

# 비온디소프트 회사소개서

**BEYONDI** (주)비온디소프트

Date 2024. 08

# 1. 일반 현황

- 가. 업체 일반 현황
- 나. 주요 연혁
- 다. 조직 구성 및 인력 현황

## 가. 업체 일반 현황

(주)비온디소프트는 포털서비스 및 국내 대형 온라인/모바일 게임의 오랜 개발 경험을 보유한 핵심인력들이 힘을 합쳐 정직하고 올바른 교육 콘텐츠 및 게임화(Gamification) 콘텐츠 개발 및 서비스를 목표로 설립되었습니다.

국내/외 IT 대기업 및 교육업체와 함께 다양한 교육 콘텐츠 및 학습플랫폼 개발, 그리고 다양한 에듀테인먼트 앱 개발 프로젝트를 수행, 고객사들에 품질과 성과를 인정받고 있으며, 현재 국내 유수의 교육업체의 1차 벤더로 자리매김하여 고품질의 교육 콘텐츠 공동 연구 개발사로 발돋움하고 있습니다.

회 사 명	(주)비온디소프트	대 표 자	권 성 천
사 업 분 야	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 소프트웨어 연구 및 개발, 교육콘텐츠 연구개발</li> <li>◎ 소프트웨어사업자: 한국소프트웨어산업협회등록</li> <li>◎ 소프트웨어 전자상거래업</li> </ul>		
주 소	서울시 서초구 방배천로 24길 11 명림빌딩 3층		
연 락 처	TEL: 02) 3401-1960      FAX: 02) 3401-1962		
회 사 설 립 년 도	2012년 9월 7일		
해 당 부 문 사 업 기 간	2012년 9월 ~ 현재 (12년)		

## 나. 주요 연혁

### 2024

HISTORY

- ✓ [HIDODO] 유아영어 Unity 기반 학습플랫폼&콘텐츠 2단계 개발: 발주처 (주)리딩게이트
- ✓ [AIDT 수학] '땅똥&물똥' 게임 6종 개발: 발주처 (주)아이스크림미디어
- ✓ [AIDT 영어] '드릴학습', '레벨테스트' '터치보카' AI 주요 학습 콘텐츠 개발: 발주처 (주)아이스크림미디어
- ✓ [AIDT 수학] 학습 콘텐츠 개발 및 UDL 연구개발: 발주처 (주)동아출판

### 2023

HISTORY

- ✓ [HIDODO] 유아영어 Unity 기반 학습플랫폼&콘텐츠 1단계 개발: 발주처 (주)리딩게이트
- ✓ [슈퍼팻] 유아영어 스마트워크북 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [캠핑] 유아 국/수/사/과 학습플랫폼& 콘텐츠 2단계 개발: 발주처 (주)금성출판사
- ✓ [스마트올] 초등 과학 연습용 html5 학습게임 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [매쓰피드] 연동형 AI 학습게임 '펭귄러쉬' 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2022

HISTORY

- ✓ [스마트올] 초등 사회, 과학 복습용 html5 학습 게임 개발: 발주처 (주)웅진 씽크빅
- ✓ [매쓰피드] 연동형 AI 학습게임 '고파일럿' 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [캠핑] 유아 국/수/사/과 학습플랫폼& 콘텐츠 1단계 개발: 발주처 (주)금성출판사
- ✓ [슈퍼팻] '매직베이커' 콘텐츠 추가 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [개뽕노트] html5 콘텐츠 리뉴얼&컨버팅: 발주처 (주)비상M러닝
- ✓ [BadaSTEAM] 유아영어 Unity 기반 학습플랫폼&콘텐츠 개발: 발주처 (주)Kidsloop

## 나. 주요 연혁

### 2021

HISTORY

- ✓ [BadaSTEAM] 유아영어 STEAM 교육 콘텐츠 개발: 발주처 (주)Kidsloop
- ✓ [슈퍼팟] 유아영어 콘텐츠 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [개뽀노트] 초등 와이즈캠프 콘텐츠 개발: 발주처 (주)비상교육
- ✓ [독서토론 솔루션] 와이즈 캠프 연구 개발: 발주처 (주)비상교육
- ✓ [수학 깨치기] 웅진씽크빅 리뉴얼 개발: 발주처 (주)비상교육

### 2020

HISTORY

- ✓ [똑똑 수학 탐험대] 교육부 AI 초등수학 콘텐츠 개발: 발주처 한국과학창의재단
- ✓ [스마트올] 초등 수학 오늘의 학습 콘텐츠 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [Adaptive Learning] 고도화 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [스마트쿠키] 콘텐츠 개발 및 플랫폼 연동: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2019

HISTORY

- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 5, 6학년 프로젝트 : 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [Adaptive Learning] 문제 알고리즘 연구 : 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ 코딩교육용 스마트 디바이스 인터페이스 연구개발 : 발주처 (주)지아이티

## 나. 주요 연혁

### 2018

HISTORY

- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 3, 4학년 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [조물조물창의놀이] 교원 AR 앱 개발: 발주처 (주)교원
- ✓ [코딩세상] 웅진북클럽 코딩교육앱 3, 4학년 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2017

HISTORY

- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 체험판 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [생각이 반짝이는 지식별] 교원 AR 앱 개발: 발주처 (주)교원
- ✓ [블록코딩] 웅진북클럽 코딩교육앱 엔진 연구개발: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2016

HISTORY

- ✓ [웅진북클럽] 유아영어, 초등영어 체험판: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 1, 2학년 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [스마트 라이브러리] 교원 학습영상 콘텐츠 개발: 발주처 (주)교원크리에이티브
- ✓ [웅진북클럽] 수학STEAM교육앱 연구개발: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2015

HISTORY

- ✓ [에스24] 모바일 커머스 플랫폼 개발: 발주처 (주)에스24
- ✓ [웅진북클럽] 유아수학 교육콘텐츠 개발: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ 행정심판위원회 업무시스템 2.0 기획&컨설팅: 발주처 (주)진두아이에스
- ✓ 삼성전자 사내벤처 'IOT 홈시큐리티' 공동연수: 발주처 (주)세인트이오

## 나. 주요 연혁

### 2014

HISTORY

- ✓ [웅진북클럽] 유아영어, 초등영어 체험판: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [웅진북클럽] 개정수학 1, 2학년 프로젝트: 발주처 (주)웅진씽크빅
- ✓ [스마트 라이브러리] 교원학습영상 콘텐츠 개발: 발주처 (주)교원크리에이티브
- ✓ [웅진북클럽] 수학STEAM교육앱 연구개발: 발주처 (주)웅진씽크빅

### 2013

HISTORY

- ✓ 스위스 관광청 온라인 브랜드 마케팅 대행파트너
- ✓ 브라이니클 [돈독] 서비스 기획 컨설팅
- ✓ 앱디스코 리워드 게임 서비스 파트너
- ✓ HTML5 기반 이벤트 게임 플랫폼 연구 개발

