

G-Learning: 스마티앵츠(SmartyAnts)



Contents

I	스마트앤츠 사업 배경	3
II	유초등 타깃 선정 배경(국내/국외)	6
III	스마트러닝: 스마트앤츠	9
IV	스마트앤츠 소개	10
V	시장 반응	13
VI	제품 홍보	15
VII	후속 개발 계획	17

[도입] 기능성 게임이란?

1. 기능성 게임 정의

단순히 즐기기 위한 것이 아니라 특정한 목적(교육, 치료, 홍보, 훈련 등)을 위해 게임의 형식을 빌린 게임을 의미한다. 교육 목적을 위해 만들어진 게임을 기능성 게임 중에서도 교육용 게임 혹은 **G-러닝(Game-Base Learning)**이라고도 한다.

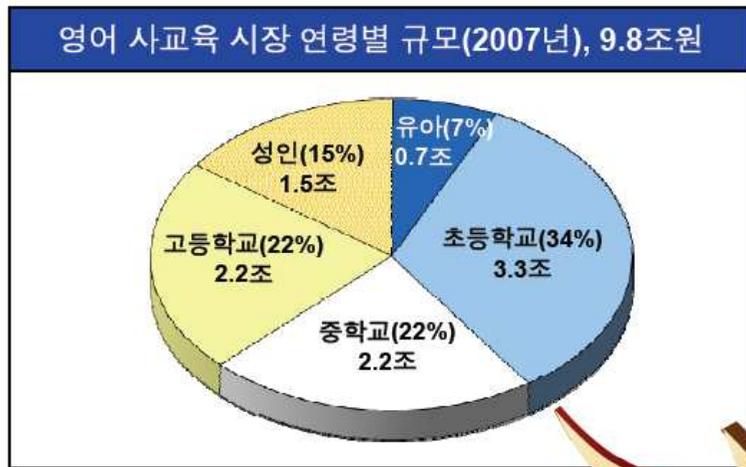
2. 기능성 게임 종류

출처: 그린게임캠페인 (www.greengame.or.kr)

교육용 게임	게임의 재미성 외에 교육, 또는 학습적 효과를 주는 게임. 전체 기능성 게임 중 가장 많은 비중을 차지
심리 게임	심리적 치료 또는 치유의 효과가 있고, 정신적인 스트레스를 해소시켜주는 기능을 갖는 게임
치료 게임	질병을 예방, 응급대처방법 등을 교육하는 예방용 게임
건강 게임	게임을 하면서 건강을 관리하고 질병을 예방하는 기능을 제공하는 게임
군사훈련시뮬레이션 게임	가상의 군사적 훈련을 목적으로 개발된 게임(War Game)
홍보용 게임	주로 정부나 공공기관에서 공익적 목적으로 개발하는 게임
훈련용 게임	기업에서의 교육과 훈련을 목적으로 한 게임

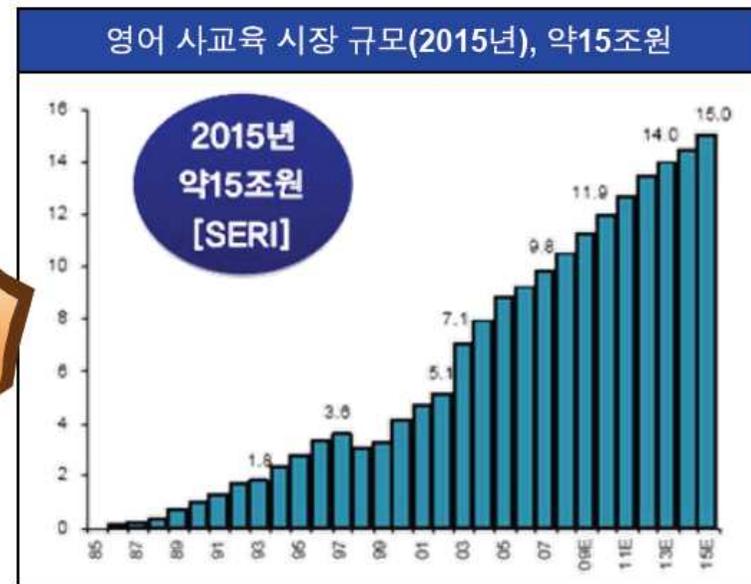
I. 스마트앤츠 사업 배경

1. 영어 시장 매력도



2010년 전체 사교육시장: 약 40조

2007년 전체 사교육시장: 약 33조



전체 사교육 시장의 약 30% 정도를 영어 시장이 차지하고 있음.

