

LED SM WORLD LED 에스엠월드

새로워진 에스엠월드를 소개합니다

SMART ACTIVITY PLATFORM



LED SMWORLD LED 에스엠월드

리뉴얼된 LED 에스엠월드는 기존의 한계를 넘어 더욱 혁신적인 스마트 스포츠 환경을 제공합니다.



선명한 화질



그림자 없는
화면



생생한
색감

다양한 콘텐츠 제공
게임, 스포츠, 교육 콘텐츠까지
지속적인 업데이트 지원.

유연한 활용
체육 활동은 물론
교육 스크린, 발표 자료
등으로 활용 가능

화질과 몰입감 강화
학생들과 청소년들에게
시각적으로 더 뛰어난 체험 제공.

유해 환경 걱정 해소
추위, 더위, 미세먼지 없이
실내에서 안전하게
체육 활동 가능.

다양한 행사 활용
졸업식, 생일 파티,
기업 행사 등
다양한 활동에 적합

강한 외부
충격 내성

LED 소자 위에 얇은 투명 막을 덧씌워
외부 충격으로부터 소자를
안전하게 보호합니다.

뛰어난
내구성

물리적 손상 가능성을 대폭 줄이며,
장기적인 사용에서도
고품질을 유지할 수 있습니다.

투명 막으로 인해 화면 밝기와
색 표현력이 개선되어
더 선명한 화질을 제공합니다.

선명한
화질

높은
활용성

스포츠 활동, 교육, 이벤트 등 다양한 분야에서
활용 가능하며, 높은 안정성으로 사용자 경험을 극대화합니다.



LED 에스엠월드의 혁신적 업그레이드

리뉴얼된 LED 에스엠월드는 기존의 한계를 넘어
더욱 혁신적인 스마트 스포츠 환경을 제공합니다.

구성품

LED SMWORLD



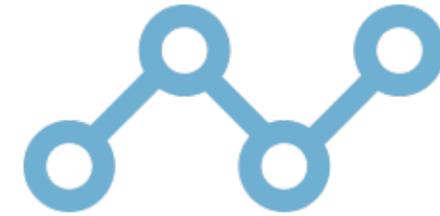
LED 터치 스크린

LED 패널로 이루어진
120인치 터치 스크린



콘텐츠

약 200여종의
다양한 소프트웨어



플랫폼

에스엠 스테이션 및
관리 소프트웨어

구성품 | GOB 스크린

LED SM WORLD

GOB LED 터치 스크린

LED 에스엠월드는 GOB(GLUE-ON-BOARD) 기술을 채택하여 더 나은 내구성과 품질을 제공합니다.

기존의 SMD 방식에 비해 GOB는 얇은 투명 막으로 LED 소자를 보호하여 외부 충격으로부터 손상을 방지합니다. 이로써 장시간 사용에도 높은 안정성과 성능을 유지할 수 있습니다.

또한, GOB 기술은 더욱 선명하고 일관된 화면을 제공하며, 미세한 물체 인식 및 시각적 정밀도가 개선되어 몰입감 높은 운동과 게임 경험을 제공합니다.



LED 에스엠월드는 기존 자사의 빔 프로젝터 기반 제품보다 더 높은 해상도와 선명도를 통해 교육 및 스포츠 체험 활동에 이상적인 환경을 조성합니다.

구성품 | GOB 스크린

SM-P2.5-INDOOR



제품 상세 스펙 | SM-P2.5-INDOOR

수평/수직 시야각: 160°/160°
밝기: ≥800~1200CD/M²(NIT)
재생률: 1920HZ~7680HZ
명암비: 5000:1
IP등급(전/후면): IP21/IP40
수명: ≥100,000시간

구성: 3(W) X 2(H)
크기: 960MM(W) X 640MM(H) X 480MM(D)
해상도: 384(W) X 256(H) DOTS
무게: 5~6KG

픽셀 피치: 2.5MM
모듈 크기: 320MM(W) X 160MM(H)
모듈 해상도: 128(W) X 64(H)
LED 크기: SMD2121(GOB, HOB 옵션)

01

내구성 대폭 강화

외부 충격과 습기에 강한 GOB 기술로
더 오랜 수명을 제공

02

화질 개선

뛰어난 밝기와 높은 명암비로
기존 디스플레이 대비 선명한 화질 제공

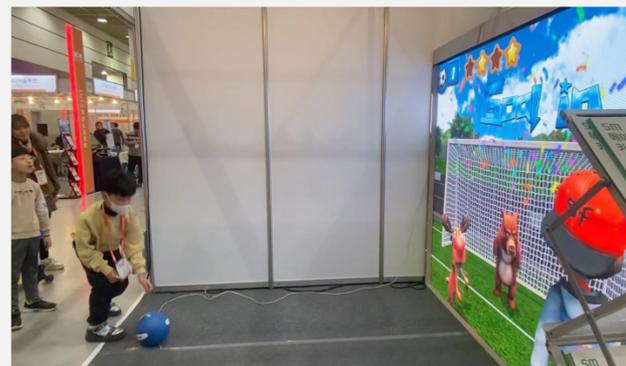
03

활용도 높은 사양

초고화질 콘텐츠를 원활하게 구현하여
실내 스포츠 및 다양한 교육 현장에 적합.

구성품 | GOB 스크린

SM-P2.5-INDOOR



멀티볼로 더욱 즐겁게

멀리서도 정확한 인식

공의 위치를 정확히 파악,
멀리서 공을 던져도 높은 정확도로 인식합니다.

다양한 물체와 상호작용 가능

하나의 공뿐만 아니라 여러 물체를 동시에 인식할 수 있는 멀티볼
기술로 스포츠 및 게임 활동의 확장성 제공.

