

RAONSQUARE | playdodo

어린이 체험관 '플레이두두'는 다중지능과 행동유형 기반의 '촉각형 체험콘텐츠(Tangible + Multiple Intelligence)'를 통해
아이들에게 '새로운 경험(Experience)'을 제공하고, '체험 데이터(Big Data)'를 분석하여
아이들의 '강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 인터랙티브 미디어 기반 융복합 키즈체험 솔루션입니다. (특허등록 제10-1758198)

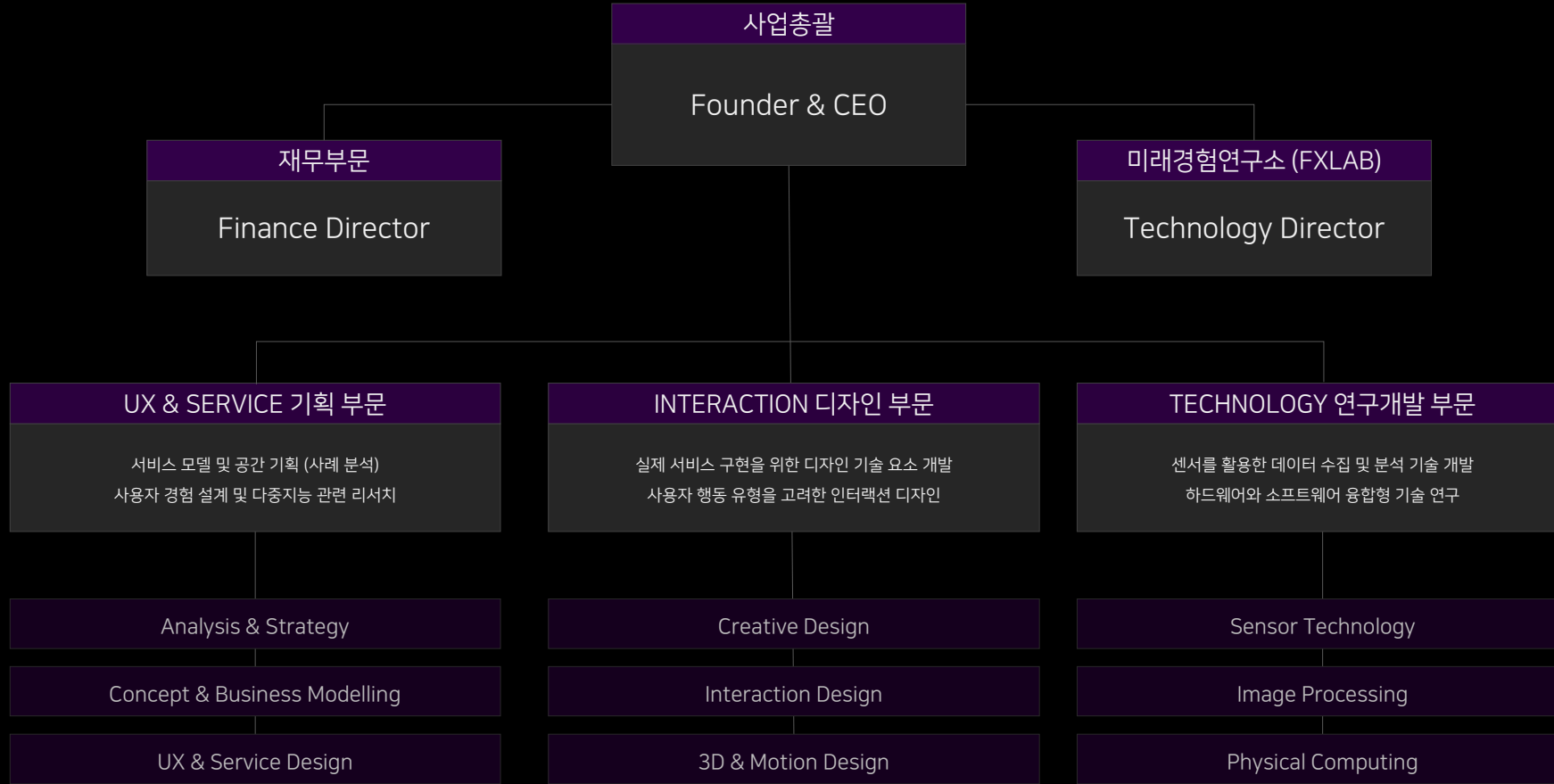


‘라온스퀘어’는 다양한 디바이스와 환경을 대상으로 Creative 기반의 새로운 ‘사용자 경험 디자인 및 컨설팅 서비스’를 제공하는 UX Design Company 입니다.

회사명/대표자	(주)라온스퀘어 (www.raonsquare.com) / 김태일 (Taeil, Kim)
대표 주요경력	(주)디스트릭트 홀딩스 Director, 창업멤버 및 주주 / (주)뉴틸리티 PM, 기획개발실장 / (주)애드위너 PM, 기술개발실장 / (주)넥스텔 기업부설연구소 선임연구원 국내 디지털 미디어 업계 1세대로 약 25년 동안 B2B, B2C, Commerce, 통신사, 금융, 엔터테인먼트 등 300여개 이상의 다양한 산업분야의 대형 프로젝트의 UX 전략/컨설팅/기획/개발 업무를 성공적으로 수행하였으며 Web, Mobile, Digital Signage, Future Retail, Exhibition 등 다양한 매체에 대한 기술적 이해도와 전문성을 보유
설립일/소재지	2010년 08월 26일 / 자본금 2억 / 서울시 성동구 아차산로 17길 49 생각공장 데시앙플렉스 1607호
사업영역	Future Retail / Kids Theme Park / Interactive Contents / Service Design / Tangible Media / UX Product Design Digital Space Design / Interaction Design & Engineering
주요연혁 수상실적	<ul style="list-style-type: none"> - 2010. 08 (주)라온스퀘어 법인설립 - 2013. 09 한국산업기술진흥협회 기업부설'미래경험연구소'인증 - 2014. 06 기술보증기금(기술평가보증기업) 벤처기업 인증 - 2015. 01 한국디자인 진흥원 산업디자인 전문회사 (멀티미디어분야) - 2015. 05 중소기업청 '창업도약패키지 지원사업' 선정 (Bravo Start-up 50개 기업) - 2015. 09 중소기업청 주관 '창업성장기술개발사업' 수행 (사물인식 기반의 스마트 테이블 서비스) - 2015. 10 미래부 & IITP 주관, IITP '시장친화형 디지털콘텐츠 R&D 자유공모형' 선정 및 수행완료 - 2017. 06 중소기업청 주관 '창업성장기술개발사업' 선정 및 사업수행 (퍼스널컬러 진단 및 제품추천 서비스) - 2016. 09 제11회 디지털 이노베이션 신산업기술 / 문화콘텐츠 대상 수상 - 2016. 12 한국디자인진흥원 굿디자인 GD 선정 '플레이두두(PLAYDODO)' - 2017. 02 (사)한국HCI학회 HCI KIDS AWARD 최우수상 수상 'Smart Cube & Table, Face AR Sticker' - 2017. 10 제3회 한글 창의 아이디어 공모전(2017) IT부문 '다중감각 한글놀이' 장려상 수상
지적 재산권	<p>1. [기술특허 등록현황]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특허등록 제10-1533603 / 2015.06.29 / 인식방법 및 인식장치 ((특허청 및 한국발명진흥회 특허평가 A 등급 / PCT 출원) - 특허등록 제10-1635456 / 2016.06.27 / 단말기 및 거치장치 제어방법 및 시스템 - 특허등록 제10-1661989 / 2016.09.27 / 인형 및 배경의 동시 제어가 가능한 인형극 공연 장치에 관한 내용 - 특허등록 제10-1643968 / 2016.07.25 / 사물카드가 삽입되는 슬롯을 구비한 슬롯장치를 이용한 사물정보 제공 방법 및 시스템 (중국출원) - 특허등록 제10-1712052 / 2016.11.29 / 인터랙티브 콘텐츠 제공 시스템 및 방법 - 특허등록 제10-1712052 / 2017.02.23 / 가공 캐릭터를 포함한 영상을 디스플레이장치에 표시하는 방법 및 시스템 - 특허등록 제10-1758198 / 2017.07.10 / 다중지능검사 시스템 및 방법 (PCT 출원) - 특허등록 제10-2406351 / 2022.06.02 / 태그정보에 기반한 음성 데이터 재생 장치 및 음성과 영상 데이터 재생 방법 <p>2. [지적재산권 등록현황]</p> <ul style="list-style-type: none"> - RAONSQUARE 서비스표 등록 / 2014.08.06 / 인터랙티브 콘텐츠 및 소프트웨어 개발업 - ACTIVE VISION 상표 등록 / 2015.01.08 / 내려받기 가능한 전자서적 서비스 (콘텐츠 관리 및 통계분석 시스템) - PLAYDODO 서비스표 등록 / 2016.07.07 / 교육적 목적의 어린이 체험장 제공업

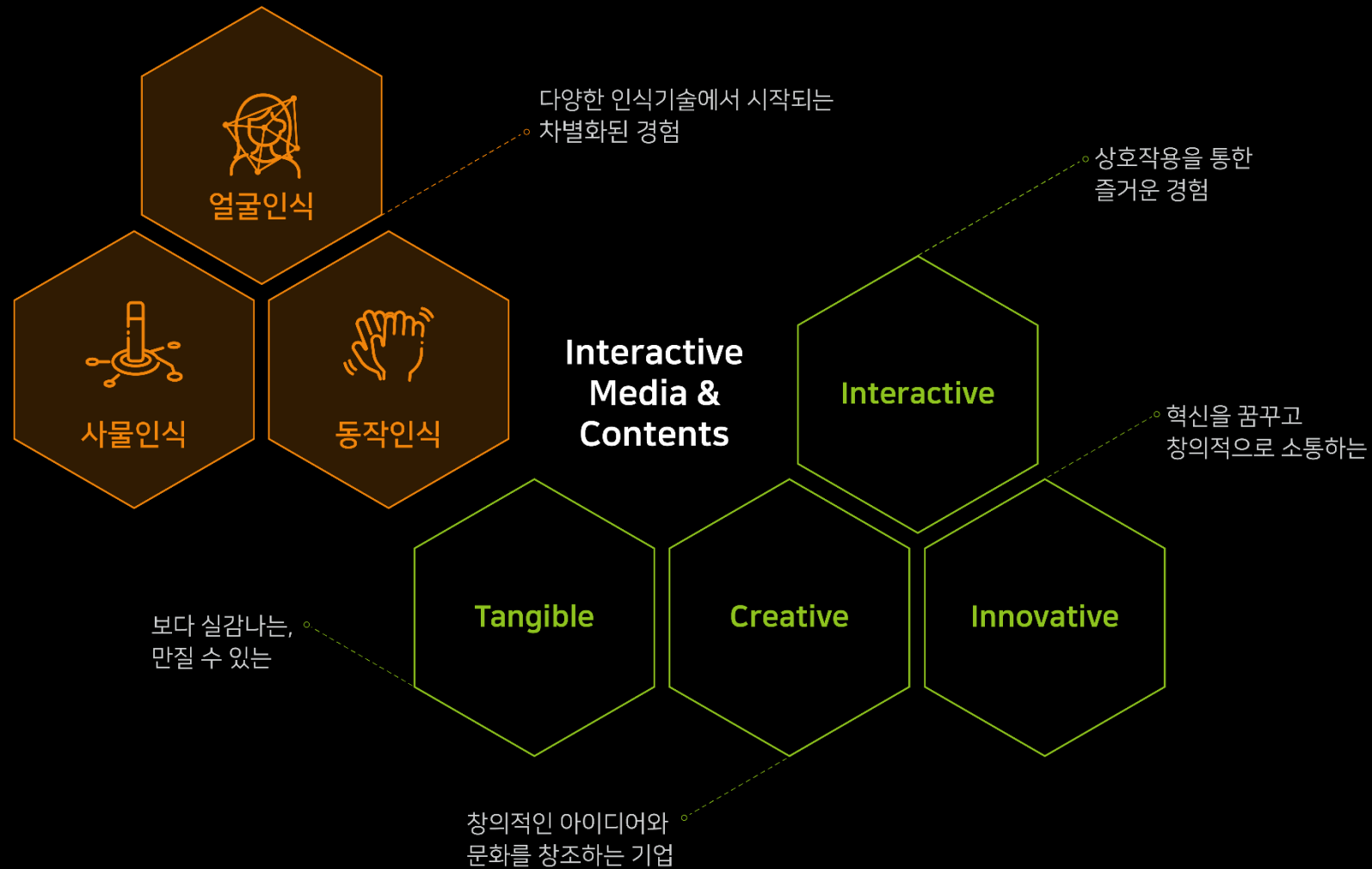


'라운스퀘어'의 구성원은 **다양한 컴퓨팅환경의 UI/GUI를 개발한 경험**을 가지고 있으며
 사용자 경험을 최우선으로 **다양한 디지털 경험을 제공합니다.**





실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며
'사물 인식 및 조작 방식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (7건의 특허 보유)





실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며 '사물 인식 및 조작 방식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (7건의 특허 보유)



1. 실제 만질 수 있고 물리적인 조작이 가능한 사물 인식기술 보유

얼굴인식, 동작인식, 사물인식 등 다양한 센싱 기술을 바탕으로 만지기나 조작이 가능한 디지털 기술을 융합하여 기존의 다른 서비스와는 차별화되는 새로운 경험을 제공합니다.

2. 검증된 콘텐츠 관리 및 통계분석 솔루션 보유

여러 고객 사이트를 통해 안정성이 검증된 자사 고유의 CMS 솔루션(ACTIVE VISION - 콘텐츠 관리 및 통계분석 솔루션)을 통해 고객이 원하는 기능과 서비스를 효율적으로 관리가 가능합니다.

3. S/W와 H/W의 융복합 서비스 개발 능력 보유

하드웨어 개발 경험과 지식이 풍부한 전문적인 인력을 보유하고 있기 때문에 필요에 따라 기존에 존재하지 않던 새로운 H/W 제작이 가능한 점도 S/W와 H/W의 융합(Convergence)이 중요한 관련 시장에서 자사만의 강력한 경쟁력이라 할 수 있습니다.



실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며 '사물 인식 및 조작 방식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (8건의 특허 보유)





자사 고유의 인터랙티브 미디어 플랫폼인 'ACTIVE VISION'을 기반으로
다양한 산업 분야별 비즈니스 영역을 보유하고 있습니다.

On-line과 Off-line을 넘나들며 기존의 관념에서 벗어난 새로운 전략과 차별화된 실행 능력을 제공합니다.

PLAYDODO

Convergence Experience Center

'다중지능'과 '행동유형'기반의 '촉각형(Tangible) 체험콘텐츠'를 통해
아이들에게 '새로운 경험'을 제공하고, '체험데이터(Big Data)'를 분석하여
'강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 '융복합 놀이공간'

EVENT / PROMOTION

Creative & Innovative

기업의 특정한 목적을 가진 홍보 활동 및 긍정적인 이미지 변화를 위해
Creative한 마케팅 노하우를 제시합니다.
또한 디지털 미디어를 통해 고객과 직접 소통할 수 있는
체험 마케팅을 기획 & 개발합니다.

Future Experience LAB

R&D / PRODUCT PLANNING

다양한 기술에 대한 응용 연구와 성과를 토대로 제품화까지 진행하며
다양한 센서를 활용한 차별화된 체험형 인터랙티브 제품을 개발합니다.