I. 스마트엔츠 사업 배경

2. 교육게임 시장 지원 정책

정책 동향

정부는 2009년 5월 “기능성게임 활성화 전략 보고회” 를 열어 2012년 까지 800억을 투자하여 기능성 게임 분야를 5,000억 원 규모의 시장으로 키우겠다고 발표함. 향후, 이 분야에 대한 정부의 적극적인 지원 기대됨.

업계 동향

*N社: 100억을 투자하여 기능성게임연구소를 설립하고 연구 개발에 집중
*N社, C社, M社: 기능성게임 전담 팀을 운영하며 사업 강화

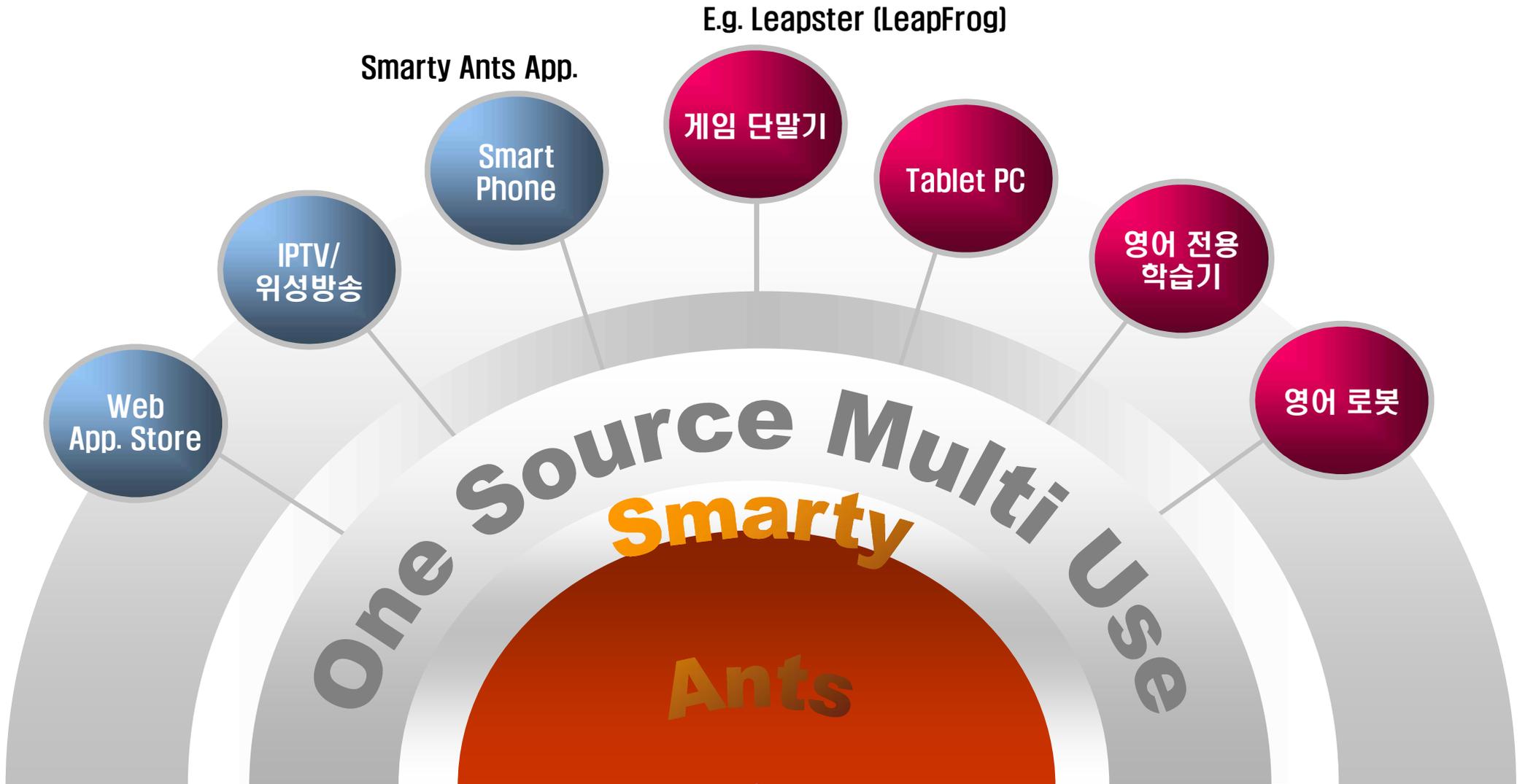


출처: 삼성경제연구소 “게임산업의 신조류. 기능성” 보고서

기능성게임 시장은 아직은 틈새시장 수준이지만 앞으로 게임 산업의 성장을 주도할 것이 확실함.

