



# SMWorld

Smart Activity Platform

SM STUDIO



# SMWorld 에스엠 월드

에스엠 스튜디오의 스마트 액티비티 플랫폼인  
에스엠월드(SMWorld)입니다.  
에스엠월드를 이용하면  
추위, 더위, 미세먼지, 눈, 비와 같은  
외부 환경 영향 없이  
즐거운 놀이체육 활동이 가능합니다.



움직이며 놀 장소가 없어 운동량이 부족한  
아이들 및 청소년이 신나게 뛰어놀 장소 제공



미세먼지, 눈, 비와 같은 외부 환경 영향 없이  
다양한 체육 활동 가능



코로나 유행과 같이 외부 강사 초빙이 어려운 시기에도  
아이들에게 건강한 활동 제공



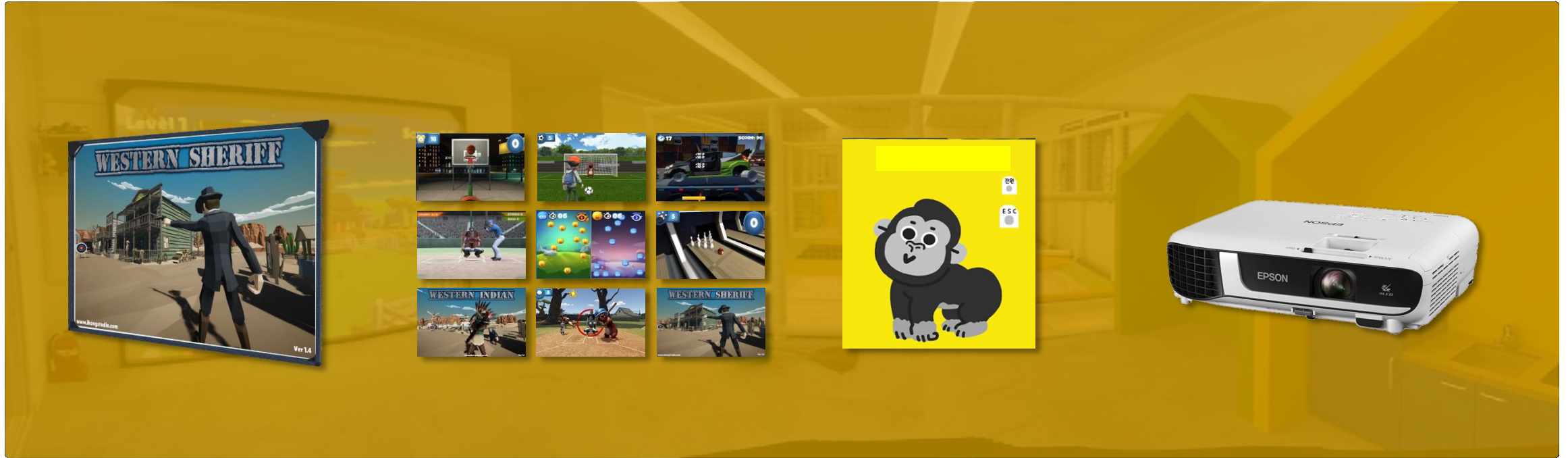
졸업 입학식, 생일 파티 등 각종 행사에 활용



흥미를 가지고 참여할 수 있는 다양한 콘텐츠를 제공하며  
지속적인 업데이트 예정



놀이 / 체육 활동외에 교육용 스크린으로 활용 가능



120인치  
터치 스크린

IKS-2520S05

콘텐츠

플랫폼,  
에스엠스테이션

프로젝터

# 터치 스크린

타 제품의 터치센서는 초당 30~100회의 좌표 측정을 하기 때문에 빠른 물체의 인식에 오류가 발생하였으나 에스엠 스튜디오는 초당 1,000회 이상 좌표 측정이 가능한 센서 기술을 가지고 있어 시속 100km 이상의 빠른 물체도 오류없이 정확히 좌표를 측정합니다.

