



(주) 로보그램 인공지능 로봇연구소

연구소: 강원도 춘천시 강원대학길1 강원대학교 공과대학 공학 6관 116호
(전화: 1833-4086)

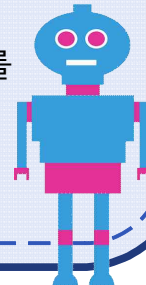
문서번호: Robogram_2024-019호

수신처: 정보부장 선생님 귀하

참조: 디지털 교과담당 선생님

제목: 온라인 실시간 여름방학 디지털 리터러시 코딩캠프를 제안합니다.

- 귀교의 무궁한 발전을 기원합니다.
- 당사는 강원대학교 SW 중심대학 사업단 내에 연구소를 보유하고 있는 에듀테크 벤처 기업입니다.
- AI 코딩교육콘텐츠 개발전문 기업 (주)로보그램에서 **여름방학**을 이용하여 빠르게 변화하는 기술혁명시대에 필수적으로 요구되는 디지털 리터러시를 기르고 창의적 사고력에 기반한 알고리즘을 학생들이 쉽고 재미있게 배울 수 있는 **메타버스 & AI 코딩캠프**를 온라인에서 무료(수업료)로 진행하고자 하니 희망하는 학생들의 많은 지원 부탁드립니다. 감사합니다.

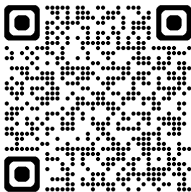
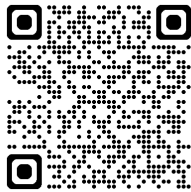


(주)로보그램인공지능 로봇연구소 대표 성창경



온라인 실시간 여름방학 디지털 리터러시 코딩캠프

제6회 메타버스 & AI 코딩캠프

캠프 형태	평일 주5일 하루 2시간으로 진행(주 10시간) / 온라인 실시간 화상강의(줌)			
접수기간	24.06.17 (월) ~ 24.07.12 (금)			
대상자	초등학생(4학년이상) · 중학생 · 고등학생이면 누구나 참여 가능			
수강 기간	24.07.22 ~ 08.09 평일 5일 정해진 하루 2시간으로 진행(주 10시간)			
		1차 7.22~7.26	2차 7.29~8.2	3차 8.5~8.9
	09:30~11:30	class 1 / class A	class 3	*class 4 / *class A
	13:00~15:00	class 2		
	※ class A : 줌S 심화코스로 기존에 줌S를 경험한 학생 대상 ※ 3차의 *class 4와 *class A는 10:00~12:00에 진행합니다.			
수강 인원	반당 25명			
수업 내용	줌S		로블록스 3D 게임을 제작하며 메타버스 체험	
	로보미 아바타 앱		PC기반 머신러닝 체험 코딩교육(웹캠 준비 필수, 노트북 가능)	
연계 과정	교육 수료 후 민간 자격증 주니어 게임 코딩 마스터 or 주니어 창작메이커 코딩 마스터 응시 자격 부여			
수강료	정가 88,000원 ➡ 방학 기간 내 무료로 진행 ※단, 라이선스 발급 비용과 자격증 발급 비용은 별도			
라이선스 발급비	66,000원 [◆ 필수 ◆ 1인당 1개 / 개별부담 / 교재비 포함] ※라이선스 사용기한 : 수업 시작일 기준 4주간 유효 ※교재 : 개별 배송(신청한 캠프 기간 3일 전 배송 예정) (배송 시작 후 취소 시 8,000원의 배송 수수료 발생)			
자격증 발급비	선택사항 (자격 검정 응시료 없음, 합격자만 별도 부과) 주니어 게임코딩 마스터 2급 : 40,000원 / 1급 : 60,000원 주니어 창작메이커 코딩 마스터 2급 : 40,000원 / 1급 : 60,000원 ※ 1급은 2급 자격증 소지자만 응시 가능			
접수 방법	[쇼핑몰 ➡ 방학코딩캠프] http://www.robogramrobot.kr/goods/goods_list.php?cateCd=001010 회원/비회원 구분 없이 학생 1인당 개별적 신청			
	 [줌S]		 [로보미 아바타]	

담당자 (주) 로보그램 플랫폼 사업부 홍정아 선임 연구원 (T. 1833-4086)

사이트주소 www.robogramrobot.kr (쇼핑몰 카테고리 → 방학코딩캠프 참조)

자격검정

온라인으로 시험

(※ 수강생 대상으로 선택사항)

1. 필기 : 객관식 20문항 테스트
2. 실기 : 간단한 코딩 제작

❖ 시험 일정 추후 공지

- 3-1. 민간자격증 주니어게임코딩마스터 2급
- 3-2. 민간자격증 주니어창작메이커코딩마스터 2급

자격증 발급

■ 민간 자격 등록 번호

2020-005186호

주니어게임코딩마스터 1급 / 2급

■ 민간 자격 등록 번호

2020-002691호

주니어창작메이커코딩마스터(아바타 AI 앱) 1급 / 2급



붙임1 예시) 잼S 게임 제작 코딩 캠프

기간	수업 주제	잼S
1일차	로블록스 소개	1. 로블록스 스튜디오 설명, 조작 설명 2. Obby 수정해보기
2일차	잼S 코딩	1. 잼S 설명, 출력해보기, 출력 기본 예제 ➡ 이름, 나이, 주소 출력 2. 제어, 연산 출력 예제 ➡ 덧셈 출력, 랜덤 숫자 출력) 3. 형태 블록 배우기
3일차	3D게임 제작	1. 동작 블록 배우기 ➡ 형태, 동작을 이용하여 Obby 징검다리에 기능 추가해보기 2. 충돌 배우기 3. 충돌을 이용하여 Obby에 충돌 이벤트 예제 추가하기
4일차	3D게임 개발 I	기본 필드에 자신만의 추가 예제 만들기 1
5일차	3D게임 개발 II	기본 필드에 자신만의 추가 예제 만들기 2