

Company Introduction 2022

OBENEF

OPEN BENEFIT

INNOBIZ
기술혁신형중소기업

교육의 새로운 시대를 열어갑니다 | Company Pioneering a New Era of Education

전화 031 8023 5300

팩스 031 624 2432

메일 account@obenef.com

INDEX

I. 회사소개

- 회사개요
- Next 2023 비전
- 주요 연혁
- 수상, 논문 및 특허
- 주요 사업 실적

II. 주요사업 소개

- GESTURE™ 토탈 에듀케이션 플랫폼
- AIGER™ 대규모 온라인 가상 컴퓨터실
- 전문 교육콘텐츠 개발 서비스
- 실시간 화상강의시스템 구축 서비스



I. Company Profile

대한민국 대표 차세대교육서비스를 제공하는
우리기업을 소개합니다.



회사개요

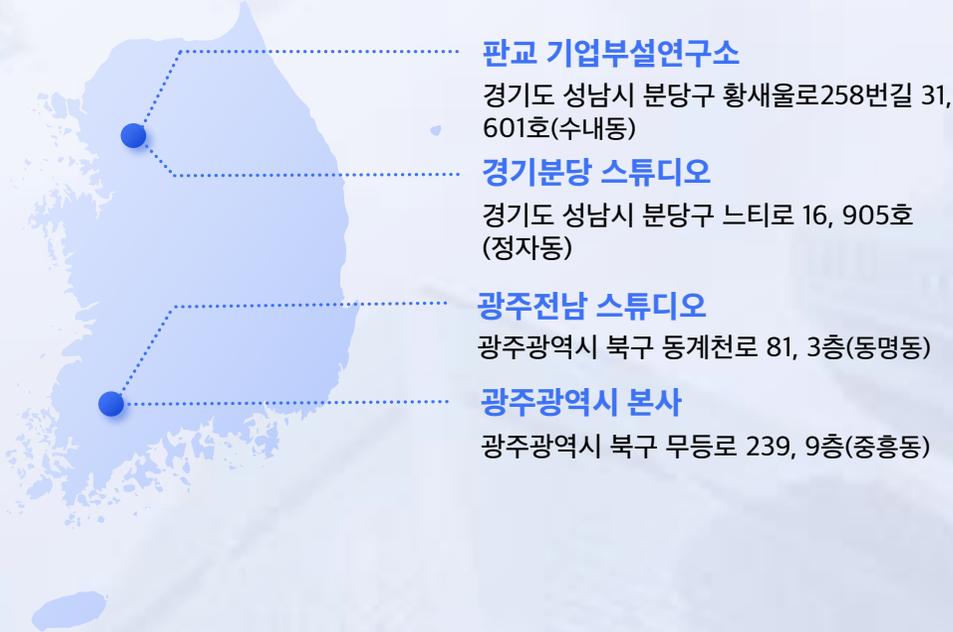
Next 2023 비전

주요 연혁

수상, 논문 및 특허

주요 사업 실적

- | **회사명** | **주식회사 오베네프** | **매출액** | **22억원 (2021년)**
- | **대표자** | **장철훈** | **설립년도** | **2015년 10월**
- | **자본금** | **1.2억원** | **인력현황** | **33명**



온라인 교육 콘텐츠 개발

- 기관 및 대학 교육 콘텐츠 개발
- 오프라인 to 온라인 교육과정 변환 개발
- 현업중심의 실습형 온라인 교육과정 개발



에듀테크 솔루션 구축 및 판매

- 에듀케이션 플랫폼 구축
- 교육 및 연구용 온라인 가상 컴퓨터실 구축
- 실시간 화상 관리시스템 구축



수요맞춤형 전문인력 양성사업

- 4차산업 전문인력 양성을 위한 교육과정 개발 및 대행 사업



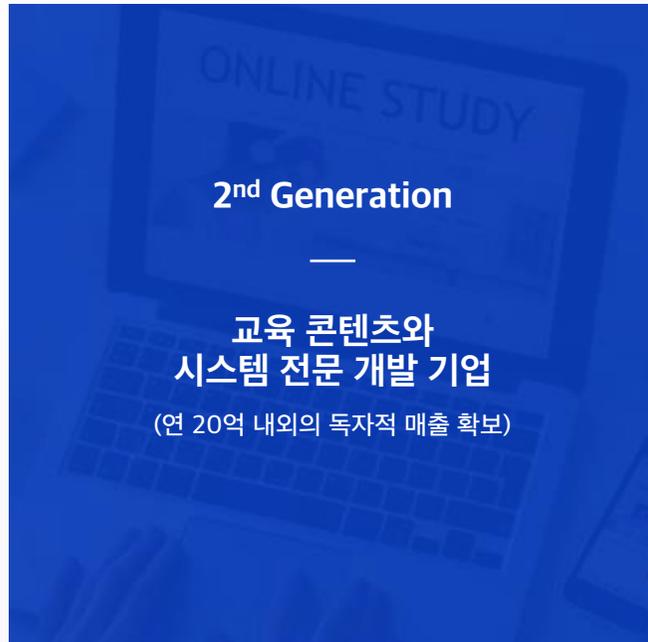
교육정보화 시스템 구축

- 교육정보화 홈페이지 구축
- 온오프라인 교육정보화 홈페이지 운영 및 유지보수



기술혁신형 중소기업 인증

- 2021년 중소벤처기업부 기술혁신 중소기업 인증

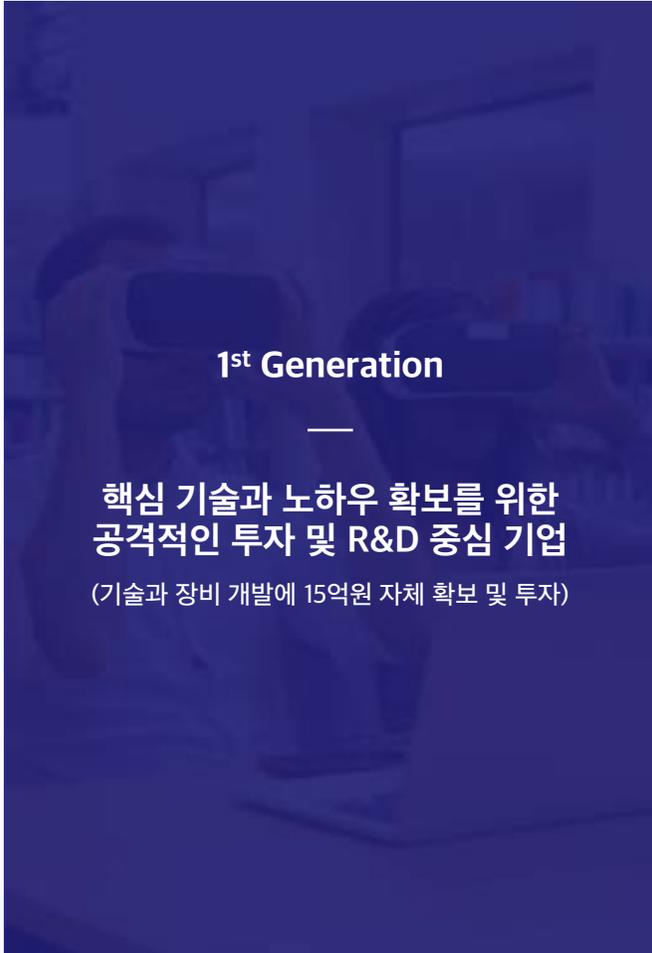


NEXT 2023 Vision을 기반으로 한 미래교육환경 리더기업

- 2021년도**
 - 12 광주광역시 확장 이전
 - 11 국가과학기술연구회 “Untact 실감형 OpenXR 플랫폼 기술 개발” 국가 주요 핵심 과제 참여 기업(교육분야 실증 부문) 선정
 - 09 한국과학기술교육대학교 LINC+ 실습형 교육콘텐츠 개발 외 11개 대학 교육콘텐츠 개발
 - 07 전국 대학원격교육지원센터 전국 10개 권역 중 “매우 우수”평가 (광주·전남권역 대학원격교육지원센터)
 - 06 광주전남권역센터 공동활용 LMS구축 외 광주교육대학교/서영대학교 LMS 구축
 - 03 클라우드 기반의 토탈 에듀케이션 플랫폼 GESTURE 런칭