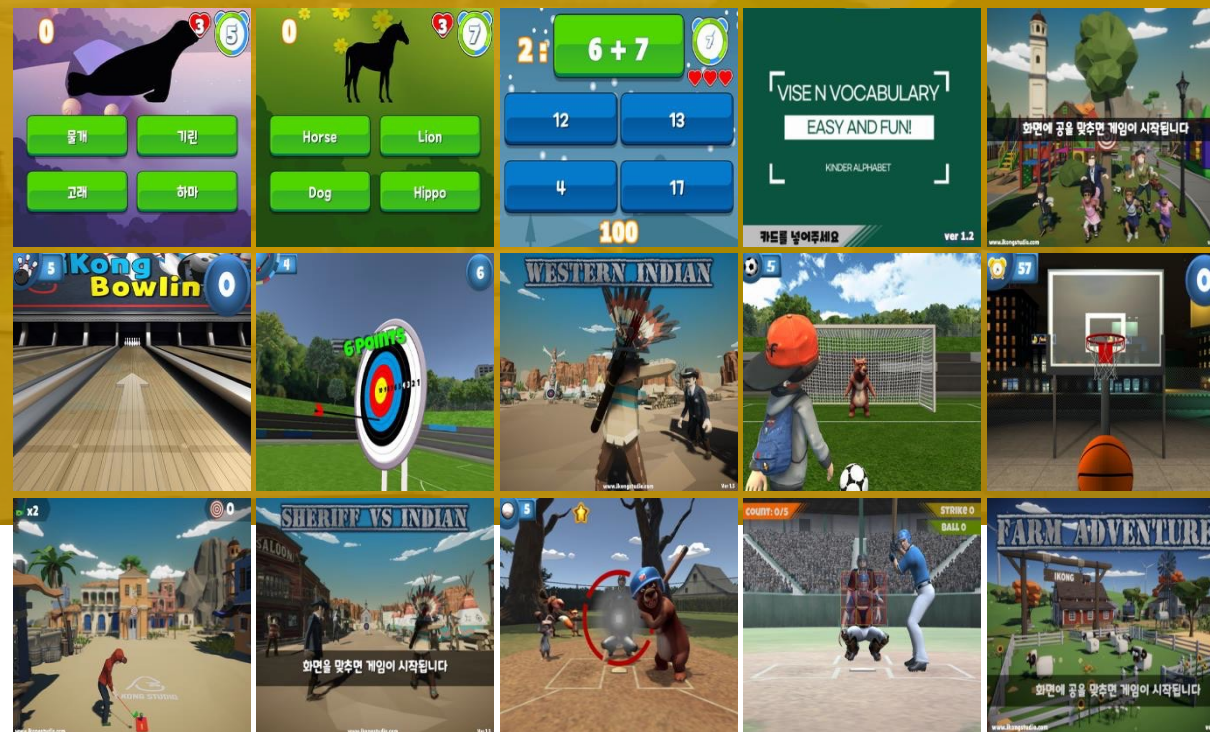
카메라 터치 센서 : 초당 1,000 회 이상 측정

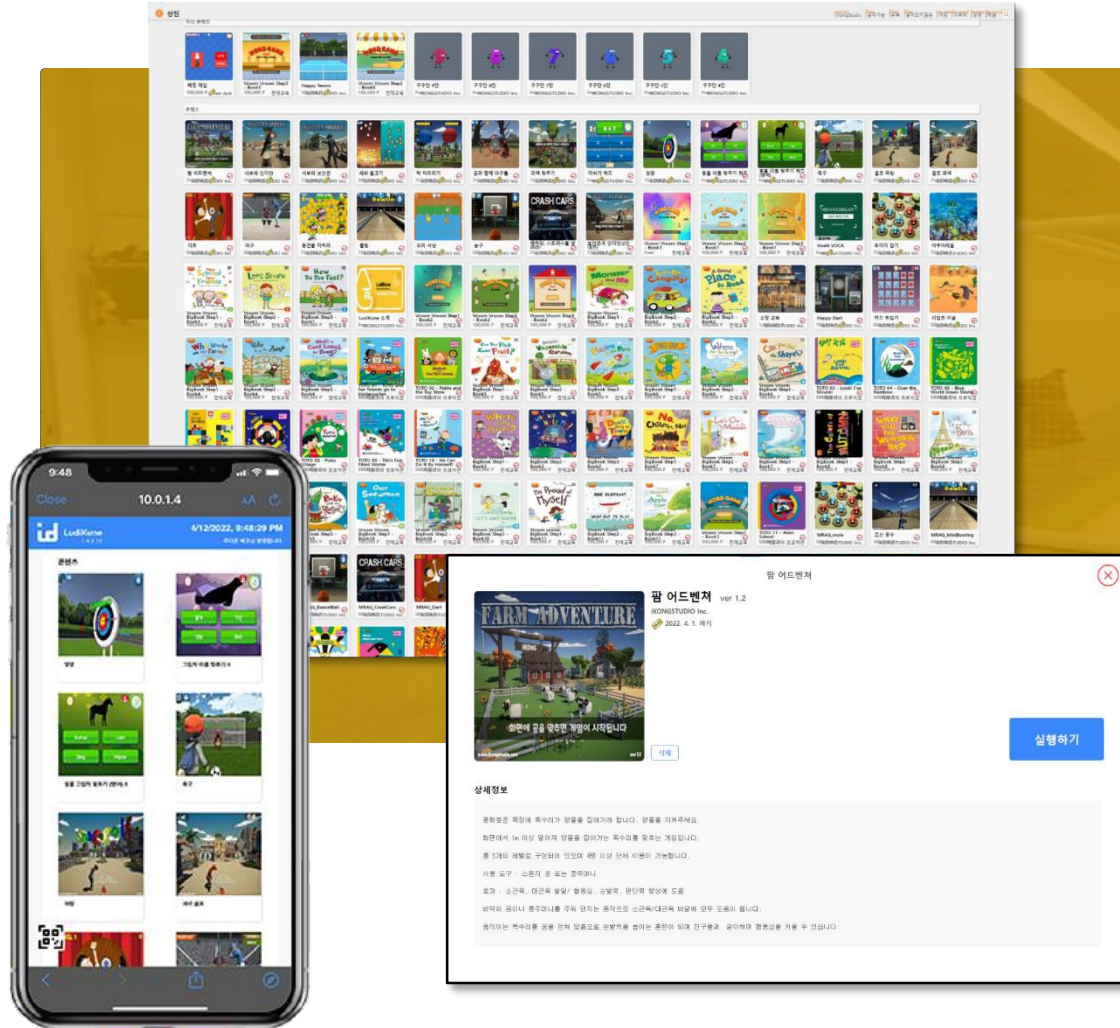
크기 : 2700mm x 2200mm x 50mm (120mm)