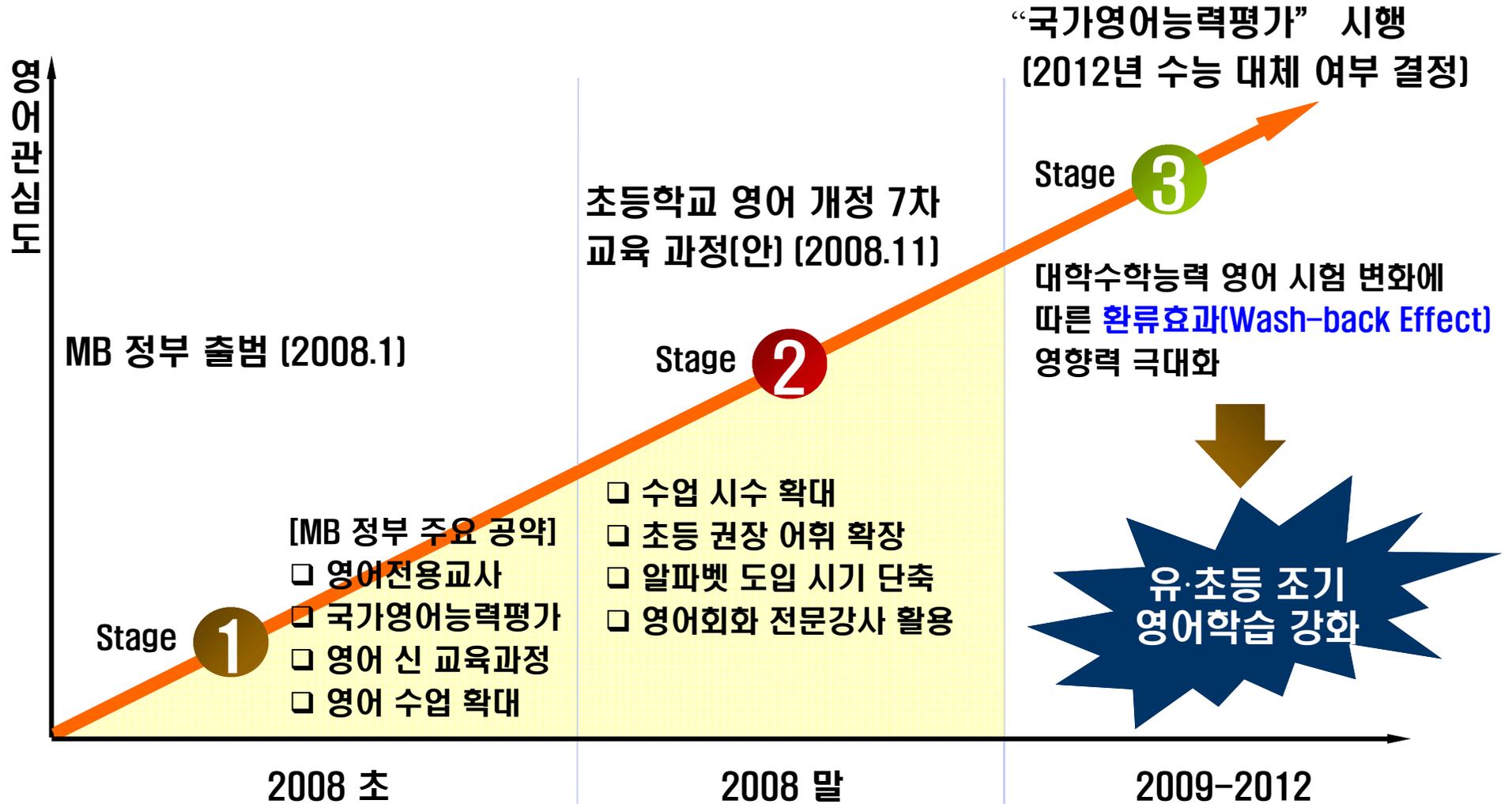
I. 스마트앤티 사업 배경

3. 디바이스 확장 가능성



II. 유·초등 타깃 선정 배경(국내)

1. 정부의 영어교육 정책 동향



II. 유·초등 타깃 선정 배경(국내)

2. 이러닝 이용 현황

출처: 지식경제부 “2008 이러닝 산업실태 조사”

[이러닝 이용율]

[미취학: 3-5세]

항목	2007	2008
미취학	26.4	34.4
초등학생	61.3	70.3
중학생	65.6	64.5

[이용 분야]

[미취학: 3-5세]

