X·ONE PROJECT

OFFICIAL ROADMAP 2026

선수의 가능성을 세계와 연결하는 e스포츠 프로젝트

2026 CORE QUESTION

우리는 학생의 실력을 높이는 데서 멈추지 않고, 선수의 성장·브랜딩·팀 경험·글로벌 기회를 하나의 경로로 어떻게 연결할 것인가?

대표 박서영 | X·ONE PROJECT

Prepared for Players, Parents and Partners · 2026.07

00. EXECUTIVE SUMMARY

X·ONE 은 교육으로 시작하지만, 장기적으로 선수·콘텐츠·에이전시·프로팀을 연결하는 생태계를 지향합니다.

X·ONE PROJECT 는 단순한 수업 브랜드가 아니라, 프로를 준비하는 학생이 실력 향상 이후에도 다음 기회를 이어갈 수 있도록 설계된 장기 프로젝트입니다. 2026 년은 브랜드 기반과 선수 육성 시스템을 정리하고, 국내외 네트워크와 콘텐츠 채널을 통해 실제 연결 가능성을 검증하는 첫 해입니다.

BRAND	PLAYER	GLOBAL	TEAM
인지도	**성장**	**연결**	**확장**
영어권 SNS 와 콘텐츠 축적	점수·스크림·멘탈 밀착 관리	일본·중국·유럽 네트워크	GC 및 프로팀 기반 준비

2026 년 핵심 목표

- SNS 채널의 안정적 운영과 유튜브·틱톡 수익화 조건 달성 추진
- 학생별 2026 목표 점수와 팀게임 역량을 관리하는 밀착 케어 체계 정착
- 프로젝트 명의의 선수 홍보 및 프로필·하이라이트 자산 구축
- 일본·중국·유럽 파트너와의 실무 연결 가능성 검증
- 정기 스크림과 테스트 준비 시스템 구축
- 10 월 오프라인 거점 마련 및 2027 확장 준비

문서 활용 목적

본 문서는 학부모님께 X·ONE 의 장기 방향과 학생에게 제공되는 성장 환경을 설명하기 위한 공식 기획 자료입니다. 아직 확정되지 않은 사항은 '추진', '검토', '예정'으로 구분해 표기합니다.

01. WHY X·ONE

랭크 상승 이후에도 학생의 다음 단계가 이어질 수 있어야 합니다.

기존 교육만으로 해결되지 않는 세 가지 문제

문제	학생이 겪는 현실	X·ONE 의 대응
성과가 단절됨	랭크가 올라도 팀 테스트와 연결되지 않음	스크림·VOD·테스트 준비를 하나의 과정으로 관리
홍보 자산이 없음	실력이 있어도 팀과 에이전시가 확인할 자료가 부족함	프로필·하이라이트·성과 기록을 지속 축적
해외 정보가 부족함	국가별 팀·에이전시 접근 경로를 알기 어려움	현지 파트너 네트워크와 언어·문화 준비 연결

X·ONE 이 정의하는 프로젝트

학생이 수업을 받고 끝나는 구조가 아니라, **분석 → 훈련 → 체화 → 스크림 → 브랜딩 → 테스트 → 에이전시 연결**까지 이어지는 성장 경로를 만드는 것입니다. 모든 학생이 프로 계약에 도달한다고 약속할 수는 없지만, 학생이 자신의 가능성을 충분히 증명할 수 있는 환경과 자료를 준비하는 것은 프로젝트가 책임져야 할 영역입니다.

X·ONE STANDARD

가능성을 과장하지 않습니다. 대신 목표를 수치와 행동으로 나누고, 학생이 다음 기회를 얻기 위해 필요한 준비물을 구체적으로 만듭니다.

02. VISION · MISSION · CORE VALUES

구분	정의
VISION	선수의 가능성을 국내외 무대와 연결하는 지속 가능한 e 스포츠 브랜드
MISSION	교육·데이터·콘텐츠·네트워크를 결합해 학생의 다음 단계를 설계
PROMISE	결과를 보장하지 않되, 준비 과정과 성장 기록은 끝까지 책임 있게 관리

CORE VALUES

01	02	03	04
체화	**방향성**	**설계**	**연결**
이해에서 끝내지 않고 반복 가능한 루틴으로 연결	'안 된다'가 아니라 이유와 해결책을 제시	자신감을 요구하지 않고 성공 가능한 경험을 설계	실력·기록·콘텐츠·기회를 하나의 경로로 연결

브랜드 문장

"학생 한 명, 한 명의 성장을 설계합니다."

