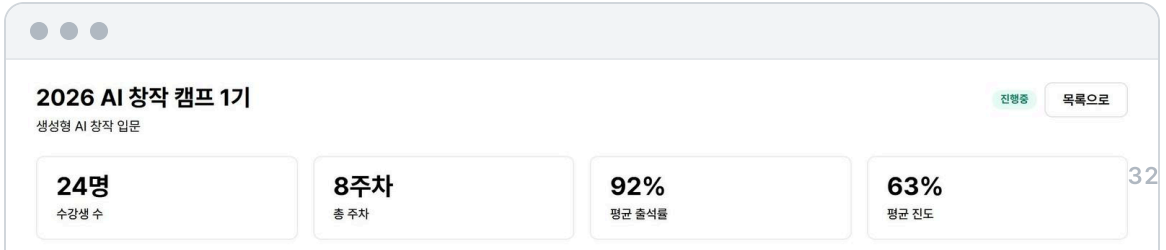
주차별 출결

강사가 기록한 주차별 출결이 실시간으로 반영되고 출석률은 자동 계산됩니다.

수료 판정

진도율, 출석률, 필수 과제 제출 세 축을 모두 충족하면 수료로 확정되고 수료증이 발급됩니다. 수료증은 일련번호로 공개 검증됩니다.





작품 공개 · 갤러리

제출한 작품이 기관의 자산이 됩니다.

공개 신청

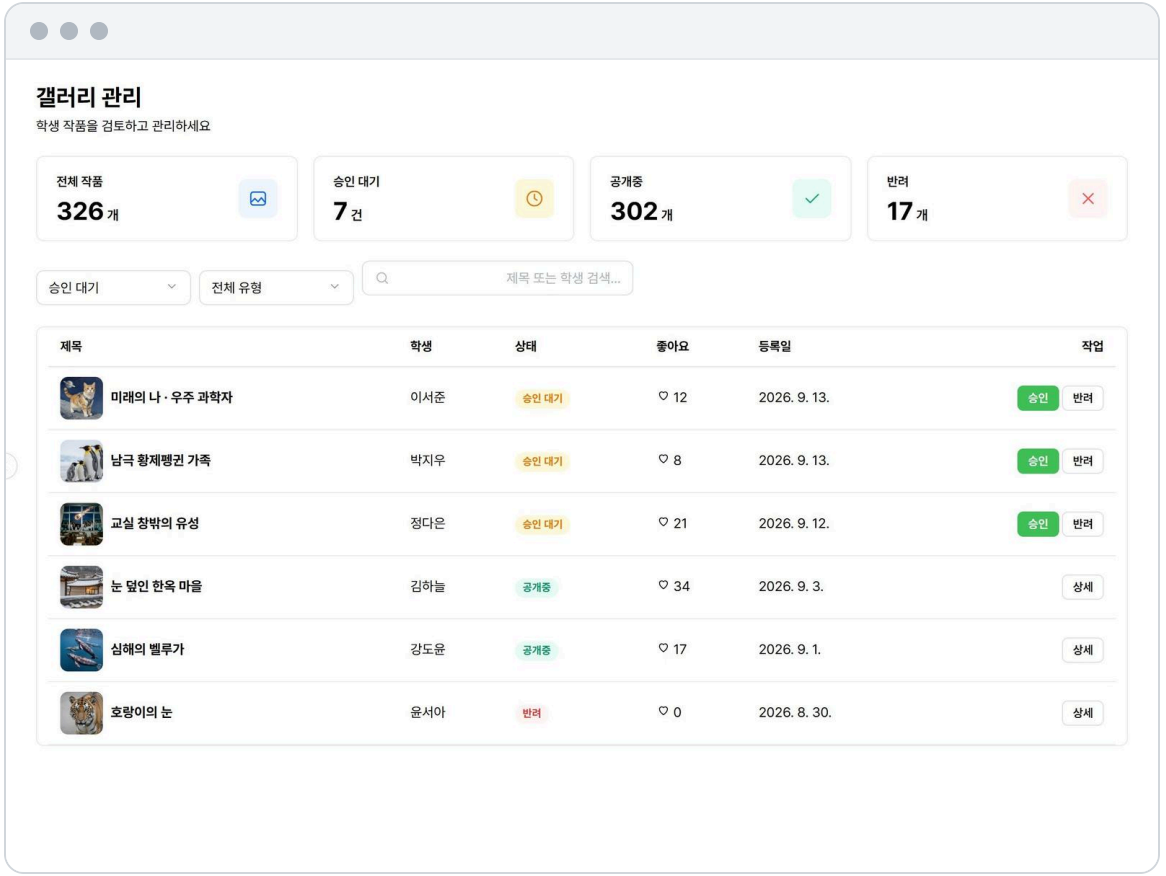
학생은 완성작을 [게시]로 갤러리 공개 신청하거나 공개 범위(비공개 · 학교 · 전체)를 정해 올립니다.