# 콘텐츠

에스엠 스튜디오는 다양한 콘텐츠 (운동, 놀이, 교육) 를 직접 개발하여 공급하고 있습니다. 새로운 콘텐츠를 개발 공급하여 지속적인 제품 활용을 가능하게 합니다.





# SOFTWARE

Game Launcher 와 App Store 운영 / 스마트폰 원격 지원

App Store를 통한 빠르고 쉬운 콘텐츠 다운로드와 업데이트

스마트 폰이나 태블릿을 이용한 원격 제어로 효과적인 실내 스포츠 운영 가능

# PROJECTOR



Epson : EB-2065  
기본 해상도 : XGA  
Lamp : Normal 5,000시간  
백색 밝기 : 5,500 ANSI Lumen  
크기 : 377 x 116 x 291.5 mm  
무게 : 약 4.4Kg



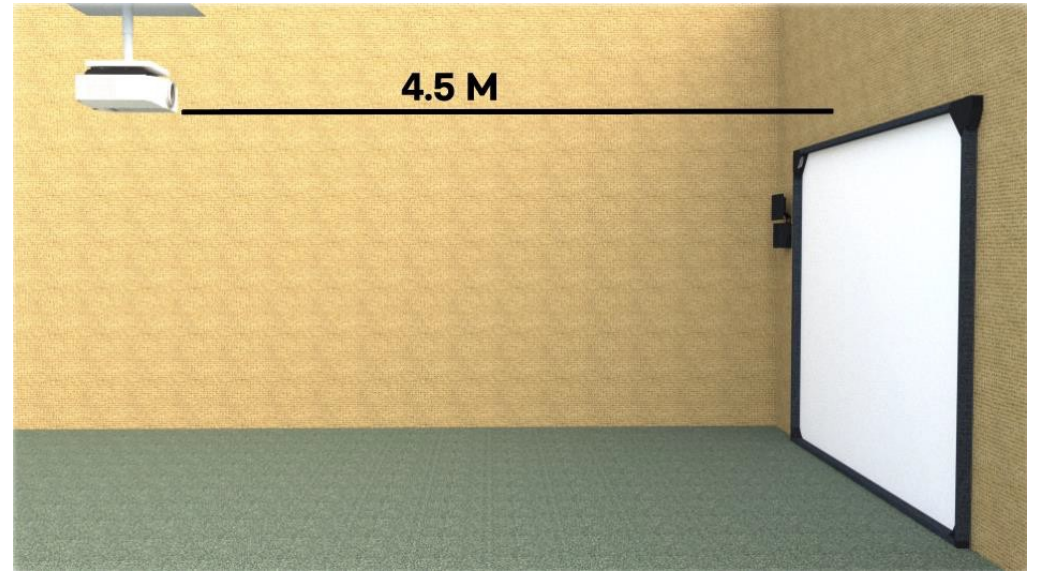
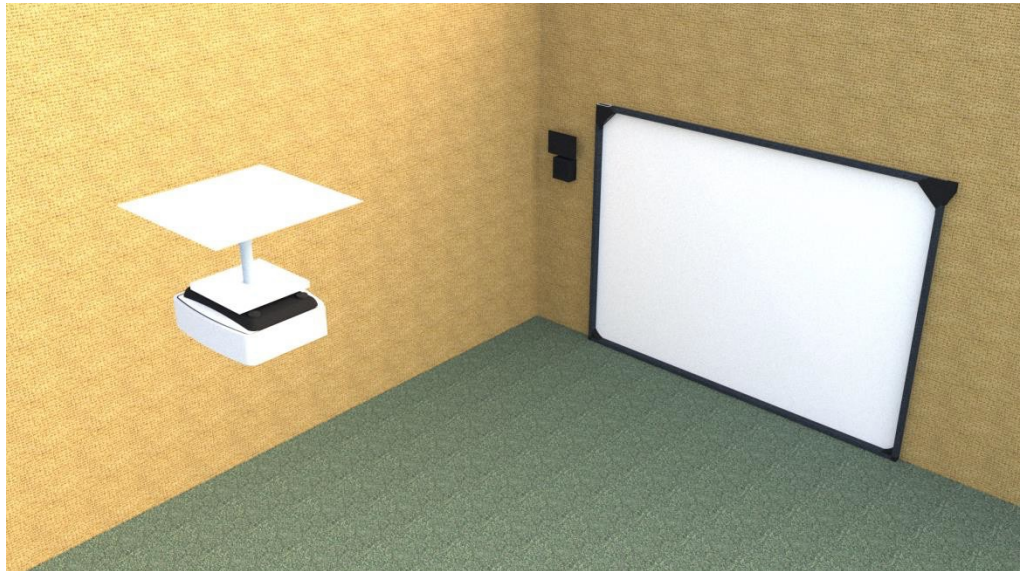
EPSON : EB-L730U  
기본 해상도 : WUXGA (1920x1200)  
Lamp : Normal 20,000시간  
밝기 : 7,000 ANSI Lumen  
크기 : 440 x 122 x 304 mm  
무게 : 약 8.4Kg



EPSON : EB-L630U  
기본 해상도 : WUXGA (1920x1200)  
Lamp : Normal 20,000시간  
밝기 : 6,200 ANSI Lumen  
크기 : 440 x 122 x 304 mm  
무게 : 약 8.4Kg

SMWorld

# 설치 예시





# 콘텐츠 소개

참여와 성취를 통해 신체적, 정서적, 사회적 성장을 아우르는 통합적 체험 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