다양한 물체와 상호작용 가능

하나의 공뿐만 아니라 여러 물체를 동시에 인식할 수 있는
멀티볼 기술로 스포츠 및 게임 활동의 확장성 제공.

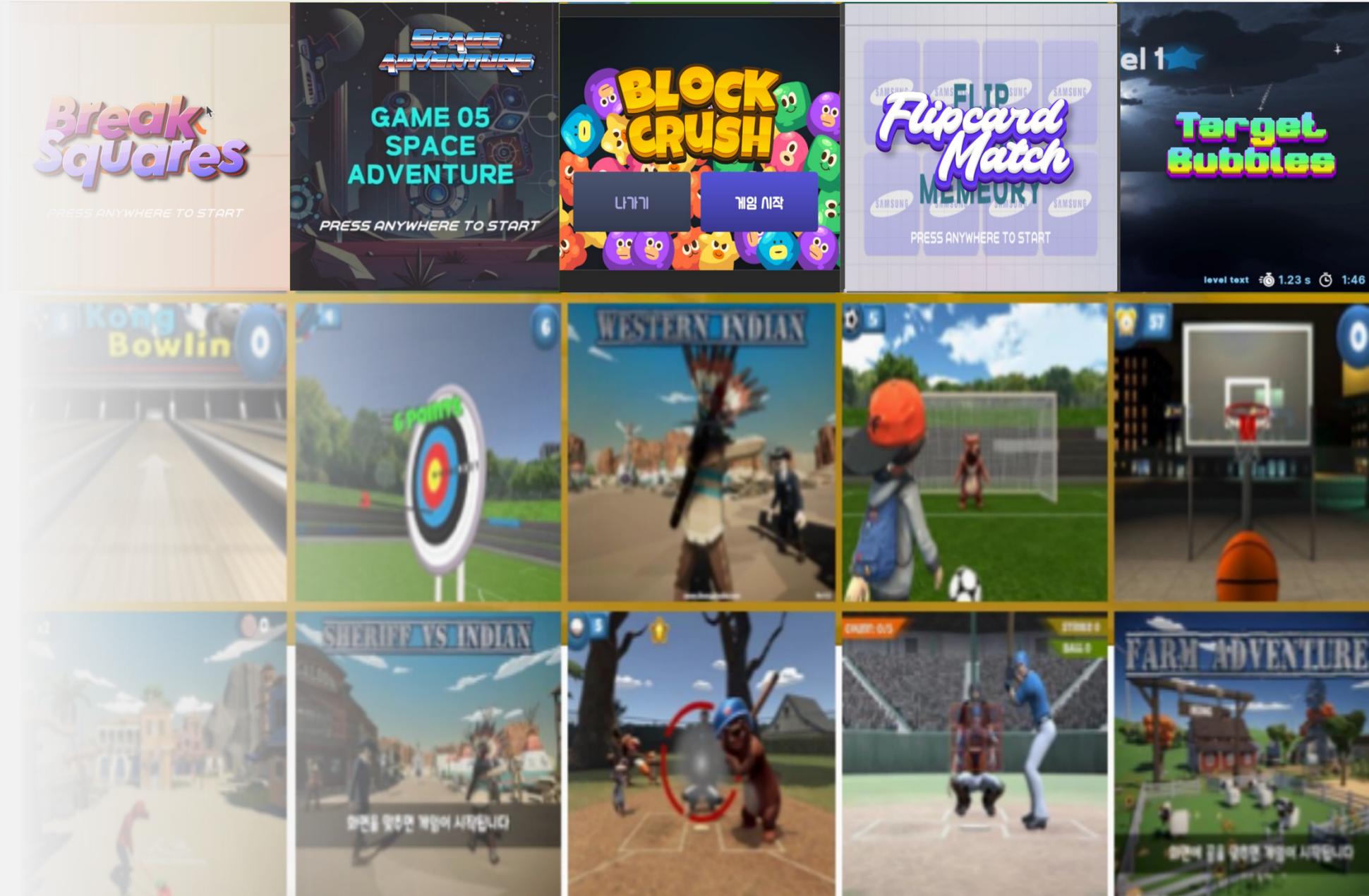
구성품

LED SM WORLD

콘텐츠

에스엠 스튜디오는
다양한 콘텐츠 (운동, 놀이, 교육) 를
직접 개발하여 공급하고 있습니다.

새로운 콘텐츠를 개발 공급하여
지속적인 제품 활용을 가능하게 합니다.