X·ONE 의 모든 서비스와 프로젝트는 학생의 현재 위치를 정확히 이해하고, 다음 단계로 이동할 수 있는 구체적인 행동을 설계하는 데서 시작합니다.

03. PLAYER DEVELOPMENT SYSTEM

실력 향상과 기회 준비를 분리하지 않는 통합 성장 시스템



운영 원리

단계	핵심 질문	산출물
진단	현재 가장 큰 성장 제한 요소는 무엇인가?	초기 분석 및 우선순위
코칭	왜 이 선택이 필요하며 어떻게 바꿀 것인가?	장면별 피드백과 기준
체화	다음 일주일 동안 무엇을 반복할 것인가?	개인 루틴·과제
검증	실제 경기와 스크림에서 변화가 나타났는가?	주간 기록·VOD
브랜딩	팀과 에이전시가 확인할 수 있는 자료가 있는가?	프로필·하이라이트
연결	어떤 테스트와 시장이 학생에게 적합한가?	지원 전략·네트워크 검토

핵심 차별점

X·ONE 의 수업은 “이해했어요”에서 끝나지 않습니다. 학생이 실제 플레이에서 사용할 수 있을 때까지 루틴과 과제를 제공하고, 변화가 확인된 뒤 다음 단계로 이동합니다.

04. 2026 ROADMAP

7 월부터 12 월까지: 기반 구축 → 운영 검증 → 확장 준비

기간	핵심 과제	확인 지표
7 월	브랜드 정비, 홈페이지·블로그·SNS 기초 구축	공식 채널과 문의 동선 완성
8 월	콘텐츠 포맷 확립, 학생 하이라이트 정기 업로드	주간 업로드 루틴·반응 데이터
9 월	학생 목표 점수 밀착 관리, 스크림 운영 안정화	개인별 점수·행동 지표
10 월	사무실 계약 및 오프라인 프로그램 준비	촬영·상담·교육 공간 확보
11 월	GC 프로젝트 구조와 후보 선수 검토	운영 기준·예산·일정 초안
12 월	연간 성과 정리, 2027 프로팀·글로벌 확장 계획	브랜드 리포트·다음 연도 계획

2026 년 운영 우선순위

- 첫째, 학생의 실제 성장 결과를 만드는 것
- 둘째, 그 성장을 외부에서 확인할 수 있는 자료로 남기는 것
- 셋째, 자료를 팀·에이전시·해외 파트너와 연결하는 것
- 넷째, 운영 범위를 무리하게 확장하지 않고 검증된 시스템부터 표준화하는 것

ROADMAP 원칙

일정은 외부 협력, 등록 절차, 사무실 계약 상황에 따라 조정될 수 있습니다. 일정 자체보다 각 단계의 검증 기준을 충족하는 것을 우선합니다.

05. BRAND & CONTENT PROJECT

콘텐츠는 단순한 홍보가 아니라 선수의 실력을 증명하는 포트폴리오입니다.

채널별 역할

채널	역할	주요 콘텐츠
YouTube	장기 검색·브랜드 신뢰·수익화	하이라이트, 코칭 요약, 선수 스토리
TikTok	빠른 인지도 확장·신규 유입	짧은 매드무비, 클립, 밈형 콘텐츠
Instagram	학부모·학생 대상 브랜드 이미지	성과 카드, 수업 철학, 공지
X	영어권 e 스포츠 관계자 노출	선수 프로필, 성과, 해외용 클립
Blog	학부모 신뢰와 교육 철학 아카이브	교육 원칙, 성장 기록, 진로 정보

수익화보다 먼저 확인할 것

- 조회수보다 반복 가능한 제작 포맷이 있는가
- 학생의 동의와 초상권 범위가 정리되어 있는가
- 영상 한 편이 학생의 강점과 역할을 정확하게 보여주는가
- 국내용과 영어권용 메시지가 구분되어 있는가

2026 콘텐츠 목표

유튜브·틱톡 수익화 조건 달성을 추진하되, 단기 조회수 구매나 팔로워 구매에 의존하지 않습니다. 실제 학생 성과와 유용한 콘텐츠를 기반으로 채널 신뢰를 쌓습니다.

06. PLAYER MARKETING & AGENCY FUNCTION

아카데미 명의의 홍보가 아니라, 프로젝트 차원에서 선수의 가능성을 시장에 전달합니다.