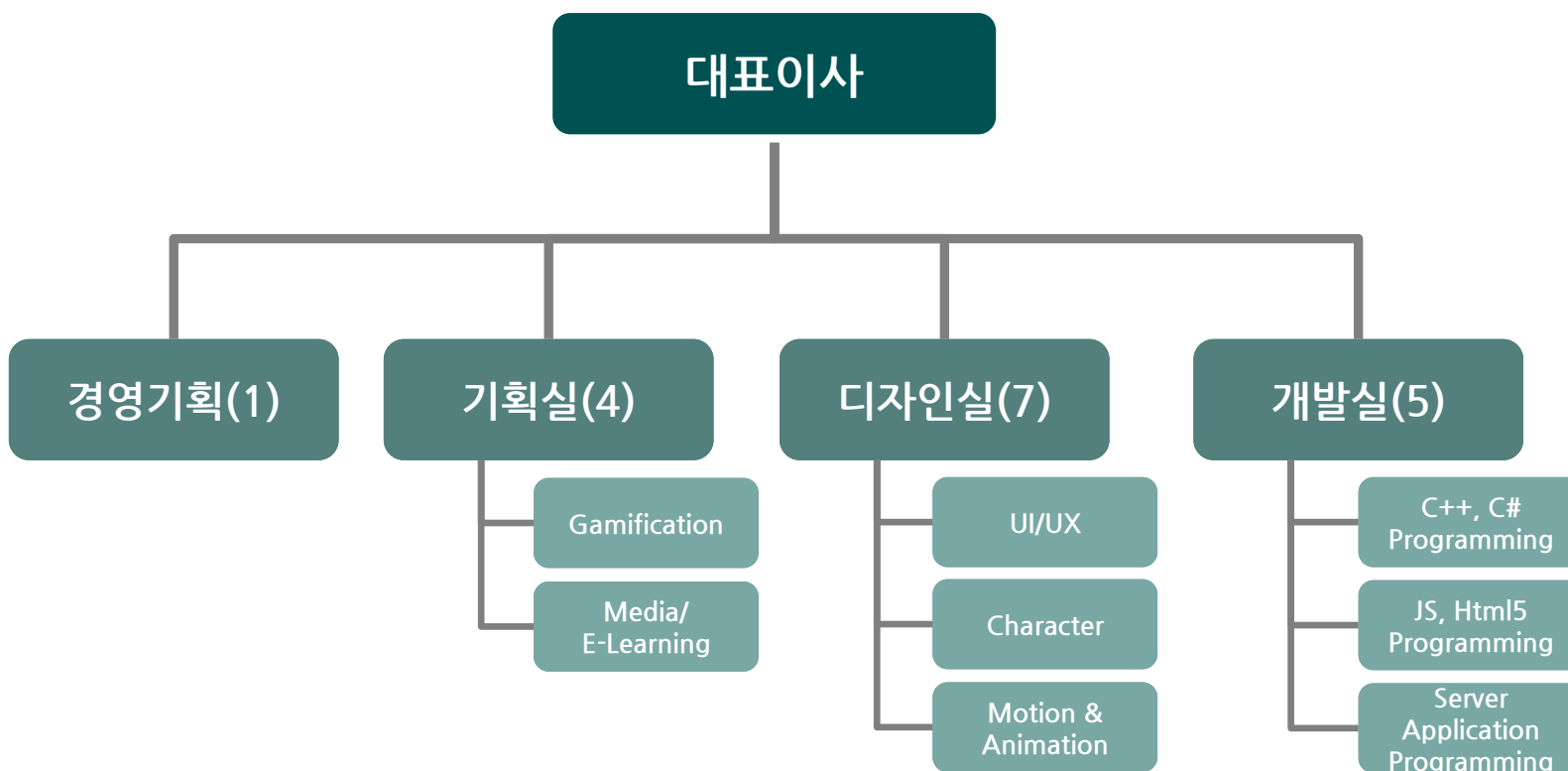
### 2012

HISTORY

- ✓ (주)비온디소프트 법인 설립
- ✓ 삼성전자 우수 Kids앱 개발파트너
- ✓ 튠튼영어 [스마트튼튼], [스마트튜터] 개발
- ✓ 삼성전자 타이젠 프로젝트 개발파트너
- ✓ 스페인 Zinkia사 [Pocoyo App] 개발파트너

## 다. 조직 구성 및 인력 현황

(주)비온디소프트의 조직 구성은 '콘텐츠 크리에이터의 육성과 성장'이라는 경영철학 안에서 최고의 교육콘텐츠 연구개발 회사로 발전하고자 대표 이사를 중심으로 콘텐츠 창작 및 개발에 최적화된 조직 구성으로, 교육콘텐츠 연구개발에 필요한 교수설계, 학습기획부터 프로젝트의 완료 후 사 후 발생할 수 있는 모든 장애와 하자에 대한 담당 부서별 신속한 대응 등 고객에 대한 서비스 제공을 목표로 구성, 운영하고 있습니다.





## 2. 주요 사업 내용 및 실적

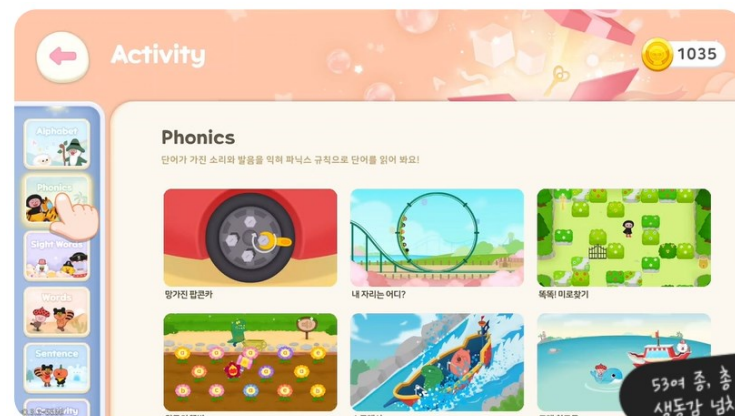
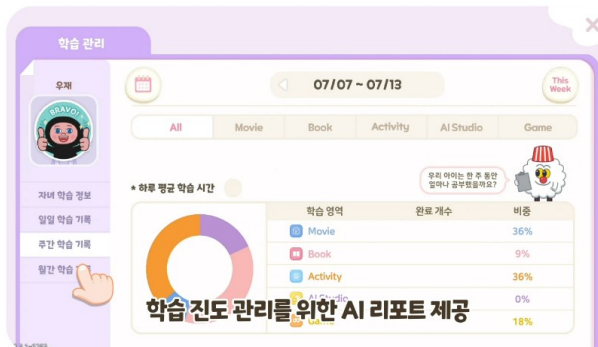
- 가. 주요 사업 분야 및 내용
- 나. 학습콘텐츠 개발 실적
- 다. AR/VR 콘텐츠 개발 실적
- 라. 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 실적

가. 주요 사업 분야 및 내용



### 나. 교육플랫폼 & 콘텐츠 개발 실적

○ [HIDODO] 유아 영어 Unity기반 플랫폼&콘텐츠 개발 “AI 맞춤형 오늘의 학습” (<https://gohidodo.com/>)