- 2020년도**
 - 09 제5회 이러닝에듀테크 비즈니스모델 공모전 대상 수상 (산업통상자원부 장관상)
 - 08 한국에듀테크산업협회 이사회 가입
 - 05 대규모 온라인 가상 실험(컴퓨터)실 AIGER 제품화(프로토타입)
 - 04 AI PaaS 플랫폼 국내 7개 주요 출연연 대상으로 오픈 (국가과학기술연구망) 클라우드 기반 SaaS형 LMS (GESTURE Cloud.io) 오픈 (광주교육대학교, 서영대학교 등)
 - 02 실시간 화상강의 시스템 및 스마트강의실 구축 (전남대학교)
 - 01 수요맞춤형 전문인력 양성사업-VR, AI (전라남도정보문화산업진흥원) GESTURE Insight (LRS-Learning Record Store) 신제품 개발 (중소기업기술정보진흥원)

- 2019년도**
 - 12 한국만화영상진흥원 온라인 교육 콘텐츠 수강생 3개월 만에 2,000명 돌파
 - 11 한국만화영상진흥원 온라인 교육 시스템 K-COMICS외 3개기관 차세대 학습관리 플랫폼 구축 청년친화강소기업 고용안정 부문 선정 (고용노동부 장관)
 - 10 실습이 가능한 SW중심의 MOOC 콘텐츠 개발 (원광대학교 SW중심사업단) 광운대학교 외 4개 기관 K-MOOC 콘텐츠 개발



1st Generation

핵심 기술과 노하우 확보를 위한
공격적인 투자 및 R&D 중심 기업

(기술과 장비 개발에 15억원 자체 확보 및 투자)

- 2018년도
 - 10 전국 이케아(IKEA) 코리아 스토어 관리를 위한 페이지 빌더 기반의 스토어 사이트 저작도구 개발
 - 09 EDISON 계산과학 교육콘텐츠 개발 외 3개 대학 교육 콘텐츠 개발
 - 06 국가과학기술인력 육성을 위한 KISTI KACADEMY 교육시스템과 리파지토리 개발

- 2017년도
 - 11 베트남 MOOC 플랫폼 수출을 위한 현지 대학 MOU 체결 (Hoa sen College)
인도네시아 MOOC 플랫폼 수출을 위한 현지 교육재단 MOU 체결 (Yayasan Tazakkaal)
2017 대학 이러닝 컨퍼런스 참가 (전국대학이러닝협의회, KERIS)
2018 세계 기업가정신 주간 청년기업인상 표창 수상 (중소벤처기업장관)
 - 06 MOOC 플랫폼 구축 및 유지보수 (단국대학교, 대구대학교, 대구한의대학교, 삼육대학교, 포항공과대학교)
LMS 플랫폼 구축 및 유지보수 (부산외국어대학교, 중앙대학교)
자체 LMS 솔루션 GESTURE LMS 신제품 개발 (중소기업기술정보진흥원)
 - 01 한국형 MOOC 솔루션 GESTURE MOOC 신제품 개발 (중소기업기술정보진흥원)

- 2016년도
 - 07 K-Ecohub 데이터 플랫폼 고도화 (한국과학기술정보연구원)
 - 06 전문 실험 지원용 웹 기반 계산과학 데이터 활용환경 구축 (한국과학기술정보연구원)
MOOC 플랫폼 상호개발 및 공동사업 추진을 위한 MOU 체결 (주식회사 자이닉스)

- 2015년도
 - 11 UNIST Open edX(MOOC)플랫폼 개발(울산과학기술대학교)
 - 10 회사 법인 창업 및 설립

- 2014년도
 - 02 콜롬비아 ICT 교육역량강화 프로젝트 E-Portal 부분 구축 (콜롬비아 교육부)

수상 내역 및 논문, 특허

대상

에듀테크 스타트업 관련
수상 및 선정

- ✓ 2022년 기술혁신형 중소기업 이노비즈 회원사 획득
- ✓ 제5회 이러닝에듀테크 비즈니스 모델 공모전(2020년) 대상(산업통산자원부 장관상)
- ✓ 한국에듀테크산업협회 회원사 가입, (사)한국에듀테크산업협회
- ✓ 2019 청년친화강소기업 선정, 고용노동부장관
- ✓ 2018 청년기업가표창, 중소벤처기업부장관상
- ✓ Untact 실감형 OpenXR 플랫폼 기술 개발 주요 참여 기업 (국가과학기술연구회)
- ✓ 지역·산업 맞춤형 인력양성사업 협약 (국립 목포대학교)
- ✓ 병역지정업체(산업체) 선정 (경인지방병무청, 광주·전남지방병무청)