## 자기 도전과 성장

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

## 집중성과 지속성 향상

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

## 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.



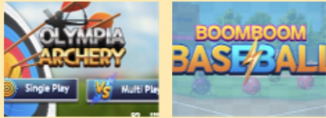
SM World  
핵심 역량  
강화 요소

# 콘텐츠 소개

문화체육관광부 통합플랫폼 콘텐츠와 다수의 자체 개발 콘텐츠를 포함한  
200종 이상의 다양한 콘텐츠를 제공합니다.

## 스포츠형 대결 (31종)

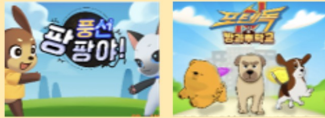
대결



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

## 융합체육형 대결 (47종)

대결



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

## 스포츠 활동 (42종)



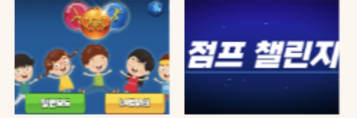
달리기·볼링·양궁 등 다양한 놀이형 체육 프로그램 모음 규칙이 간단해 가볍게 즐길 수 있고, 운동 효과와 재미를 동시에 추구

## 동/하계 체육 (9종)



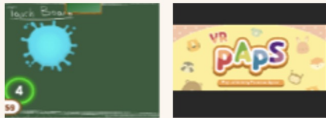
동계(스키·스케이팅 등)·하계(수영·양궁 등) 올림픽 종목을 소규모로 체험할 수 있는 콘텐츠

## 피트니스 (9종)



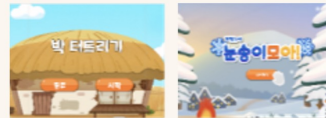
근력·유산소 등 다양한 피트니스 동작을 단계별로 안내하고 자세 교정, 운동기록 관리 등의 기능을 제공 홈트레이닝이나 체육 수업에도 활용