기관 승인

조직관리자가 갤러리 관리에서 공개 적합성을 검토해 승인 또는 반려합니다. 학생 작품은 승인 후에만 게시됩니다.

전시와 재활용

승인된 작품은 기관 전용 갤러리와 전체 갤러리에 전시되고, 다음 기수의 교육 자료와 성과 보고 자료로 재활용됩니다.



한빛교육재단 · 공개 기관

AI로 배우고, 만들고, 공유하는 한빛의 창작 교실

2026 AI 창작 캠프, 생성형 AI 창작 입문, AI 코딩 입문까지. 한빛교육재단의 강의와 학생 작품을 만나보세요.

공개 화면 · 기관 전용 페이지

기관 내 강의

한빛교육재단에서 제공하는 강의를 만나보세요

전체보기

생성형 AI 창작 입문

한빛교육재단 · 김하늘 교사

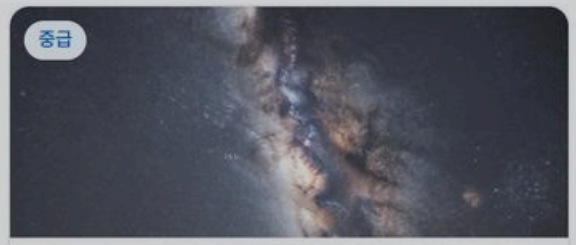
AI 코딩 입문 · 포트폴리오 만들기

한빛교육재단 · 오세훈 교사

AI 영상으로 우리 동네 소개하기

한빛교육재단 · 김하늘 교사

조직 한정 4주차 · 20명



AI 음악과 사운드 디자인

한빛교육재단 · 정유진 강사

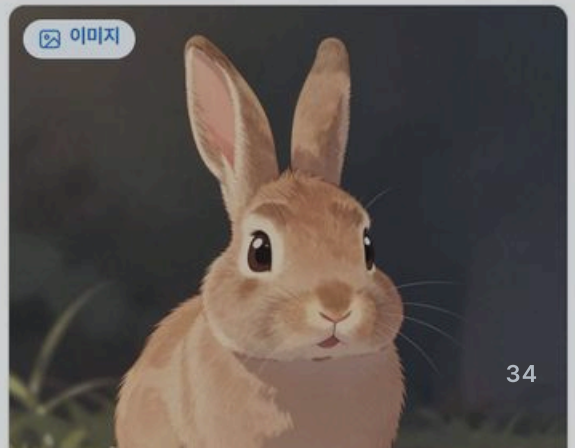
조직 한정 6주차 · 16명

기관 페이지 · 브랜딩

우리 기관의 이름으로 강의와 작품을 보여줍니다.

기관 주소(/org/기관명) 아래 강의, 갤러리, 새소식이 모입니다. 로고와 브랜드 색상을 지정하면 기관 페이지에 반영되고, 공개 기관의 강의는 전체 카탈로그에도 노출됩니다.

전체보기



07

주요 AI 모델을 수업 목적에 맞게

ChatGPT, Claude, Gemini 계열과 자체 모델을 기관 수업 환경 안에서 바로 골라 씁니다. 모델이 바뀌어도 담당자가 매번 비교하고 계약할 필요가 없습니다.

AI 모델 라인업

글쓰기, 코딩, 이미지, 영상, 음악, 음성까지 한 계정으로.

