








인지감각기능 콘텐츠로 모두에게 즐거운 일상을

싱크테이블 (Think Talble)

제조사  엠게임  스마트빅

교육기관 총판  주식회사 집현전  집현전 종합교육  ISO 9001  Venture for Tomorrow  집현전

지금 뭐가 필요할까요?



'22년 **65세 이상 고령인구**는
901만 8천 명으로 전체 인구의 **17.5%**이며
'25년에는 **20.6%**로 우리나라가
초고령사회로 진입할 것으로 전망

고령인구 비중은 계속 증가하여 '35년에는 30.1%, '50년에는 40%를 넘어설 것으로 전망됨

〈2022년 9월 29일 통계청(www.kostat.go.kr) 자료〉



인지 능력
저하



치매가능성
상승



여가시간의
증가



다양한
컨텐츠의
필요성

어떻게 해결할까요?



이제

싱크테이블(Think Table)이 필요합니다.



인지 능력
상승



치매예방에
도움



여가시간의
활용



다양한
컨텐츠



싱크테이블(Think Table)은 인지감각능력 향상과 치매예방을 위해 인지감각능력 콘텐츠가 적용된 스마트 테이블입니다.

싱크테이블은 대화면 디스플레이 테이블에 각종 게임 콘텐츠가 구동되는 방식으로
시니어와 함께 모든 가족분들이 콘텐츠를 즐겁고 재미있게 즐기면서
인지감각능력을 향상시킬 수 있습니다.

인지 능력
상승

치매예방에
도움

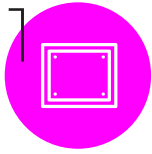
여가시간의
활용

다양한
콘텐츠

남녀노소
다함께!



싱크테이블(Think Table)의 다양한 서비스



대화면 디스플레이

넓은 대화면 디스플레이로 각종 게임 콘텐츠를 보다 유용하게 이용할 수 있습니다.
4인용 콘텐츠 이용이 가능합니다.



인지감각능력 상승 (효과적인 콘텐츠)

뇌운동 효과 및 동작 민첩성을 통한 운동 효과를 거둘 수 있도록 콘텐츠가 구성되어 있습니다.

7가지 다양한 카테고리를 통해, 인지감각기능 향상을 기대할 수 있습니다.



치매예방에 도움

미니게임 방식을 채택하여 재미를 통한 감각, 지각 능력을 지속적 활용으로 치매 예방에 도움이 됩니다.



제품의 차별화

치매예방에 효과적으로 알려진 손가락, 뇌운동 등을 통하여 기존에 출시된 제품과의 차별화를 이루었습니다.



데이터 관리

콘텐츠 결과 및 데이터를 분석, 사용자 정보를 그래프와 도식으로 확인할 수 있습니다.

본인만의 아바타를 선택하고 데이터를 파악하여 치매 예방을 위한 활동 정도를 확인할 수 있습니다.



남녀노소 모두가 즐기는 콘텐츠

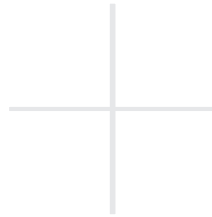
시니어와 함께 모든 가족분들이 콘텐츠를 게임처럼 재미있게 이용하실 수 있도록 설계되어 있어 다함께 즐기실 수 있습니다.

놀이 치료는 다른 사람들과 연관을 맺고 함께 활동을 할 수 있도록 돕는 좋은 매개 역할을 담당합니다.

싱크테이블(Think Table)의 구성

본체 (49인치 터치모니터 + 원목테이블 일체형)

해상도	1920 X 1080
밝기	450 칸델라
INPUT	RGB, DVI, HDMI
재질	1.2 T & 알루미늄프로파일
스텐드	고무나무
운영PC	팅커보드, 2s 메모리 4GB, EMMC 메모리 16GB
외각	사이즈 1195 x 725



컨텐츠 (소프트웨어)



인지감각기능 게임 "탭브레인"

인지감각기능 향상 콘텐츠 28종으로 구성

싱크테이블 게임 **탭 브레인**은 **인지감각기능 및 치매예방에 도움**을 주는 콘텐츠입니다.

놀이와 학습을 병행한 인지능력 및 사회성을 향상시켜줍니다.

1인부터 4인까지 함께 참여가 가능하며, **협동심과 상호작용**을 일으켜 재미있게 프로그램을 이용하실 수 있습니다. **수리, 독해, 집중, 방향인지, 판단력, 어휘력 등 다양한 능력**을 향상시켜 줍니다.

