



# 지명원

귀하

---

금번 귀사에서 시행하는 아래 사업에 참여하여 지명 받고자  
다음과 같이 관계서류를 제출하오니 검토·심사하시어 지명하여 주시기 바랍니다.

사업명

---

년 월 일

sunink



\*SWINK : 맘 흘러 일하다

## 경험을 설계하고, 세상을 바꾸는 기업 스윙크

회사명	주식회사 스윙크
설립연도	2008년 1월 18일
대표이사	양희세
주소	서울특별시 마포구 매봉산로 37 DMC 산학협력센터

스윙크는 2008년 시작으로, 국내 스마트폰이 보급되기 전부터 앱 시장을 개척하며 세상에 첫 발을 내디뎠습니다.  
기술이 사람에게 어떤 가치를 줄 수 있을지 누구보다 먼저 고민했고, 우리는 교육시장에서 가장 오래, 가장 많이, 가장 앞서나간 콘텐츠를 만들어왔습니다.

### “게임처럼 몰입할 수 있는 학습, 몸으로 체험하는 교육, 공간을 넘나드는 경험 설계”

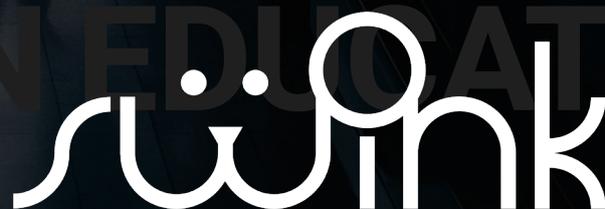
실감형 전시, 핀테크, 디지털 헬스케어, 국방과 철도 산업, 그리고 이제는 글로벌 SaaS 솔루션까지.  
우리는 언제나 경계를 넘어 새로운 길을 열어왔습니다.

누군가에게 생소하게 느껴질 수도 있는 이 모든 여정은 스윙크라는 기업의 생존 전략이자 정체성이며, 그리고 철학이었습니다.

그 중심에는 언제나 ‘사람’이 있었습니다.  
고객의 경험을 설계하고, 구성원의 성장을 돕고,  
세상의 변화에 수동적으로 반응하는 것이 아니라 변화를 직접 만드는 일에 우리는 집중해왔습니다.

스윙크는 단지 오래 살아남는 기업이 아니라, 오래도록 가슴 뛰는 기업이고자 합니다.

**앞으로도 우리는 기술로 연결하고, 콘텐츠로 공감하며,  
경험으로 세상을 설계해나가겠습니다.**



HISTORY

01

## SWINK HISTORY TIMELINE

# 2008~ 2018

긴 여정의 시작,  
**기초와 축적**

### Exhibition

- 국립과천과학관 - 전시품 미디어 콘텐츠 생산 및 관리 시스템 구축 사업
- 국립공주박물관 - 어린이체험학습실 전시설계 및 제작 설치
- 청와대 사랑채 - 대통령 경호관 체험존 개선 사업

### Education

- EBS 초등 단복랜드

### SI

- 헬스커넥트 - 호흡기 질환 관리 APP COPD 관리 서비스 솔루션 개발 및 시스템 구축

# 2019

전시와 교육의 복합화  
**다층화**

### Exhibition

- 국립과천과학관 - 국립어린이과학관 어린이탐구체험관 전시품 제작 설치 사업
- 국립과천과학관 - 스마트 전시안내 앱 고도화 사업
- 한국생명공학연구원 - 연구실 안전 체험관 구축

### Education

- 한국교육방송공사 - EBS Math 2019 수학교육 콘텐츠[인터랙티브] 콘텐츠 제작
- 미래엔 - 크로마키 콘텐츠 시스템 개발
- 미래엔 - 미래엔 교과서 박물관 미래 교실 인터랙티브 개발
- 아이스크림에듀 - Aimath 놀이학습 콘텐츠 용역 개발
- 미래엔 - 미래엔 하루 한장 영어/중국어 모바일 웹서비스 콘텐츠 개발

# 2020

전시와 교육의 복합화  
**다층화**

### Exhibition

- 화성시 어린이 문화센터 - 화성시 어린이 문화센터 인터랙티브 미디어 전시물 제작 설치
- 국립과천과학관 - 미래상상SF관 체험전시물 제작 설치

### Contents

- 금성출판사 - 잉글리시 버디 비기너 레벨 HTML5 변환 개발
- 한국교육방송공사 - EBS 초등 수학 인터랙티브 콘텐츠 개발 제작
- 금성출판사 - 잉글리시 버디 익스 레벨 HTML5 변환 개발
- 미래엔 - 미래엔 <하루 한장> L.M.S 애플리케이션 개발
- 한국교육방송공사 - 2020년도 EBSMath 콘텐츠 이지 통계 초등 개발
- 미래엔 - 초등 국어 모형 디지털 교과서 개발

# 2021

관람객, 클라이언트의  
**균형과 조율**

### Exhibition

- 국립과천과학관 - 국립어린이과학관 인지발달형 감각놀이터 전시품 제작 설치
- 국립해양박물관 - 2021년 국립해양박물관 온라인 해양교육문화박람회 콘텐츠 제작
- 국립과천과학관 - 첨단기술관 우주여행극장 전시개선사업
- 국방과학연구소 - 전쟁기념관 국군발전실 미래무기존 전시기획 및 제작

### Education

- 천재교과서 - 밀크T아이 디지털체험 앱 '쓱쓱 가방 놀이' 학습자료 개발
- 교원 - AICANDO 누리키즈 콘텐츠 개발
- 한국교육방송공사 - 2021 EBS Math 중등 인터랙티브 콘텐츠 제작
- 아주대학교의료원 - 디지털정신건강 통합관리사업 앱 개발
- 천재교과서 - 밀크T아이 아이말랑 수학 학습자료 콘텐츠 40차시 개발

### SI

- 사랑플러스 - 큐티(날마다 솟는 샘물) 애플리케이션 제작

SWINK HISTORY TIMELINE

# 2022

장기적인 여정을 위한  
**확장된 연결**

Exhibition

- 강원도 영월군 - 2022 별마로천문대 미디어월 제작 설치
- 부산광역시 기장군 - 정관도서관 어린이 복합문화공간 디지털 콘텐츠 구축 용역
- 국립중앙박물관 - 특별전 연계 디지털 체험물 개발
- 국립어린이과학관 - 관찰체험존 전시품 제작 사업
- 한국발전인재개발원 - 발전모형설비 전시관 리노베이션 용역
- 국립과천과학관 - 스페이스 아날로그 전시품 제작 사업
- 서울특별시 강동구 - 천호청소년문화의집 진로 체험 콘텐츠 제작 용역

Education

- 한국교육방송공사 - EBS Math 게임형 콘텐츠 제작
- 미래엔 - '초코-하루 한 장 앱' 회원 통합 개발
- 웅진씽크빅 - 스마트올키즈 고도화 생활습관, 한글(뽕뽕한글버스) 앱 개발
- 금성출판사 - 유아 태블릿 앱 내 영어 콘텐츠 개발
- 웅진씽크빅 - 스마트올 AI 수학 마스터(초등3,4학년 분수영역 게임) 앱 개발
- 한국교육방송공사 - EBS Math 초등 융합형 인터랙티브 콘텐츠 제작
- 미래엔 - 디지털 전시실 키오스크 프로그램 개발
- 미래엔 - 초등 국어 모형 디지털 교과서 추가 개발
- 웅진씽크빅 - 따닥한글 학습 앱 개발

SI

- 가이드스 - 파인가이딩 서비스 기획 개발

Exhibition

- 부산광역시 기장군 - 고촌어울림도서관 어린이 복합문화공간 디지털 콘텐츠 구축
- 국립과천과학관 - 첨단기술관 AESA 레이더 제작 설치
- 국립과천과학관 - 누리호 3차 발사기념 특별전 전시품 제작
- 전라남도교육청 - 남평중학교 인공지능(AI)기반 키오스크 콘텐츠 제작

Education

- 웅진씽크빅 - 수준별 수학 문해력 콘텐츠 개정용 인터랙티브 콘텐츠 개발
- 메가스터디 - 엘리하이 초등 1~2학년 국어 콘텐츠 개발
- 부산가톨릭대학교 - 미래사회안전망확보융합전공 VR 교육 콘텐츠 개발
- 유플러스 - 아이들나라 유아 수학 개발
- 한국교육방송공사 - 2023 EBS Math 디지털 공학도구/이지통계/통계계산기 개발
- 웅진씽크빅 - 스마트올키즈 4세 수학/한글 신규앱, 초등 5~6학년 분수게임 개발
- 메가스터디 - 엘리하이 키즈 콘텐츠 개발

SI

- 세차하기좋은날 - 세차하기 좋은날 앱 개발

Exhibition

- 국립중앙과학관 - 5대 국립과학관 통합 온라인과학관(메타플리) 개선
- 국립환경과학원 - 한강물환경생태관 물총퀴즈 및 이용의물 공간 콘텐츠 제작
- 국립과천과학관 - 미래상상SF관 반도체 신규 전시품 제작 설치 사업
- 국립과천과학관 - 완전자율주행자동차 SNUver 전시품 제작 설치 사업

Education

- 웅진씽크빅 - AI 디지털 교과서 3,4학년 콘텐츠
- 메가스터디 - 초등 3학년 국어/수학 콘텐츠 개발
- 비상교육 - AI 디지털 교과서 인터랙티브 콘텐츠 개발
- 비상교육 - 비바셈 수학놀이터 콘텐츠 개발
- 키즈엠 - 스마트 미래 교실 AI 챗리아이 전자칠판 플랫폼 콘텐츠 개발
- 그로비 교육 - LG유플러스 공급용 콘텐츠 개발
- 천재교과서 - AI 디지털 교과서 개발
- 비상교육 - AI 디지털 교과서 개발

SI

- 연세대학교 - Y-IBS 연구지원 및 실험장비 관리시스템 구축

# 2023

결과물의 깊이와 수행력  
**강화**

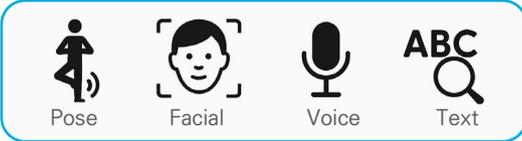
# 2024

NEXT STEP,  
**도약 가능성**

## SWINK TECHNOLOGY

### AI recognition technology

AI 인식 기술은 인공지능 알고리즘을 활용하여 이미지, 음성, 텍스트, 패턴 등 다양한 형태의 데이터를 자동으로 식별하고 해석하는 기술



- 동작 인식 : 태권도, 요가, 게임
- 얼굴 인식 : 나이, 기분, 님은 과학자 찾기
- 음성 인식 : 가상 인터뷰, 영어 발음
- 글자 인식 : 한글 쓰기, 따라 쓰기, 끝말 잇기

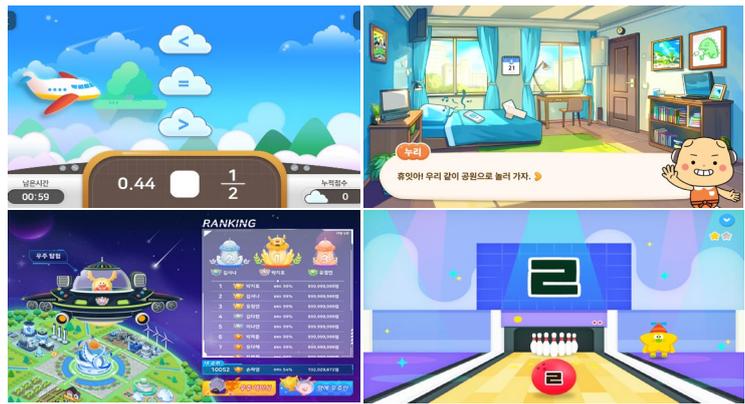


### GAME APP + HTML5

HTML5 기반 게임 앱 개발 기술은 웹 표준 기술을 활용하여 플랫폼에 구애받지 않고 실행 가능한 인터랙티브 게임 콘텐츠를 제작하는 기술



- 기 본 : 터치, 드앤드, 선잇기, 뒤집기 등
- 게 임 : 스피드, 두뇌, 랭킹, 멀티 접속
- 창의성 : 그리기, 꾸미기, 사진 촬영, 영상 촬영
- 작 품 : 포트폴리오, 도서, 그림 전시 등

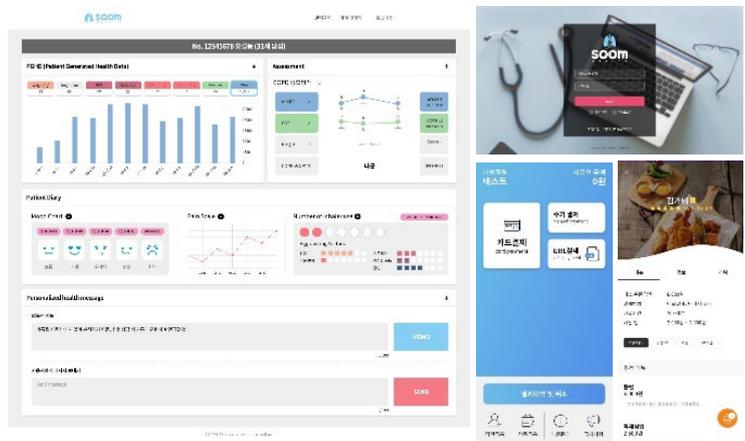


### DB WEB + Server

DB WEB + Server 기술은 데이터베이스 연동을 기반으로 한 웹 서비스 및 서버 시스템을 설계·구축·운영하는 핵심 기술



- 기 본 : HTML5, CSS를 활용한 사이트 구축
- 콘텐츠 : HTML5 기반의 게임
- 관리자 : Java, PHP를 활용한 서버 구축
- 기 타 : 결제 서비스, 대형 업체 플랫폼 구축





**교육**

교육용 콘텐츠 제작    영상제작

- AI 디지털교과서
- 인터랙티브 콘텐츠 (유초중고)
- 교육용 SaaS 플랫폼
- 교육 문화 융복합 공간
- 교육 콘텐츠 판매 유통

**실감전시**

전시기획/설계    시공    모형제작

- 인터랙티브
- XR (AR/VR/HR/MR)
- 미디어아트
- 특수영상
- 융복합전시공간/테마파크

**SI(System Integration)**

플랫폼개발    LMS구축    국방사업

- 유아 교육 전자 칠판 플랫폼
- 정신건강 관리 플랫폼
- 미디어 장비 렌탈 플랫폼
- 세차/실험장비 예약 플랫폼

**신사업/연구개발**

웰니스    융복합X공간    R&D

- 웰니스
- 핀테크
- 융복합X공간개발
- ESG
- 연구개발 (R&D)



주요 사업분야



**전 생애 맞춤형 교육 플랫폼 확장**

AI 디지털 교과서를 중심으로, 전 생애 교육 콘텐츠 생태계를 구축해 검정 통과를 목표로 교육 플랫폼 기업으로 도약



**실감형콘텐츠 융복합 플랫폼 고도화**

교육과 전시, 공간과 콘텐츠를 통합한 체험형 플랫폼 패키지를 시장에 제공, 기획부터 운영까지 융복합 콘텐츠 역량을 강화

**VISION**



**산업 특화형 SI 솔루션 강화**

핀테크, 디지털 헬스케어, 국방·철도·항공분야에 특화된 시스템을 설계하고, PM/SM 체계를 고도화하며 산업별 파트너십을 확장



**글로벌 SaaS플랫폼 개발 및 시장 확장**

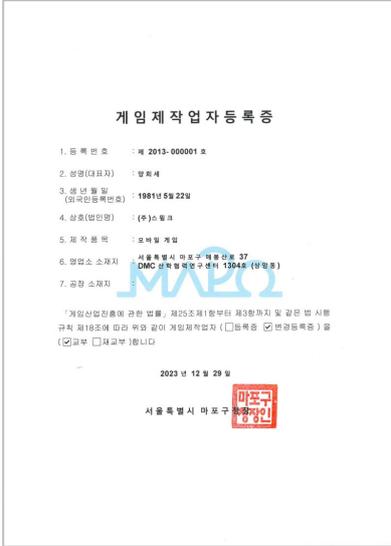
미국 MLM 마케팅 SaaS 개발을 시작으로 해외 현지화 제품과 파트너십을 확대, 유통 구조 최적화 플랫폼과 글로벌 수출체계 구축