## VR 스포츠 (42종)



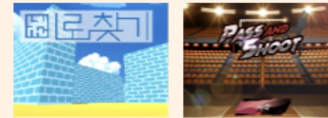
가상현실(VR) 기술을 적용한 스포츠 콘텐츠 야구·축구·테니스 등 다양한 종목을 실감 나게 체험

## 단체 체육 (20종)



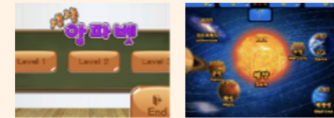
여러 명이 동시에 참여하는 프로그램 최대 30인 이상도 가능하며, 남녀노소 누구나 손쉽게 즐길 수 있음

## 인터랙티브 (62종)



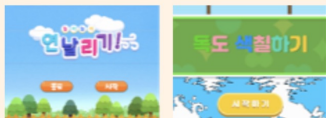
체육·교육·놀이 요소를 결합해 호작용하는 프로그램 몸을 움직이면서 학습·오락 효과를 함께 얻을 수 있음

## 정규 교과 (52종)



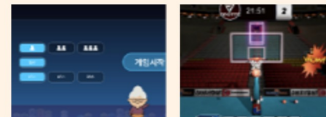
국어·영어·수학·사회·과학 등 교과 지식과 체육·놀이를 결합한 학습형 콘텐츠

## 체험 및 문화 (13종)



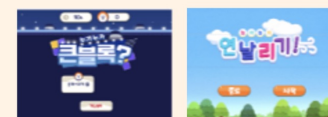
가상세계나 특정 스토리 속에서 모험·탐험하며 몸을 움직이는 체험형 콘텐츠

## HMD·스마트러닝 (20종)



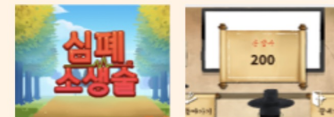
3D HMD(헤드마운트디스플레이)나 스마트러닝 기기를 활용한 몰입형 체육 콘텐츠

## 통합플랫폼 (31종)



VR스포츠·교육·놀이 등 모든 분야를 한곳에서 제공하는 통합 플랫폼

## 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

SMWorld

# 콘텐츠 소개

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



과녁 맞추기 | 화면에서 3m 이상 떨어져 공을 던져 맞춘 위치의 점수를 합산하는 게임입니다.



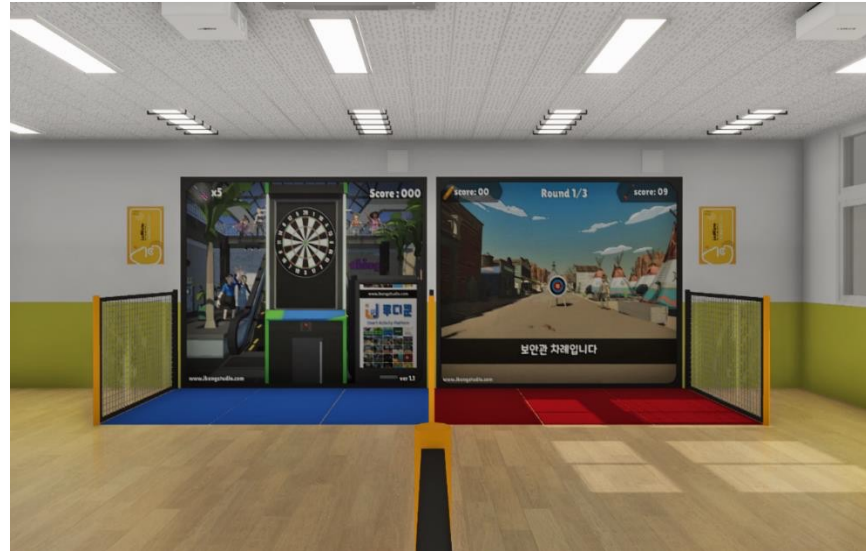
과일 쪼개기 | 정해진 시간동안 과일을 맞추는 게임입니다.  
(게임당 1분 ~ 5분 설정)



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

## <대결> 콘텐츠 예시

# 매립형 인테리어 (옵션)



# 설치사례

키즈 카페 / 교회 / 스크린 골프 / 펜션 / 노인 보호 센터



# 설치사례

장애인 복지관 / 유치원 / 학교 / 돌봄센터 / 청소년 센터



# 설치사례

## 박람회