53여 종, 총 2,370개의  
생동감 넘치는 액티비티



- 학습 관리(Report), 학부모 자녀 관리 등 플랫폼 내 전체적인 서비스 플로우 기획 및 개발
- **AI가 큐레이팅한 어댑티브 러닝 시스템**으로 이용자별 맞춤 복습 활동 제공 시스템 기획/개발
- 음성 녹음 엔진(셀바스) 사용한 말하기 콘텐츠(AI Studio), **나만의 더빙 영상 제작 서비스** 기획 개발
- **최적의 리워드 시스템**으로 학습 동기를 위한 펫 육성 서비스 기획 개발

## 나. 교육플랫폼 & 콘텐츠 개발 실적

○ [교육부] 시활용 초등 수학 프로그램 “똑똑 수학탐험대” (<https://www.toctocmath.kr/>)



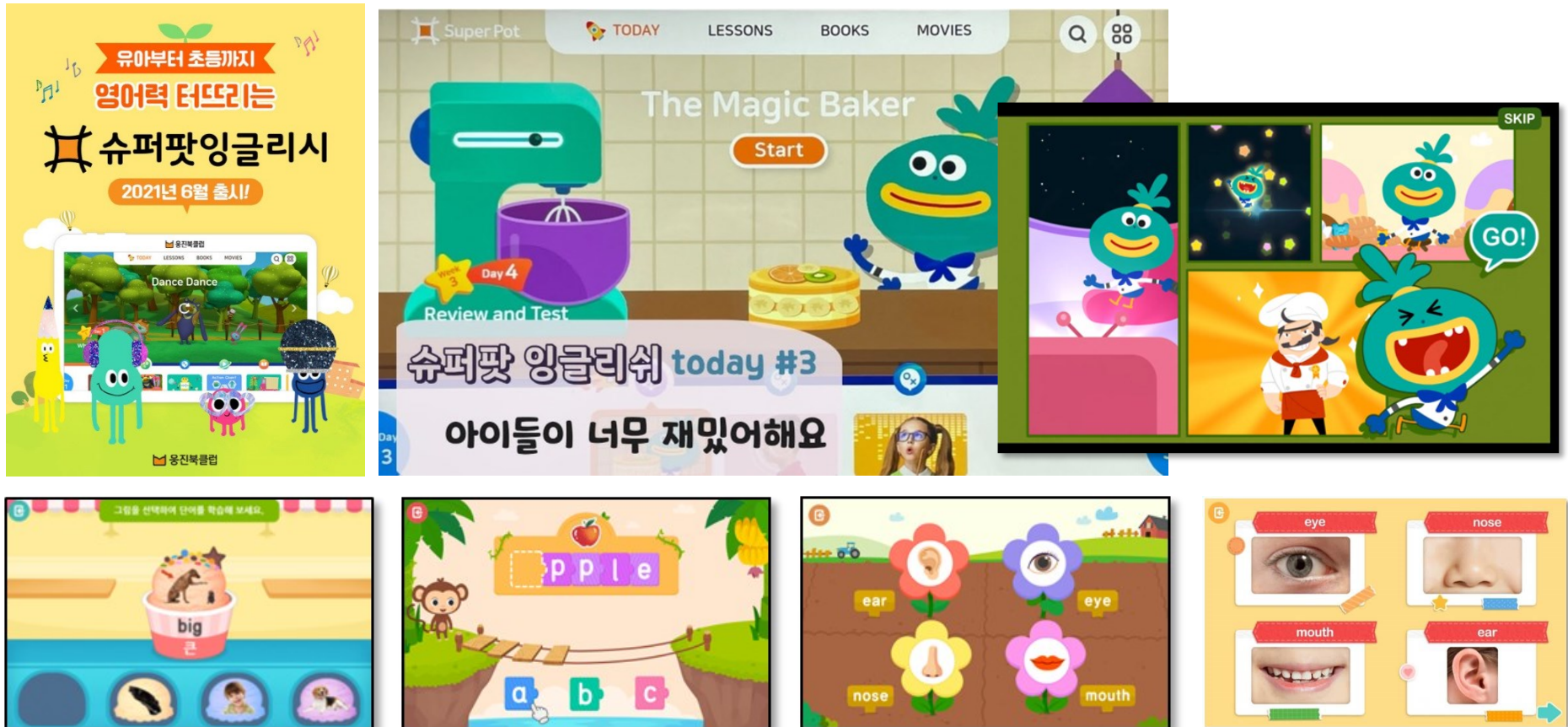
- ① 교과활동 : 수학 교과서의 단원과 차시에 따른 학습
- ② 탐험활동 : 미션을 수행하면서 학생 스스로 심화·보충학습
- ③ 인공지능 추천활동 : 진단에 따른 개인별 학습
- ④ 자유활동 : 다양한 수학 게임을 통한 학습 내용 연습
- ⑤ 도구 : 수학 교과서에 나오는 도구를 통한 개념, 원리 습득
- ⑥ 평가 : 학생의 학습 정도를 파악할 수 있는 차시, 수시(단원), 진단 평가



- [똑똑 수학탐험대 안내 영상] : [https://youtu.be/zIR6HBw\\_oKQ](https://youtu.be/zIR6HBw_oKQ)
- [똑똑 수학탐험대 모바일 앱] : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cemware.aimath>

## 나. 교육플랫폼 &amp; 콘텐츠 개발 실적

○ [웅진씽크빅] 슈퍼팟 잉글리쉬 ([https://www.withinkbig.com/event/202107\\_03/eventM/512/event.do](https://www.withinkbig.com/event/202107_03/eventM/512/event.do))



- [슈퍼팟 잉글리쉬 소개 영상] : <https://youtu.be/HdPuHzHddH4>

### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

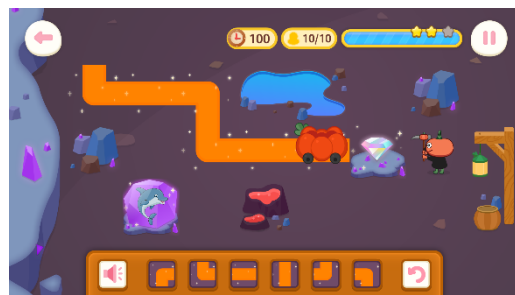
#### ○ 주요 사업 실적 리스트

No.	주요 실적 항목
1	[웅진씽크빅] AI영어 학습 콘텐츠 개발
2	[한국과학창의재단] AI 초등수학 콘텐츠 개발
3	[웅진씽크빅] AI 수학 Adaptive Learning 학습 콘텐츠 개발
4	[웅진씽크빅] 스마트쿠키, 스마트올 수학 학습 학습콘텐츠 개발
5	[웅진씽크빅] 초등 1~4학년 수학개념 학습콘텐츠 개발
6	[웅진씽크빅] 초등 1~6학년 놀이학습 / 짝공책 학습 콘텐츠 개발
7	[웅진씽크빅] 유아 수학 교구앱/놀이앱(재미재미 수학놀이) 개발
8	[튼튼영어] 교사/학생용 학습 플랫폼 및 콘텐츠 개발
9	[아이스크림 홈런] 교과 영어 학습 콘텐츠
10	[교원] 미취학아동 AR/VR 콘텐츠 개발
11	[호기심대장 'Pocoyo'] 안드로이드 앱 개발(에듀테인먼트)
12	[매쓰피드] 연동형 AI 학습게임 개발 / 펭귄러쉬, 고파일럿
13	[스마트올] 예습, 복습 학습 콘텐츠&게임 개발
14	[HIDODO] 유아 영어 학습 콘텐츠 개발
15	[AIDT] 영어, 수학 학습 콘텐츠&게임 개발



