



(주) 로보그램 인공지능 로봇연구소

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

문서번호: Robogram_2025-018호

수신처: 교장 선생님 귀하

참조: 정보부장 선생님 / 교감 선생님

제목: [추가모집] 여름방학 AI·SW 디지털 리터러시 코딩캠프 참가학생 추가 모집 안내

1. 귀교의 무궁한 발전을 기원하며, 학생들의 창의적 진로 탐색 교육에 협조해 주심에 깊이 감사드립니다.
2. (주)로보그램은 여름방학 기간 중 청소년 대상 AI·SW 온라인 코딩 특강을 실시간 화상강의 형태로 무료 운영하고 있으며, 현재 많은 관심 속에 신청이 접수되고 있습니다.
3. 지난 안내 이후 빠르게 정원 마감 단계에 접어들어, 더 많은 학생들에게 참여 기회를 제공하고자 추가 모집을 진행하오니, 희망 학생이 있는 경우 첨부된 안내문(붙임1)을 참고하여 기한 내 신청할 수 있도록 적극 홍보·안내해 주시기 바랍니다.
4. 세부 일정 및 신청 방법은 아래와 같으며, 자세한 내용은 붙임1·2를 참고해 주십시오.
 - 접수 기간: 2025.06.09(월) ~ 2025.07.20(일)
 - 수강 기간: 2025.07.21(월) ~ 2025.08.01(금)
※주 5일, 1일 2시간씩, 총 10시간
 - 대상: 초등학교 4학년 이상 누구나(반당 25명 내외)
 - 비용: 전액 무료(단, SW 라이선스 발급비 66,000원 및 자격증 발급비 별도)
 - 신청방법: 로보그램 코딩사업부 홈페이지 접속
http://www.robogramrobot.kr/goods/goods_list.php?cateCd=001014001

(주)로보그램 인공지능 로봇연구소 대표 성창경



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) ~ 25.07.20(일) ※1차 일정은 25.07.13 접수 마감																				
대상자	초등학생(4학년이상) · 중학생 · 고등학생이면 누구나 참여 가능																				
수강 기간	25.07.21~25.08.01 하루 2시간, 주 5일 진행(총 10시간)																				
	잼S	시간	[1차] 07.21~07.25																		
		시간	[2차] 7.28~08.01																		
	로보미	시간	[1차] 07.21~07.25																		
		시간	[2차] 7.28~08.01																		
<table border="1"> <tr> <td>시간</td> <td>[1차] 07.21~07.25</td> <td>[2차] 7.28~08.01</td> </tr> <tr> <td>09:30~11:30</td> <td>class 예제 1</td> <td>class 예제 1 class 예제 2</td> </tr> <tr> <td>13:10~15:10</td> <td>class 예제 1</td> <td>class 예제 2</td> </tr> <tr> <td>시간</td> <td>[1차] 07.21~07.25</td> <td>[2차] 7.28~08.01</td> </tr> <tr> <td>09:30~11:30</td> <td>class 로보미 앱</td> <td>class 로보미 아바타</td> </tr> <tr> <td>13:10~15:10</td> <td>class 로보미 아바타</td> <td>class 로보미 앱</td> </tr> </table> <p>※ 잼S의 경우 각 단계는 이전 단계를 수강 완료해야만 신청하실 수 있습니다. - 예제1 : 기초예제 11편 (잼S 수업 경험 없는 신규 학생 신청) - 예제2 : 기초예제 6편 또는 기초예제 11편 심화 (예제1 또는 기존 잼S 방학캠프 과정 이수 학생 신청 가능)</p>				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	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
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																			
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																			
수강 인원	반당 25명																				
수업 내용	잼S	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) ▪ [잼S] 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 http://www.robogramrobot.kr/goods/goods_list.php?cateCd=001014001  [잼S]  [로보미앱]  [로보미아바타]																				

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

■ 홈페이지 주소 : 코딩사업부 www.robogramrobot.kr

여름방학 AI·SW 디지털 리터러시 코딩캠프 과목별 수업 내용

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

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

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