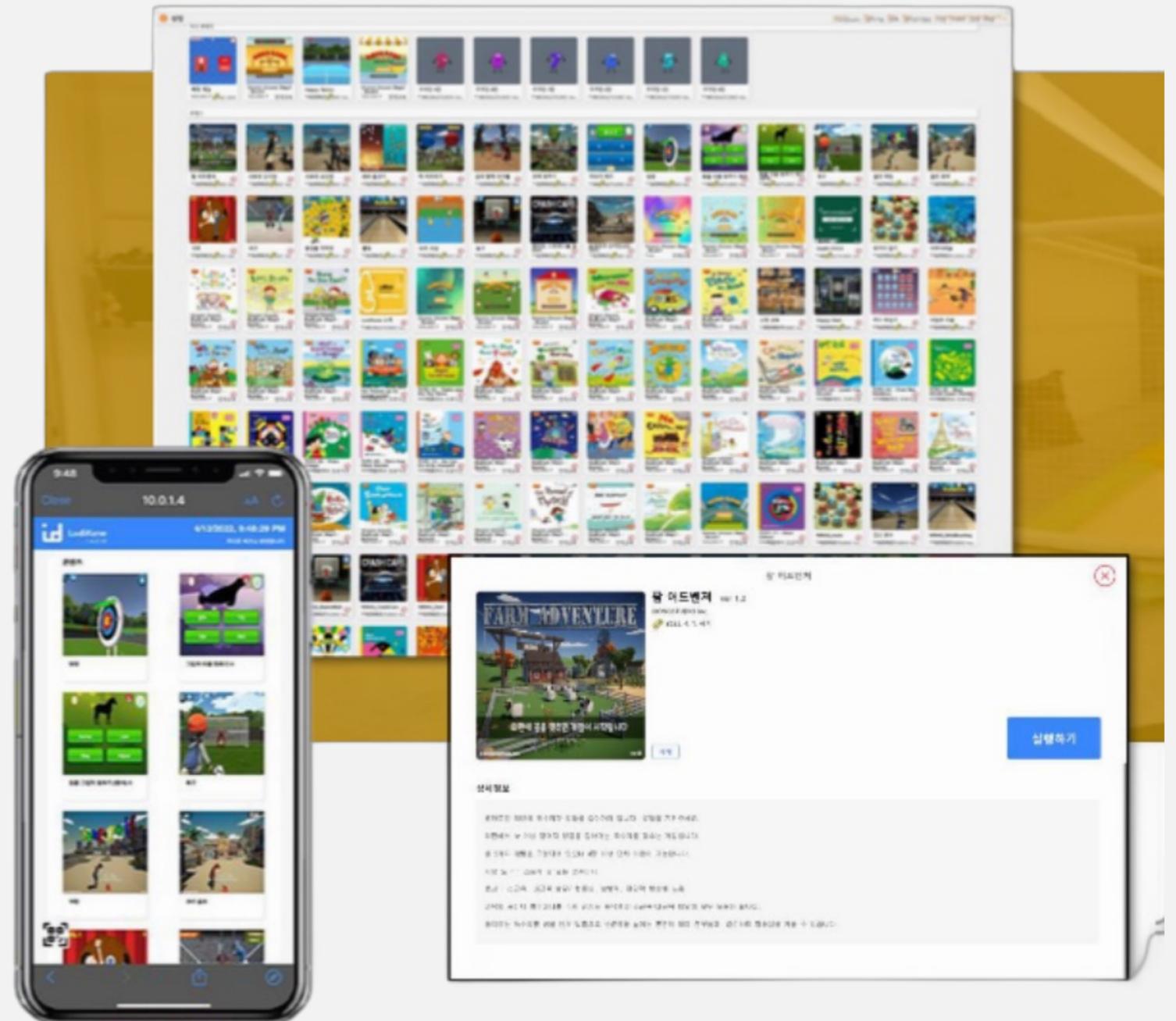
구성품

LED SM WORLD

소프트웨어

에스엠 스튜디오는 APP STORE를 통해 다양한 콘텐츠를 손쉽게 다운로드/업데이트할 수 있는 시스템을 제공합니다. 이를 통해 사용자들은 최신 콘텐츠를 지속적으로 즐길 수 있으며, 별도의 복잡한 과정 없이 간편하게 새로운 스포츠 경험을 추가할 수 있습니다.

스마트폰이나 태블릿을 활용한 원격 제어 기능을 통해 실내 스포츠 운영의 효율성을 극대화합니다. 사용자는 장소에 구애받지 않고 기기를 제어하고, 필요한 설정을 간편하게 조정하여 효과적인 운영이 가능합니다.



새로워진 에스엠월드

*기존 자사 제품 (SM WORLD) 과 비교

화질 향상

기존 빔 프로젝터: 낮은 해상도로 흐릿한 화면.
LED 패널: FULL HD 이상의 선명한 화질 제공.



그림자 현상 제거

기존 빔 프로젝터: 사용자 동작 시 그림자 발생.
LED 패널: 그림자 없는 매끄러운 화면.



색상 선명도 향상

기존 빔 프로젝터: 대비 부족으로 색 표현 한계.
LED 패널: 생생한 색감과 몰입감 강화.



설치 효율성 강화

기존 제품: 복잡한 프로젝터 조정 필요.
LED 패널: 고정형 설치로 간단하고 안정적.



콘텐츠 소개

참여와 성취를 통해신 체적, 정서적, 사회적 성장을 아우르는 통합적 체험 제공

자기 도전과 성장

목표를 설정하고 이를 달성하는 과정에서
책임감과 끈기를 함양할 수 있고
실시간 피드백을 통해
자기 점검 및 성장 기회 제공

협력과 포용성

팀원들과의 협력을 통해
배려와 소통 능력 증진
경쟁 속에서도 상호 존중과
협력의 중요성을 배우는 콘텐츠

창의적 문제 해결 능력

다양한 게임 상황에서 전략적 사고와
유연한 문제 해결 능력을 개발하고
개인 및 팀 단위의
새로운 아이디어 도출과 적용 기회

집중성과 지속성 향상

몰입도 높은 게임 환경에서
집중력과 성취감을 극대화
끝까지 포기하지 않는
자세를 강화하여 지속적 도전 가능.

SM World
핵심 역량
강화 요소



학습 과정에 대한 몰입

게임 중 얻어진 성과와 피드백을 학습과
연결하여 경험 중심의 배움을 제공.
실시간 성과 공유와 비교를 통해
개인 맞춤형 학습 효과 구현

사회적 기술 강화

다양한 사용자가 협력하고
경쟁하며 사회적 책임감과
공동체 의식을 자연스럽게 학습
공정한 규칙과 목표 설정을 통해 타인의
입장을 이해하고 존중하는 태도 함양

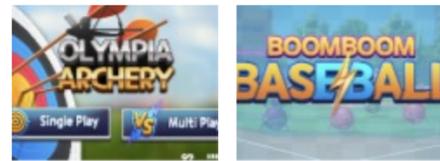
개인 및 팀 성장

혼자서도, 팀과 함께하는
활동 속에서도 균형 있는 역량 개발 가능.
결과와 과정의 중요성을 모두 중시하는
학습 태도를 형성.