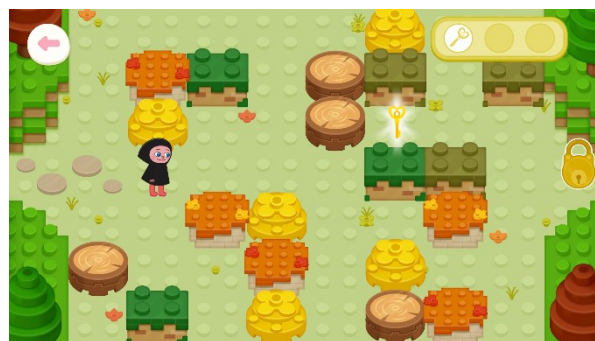
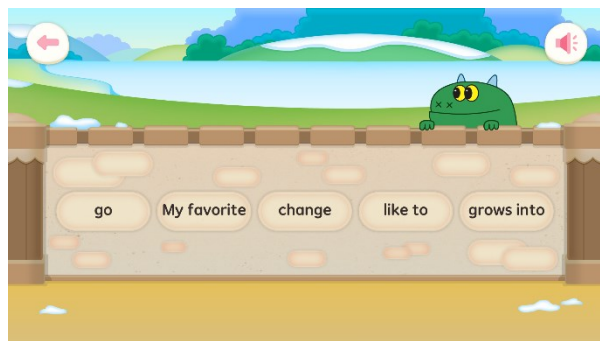
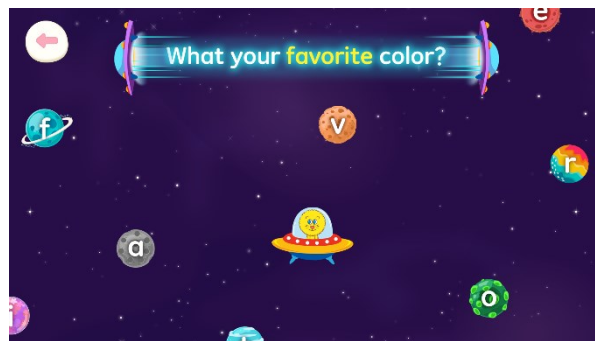
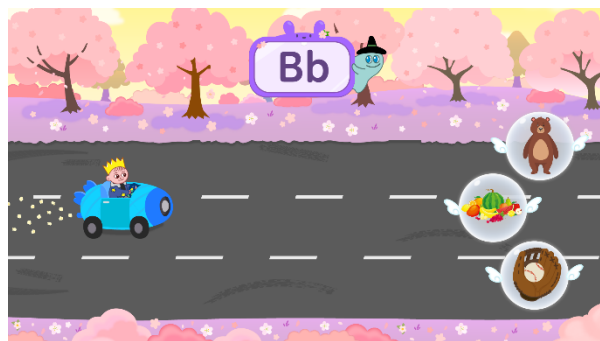
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

#### o [HIDODO] 유아 영어 Map 구조의 학습 게임 개발



다. 학습콘텐츠 개발 실적

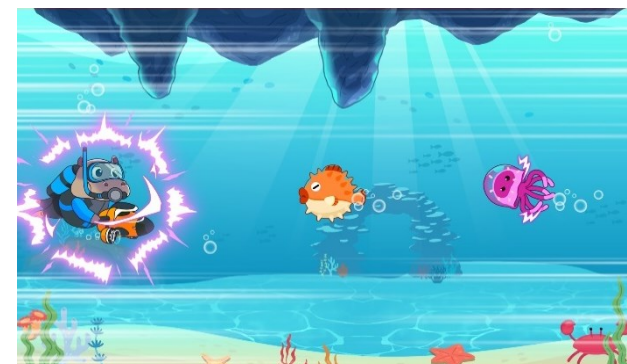
○ [HIDODO] 유아 영어 학습 (Alphabet, Phonics, Sightword, Sentence 4단계) 콘텐츠 개발





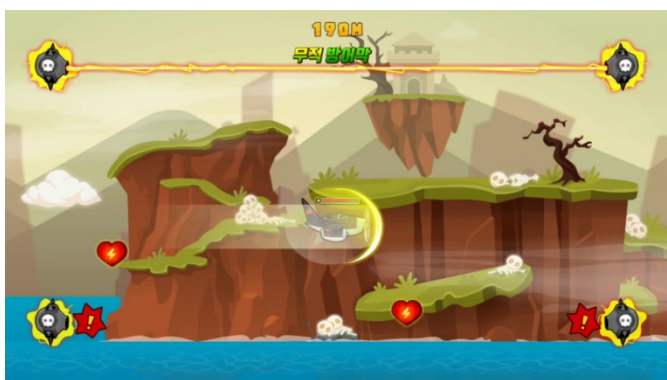
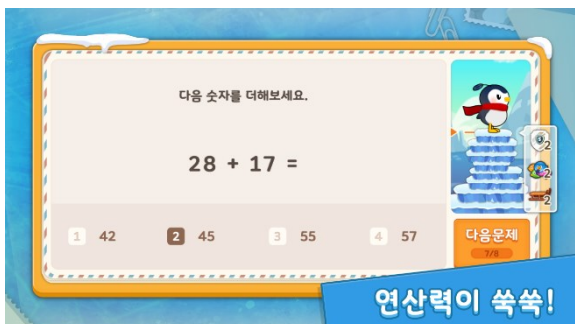
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [AIDT] 초등 3, 4학년 학습 및 게이미피케이션 콘텐츠 개발



