

생각하는 터치 소통하는 테이블

Think Touch™



놀면서 배우는 코딩교육 **노코**
스마트 테이블 기반의 디지털 코딩 보드게임 **노코**

터치로 시작되는 아름다운 세상
AVA Vision, Co., Ltd.

스마트 테이블용 디지털 보드게임 특성

_ Features of Digital Board Games



놀이에 교육을 담다. Put Education into Play

◆ 놀이에 교육을 담은 게이미피케이션 코딩교육!

소프트웨어 교육에 꼭 필요한 컴퓨터 원리를 언플러그드 보드게임과 디지털 앱을 통해 쉽고 재미있게 배울 수 있습니다.

원리 접근	원리 접근	원리 접근	원리 접근	원리 접근
원리 접근	원리 이해	사고 확장	개념 확립	논리적 사고력
신체 활동	확장 활동	조작 활동	교구 활동	창의적 사고력

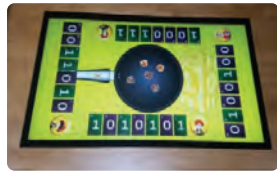
◆ 플랫폼

세상의 모든 놀이와 교육을 스마트 세상에서 손끝으로 느끼고 배울 수 있는 온 / 오프라인 융합 디지털 콘텐츠



01 | Online Table

스마트 테이블에서 터치하는 모둠 학습의 참여형으로 컴퓨터 원리를 손끝으로 배우는 디지털 코딩교육 플랫폼입니다. 12가지 원리 게임이 각 1, 2 STEP으로 구성되어 있습니다.



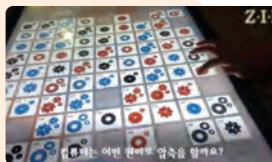
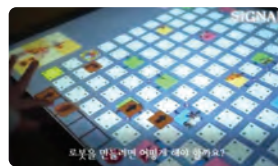
02 | On & Offline Table

스마트 테이블과 언플러그드 게임의 인터렉션 방식으로 디지털과 아날로그 융합 교육 플랫폼입니다.



03 | Offline Table

컴퓨터 없이 언플러그드 게임을 통해 컴퓨터 원리와 코딩을 익히는 체험형 아날로그 교육 플랫폼입니다.



교육용 보드게임 어플리케이션

_ **Educativ Board Game App**



시그널 _SIGNAL

컴퓨터 과학의 원리 / 탐색과 문제해결 / 알고리즘

만약 로봇 공학자가 된다면 만들고 싶은 로봇이 있나요?
시그널 게임으로 로봇 설계도를 관찰하고 부품 찾는 과정을 통해 알고리즘을 이해하고 게임활동으로 코딩을 쉽게 배울 수 있습니다.



팝콘 _POPCORN

컴퓨터 과학의 원리 / 컴퓨터 언어 / 비트와 이진수

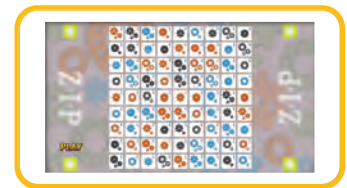
컴퓨터는 저장되어 있는 수많은 데이터를 비트라는 개체와 이진수라는 언어를 사용해서 우리와 소통합니다. 숫자, 문자, 이미지를 컴퓨터는 어떻게 표현하는지 팝콘 게임을 통해 쉽게 이해합니다.



집 _ZIP

컴퓨터 과학의 원리 / 용량과 속도 / 압축과 압축해제

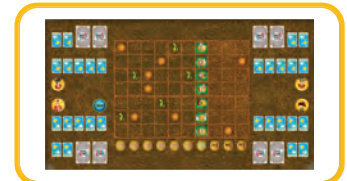
압축이란 데이터에서 반복되는 부분을 코드화하는 것으로 데이터 용량을 줄이고 컴퓨터 저장공간을 확보할 뿐 아니라 전송 시간도 단축시켜 줍니다. ZIP 게임을 통해 반복되는 패턴을 활용하여 압축의 원리를 이해합니다.



포테스타 _POTASTAR

컴퓨터 과학의 원리 / 순서와 순서도 / 순차,조건,반복

순서도는 일이 일어나는 순서나 진행의 흐름을 기호로 나타낸 것으로 문제를 해결하기 위해 필요한 논리적인 흐름을 기호와 선으로 연결하여 그림으로 표현한 것입니다. 포테스타 게임을 통해 순차, 조건, 반복을 이해합니다.

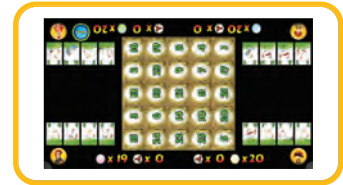




에그애드_EGGADD

컴퓨터 과학의 원리 / 논리함수 / 난수,함수,변수

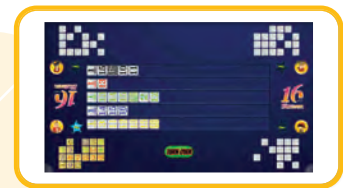
컴퓨터는 하나의 거대한 전자 계산기와 같습니다. 모든 논리함수를 적용하여 데이터를 정렬하고 검색하고 저장합니다. 에그애드 게임을 통해 난수, 함수, 변수의 개념을 이해하고 컴퓨터 과학의 원리 사고를 향상합니다.