콘텐츠 소개

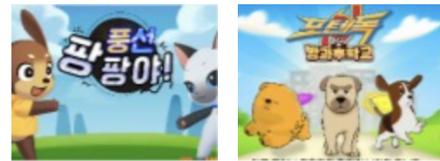
문화체육관광부 통합플랫폼 콘텐츠 및 다수의 자체 개발 콘텐츠를 포함한
약 200종 이상의 다양한 콘텐츠를 제공합니다.

스포츠형 대결 (31종)



2화면(혹은 다중 화면) VS 형태로 서로 다른 유저가 스포츠 종목을 경쟁하는 프로그램

융합체육형 대결 (47종)



교육·놀이·체험 등 요소가 강하지만, 2명 이상이 동시에 대결 구도로 진행되는 융합형 콘텐츠

스포츠 활동 (42종)



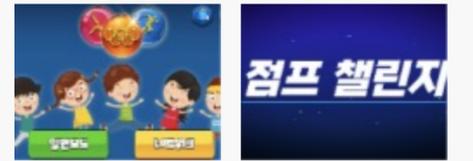
달리기·볼링·양궁 등 다양한 놀이형 체육 프로그램 모음 규칙이 간단해 가볍게 즐길 수 있고, 운동 효과와 재미를 동시에 추구

동/하계 체육 (9종)



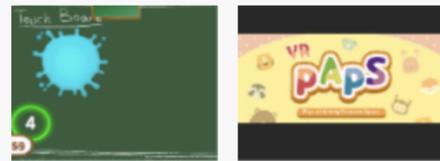
동계(스키·스케이팅 등)·하계(수영·양궁 등) 올림픽 종목을 소규모로 체험할 수 있는 콘텐츠

피트니스 (9종)



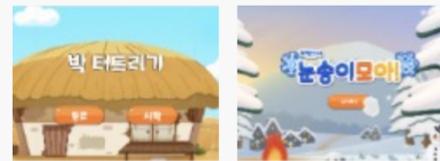
근력·유산소 등 다양한 피트니스 동작을 단계별로 안내하고 자세 교정, 운동기록 관리 등의 기능을 제공 홈트레이닝이나 체육 수업에도 활용

VR 스포츠 (42종)



가상현실(VR) 기술을 적용한 스포츠 콘텐츠 야구·축구·테니스 등 다양한 종목을 실감나게 체험

단체 체육 (20종)



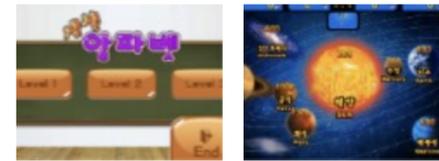
여러 명이 동시에 참여하는 프로그램 최대 30인 이상도 가능하며, 남녀노소 누구나 손쉽게 즐길 수 있음

인터랙티브 (62종)



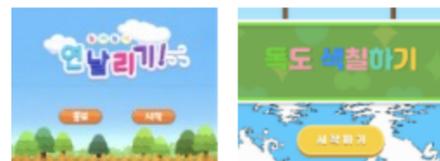
체육·교육·놀이 요소를 결합해 호작용하는 프로그램 몸을 움직이면서 학습·오락 효과를 함께 얻을 수 있음

정규 교과 (52종)



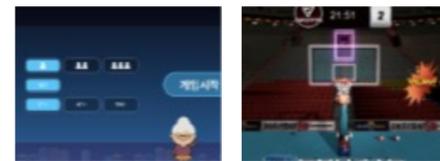
국어·영어·수학·사회·과학 등 교과 지식과 체육·놀이를 결합한 학습형 콘텐츠

체험 및 문화 (13종)



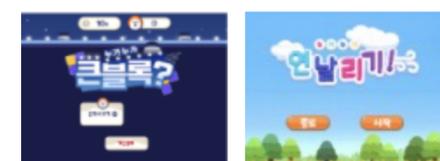
가상세계나 특정 스토리 속에서 모험·탐험하며 몸을 움직이는 체험형 콘텐츠

HMD·스마트러닝 (20종)



3D HMD(헤드마운트디스플레이)나 스마트러닝 기기를 활용한 몰입형 체육 콘텐츠

통합플랫폼 (31종)



VR스포츠·교육·놀이 등 모든 분야를 한곳에서 제공하는 통합플랫폼

시사·상식·안전 (28종)



역사·문화·안전교육 등 교과 외 분야를 게임·퀴즈·스토리텔링 방식으로 체험하는 콘텐츠

콘텐츠 소개

도전과 협력을 중심으로 한 대결 콘텐츠를 통해 몰입도 높은 참여와 성취 경험을 제공

1

몰입감을 높이는
사용자 중심 디자인



다양한 게임 모드
1인 플레이부터
팀 기반의 멀티플레이까지,
상황에 맞는 유연한 콘텐츠 제공

경쟁과 협력의 조화
팀원과의 협력 및
상대방과의 경쟁을 통해
자연스럽게 몰입도를 높임

2

유연한 난이도 조절



개별 사용자 맞춤 난이도
제공초급, 중급, 고급으로
세분화된 난이도로
누구나 쉽게 접근 가능

자동 난이도 최적화
사용자 실력을 분석하여
최적의 난이도를 자동 추천

3

다양한 사용 환경에
최적화



장소에 구애받지 않는 활용성
학교, 실내 체육관,
대형 행사장 등
다양한 공간에서 활용 가능

다양한 사용자 규모
소규모 그룹부터
대규모 행사까지
모두 참여 가능한 콘텐츠

4

데이터 기반
성과 관리



사용자 분석 기능
게임 결과 데이터를 활용해
개인의 성장 추적 가능

성과 기록 저장
장기적인 데이터 기록으로
연속적인 성장 동기 부여

콘텐츠 소개

도전과 협력을 중심으로 한 대결 콘텐츠를 통해 몰입도 높은 참여와 성취 경험을 제공

<대결> 콘텐츠 예시



과녁맞추기 | 화면에서 3M 이상 떨어져 공을 던져 맞춘 위치의 점수를 합산하는 게임입니다.