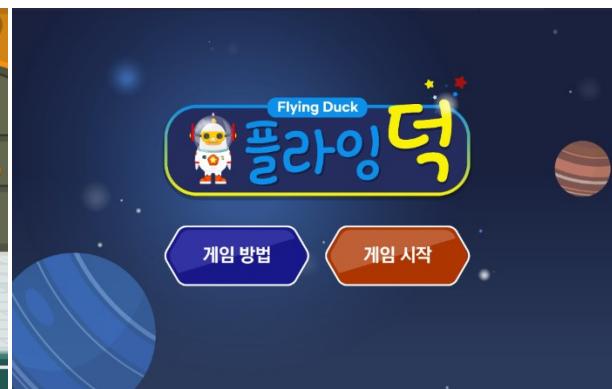
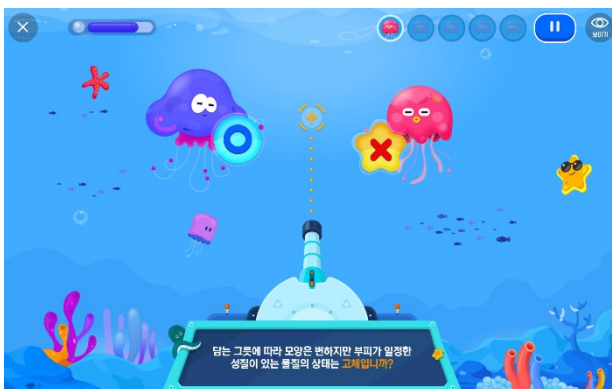
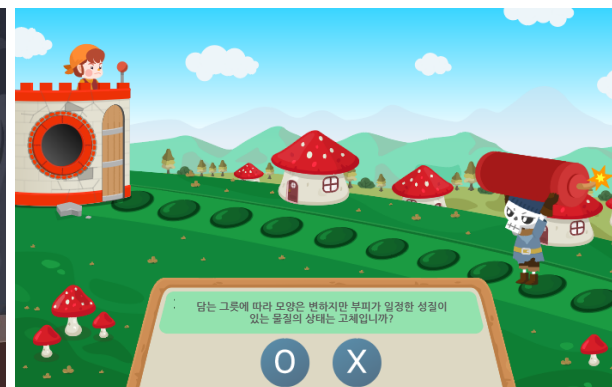
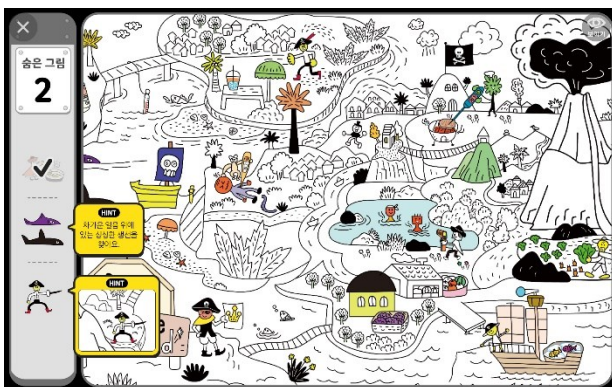
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [매쓰피드] 연동형 AI 학습게임 ‘펭귄러쉬’, ‘고파일럿’ 게이미케이션 콘텐츠 개발



### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

#### o [스마트올] 사회, 과학 예습 복습형 학습 게이미케이션 콘텐츠 개발



### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

#### 0 [웅진 북클럽] 초등 수학 적응형 학습(Adaptive Learning) 플랫폼&콘텐츠 개발

\* 문항 출제 로직 연구 개발

8 덧셈을 해 보세요.

$$9 + 0 = 9$$

재정하기 >

1 안에 알맞은 수를 써넣으세요.

55° 80° 45°

재정하기 >

1 딸기가 18개 있습니다. 한 명에게 딸기를 9개씩 주려고 합니다. 몇 명에게 나누어 줄 수 있는지 나눗셈식을 세워 구해 보세요.

$$18 \div 9 = 2 \text{ (명)}$$

재정하기 >

1

각의 크기는 40°입니다.

재정하기 >

4 안에 알맞은 수를 써넣으세요.

$$0.52 - 0.46 = 0.06$$

재정하기 >

1

직선 기호를 고르면 ? 입니다.

① ② ③

재정하기 >

결과 보기

오늘의 도전 주제

총 풀이 시간 1분 19초

정답률 85% (6문항 / 7문항)

상세 결과 보기 나가기

평면도형의 성질(2)

개념별 정답률 풀이시간: 1분 19초

선분, 반직선, 직선

85%

나가기

수학 연산

덧셈과 뺄셈 곱셈과 나눗셈 자연수의 덧셈

완성 달성

×71

×0

다. 학습콘텐츠 개발 실적

0 [웅진 북클럽] 초등 수학 개념 학습 콘텐츠 개발

**01** 상자 1개에 클립이 100개씩 들어 있습니다. 클립은 모두 몇 개인지 백 모형으로 알아봅시다.



클립의 수를 수 모형으로 나타내면 백 모형 **2** 개와 같습니다.

100이 2이면 **200** 입니다.

클립은 모두 **200** 개입니다.

**개념 정리** 10의 모으기와 가르기

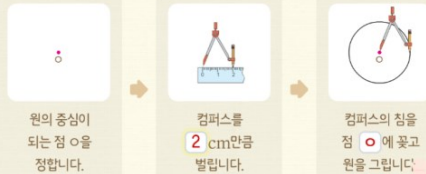
**10이 되는 모으기** 5 5 → 10

**10을 가르기** 10 → 7 3

구슬 5개와 5개를 모으면 10개가 됩니다.

구슬 10개를 7개와 3개로 가릴 수 있습니다.

**01** 컴퍼스를 이용하여 반지름이 2cm인 원 그리는 방법을 알아봅시다.



원의 중심이 되는 점 **o** 을 정합니다.

컴퍼스를 **2** cm만큼 벌립니다.

컴퍼스의 침을 점 **o** 에 꽂고 원을 그립니다.

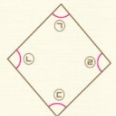
**01** 수 모형이 나타내는 수를 쓰고, 읽어 봅시다.

백 모형	십 모형	일 모형
100이 <b>3</b> 개	10이 <b>7</b> 개	1이 <b>6</b> 개
삼백	칠십	육

100이 3개, 10이 7개, 1이 6개이면 **376** 입니다.

376은 **삼백칠십육** 이라고 읽습니다.

**01** 각도기를 이용하여 사각형의 네 각의 크기의 합은 몇 도인지 구해 봅시다.

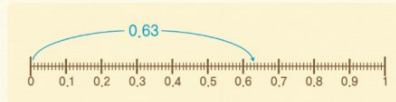


- 사각형의 네 각의 크기를 각도기로 각각 재어 봅시다.  
㉑: 85° ㉒: 95° ㉓: **85°** ㉔: **95°**
- 사각형의 네 각의 크기를 모두 더해 봅시다.  
㉑ + ㉒ + ㉓ + ㉔ = 85° + 95° + 85° + 95° = **360°**

사각형의 네 각의 크기의 합은 360°입니다.

**01** 민주의 필통 무게는 0.63kg이고, 윤호의 필통 무게는 0.49kg입니다. 민주의 필통은 윤호의 필통보다 몇 kg 더 무거운지 알아봅시다.

• 0.63 - 0.49를 수직선에 나타내어 알아봅시다.

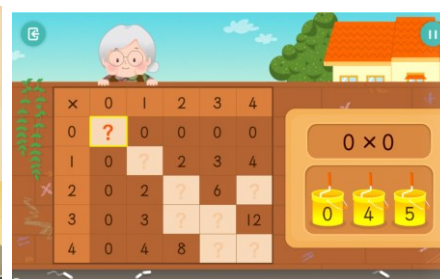
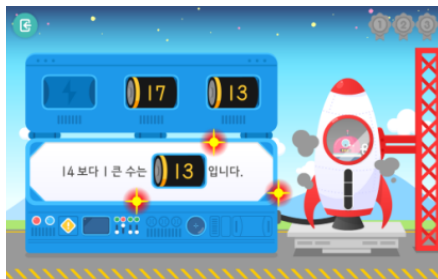
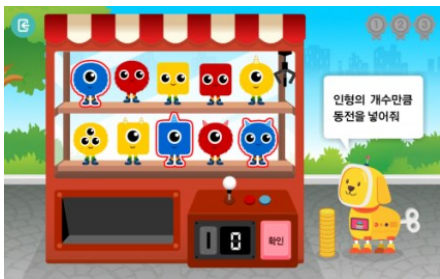


0.63에서 0.49만큼 되돌아간 위치에 표시해 봐.