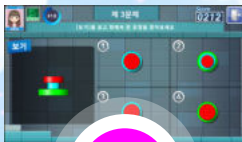


탭 브레인 콘텐츠 소개



TAP BRAIN CONTENTS

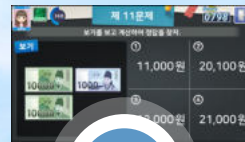
항상 똑같은 문제 없이
새롭고 다양한 콘텐츠로 즐겨보세요!



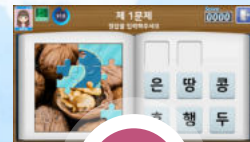
공간력



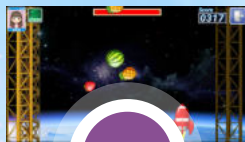
기억력



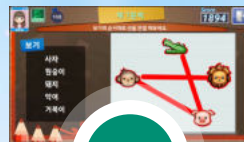
수리력



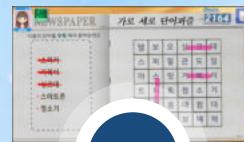
연상력



주의력



집행력



언어력



이 공간력



공간지각력 이란 2차원 또는 3차원의 물체를 시각화 및 조작하는 능력입니다.
공간력을 통해 시각적 인지각각기능을 향상시킬 수 있습니다.



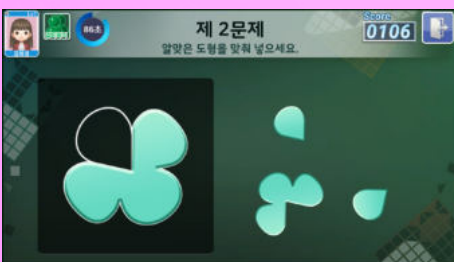
회전된 모양

보기를 보고 , 도형의 위치와 방향을 잘 살펴보고 정답을 찾아봅니다.



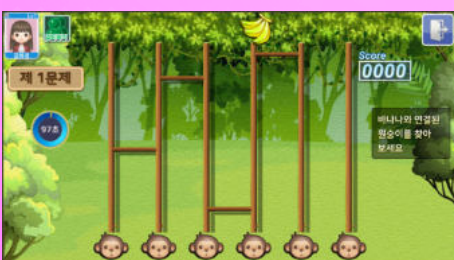
위에서 본 모양

그림을 보고 , 위에서 보았을 때의 모양을 생각하여 정답을 찾아봅니다.



도형 채우기

보기의 도형을 보고 , 모양에 들어갈 알맞은 도형을 보기에서 찾아 정답을 맞추어 봅니다.



사다리 타기

바나나의 출발하는 위치를 보고 ,어떤 원숭이에게 바나나가 가는지 사다리타기를 하여 원숭이를 선택해봅니다.

02 기억력



기억력 콘텐츠를 통해 치매예방에 도움을 주고, 기억력 향상과 사고능력 향상에 도움을 줍니다.



모양 기억하기

보기의 모양을 기억하였다가 정답지에서 기억한 보기의 모양을 찾아 정답을 맞추어봅니다.



시장에 가요

질문을 읽고 해당하는 물건의 가격을 계산하여 정답에 표기된 알맞은 가격을 찾아봅니다.



같은 짝 찾기

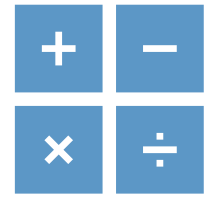
펼쳐진 카드에서 같은 카드를 두장 선택하여 카드가 0장이 될때까지 찾아보는 게임입니다.



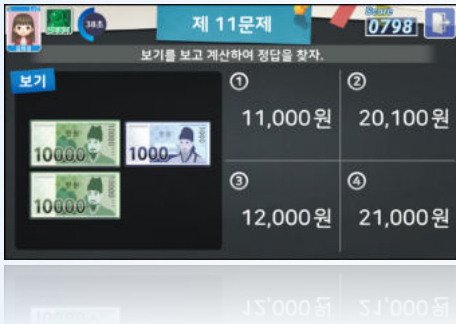
날아가는새

창문에서 날아가는 새의 수를 눈으로 빠르게 세어 몇마리인지 정답을 써보는 게임입니다.

03 수리력



일상생활 속 사용되어지는 숫자를 게임을 통해 수리력 및 기억력을 향상시킬 수 있습니다.



돈 계산

보기의 현금을 보고 해당하는 금액이 얼마인지 계산해보는 게임입니다.



가격계산

질문을 읽고 물건의 개수와 금액을 계산하여 정답에 해당하는 금액을 찾아봅니다.



무게 계산

질문에 표시된 무게를 확인하고, 과일들을 선택하여 무게를 똑같이 맞추어봅니다.