IEEE

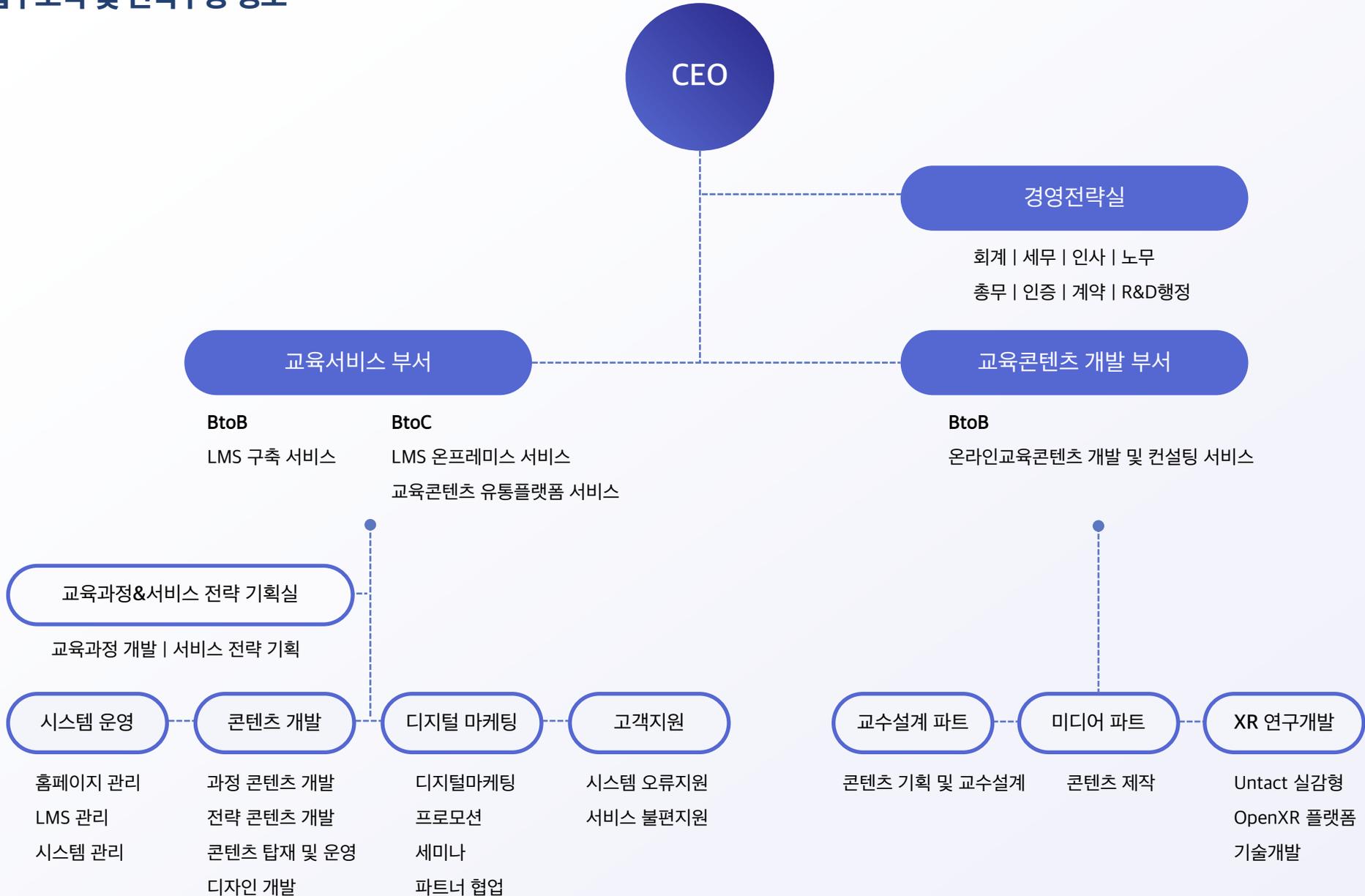
국내외
전문 논문

- ✓ 인터랙티브 계산공학 이러닝 콘텐츠 저작도구개발, 2017 한국콘텐츠학회종합학술대회, 한국콘텐츠학회
- ✓ A Web-Based MOOC Authoring and Learning System for Computational Science Education, 2018 IEEE, IEEE

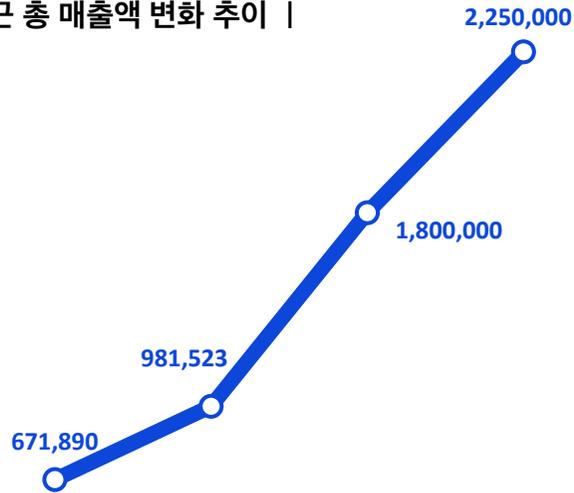
10

10개의
특허 및 프로그램

- ✓ 가상현실 기술을 이용한 초등학생 직업체험교육 학습시 콘텐츠 모듈을 구성하고 교육활동을 저장하는 방법 및 시스템
- ✓ 가상현실 콘텐츠에서 시뮬레이션 교육을 위한 학습자와 교수자 사이의 상호작용 및 그 시스템
- ✓ 가상현실을 이용한 초등학생 대상 코딩교육방법
- ✓ 온라인 강의 및 학습자의 역량을 평가하기 위한 방법 및 그 장치
- ✓ 역량지표 기반의 맞춤형 자동 학습 독려 방법
- ✓ 온라인 코딩 실습이 가능한 학습콘텐츠 제공화면 구성 방법
- ✓ 웹 브라우저상의 교수학습활동을 감지하여 웹서버에 전송하는 빅데이터 시스템
- ✓ 교수학습활동 감지 데이터를 자바스크립트 오브젝트 노테이션 코드로 변환하는 방법
- ✓ 이하 2건 생략



| 최근 총 매출액 변화 추이 |



	2018	2019	2020	2021
자본금	20,000	120,000	120,000	120,000
매출액	638,081	663,115	1,800,000	2,250,000
기타 수익	33,809	318,408	-	-
총 매출액	671,890	981,523	1,800,000	2,250,000

단위:천

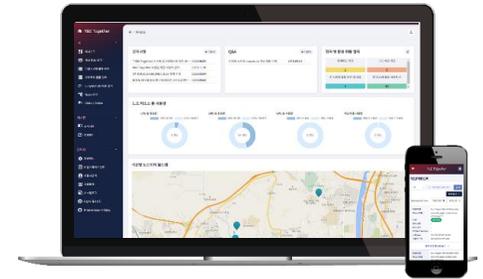
Case 01

계산과학분야 이러닝(EDISON)
저작도구와 차세대교육환경 개발



Case 02

국가 연구 및 교육 활용환경
AI PaaS 플랫폼 개발



Case 03

콜롬비아 교육부 국가교육포털 개발



Case 04

다양한 분야의 온라인 교육 콘텐츠 개발
(19개 대학 교수님 참여)



II. About our Business

오베네프에서 제공하는
에듀테크 제품과 서비스를 소개합니다.



GESTURE™ 토탈 에듀케이션 플랫폼 (LMS Platform)

AIGER™ 대규모 온라인 가상 컴퓨터실 (MOOL-Massive Online Open Lab)

전문 교육 콘텐츠 개발 서비스

실시간 화상강의 시스템 구축 서비스

토탈 에듀케이션 플랫폼

GESTURE™

단순히 동영상 중심으로 구성된 기존 LMS를 넘어,
다양한 온오프라인 교육과정을 “역량-학습-촉진-자격-취업”까지 연계하여 관리 및 운영할 수 있는
미래교육을 위한 토탈 에듀케이션 플랫폼

대한민국에서 개발한 토탈 에듀케이션 플랫폼

제스처 클라우드는 해외 LMS(무들, 캔버스, 에드엑스 등)에서 제시한 이러닝 산업표준을 바탕으로 SI플랫폼 핵심기술인 차세대 ICT 기술을 이용하여 구현한 대한민국 대표 차세대 에듀케이션 플랫폼입니다. K-EDU의 밑그림과 생태계는 저희가 그리겠습니다. 이제 그 결실을 당신이 함께 채워 주세요.



대학/산업/연구원에서 사용할 수 있는 유연한 에듀케이션 플랫폼

- ✓ 홈페이지 빌더
- ✓ 강의 유형별 템플릿 제공
- ✓ 다양한 학습자료와 도구유형 제공



GESTURE

O2O

온라인 교재 및 콘텐츠 개발 전문가, O2O 플랫폼 연계 제공




현업중심의 실습이 가능한 언택트/차세대 교육 환경 '실시간 쌍방향 교육 시스템'과 '대규모 가상 실험실' 연동 제공

- ✓ 쌍방향 화상도구
- ✓ 온라인 가상 컴퓨터실
- ✓ 온라인 시험자격평가 도구

토털 에듀케이션 서비스를 가능케 하는 클라우드 인프라 기반 모듈형 시스템으로 구성



주요기능이 실시간 강의설계도구 중심의 교수자 기능 제공

비정규 강좌 개설

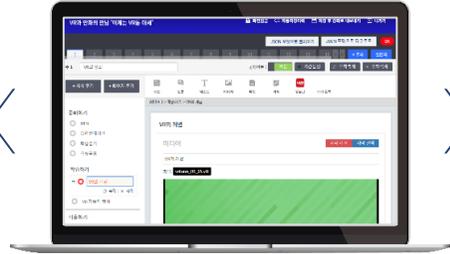
사용자 정의 개설

이 화면은 비정규 강좌 개설을 위한 사용자 정의 설정 페이지입니다. 주요 설정 항목은 다음과 같습니다:

- 강좌명:** 강좌의 제목을 입력할 수 있는 필드.
- 강사명:** 담당 강사의 이름을 선택할 수 있는 드롭다운 메뉴.
- 수업시간:** 수업의 시작 시간과 종료 시간을 설정할 수 있는 인터페이스.
- 수업형태:** 실시간 수업, 녹화 수업 등 수업 방식을 선택할 수 있는 옵션.
- 수업대상:** 수강할 수 있는 학생들의 범위를 설정할 수 있는 옵션.
- 수업장소:** 수업이 진행되는 공간 정보를 입력할 수 있는 필드.
- 수업비율:** 수업의 정원, 현재 인원, 남은 인원을 표시하는 정보.
- 수업비율:** 수업의 정원, 현재 인원, 남은 인원을 표시하는 정보.
- 수업비율:** 수업의 정원, 현재 인원, 남은 인원을 표시하는 정보.