LICENCES

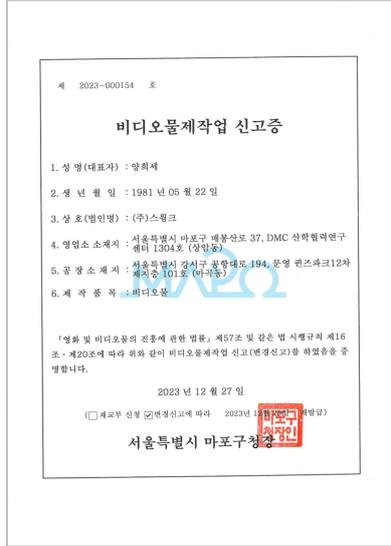
02



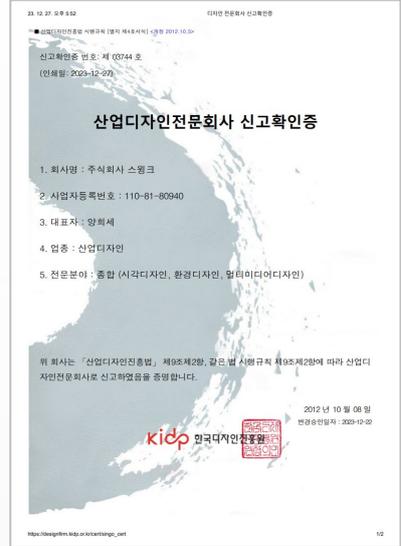
## 면허증



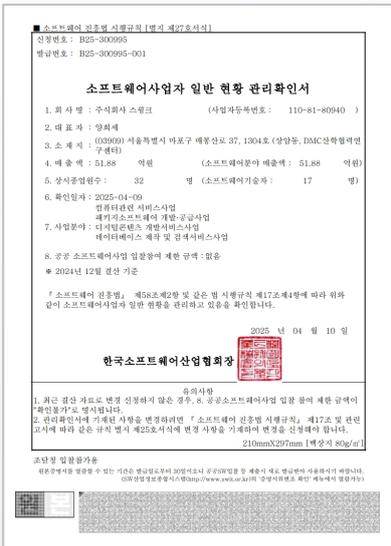
게임제작업 등록증



비디오제작물 신고증



산업디자인전문회사 신고증



소프트웨어사업자신고 확인서



이러닝사업자 신고확인서



정보통신공사업 등록증

## 직접생산확인 증명서 내역

세부품명	소분류	대분류
정보인프라구축 서비스	경영정보시스템	공학연구 및 기술기반 서비스
빅데이터분석 서비스	데이터서비스	공학연구 및 기술기반 서비스
패키지소프트웨어 개발 및 도입 서비스	소프트웨어 엔지니어링업	공학연구 및 기술기반 서비스
소프트웨어 유지 및 지원 서비스	소프트웨어 유지 및 지원	공학연구 및 기술기반 서비스
운영위탁서비스 / 정보시스템 유지관리 서비스	시스템 관리	공학연구 및 기술기반 서비스
인터넷지원개발 서비스	인터넷 서비스	공학연구 및 기술기반 서비스
실물모형 및 전시물	학습교구	악기, 게임, 장난감, 미술작품, 공예품, 교육용장비, 교재, 교육용품 및 교육용 보조품
전시회기획 및 대행서비스	전시회	경영관련 서비스

# PROJECT LIST



# 국립과천과학관

## 어린이탐구체험관 전시품 제작·설치

#보노보

#어린이과학관

#인터랙티브 체험

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2019  
 발 주 처 | 국립과천과학관(IDCS)

### 사업내용

멸종위기종 보노보를 영상 체험과 인터랙션을 통해 친근하게 만날 수 있도록 구성하여, AR 기반 자연사 체험, 라이브 스케치, VR 체험 등 다양한 디지털 요소를 도입해 어린이들이 보노보의 습성, 서식 환경, 보호 필요성 등을 직접 보고 경험하며 학습할 수 있도록 설계되었습니다. 특히 관람객의 동작을 인식하는 센서 기반 콘텐츠는 보노보를 지키는 역할 놀이형 체험으로 이어져 생태인식과 책임감을 자연스럽게 함양하는 교육형 체험공간으로 완성되었습니다.



# 한국생명공학연구원

02

KEYWORD

## 연구실 안전 체험관 제작 설치

#AR

#연구실 안전 체험

#미디어

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2019  
 발 주 처 | 한국생명공학연구원(도움)

### 사업내용

국립과천과학관에 조성된 ‘연구실 안전 체험관’은 실험실 안전 규범과 절차를 AR 기반 시뮬레이션으로 체험하며 학습할 수 있는 전시입니다. 안전장비 착용, 비상상황 대응 등 AR기술을 활용한 인터랙티브 콘텐츠를 통해 연구 환경에서 필수적인 안전의식과 행동 수칙을 직관적으로 익힐 수 있도록 구성하였습니다.



# 국립과천과학관

## 미래상상SF관 체험전시물 제작·설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | 국립과천과학관(엑스오비스)

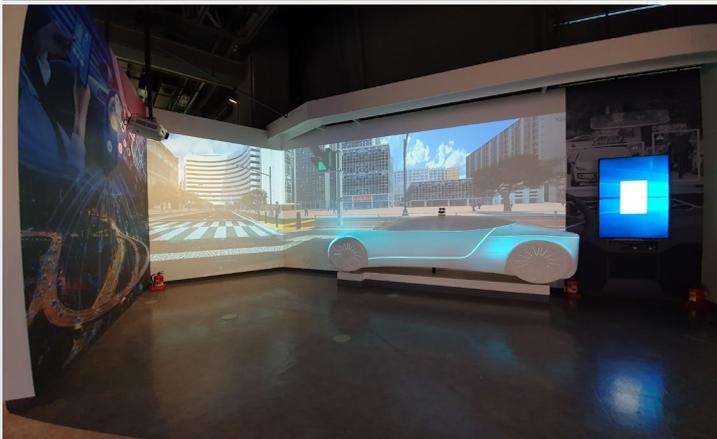
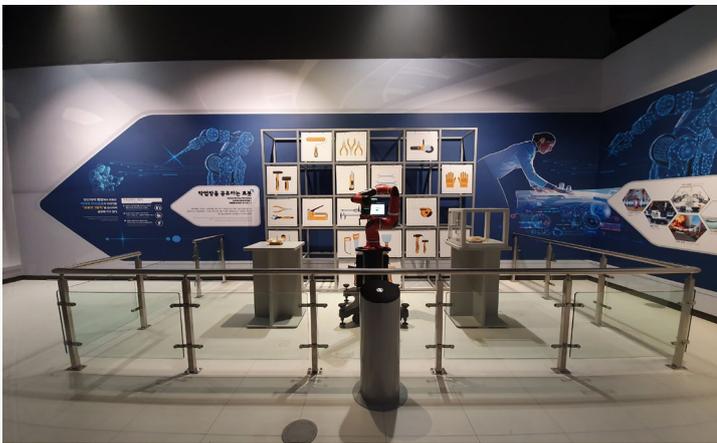
03

KEYWORD

- #4차 산업혁명
- #로봇
- #AI
- #생명공학

### 사업내용

국립과천과학관의 상설 전시공간 '미래상상 SF관'은 4차 산업혁명 시대의 미래 문명과 기술을 상상하고 체험할 수 있도록 기획된 공간입니다. 당사는 2020년 본 SF관 구축 사업에서 기획, 설계, 제작, 설치에 이르는 전 과정을 수행하였습니다. 본 전시는 로봇, 인공지능, 생명공학, 미래 직업 등 4차 산업혁명에 기반한 다양한 미래 분야를 다루며, 관람객이 2050년 미래 사회를 가상 체험할 수 있도록 구성된 체험 중심의 SF 전시관입니다.



# 국립과천과학관

## 첨단기술관 우주여행극장 전시 개선

구 분 | 실시설계, 콘텐츠제작  
 사업연도 | 2021  
 발 주 처 | 국립과천과학관(엑스오비스)

04

KEYWORD

#우주여행극장

#우주쓰레기

#실감콘텐츠

### 사업내용

국립과천과학관 첨단기술관 내 '우주여행극장' 전시 공간 개선 사업을 통해, 기존 공간에 우주의 이면을 조명하는 몰입형 영상 콘텐츠를 제작·설치하였습니다. 우주를 단순히 아름답고 낭만적인 공간으로만 그리지 않고, 우주 쓰레기로 인한 환경 위협과 위험 요소들을 사실적으로 다루고 있습니다. 관람객이 우주 개발의 명암과 지속가능성 문제를 함께 인식할 수 있도록 연출하였으며, 실제 우주인들의 증언을 바탕으로 임무 수행 후 겪는 심리적 트라우마와 두려움까지 담아 우주 탐사에 대한 균형 잡힌 시각과 경각심을 환기하는 콘텐츠로 완성하였습니다.



# 전쟁기념관

## 국군발전실 미래무기존 전시기획 및 제작

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2021  
 발 주 처 | 국방과학연구소(한디자인)

05

KEYWORD

#전쟁기념관 #미래무기체계 #국방과학연구소

### 사업내용

전쟁기념관 국군발전실 내 상설 전시공간 '미래무기존'은 국방과학연구소가 픽사루프 기법으로 상상한 미래 무기를 기반으로 국방전략기술 8대 분야를 소개하고, 3면 CG 영상과 키넥트 기반 인터랙션을 결합한 체험 콘텐츠 '미래전장 속으로'를 통해 관람객이 슈퍼 솔저가 되어 첨단 무기를 활용한 작전을 수행할 수 있도록 구성해 미래 전장의 모습과 첨단 무기 체계를 다각도로 체험할 수 있도록 구성했습니다.



#AI #영유아 #어린이과학관

# 국립어린이과학관

## 인지발달형 감각놀이터 AI 전시품 제작 설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2021  
 발 주 처 | 국립어린이과학관(IDC스, 스윙크 컨소시엄)

### 사업내용

국립과천과학관 유아체험관 1층 'A.I.존'은 AI를 처음 접하는 영유아를 위해 기획된 인지발달형 체험 전시입니다. 과학관 캐릭터 조이를 '내 동생 조이(AI 조이)'로 설정하고, 관람자가 AI 조이에게 지구를 지키는 좋은 행동을 가르치며 함께 미션을 수행하는 스토리형 콘텐츠로 구성하였습니다. AI의 학습 개념을 영유아 눈높이에 맞춘 놀이 경험을 통해 자연스럽게 익힐 수 있도록 설계되었습니다.



# 국립과천과학관

## 스페이스 아날로그 전시품 제작 설치

#우주

#스페이스아날로그

#우주인 체험

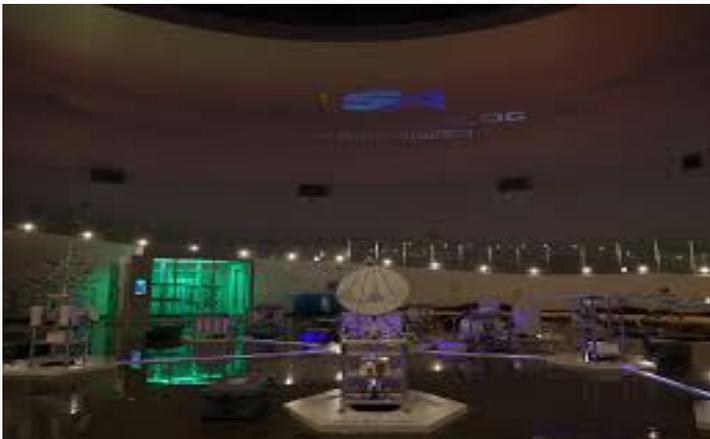
구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치

사업연도 | 2022

발 주 처 | 국립과천과학관(엑스오비스, 스윙크 컨소시엄)

### 사업내용

스페이스 아날로그는 극한의 우주환경 적응을 위한 우주인 훈련과, 화성 도착 이후 수행해야 할 임무를 직접 체험할 수 있도록 구성된 국내유일의 우주탐사 전문 체험관입니다. 1층에서는 중력 변화 시뮬레이션, 고립·격리 훈련(HERA), 선외활동 실습 등 우주인이 겪는 극한 환경을 모의 체험할 수 있으며, 2층에서는 화성 거주지 설치, 연료전지·태양전지 조립, 자원 채굴 등 임무 수행 중심의 미션형 콘텐츠로 구성되어 관람객이 직접 임무를 수행하며 우주에 대한 깊은 이해를 도모하는 체험 전시 공간을 완성했습니다.



# 국립어린이과학관

## 관찰체험존 전시품 제작

구 분 | 기본설계, 실시설계, 콘텐츠 제작 설치  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 국립과천과학관(디자인, 아침)

08

KEYWORD

#관찰놀이터 #AR #자연사

### 사업내용

암석, 곤충 및 조류 표본 등 자연사 자료를 AR 기술과 결합한 체험형 전시로 구성되었으며, 어린이들이 질문형 관찰 미션을 통해 능동적으로 탐구하고 학습할 수 있는 환경을 조성하여 자연사 현장 학습의 흥미와 교육 효과를 극대화하는 전시 공간으로 완성했습니다.



# 부산 정관도서관

## 어린이복합문화공간 디지털 콘텐츠 제작설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 콘텐츠 제작 설치  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 기장군청

#복합문화공간

#들락날락

#실감콘텐츠

### 사업내용

정관도서관 1층에 조성된 어린이복합문화공간 '들락날락'의 콘텐츠 및 하드웨어 구축 전 과정을 수행하였습니다. 특히 공간 내 핵심 콘텐츠인 '복적복적 동화체험관'은 실감형 영상 기술을 활용한 몰입형 놀이 공간으로, 방문객 누구나 공간에서 뛰놀며 체험할 수 있도록 구현되었습니다. 이 외에도 AR 미디어갤러리, AI 도서추천 시스템, 창작 체험 콘텐츠, 진로 검사 및 두뇌게임 콘텐츠를 통해 놀이와 학습이 유기적으로 연결되는 복합문화체험 환경을 구축하였으며, 공공도서관 내 디지털 융합 콘텐츠의 새로운 모델을 제시하였습니다.



# 부산 고촌어울림도서관

## 어린이복합문화공간 디지털 콘텐츠 제작설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 콘텐츠 제작 설치  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 기장군청

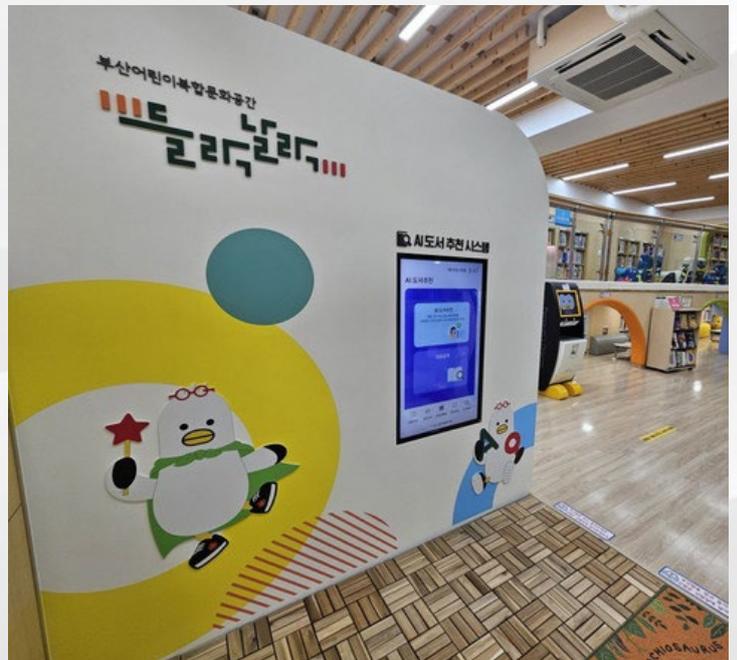
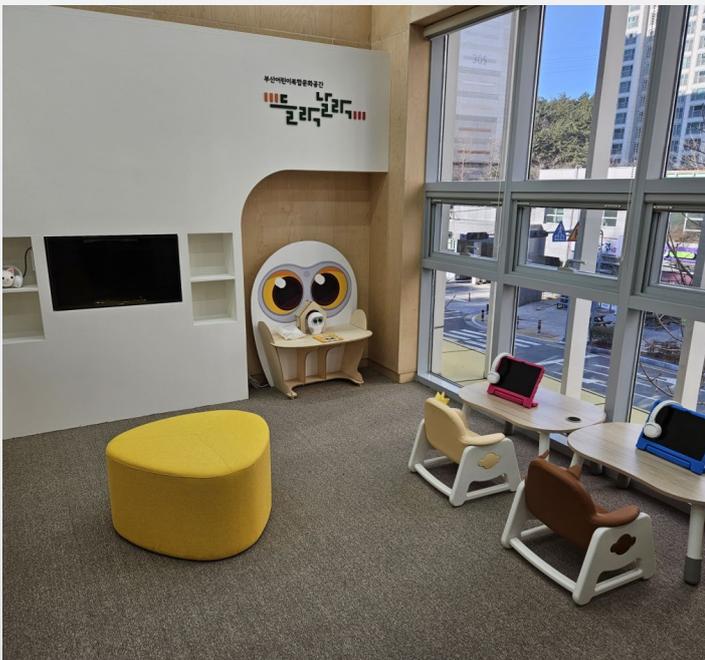
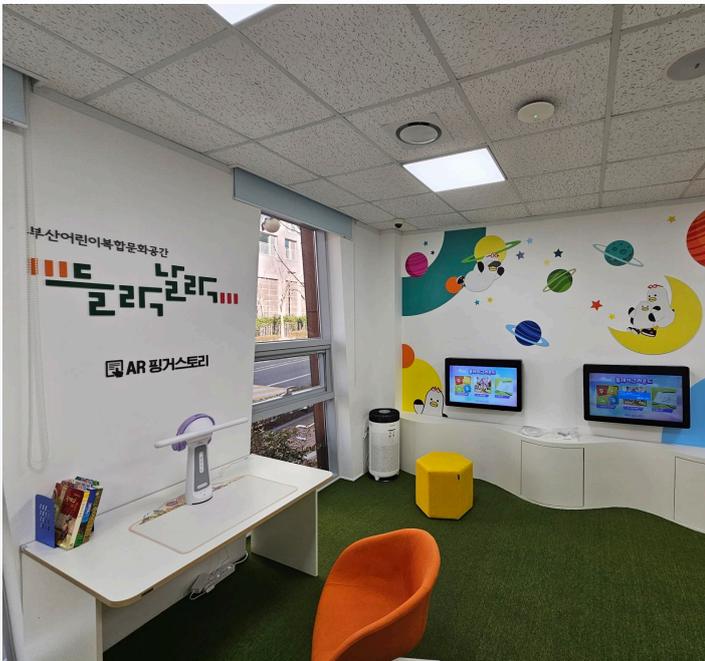
#복합문화공간

#들락날락

#실감콘텐츠

### 사업내용

고촌어울림도서관 어린이복합문화공간 ‘들락날락’ 구축 사업의 콘텐츠 및 하드웨어 전반을 제작·설치하였습니다. AI 미디어갤러리, 플레이그라운드, 시도서추천시스템, AR 핑거스토리 등 다양한 디지털 기반 체험 요소를 통합적으로 구현하여, 아이들이 놀이와 학습을 자유롭게 넘나들 수 있는 몰입형 창의 학습 환경을 조성했습니다.