항목	외국어 학습
미취학	55.7
초등학생	29.0
중학생	8.4

[이용 방법]

[미취학: 3-5세]

항목	인터넷 강의
미취학	70.8
초등학생	28.7
중학생	29.9

[비용 지출 의사]

[미취학: 3-5세]

항목	지출자 비율
미취학	34.1 [1.3만원/월]
초등학생	23.4 [2.1만원/월]
중학생	22.6

이러닝에 대한 유·초등 시장의 수요와 실제 활용도 높음.

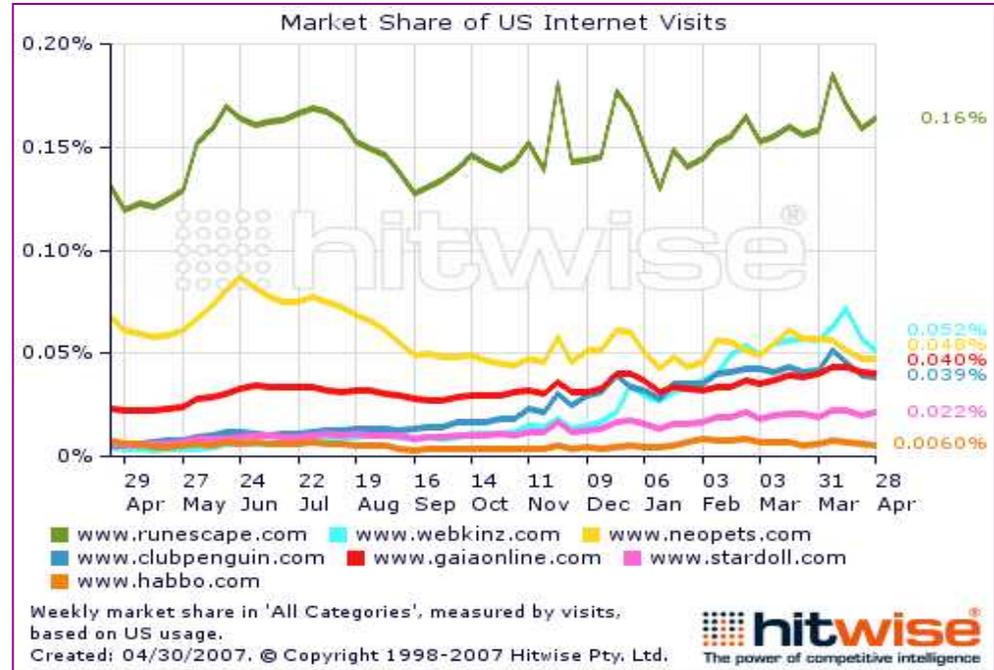
II. 유·초등 타깃 선정 배경(국외)