교사용 화면 (실시간 온라인 강의설계)

- 시험 / 퀴즈 제작
- 수업환경 설정
- 평가/설문/퀴즈 실시
- 학습 진도현황 모니터링
- 콘텐츠 라이브러리 구축



- 출석관리
- 자료실(CMS) 연동
- 과제관리
- 실시간 화상수업
- 외부 연계시스템

학습화면

일반 온라인 수업



실시간 최신수업



모바일 웹 / 앱

수업 진행



출석 인증



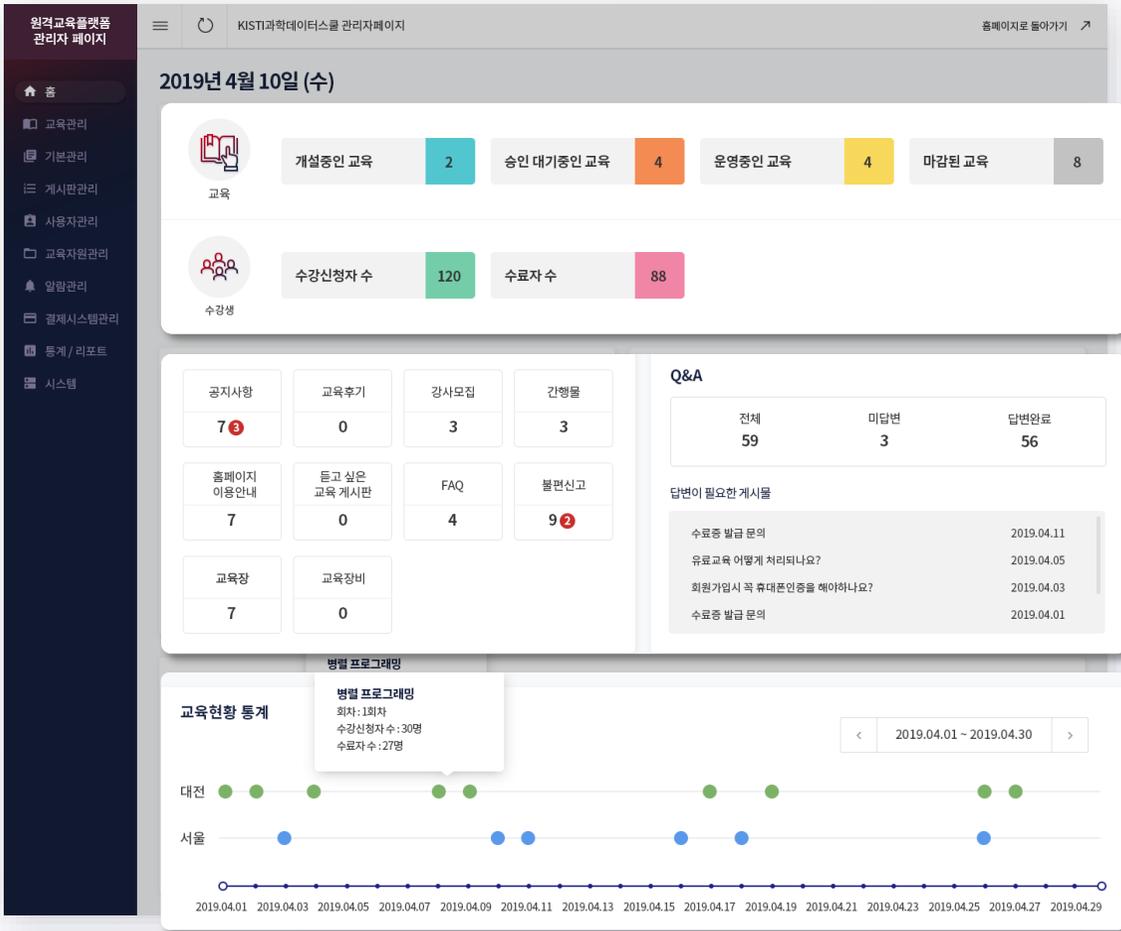
주요기능 02 사용자 친화적 화면 구성으로 학습자 편의성 향상

The screenshot shows the main interface of the 원격교육플랫폼 (Remote Education Platform) for a '소프트웨어 공학' (Software Engineering) course. The interface includes a navigation menu on the left, a main content area with '최근 소식' (Recent News) and '해야 할 일' (To Do) sections, and a bottom section with '내 성적' (My Grades) and '실시간 채팅' (Real-time Chat).

Callouts and their corresponding features:

- 개별 CMS**: Points to the '강의 자료실' (Lecture Materials) section in the navigation menu.
- 실시간 정보**: Points to the '공지' (Notice) and '문의' (Inquiry) items in the '최근 소식' section.
- 개인화 대시보드**: Points to the '내 성적' (My Grades) section at the bottom, which displays a bar chart comparing '나' (Me) with '평균' (Average) and '상위10%' (Top 10%).
- 교수자-학생모드 스위치**: Points to the '학생모드' (Student Mode) toggle in the top right corner.
- 실시간 학습**: Points to the 'Live' section in the '해야 할 일' (To Do) area.
- 실시간 화상**: Points to the '퀴즈' (Quiz) items in the '해야 할 일' section.
- 실시간 채팅**: Points to the '실시간 채팅' (Real-time Chat) window at the bottom right, showing a chat interface with a '총 0명' (Total 0 people) indicator.

주요기능 03 다양한 관리자 제공, 시각화를 통한 관리 용이함



[강의 생애 주기 관리]
개설요청(중) / 승인 대기 / 운영 / 마감

✓ 교육 상태에 따른 데이터 시각화를 통해 관리의 용이성 제고

[일반 통계 데이터]

✓ 웹사이트 콘텐츠 등록 현황과 새로운 콘텐츠에 대한 직관적인 데이터 시각화

✓ 질의응답 현황 및 답변관리의 용이함을 위한 인터페이스

[LRS 실시간 데이터]

✓ 교육현황에 대한 데이터 통계의 가시화

MOOL-Massive Online Open Lab

AIGER™

AI플랫폼 컴퓨팅 관리기술을 기반으로 대규모 온라인 가상 개인컴퓨터실을 제공
웹사이트를 통해 현업중심의 실습 교육을 진행하여 현장 업무와 4차 산업 기술연습 가능

인프라 유틸라이즈 & 가상컴퓨터실 콘텐츠 제공

AI 빅데이터 등 4차 산업 인력을 효과적으로 육성할 수 있도록 인프라 유틸라이즈와 가상컴퓨터실 콘텐츠를 제공합니다.