#축소모형

#기획전시

#누리호

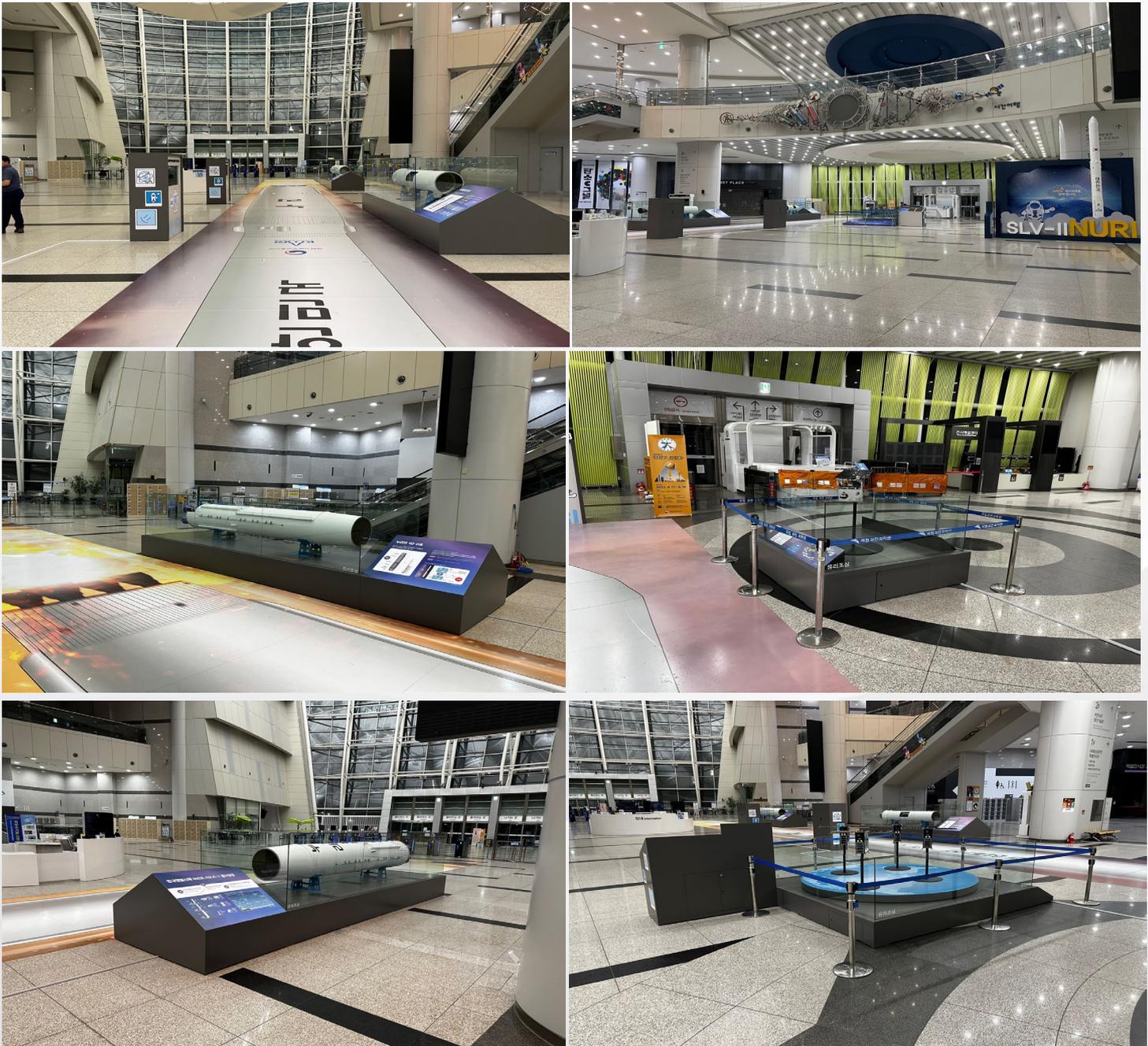
# 국립과천과학관

## 누리호 3차 발사기념 특별전 전시품 제작 설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 국립과천과학관

### 사업내용

국립과천과학관 중앙홀에서 열린 ‘누리호 3차 발사 성공기원 특별전’의 기획, 설계, 제작 및 설치 전 과정을 수행하였습니다. 실물 크기 발사 장면의 바닥 그래픽, 누리호 3단 절개 모형, 도요셋 위성 실물 모형 등을 구성하고, 우주 기상 관측 장비 설명, OX 퀴즈, 발사 체험 부스, AR·실물 포토존 등을 통해 관람객이 누리호의 구조와 임무, 발사 원리를 직접 체험하며 이해할 수 있도록 구현하여 누리호 3차 발사의 성공을 함께 응원하고 미래 우주 과학에 대한 관심을 확산시키는 전시로 완성하였습니다.



# 국립과천과학관

## 첨단기술관 AESA레이더 제작 설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 국립과천과학관

### 사업내용

전시의 핵심 요소인 AESA 레이더 실물 모형을 정밀하게 제작하고, 관람객이 레이더 기술의 원리를 직관적으로 이해할 수 있도록 체험형 콘텐츠와 주변의 시청각 영상 콘텐츠를 함께 구성하여항공의 눈, AESA레이더의 기술에 대한 이해와 흥미를 높이는 전시 공간을 완성하였습니다.



# 국립과천과학관

## 미래상상SF관 반도체 신규 전시품 제작 설치

#반도체

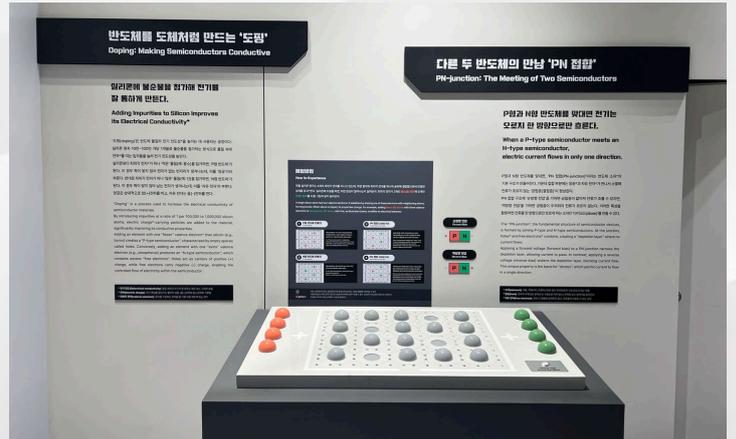
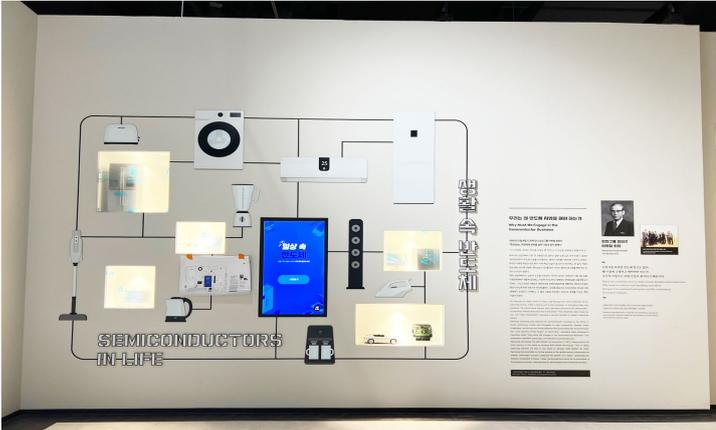
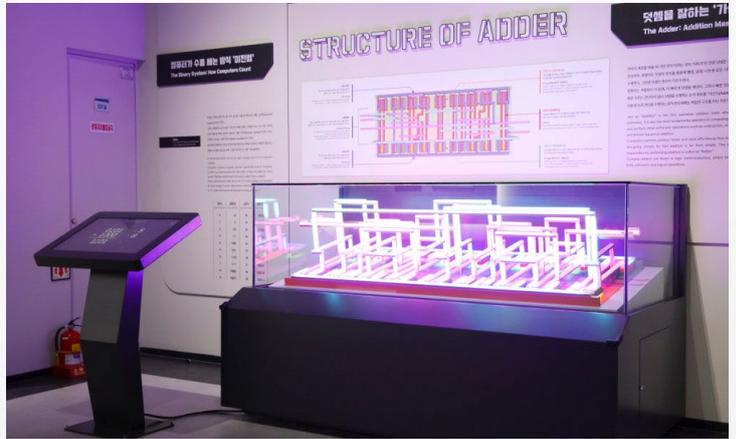
#반도체 제조공정

#반도체란?

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 국립과천과학관

### 사업내용

국립과천과학관 미래상상SF관 내 반도체 전시존을 기획, 설계, 제작, 설치까지 전 과정을 수행하였습니다. 미래기술의 핵심인 반도체를 주제로 관람객이 제작 공정과 원리를 직관적으로 이해할 수 있도록 인터랙티브 콘텐츠와 이해를 도울 수 있는 실물모형을 함께 구현하였습니다. 과학관의 SF 테마와 조화를 이루며, 체험 중심의 전시 완성도를 높였습니다.



# 한강물환경생태관

15

KEYWORD

## 이용의 물 전시 제작 설치 / 외부파사드 개선

#생물다양성

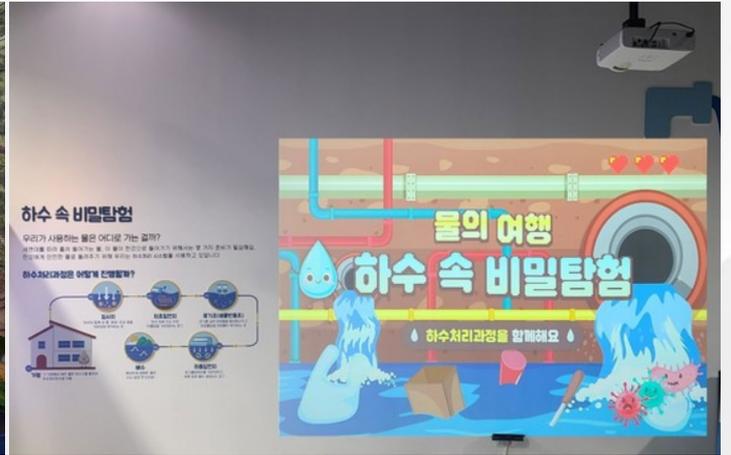
#정수/하수처리

#외부파사드

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 한강물환경연구소

### 사업내용

한강물환경연구소 내 한강물환경생태관 리뉴얼 전시를 기획부터 제작, 설치까지 전 과정을 수행하였습니다. '다양한 생태의 보고, 한강'에서는 실제 서식 생물과 유사한 실사 모형(디오라마) 생태 전시를 통해 한강의 어류, 양서·파충류, 포유류 및 수변식생의 다양성을 입체적으로 구현하였고, '우리에게 오는 물'은 상수도 정수 과정을 직접 체험하는 키오스크형 인터랙티브 콘텐츠로 구성하였습니다. 또한 '하수 속 비밀탐험'은 하수 처리 전 과정을 게임형 체험 영상으로 구현하여, 관람객이 한강 생태계와 물순환 시스템을 몰입감 있게 학습할 수 있도록 연출하였습니다. 또한 외부 공간 개선을 위해 입구 인지성을 높이는 파사드 개선과 관람객 참여 유도를 위한 포토존 설치를 수행하였습니다.



#완전자율주행시대

#자율주행체험

# 국립과천과학관

## 완전자율주행자동차 SNUver 제작 설치

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 국립과천과학관(디자인, 아침)

### 사업내용

서울대학교에서 기증한 스누버(SNUver)을 활용해 기획부터 영상 촬영·편집, 콘텐츠 제작, 설치까지 전 과정을 수행하였습니다. 실제 도로를 주행하는 영상을 촬영하고, 차량의 움직임과 핸들 조향을 연동한 인터랙티브 연출을 통해 핸들이 실시간으로 회전하는 등 자율주행의 미래의 자율주행을 만나볼 수 있도록 구현하였습니다.



#국보순회전

#QR

#영상콘텐츠

# 국립중앙박물관

## 국보순회전 교육영상 및 디지털 콘텐츠 제작

구 분 | 콘텐츠 제작 설치  
 사업연도 | 2025  
 발 주 처 | 국립중앙박물관

### 사업내용

5대 국립중앙박물관 특별 순회전 ‘국보순회전: 모두의 걸음으로’ 전시에 활용된 QR 기반 유물 소개 페이지와 교육용 유물 소개 영상을 제작하였습니다. 관람객은 현장에서 QR코드를 통해 국보에 대한 해설을 직접 탐색하고, 영상 콘텐츠를 통해 유물의 역사적 배경과 문화적 의미를 쉽고 깊이 있게 접할 수 있습니다. 본 콘텐츠는 전시의 교육적 가치를 높이고, 관람객 참여를 유도하는 콘텐츠로 활용되었습니다.



# 국립과천과학관

## 한국과학문명관 한옥과 한의학

구 분 | 기본설계, 실시설계, 제작설치  
 사업연도 | 2025(진행중)  
 발 주 처 | 국립과천과학관(작품오늘)

17

KEYWORD

- #한옥
- #한의학
- #전통과학

### 사업내용

국립과천과학관의 한국과학문명관 한옥과 한의학존에서는 과학 원리와 근거를 심층적으로 이해할 수 있도록 설계 중입니다. 전통 한옥 구조(온돌·창호 등)와 한의학 진단 기술(맥진, 체질 진단 등)을 디지털 인터랙티브 콘텐츠로 재해석하여, 단순한 정보 전달을 넘어 실제 체험을 통해 우리 전통기술 속 과학적 사고방식을 자연스럽게 익힐 수 있도록 구성하고 있습니다.



# 국립중앙과학관

02

KEYWORD

## 5대 온라인 과학관 메타플리 개선

#메타플리 #메타버스 #공공클라우드 #AI

구 분 | 유지보수, 신규콘텐츠 제작, 디지털트윈화, 메타버스 사업연도 | 2024~2025(진행중)  
발 주 처 | 국립중앙과학관

### 사업내용

5대 국립과학관의 메타버스 ‘메타플리’의 서비스 품질 향상을 위해 메인화면과 UI/UX 개선을 통해 사용자 편의성을 높이고, 기존 콘텐츠와 데이터를 재정비하였습니다. 또한, 신규 콘텐츠와 흥미 기반의 인터랙티브 콘텐츠도 새롭게 구축하여 메타플리 브랜드 리뉴얼과 공공클라우드 서버 이관, 특화전시관 연동까지 통합 플랫폼으로의 완성도를 높였습니다.