FUTURE RETAIL

Futuristic Retail Store

상점, 복합 쇼핑몰의 정보 전달을 위한 실내, 옥외용 미디어를 제작하고, 장
소와 상황에 맞는 공간을 기획 및 디자인합니다.

EXHIBITION / EXPERIENCE CENTER

Digital Space UX

체험 전시를 목적으로 고객이 디지털미디어를 이용해 경험할 수 있는 모든
공간에 대한 UX를 기획 및 개발합니다.

Interactive AD Platform

Digital Signage Platform

자사 고유의 '인터랙티브 광고 플랫폼'을 통해 효과적인 광고 관리 및 안정적인 운영을 제공합니다.
수집된 광고 데이터 분석을 통해 광고효과를 체계적으로 분석/관리합니다.





'다중지능'과 '행동유형' 기반의 '촉각형 체험 콘텐츠(Tangible + Multiple Intelligence)'를 통해
 아이들에게 '새로운 경험(Experience)'을 제공하고, '체험 데이터(Big Data)'를 분석하여
 아이들의 '강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 '융복합 놀이공간' (특허등록)



Service

'다중지능'과 '빅데이터' 융합 서비스

머문 시간, 심박수, 활동량 등을 체크하여
 해당 데이터를 활용한 아이들의 발달 지능 분석



Space

'안전성'과 '다양성'이 결합된 놀이공간

전자파 안전거리 준수, 보건법 범위 준수
 테마별 새롭게 변화 가능한 유연한 공간



Contents

'촉각형' 인터랙티브 체험 콘텐츠

어린이의 행동 유형 및 다중지능 이론에 기반한
 차별화된 기능성 체험 콘텐츠 개발

핵심 소비자

5세~10세 어린이와 부모(B2C)

판매처

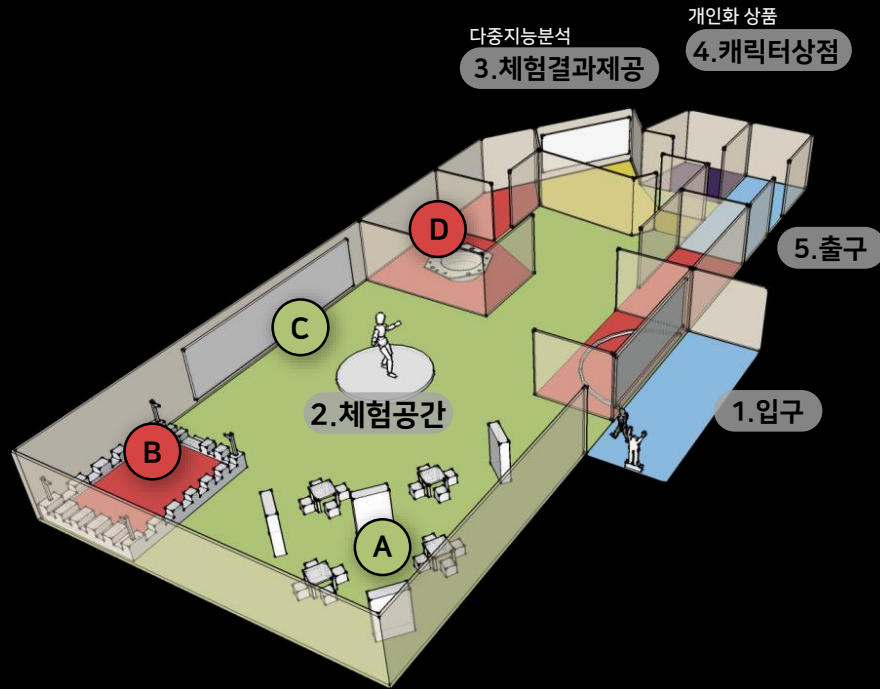
기존 키즈 체험관 사업주 및 키즈 관련
 사업을 목표로 하는 기업 (B2B)

제품 분류

반제품/완제품 : 통합플랫폼 운영 또는
 개별 체험 콘텐츠 판매방식

유통 유형

BtoBtoC/On-Off : CLOUD기반의
 운영플랫폼 및 콘텐츠 관리



A Kiosk/Table Type

독립된 전시물로서 공간에 유연한 형태로 배치 가능.
테마 변경 및 콘텐츠 업그레이드 시 짧은 시간 내 공간 재배치 가능.

C Outside Type

놀이와 운동을 접목시킨 체험.
영상이 아니라 촉각적 매체를 주 체험 요소로 사용하는 운동 유도형 콘텐츠, 넓은 공간 필요.

B Booth Type

모래, 물 등 어린이가 촉감으로 느낄 수 있는 물질을 사용.
타 콘텐츠와 독립된 공간에 고정 필요.

D Space Type

집중도를 높여주는 체험.
빛의 영향을 받거나 집중도를 요구하는 콘텐츠 위주의 공간.

어린이의 체험 데이터를 이용하여 실제 다중지능을 분석하는 디지털 상호작용형 어린이 체험관 조성.

어린이

행동 유형에 기반한 다양한 체험 시설이 마련된 놀이공간

부모님

키즈 카페와 같은 단순 놀이 체험 시설이 아닌 지능 발달을 위한 경험을 제공하는 보다 유익한 서비스 공간

운영자

일회성이 아닌 고정 유입률이 높은 문화공간, 고정된 환경이 아닌 분기별 교체가 가능한 유연한 공간 및 효율적인 관리 시스템(CMS)



1. 입구 5. 출구

체험 데이터 수집

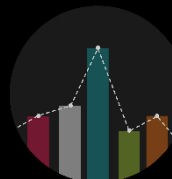
팔찌와 같은 센서 기반의 액세서리를 사용하여 체험 경험 데이터 수집.
머문 시간, 활동량, 심박수 등을 체크하여 발달 지능 분석.



2. 체험공간 A B C D

동작, 촉각 특화형 콘텐츠

다중지능과 어린이 기본 행동 유형을 기반으로 한 동작 특화형, 촉각 특화형의 체험 콘텐츠 제작.



3. 체험결과제공

분석 시스템

어린이의 체험 결과를 다중지능 이론 검사와 융합하여 특화된 지능을 분석해주는 시스템 제공.

PLAYDODO | EXPERIENCE CONTENTS

(얼굴인식 / 동작인식 / 사물인식 기반의 다양한 인터랙티브 체험 콘텐츠)

Experience Content _ 가평 아난티 코드 'KIDS Play Zone' Interactive Platform



- 가평 아난티 호텔에 설치된 인터랙션 키즈 체험공간으로 동작인식 및 터치센서 기반의 다양한 인터랙션 체험 플랫폼 및 콘텐츠 제공 (총 7종)
- 중앙 가로 12m x 세로 3m + 좌우 각각 가로5m x 세로 3m의 대형 미디어월을 기반으로 동작인식 센서 및 레이저 멀티 터치센서 적용



02. Forest Interaction
모션센서를 활용한 동작인식 기반의 인터랙티브 콘텐츠

<https://vimeo.com/418808784>



Sketch POP_ 도안색칠 후 미디어월 전송 및 터치 인터랙션 체험



Music Playing _ 손의 감촉을 이용한 직관적인 악기 연주



Space Monster _ 공던지기 동시 체험이 가능한 멀티 터치



- 2022 부산국제모터쇼에서 'NEXT MOBILECTION, A CELEBLATION'(202.07.15~07.24, 10일/ 부산 벡스코 제1전시관)이라는 주제로 열린 KIA 부스에 설치된 PBV 체험 콘텐츠
- KIOSK에서 기아자동차 PBV에 대해 배우고, 자신만의 PBV 디자인을 만들어 색칠한 후 미디어 벽에 등록하여 사운드와 함께 다양한 모션 효과를 경험할 수 있는 인터랙티브 체험 콘텐츠

기아자동차 2022 부산국제모터쇼
(KIA Sketch World)

'넥스트 모빌리티, 축제가 되다(NEXT MOBILITY, A CELEBRATION)'란 주제로 진행된
2022 부산국제모터쇼 KIA 부스에 설치된 PBV 체험콘텐츠

* PBV(Purpose Built Vehicle, 목적 기반 모빌리티)는 기존 운전자 중심으로 설계된
자동차 개념을 넘어 사용 목적에 초점을 둔, 간결한 구조의 이동 및 운송 수단을 뜻한다.

2022.07.15~07.24, 10일간 / 부산 BEXCO 본관 제1전시장



Touch Kiosk _ 원하는 PBV차량을 목적에 맞게 선택 후 도안 인쇄



Coloring & Scan _ 출력된 도안을 색칠 후 스캔하여 전송



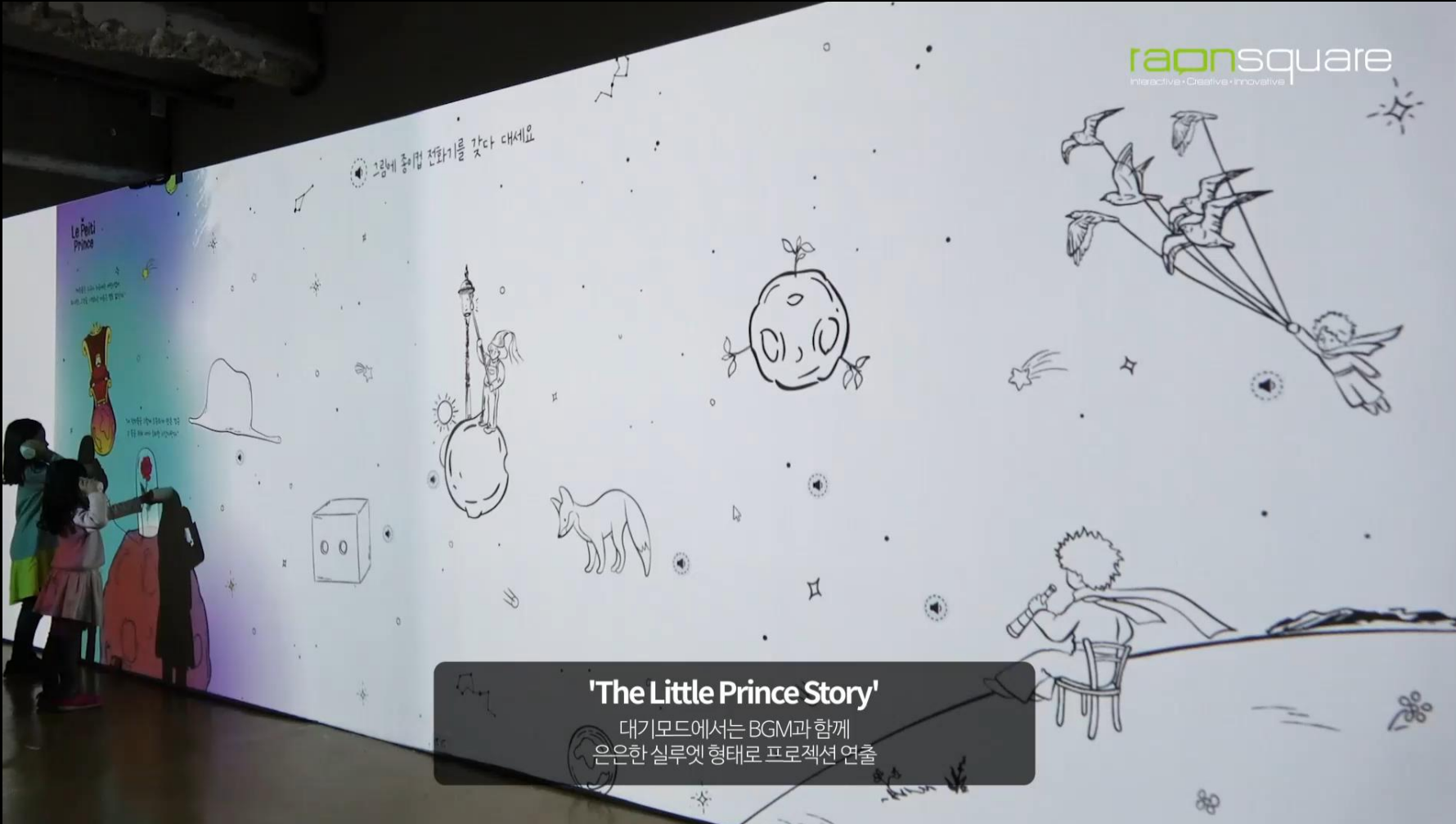
Interactive Wall _ 나만의 PBV차량이 모션과 함께 등장 후 이동

<https://vimeo.com/742197869>

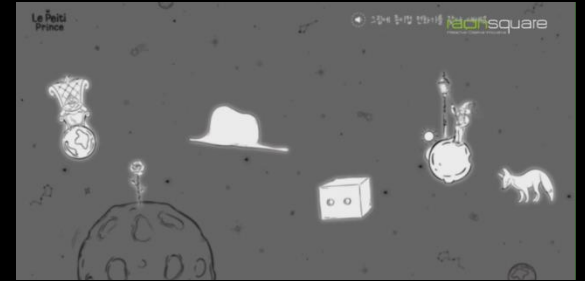
Experience Content _ PLAYDODO 'STORY BOOK' The Little Prince Story



- 마커를 인식하는 컵과 소리를 들을 수 있는 컵을 사용하여 어린왕자의 주요 이야기를 모션효과와 나레이션을 통해 감성적으로 체험할 수 있는 콘텐츠 **(특허등록)**
- 마커가 표시된 위치에 컵을 가져다 대면 모션효과 함께 해당 나레이션을 들을 수 있음 (마커인식 및 사운드재생 / 여러명이 동시에 독립적으로 사운드 체험 가능)