같은 그림 세기

보기의 그림을 보고, 바구니 안에 해당하는 그림이 몇 개가 들어있는지 세어봅니다.

04 연상력



연상력이란 어떤 사물을 보고 생각할 때, 그것과 관련된 사물을 머릿속에서 떠올리는 능력입니다. 게임을 통하여 연상력 향상을 통해 인지감각기능 증진에 도움을 줍니다.



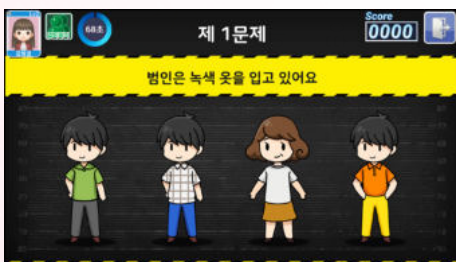
서로 통하기

예시를 보고 예시와 가장 연관된 그림을 찾아 선택하는 게임입니다.



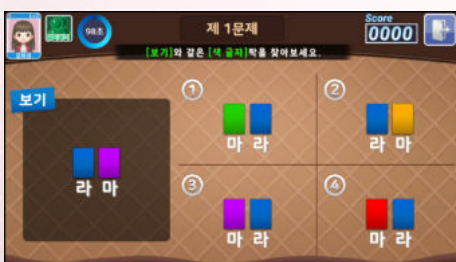
드러나는 그림

보기의 퍼즐 그림을 보고 해당 그림이 무엇인지 생각하여 단어를 조합해봅니다.



범인 찾기

질문을 읽고 질문에 해당하는 특징을 가진 사람을 살펴보고 찾아보는 게임입니다.



색깔 맞추기

보기를 보고, 도형의 위치와 방향을 잘 살펴보고 정답을 찾아봅니다.



05 주의력

주의력이란 어떤 것에 의식을 집중시키는 것을 말합니다. 다양한 콘텐츠를 통해 주의력 향상과 집중력 향상 및 인지감각기능 증진에 도움을 줍니다.



두더지 잡기

구멍에서 올라오는 두더지를 빠르게 터치하여 잡아보는 게임입니다.



우주 비행

날아오는과일을 피하며 오래 버텨보는 게임입니다.



숫자 풍선

풍선을 보고 작은 숫자부터 선택하여 풍선을 터뜨려봅니다.



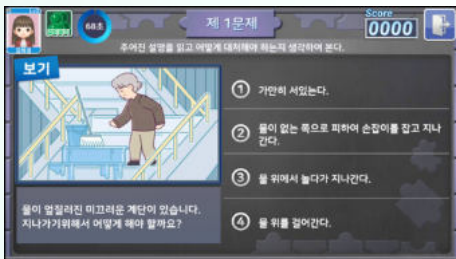
다른 그림 찾기

주어진 그림을 잘 살펴보고 다른 그림하나를 찾아봅니다.

06 집행력



의사결정 및 다양한 소통을 위한 집행력을 인지감각기능 콘텐츠를 통해 향상시킬 수 있습니다.



위급상황 대응

보기의 영상을 잘 살펴보고, 질문을 읽고 어떻게 위급상황을 대처할지 알맞은 정답을 찾아봅니다.



순서대로 연결

보기의 단어를 보고 단어에 해당하는 순서대로 그림을 순서대로 연결해봅니다.



색칠 따라하기

보기의 그림을 보고 똑같이 색칠을 따라해봅니다.



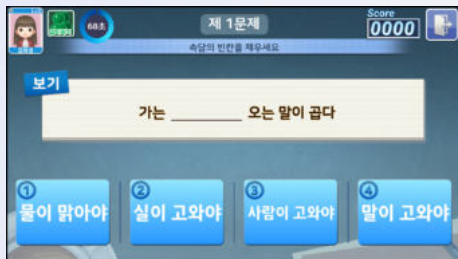
색 채우기

보기에 색칠된 그림을 보고 똑같이 색칠해봅니다.



07 언어력

일상생활 소통을 위해 인지감각기능 콘텐츠를 활용하여 언어력 및 소통능력을 향상시킬 수 있습니다.



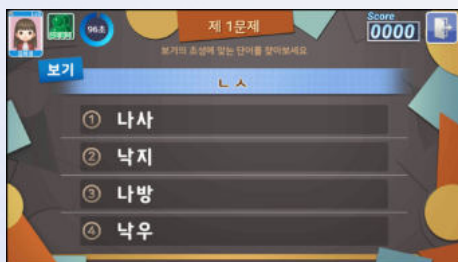
속담 맞추기

보기의 속담을 읽고 빈칸에 들어갈 알맞은 단어를 찾아 정답을 맞추어 봅니다.