# EBS 초목달

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2016  
 발 주 처 | EBS

01

TARGET

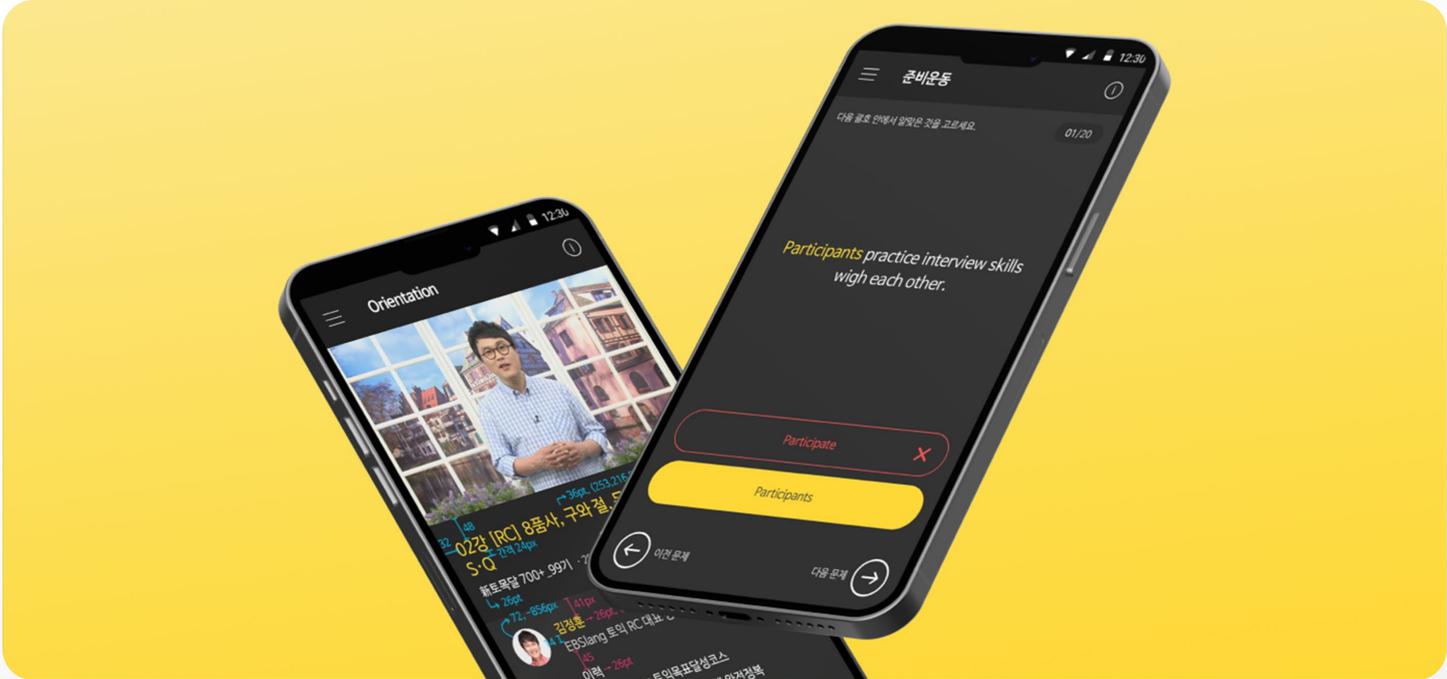
초등

TOOLS

APP

SWINK

100%



# 단복랜드

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2016  
 발 주 처 | EBS

02

TARGET

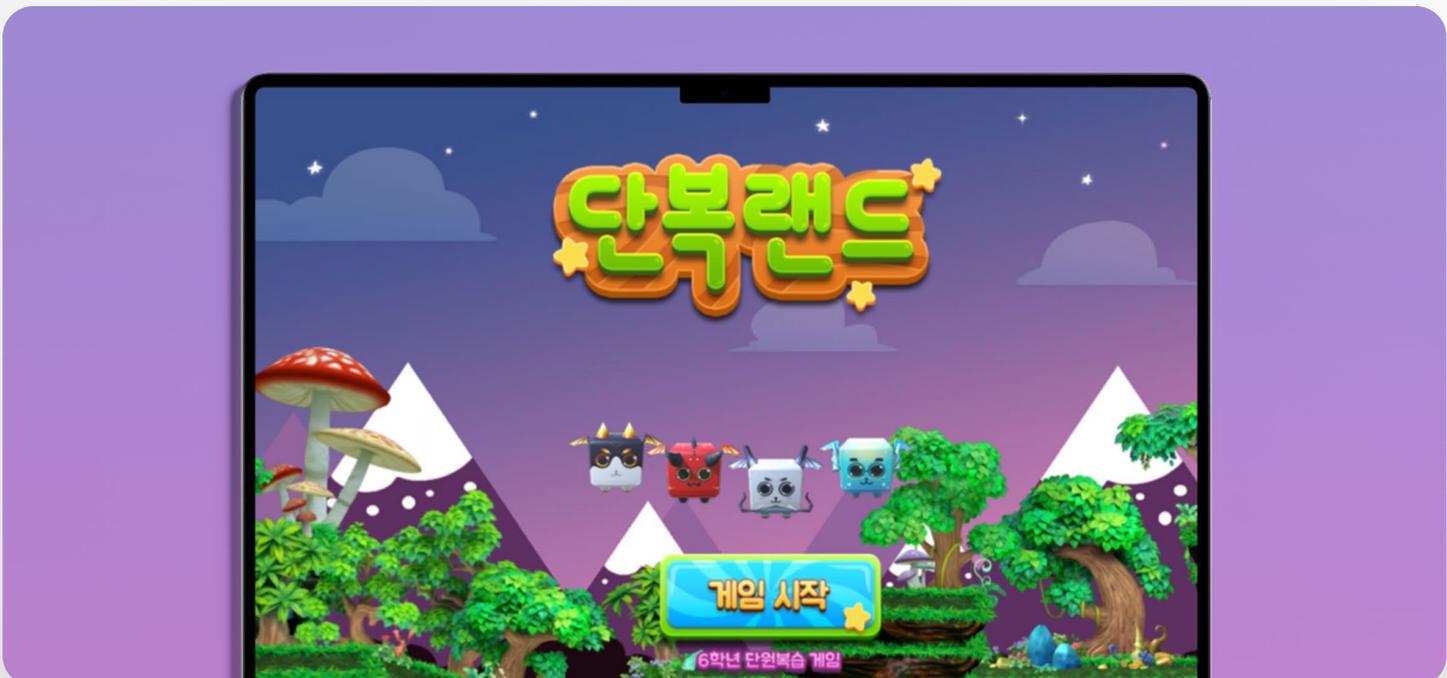
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 어학 FM

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2017  
 발 주 처 | EBS

03

TARGET

성인

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 초중고 \_ 19종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2018  
 발 주 처 | EBS

04

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



05

# 파닉스영어 잉글리시헌터

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2019  
 발 주 처 | EBS

TARGET

초등

TOOLS

APP

SWINK

100%



06

# 하루한장 학습관리 APP

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2019  
 발 주 처 | 미래엔

TARGET

초등

TOOLS

APP

SWINK

100%



07

# Almath 놀이게임 30종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | 아이스크림에듀

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



08

# Aimath 두뇌게임 30종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | 아이스크림에듀

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



09

# Almath 연산게임 261종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | 아이스크림에듀

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 수학게임 고등게임 10종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | EBS

TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%

10



# 수학게임 초등 10종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | EBS

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%

11



# 그림그래프

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | EBS

TARGET

초등

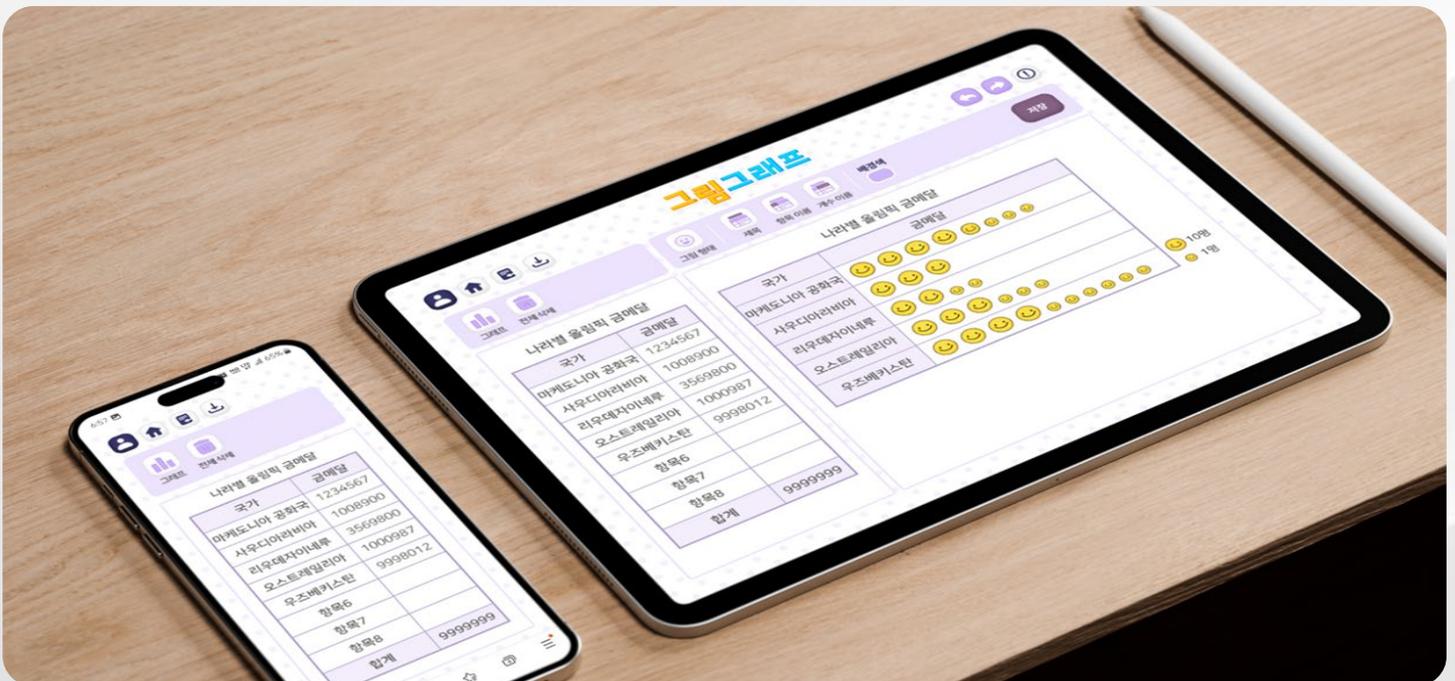
TOOLS

HTML5

SWINK

100%

12



# 이지통계 초등

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2020  
 발 주 처 | EBS

TARGET

초등

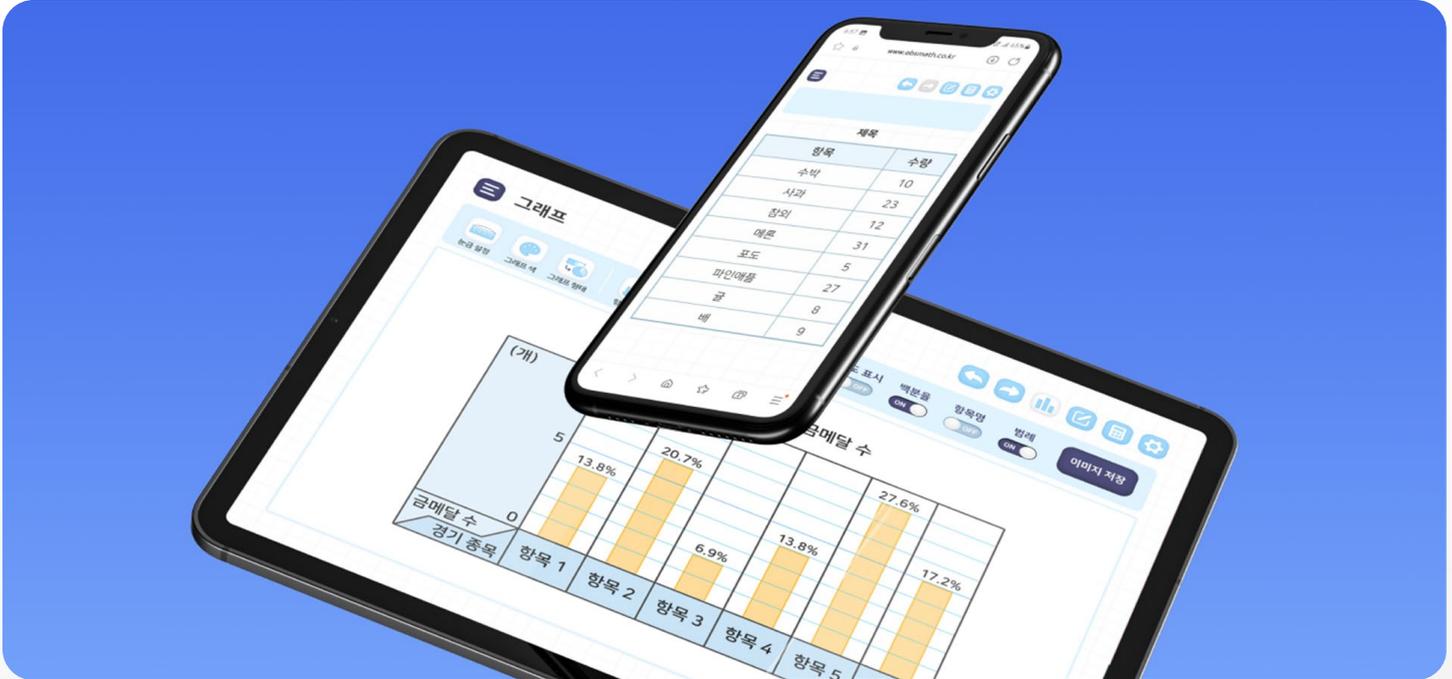
TOOLS

HTML5

SWINK

100%

13



# 디지털교과서 국어(한글,독서,연극)

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2021  
 발 주 처 | 미래엔

TARGET

초등

TOOLS

HTML5+APP

SWINK

100%

14



# 인터랙티브 중등수학 10종

15

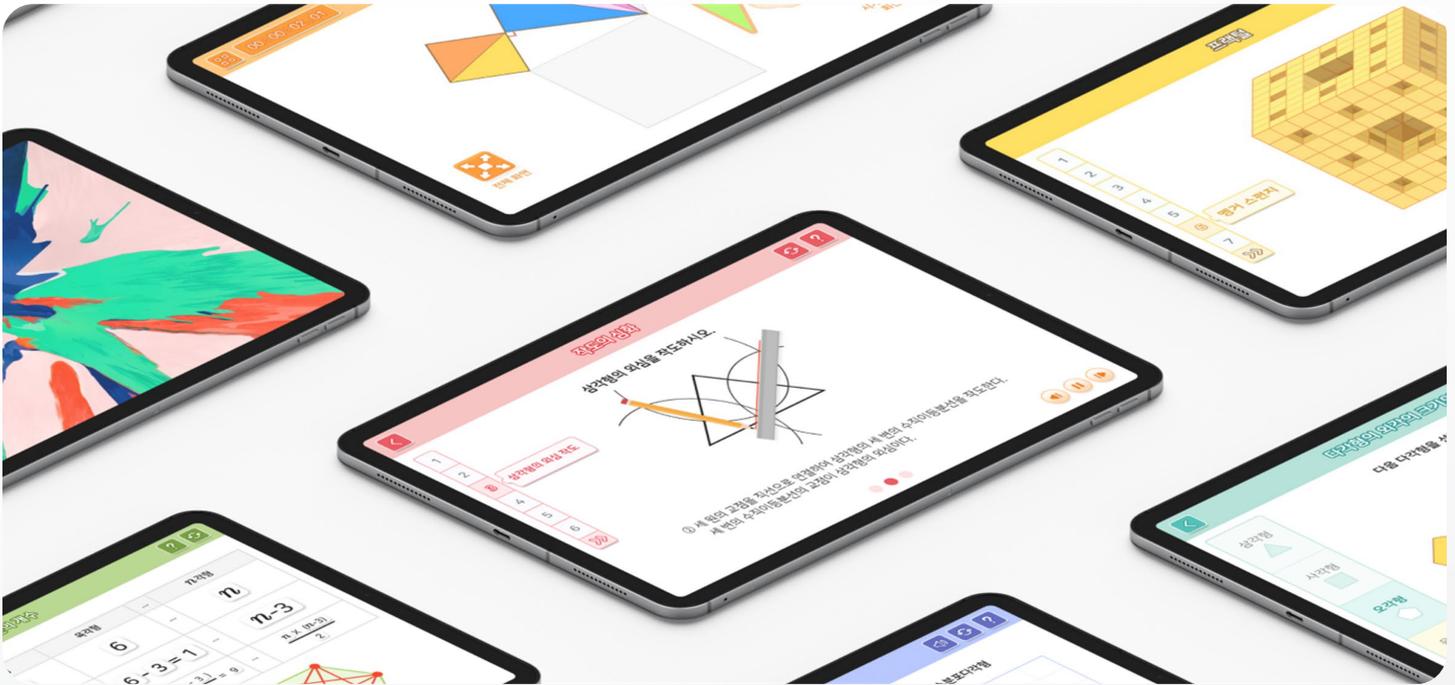
구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2021  
 발 주 처 | EBS

TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5  
 SWINK 100%



# AICANDO 누리키즈(정리/문제/게임)

16

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 교원

TARGET

유아

TOOLS

Unity  
 SWINK 100%



# 밀크T아이 - 수학게임(40차시)

17

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

초등

TOOLS

HTML5 >  
APP

SWINK

100%



# PLAY세미 초등수학 13종

18

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | EBS

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 카타미노(행사부스 키오스크)