[USA kids market trends 2008]

Market Share of US Visits to Virtual Worlds Custom Category week ending April 28, 2007

Rank	Website - [Show domain]	Market Share
1.	RuneScape	44.18%
2.	Webkinz	14.08%
3.	Neopets	12.81%
4.	Gaiaonline.com	10.85%
5.	Club Penguin	10.57%
6.	Stardoll	5.89%
7.	Habbo US	1.61%

Source: Hitwise USA



○ 방문자 증가율 2006→2007



Webkinz
1141%



Club Penguin
545%



Stardoll
275%

미국 온라인 시장을 보면 2007년 이후 게임, 교육, SNS 요소가 결합된 유·초등 대상의 사이트가 폭발적으로 성장해 왔음.

III. 스마트러닝: 스마트앤티

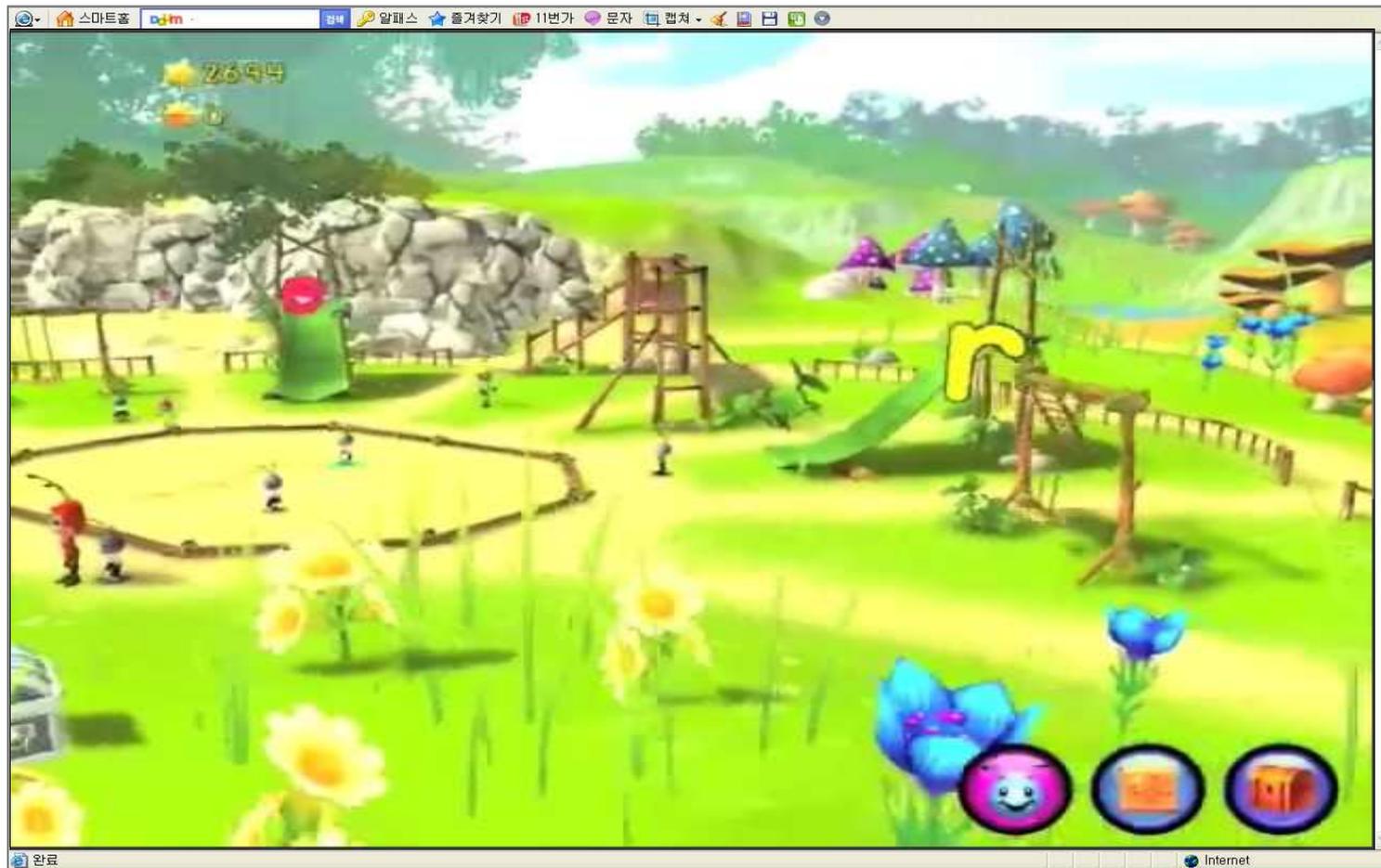
- | | | |
|---|--------------------------|---|
| 1 | 3D 콘텐츠 기반 체험형 학습 | 화려한 3D 그래픽과 아바타와 함께 하는 체험형 활동들이 흥미와 호기심을 자극 |
| 2 | 온라인 게임형 영어학습 P/G | 게임형 콘텐츠를 통해 영어 학습에의 몰입을 강화 |
| 3 | 즐거운 놀이를 통한 자기주도 학습과 반복학습 | 마우스 클릭만으로 놀이하듯 쉽고 재미있게 학습 가능 |
| 4 | PET(완구)을 이용한 오프라인 연계 학습 | 온라인에서 학습한 스토리와 노래를 PET(강아지 완구)에 다운로드 하여 리뷰 가능 |