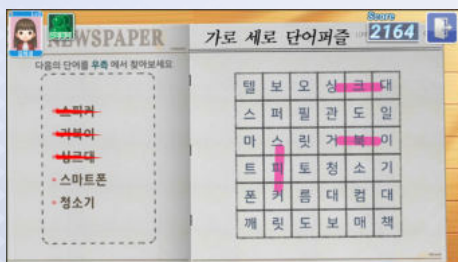
다섯고개

보기의 글을 읽고 보기에 해당하는 것이 무엇인지 유추하여 정답을 맞추어 봅니다.



초성 맞추기

보기의 초성을 보고, 초성에 해당하는 단어를 유추하여 맞는 단어를 찾아 정답을 맞추어 봅니다.



단어퍼즐

보기의 단어를 보고 해당하는 단어를 찾아 줄을 그어봅니다.

08 함께해요



AI 및 여러명에서 다양한 콘텐츠를 즐겨보세요.

• 대 결 •



손 축구

축구공을 보고 손으로 조작하여 골대에 축구공을 넣어보는 게임입니다



컬링

손으로 점수표 안에 배치될 수 있도록 컬링을 해봅니다.



오목

AI 및 1:1 대결을 통해 오목을 진행합니다.



오델로

AI 및 1:1 대결을 통해 오델로를 진행합니다.

• 협 동 •



같은 때 맞추기

같은패를 찾아 선택하여 패가 0이 될 때까지 게임을 진행해 봅니다

모든 게임 시작 전

아바타 꾸미기

배경, 피부, 눈, 코, 입, 머리, 옷 선택



데이터관리 프로그램

인지감각기능 활동 & 데이터 관리

싱크테이블은 인지감각기능 콘텐츠 데이터를 수집 및 관리합니다.

인지기능 향상 프로그램이 수집한 사용자의 인지기능 데이터를 전송 받아 관리합니다.

시간별로 연결된 인지기능 정보를 시각적으로 표시하여

원하는 데이터를 직접 확인할 수 있습니다.



사용자 데이터 수집

인지기능 향상 프로그램이 수집한 사용자의 인지기능을 전송 받아 관리



인지기능 콘텐츠 데이터 저장

이용한 게임의 점수와 통계를 모두 저장하여 그래프로 도출



다양한 연령층 사용

컨텐츠를 연령과 상관없이 남녀노소 모두 즐길 수 있도록 제작



데이터 관리

시간대 별로 연결된 인지기능 정보를 시각화 기능을 통해 원하는 데이터 확인 가능



- 1 회원정보 등록된 회원 성함, 캐릭터, 게임 레벨, 총 포인트 점수, 총 평가 점수
- 2 종합평가그래프 콘텐츠 점수를 방사형 그래프 모양으로 나타냄
- 3 종합정보 종합정보 / 개별정보 버튼

- 4 통합그래프 날짜별 통계 확인 가능
- 5 DAY / WEEK 일별, 주별 점수 시간 확인, 플레이 횟수 확인 가능
- 6 총평 콘텐츠 점수를 활용하여 총평을 나타냄



- | | | | |
|-----------|--|---------|------------------------|
| 1 회원정보 | 등록된 회원 성함, 캐릭터, 게임 레벨, 총 포인트 점수, 총 평가 점수 | 4 카테고리 | 카테고리 선택 콘텐츠 상세 결과 확인 |
| 2 종합평가그래프 | 콘텐츠 점수를 방사형 그래프 모양으로 나타냄 | 5 통합그래프 | 날짜별 점수를 그래프로 확인 |
| 3 종합정보 | 종합정보 / 개별정보 버튼 | 6 기록현황 | 최고점 및 플레이 횟수, 기록 현황 표시 |

관리자 프로그램



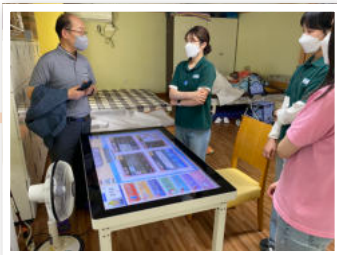
- | | | | |
|---------|-----------|--------|------------------|
| 1 기관 정보 | 등록된 기관 이름 | 3 계정관리 | 회원 정보 수정 및 회원 등록 |
| 2 회원 목록 | 등록된 회원 목록 | 4 메뉴 | 로그아웃 및 종료 |