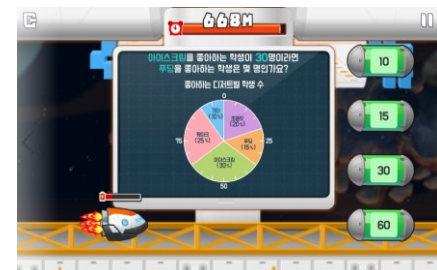
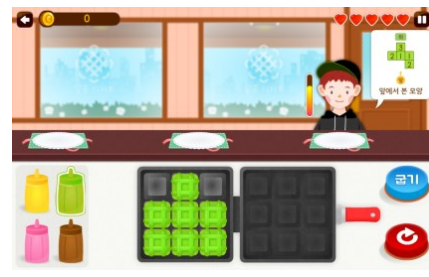
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

#### ○ [웅진 북클럽] 초등 수학 놀이 및 게이미피케이션 콘텐츠 개발

##### 저학년



##### 고학년



다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [웅진 북클럽] 초등 학습연계도서 독서 콘텐츠 개발



다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [웅진 북클럽] 유아수학 및 교구 앱 개발(시계 몬스터 케로몽)





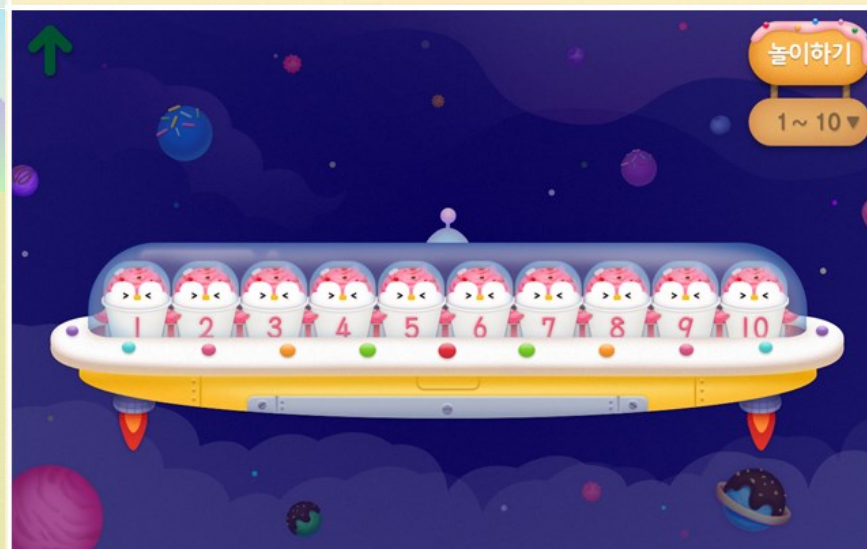
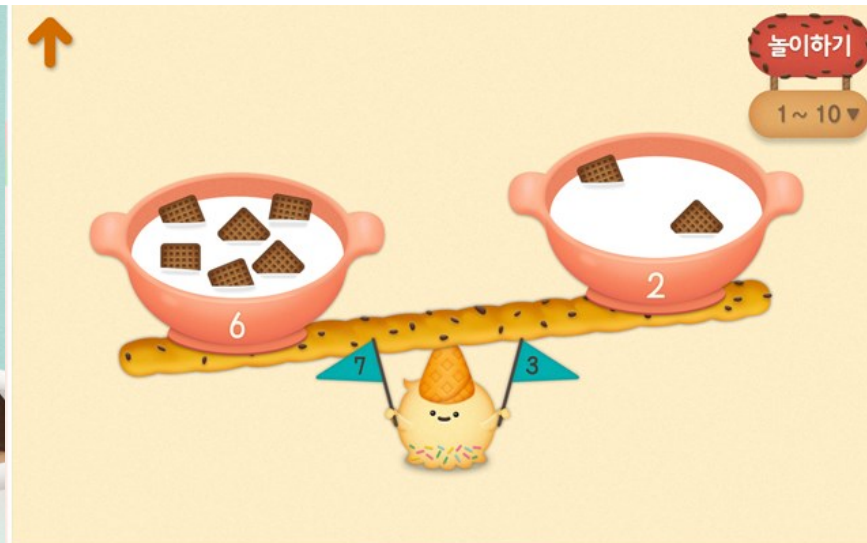
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [웅진 북클럽] 유아수학 및 교구 앱 개발(도형학습 교구앱)



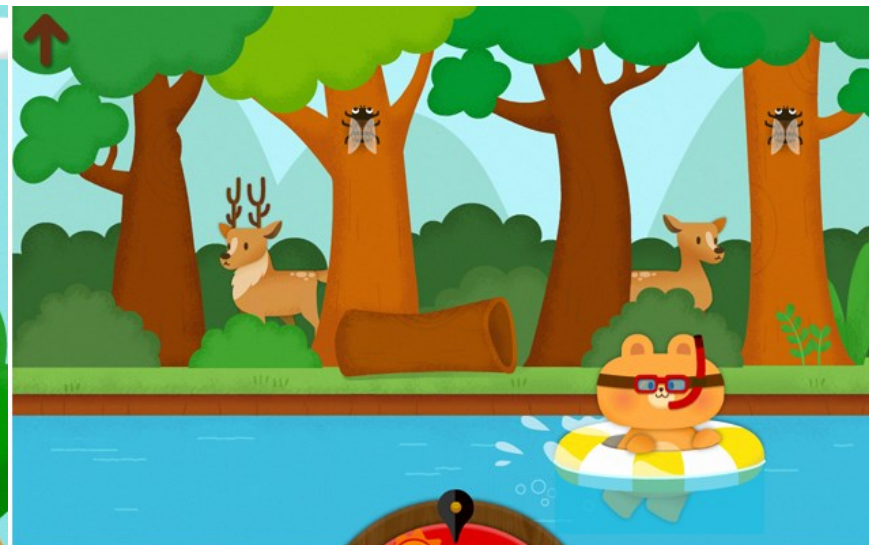
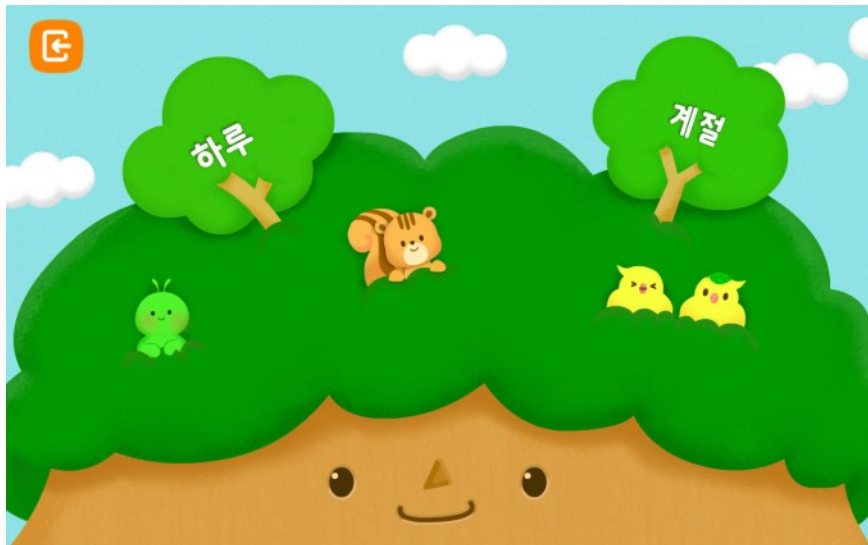
다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [웅진 북클럽] 유아수학 및 교구 앱 개발(수차례, 수크기 학습 교구앱)