'The Little Prince Story'
대기모드에서는 BGM과 함께 은은한 실루엣 형태로 프로젝션 연출



대기모드에서는 BGM과 함께 은은한 실루엣 형태로 연출



마커가 표시된 위치에 컵을 갖다 대면 성우 나레이션 실행



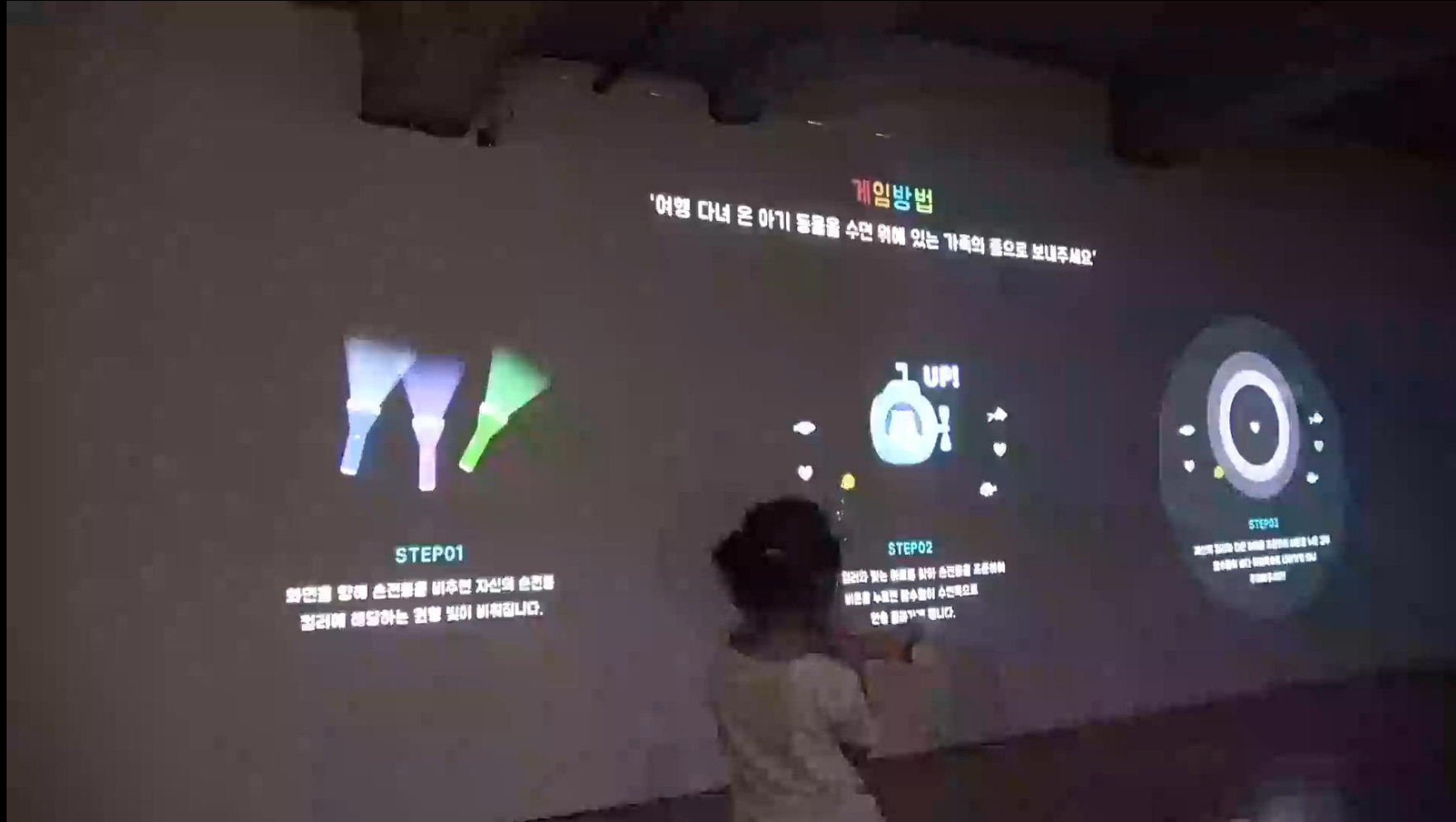
체험이 완료된 위치는 모션효과와 함께 컬러로 표현됨

<https://vimeo.com/510032902>

Experience Content _ PLAYDODO 'ICE WORLD' Interactive Game



- 자이로 센서를 활용한 손전등을 이용하여 하트를 획득하고 동물가족을 만나게 해주는 인터랙티브 게임
- 정해진 위치에서 화면을 향해 손전등을 비추면 손전등 컬러에 해당하는 원형 빛이 비춰지며, 자신의 컬러와 맞는 하트를 찾아 손전등 버튼을 누르면 잠수함이 수면쪽으로 한단계 올라감



정해진 위치에 서서 게임방법 안내 및 손전등 매칭 진행



자신의 컬러와 맞는 하트를 찾아 손전등 버튼을 누르면 잠수함이 한 단계 위로 올라감 (틀릴 경우에는 한단계 내려옴)



최종적으로 동물가족을 만나면 모션효과와 함께 미션완료

<https://vimeo.com/460048687>

Experience Content _ PLAYDODO 'DESSERT GARDEN' Interactive Game



- 자이로 센서를 활용한 손전등을 이용하여 캐릭터가 들고 있는 디저트를 획득하는 인터랙티브 게임
- 정해진 위치에서 화면을 향해 손전등을 비추면 손전등 컬러에 해당하는 원형 빛이 비춰지며, 디저트를 들고 있는 두두친구를 발견했을 경우, 빛을 조준하여 손전등의 버튼을 누르면 점수 획득



정해진 위치에 서서 게임방법 안내 및 손전등 매칭 진행



디저트를 들고 있는 두두친구를 발견했을 경우, 빛을 조준하여 손전등의 버튼을 누르면 점수 획득 (다른 물건은 점수 차감)



랜덤하게 나타나는 애드벌룬에서 보너스 디저트들이 나오며 정해진 시간 동안 게임진행 후 종료되면 각자의 점수가 표시됨

<https://vimeo.com/460047755>

Experience Content _ PLAYDODO 'MONSTER TOUCH GAME'



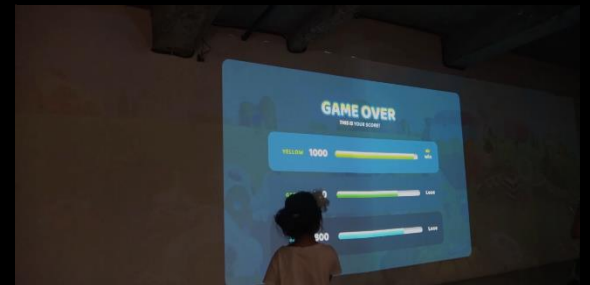
- 대형 터치센서를 활용한 인터랙티브 터치 게임으로, 좌우 양쪽 팀 중 상대팀 보다 더 많은 점수를 얻는 팀이 이기는 게임
- 게임시작과 동시에 타이머가 시작되며 주어진 시간 동안 랜덤하게 나타나는 운석을 터치하여 몬스터를 구해주는 게임



랜덤하게 나타나는 운석을 터치하면 점수 획득



파란색번개운석은 +50, 빨간색번개운석은 -50과 함께 생명 1이 차감됨



정해진 시간 동안 게임진행 후 종료되면 게임결과가 표시됨

<https://vimeo.com/460049105>

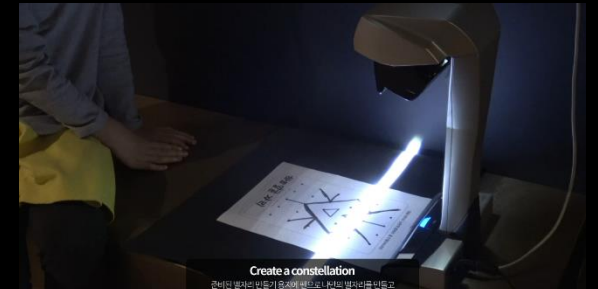
Experience Content _ PLAYDODO 'CREATE A CONSTELLATION'



- 별자리 12개의 신화 정보를 보여주고 나만의 별자리를 만들어서 등록하는 체험으로 대기모드와 체험모드로 구분되며 별자리를 터치하면 모션효과와 함께 사운드 재생
- 준비된 별자리 만들기 용지에 펜으로 나만의 별자리를 만들고 이름을 적어서 스캔 후 미디어 월에 등록



준비된 용지에 나만의 별자리를 그리고 만든 별자리의 이름 쓰기



내가 만든 별자리와 이름을 스캔해서 미디어 월에 등록하기



터치 인터랙션으로 12개의 별자리 신화 알아보기

<https://vimeo.com/516957907>

Experience Content _ PLAYDODO 'SMART BOOK'



- 각 대륙별 멸종위기 희귀동물 36종과 시대별 공룡 36종에 대한 정보를 터치 인터랙션을 통해 알아보는 체험컨텐츠로 대기모드와 체험모드로 구분되며 체험이 완료된 곳은 해당 동물 또는 공룡 이미지가 표시됨 (멀티 터치 가능)
- 세계지도의 각 대륙에 표시된 터치포인트를 터치하면 모션효과 함께 해당 동물 또는 공룡의 정보를 볼 수 있음 (Animal & Dinosaur Smart book)



Animal Smart Book : 멸종위기동물 36종에 대한 정보제공



Dinosaur Smart Book : 시대별, 대륙별 공룡 정보 제공



터치 인터랙션을 통한 상세정보 제공 (동시에 여러명 체험 가능)

<https://vimeo.com/516957164>

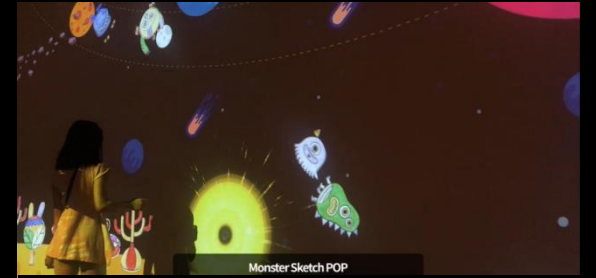
Experience Content _ PLAYDODO 'MONSTER SKETCH POP'



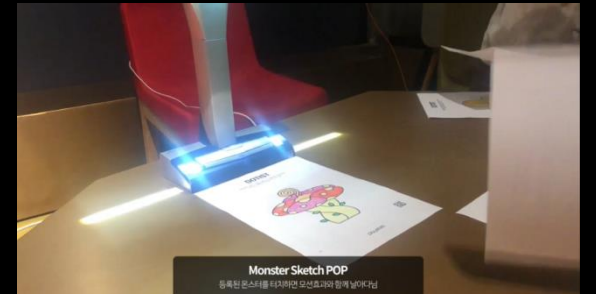
- 준비된 몬스터 & 나무 도안을 색칠한 후 스캔하면 모션효과와 함께 미디어월에 등장하는 체험콘텐츠
- 등록된 몬스터를 터치하면 모션효과와 함께 날아다님 (숲속배경/바다배경/우주배경의 3가지 테마로 구성)



<https://vimeo.com/460049816>



Monster Sketch POP
등록된 몬스터를 터치하면 모션효과와 함께 자유롭게 날아다님



Monster Sketch POP
등록된 몬스터 및 나무 도안을 색칠 한 후 스캔하여 미디어월에 전송



Monster Sketch POP
숲속배경/바다배경/우주배경의 3가지 테마로 구성

Experience Content _ PLAYDODO 'RHYTHMIC MOTION GAME'



- 제시된 음악에 맞춰 몸을 움직이며 점수를 획득하는 동작인식 기반의 리듬 게임으로, 원하는 음악을 선택한 후 떨어지는 공의 위치에 맞게 이동하여 터치하는 동작인식 게임
- 성공/실패/콤보 모드로 구분되며 획득한 점수에 따라 레벨을 구분하여 결과 표시



3가지 장르별 음악 중 원하는 음악을 선택



제시된 음악에 맞춰 몸을 움직이며 점수를 획득



성공/실패/콤보 모드로 구분되며 획득한 점수에 따라 레벨 구분

<https://vimeo.com/460052087>

Experience Content _ PLAYDODO SPORTS 'BOXING GAME'



- 플레이두두 스포츠 테마 중 동작인식기술 기반으로 개발된 권투 게임으로 1인용 게임과 2인용 게임으로 구성
- 체험자가 인식되면 게임이 시작되며 주어진 시간 동안 랜덤하게 나타나는 몬스터를 때려 점수를 획득하는 방식 / 체험시간이 종료됨과 동시에 획득한 점수에 따라 승자 및 패자 표시 (2인용 게임)



랜덤하게 나타나는 몬스터를 주먹으로 물리치는 액션 게임



1인용과 2인용 게임으로 구분



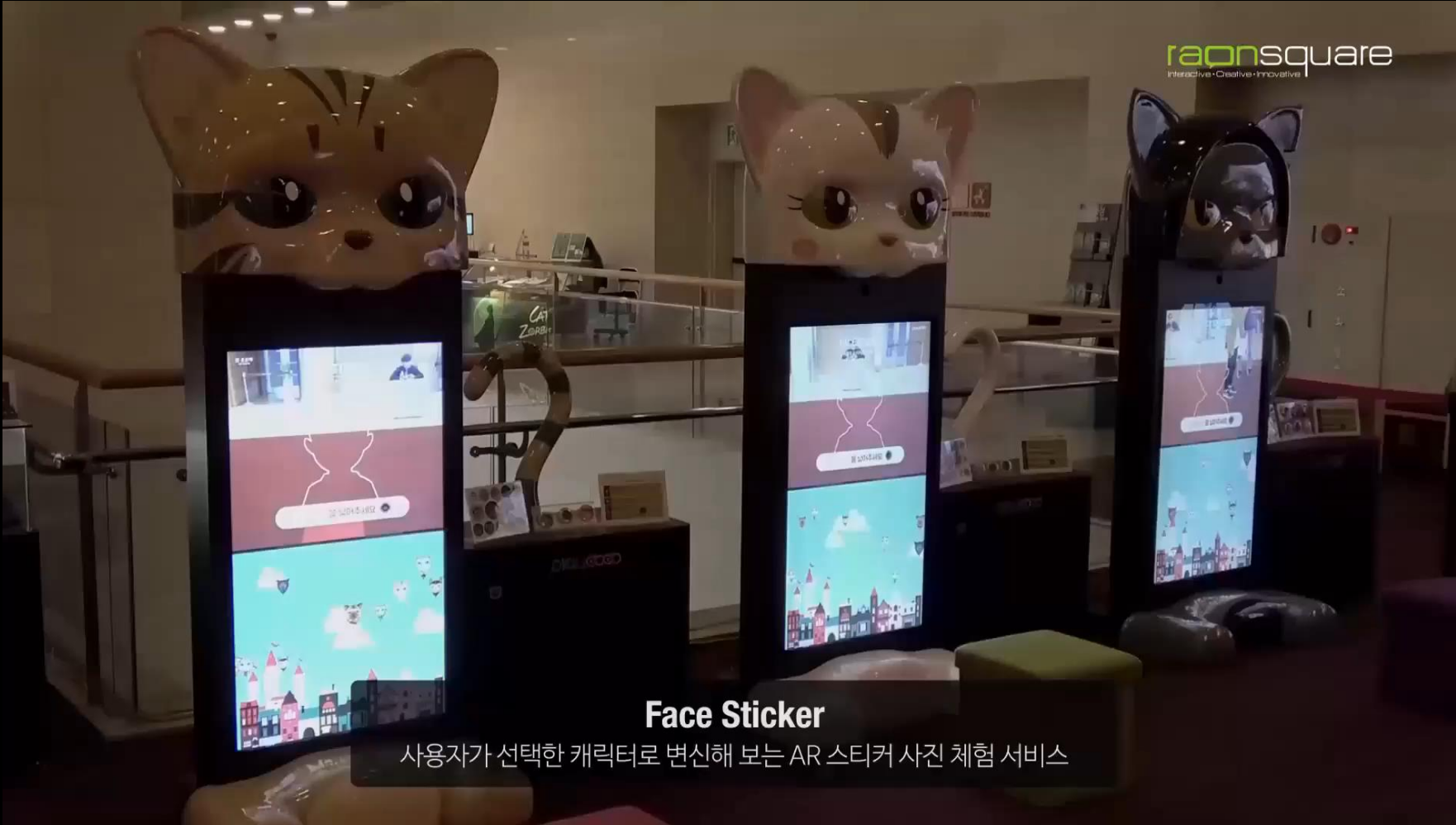
게임이 종료되면 점수와 함께 승자와 패자 표시

<https://vimeo.com/460053218>

Experience Content _ Sticker POP (Face sticker AR)



- 증강현실(AR) 기술을 활용하여 캐릭터로 변신하여 스티커 사진을 뽑고 배지도 제작하는 체험 콘텐츠 (디자인 등록)