과일 쪼개기 | 정해진 시간동안 과일을 맞추는 게임입니다. (게임당 1분 ~ 5분 설정)

볼링 | 공을 굴려 볼링 핀을 넘어뜨리는 게임 (플레이어 난이도 설정) 화면에서 3M 이상 떨어져 볼링 핀을 향해 공을 굴리는 게임입니다.

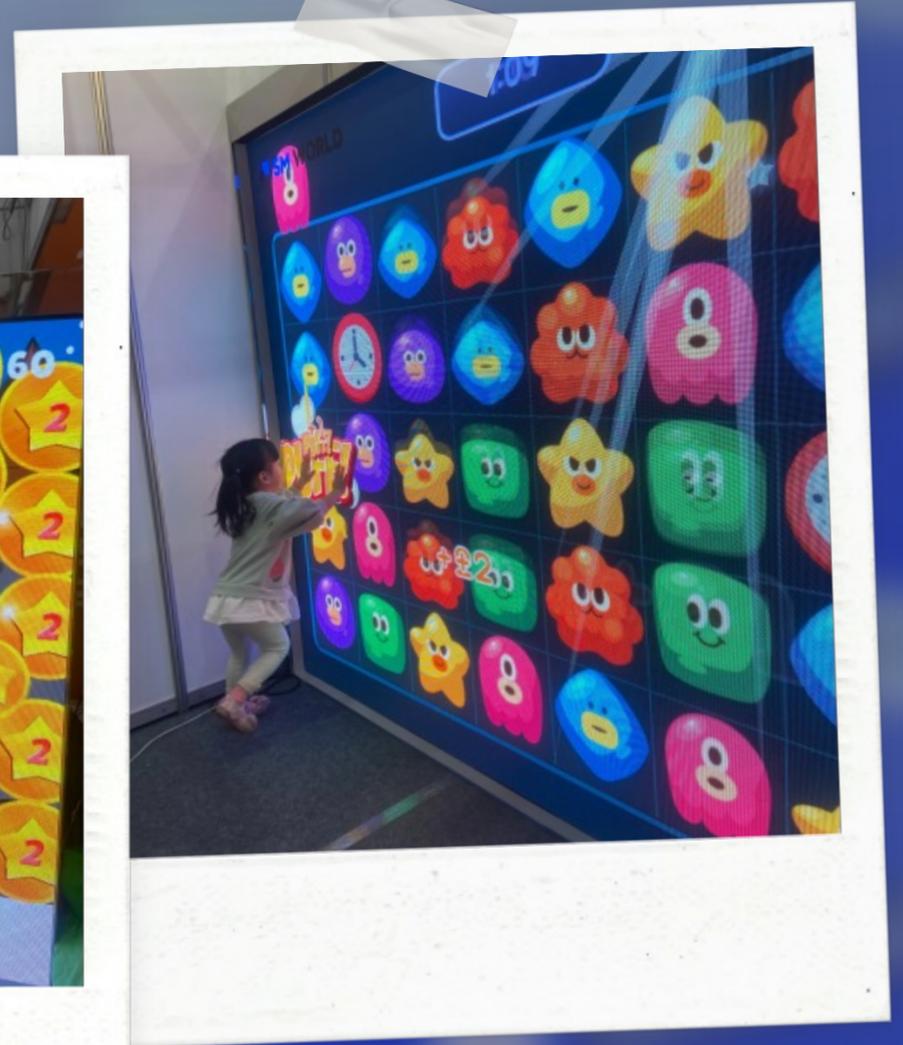
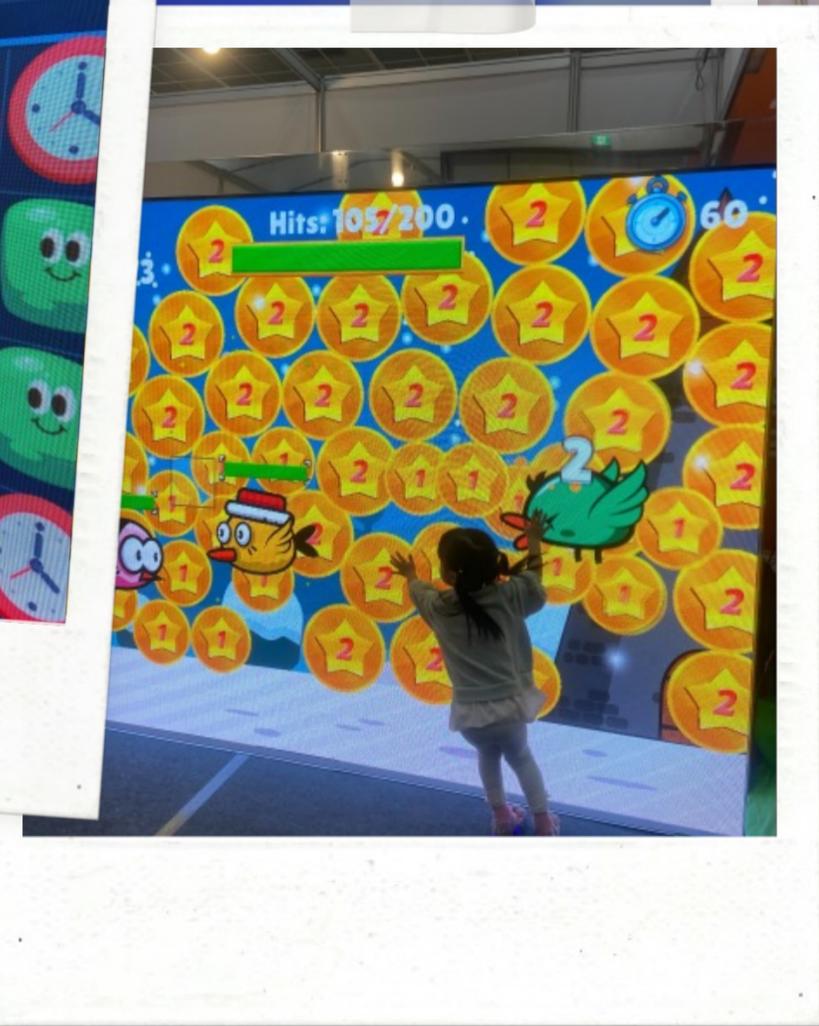
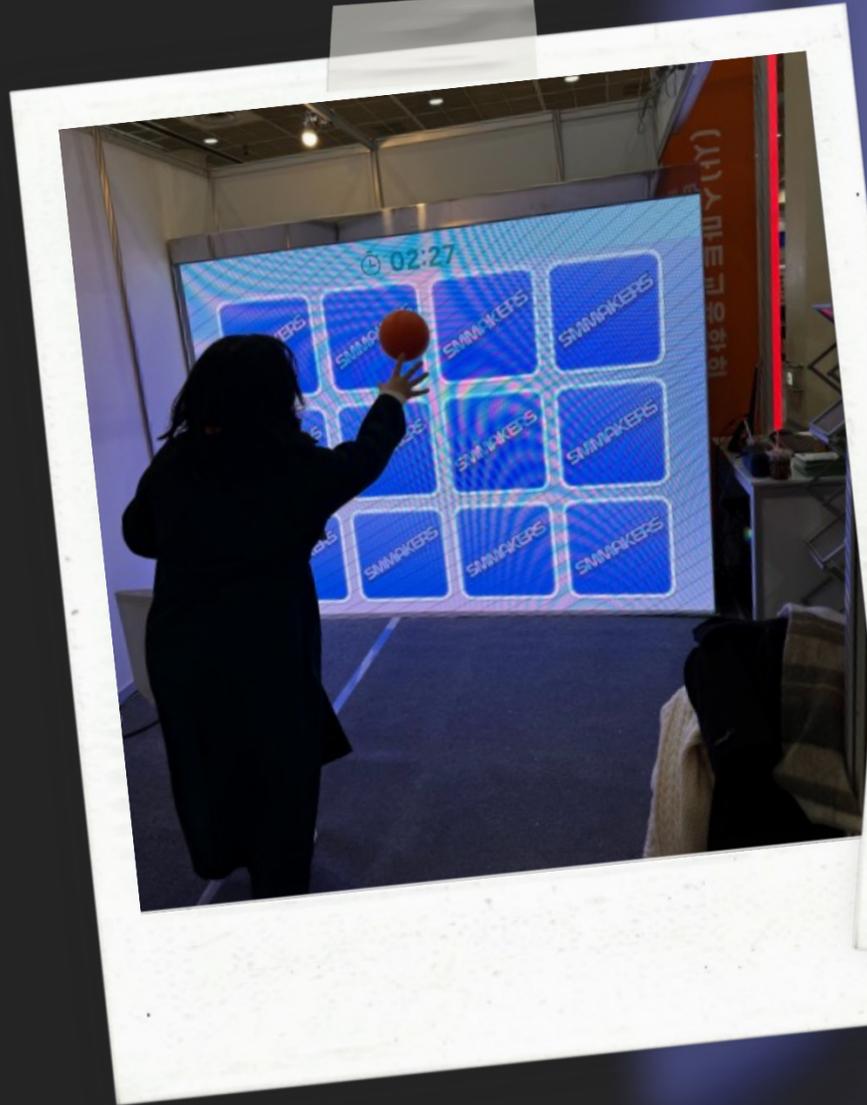
설치 사례