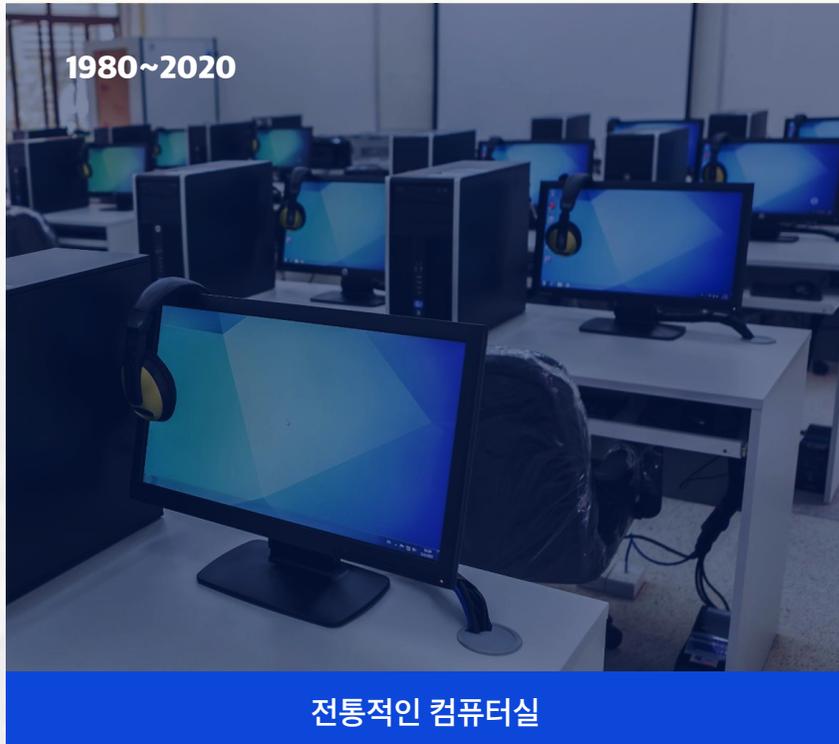
대규모 온라인 가상 실습 및 연구실 - MOOL* (제품명: 아이거(AIGER))

* MOOL : Massive Online Open Lab, 개인별 교육실습환경 제공을 위한 클라우드 기반의 온라인 가상 실험(컴퓨터)실

Massive = Scalable(무한으로 계산자원 증설가능, PB단위로 단일 스토리지 확장가능), Open = Sharable (공개 레지스트리를 통해 이미지로 공유 및 배포 가능)

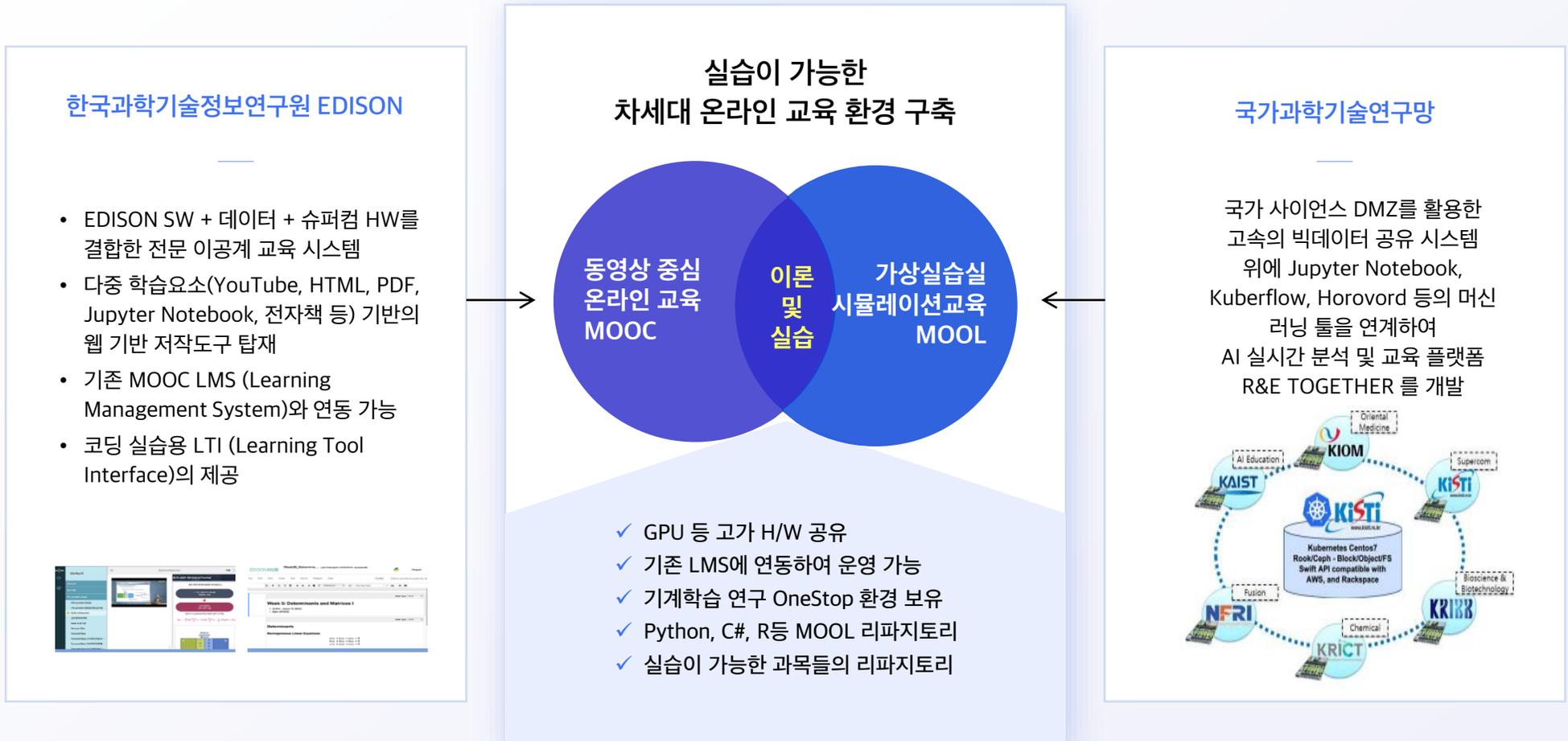
전통적인 컴퓨터실을 온라인으로 구현

기존의 VM(Virtual Machine) 기술의 한계로 실현하지 못했던 오프라인 컴퓨터실 모델을 AI플랫폼의 핵심 기술인 컨테이너 기술을 이용하여 드디어 온라인 네트워크 상에 구현했습니다.



국가과학기술연구망 & 한국과학기술정보연구원 EDISON센터로부터 주요 기술 및 노하우 이전

국가과학기술연구망(출연연)으로부터 주요 기술을 이전 받고, 실습이 가능한 교육 콘텐츠와 연구환경 구축 기술과 노하우를 한국과학기술정보연구원 EDISON 센터로부터 이전 받았습니다.