싱크테이블

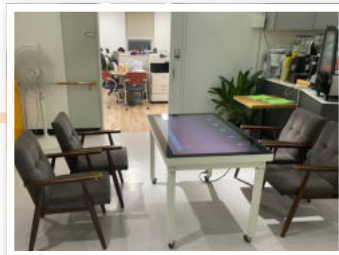
시공 및 운영 현장



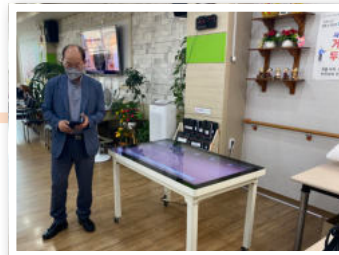
· 대구엑티브시니어박람회



· 동부케어평택점



· 부산진구노인복지관



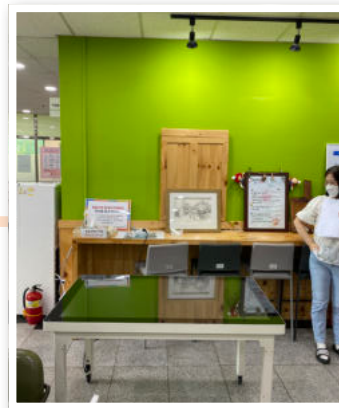
· 어르신세상안양센터



· 동원과학기술대



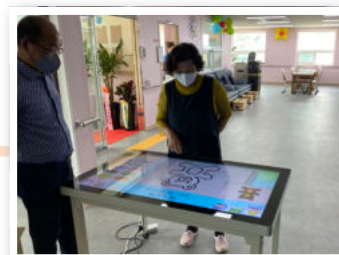
· 만나테이케어센터



· 웅상노인복지관



· 라파엘케어노인테이케어센터남구점



· 마도힐링주간보호센터



· 평산노인복지센터

Think Table



학생들도 재미있게 즐겨요!

놀이와 학습을 병행한
인지능력 및 사회성 함양 콘텐츠

싱크테이블(Think Table)



학생들도 재미있게 즐겨요!

놀이와 학습을 병행한 인지능력 및 사회성 함양

싱크테이블(Think Table)로 친구들과 함께 신나게 게임하면서 생각이 쑥쑥 자라요 !!!



대형 디스플레이 싱크테이블 너무 멋져요 !!

- 대형 화면 멀티미디어 기기 구성 : 49인치 (32인치 선택 가능)
- 화면이 크고 선명함 : 생동감이 뛰어나 게임 집중력이 높음
- 간단한 설치, 사용 : 돌봄교실, 특수학교, 유치원, 초등학교 등
- 목재 테이블로 구성 : 아름답고 편안한 멋진 분위기





신나는 게임 콘텐츠로 재미는 물론, 인지능력 향상에도 짱!

- 다양한 놀이 중심 콘텐츠 탑재 : 인지능력 향상 효과
- 게임 콘텐츠 구동 방식 : 학습 흥미와 지속성이 높아짐
- 미니 게임 방식 : 재미를 통한 감각, 지각 능력 지속적 활용
- 7개 영역 : 공간력, 기억력, 수리력, 연상력, 주의력, 집행력, 언어력
- 영역별 4개씩 하위 프로그램 구성 : 전체 28개 콘텐츠
- 전체 28개 콘텐츠 : 난이도 순으로 100단계 게임 탑재
- [아바타 꾸미기] 배경, 피부, 눈, 코, 입, 머리, 옷 선택



Think Table



친구들과 함께 하는 활동 더욱 신나고 좋아요!

- 1인부터 4인까지 함께 사용 : 활발한 상호작용을 유도할 수 있음
- AI 또는 친구들과 함께 : 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있음
- 코로나로 인한 원격수업 문제점 보완 : 협력학습 효과 기대함
- 1인 태블릿 PC 사용에 따른 문제점 보완 : 사회적 향상 기대함
- 【함께해요】 손축구, 컬링, 오목, 오델로, 같은 패 맞추기





7개 영역! 똑같은 문제 없이 새롭고 다양한 콘텐츠로 즐겨요!