전광판, 강당 행사, 스크린으로 다용도 활용 가능



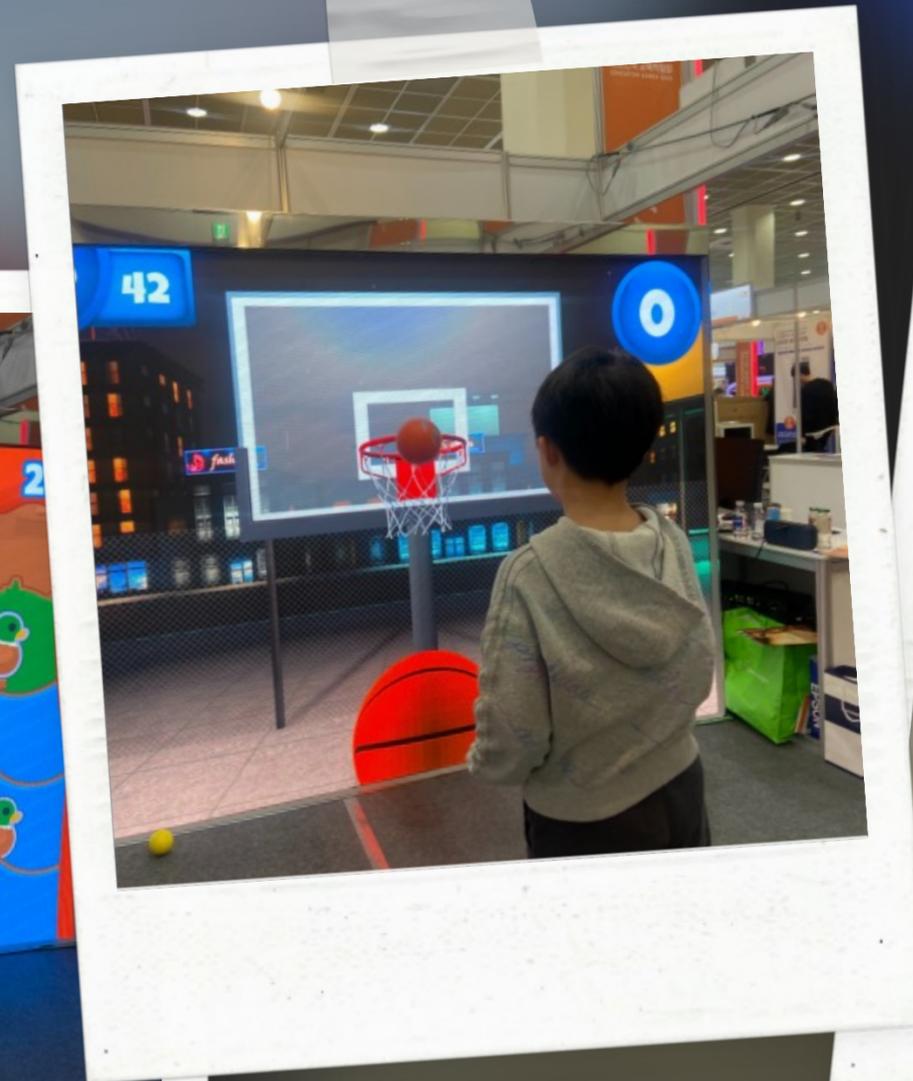
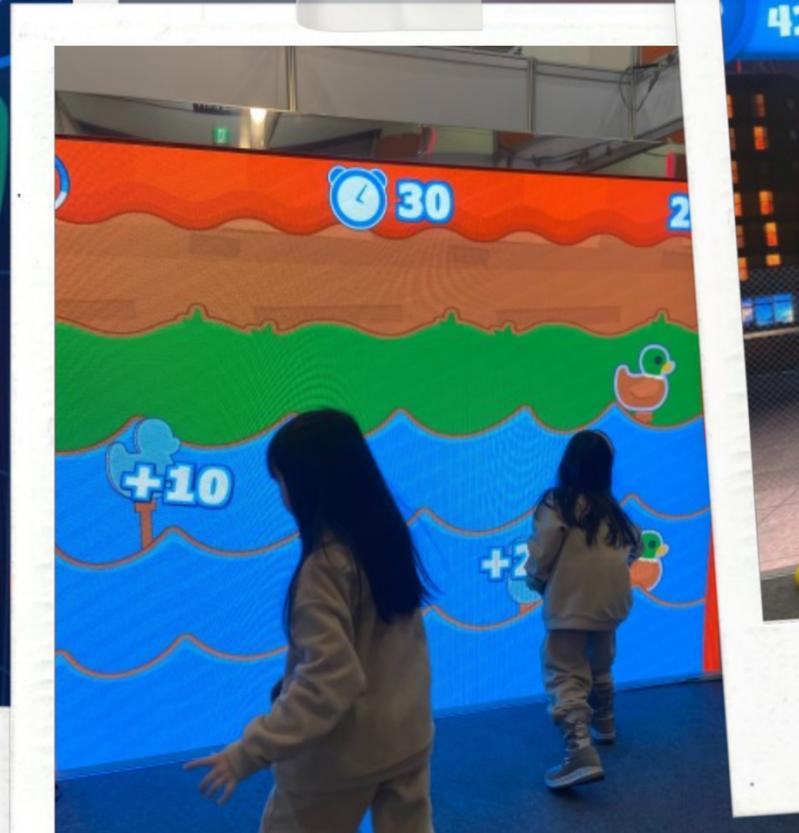
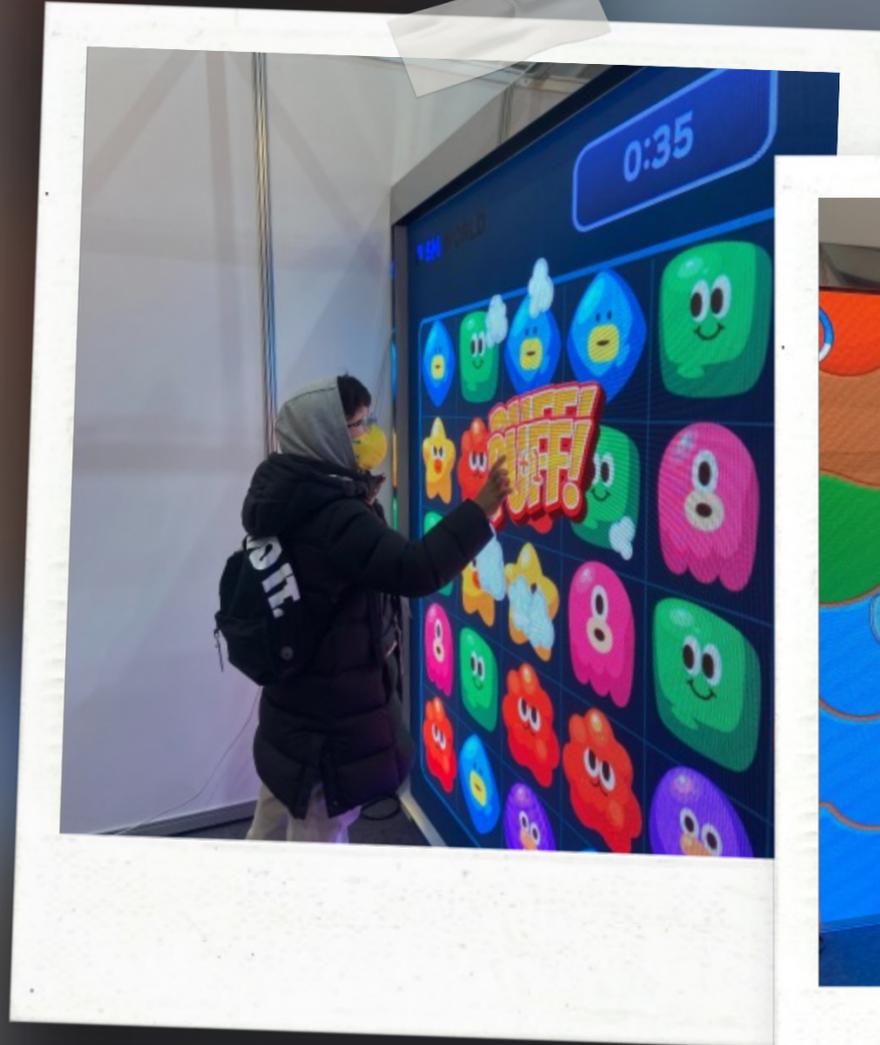
설치 사례