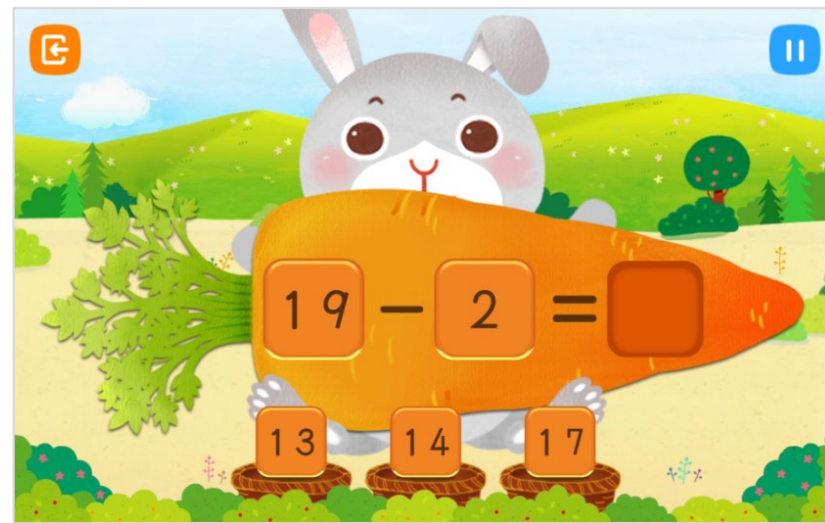
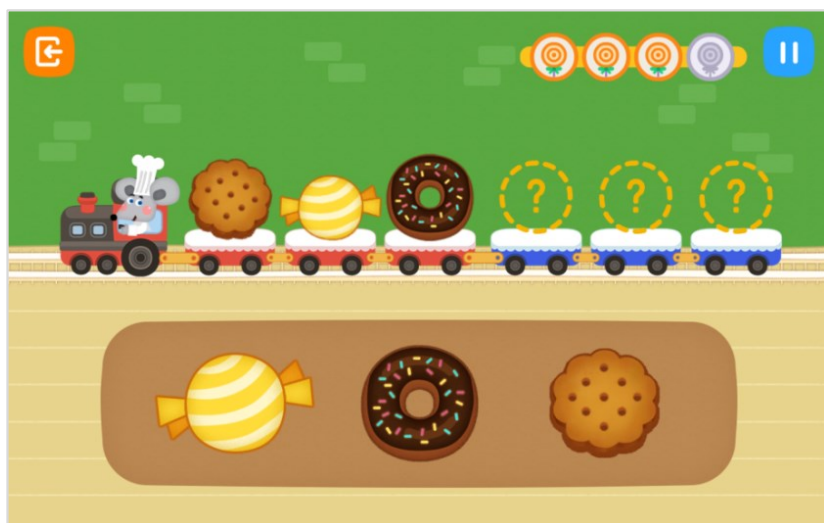
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

○ [웅진 북클럽] 유아수학 및 교구 앱 개발(시간의 흐름 학습 교구앱)



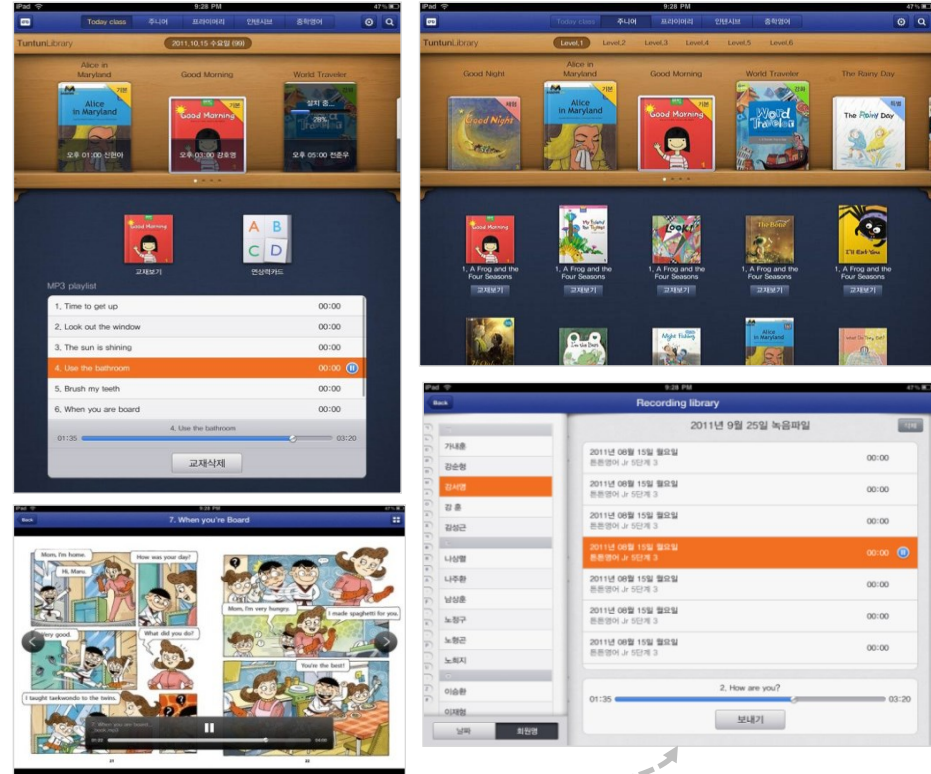
### 다. 학습콘텐츠 개발 실적

o [웅진 북클럽] 유아수학 및 교구 앱 개발(재미재미 수학놀이)



다. 학습콘텐츠 개발 실적

o [튼튼영어] 교사/학생용 학습플랫폼 및 콘텐츠 개발



튼튼영어 Legacy System

스마트튼튼 라이브러리 콘텐츠 데이터 I/F 모듈 개발

튼튼영어 학습 진도 및 회원 정보 API Set 설계/구축

## 다. 학습콘텐츠 개발 실적

### ○ [아이스크림 홈런] 교과 영어 학습 콘텐츠

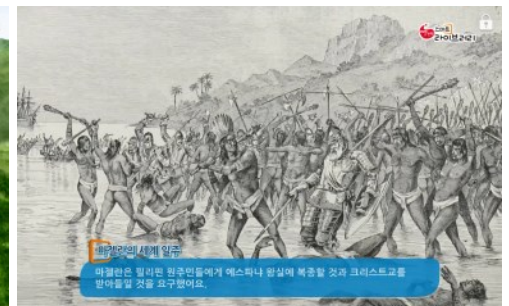
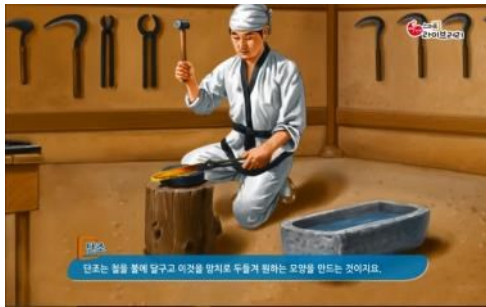
The image displays 12 screenshots of an English learning application interface, arranged in a 3x4 grid. Each screenshot shows a different scene with a list of English sentences and their Korean translations. The sentences are: "I can play badminton.", "I can play basketball.", and "I can play soccer." The Korean translations explain the usage of "can" and "cannot" in various contexts. At the bottom of the grid, there is a row of 12 colorful cartoon character avatars.