Face Sticker



스티커 인쇄 제공



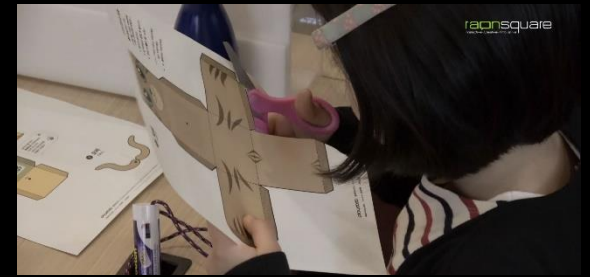
배지 제작 후 제공

<https://vimeo.com/178564408>

Experience Content _ Paper Toy



- 아이들이 선택한 캐릭터를 원하는 형태로 조합/출력하고 직접 가위와 풀로 조립한 후 미디어월에 등록하는 체험 (특허등록)

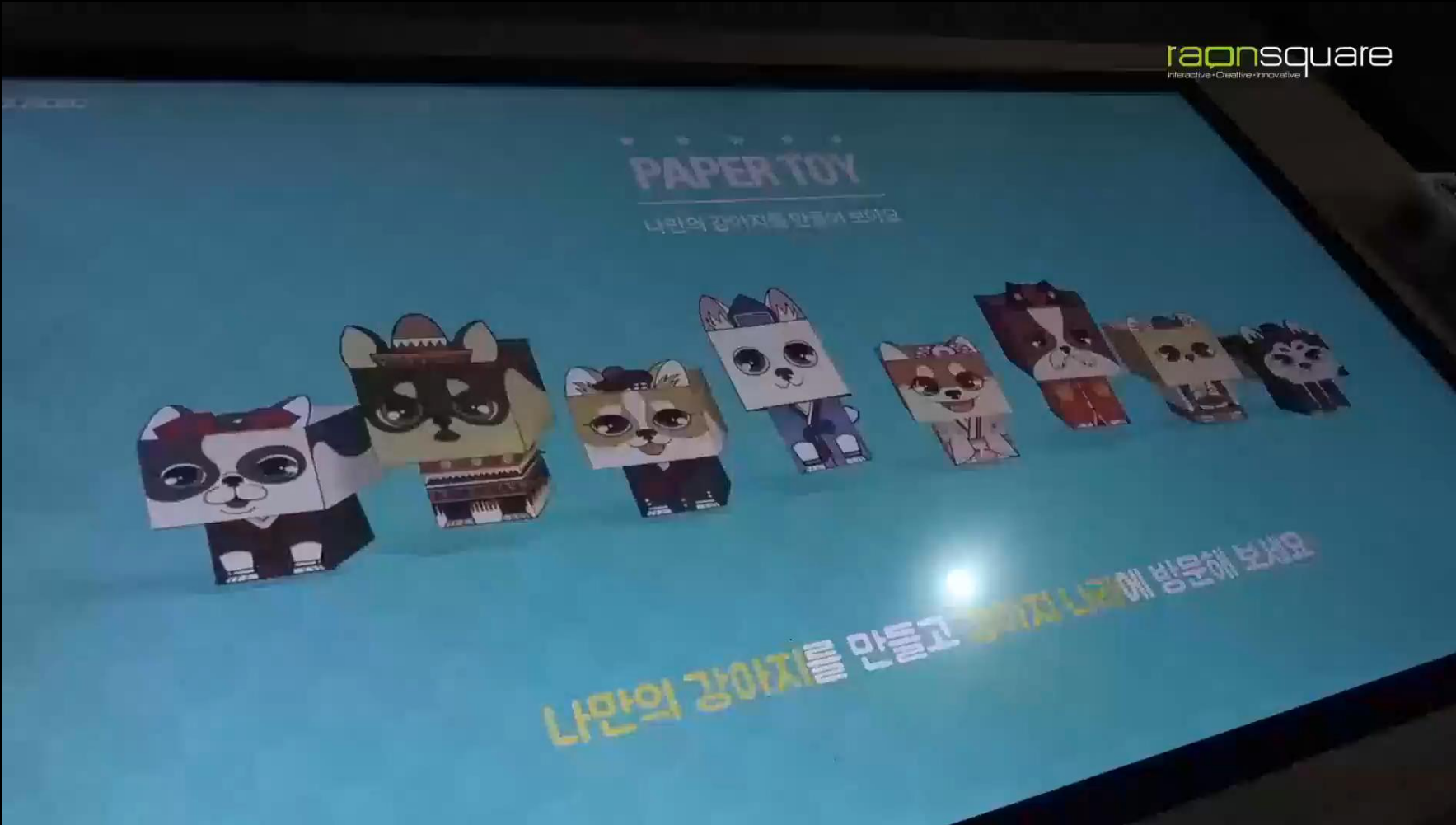


<https://vimeo.com/178564407>

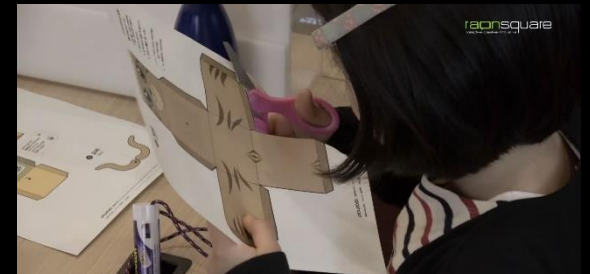
Experience Content _ Paper Toy with CUBE



- 캐릭터의 각 요소를 CUBE를 활용하여 원하는 형태로 조합 후 인쇄 및 직접 만들어 미디어월에 등록하는 체험 (특허등록)



큐브를 올려 원하는 페이퍼 토이 디자인



페이퍼 토이 제작



완성된 페이퍼 토이를 테이블에 올리면 가상세계에 고양이 등장

<https://vimeo.com/241458576>

Experience Content _ Interactive AR Media



- 대형 미디어 월에 증강현실 기술을 활용하여 아이들의 동작을 인식하는 다양한 인터랙티브 체험 콘텐츠
- 약 20여종의 디자인 템플릿을 활용하여 나무가 되고, 물고기를 만지고, 등장인물을 가지고 노는 등 동작인식 기반의 다양한 체험 활동 제공



Interactive Wall
사용자의 움직임에 따라 반응하는 미디어월



사용자의 동작에 따라 반응하는 인터랙티브 AR 콘텐츠



디자인 커스터마이징을 통한 다양한 테마 적용 가능



동작인식 기반의 다양한 감성 체험 콘텐츠 제공

<https://vimeo.com/178564406>

Experience Content _ Interactive AR Media



- 대형 미디어 월에 동작인식 및 증강현실 기술을 활용하여 다양한 인터랙티브 체험 콘텐츠 제공
- 약 20여종의 디자인 템플릿을 활용하여 나무가 되고, 물고기를 만지는 등 다양한 체험 활동 제공



사용자의 동작에 따라 반응하는 인터랙티브 AR 콘텐츠



디자인 커스터마이징을 통한 다양한 테마 적용 가능



동작인식 기반의 다양한 감성 체험 콘텐츠 제공

<https://vimeo.com/224031965>

Experience Content _ 국립어린이과학관 'Music Playing _ Interactive Touch Table'



- 국립어린이과학관에 설치된 체험 콘텐츠로 캔버스에 그려진 악기그림을 터치하여 진짜 악기를 연주하는듯한 경험 제공
- 실시간으로 빔프로젝터와 연동하여 터치된 악기는 재미있는 모션과 함께 색이 채워짐 / 멀티터치 센서기술을 활용하여 여러명이 동시에 악기연주가 가능함



Color Mapping _ 사운드와 모션을 포함한 프로젝션 맵핑



Sensitive Touch _ 손의 감촉을 이용한 직관적인 악기 연주



Joint Performance _ 여러명이 동시에 체험이 가능한 멀티 터치

<https://vimeo.com/384952619>

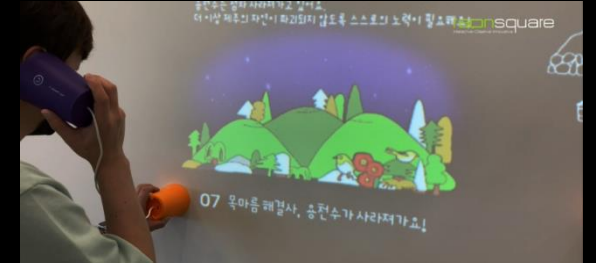
Experience Content _ 국립제주박물관 어린이체험관 'Smart Cup & Paper Toy'



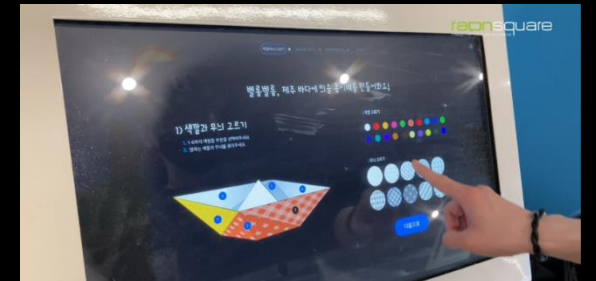
- RFID기반의 사물인식 스마트컵을 활용하여 제주도 물과 관련된 풍습을 재미있게 알아보는 인터랙티브 미디어월 (특허등록 기술 적용)
- 원하는 무늬와 색상을 선택하여 나만의 종이배를 만들어보고 소원글과 함께 미디어월에 등록 (QR Code 연동)



<https://vimeo.com/730255188>



마커를 인식하는 컵과 소리를 들을 수 있는 컵을 사용하여 체험진행 나레이션과 함께 모션효과 제공, 여러명이 동시 체험 가능



원하는 무늬와 색상을 선택하여 나만의 종이배 만들기



완성된 종이배를 인식대위에 올리면 미디어월에 등록
종이배에 인쇄된 QR Code를 통해 휴대폰에서 소원글 등록

Experience Content _ 청남대 역사교육관 '스케치팝/키워드 터치월/인터랙티브 게임'



- 대한민국 임시정부의 활동과 역사를 알아볼 수 있는 청남대 역사교육관에 설치된 인터랙티브 체험 3종
- 색칠도안을 전송하여 터치모션과 함께 체험하는 'Digital Sketch Pop', 터치센서를 활용하여 키워드와 어록을 만나보는 'Keyword Touch Wall', 독립운동을 구출하는 공던지기 게임인 'Interactive Game' 설치



Digital Sketch Pop : 체험자가 직접 색칠한 도안을 스캔 후 전송하여 터치 모션 효과와 함께 체험하는 인터랙티브 콘텐츠



Keyword Touch Wall : 빔 프로젝터와 터치센서를 활용하여 임시정부 수반 8명의 키워드와 어록을 만나보는 체험 콘텐츠



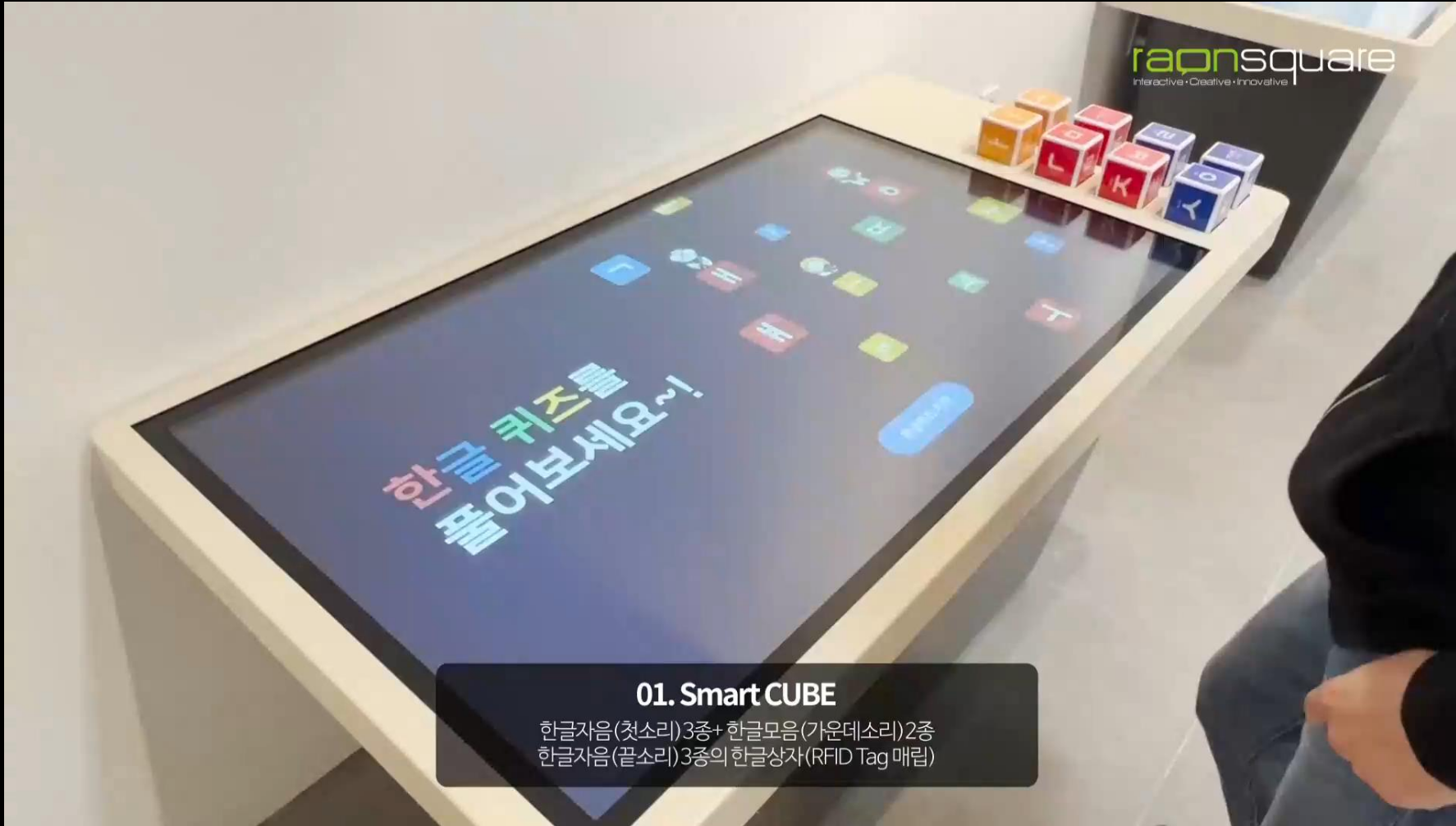
Interactive Game : 터치센서 기반의 미디어 월에 공을 직접 던져 독립운동을 구하는 게임방식의 체험 콘텐츠

<https://vimeo.com/701123299>

Experience Content _ 선비세상 한글촌 '한글큐브'(Smart Cube)



- 경북 영주 '선비세상' 체험관내의 '한글촌'에 설치된 한글큐브(Smart Cube)와 스마트 테이블
- 한글큐브와 함께 Quiz방식으로 문제를 풀며 한글의 제자 원리를 이해하는 교육 콘텐츠



01. Smart CUBE
한글자음(첫소리) 3종+ 한글모음(가운데소리) 2종
한글자음(끝소리) 3종의 한글상자(RFID Tag 매립)



한글자음(첫소리) 3종 + 한글모음(가운데소리) 2종+ 한글자음(끝소리) 3종의 '한글큐브'로 구성 (RFID Tag 매립)