커리큘럼 특징

- 스마트앤티의 커리큘럼은 미국 50개 주에서 사용되는 영어읽기 가이드라인을 준수
- 11개 레벨, 69개 레슨, 67개 파닉스 스토리, 300곡 이상의 노래를 수준별/단계별로 제공
- PET과 스토리 카툰 출력을 통해 반복 학습 지원

IV. 스마트앤츠 소개

1. 제품 소개 동영상



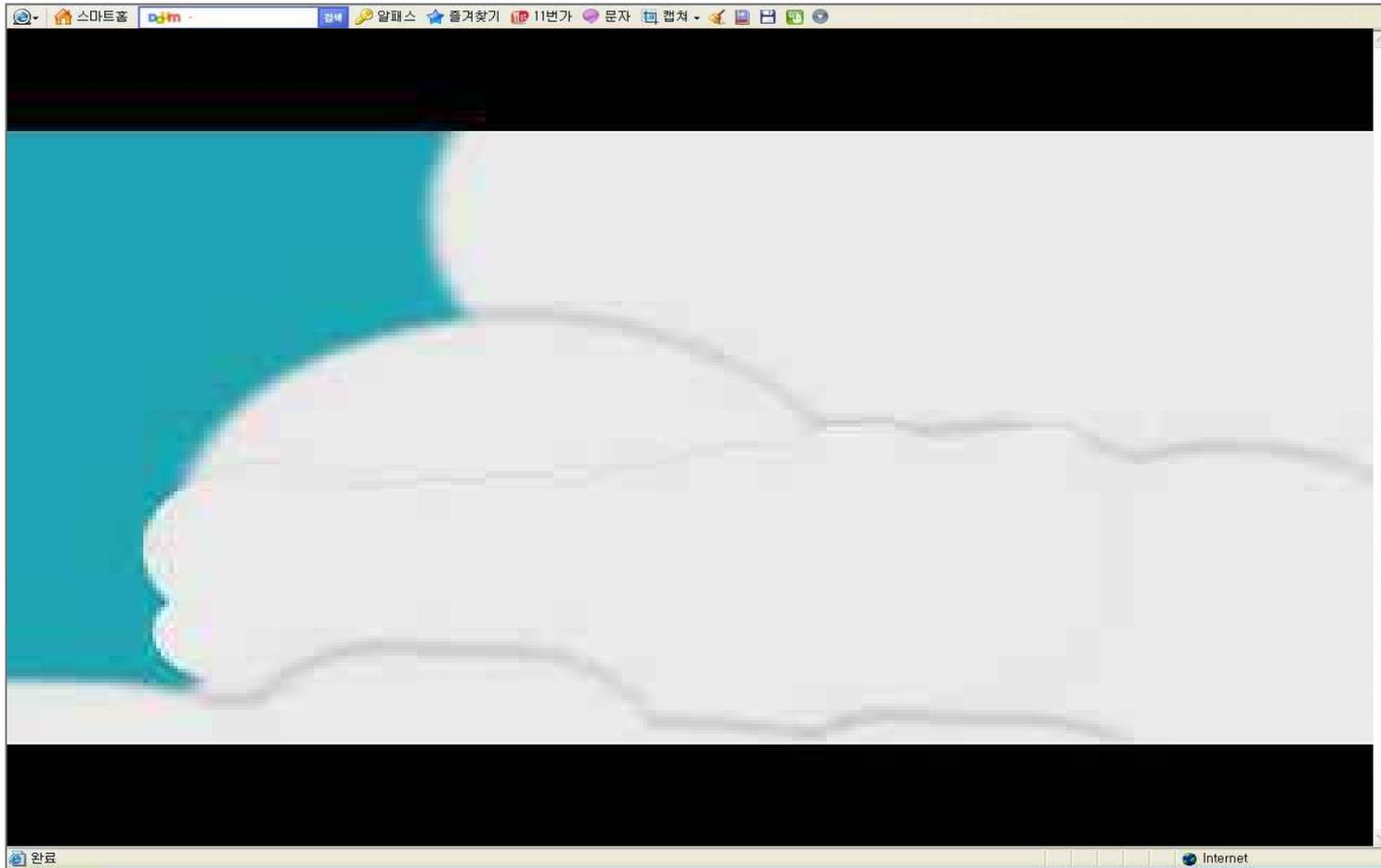
IV. 스마트앤티츠 소개

2. 프로그램 시연



IV. 스마트앤츠 소개

3. 교구(스마트앤츠 펫) 소개 동영상



V. 시장 반응

1. 게임 업계 반응

업체명	주요 의견
N社	<ul style="list-style-type: none"> *그래픽과 게임 완성도는 높으나 User의 게임 몰입도는 높지 않은 구조임. *기존 유니버나 야후 꾸러기에 있는 게임보다 Quality가 우수해 유료화 가능함.
M社	<ul style="list-style-type: none"> *그래픽과 개별 게임 등 콘텐츠가 우수함. *별도의 User manual이 필요함.
N社	<ul style="list-style-type: none"> *Community 활동과 같은 online 기능 추가가 필요함.
J社	<ul style="list-style-type: none"> *SA의 경우 6~7세가 적당하고, P1 정도까지 가능할 것으로 판단됨. *20개 정도의 모듈로는 부족함. 지속적인 업데이트가 요구됨.
N社	<ul style="list-style-type: none"> *Smarty Ants의 Quality가 상당히 높음. *Target이 유사한 유니버와 사업을 연계한다면 시너지가 클 것임 → 채널링 서비스