키즈 카페 / 교회 / 노인 보호 센터 / 장애인 복지관 / 유치원 / 학교 / 돌봄 센터 / 청소년센터 / 박람회 / 행사



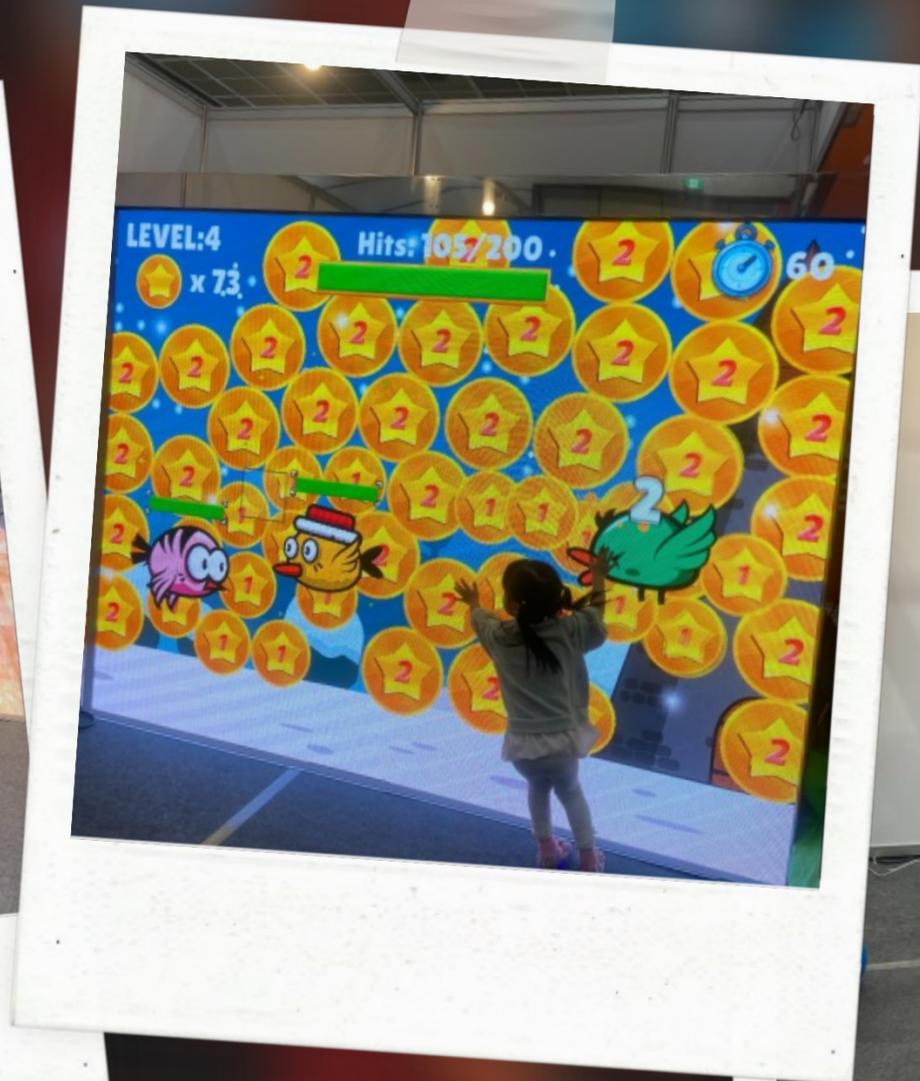
설치 사례

키즈 카페 / 교회 / 노인 보호 센터 / 장애인 복지관 /
유치원 / 학교 / 돌봄 센터 / 청소년센터 / 박람회 / 행사



설치 사례

키즈 카페 / 교회 / 노인 보호 센터 / 장애인 복지관 / 유치원 / 학교 / 돌봄 센터 / 청소년센터 / 박람회 / 행사



차별화된 기술력과

다양한 활용성을 통해

고객 경험 혁신을 가능하게 하는

솔루션을 제공합니다



주소

부천시평천로6554 01동1405호
(약대동 부천 테크노파크 4단지)

메일

sales@smmakers.com

전화

1670-1277

팩스

050-8094-0478

홈페이지

<http://www.smmakers.com>