02. Quiz Game
Quiz 게임을 통해 학습한 내용 확인 (Gamification / 힌트제공)



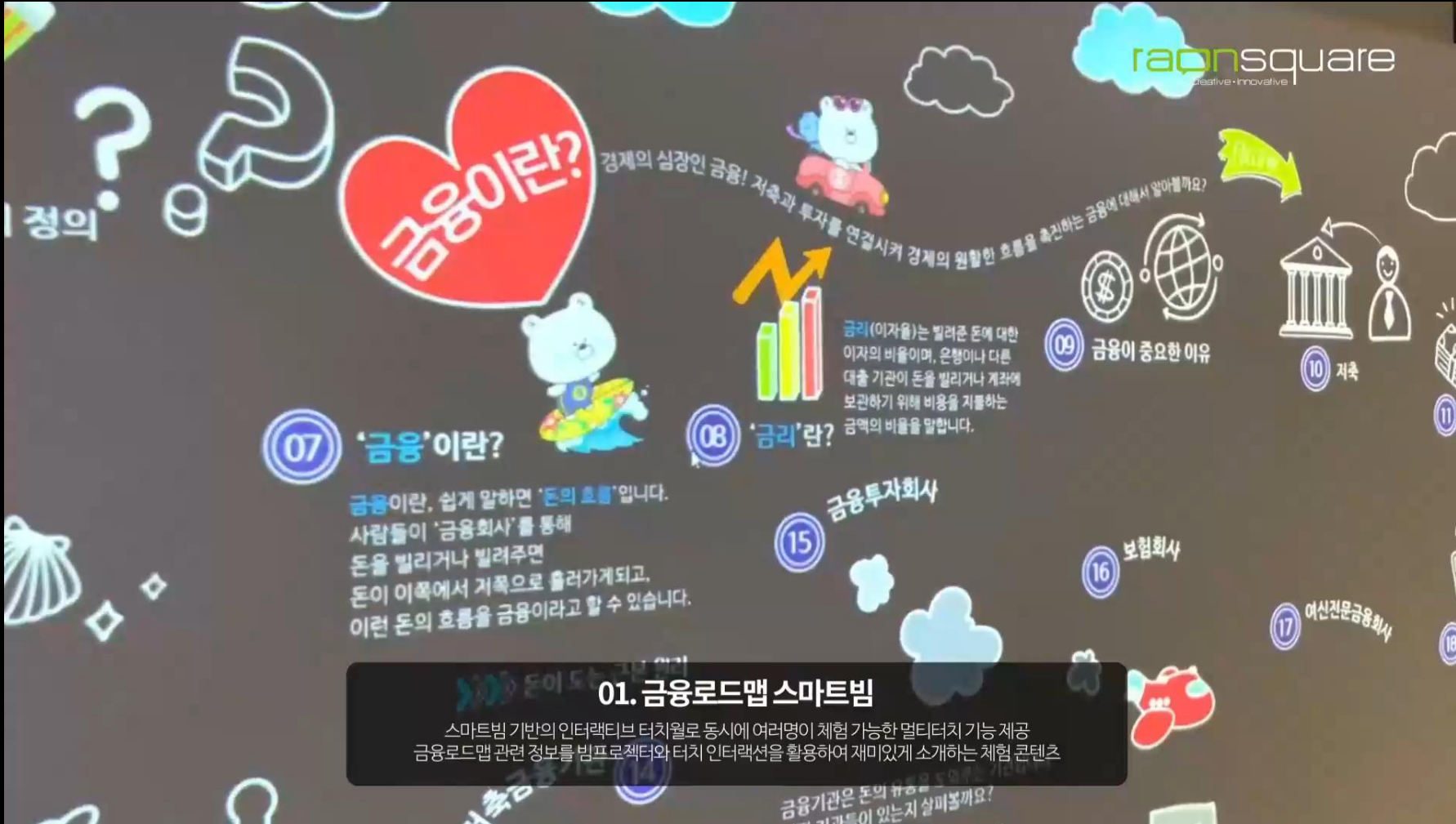
각 문제별 '소요 시간'과 '힌트 사용유무'에 따라 점수가 차등 지급되며, 등급별(으뜸상/버금상/아차상) 최종결과를 보여줌

<https://vimeo.com/701122244>

Experience Content _ SHINHAN BANK 금융체험관 'Smart Beam & Motion Game'



- 신한은행 명동 금융교육센터에 설치된 금융로드맵 스마트빔과 개인정보보호 모션게임 (금융정보+트렌드+교육이 공존하는 공간)
- 스마트빔 기반의 인터랙티브 터치월을 통해 금융로드맵을 제시하고 동작인식 기반의 모션게임을 통해 개인정보보호의 중요성을 알아보는 인터랙티브 체험 콘텐츠



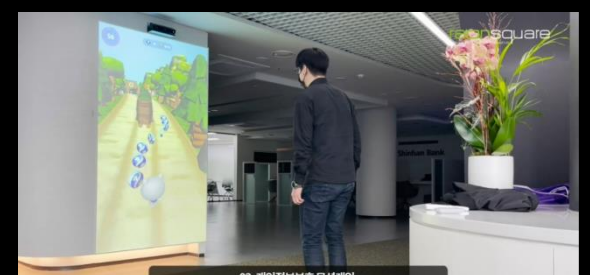
<https://vimeo.com/701119820>



01. 금융로드맵 스마트빔



동작인식 기반의 인터랙티브 모션 게임 (코인획득 및 퀴즈풀이)



02. 개인정보 보호와 관련된 키워드들을 퀴즈게임 형태로 알아보는 Gamification 콘텐츠

Experience Content _ 도봉구청 어린이놀이터 '디지털 스케치북'



- 도봉구청 어린이놀이터 내에 설치된 디지털 스케치북 (동물도안 10종)
- 동시에 여러명이 체험이 가능한 멀티 터치 센서와 2대의 극초단초점 빔프로젝터를 활용한 인터랙티브 체험콘텐츠 (색칠도안 / 스캐너 / 터치센서 적용)

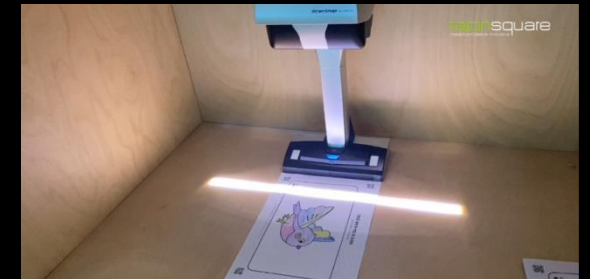


raonsquare
Interactive · Creative · Innovative



raonsquare

빔프로젝터와 멀티터치 인터랙션을 활용한 디지털 스케치북



raonsquare

준비된 도안에 직접 색칠하여 스캔하면 미디어월에 등록



등록된 동물을 터치하면 효과음과 함께 애니메이션 재생

<https://vimeo.com/701120421>

Experience Content _ SHINHAN BANK Foreign Exchange Education 'Smart Cube'



- RFID가 내장된 사물인식 큐브를 통해 각 국가별 환율정보 및 화폐정보를 제공하는 스마트 테이블 (국가별 화폐 큐브 3종(12개국)+ 통화 기호큐브 1개(6종) / 환율계산기 기능 제공)
- 체험 후 간단한 Quiz 게임을 통해 학습한 내용을 확인하는 Gamification 체험콘텐츠 (정답수, 힌트사용 유무에 따른 등급 부여)



01. Smart CUBE
국가별 화폐큐브 3종(12개국)
통화 기호큐브 1개(6종)



실시간 환율정보와 연동된 환율계산기



Quiz 게임을 통해 학습한 내용 확인 (Gamification / 힌트제공)



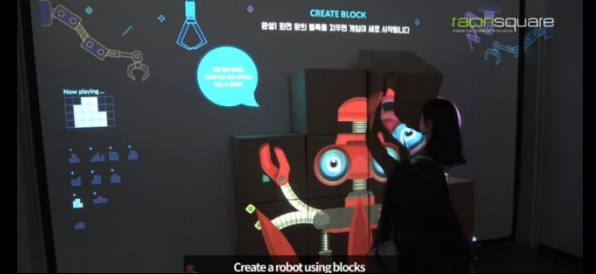
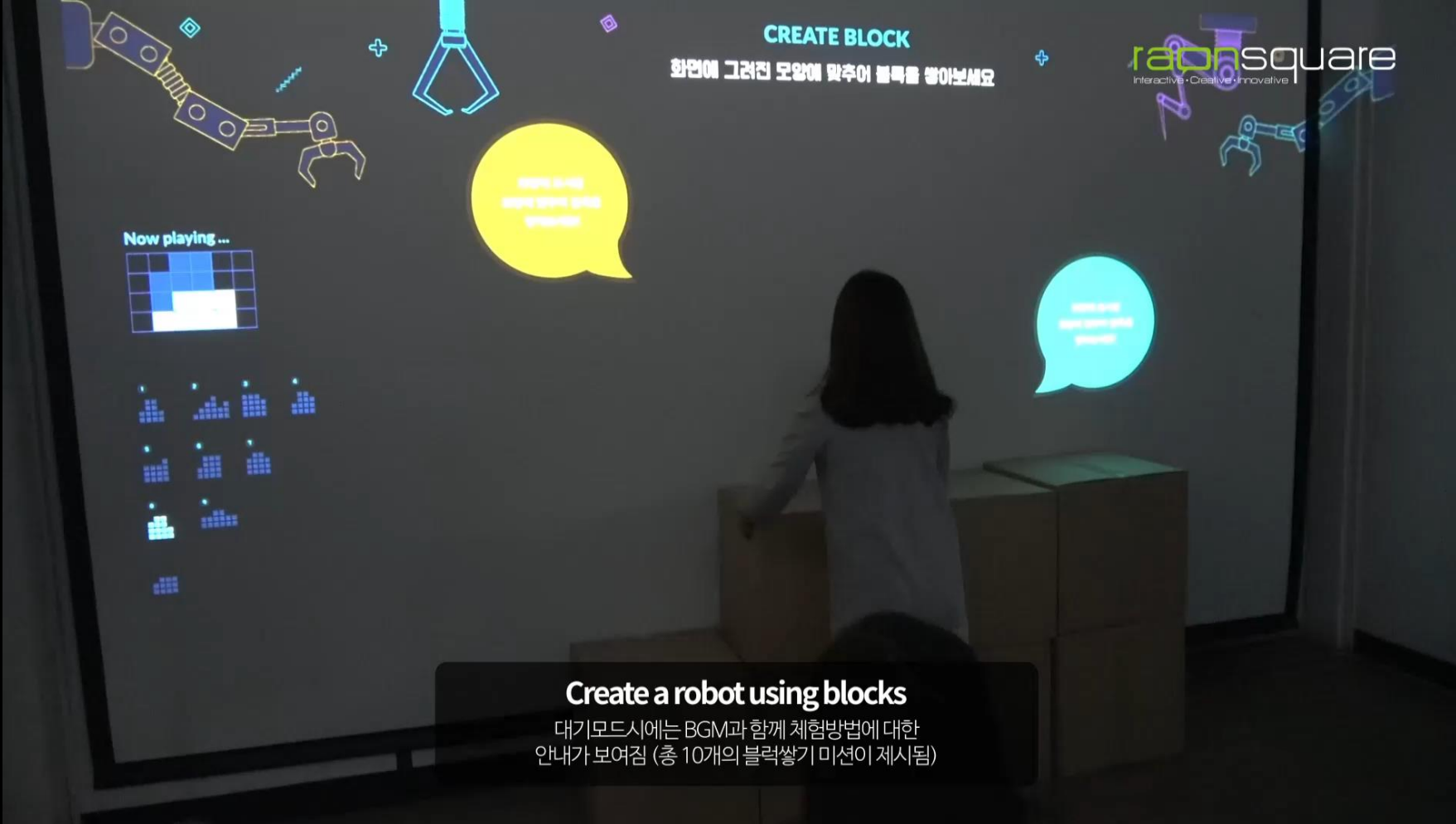
Quiz 결과 확인 (정답수, 힌트 사용유무에 따라 등급 부여)

<https://vimeo.com/638939672>

Experience Content _ 경주 유아발명공작소 'Create Block'



- 준비된 대형 스펀지 블록(50*50*50mm / 15개 내외)을 미디어월에 제시된 모양(10종)대로 쌓으면 관련 콘텐츠가 맵핑 형태로 나타나는 체험콘텐츠
- 제시된 블록 모양과 동일하게 맞춰 쌓으면 미리 지정된 그래픽(ex. 로봇)이 사운드 + 모션과 함께 나타남



빔프로젝터와 사물인식센서를 활용한 인터랙티브 터치월



제시된 도안에 맞게 직접 블록을 쌓아서 완성하기



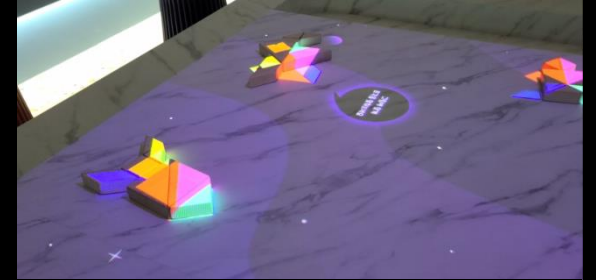
블록쌓기가 완성되면 매칭된 캐릭터가 나레이션과 함께 등장

<https://vimeo.com/720494742>

Experience Content _ 경주 유아발명공작소 'Digital Tangram'



- 빔프로젝션과 머신러닝 기반의 사물인식 기술이 적용된 인터랙티브 테이블에 제시된 도안(10종)대로 칠교블록을 쌓으면 해당 캐릭터가 나타나는 디지털 칠교놀이 체험콘텐츠
- 동시에 8명이 체험가능하며, 제시된 블록 모양과 동일하게 맞추면 미리 지정된 그래픽이 사운드 + 모션과 함께 나타남



빔프로젝터와 사물인식센서를 활용한 디지털 칠교놀이



제시된 도안에 맞게 직접 나무 칠교 블록을 쌓아서 완성하기



블록이 완성되면 매칭된 캐릭터가 모션 및 사운드와 함께 등장

<https://vimeo.com/701123163>

Experience Content _ Music Playing Wall



- 그림을 터치하면 그림에 맞는 사운드와 의성어가 맵핑되어 보여지는 체험 콘텐츠 (악기Ver.)
- 다양한 종류의 악기를 쉽게 직관적으로 연주 할 수 있으며 멀티 터치를 통해 동시에 여러명이 체험 가능 (터치월의 크기는 원하는 만큼 확대 가능)



빔프로젝터와 터치센서를 활용한 인터랙티브 터치월



재미있는 모션과 함께 효과음을 제공하여 풍부한 경험 제공



동시에 여러명이 터치가 가능한 멀티터치 기능 제공

<https://vimeo.com/187596589>

Experience Content _ Interactive Touch Wall



- 인터랙티브 터치월과 프로젝션 맵핑 기술을 활용하여 감성적인 체험이 가능한 반응형 콘텐츠 제공



Interactive Touch Wall



여러 사람이 동시에 경험할 수 있는 멀티 터치 기능.