19

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | EBS

TARGET

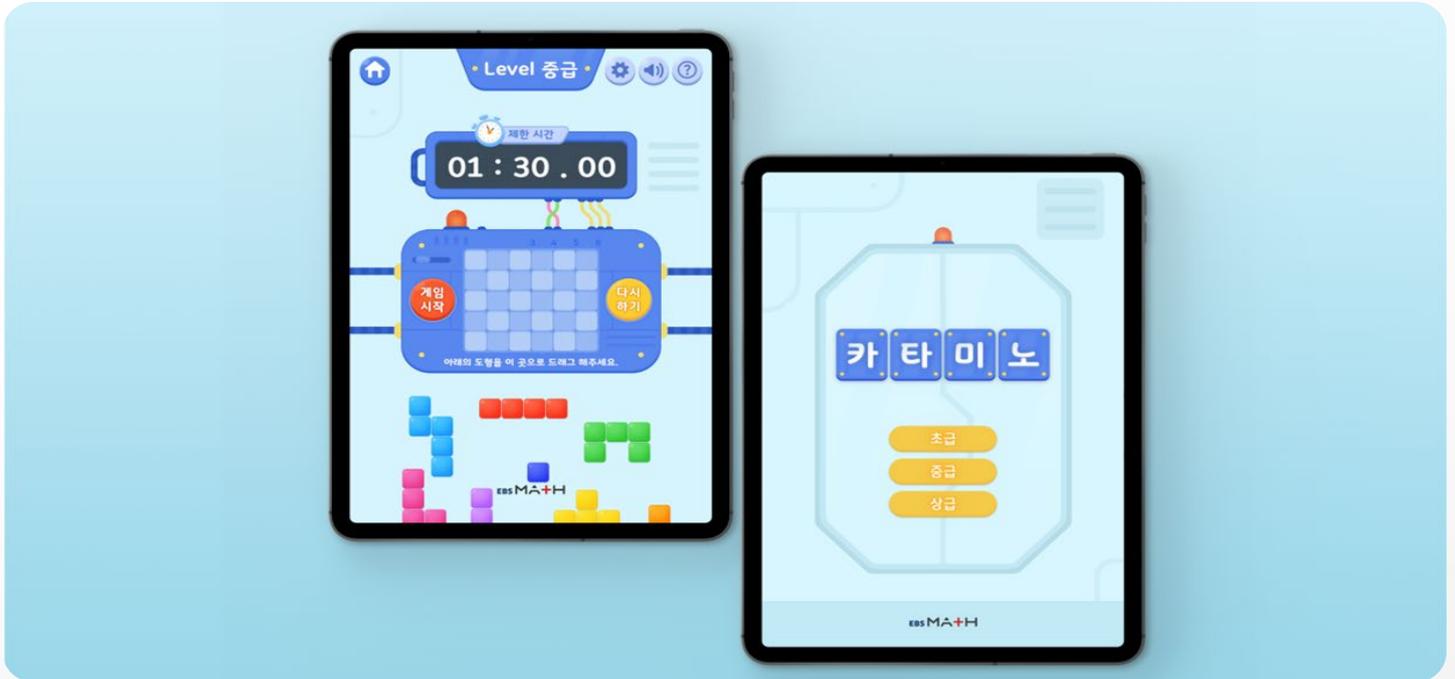
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 따닥한글 - 한글 APP

20

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 생활습관 - 키즈(24종)

21

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

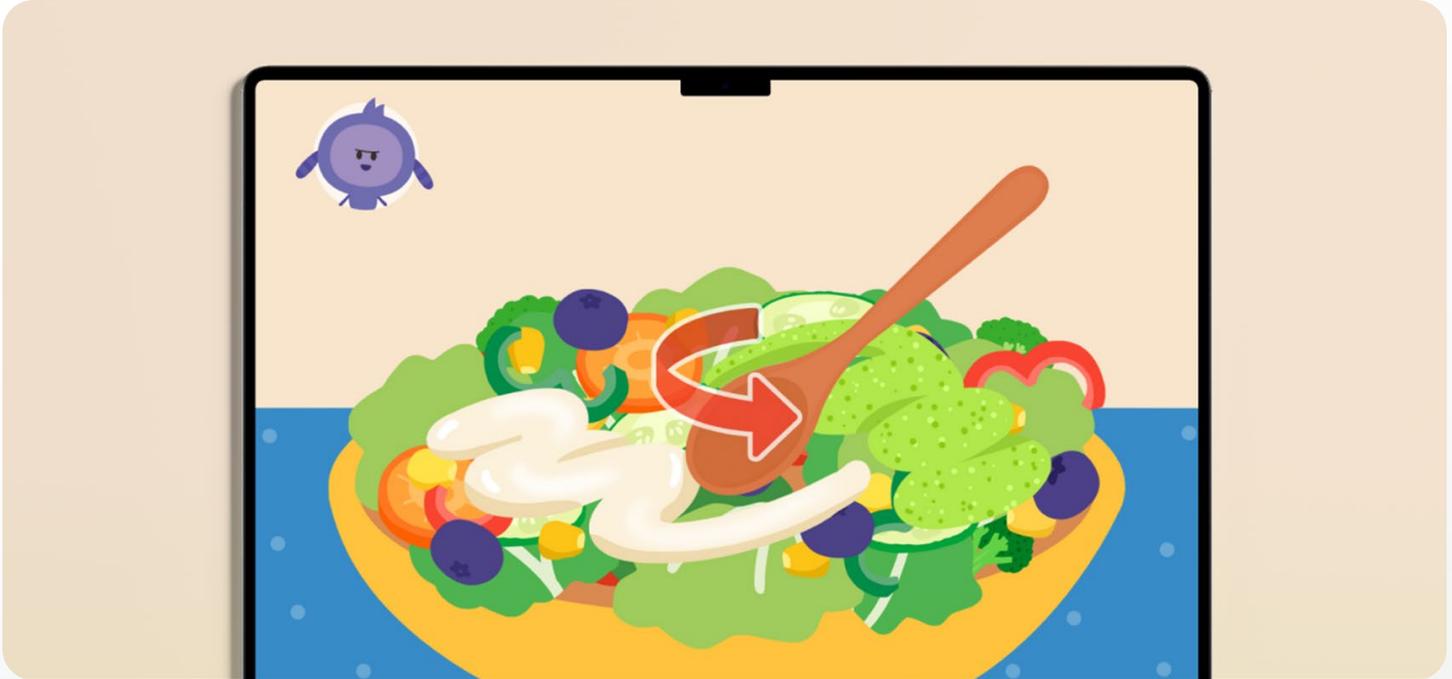
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 땡커벨 수학게임 9종

22

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 아이스크림미디어

TARGET

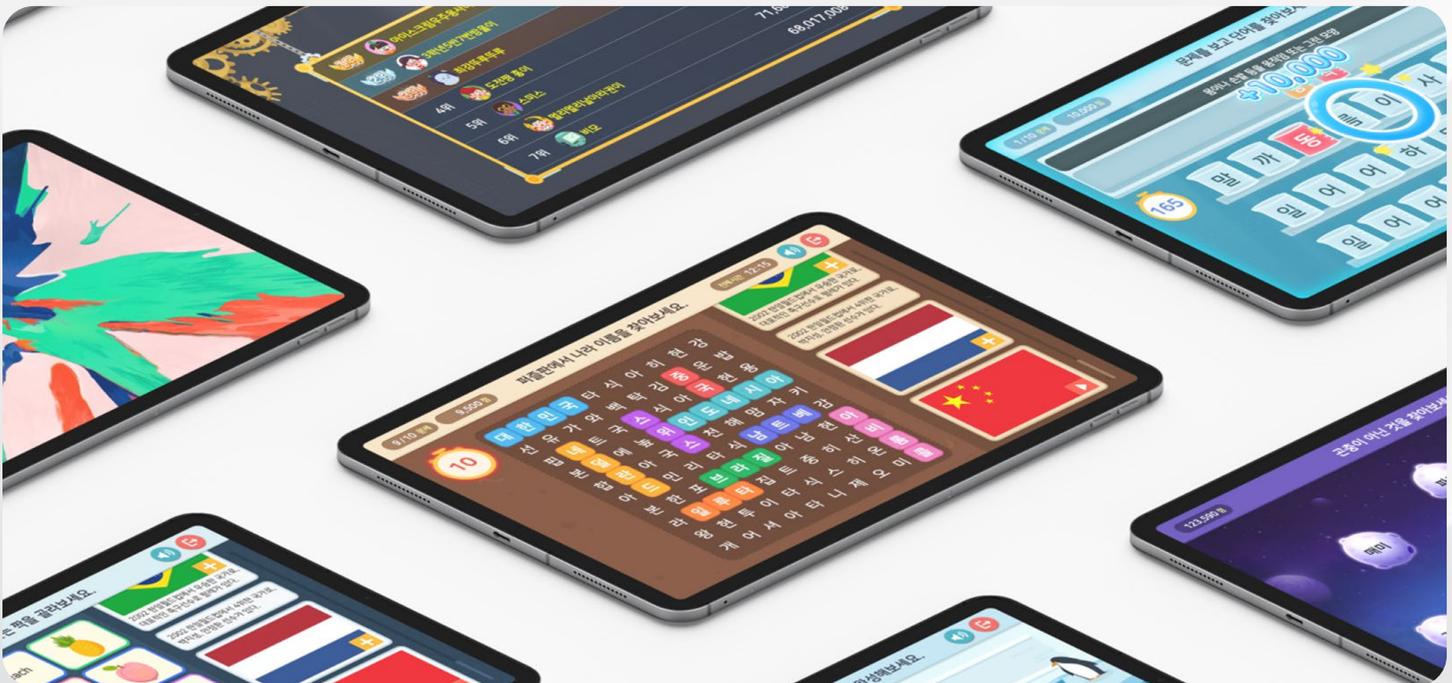
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 수학게임 중등 4종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | EBS

23

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 이지통계 중등 통계

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | EBS

24

TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 이지통계 고등 통계

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | EBS

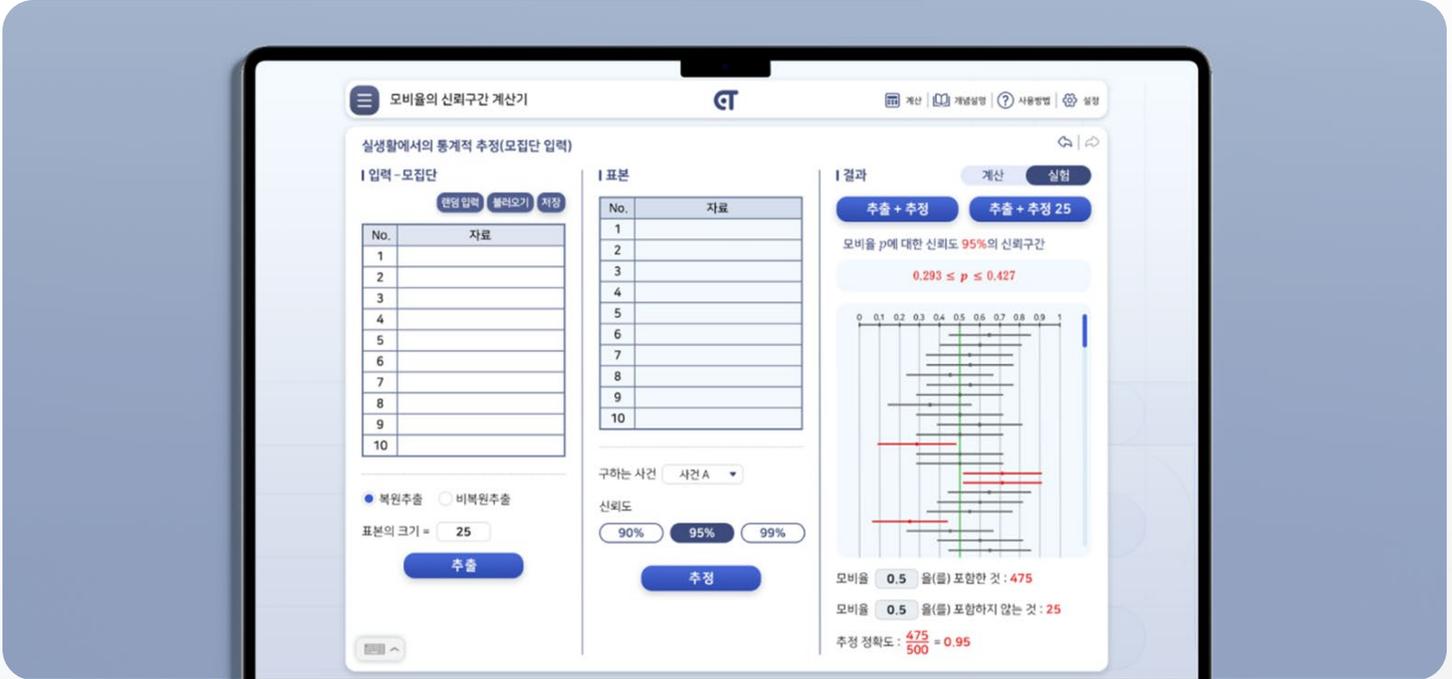
TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5  
 SWINK 100%

25



# 미래사회안전망확보융합전공 VR교육 콘텐츠 3종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작 (VR)  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 부산가톨릭대학교