선수별 기본 패키지

자료	내용	활용 대상
ONE PAGE PROFILE	닉네임, 역할, 주요 요원, 랭크, 경력, 목표	팀·에이전시 1 차 검토
HIGHLIGHT REEL	교전·판단·팀플레이가 드러나는 60~120 초 영상	SNS·테스트 지원
PERFORMANCE LOG	점수, 스크림 역할, 개선 지표, 코치 코멘트	학부모·팀·내부 관리
INTRO MESSAGE	한국어·영어·일본어 기본 소개문	해외 컨택 및 지원

중요한 기준

X·ONE 은 선수의 실력을 과장하거나 계약 가능성을 보장하지 않습니다. 사실에 기반한 자료를 만들고, 선수에게 적합한 시장과 연결 가능성을 검토합니다.

07. GLOBAL NETWORK

국가별 시장 특성을 이해하고, 학생에게 적합한 연결 경로를 준비합니다.

지역	현재 단계	2026~2027 계획
JAPAN	현지 에이전시와 컨택 완료	학생 자료 전달 방식과 테스트 연결 가능성 검증
CHINA	현지 에이전시와 컨택 완료	리그·비자·계약 환경 파악 및 파트너 신뢰도 검토
EUROPE	협력 후보 파트너 확정	2027 년 초 공식 협력 여부 결정 예정
ENGLISH MARKET	공식 채널 방향 수립 중	영어권 SNS 운영 및 선수 소개 포맷 구축

글로벌 진출을 위해 필요한 준비

- 영어 또는 일본어 기본 자기소개와 게임 내 의사소통 준비
- 지역별 계약·비자·연령 규정 확인
- 국제적으로 이해 가능한 선수 프로필과 영상 제작
- 테스트 제안의 진위와 에이전시 신뢰도 검증
- 학부모·선수·프로젝트 간 사전 동의와 의사결정 기준 정립

현실적인 원칙

해외 에이전시와의 컨택은 곧 계약이나 테스트 확정을 의미하지 않습니다. X·ONE 은 먼저 신뢰 가능한 파트너인지 검증하고, 학생의 실력과 준비 상태가 맞을 때 단계적으로 연결합니다.

08. 2026 STUDENT CARE

목표 점수와 팀게임 역량을 동시에 관리하는 밀착 케어

RANK	TEAM	MENTAL	ROUTINE
점수	**스크림**	**회복**	**체화**
학생별 목표 점수와 월간 구간 설정	역할·콜·판단을 실제 팀 환경에서 검증	감정이 아닌 다음 행동 중심의 피드백	주간 과제와 반복 루틴으로 습관화

개인별 관리 주기

주기	관리 내용
매 수업	VOD 피드백, 우선순위 1~2 개 설정, 과제 안내
매주	과제 수행 여부, 랭크·스크림 변화, 컨디션 확인
매월	목표 대비 진행률, 강점·보완점, 다음 달 계획 정리
분기	프로 테스트 준비도와 진로 방향 재평가

학부모 커뮤니케이션

결과만 전달하지 않습니다. 학생이 무엇을 배웠고, 어떤 습관을 바꾸고 있으며, 다음 기간에 무엇을 확인할지 이해할 수 있도록 성장 과정을 설명합니다.

09. SCRIM & PRO TEST PREPARATION

랭크 실력과 프로팀 테스트 역량은 같지 않습니다.

평가 영역	스크림에서 확인하는 기준	준비 방법
역할 수행	요원과 포지션의 책임을 안정적으로 수행	역할별 체크리스트·VOD
커뮤니케이션	필요한 정보를 짧고 정확하게 전달	콜 우선순위와 표현 훈련
판단	팀 계획과 라운드 상황에 맞는 선택	상황별 기준 반복
태도	피드백 수용, 감정 관리, 일정 준수	리뷰 루틴·중단 기준
적응력	새로운 팀·전략·요원에 대한 학습 속도	테스트형 스크림과 피드백

테스트 준비 산출물

- 지원 팀과 역할에 맞춘 맞춤형 프로필
- 강점이 분명한 하이라이트와 전체 VOD 링크
- 최근 점수·스크림 기록·코치 평가
- 테스트 전 일정·장비·멘탈 루틴
- 테스트 후 복기와 재지원 계획

X·ONE 기준

스크림의 목적은 단순히 이기는 것이 아니라, 프로팀이 보는 기준을 반복해서 경험하고 자신의 부족한 영역을 실제 팀 환경에서 확인하는 것입니다.