프로젝션 맵핑 및 모션 그래픽을 활용하여 풍부한 경험 제공



멀티 터치 센서를 활용한 반응형 콘텐츠 제공

<https://vimeo.com/292862406#t=49s>

Experience Content _ Sketch POP



- 터치 테이블에서 원하는 도안을 선택 후 색칠하여 전송하면 미디어월에 나타나 움직이는 체험 콘텐츠 (@Lotte Outlet Young-in)



터치 테이블에서 선택한 도안 색칠



전면 미디어 월에 캐릭터 전송



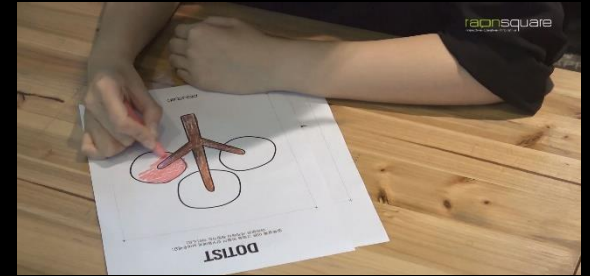
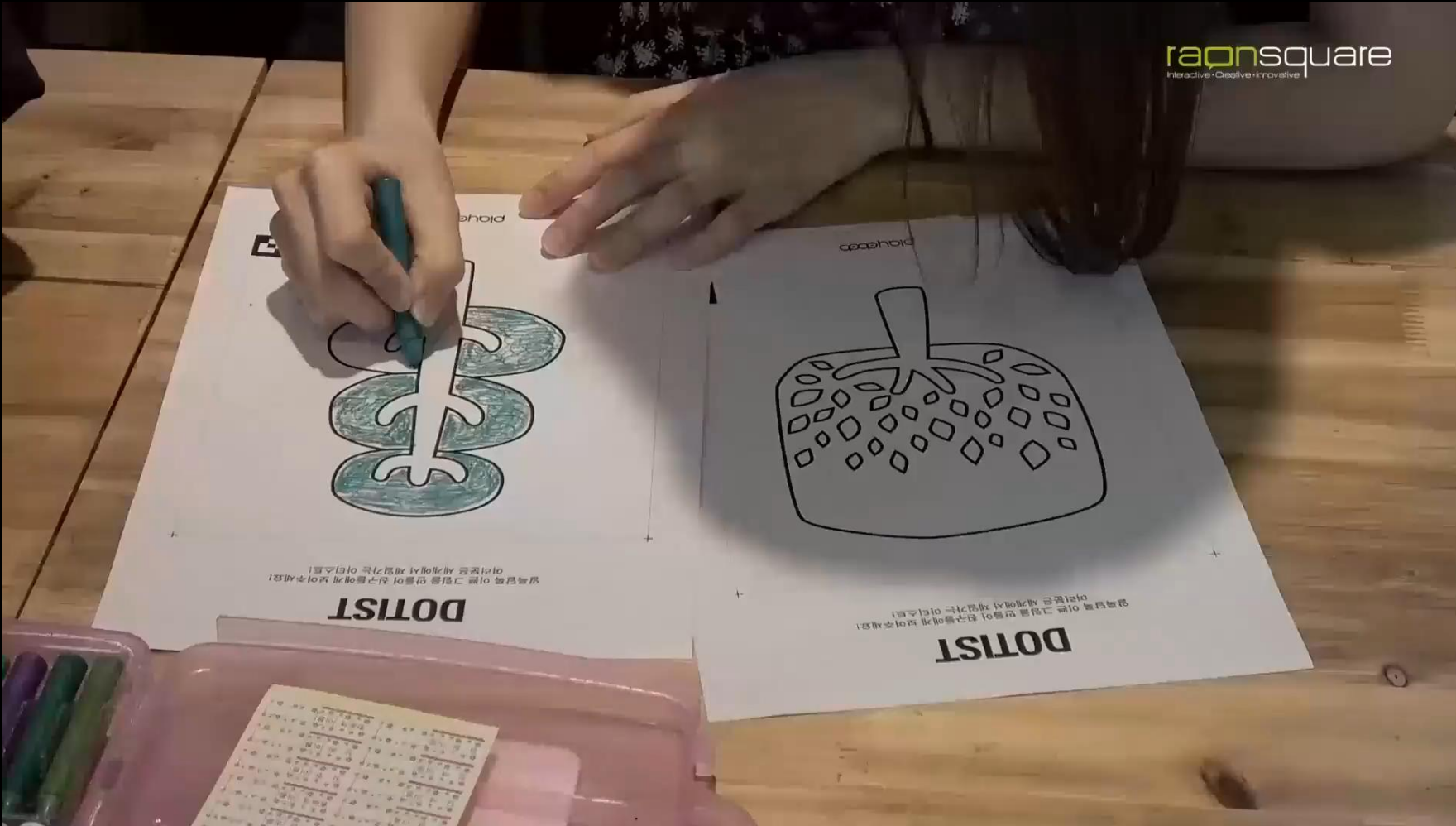
여러 명 동시체험 가능

<https://vimeo.com/313954148>

Experience Content _ Coloring Play



- 마음에 드는 도안을 선택하고 색연필로 칠해서 인식대에 올리면 자동으로 스캔 후 화면에 나타나는 체험 콘텐츠
- 이미지 프로세싱 기술을 활용하여 아이들이 그린 그림을 실시간으로 스크린에 전송



선택한 도안 색칠



색칠이 끝난 도안을 인식 박스에 넣음



전면 스크린에 그림 전송

<https://vimeo.com/178149151>



- 동작인식 센서를 활용하여 떨어지는 별을 받아 소원을 비는 감성형 인터랙티브 체험 콘텐츠(@ Lotte Outlet Young-in)



동작을 인식해서 반응



Shooting Star



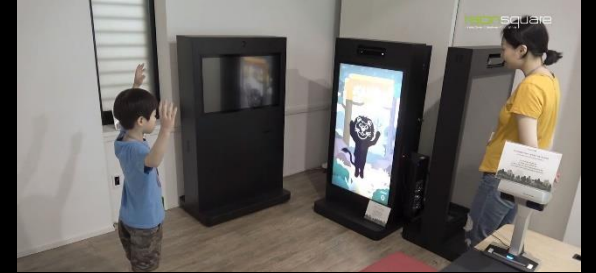
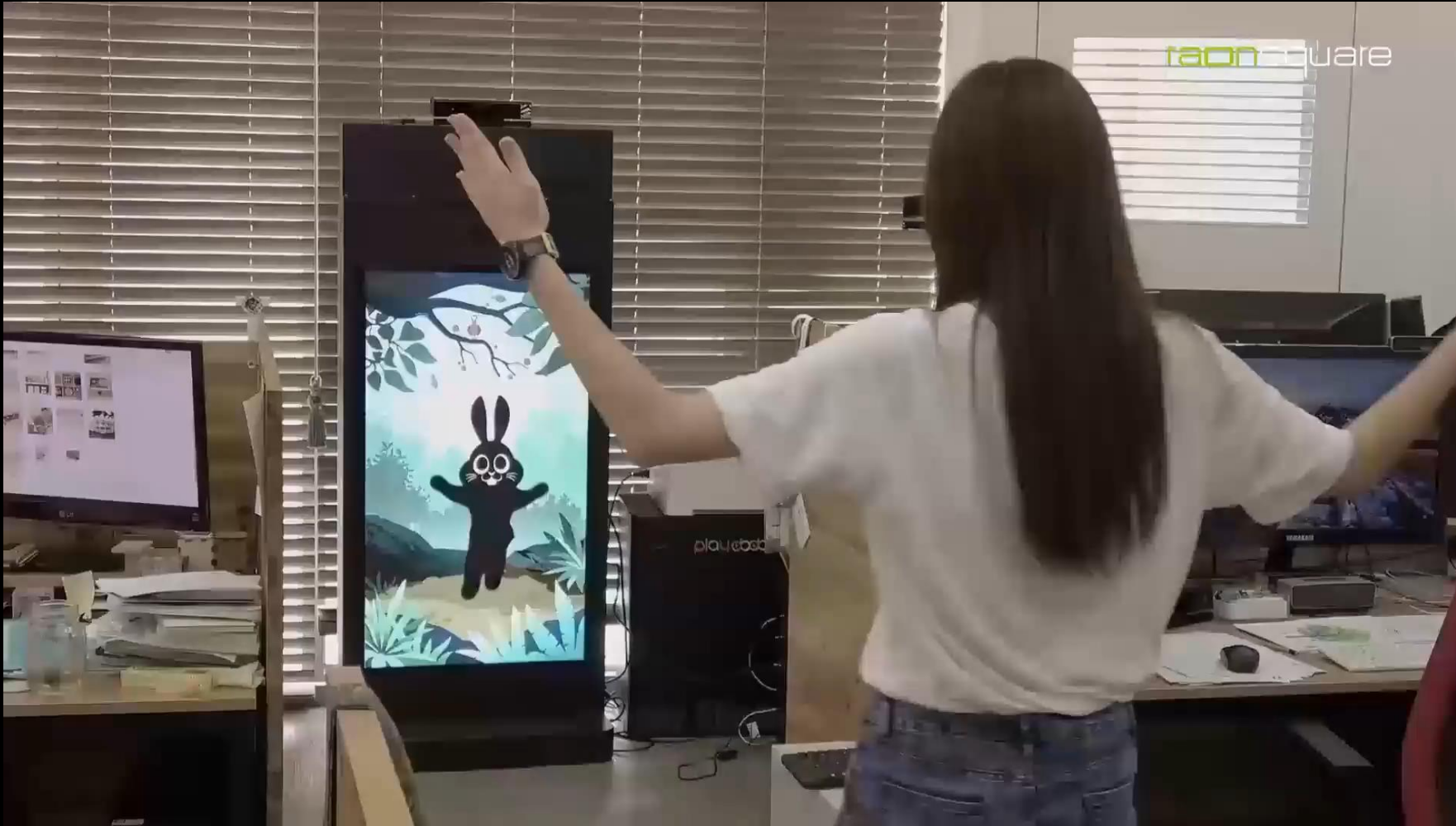
Shooting Star

<https://vimeo.com/316054867#t=79s>

Experience Content _ Shadow Play



- 사용자 동작인식 기반의 그림자 놀이로 여러 가지 동물 얼굴이 합성되어 즐기는 게임형 체험 콘텐츠



키넥트 센서가 동물 모양의 그림자를 반영



다각적인 신체활동 가능



몸의 측면 인식 가능

<https://vimeo.com/241458528>

Experience Content _ ANI & DINO CUBE



- 각 대륙별 다양한 동물(희귀동물, 공룡 36종)을 스마트 테이블에 인식되는 큐브를 활용하여 학습
- 사물 인식 기반의 촉각형 체험 콘텐츠 (특허등록)



6개 대륙, 3가지 동물 중 큐브를 조합



6개 대륙, 3개의 공룡 시대 큐브를 조합



큐브의 슬롯을 콘텐츠 별로 교체해서 체험 가능

<https://vimeo.com/190824770>

Experience Content _ Hangeul CUBE



- 사물인식 큐브로 한글의 첫소리, 가운데 소리, 끝소리를 조합해 재미있게 학습할 수 있는 체험 콘텐츠 (특허등록)



순서대로 큐브 조합



들린 큐브 피드백



단어 설명 이미지로 정답 피드백

<https://vimeo.com/193313057>

Experience Content _ SURISURI CUBE



- 사물 인식 큐브를 조합하여 사칙 연산 문제를 풀어보며 수학을 재미있게 학습할 수 있는 체험 콘텐츠 (특허등록)



숫자 큐브 2개와 연산 큐브 1개를 조합하여 문제 풀이



틀린 큐브 피드백



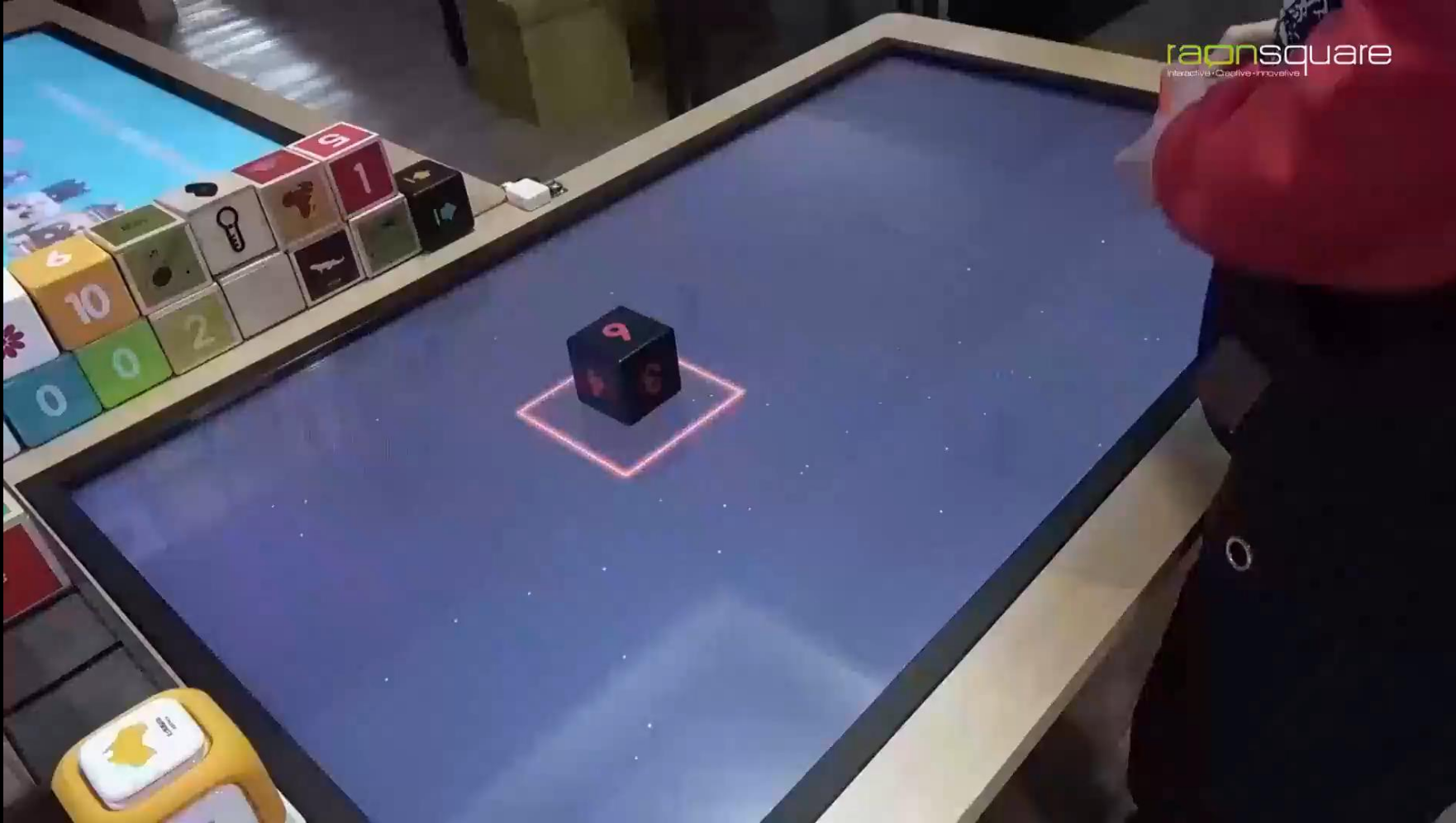
체험 아동의 연령별로 다른 난이도 제공

<https://vimeo.com/202315421>

Experience Content _ Beat CUBE



- 다양한 샘플링 음악을 가지고 여러가지 조합을 해보는 체험 콘텐츠 (특허등록)
- 샘플끼리 조합, 템포 조절, 볼륨 조절 기능



큐브의 위치에 따라 자유롭게 템포, 볼륨 조절 가능



리듬 큐브와 멜로디 큐브를 조합하여 다양한 사운드 연출



큐브를 돌릴 때 마다 해당 면에 매칭된 사운드로 변경되어 재생

<https://vimeo.com/241462909>

Experience Content _ Drawing CUBE



- 손으로 원하는 그림을 그리고 큐브를 올리면 그림이 큐브에 담기고, 큐브의 색 면을 바꿔 다시 내려놓으면 컬러가 변경된 그림이 애니메이션 되는 콘텐츠 (특허등록)