V. 시장 반응

2. 소비자(FGD) 반응

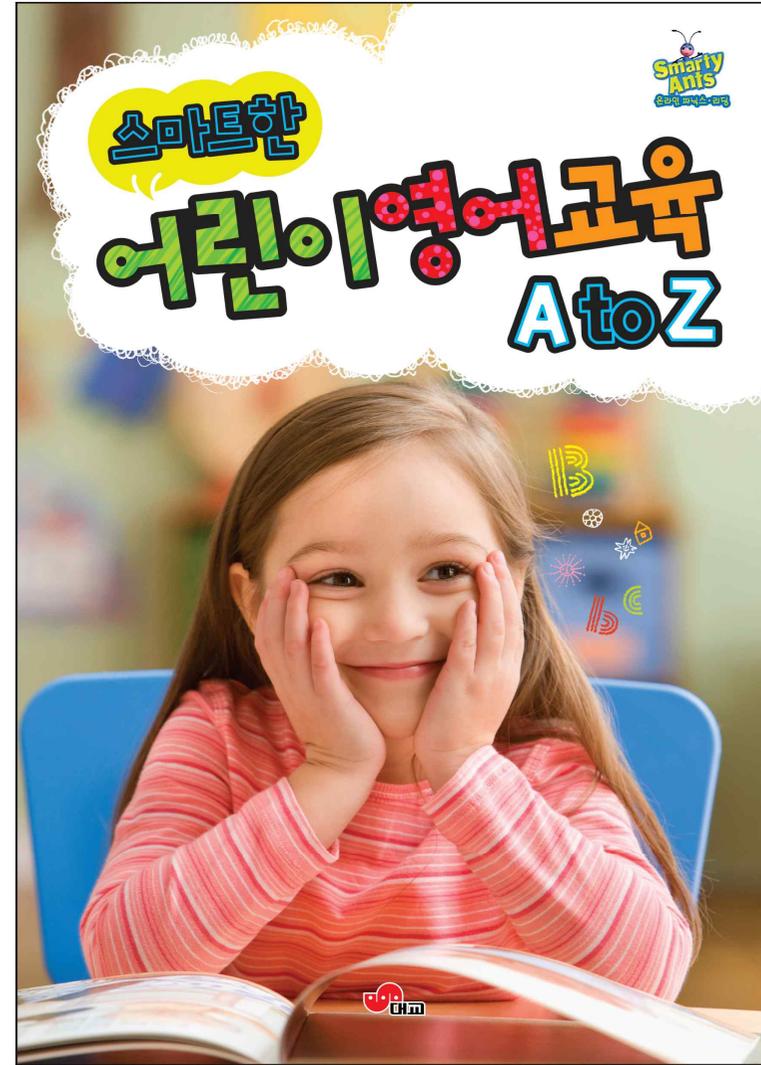
구분		유아(6~7세)	초등(8~9세)
온라인학습에 대한 태도		-학습 매체로서의 활용도 안정적 인식 -main이 아닌 sub 학습 도구로의 인식 강함	
G-러닝에 대한 태도		-학습 매체로서의 근본적 우려와 거부감 존재 -게임 과정 중 부가적 학습 효과 Benefit 기대 가능	
스마티앳츠 에의 반응	총평	-Newness & Uniqueness -비교육적 유해 요소 없음. -파닉스 학습에의 적합도 긍정 평가 } 흥미 유발 / 동기 부여 가능성	
	월 회비 수용도	월 회비 10,000원에 대한 저항 적음 (유사제품 대비 저가 인식)	
	“펫” 구매 의향	-PET의 역할 및 품질에 대한 확신 부족	-유아나 초저 여아에게 적합
	기타 의견	-한국어 더빙에 대한 필요 낮음. -사용자 매뉴얼 필요	-초등 1~2학년까지 활용 가능

제품 경쟁력에 대한 조사 참여자의 높은 평가로 보았을 때
교육용 게임으로서 SA의 Feasibility는 긍정적인 것으로 판단됨.

VI. 제품 홍보



***기능성게임페스티벌 유공자 표창(2010.12)**



***유치원, 학교 대상 홍보 책자 제작(2011.2)**

VI. 제품 홍보



▲ 행사장 전경



▲ 부스 전경



상담 및 체험 ▲▶



***서울국제유아교육전 참가(2011.4.7~4.10)**

***2011년 1분기 우수게임으로 선정**

VII. 후속 개발 계획

모바일 어플리케이션 개발

- 모바일 플랫폼을 이용한 학습이 가능하도록 게임 변환
- 학습 강화를 위해 모바일 플래시 카드 개발
- 음성인식 기능을 탑재하여 단어와 문장 말하기.
- 모바일 PET 개발

Mobile App



***소문자 학습 app. 타이틀**