### 라. 학습영상 콘텐츠 개발 실적

#### ○ 교원 스마트라이브러리 학습 영상 (역사/사회/수학/과학 과목)

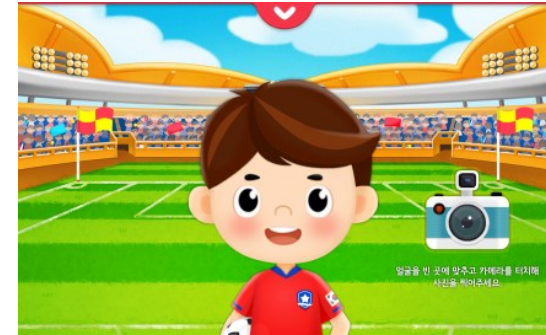
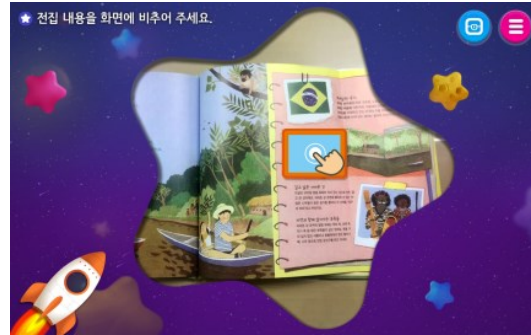
[역사적 인물/사건을 철저한 고증과 검증을 통해 극사실적인 원화로 구성한 학습영상 콘텐츠]

[교원 스마트라이브러리 레퍼런스 영상] : <https://www.youtube.com/watch?v=YEoiOt-1924>



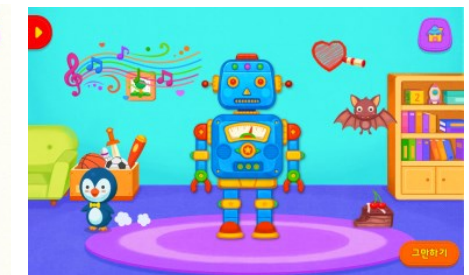
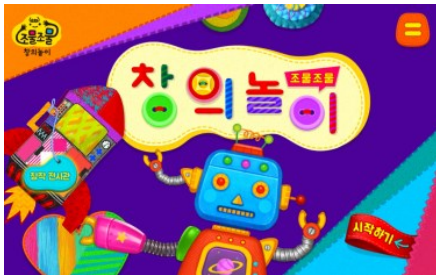
마. AR/VR 콘텐츠 개발 실적

○ [교원] 미취학아동 AR/VR 콘텐츠 개발(반짝반짝 지식별)



- \* 증강현실 기술을 이용한 미취학아동~초등 저학년 대상의 전집 학습 앱 개발
- \* AR 카메라 응용 : 교재 이미지 인식 기능 및 얼굴 위치 인식 및 스티커 꾸미기 기능

○ [교원] 미취학아동 AR/VR 콘텐츠 개발(조물조물 창의놀이)



- \* AR 카메라 및 반응형 프리 드로잉 기능 : 교재 이미지 인식 기능 및 인터랙티브 DIY 놀이학습
- \* [조물조물 창의놀이 홍보 영상] : <https://www.youtube.com/watch?v=xEF6LaBp6hE&feature=youtu.be>



바. 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 실적

○ [Pocoyo] 안드로이드 앱 콘텐츠 개발



## 3. 프로젝트 관련 연구실적

- 가. 프로젝트 관련 연구개발 실적

## 가. 프로젝트 관련 연구개발 실적

본 사업 관련 연구개발 실적		
연구 과제명	발주처	주요연구내용
Unity 음성인식(Selvy) 연동 개발	• 리딩게이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단어, 문장 녹음 후 정오답 판정</li> <li>• 원어민과 녹음 음성 그래프 대조 및 녹음 결과 레포트 출력</li> </ul>
Unity 복합 유형 학습 모듈 개발	• 리딩게이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 알파벳 트레이닝(따라 쓰기) 개발</li> <li>• 색칠공부: 영역별 색칠 레이어 구분, 브러쉬&amp;도장 2개 도구 개발</li> </ul>
HTML5 음성인식 I/F 연구	• 웅진씽크빅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 슈퍼팟 잉글리쉬 html5기반 'AI Speaking' 음성인식 및 분석 모듈 설계 및 개발</li> </ul>
초등수학 적응형(Adaptive Learning)학습앱 학습코스 설계	• 웅진씽크빅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 초등 1~6학년 '덧셈과 뺄셈' 카테고리 학습주제 및 학습코스 설계</li> <li>• 초등 1~6학년 '곱셈과 나눗셈' 카테고리 학습주제 및 학습코스 설계</li> <li>• 초등 1~6학년 '자연수 혼합계산 및 약수/분수' 카테고리 학습주제 및 학습코스 설계</li> <li>• 초등 1~6학년 '분수와 소수' 카테고리 학습주제 및 학습코스 설계</li> <li>• 초등 1~6학년 '도형과 측정' 카테고리 학습주제 및 학습코스 설계</li> </ul>
초등수학 학습주제별 자동문제생성 알고리즘 연구	• 웅진씽크빅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AI수학 서비스용 문제자동출제 생성 알고리즘 연구</li> </ul>
초등수학 놀이학습 과몰입 방지시스템 적용 시스템 연구	• 웅진씽크빅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이학습 서비스 성과 분석 및 과몰입 방지 기본 정책 수립</li> <li>• 과몰입 방지 시스템 설계/개발</li> </ul>
Cocos2DX 기반 블록코딩 엔진 연구개발	• 웅진씽크빅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cocos2DX 기반 자체 블록코딩 엔진 연구개발</li> </ul>
HTML5 기반 타이젠 OS 사운드 엔진 인터페이스 연구	• 삼성전자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HTML5용 모바일 브라우저 사운드 인터페이스 연구개발</li> </ul>

# 감사합니다.

(주)비온디소프트 서광용 이사

E-mail : [sky@beyondissoft.com](mailto:sky@beyondissoft.com)

Tel : +82-2-3401-1960

Mobile : +82-10-2827-3447