터치 테이블에 그림을 그리고 큐브에 담기



터치 테이블에 그림을 그리고 큐브에 담기



큐브 2개 동시 체험 가능

<https://vimeo.com/241463099>

Experience Content _ Music CUBE



- 큐브의 각 면에 매핑된 캐릭터별 악기를 조합하여 합주를 해보는 사물인식 기반 터치테이블 (특허등록)



2개의 캐릭터 큐브를 조합, 각 면에 해당되는 캐릭터와 합주



큐브의 면마다 다른 캐릭터와 악기



새로운 디지털 음악 체험

<https://vimeo.com/241458690>

Experience Content _ Sensor CUBE



- 큐브 각 면에 매핑된 다양한 센서를 활용한 체험을 제공하는 사물인식 기반 터치 테이블 (특허등록)



<https://www.youtube.com/watch?v=4b-i7ftDT3E>

Experience Content _ Drawing/Wind/Light/Music/Animal CUBE



- 손으로 원하는 그림을 그리고 큐브를 올리면 그림이 큐브에 담기고, 큐브의 색 면을 바꿔 다시 내려놓으면 컬러가 변경된 그림이 애니메이션 되는 콘텐츠 (특허등록)



그림 그려보기



바람 불어보기



빛을 비춰 숨은 그림 찾아보기

<https://vimeo.com/316501384>

Experience Content _ Forest Concert



- Motion Sensing 기반으로 사용자의 손의 위치, 움직임, 방향 등을 인지하여 어린이의 동작에 따라 악기를 연주하는 감성 콘텐츠
- 사용자의 Gesture를 인식하여 원하는 동물을 선택 후 연주(Music Play) 하는 Interactive Game



<https://vimeo.com/241458514>

Experience Content _ Face Swap



- 얼굴 인식 기술을 활용하여 화면에서 자신과 친구의 얼굴을 서로 바꿔보는 체험 콘텐츠



두 사람의 얼굴이 인식되면 각자의 얼굴이 상대의 얼굴 영역에 나타남



현장에서 사진 인화 제공

<https://vimeo.com/241617113>

Experience Content _ Live Shadow



- 손전등의 방향과 거리를 조절하여 그림자와 빛의 강도에 따라 동물 애니메이션을 인터랙티브하게 보여주는 그림자 놀이 콘텐츠 (특허등록)
- 회전,거리측정 센서를 활용한 모션 센싱과 캐릭터 애니메이션을 이용한 Interactive Contents



<https://vimeo.com/144437131>



손전등의 방향과 거리를 직접 조절하며 물입감 입는 경험 가능



손전등의 거리와 방향에 따라 그림자의 세기가 달라짐



회전, 거리측정 센서를 활용한 모션 센싱

Experience Content _ Be a Tree



- 기존의 움직이는 모습에 반응하는 콘텐츠가 아닌 오랜 시간 머물러 있는 사용자에게 경험을 제공하는 AR 기반의 감성형 미디어 월 아트
- 손을 벌리는 하나의 동작만으로 체험 진행 / 활동적이 아닌 정적이고 머무는 휴식, Refresh의 경험을 제공



여러명의 사용자가 동시 체험이 가능한 감성 콘텐츠



인식된 사용자 머리 위에 체험안내 문구 표시



정적인 체험으로 사용자가 몸을 움직이면 사라짐

<https://vimeo.com/316054867#t=114s>

<https://vimeo.com/97810585>

Experience Content _ Soul Link



- Leap Motion 기반의 모션 센싱과 아두이노를 이용한 원격 인형 놀이로 동작 인식을 통한 인형 제어 및 배경 연동 기술 적용 (특허등록)
- 사용자 Gesture를 인식해 원격으로 피노키오의 움직임을 조종하고, 움직임에 따라 배경이 변하며 걸어가는 Interactive Content



Leap motion 기반 원격 컨트롤



사용자 gesture 인식



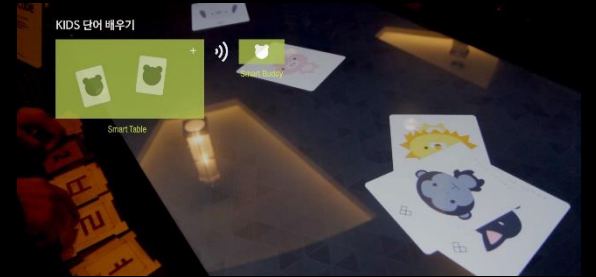
Physical computing Technology

<https://vimeo.com/107118567>

Experience Content _ Word Card (with smart Buddy)



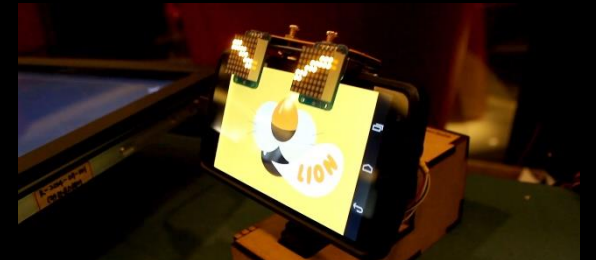
- 영어 낱말카드를 감성로봇(Smart Buddy,특허등록)과 연동하여 재미있는 애니메이션과 사운드와 함께 학습하는 체험 콘텐츠
- Beacon과 Arduino를 이용한 스마트폰 거치대와 연동하여 디지털과 아날로그 감성의 접목을 통해 즐거우면서도 차별화된 사용자 경험 제공



움직이는 동물 카드로 배우는 영어 단어 체험 학습



원하는 카드를 스마트 버디에게 전송



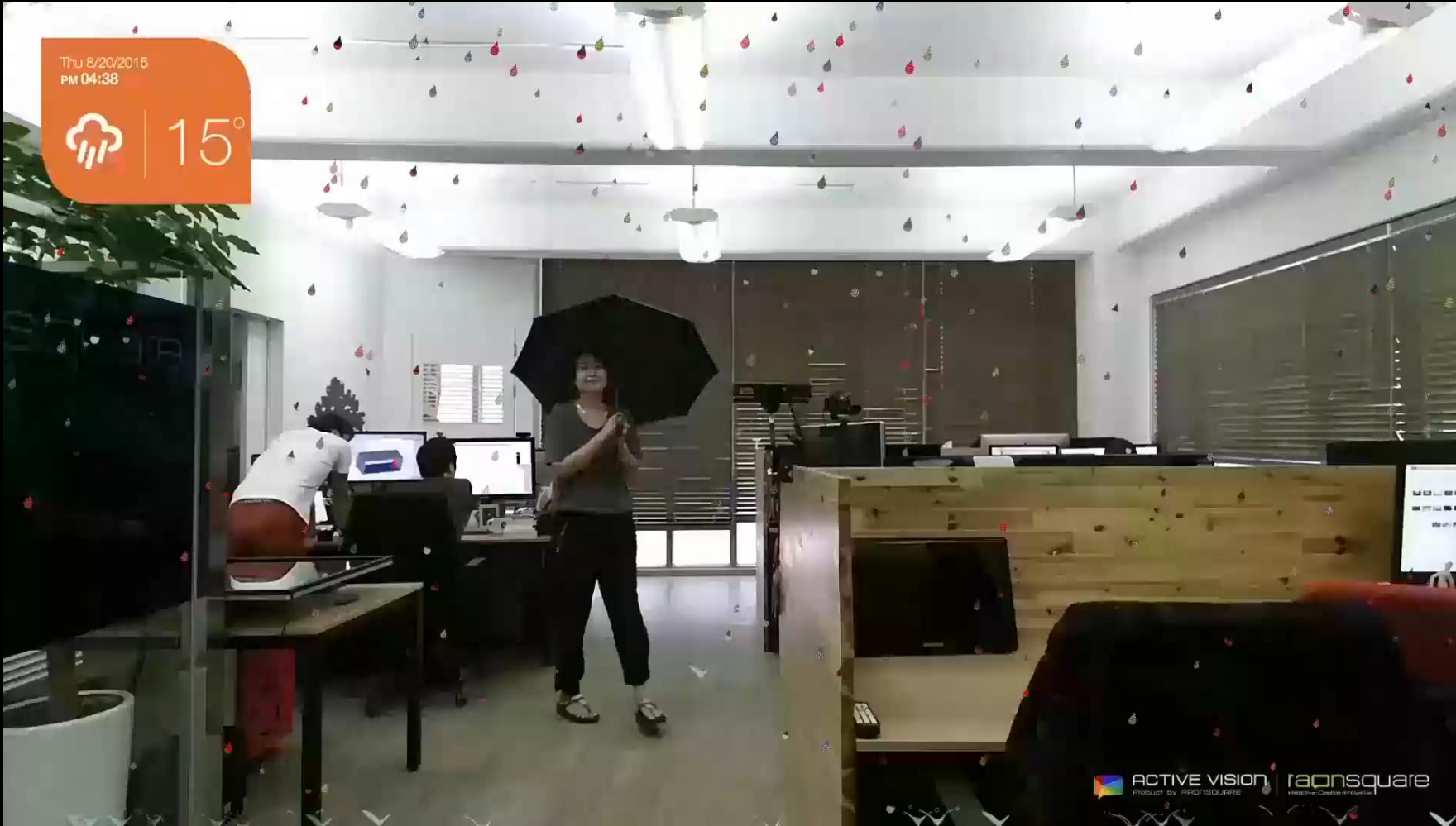
시각, 청각, 동물의 움직임 표현 등 감각을 자극하는 영어 학습 체험

<https://vimeo.com/121759757>

Experience Content _ Interactive weather



- 단순한 날씨 및 시간정보를 제공하는것이 아니라 동작인식 기술을 활용하여 좀더 인터랙티브한 형태로 관련 정보를 제공하는 감성 콘텐츠
- 실시간 날씨를 비롯하여 해바라기, 솜사탕, 애드벌룬과 같은 귀엽고 친근한 콘텐츠 인터랙션으로 사용자에게 재미있고 흥미로운 경험을 제공



<https://vimeo.com/97810585>



물체 인식을 통한 새로운 경험 제공



여러명의 사용자 동시 인식 가능



솜사탕, 애드벌룬과 같은 귀엽고 친근한 컨셉

Experience Content _ Interactive Live AR



- 계절별, 시즌별 다양한 테마형 인터랙티브 AR체험 콘텐츠 (약 20여종)
- 원거리 센싱 카메라를 기반으로 다수 체험자의 움직임을 인식하여 반응형 체험 콘텐츠 제공



다양한 사용자 관심 유도 콘텐츠 제공



실시간 날씨 정보 제공 콘텐츠



재미있는 active 콘텐츠

<https://vimeo.com/109103263>

Experience Content _ AR Football Game



- 야외에서 운영이 가능한 모션 인식 기술을 활용하여 동작 인식 기반의 축구 게임 콘텐츠 개발
- 운영자가 무선으로 난이도 조절이 가능하며 체험 결과에 따라 등급을 나누어 경품 제공



모바일 컨트롤



Motion Tracking



Mixed Reality

<https://vimeo.com/104082546>

Experience Content _ Interactive AR Photo



- 대형 미디어월을 대상으로 모션센싱 기술을 활용하여 기념 사진을 촬영해주는 체험 콘텐츠 (라이브용 카메라 1대와 사진촬영용 DSLR 카메라 4대로 구성)
- 사용자의 동작을 인식하여 움직임이 많은 지점을 자동으로 인식하여 사진 촬영 후 기념 사진 출력



체험자의 동작을 인식하여 사진 촬영



촬영한 사진 인화 제공



포드 중앙 전광판에서 펼쳐지는 동작인식 사진촬영 서비스

<https://vimeo.com/124393329>

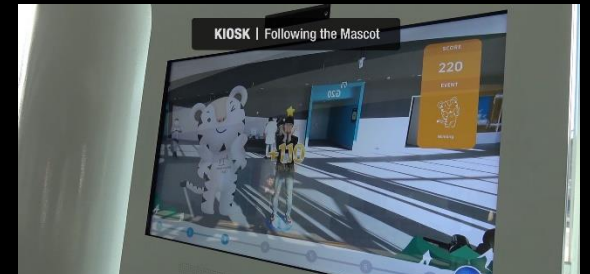
Experience Content _ Following the Action