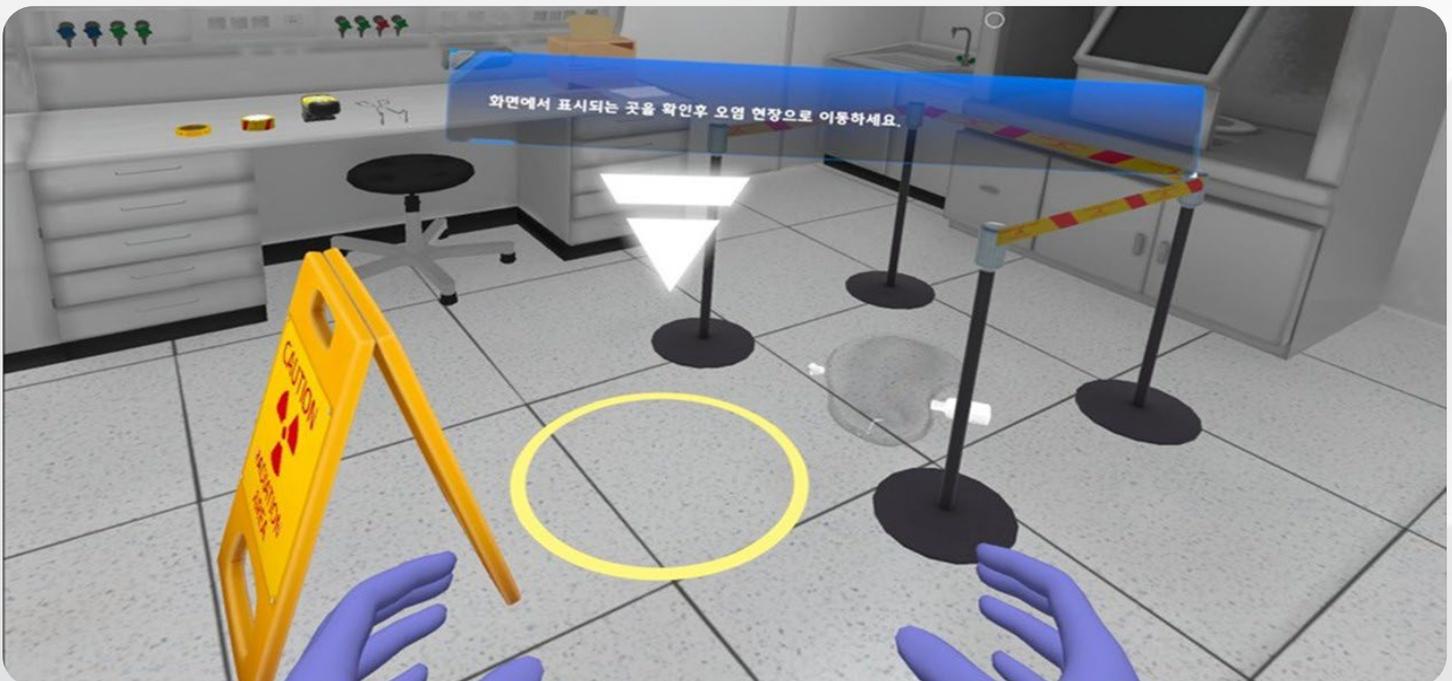
TARGET

성인

TOOLS

Unity  
 SWINK 100%

26



# 3D 입체도형

27

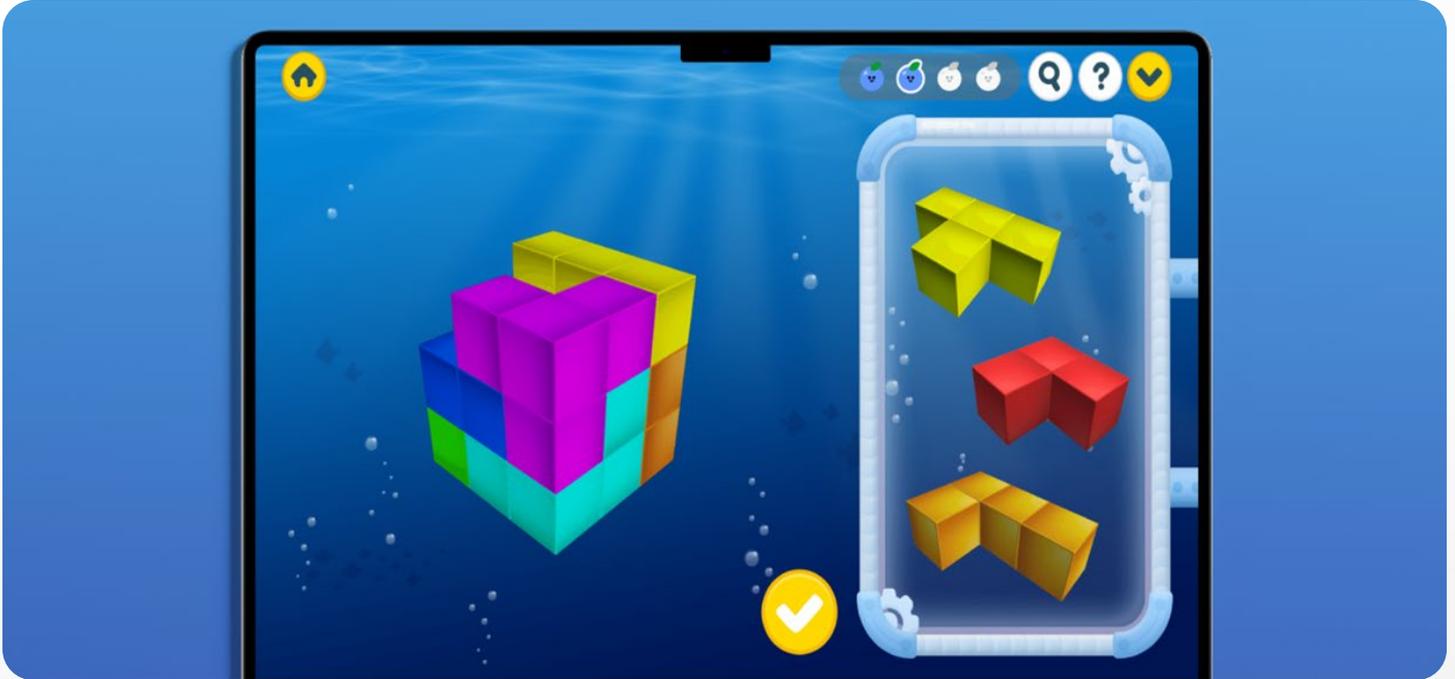
구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 메가스터디

TARGET

초등

TOOLS

HTML5  
 SWINK 100%



# 엘리하이 초등수학 3학년(89차시)

28

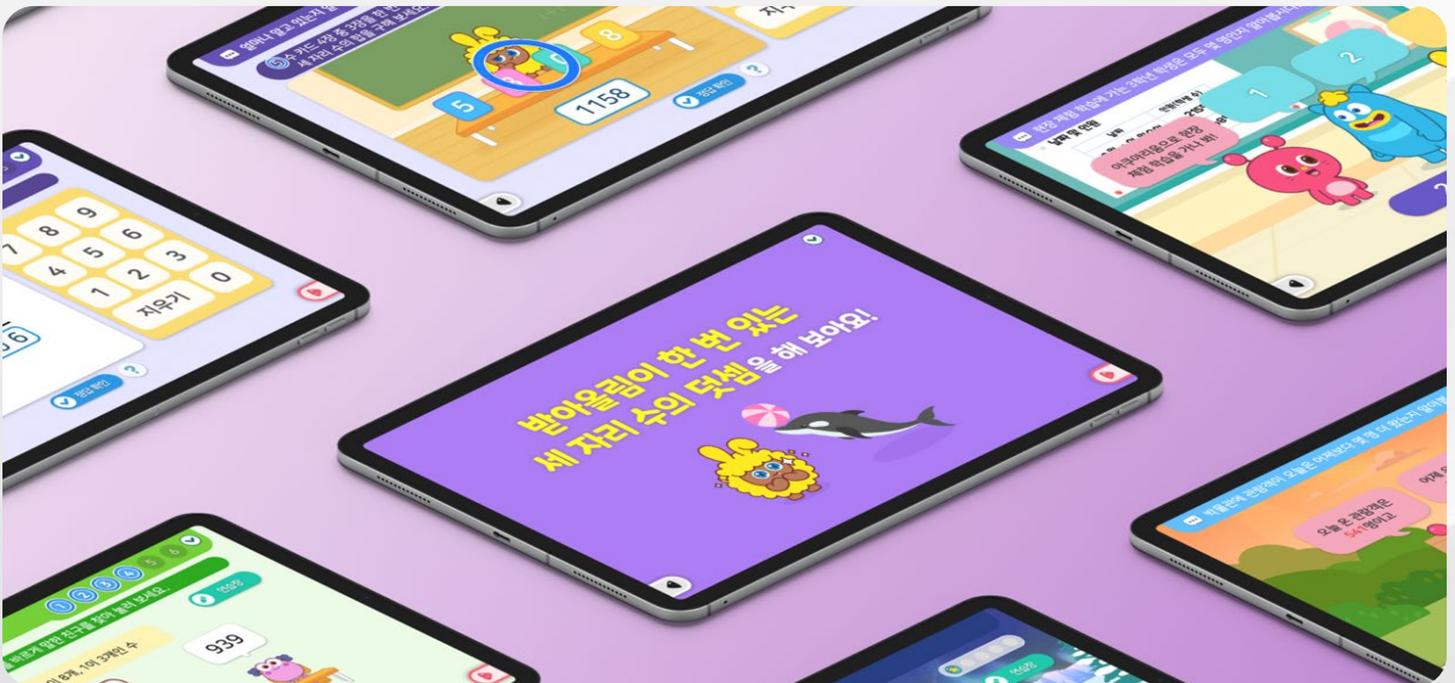
구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 메가스터디

TARGET

초등

TOOLS

HTML5  
 SWINK 100%



# 엘리하이 초등국어 3학년(98차시)

29

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 메가스터디

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 분수게임 - 초등수학 3,4학년

30

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

초등

TOOLS

APP

SWINK

100%



# 분수게임 - 초등수학 5,6학년

31

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

초등

TOOLS

APP

SWINK

100%



# 키즈한글 12종

32

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

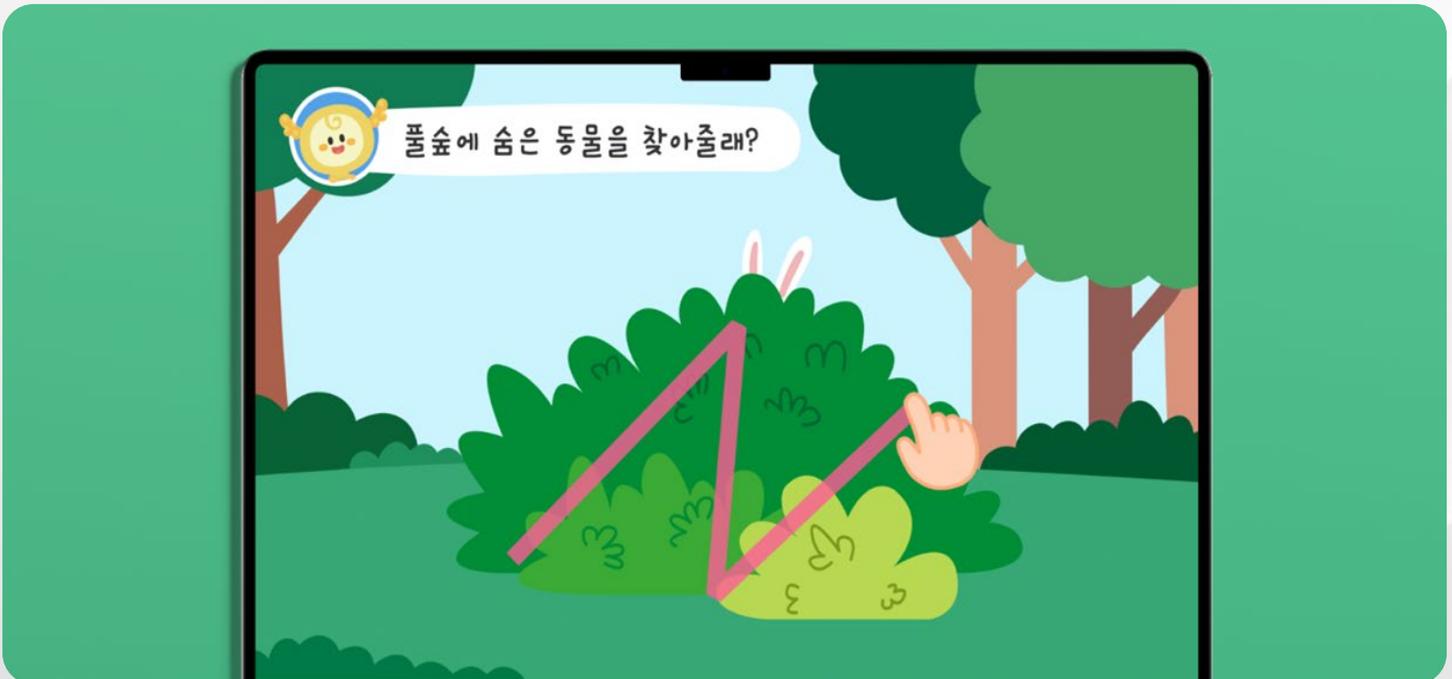
유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



33

# 키즈수학 24종

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2023  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

유아

TOOLS

APP

SWINK

100%



# 칠교놀이 초등수학 2학년

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 미래엔

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%

34



# 초등수학 학습관

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 비상교육

TARGET

유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%

35



# AIDT 중·고등수학(비주얼 조작형)

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 비상교육

TARGET

중·고등

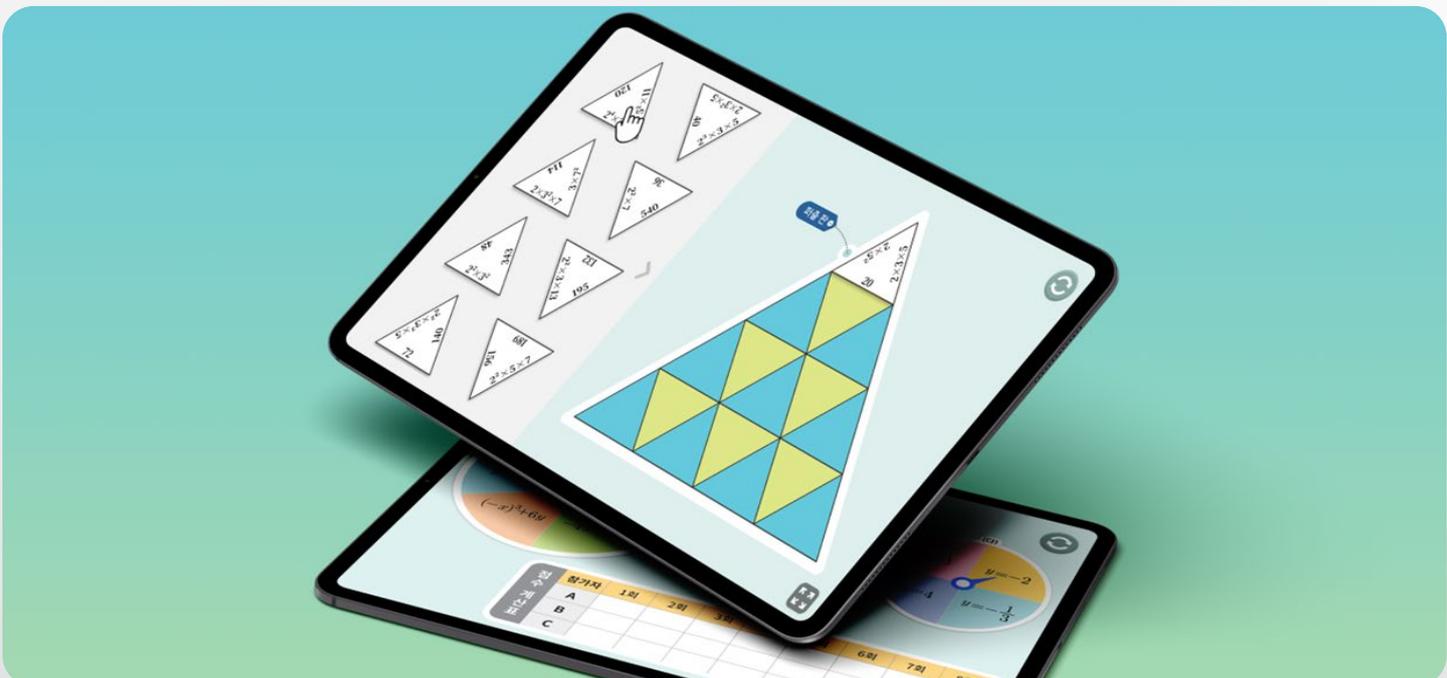
TOOLS

HTML5

SWINK

100%

36



# 키즈 48차시 - 반짝융합사고

37

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 아이들나라

TARGET

유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 키즈 48차시 - 스마트놀이

38

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 비상교육

TARGET

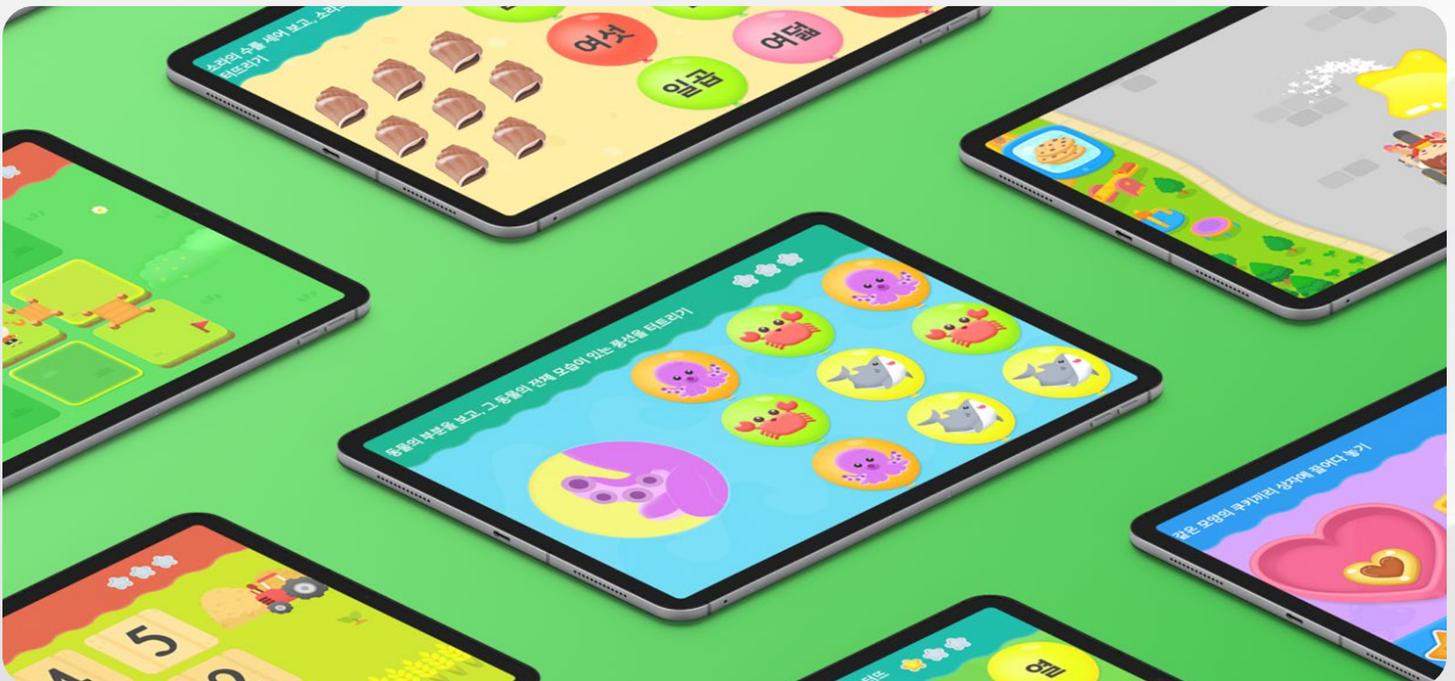
유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 키즈 48차시 - 스킬업