10. X·ONE GC PROJECT

자체 팀은 홍보 수단이 아니라 선수 육성 시스템을 검증하는 무대입니다.

창설 목적

- 학생에게 안정적인 팀게임 경험과 대회 준비 환경 제공
- 코칭·분석·멘탈·콘텐츠 시스템을 하나의 팀 안에서 검증
- 선수의 역할 수행과 성장 과정을 장기적으로 기록
- 외부 프로팀 테스트 전에 필요한 기본 경쟁력 확보

창설 전 선행 조건

항목	최소 기준
선수 구성	역할 균형, 일정 준수, 대회 의지
운영 인력	코치·매니저·콘텐츠 담당의 역할 구분
예산	대회비·운영비·콘텐츠비의 지속 가능성
훈련 기준	주간 스크림, 리뷰, 개인 과제
보호 체계	미성년 선수 보호자 소통과 계약 기준

추진 상태

2026 년은 창설 준비와 운영 기준 수립 단계입니다. 선수 구성과 예산, 일정이 안정적으로 확보된 뒤 공식 운영 여부를 결정합니다.

11. OFFLINE HUB

10 월 사무실은 수업 공간을 넘어 콘텐츠와 상담, 팀 운영의 거점이 됩니다.

COACHING	CONTENT	MEETING	TEAM
교육	**촬영**	**상담**	**운영**
1:1 수업과 분석	프로필·인터뷰·하이라이트	학부모·선수·파트너 미팅	스크림 리뷰와 프로젝트 관리

공간 설계 원칙

- 화려한 인테리어보다 수업·촬영·상담 동선의 효율을 우선
- 학생 개인정보와 상담 내용을 보호할 수 있는 구역 마련
- 온라인 수업과 콘텐츠 제작이 동시에 가능한 장비 구성
- 고정비가 사업 성장 속도를 앞서지 않도록 단계적 투자

10 월 목표

사무실 계약 후 즉시 대규모 오프라인 프로그램을 확대하기보다, 기존 학생의 교육 품질과 콘텐츠 제작 효율이 실제로 개선되는지 먼저 확인합니다.

12. 2026 KPI DASHBOARD

목표는 선언이 아니라, 확인 가능한 지표로 관리합니다.

영역	핵심 지표	2026 관리 기준
학생 성장	목표 점수 달성률, 과제 수행률, 스크림 개선	학생별 월간 리포트
콘텐츠	업로드 지속성, 시청 유지율, 문의 전환	주간 채널 대시보드
브랜드	검색 유입, 홈페이지 방문, 상담 문의	월간 채널 분석
글로벌	파트너 접촉 수보다 실제 회신·미팅·자료 검토	분기별 네트워크 기록
팀 프로젝트	선수 후보, 운영 인력, 예산, 훈련 기준	GC 준비 체크리스트
재무	매출보다 현금흐름과 고정비 안정성	월간 손익·현금 계획

측정하지 않을 허영 지표

- 구매한 팔로워 수
- 학생 성장과 연결되지 않는 단기 조회수
- 실제 협력 없이 나열하는 파트너 수
- 운영 준비가 되지 않은 상태에서의 팀 창단 발표

KPI 원칙

숫자가 좋아 보이는 것보다, 숫자가 학생의 성장과 사업의 지속 가능성을 설명할 수 있는지가 중요합니다.

13. RISK MANAGEMENT

성장 계획과 함께 실패 가능성과 대응 기준도 미리 설계합니다.

리스크	가능한 문제	대응 원칙
과도한 확장	사무실·팀·콘텐츠 비용이 수익보다 빠르게 증가	검증된 프로그램부터 단계적 투자
학생 초상권	기존 소속·에이전시·보호자 동의 문제	서면 동의 범위와 철회 기준 관리
파트너 신뢰도	해외 에이전시 사칭 또는 불리한 계약	법률·계약 검토와 레퍼런스 확인
성과 과장	홍보 문구가 실제 결과보다 앞서는 문제	사실·기록 기반 표현만 사용
코치 의존	대표 개인의 업무 과부하	기록 양식·운영 매뉴얼·담당 분리
규제·등록	교육·통신판매·오프라인 운영 절차 지연	전문가 확인 후 모집·광고 범위 조정

의사결정 기준

학생 보호, 법적 안전성, 현금흐름 중 하나라도 심각하게 훼손되는 계획은 일정이 늦어지더라도 재검토합니다.

14. FUTURE ECOSYSTEM

2026 년의 검증 결과를 기반으로 단계적으로 확장합니다.