- 캐릭터가 제시하는 다양한 동작을 따라하는 게임형 콘텐츠



체험하고 싶은 서비스 선택



화면 속 마스코트의 동작 따라 하기, 각 라운드 점수제공



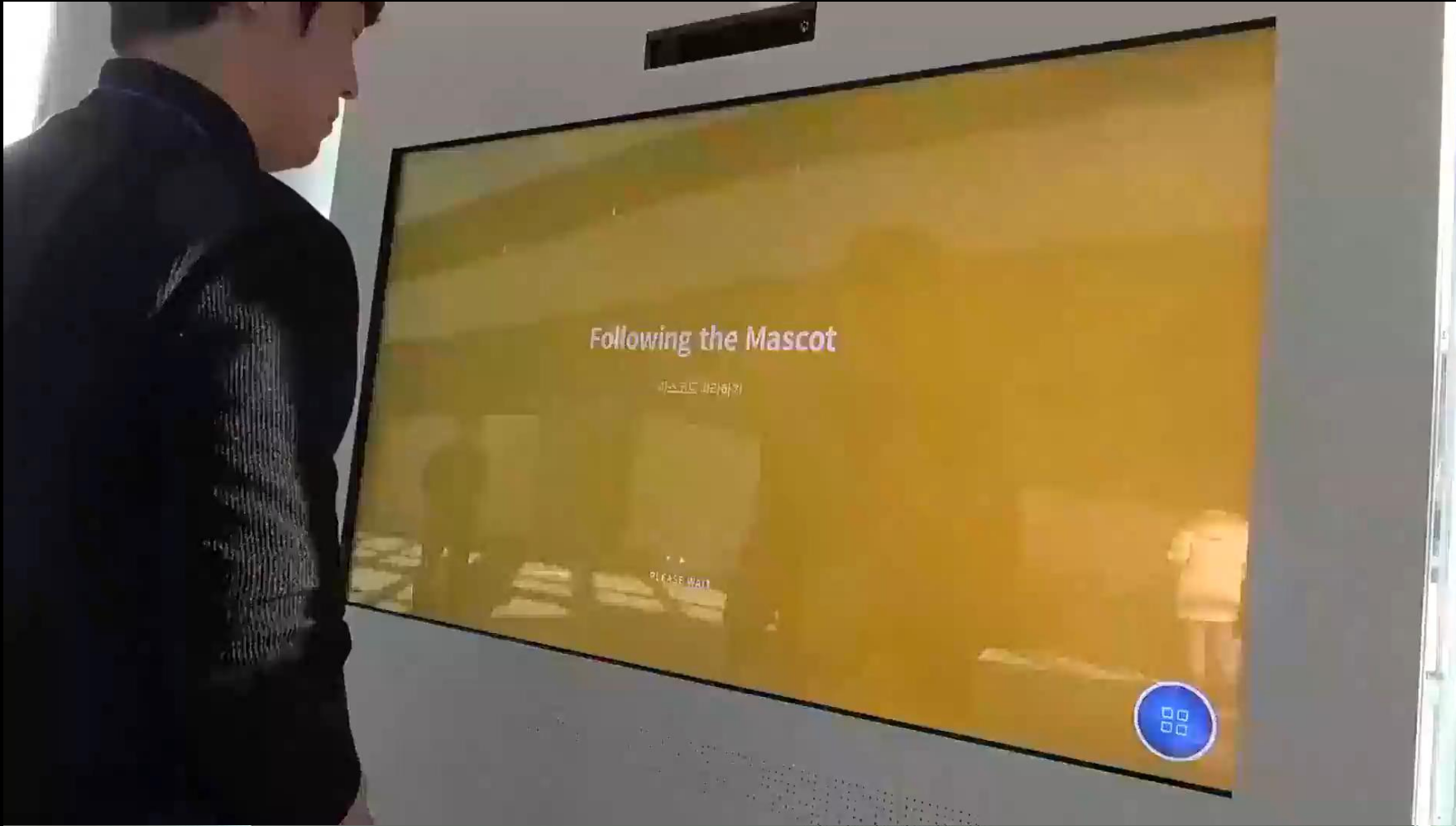
랭킹, 최고의 순간 확인 후 개인 메일로 전송 가능

<https://vimeo.com/275566203#t=132s>

Experience Content _ AR Motion Game



- 날아오는 아이스하키 퍽을 골키퍼가 되어 막아보는 게임으로 동작인식 기술과 증강현실 기술을 적용



사용자 인식



날아오는 하키 퍽을 손과 발을 이용해 막는 게임



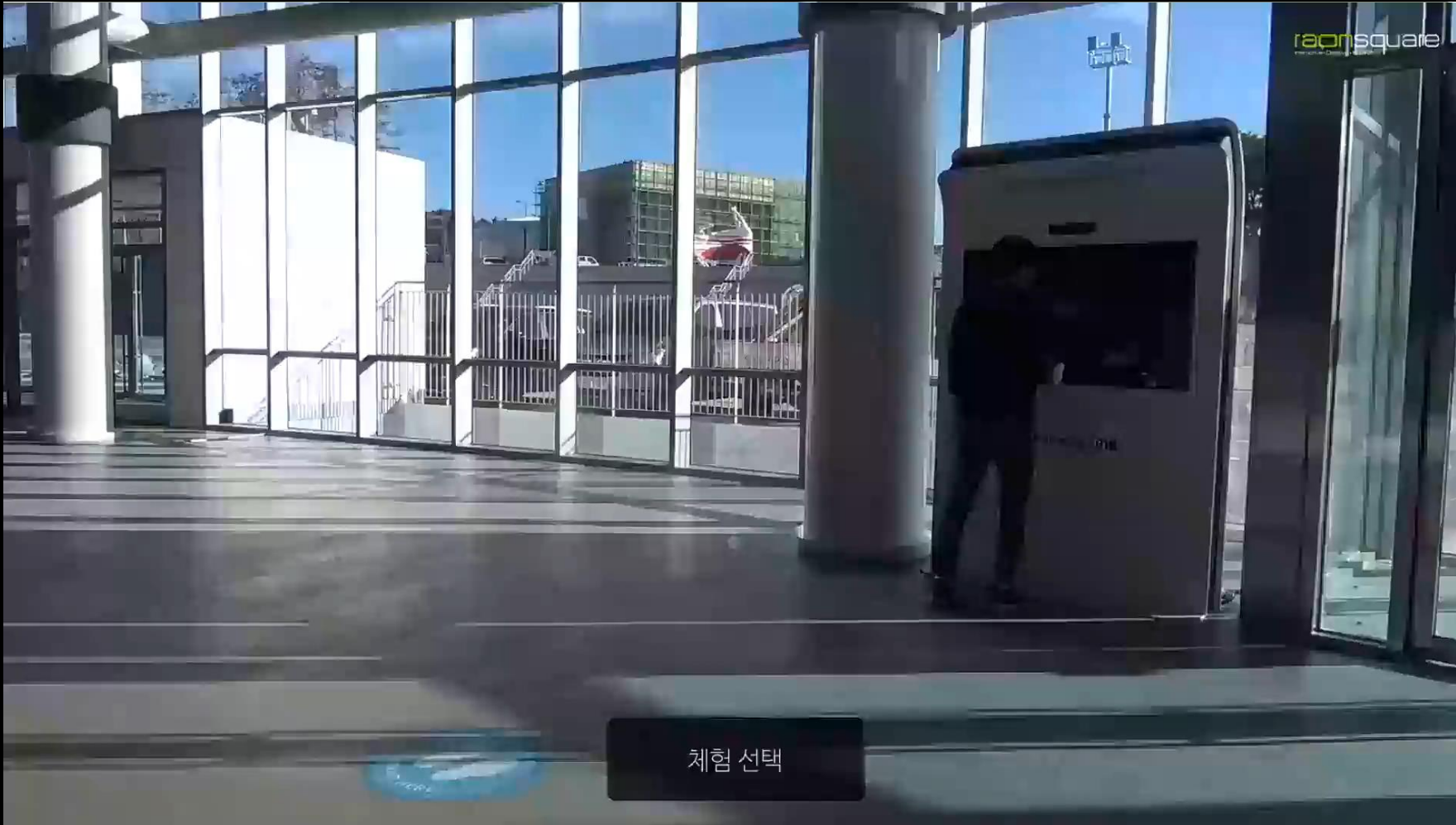
랭킹, 최고의 순간 확인 후 개인 메일로 전송 가능

<https://vimeo.com/275566203#t=231s>

Experience Content _ Photo Tour



- 실시간 크로마키 기술을 기반으로 다양한 관광장소를 배경으로 실제 현장에 방문한 것처럼 사진을 촬영해주는 AR 포토 투어 서비스 (원경/중경/근경 3Layer 구조로 구성)
- 평창동계올림픽 및 패럴림픽 주요 장소 21곳에 설치되어 얼굴인식과 동작인식 및 증강현실 기술 기반의 다양한 체험 콘텐츠 제공



사진촬영을 원하는 장소 선택



선택한 장소의 원하는 배경 선택 (3 Layer photo)



사진촬영 후 SMS/E-Mail/QR Code 다운로드 가능

<https://vimeo.com/275566203#t=306s>

Experience Content _ 평창동계올림픽 'Following the Action / Be a Champion' (Media Wall Ver.)



- 캐릭터가 제시하는 다양한 동작을 따라하는 게임형 콘텐츠
- 날아오는 아이스하키 퍽을 골키퍼가 되어 막아보는 게임으로 동작인식 기술과 증강현실 기술을 적용



서비스 체험



서비스 체험



랭킹, 최고의 순간 확인 후 개인 메일로 전송 가능

<https://vimeo.com/266451096>



- 국립중앙박물관 내 공연장에서 어린이 뮤지컬 캣 조르바와 시범사업 진행, 약 두 달간 2만명의 관람객이 PLAYDODO 체험 및 만족도 조사 참여 (유료체험을 통한 수익발생)
- 공연장 대기공간을 활용하여 공연 IP와 연계된 디지털 체험공간을 제공함으로써 티켓 구매에 추가적인 동기부여를 제공함 (마케팅 효과 극대화 및 관람객 만족도 상승)



Interactive Kids Platform PLAYDODO

놀이체험과 함께 뮤지컬을! 어린이 융복합 체험전시 플랫폼 “PLAYDODO”

‘라온스퀘어’의 새로운 어린이 융복합 체험전시 플랫폼 ‘PLAYDODO’
그 첫번째 사업으로 가족 뮤지컬 캣조르바의 콜라보레이션을 통해 국립중앙박물관 내 극장 용에서
2달여의 공연 기간 동안 약 2,000여명의 아이들이 PLAY DODO와 함께 특별한 추억을 만들었다.

Interactive Kids Platform PLAYDODO (with Musical Cat Zorba)



Face AR Sticker (Including badges)



Paper Toy (Patent)



Interactive AR Wall

<https://vimeo.com/170143224>

Commercial Project _ KYOWON Exhibition (@DDP)



- 유아 교육 기업 교원에서 진행한 미래교육 체험 전시로 STICKER POP/CHARACTER POP/SKETCH POP 등 10여가지 체험 아이템 전시
- '상상하던 미래에서 체험하는 미래로!' 라는 슬로건으로 얼굴인식, 동작인식, 사물인식 기술 기반의 차별화된 체험전시 진행



Sketch pop



Character pop



Sticker pop

<https://vimeo.com/249635255>



- 사업화를 위한 최종 검증을 위해 공식 오픈 전에 시범공간 DODOLAB 오픈, 사용자 피드백 및 체험 콘텐츠 최적화 수행



Character pop



Sticker pop

<https://vimeo.com/213477214>

Showroom _ 'DODOLAB'



- 사업화를 위한 최종 검증을 위해 공식 오픈 전에 시범공간 DODOLAB 오픈, 사용자 피드백 및 체험 콘텐츠 최적화 수행



체험 어린이 인식 카드 발급



카드 인식 후 체험



학부모 인터뷰, 피드백 수렴

<https://vimeo.com/213477214>



- 체험 콘텐츠 소개 영상



<https://vimeo.com/213477061>

Showroom _ 'DODOLAB'



- 체험자 ID를 등록 후 체험 밴드를 매칭하고 착용한 수 각 체험 아이템별로 체험 데이터를 수집 및 분석하는 프로세스



QR인식 후 사용자 등록



체험 밴드 착용 후 체험



체험 리포트 확인

<https://vimeo.com/237696308>



한국일보 디지털 이노베이션 문화 콘텐츠 부문 대상 수상

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 홍보 마케팅 진행)

- 미래창조과학부와 한국일보가 주관하는 제 11회 디지털 이노베이션 신산업기술 / 문화콘텐츠 부문 대상 선정
- 본 기업의 제품/기술/경영 등에 한국일보에 상세 보도와 광고가 게재되고, 포털사이트 키워드 기사 검색으로 지속적인 홍보 시행



[디지털 이노베이션 문화콘텐츠 부문 대상]



[한국일보 디지털기사]



[한국일보 - 지면기사]



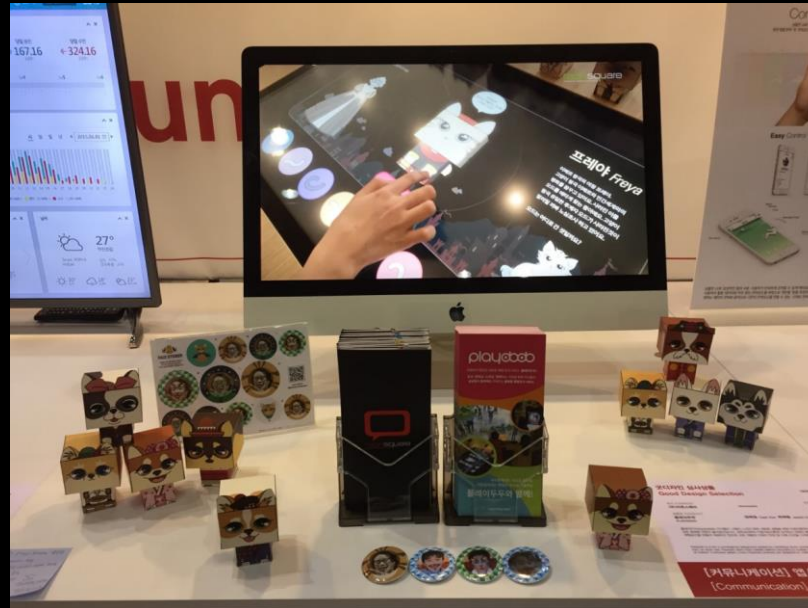
'굿 디자인' 앱/소프트웨어 부문 우수디자인 선정

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 신규 고객 발굴)

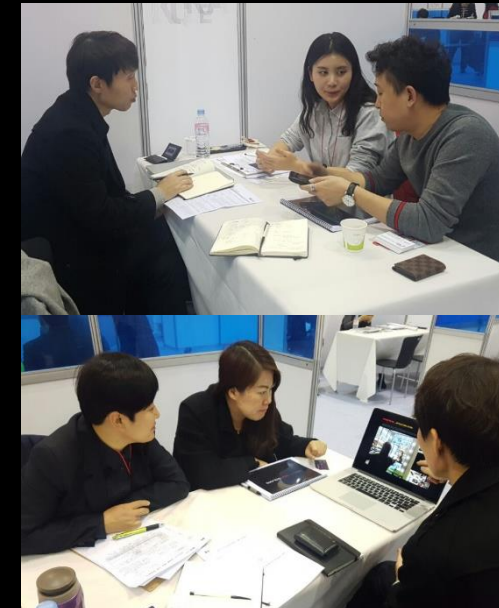
- 2016 굿 디자인 어워드 출품, 앱/소프트웨어 부문 우수디자인으로 선정. 'PLAYDODO'에 대한 서비스 검증과 홍보 진행
- 2016 Design Korea 연관 미팅, 박람회 주관 중국 바이어 6개 업체, 부스 전시 관심기업 5개 업체와 현장 미팅 진행



[우수디자인 선정증]



[전시참여 모습]



[중국 바이어 비즈니스 상담]



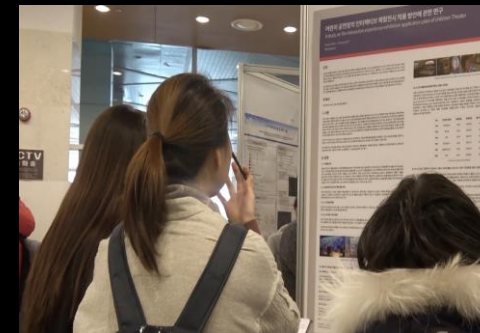
HCI KOREA 2017 학회 전시 참여 및 논문 발표

(자사 서비스와 연관된 학회의 전시 참여를 통해 서비스 브랜드 인지도 확산)

- HCI KOREA 2017 학회의 HCI KIDS 부분 전시업체로 참여, PLAYDODO 서비스를 관련 학계, 업계 관계자에게 소개 및 홍보
- 학회 내 HCI KIDS부분 콘테스트에서 '최우수상' 수상. PLAYDODO 서비스에 대한 검증 진행 (논문 발표 포함)



[HCI KOREA 2017 KIDS AWARDS 최우수상 수상]



[행사장 전시 모습 & 논문발표]



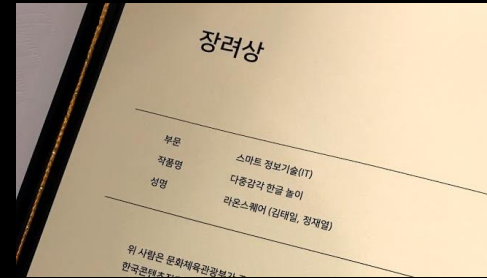
제3회 한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술(IT)부문 장려상

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 홍보 마케팅 진행)

- 제3회 한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술(IT)부문 장려상 수상
- 한글을 소재로 한 상품 발굴 공모전 응모를 통해 '한글큐브' 체험콘텐츠의 창의성 및 상품성을 인정받는 계기가 됨



[한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술 부문 장려상 수상]



[장려상 상장 및 상금]



CONFIDENTIAL no part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means - electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise - without written permission from raonsquare