39

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 아이들나라

TARGET

유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 키즈 48차시 - 개념쏙쏙

40

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 비상교육

TARGET

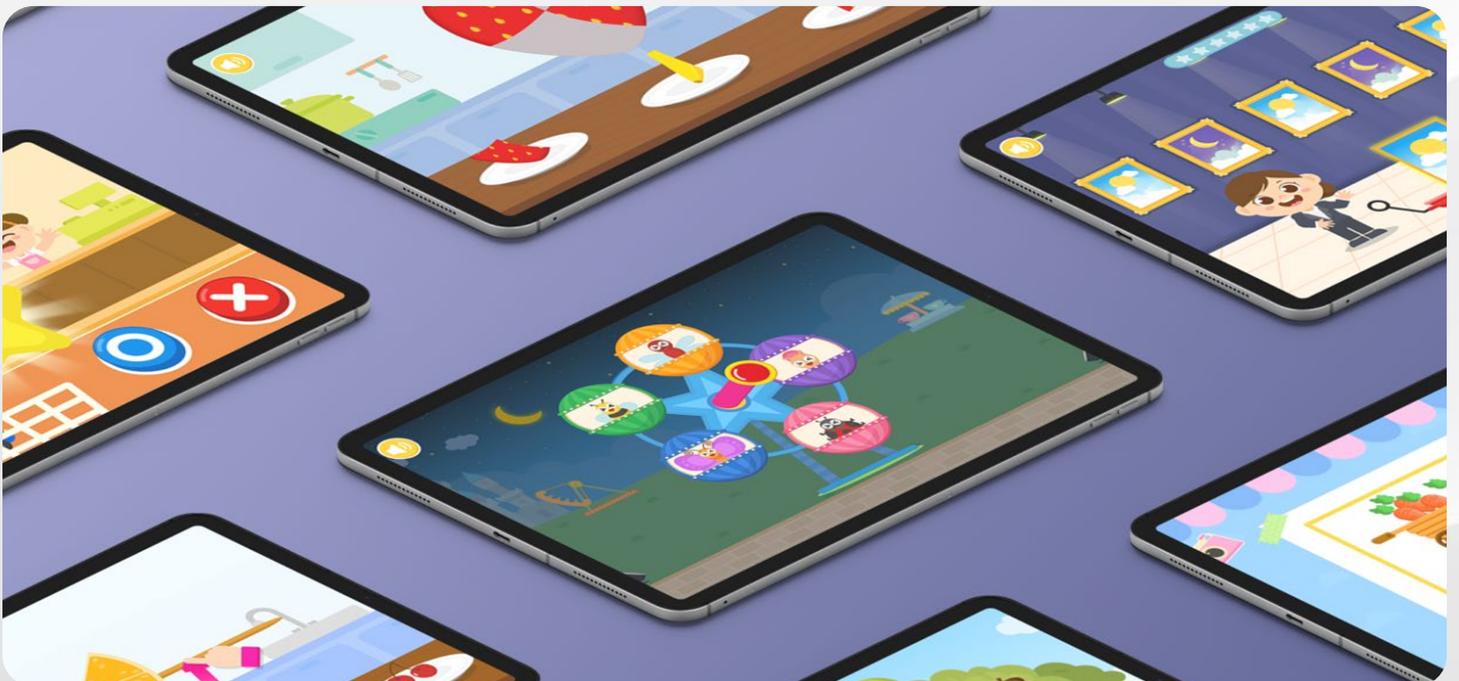
유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



## LG U+ - 영어게임(84종)

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
사업연도 | 2024  
발 주 처 | 아이들나라

TARGET

초등

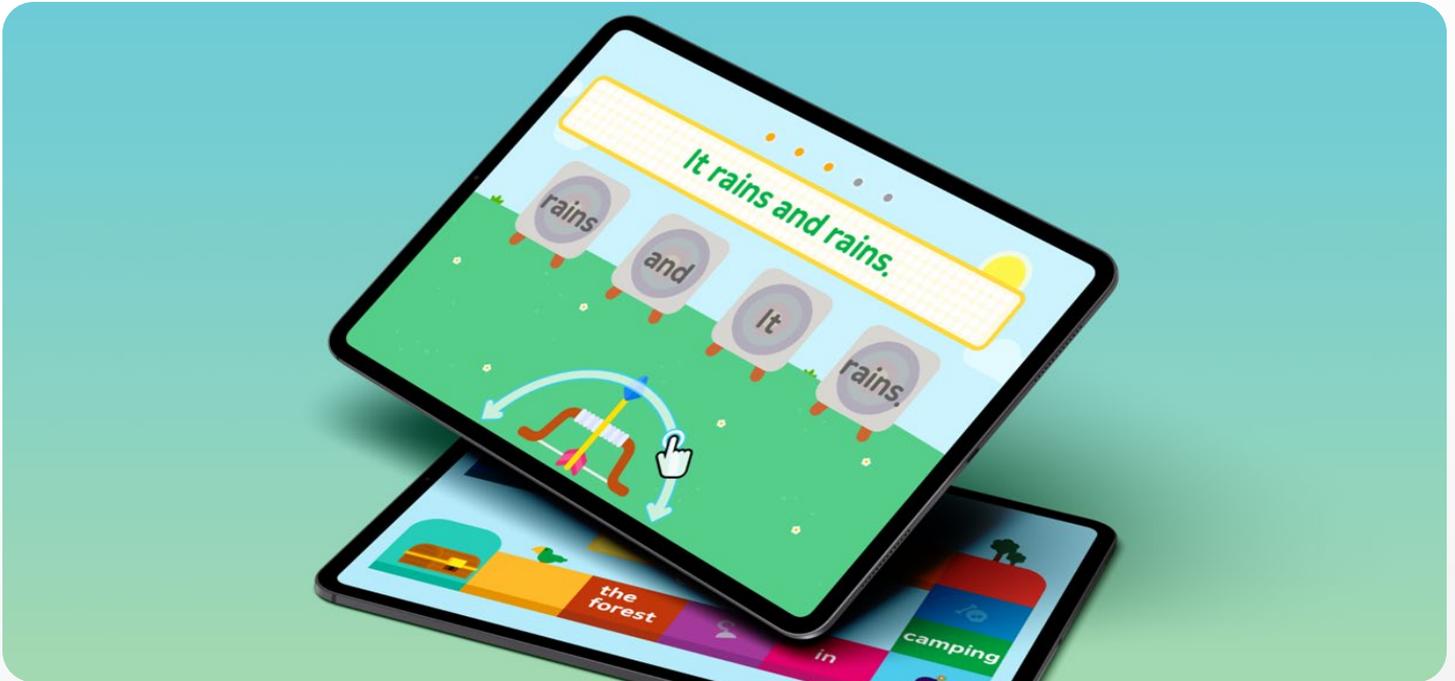
TOOLS

HTML5

SWINK

100%

41



## 슈퍼V - 유아한글(48차시)

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
사업연도 | 2024  
발 주 처 | 아이들나라

TARGET

유아

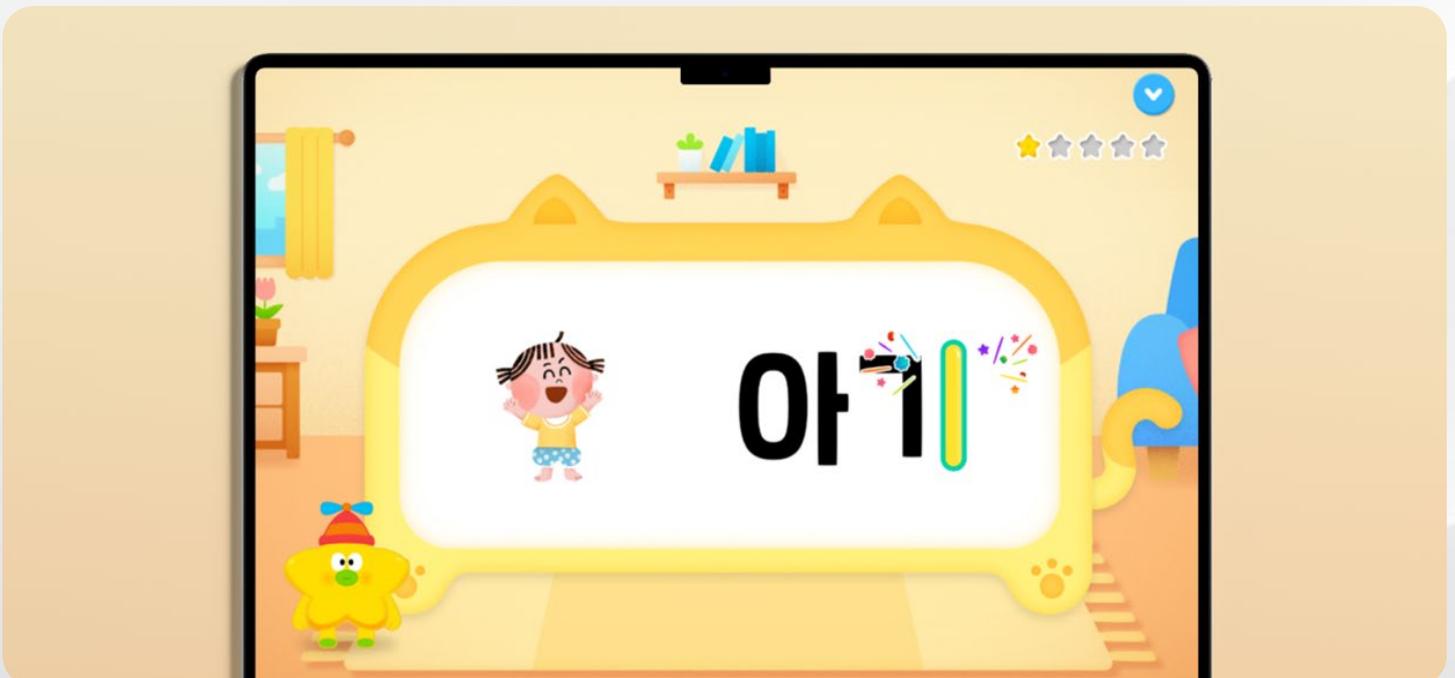
TOOLS

HTML5

SWINK

100%

42



# 슈퍼V – 유아영어(60차시)

43

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 아이들나라

TARGET

유아

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# AIDT – 중등 수학 게임형(6종)

44

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# AIDT - 고등 정보 체험형(5종)

45

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

중·고등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# AIDT - 초등 정보 체험형(10차시)

46

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

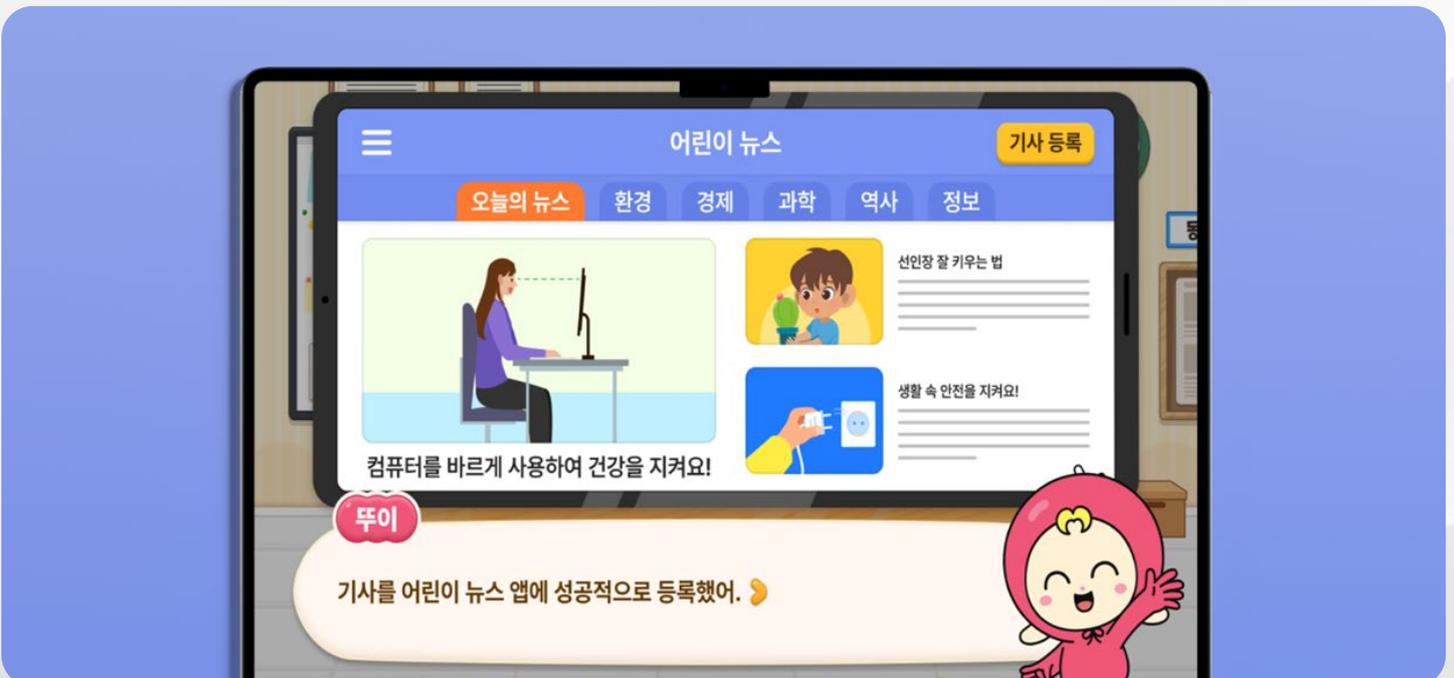
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# AIDT – 초등 정보 조작형 AI 맞춤(17차시)

47

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

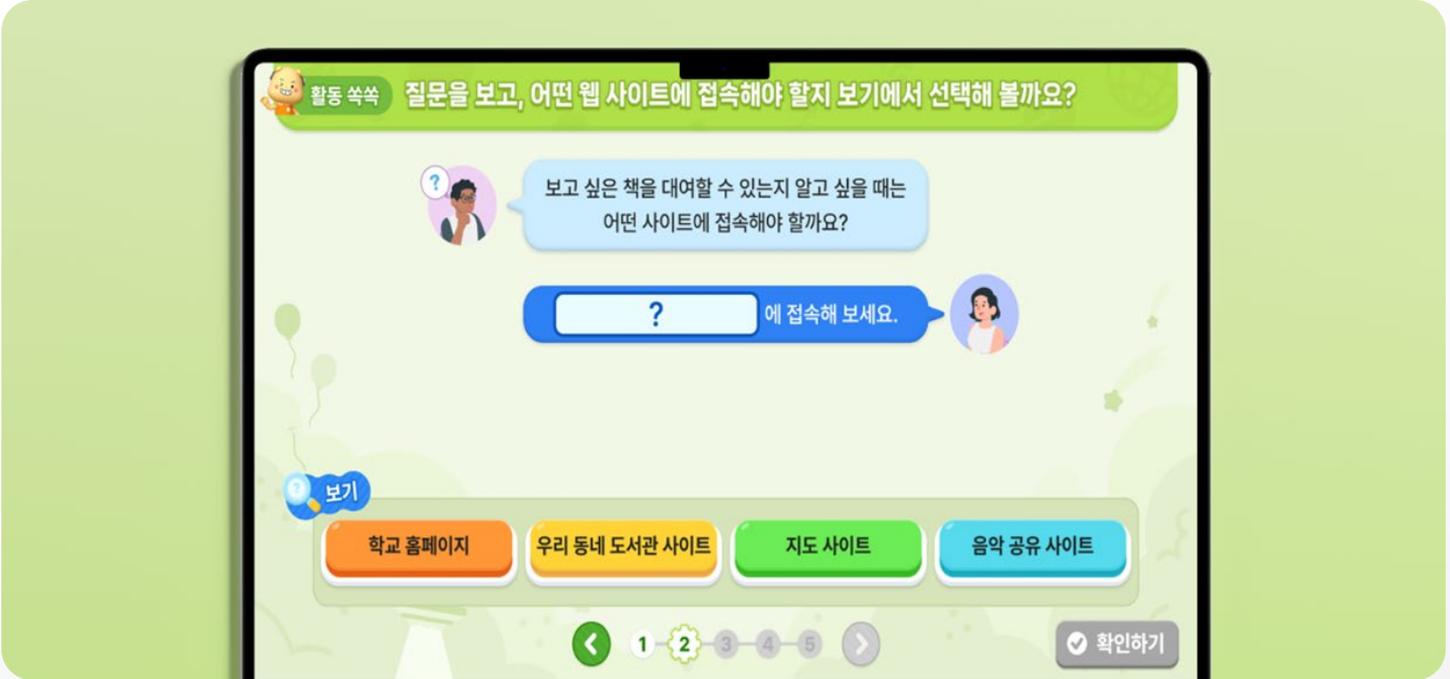
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# AIDT – 초등 정보 조작형 교과학습(17차시)

48

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 천재교과서

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 엘리하이 초등 국어 1학년(75차시)