01

질문 · 글쓰기 · 코딩

ChatGPT, Claude, Gemini 계열 텍스트 · 코딩 모델. 토론, 자료 정리, 글쓰기, 코딩 실습을 지원하고 이미지와 화면을 읽는 비전 기능으로 교육 자료를 분석합니다.

17

종 · 채팅 모델 (코딩 16 · 비전 15)

02

이미지 · 영상 제작

Veo 3.1, Nano Banana, GPT image 계열. 발표 자료, 시각 자료, 영상 결과물을 만드는 창작 활동을 지원합니다. 영상은 첫 프레임 이미지로 시작할 수 있습니다.

6

종 · 이미지 (영상 2종)

03

음악 · 음성

Lyria 3 음악 모델과 Gemini, ElevenLabs 음성 모델. 사운드 창작, 내레이션 제작, 음성 입력, 교육 기록에 필요한 TTS와 STT를 지원합니다.

4

종 · 음악 2 · TTS 1 · STT 1

04

자체 모델 · 무료

내부 게이트웨이의 채팅, 코딩, 이미지, 영상 모델은 사용자 단가 0. 크레딧이 없어도 항상 호출 가능해 연습과 반복 실습에 부담이 없습니다.

0

원 · 자체 모델 사용 단가

기술 경쟁력

왜 MEWZ인가

01

이중 라우팅 게이트웨이

내부 자체 모델과 외부 프로바이더 (Anthropic, Google, OpenAI, ElevenLabs)를 하나의 경로로 묶습니다. 모델이 바뀌어도 화면과 데이터 구조는 같습니다.

2

경로 · 내부 + 외부 통합

02

크레딧 단일축 과금

채팅은 토큰, 이미지와 음악은 생성 1건, 영상은 초, 음성은 문자와 초 단위로 정산하되 참여자에게는 크레딧 하나로 보여줍니다.

1

크레딧 = 0.01 USD

03

호출 원장 기록

외부 모델 호출은 모델, 토큰 수, 지연 시간, 오류까지 원장에 남깁니다. 첨부 데이터는 저장 전에 마스킹해 기록만 남기고 원본은 보관하지 않습니다.

100%

외부 프로바이더 호출 기록

04

인증과 보안

학생 · 교사 계정은 본인확인을 거친 MEW SSO(OIDC + PKCE)로 발급합니다. 비공개 결과물은 만료가 있는 서명 URL로만 열리고, 타인의 작업은 접근이 차단됩니다.

0

건 · 공개 셀프 가입

차별점

AI 구독도, LMS도 아닌
AI 교육 운영에 맞춘 방식입니다.

비교 항목	MEWZ	개별 AI 서비스 구독	일반 LMS	챗봇형 교육 도구
대화 · 이미지 · 영상 · 음악 · 음성 · 코딩 통합	✓ 6종 한 계정	— 서비스별 계정	—	✓ 대화 중심
기관 → 클래스 → 학생 크레딧 배분 · 요청 승인	✓ 수업 · 학생 단위	— 개인 결제	—	✓ 좌석 단위
강의 · 클래스 · 출결 · 과제 · 수료	✓	—	✓	—
결과물 자동 보관 · 갤러리 승인 공개	✓ 기관 검토 후 게시	— 개인 계정에 분산	✓ 파일 제출만	—
기관 브랜딩 페이지 · AI 사용량 보고	✓	—	✓ 브랜딩만	—

08

함께할 준비가 되어 있습니다

플랫폼과 함께 교육 프로그램을 제공하고, 개인은 요금제 페이지에서 바로, 기관은 계약 후 전용 환경으로 시작합니다. 도입 6단계를 함께 진행합니다.

