(주)로보그램연구소 성창경 대표

에듀테크 스타트업과 '밀키트'처럼 편리하게 시작하는 코딩교육

디지털 리터러시에서 파생된 신조어인 '코드 리터러시(Code Literacy)'는 코딩의 알고리즘을 이해하고, 필요한 코드를 읽고 해석할 수 있는 코딩문해력 보유자를 뜻한다. 빅데이터 수집부터 산업현장 부가가치상승의 주력이기도 한 머신러닝 SW제작에 중요한 알고리즘인 코딩은 앞으로도 IoT/AI세상의 주요 언어가 될 것이다. 에듀테크 스타트업 (주)로보그램연구소(이하 로보그램)은 ICT기술의 하드웨어를 이용해 알고리즘의 개념을 알려주는 디바이스를 세팅하고, 코딩 프로그램과 언어를 몰라도 '스크래치'를 활용한 블록배열만으로 충분히 이해하고 제작할 수 있는 2가지 콘텐츠를 출시했다. ㈜로보그램의 성창경 대표는 머신러닝학습기구인 로보미, 3D게임제작을 할 수 있는 블록코딩 SW를 개발해 홈페이지 꾸미기처럼 코딩을 간편하게 배울 수 있는 방법을 제안한다.



ROBOME
ALONG WITH THE OURTH INDUSTRIAL REVOLUTION

AI머신러닝 학습하는 '로보미', 누구나 3D게임제작자로 만드는 '잼S'

지금까지 회화를 배우려면 글자를, 연산을 익히려면 구구단을 외우듯이 웹 프로그램을 짜려면 연산자와 프로그램 언어를 익혀야 했다. 그렇지만 웹디자인에 툴을 쓰고 페이지편집에 HTML입력대신 상단바 버튼 클릭만으로 간단히 해결하는 시대에, 의외로 코딩개념만큼은 낯설게 생각하는 이들이 많다. ㈜로보그램의 성창경 대표가 출시한 머신러닝학습기구 로보미, 3D게임을 제작할 수 있는 블록코딩 SW인 잼S는 AI와 알고리즘의 개념을 쉽게 익힐 수 있는 콘텐츠로서, 평균 5-20년 경력의 코딩교육 전문가들이 제작해 예비 이용자들의 피드백을 거쳐 올해 본격적으로 출시된다.

성 대표는 ㈜로보그램이 추구하는 코딩교육의 기본은 알고리즘 연산개발 전문지식이 아니라, 코드를 읽고 활용하는 능력을 기르는 것이라고 한다. 그리고 요리에 비유하자면 일종의 레시피 제공 '밀키트' 같은 개념으로, '스크래치'처럼 블록만 배열할 줄 알면 코딩을 할 수 있도록 하드웨어의 도구와 소스를 잘 갖춘 교육콘텐츠 2종을 개발했다고 덧붙인다.

영상인식으로 AI머신러닝에 필요한 인지기능향상을 돕는 블록코딩교육 콘텐츠로서 국내 최초로 개발된 로보미는 중학생 이상을 대상으로 하며, 실습용인 스마트 디바이스와 AI라이브러리를 레시피나 설명서처럼 쉽게 다룰 수 있도록 한 코딩교육SW, 그리고 AI기술을 활용해 결과물을 만드는 프로젝트형 커리큘럼과 디바이스의 아바타캐릭터로 접속해 온라인 비대면수업을 할 수 있는 화상앱으로 구성되어 있다.

그리고 로블록스(Roblox) 롤플레잉 게임엔진을 기반으로 간단한 원리만 알면 3D게임을 만들 수 있는 잼S는 초등학생 이상이라면 누구나 쉽게 배울 수 있는 블록코딩 SW이다. 성 대표는 나무보다 숲을 보고 정보를 인식하는데 잼S를, 그리고 나무로 심화해 들어와 체계적으로 이해하기 시작할 때 로보미를 활용하도록 국내 초중고 55개와 MOU를 맺고 올해 이들에게 무료로 플랫폼을 배포할 예정이라고 한다.



로보미 디바이스



로보미 AI 블록SW