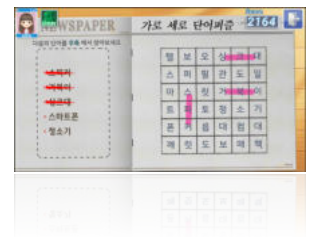
- **[공간력]** 회전된 모양, 위에서 본 모양, 도형 채우기, 사다리 타기
- **[기억력]** 모양 기억하기, 시장에 가요, 같은짝 찾기, 날아가는 새
- **[수리력]** 돈 계산, 가격 계산, 무게 계산, 같은 그림 세기
- **[연상력]** 서로 통하기, 드러나는 그림, 범인 찾기, 색짝 맞추기
- **[주의력]** 두더지 잡기, 우주 비행, 숫자 풍선, 다른 그림 찾기
- **[집행력]** 위급상황 대응, 순서대로 연결, 색칠 따라하기, 색 채우기
- **[언어력]** 속담 맞추기, 다섯고개, 초성 맞추기, 단어퍼즐



**효율적인 관리자 프로그램
안심하고 맡겨주세요!**

- 개인별 아이디 사용 : 프로그램 접속 내용 및 시간 확인 가능함
- 사용자 인지가능 데이터 : 게임의 점수와 통계를 그래프로 도출함
- 시간대별 인지가능 정보 : 시각적으로 표시하여 수시 확인 가능함
- 영역별 성취 수준 데이터 분석 자료 : 수시 출력 가능함
- 학부모 상담 자료 : 학생 개인의 영역별 성취 능력 분석 가능함

Think Table



**특수학교, 특수학급, 유치원, 초등학교
돌봄교실, 방과후학교 좋아요!**

- 특수학교 다양한 장애 영역 : 업데이트 가능 (개발기간은 필요함)
- 특수학급 IEP 프로그램 작성 기반 : 개별화교육계획 수립 참고 자료
- 유치원 학생 교육과정 운영 : 7개 영역 중에서 선택 운영 가능
- 초등학교 여가시간 : 친구들과 함께 하는 활동으로 사회성 증가
- 돌봄교실 효율적 학생 관리 : 놀이와 학습 병행 인지도력 향상
- 방과후학교 프로그램 활용 : 업데이트 가능 (개발기간은 필요함)





스마트빅은

모바일게임개발, 데이터베이스, 온라인정보제공업, 헬스케어
전문 기업 입니다.

HISTORY 연혁

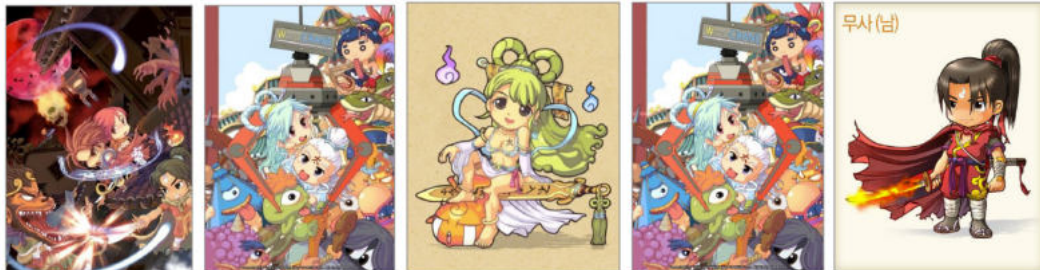
2003. 11	(주) 엠게임이엔티 설립 및 대표이사 김판주 취임 납입자본금 5천만원	2007. 12	'풍림화산' 운영서비스 시작
2004. 11	'열혈강호' 운영서비스 시작	2008. 01	'오퍼레이션 7' 운영 서비스 시작
2005. 01	'영웅' 운영서비스 시작	2008. 07	'팝스테이지 운영 서비스 시작
2005. 10	유상증자 (1억)	2008. 11	'홀릭 2' 운영 서비스 시작
2005. 11	'귀혼' 운영 서비스 시작	2012. 11	부산 본사 이전 (KNN 타워)
2007. 05	'홀릭 운영서비스 시작	2013. 12	유상 증자 (3억)
		2016. 07	(주) 스마트빅으로 법인명 변경

사업 내용 및 제품 소개

01. 온라인 게임 서비스 1



- 2D 사이드 스크롤 방식의 캐주얼 무협 온라인 게임
- 귀신과 무협이란 특이한 소재로 스피드한 전개가 특징
- 2005년 11 월 출시 / 현재 부분 유료 서비스 중
- 2008년 귀혼 2 업데이트
- 대만, 말레이시아, 일본, 중국, 미국, 태국, 베트남, 인도네시아 등 다양한 국가의 해외 서비스 진행 경험



02. 온라인 게임 서비스 2

- 동양적 신비감을 강조하는 오리엔탈 판타지 온라인 게임
- 2007년 12월 출시, 현재 부분 유료 서비스중
- 만화같은 이미지를 더욱 강조 튜닝이딩 방식의 그래픽
- 네명의 캐릭터중 하나를 선택해 다양한 모험을 즐길 수 있음