언택트 교육환경 구축

- 동영상 중심의 이론 수업에서 실습이 가능한 수업으로 변화
- 4차 산업 전문분야 인력 양성을 위한 전문 소프트웨어 제공 환경을 클릭 한번으로 제공
- 고가의 컴퓨터 장비 구매 없이 임대하여 이용 가능

	온라인 교육 서비스 MOOC	오프라인 컴퓨터 실습실	MOOC(기존온라인교육) + MOOL(본제품)
동영상 중심 교육	✓	-	✓
현업중심 실습 교육	✗	△	✓
원클릭 실습프로그램 설치 및 제공	✗	△	✓
유연한 하드웨어 스펙 변경 혹은 업그레이드	✗	✗	✓
웹기반 실습 데이터 배포와 커뮤니케이션	✗	✗	✓

MOOL 실습(컴퓨터)실 앱 종류

IDE

- 단일 계산(GPU사용가능) 실습기
- 파이터치(Pytourtch) 실습기
- 스파크(Spark) 실습기
- 하둡(Hadoop) 실습기

REST API

- 위젯형 파이썬 원격실행서버 API
- 위젯형 C# 원격 실행서버 API



저장소

- 사용자 정의 애플리케이션 카탈로그
- 빅데이터 스토리지

GUI

- 파이썬을 이용한 실습실
- 파이터치를 이용한 실습실
- 오렌지를 이용한 실습실
- 스타 UML을 이용한 실습실

구글 코랩과 본 기술의 차이점



Aiger, Aiger Mountain

IDE, 터미널 / GUI / REST API형 제공

- ✓ 개인단위 사용자
- ✓ 팀단위 사용자(100명 내외)
- ✓ 대규모(1000명이상)

온라인강의와 LTI 인터페이스로 연동

- ✓ 클라우드 기반 코딩 앱 제공 서비스(SaaS)
- ✓ 폐쇄형 자체구축(Private) 시스템 구축

VS

제품명

실습실 종류

타겟층

온라인 강의와 연동

제공방법



Google Colab

IDE, 터미널로 파이썬 실습실을 제공

개인 단위 사용자

X

클라우드 기반 코딩 앱 제공 서비스(SaaS)

Offline to Online, Mixed

전문 교육 콘텐츠 개발 서비스

코로나19로 급변한 환경에서 기존 오프라인 교육을 온라인 콘텐츠로 어떻게 제공해야 할까요?

기존 온라인 교육 서비스의 학습자들이 갖고 있는 다양한 불만을 어떻게 해결하고 학습 집중도와 성취도를 개선할 수 있을까요?

이제 전문가에게 맡기세요!

전문 교육 콘텐츠 상품 종류 안내



교안 중심
이론 수업형

멀티미디어 자료와
원고를 활용하여
교안 중심으로 동영상 수업 진행



교구 이용
실습 수업형

교안 중심 이론 수업과 더불어
교구를 이용한 실습 수업을 병행

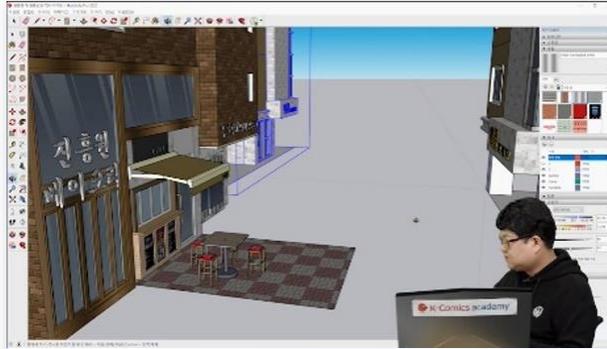
* 교구 비용 별도



교수-학습자 상호작용 수업형
(과제 해결 중심)

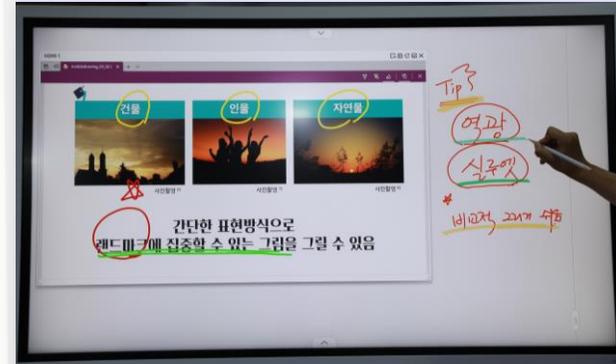
교안 중심 이론 수업과 함께
교수자-학습자가 스튜디오에서 교구를
이용하거나, 토론을 통해
과제 해결 중심으로 수업을 진행

전문 교육 콘텐츠 상품 종류 안내



소프트웨어 이용 화면 녹화 실습 수업형

교안 중심 이론 수업과 함께
PCL나 스마트기기 화면을 녹화하는
실습 수업 진행



전자칠판 수업형

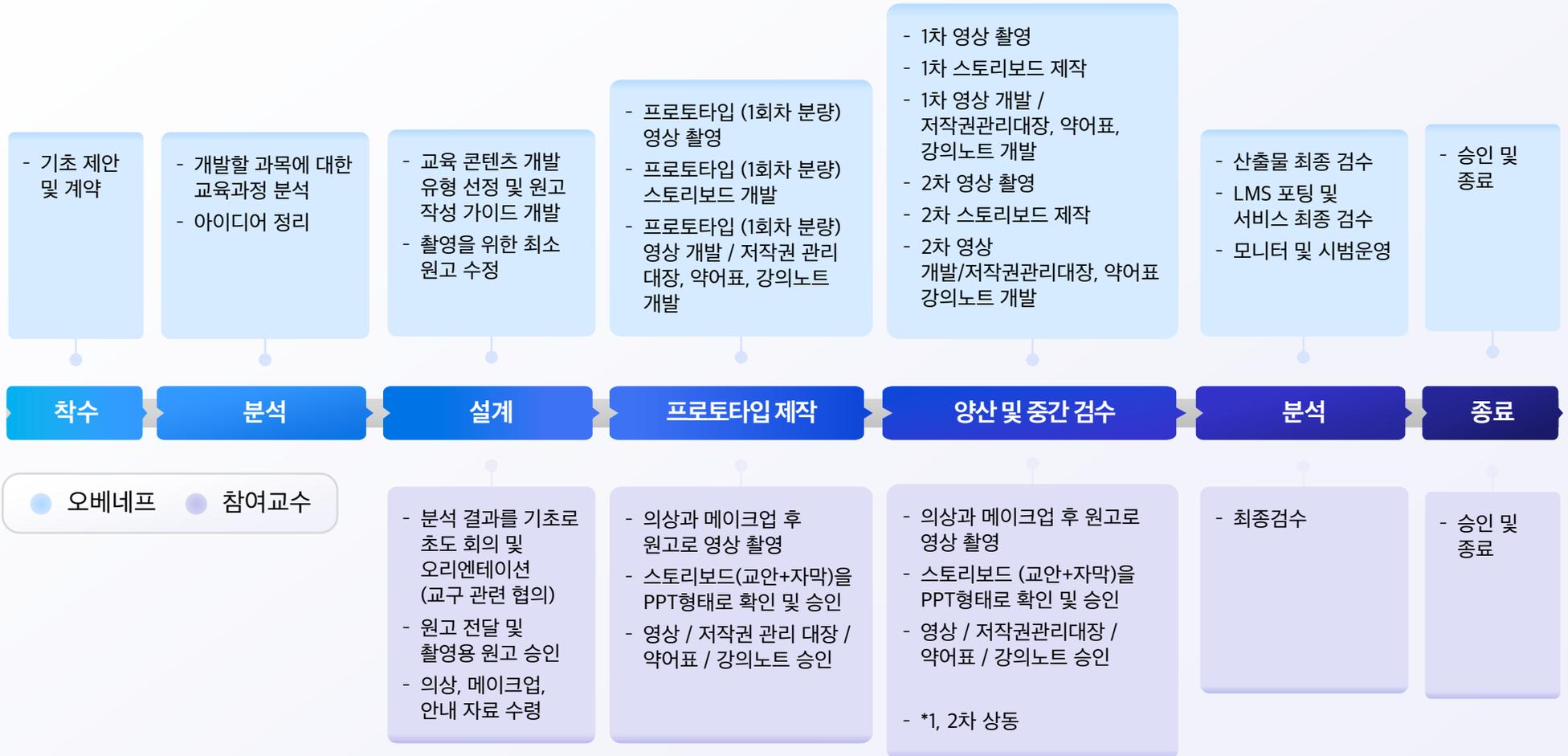
교수자가 촬영할 교안(PPT)를 지참하고
광주 동명동 스튜디오에 내방하여
교수자와 전자칠판 내용을 동시 촬영 및 편집
(교안 내용에 대한 저작권, 운문 처리에 대한 작업 불가능)