49

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 메가스터디

TARGET

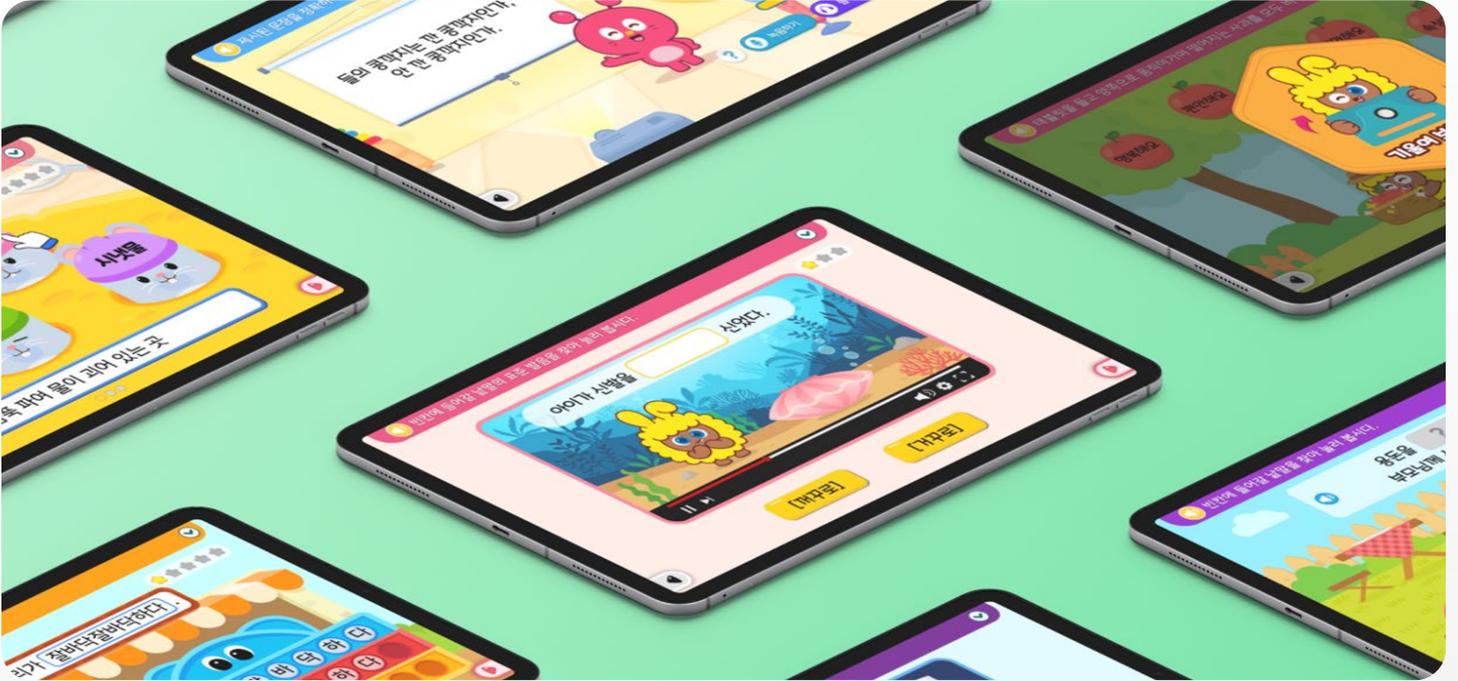
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 준비차시 키즈(4종)

50

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 웅진씽크빅

TARGET

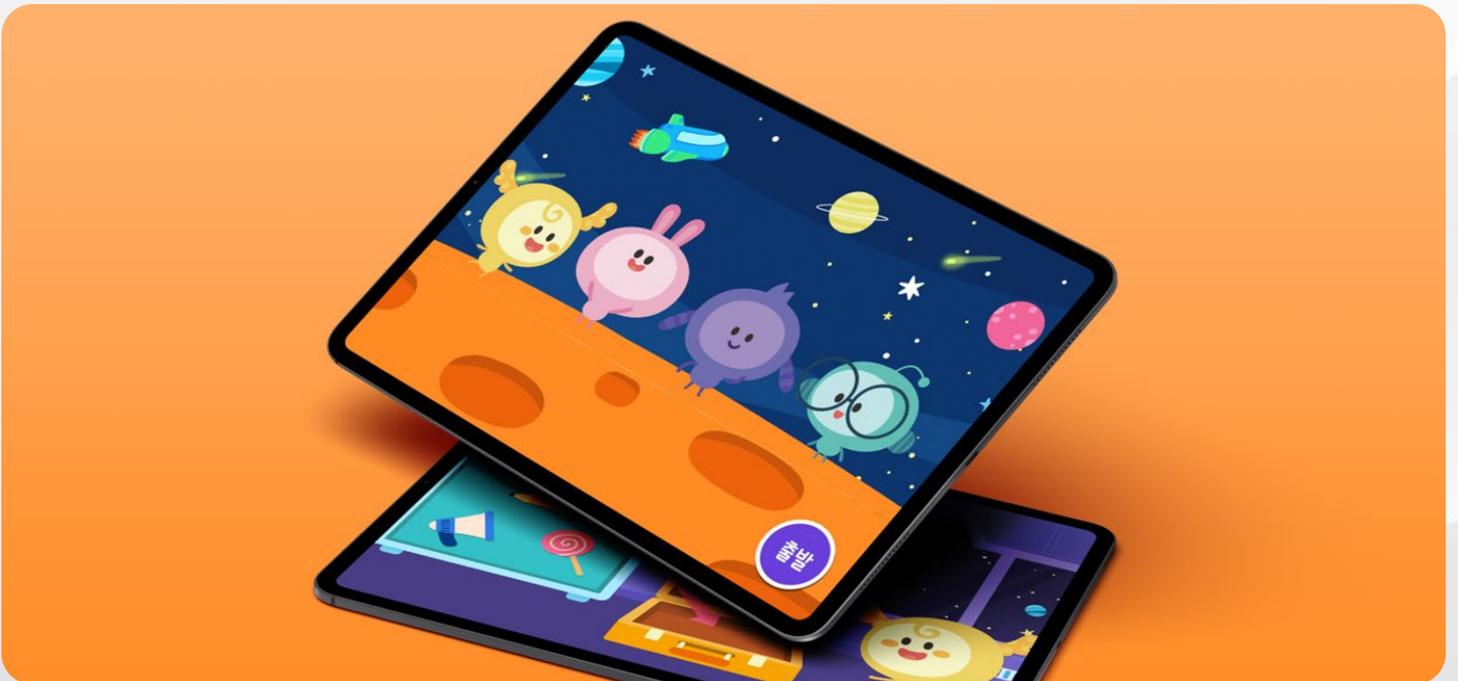
초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



51

# 수원시 정신건강관리 앱[마로]

구 분 | 교육 콘텐츠 제작  
 사업연도 | 2022  
 발 주 처 | 메가스터디

TARGET

초등

TOOLS

HTML5

SWINK

100%



# 호흡기 질환 관리 앱[헬스커넥트]

구 분 | SI 사업  
 사업연도 | 2019  
 발 주 처 | 헬스커넥트

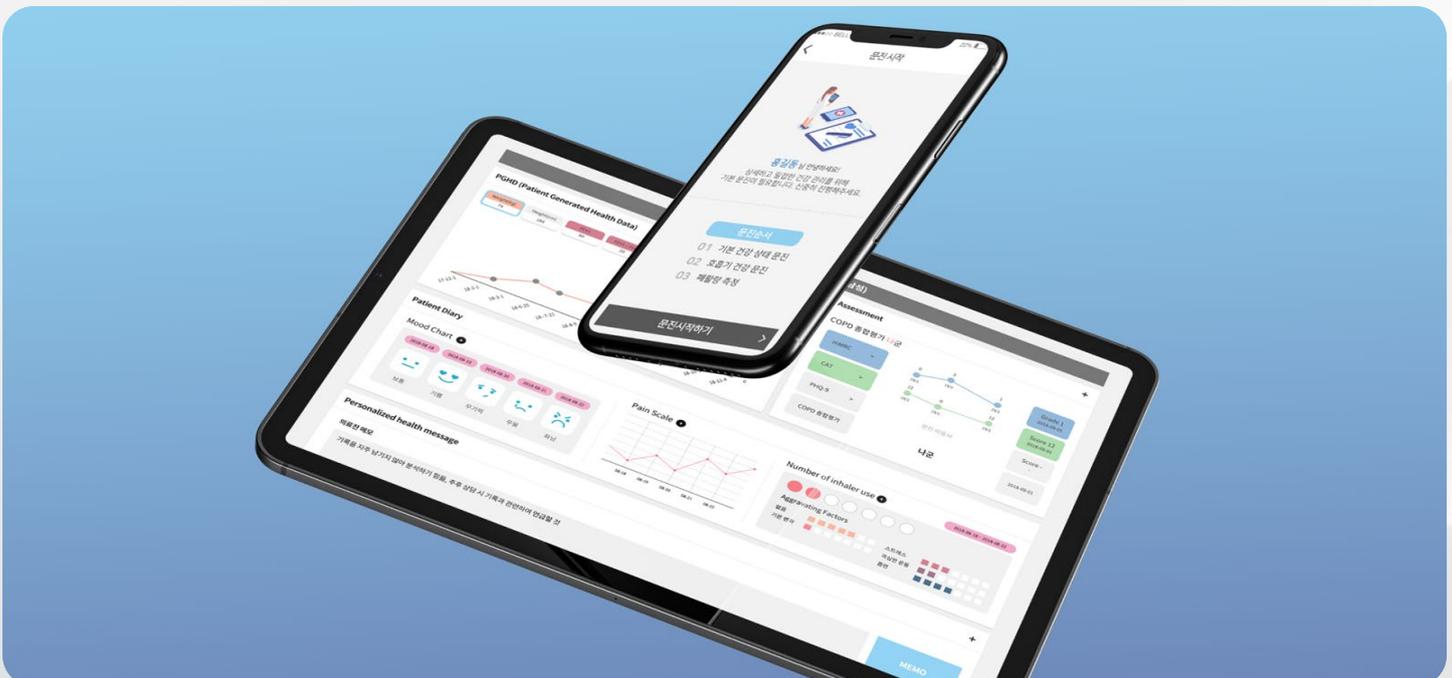
TOOLS

APP&Web

SWINK

100%

52



# 수원시 정신건강관리 앱[마로]

53

구 분 | SI 사업  
 사업연도 | 2025  
 발 주 처 | 수원시

TOOLS (APP)  
 SWINK (100%)

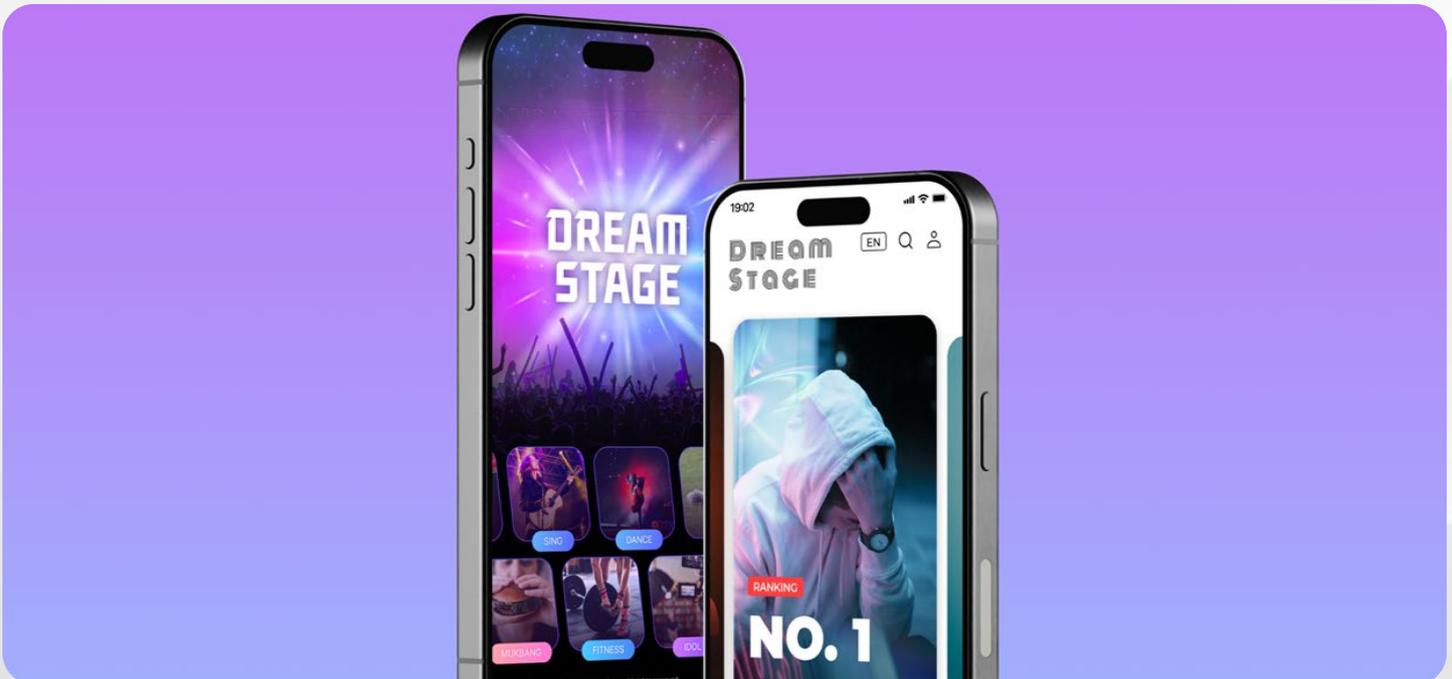


# 드림 스테이지

54

구 분 | SI 사업  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | 드림스테이지

TOOLS (APP)  
 SWINK (100%)

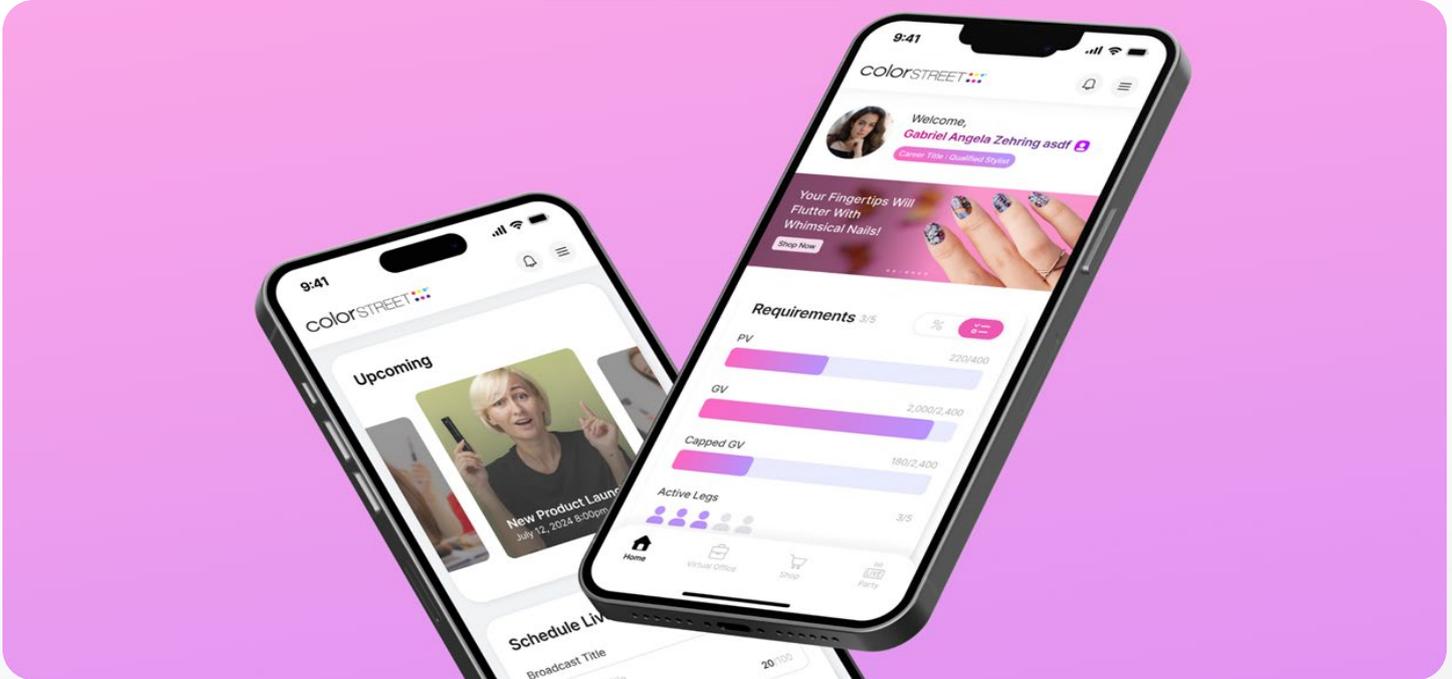


# Color STREET

55

구 분 | SI 사업  
 사업연도 | 2024  
 발 주 처 | INCOCO

TOOLS | APP  
 SWINK | 100%



# CLASSFIT

56

구 분 | SI 사업  
 사업연도 | 2025  
 발 주 처 | 클래스핏

TOOLS | APP&Web  
 SWINK | 100%





혁신적인 스윙크의 기술로 지속적인 기회를 창출하고,  
고객의 비전을 현실로 만드는 여정을 함께합니다

(주) 스윙크

서울특별시 마포구 매봉산로 37 DMC 산학협력연구센터 1304호

T : 02-364-8777 F : 02-6925-7257