03. (주)엠게임의 서비스 게임 콜센터 및 게임 운영 서비스 제공

<p>온라인 게임운영</p>	<p>(주)엠게임 게임운영 서비스</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) '열혈강호' 게임운영서비스 (2004 년 ~) 2) '영웅' 게임운영서비스 (2005 년 ~) 3) ' 귀혼 게임운영서비스 (2005 년 ~) 4) ' 홀릭 게임운영서비스 (2007 년 ~) 5) ' 풍림화산' 게임운영서비스 (2007 년 ~) 6) ' 오퍼레이션 7' 게임운영서비스 (2008 년 ~) 7) ' 팝스테이지 게임운영서비스 (2008 년 ~) 8) ' 홀릭 2' 게임운영서비스 (2008 년 ~) 			
<p>콜센터 운영</p>	<p>(주) 엠게임 콜센터 업무대행</p> <p>엠게임 포털에서 서비스 하는 각종 게임에 대한 In & Out Contact Center 를 운영</p>			

04. 서비스 게임



프린세스메이커 for Kakao

'프린세스메이커 for Kakao'는 1990년대 명작 PC게임 '프린세스메이커'를 3D 기반으로 개발한 모바일게임이다. 원작과 같이 이용자가 직접 부모가 되어 다양한 교육, 아르바이트, 무사수행 등의 활동을 통해 딸을 성장시키는 기본 게임방식에 SNG와 RPG 요소 등이 더해져 더욱 업그레이드된 재미를 제공한다.

- 장르: 육성시뮬레이션
- 국내외 서비스현황: 2014년5월국내출시/ 2014년12월대만출시/ 중국, 동남아6개국수출



크레이지드래곤

드래곤 탑승 전투를 모바일게임에 구현한 '크레이지드래곤'은 빠른 템포의 호쾌한 액션이 압권인 모바일 액션RPG(역할 수행게임). 스킬과 능력치가 다른 300종이 넘는 용병과 3종의 영웅의 조합을 통해 다양한 전술 전투가 가능. 1대1 영웅전, 3대3 단체전, 길드전 등 다양한 전투모드를 즐길 수 있다.

- 장르: 액션RPG
- 국내외서비스현황: 2016년 3월국내출시



드래곤앤라피스 for Kakao

엠게임에서 서비스 중인 장수 MMORPG '라피스'를 기반으로 제작된 전략RPG(롤플레이어게임). '라피스'의 인기 요소인 아기자기한 2D 캐릭터가 돋보이며, 200여종 이상의 용사들을 수집, 육성할 수 있다. 수집한 용사를 강화시켜 최대 5인까지 팀을 이뤄 다(多)대다(多) 전투를 즐길 수 있으며, 블록을 이용한 다양한 스킬을 전투에 활용할 수 있다.

- 장르: 전략RPG
- 국내외서비스현황: 2014년12월국내출시

05. 스마트폰 게임 개발 & 멀티 플랫폼 게임 개발

Project 귀흔퍼즐

- Mobile ver: 일반게임버전 (Smart Phone Game)
- 게임귀흔퍼즐형모바일게임



▶ 귀흔 원작의 다양성과 퀘스트 몬스터



▶ 파벌로 구성된 캐릭터 시스템과 특화된 아이템 및 무공



▶ 협동 플레이 및 친구 시스템

신규 사업 내용 및 제품 소개

01. 바이탈 센싱 및 전송시스템 플랫폼 개발



제품 기능

- 디지털 회로 설계 및 임베디드 소프트웨어 개발
- 하드웨어 저전력 설계 및 소형화 제작
- 맥박, 체온 등의 센서 신호를 Data화 할 수 있는 알고리즘 제작
- 실장 가능 기구 디자인을 통한 소형화에 중점
- 개발된 디바이스 장치의 정보를 수신하는 서버 구축

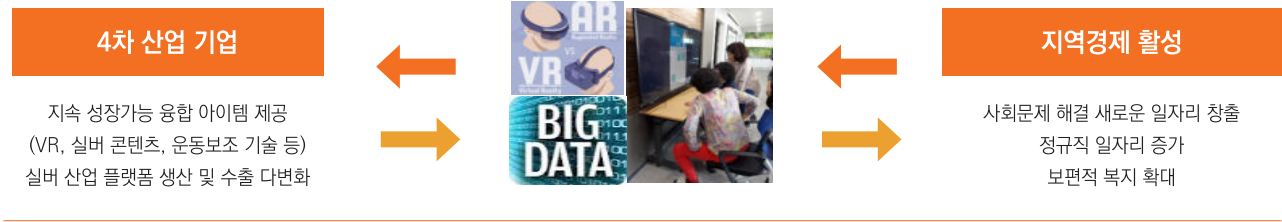
평상시 착용자의 맥박, 체온, 혈압 등을 확인 (생활 건강 및 안전을 확인)