광주 동명동 스튜디오에서 전자칠판으로 진행

전문 교육 콘텐츠 개발 서비스

오베네프만의 특징점

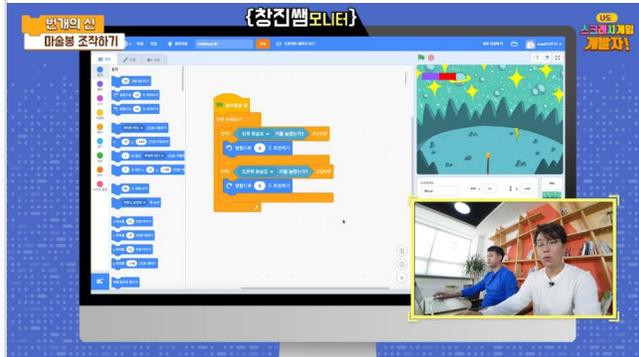
- 3중 검수(제작중, 산출물 제출시, 서비스 탑재 시)
- 교수자의 부담감이 없는 원고 촬영 후 편집 프로세스
- 저작권 문제 없는 디자인으로 교안 활용 가능



전문 교육 콘텐츠 개발 서비스

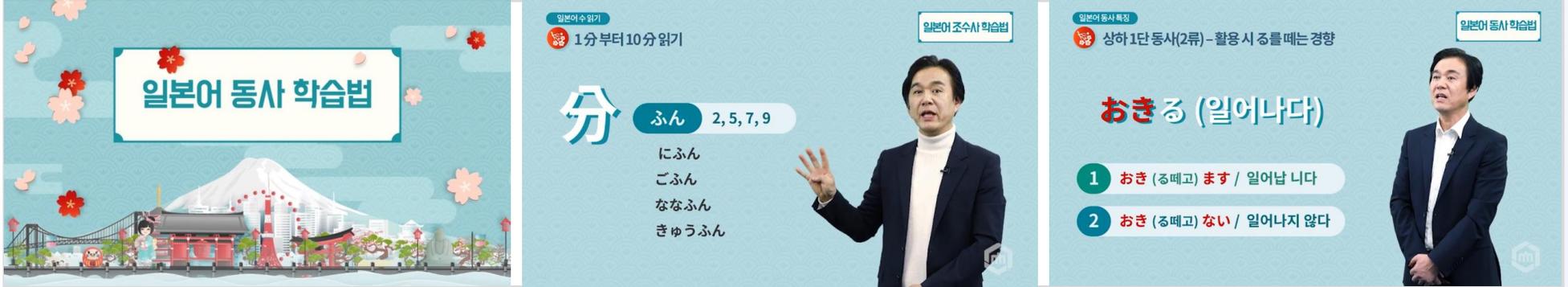
주요 성공사례 : 나도 스크래치 게임 개발자!

코믹한 연출과 예능 프로그램 같은 분위기로 영상을 구성하여 학습 참여를 촉진하고, 가독성 높은 실습 화면과 코딩 프로그램, 소스 제공을 통해 교수 내용을 쉽게 체득할 수 있도록 개발한 사례



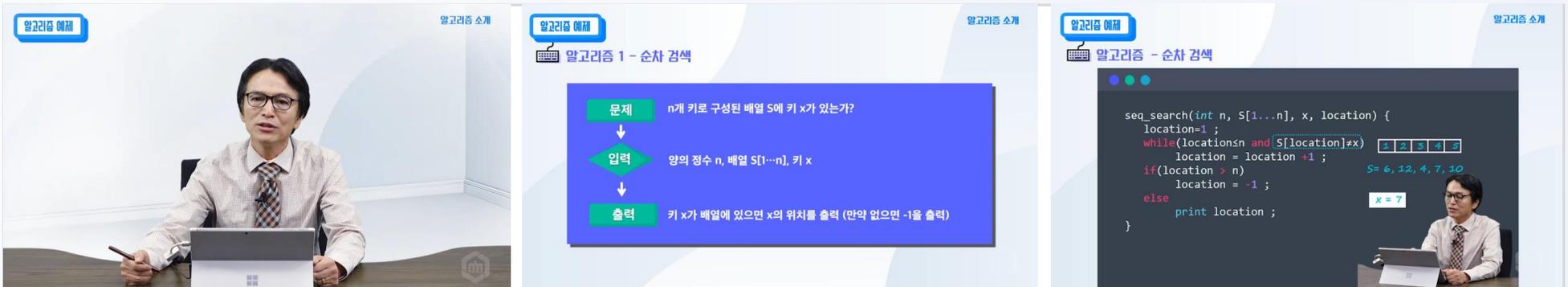
주요 성공사례 : 일본어 학습법

교수님이 보유한 독특한 일본어 학습법을 사전회의 과정을 거쳐 교수설계자가 충분히 숙지한 뒤, 교수설계, 스토리라인 구성, 포인트 디자인 등을 통해 개성 있는 강의로 개발한 사례



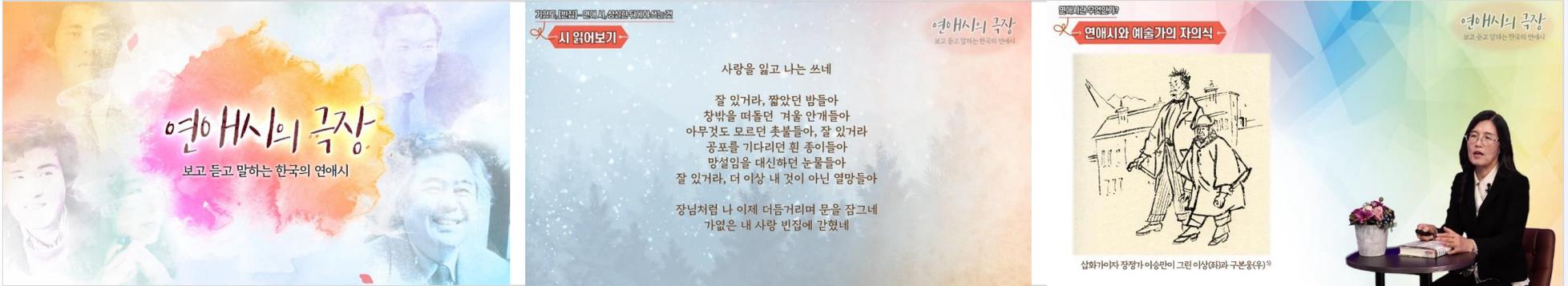
주요 성공사례 : 알고리즘 개발

태블릿을 활용하여 강의 내용을 교안에 판서하는 신선한 방식으로 영상을 촬영하고, 학습자의 가독성을 위해 교안 및 판서의 내용을 전면적으로 재편집하고 꼼꼼하게 적용하여 개발한 사례