MEWZ AI DREAM LAB

기관의 대상과 목적에 따라 고르는 6가지 교육 트랙

진로 · 자기발견 Career

01	AI 청소년 진로 · 관심, 강점, 미래 직업 탐색	미래 직업 카드 · 진로 로드맵
02	AI 청년 진로 · 직무 분석, 취업, 퍼스널 브랜딩	자기소개 콘텐츠 · 포트폴리오
03	AI 꿈 · 자기발견 · 강점과 가치관 기반 미래 구체화	드림보드 · 미래의 나 콘텐츠

특강 60분부터 아카데미 12회차까지 기관 일정에 맞춰 운영

기존 트랙 선택 또는 기관만의 신규 트랙 개설 가능

창작 · 비즈니스 Creation

04	AI 비즈니스 · 문제 발견, 사업 기획, 브랜드 개발	사업 아이디어 · 브랜드 기획안
05	AI 뷰티 · 뷰티 진로, 트렌드, 브랜딩	무드 보드 · 뷰티 콘텐츠
06	AI 콘텐츠 제작 · 이미지, 영상, 음악, 숏폼 제작	기획안 · 포트폴리오

모든 트랙의 결과물은 MEWZ 내 자산과 갤러리에 남습니다

현직 파트너 크리에이터 특강과 결합 가능

운영 사례

학생, 영재, 대학, 평생교육, 장애인 교육까지 현장에서 운영해 왔습니다.

경기도 AI 창작단	늘봄 · 돌봄 AI 교육	KAIST AI 영재 교육	서울진로직업박람회 AI 진로 콘서트
장애인 대상 AI 교육	평생교육원 AI 중급과정	강사 · 교수 대상 AI 교육	하늘소리 사회적협동조합
청운대학교	동원대학교	한국 K-POP고등학교	+ 기관 맞춤 제안

요금제

개인은 바로 시작, 기관은 계약 후 전용 환경으로.

개인 · Free

무료

자체 모델을 부담 없이 체험하는 개인 사용자

- 자체 모델 무제한 사용
- 플레이그라운드 6종
- 활동 기록 · 내 자산
- 유료 외부 모델 크레딧
- 추가 크레딧 충전

무료로 시작

개인 · Standard

39,000원 / 월

꾸준한 프로젝트 작업에 알맞은 플랜. Light 9,900원, Pro 69,000원 플랜도 제공

- 월 2,785 크레딧
- 미사용 크레딧 최대 1개월 이월
- 외부 프로바이더 유료 모델
- 추가 크레딧 충전 10,000원부터
- Free의 모든 기능

요금제 페이지에서 구독

기관 도입

기관 · Institution

별도 견적

학교, 대학, 평생교육원, 재단, 기업 연수 기관

- 기한 무제한 기관 크레딧 구매
- 강사 · 클래스 · 학생 단위 크레딧 배분
- 강의 · 클래스 · 출결 · 과제 · 수료증
- 기관 브랜딩 페이지 · 갤러리 승인
- 기본 강좌 · 교육 프로그램 설계 지원

도입 문의

협업 프로세스 · 6 STEPS

요구 확인부터 후속 제안까지, 함께 설계합니다.

준비 STEP 1 – 2

기관 요구 확인 · 맞춤 프로그램 설계

- 대상 · 인원 · 목적 · 일정 · 예산 확인
- 트랙 · 시간 · 강사 · 결과물 협의
- 기본 강좌와 자체 강의 구성안
- 크레딧 규모와 배분 기준 합의

계약 전 · 1 – 2주

구축 · 운영 STEP 3 – 4

MEWZ 환경 구성 · 교육 운영

- 기관 페이지 · 브랜딩 · 계정 발급
- 강의 · 클래스 · 과제 개설
- 특강 · 실습 · 프로젝트 · 발표 진행
- 운영 중 크레딧 요청 · 승인

교육 기간 전체

성과 STEP 5 – 6

성과 관리 · 후속 제안

- 활동 · 작품 · 만족도 조사 정리
- AI 사용량 · 출결 · 수료 보고 자료
- 갤러리 공개와 성과 공유회
- 심화 · 정규과정 연계 제안

교육 종료 후 2주 이내

MEWZ

AI 창의교육의 새로운 시작을 안정적으로 함께하겠습니다.

도입 문의

조승현 대표 · csh@nvex.kr

1844-0231

회사

엔백스 (NVEX Co., Ltd.)

nvex.kr

서비스

mewz.mew31.com

한국어 · English · 中文 · 日本語

MEWZ 체험 계정 신청