02. 스마트 테이블기기 제품 개발

제품사양	
해상도	1920 X 1080
밝기	450 칸델라
INPUT	RGB, DVI, HDMI
재질	1.2 T & 알미늄프로파일
운영PC	탕커보드, 2s 메모리 4GB, EMMC 메모리 16GB
외각	사이즈 1195 x 725





1 [복지서비스] 복지서비스에 「ICT 기술을 접목한 복지 서비스」제공

- ICT 기술 활용 : 노인복지 서비스 전반의 자동화(앱, 웹), 복지서비스 근로자 환경 개선
- 등하원(송영) 시스템 : 위치, 건강정보(혈압, 당뇨, 체온 등)의 자동 측정을 통한 근무자 일손 감소와 보호자 서비스

2 [융합형 제품] 융합 재활 및 운동을 위한 「융합형 제품」개발

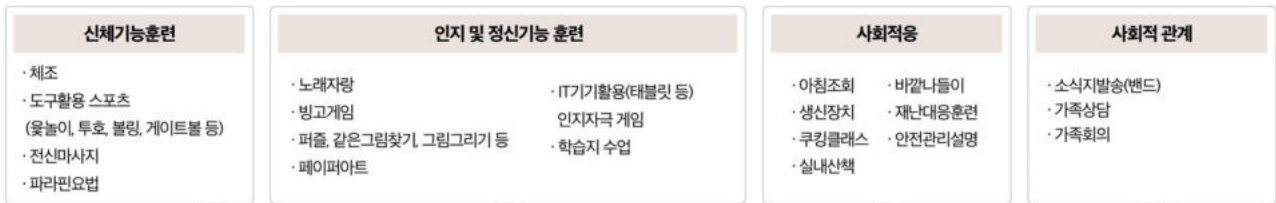
- 제반 콘텐츠의 개발 및 종합 포털 플랫폼제공 맞춤형 콘텐츠(헬스케어, 재활), H/W장비와 연계

3 [일자리 창출] 초고령화시대를 대비한 「고령자의 삶의 질 향상을 위한 일자리 창출」

- 기계의 급격한 노동대체와 초고령화 사회 대비 정규직 일자리 창출
- 보건복지 분야 기술발전과 지역 IT업체 일자리 창출로 지역경제 활성화

03. 4차산업기반 스마트 데이케어센터 구축

◆ 기존 운영프로그램

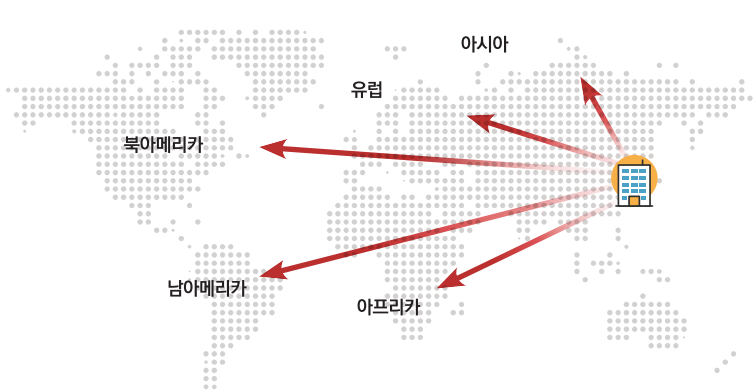


◆ 대체 운영프로그램



국·내외 협력 파트너

전 세계 102개국 게임서비스 관련사 제휴

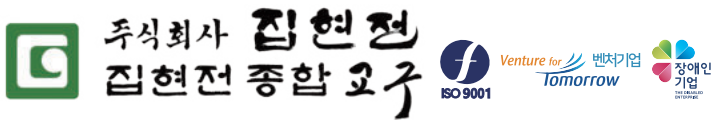


인지감각기능 콘텐츠로 모두에게 즐거운 일상을

싱크테이블 (Think Talble)

구매문의 1833-3303

판매처 (전국총판)



법인 본사 부산광역시 강서구 낙동북로 102번길63-1 (제1공장)
교구 본사 부산광역시 강서구 낙동북로 102번 가길 31 (제2공장)
TEL. 051-636-7700, 051-636-7705 | FAX. 070-8622-7705, 051-636-7710
E-mail. choi9113@hanmail.net
www.caren.kr | 공식블로그: blog.naver.com/wnchoi9113



홈페이지



공식블로그

제조사



부 산 본 사 부산광역시 해운대구 센텀서로 30 KNN타워 2601호
서울사무실 서울특별시 금천구 가산동 에이스하이엔드타워 3차 702호
E-mail. ghkang@mgame.com