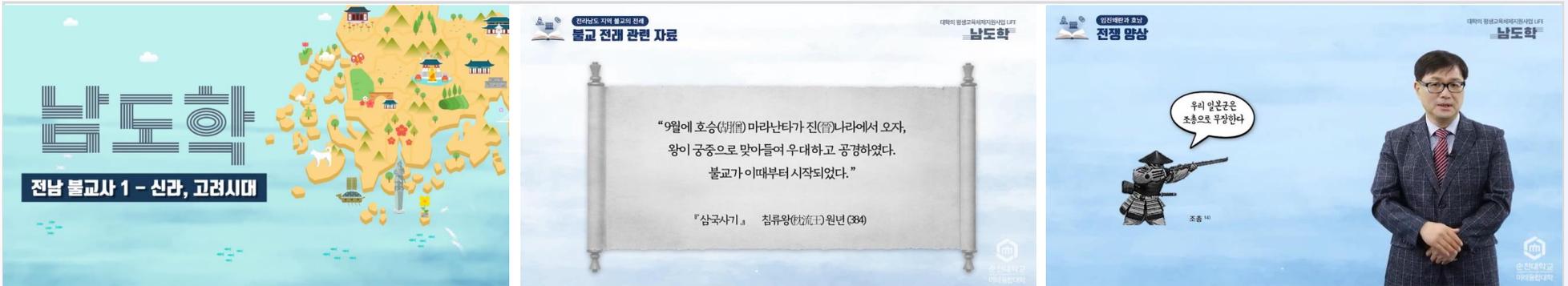
주요 성공사례 : 보고 듣고 말하는 한국의 연애시, 연애시의 극장

한국의 연애시에 대해 학습자가 직접 보고 듣고 말하며 강의를 느껴볼 수 있도록, 멀티미디어 자료와 시 낭독을 통해 개발한 사례. 교수님과 함께 꼼꼼히 자막 검수를 완료하여 강의의 완성도를 높였고, 그로 인해 강의 내용 그대로 책으로 출판까지 되었던 성과가 있음



주요 성공사례 : 남도학(역사)

남도의 역사를 생생하게 학습자가 배울 수 있도록, 웹툰을 이용한 스토리형태로 강의를 제작한 사례



전문 교육 콘텐츠 개발 서비스

주요 성공사례 : IT융합 - 창의작품 설계 사례

IT융합 창의작품 설계 사례를 바탕으로 한 교수자와 학생 간의 토론 방식을 통해 프로젝트에 대한 설명과 교수 내용이 학습자들에게 효과적으로 전달되도록 개발한 사례



주요 성공사례 : 한식조리실습

실습 세트장에 교구를 마련하여 한식 조리실습에 대한 이론과 실습 내용을 학습자가 최대한 실무적으로 체득할 수 있도록 개발한 사례



GESTURE Live Studio

실시간 화상강의 시스템 구축 서비스

코로나19로 인해 화상강의 시스템(회의 시스템)이 필요하지 않나요?

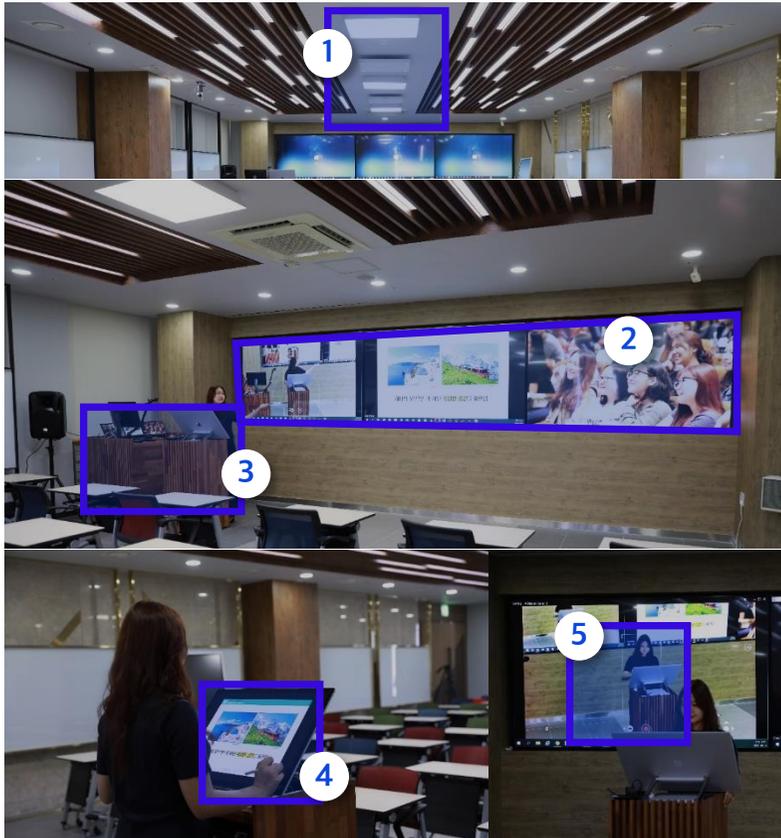
인터넷으로 이것저것 구매했는데 영상이나 오디오 품질, 참여자들의 피드백이 좋지 못한가요?

이제 더 이상 고민하지 마세요. 저희가 연구하고 고민한 결과를 바탕으로 선별된 제품의 라인업들과 이를 효과적으로 운영할 수 있는 소프트웨어를 원스톱으로 구매 및 구축 해드립니다.

실시간 화상강의 시스템 구축 서비스 대강의실용

[실시간 라이브형] GESTURE Live AI

최첨단 시기술과 빔 포밍 기술이 포함된 최신형 실시간 라이브 강의실



1 강의실에 착석한 학생들의 발표 음성을 또렷하게 잡아내는 무선 빔마이크

2 교수자 / 교안과 판서 / 외부 원격학생들을 또렷하게 표시하는 디스플레이 시스템

3 강의실과 대학의 아이덴티티를 반영한 커스텀 디자인 원목 스마트 교탁 (라이브 강의실 관리시스템 장비와 소프트웨어 포함)

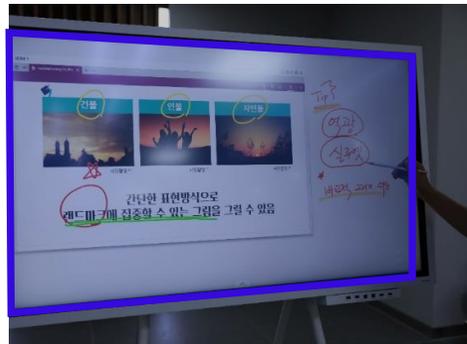
4 5K화질의 32인치 판서용 전자교탁 디스플레이

5 교수자를 자동 추적하는 AI PTZ 카메라

실시간 화상강의 시스템 구축 서비스 **전자칠판형**

[전자칠판형] GESTURE Live Screen

프롬프트와 대형 전자칠판이 포함된 실시간 화상 강의시스템 (20평 이상 필요)



주요 모듈

- 영상회의시스템 (카메라 포함)
- (55,65,85) 인터랙티브 보드
- 강사전용(프롬프트, 화상SW관리) 모니터
- 무선 마이크폰
- 보드용 키보드 마우스

카메라	프롬프트용 모니터
교수자	핀마이크
인터랙티브 보드	

55, 65, 85인치 인터랙티브 전자칠판

실시간 화상강의 시스템 구축 서비스 **개인 태블릿형**

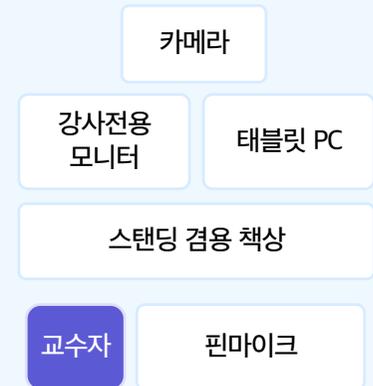
[태블릿형] GESTURE Live Portable

이동과 보관이 편리한 판서 도구가 갖춰져 있는 실시간 화상 강의시스템 (설치 공간 10평 이상 필요)



주요 모듈

- 영상회의시스템 (카메라 포함)
- 이동식 높이조절 책상
- 카트 및 보관함
- 강사전용 (프롬프트, 화상SW관리) = 모니터



감사합니다.

www.obenef.com

차세대 에듀테크 서비스 기업 (주)오베네프 회사소개서

전화 031 8023 5300

팩스 031 624 2432

메일 account@obenef.com

교육의 새로운 시대를 열어갑니다 | Company Pioneering a New Era of Education