




# 여름방학 AI·SW 디지털 리터러시 코딩캠프 개요

캠프 형태	평일 주5일 하루 2시간으로 진행(주 10시간) / 온라인 실시간 화상 강의(줌)			
접수기간	25.06.09(월) ~ 25.07.13(일)			
대상자	초등학생(4학년이상) · 중학생 · 고등학생이면 누구나 참여 가능			
수강 기간	25.07.21~25.08.01 하루 2시간, 주 5일 진행(총 10시간)			
	챗S	시간	[ 1차 ] 07.21~07.25	[ 2차 ] 7.28~08.01
		09:30~11:30	class 예제 1	class 예제 1 class 예제 2
		13:10~15:10	class 예제 1	class 예제 2
	로보미	시간	[ 1차 ] 07.21~07.25	[ 2차 ] 7.28~08.01
		09:30~11:30	class 로보미 앱	class 로보미 아바타
13:10~15:10		class 로보미 아바타	class 로보미 앱	
※ 챗S의 경우 각 단계는 이전 단계를 수강 완료해야만 신청하실 수 있습니다. - 예제1 : 기초예제 11편 (챗S 수업 경험 없는 신규 학생 신청) - 예제2 : 기초예제 6편 또는 기초예제 11편 심화 (예제1 또는 기존 챗S 방학캠프 과정 이수 학생 신청 가능)				
수강 인원	반당 25명			
수업 내용	챗S		로블록스 3D 게임 제작 블록코딩앱	
	로보미 모바일 앱		모바일용 머신러닝 체험 블록코딩앱	
	로보미 아바타 앱		PC기반 머신러닝 체험 블록코딩앱	
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 / 웹교재비 포함] ▪ 라이선스는 2종류가 있습니다.(앱 라이선스 + 교재 라이선스) ▪ 라이선스가 발급되면 앱과 웹교재 라이선스가 동시에 발급됩니다. ▪ 앱라이선스는 수업 시작일을 기준으로 일주일 전부터 8주간 유효합니다. ▪ 웹교재 라이선스는 수업 시작일을 기준으로 일주일 전부터 3개월간 유효합니다. ▪ 여름방학 온라인 실시간 특강은 1강좌에 1회 라이선스 발급으로 참여 가능합니다. 추가 강좌 신청 시에는 라이선스도 추가로 구매하셔야 합니다. ▪ 교재는 웹교재로 제공되기 때문에 별도 오프라인으로는 발송되지 않습니다.			
자격증 발급비	▪ 선택사항(자격 검정 응시로 없음, 합격자만 별도 부과) ▪ [챗S] 주니어 게임코딩 마스터 2급 : 44,000원 / 1급 : 66,000원 ▪ [로보미] 주니어 창작메이커 코딩 마스터 2급 : 44,000원 / 1급 : 66,000원 ※ 1급은 2급 자격증 소지자만 응시 가능 ※ 배송비 3,500원 별도(상장케이스 신청 시)			
접수 방법	[쇼핑몰 ➡ 특강 ➡ 방학특강] 회원/비회원 구분 없이 학생 1인당 1개 개별적 신청 <a href="http://www.robogramrobot.kr/goods/goods_list.php?cateCd=001014001">http://www.robogramrobot.kr/goods/goods_list.php?cateCd=001014001</a>			
				
	[ 챗S ]	[ 로보미앱 ]	[ 로보미아바타 ]	

■ 담당자 : (주) 로보그램 인공지능 로봇연구소 홍정아 선임 연구원 (T.1833-4086)

■ 홈페이지 주소 : 코딩사업부 [www.robogramrobot.kr](http://www.robogramrobot.kr)

## 여름방학 AI·SW 디지털 리터러시 코딩캠프 과목별 수업 내용

캠S		
기간	수업 주제	수업 내용
1 일 차	고양이 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆로블록스 스튜디오 기본 사용법 익히기</li> <li>◆고양이를 우리에 잡아서 가두는 게임 만들기</li> </ul>
2 일 차	공피하기 색이 변하는 계단 소리나는 블록	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆경기장을 디자인하고 경기장 안에서 공 피하는 게임 만들기</li> <li>◆밟으면 색이 변하는 계단 만들기</li> </ul>
3 일 차	크기가 변하는 블록 신호등	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆크기가 랜덤하게 변하는 블록 만들기</li> <li>◆시간차로 색깔이 변하는 신호등 만들기</li> </ul>
4 일 차	함정발판 엘리베이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆밟으면 빠지는 함정발판 만들기</li> <li>◆위아래로 움직이는 엘리베이터 만들기</li> </ul>
5 일 차	움직이는 발판 속도증가/순간이동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆양옆으로 움직이는 발판 게임 만들기</li> <li>◆장착하면 속도가 빨라지고 순간이동 할 수 있는 도구 만들기</li> </ul>

로보미 앱		
기간	수업 주제	수업 내용
1 일 차	AI 블록학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆데이터를 출력 블록으로 확인해보기</li> <li>◆연산 블록을 사용하여 숫자 연산을 학습해 보기</li> <li>◆변수/반복문/목록 블록학습 하기</li> </ul>
2 일 차	AI 블록학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆조건문 블록 학습하기</li> <li>◆TTS블록으로 음성데이터 출력하기</li> <li>◆STT블록으로 음성데이터 입력하기</li> </ul>
3 일 차	객체인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆이미지데이터를 이용한 물체인식 체험하기</li> <li>◆숫자데이터를 이용한 숫자인식 체험하기</li> <li>◆영어글자데이터를 이용한 글자인식 체험하기</li> </ul>
4 일 차	데이터학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆이미지데이터를 이용하여 모델학습파일을 직접 제작하고 인식을 측정해 보기</li> </ul>
5 일 차	로보미 기능 블록체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆이미지데이터를 이용한 AR체험</li> <li>◆야구게임 만들기</li> <li>◆사칙연산기 만들어 보기</li> </ul>

로보미 아바타		
기간	수업 주제	수업 내용
1 일 차	AI 블록학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆데이터를 출력블록으로 확인해 보기</li> <li>◆연산블록을 사용하여 숫자연산을 학습해 보기</li> <li>◆변수/반복문/목록/조건문 블록학습 하기</li> </ul>
2 일 차	얼굴인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆아바타앱을 이용한 카메라 제어</li> <li>◆얼굴데이터를 이용한 줄음감지</li> <li>◆얼굴데이터를 이용한 표정분석</li> </ul>
3 일 차	얼굴인식 데이터학습1	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆style transfer 체험하기</li> <li>◆deep fake 체험하기</li> <li>◆데이터 수집 및 데이터 가공하기 체험</li> </ul>
4 일 차	데이터학습2	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆전처리 데이터를 활용한 모델학습 체험</li> <li>◆학습모델 생성 및 인식을 측정</li> <li>◆데이터 보정 및 인식을 개선하기 체험</li> </ul>
5 일 차	객체인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆motion detect 기술기반 앱 기능 체험하기</li> <li>◆hand detection 가상키보드 체험하기</li> <li>◆음성인식 체험하기</li> </ul>