기간	확장 방향	전제 조건
2027	X·ONE 프로팀 법인·영어권 진출·첫 해외 연결 사례	2026 운영 시스템과 현금흐름 검증
2028	X·ONE Agency 기능 정식화·파트너십 확대	선수 사례와 계약 관리 역량 확보
2029	X·ONE Gear 파일럿 제품 또는 협업 제품	브랜드 팬층·유통·품질관리 역량
2030	교육·미디어·에이전시·팀·기어를 연결한 글로벌 브랜드	각 사업부의 독립적 수익성과 전문 인력

사업 확장 구조

X·ONE EDU → X·ONE MEDIA → X·ONE AGENCY → X·ONE TEAM → X·ONE GEAR

확장 원칙

게이밍 기어 사업은 마지막 단계의 확장입니다. 제품을 먼저 만드는 것이 아니라, X·ONE 을 신뢰하는 선수와 팬, 실제 사용 데이터, 유통 역량이 확보된 뒤 시작합니다.

15. FOR PARENTS

프로를 꿈꾸는 학생에게 필요한 것은 희망만이 아니라, 검증 가능한 준비 과정입니다.

X·ONE 은 모든 학생이 프로게이머가 될 수 있다고 약속하지 않습니다. 프로 진출은 실력, 시기, 팀 수요, 건강, 태도, 시장 환경이 함께 작용하는 경쟁적인 과정입니다. 대신 학생이 목표에 도전하는 동안 무엇을 배우고 어떤 자료를 남기며, 다음 선택을 어떻게 준비할지 책임 있게 설계합니다.

학부모님께 제공하고자 하는 것

- 학생의 현재 상태와 목표를 과장 없이 설명하는 기록
- 점수뿐 아니라 팀워크·태도·루틴·멘탈 변화에 대한 피드백
- 대회·테스트·해외 기회의 실제 가능성과 위험에 대한 안내
- 학생이 프로 진출 여부와 관계없이 스스로 성장하는 습관을 갖도록 하는 교육

우리의 약속

성공을 판매하지 않겠습니다. 학생의 가능성을 발견하고, 그 가능성을 증명할 수 있는 준비를 함께하겠습니다.

16. PARENT FAQ

Q1. 에이전시와 연락했다는 것은 테스트나 계약이 확정됐다는 뜻인가요?

아닙니다. 현재는 현지 파트너와 연락 경로를 확보하고 신뢰도와 연결 가능성을 확인하는 단계입니다. 학생의 실력과 준비 상태, 해당 지역의 수요가 맞을 때 자료 전달이나 테스트 논의를 진행합니다.

Q2. SNS 활동이 학생의 실력 향상보다 우선되지는 않나요?

실력이 우선입니다. 콘텐츠는 훈련을 방해하지 않는 범위에서 학생의 성과를 기록하고 외부에 전달하는 수단으로 운영합니다. 공개 범위는 학생과 보호자의 동의를 기준으로 합니다.

Q3. X·ONE GC 팀은 언제 창설되나요?

2026 년에는 운영 기준과 선수 후보, 예산, 인력을 검토합니다. 준비가 충분하지 않다면 발표를 서두르지 않으며, 안정적인 운영이 가능한 시점에 결정합니다.

Q4. 프로팀 법인과 게이밍 기어 사업은 확정된 계획인가요?

장기 비전입니다. 2026~2027 년 교육·콘텐츠·글로벌 연결 사업의 성과와 재무 안정성을 확인한 뒤 단계적으로 추진합니다.

Q5. 학생에게 가장 먼저 요구되는 것은 무엇인가요?

현재 실력보다도 피드백을 기록하고 과제를 반복하며, 일정과 약속을 지키는 태도를 중요하게 봅니다. 장기적인 성장은 반복 가능한 행동에서 시작하기 때문입니다.

X·ONE PROJECT

BUILDING PLAYERS.

BUILDING FUTURES.

학생을 프로게이머로 만드는 것이 목표가 아닙니다.

스스로 성장하고, 자신의 가능성을 증명하며,

다음 기회를 준비할 수 있는 선수를 만드는 것이

X·ONE PROJECT 의 목표입니다.

2026 PROJECT COMMITMENT

교육의 품질을 지키고, 학생의 성장을 기록하며, 국내외 기회를 신중하게 연결하겠습니다. 빠르게 커지는 것보다 오래 책임질 수 있는 프로젝트가 되겠습니다.

대표 박서영 | X·ONE PROJECT

OFFICIAL ROADMAP 2026