식스틴_SIXTEEN

컴퓨터 과학의 원리 / 알고리즘 / 데이터 구조와 정렬

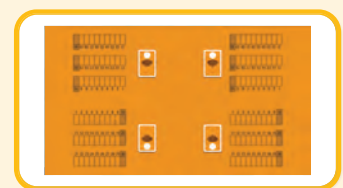
컴퓨터에 저장되어 있는 수많은 데이터는 여러 구조로 이루어져 있으며 다양한 방법으로 자료를 정렬합니다. 식스틴 게임을 통해 선택정렬, 버블정렬, 삽입정렬 등 컴퓨터가 자료정리하는 방법을 알 수 있습니다.



덩_DUNG

컴퓨터 과학의 원리 / 알고리즘 / 정보 이론과 검색

필요한 정보가 있을 때 컴퓨터에서 검색하면 쉽게 찾을 수 있습니다. 덩 게임을 통해 선형검색, 이진검색, 해싱 등 컴퓨터가 정보를 검색하는 방법을 알 수 있습니다.



동네한바퀴_검정고무신 동네한바퀴

컴퓨터 과학의 원리 / 네트워크 / 최소신장트리

우리 주변은 유무선 전화망, 컴퓨터 통신망, 도로망 등 많은 네트워크로 구성되어 있습니다. 정보를 주고 받을 때 라우팅 과정에서 교착이 일어나지 않게 효율적인 네트워크를 설계하기 위해 최소 신장거리를 찾을 수 있습니다.



교육용 보드게임 어플리케이션

_ Educativ Board Game App



고앤스탑_GO and STOP

컴퓨터 과학의 원리 / 컴퓨터와 프로그래머 / 디버깅과 패리티

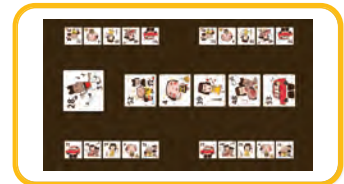
컴퓨터에 정보를 저장하거나 전송하는 과정에서 네트워크에 문제가 생기면 데이터 오류가 생길 수 있습니다. 이럴 때 오류데이터 검출하는 코드를 패리티라고 하는데, 고앤스탑 게임을 통해 오류 수정 과정을 알 수 있습니다.



통_TONG

컴퓨터 과학의 원리 / 정보윤리와 보호 / 암호와 암호화

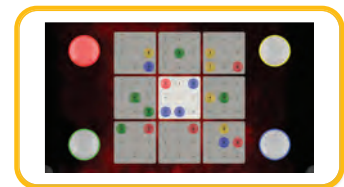
컴퓨터 기술이 발전하고 빠른 변화로 인해 정보윤리와 보호가 더욱 중요해졌습니다. 통 게임을 통해 정보를 안전하게 보호하는 방법과 건전하게 정보를 공유할 수 있는 암호 원리에 대해 알 수 있습니다.



코드톡_CODETALK

컴퓨터 과학의 원리 / 알고리즘 / 순차,조건,반복

자료를 수집, 탐색하고 절차적 사고로 문제를 해결하는 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 핵심은 알고리즘입니다. 알고리즘의 구성요소인 순차, 조건, 반복을 코드톡 게임을 통해 확산 할 수 있습니다.



요원12_YOWON12

컴퓨터 과학의 원리 / 컴퓨터 용어 / 용어 유래 및 기능

컴퓨터를 사용할 때 기본적으로 사용되는 용어에는 어떤 것이 있는지 알아봅니다. 그리고 용어가 생겨난 유래를 통해 각 기능을 쉽게 알 수 있습니다.



제품사양 _ Product Specification

모델명		ATT-320CN
G2B 물품식별번호		24157054
제품가격		5,720,000
디스플레이	사이즈	32인치
	해상도	1920x1080
	밝기 (cd/m ²)/(typ)	330
	명암비	5,000:1
	시야각 (H ° /V °)	± 178°
기능	사운드	Stereo 10W
운영시스템(안드로이드)	칩셋	RK3368 Octa core Cortex-A53 64bits CPU
	그래픽	PowerVR G6110 GPU
	RAM	2GB DDR3
	운영체제	Android 8.1
	ROM	16GB EMMC flash/16GB Optional
	Wi-Fi	AP6330 Built-in 2.4Ghz
터치센서	최대 동시 터치수	10
	입력방법	손가락, 스타일러스 펜(Cap type)
	반응 속도 (ms)	10m/S
	최대 터치 인식 크기 (mm)	센서 포인트 사이의 최소 간격 : 약 20mm
	외부 입력(저장) 장치	USB / Micro SD
	빛 투과율	82%
소프트웨어	콘텐츠	코딩 언플러그드 보드게임 12종
전원	전원 (AC)	220V, 50 ~ 60Hz
	전력 소비량	80W
크기 및 무게	사이즈	1025(L) x 663(W) x 425(H) mm
	무게	23kg

*제품 사양은 예고 없이 변경될 수 있습니다.

