**[서식 제2호]**

**발명 설명서**

**1. 발명의 명칭**

국문 : 아동의 경재 학습용 바코드 놀이 시스템

영문 : barcode play system for children's money learning

**2. 발명의 배경** (발명하게 된 동기)

아동의 경제와 재화(돈)의 학습방법은 책이나 장난감으로 학습하고 있었는데, 실제 놀이 시간과 물건을 재화(돈)로 대체하여 지불금액과 거스름돈을 계산하는 학습기능을 제공하는 것이다. 현재 5/8세 아이를 키우고 있으며, 이를 활용하여 학습을 시켜주고 있다.

**3. 발명의 내용** (그림 또는 도면을 첨부하여 가급적 자세하게 설명함)

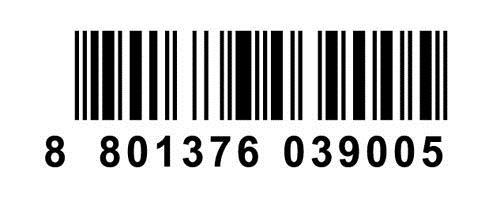
학습 대상체(아동)가 본인이 심부름이나 용돈잔액을 기준으로, 전자기기(게임, 영상시청)/장난감구입/간식을 먹기위해, 미리 설정된 바코드의 금액을 기준으로 바코드를 리딩하여 용돈잔액을 차감하는 프로세스에 관한 것이다.

**장난감**

**(구매)**

**간식**

**(구매)**



**DataBase**

**PC,**

**스마트폰**

**PC,**

**바코드 리더기**

**일/월/요일**

**가계부**

**전자기기**

**(사용시간)**

**4. 발명의 효과** (발명으로 인하여 개선되는 내용)

학습대상체(아동)는 부모에게 지불금액과 거스름돈을 계산하는 학습을 하게

되며, 용돈 잔액 증가를 위한 긍정적인 활동을 하게 되어서 부모에게도 좋고,

아동은 이를 떳떳하게 즐길 수 있는 권리를 가지게 된다는 것이 효과이다.

또한, 기간별/품목별 가계부를 제공하여 열람하고, 활용 할 수 있다

**5. 주장하려는 권리** (특허권으로 보호받고자 하는 부분을 가능한 구체적으로 기재)

본 발명은 시제품에 인쇄되어 있는 바코드를 바코드 리더기 또는 리더기능이 탑재된 기기를 통해 데이터베이스로 품목분류 및 금액 데이터를 입력하여, 입/출고된 재화를 자동으로 처리하여 가계부로 관리해주는 것에 관한 것이다

**6. 발명의 용도** (특허권을 활용할 수 있는 분야, 사업화가능성 등을 구체적으로 기재)

\* 발명의 활용가능성이 낮을 경우 발명자 상담을 진행하거나 출원이 보류될 수 있음

아동(만 4~8세)을 대상으로 한, 기초 경재관념 학습 완구으로 사업화 가능 함

금액: 바코드 스캐너(3만원대, 아동 친화 케릭터 스티커 부착제작)과 프로그램(PC 또는 스마트폰)으로 제공가능

바코드 스캐닝에 대한 흥미유발과 용돈의 입/출납 경재관념을 학습할 수 있다고 판단되며, 아동을 키우는 부모 5-6명에게 설문 시 긍정적으로 평가받았음

**-----------------------------------------------------------------------------------**

**7. 선행기술 및 참고자료** (있을 경우 제공)

- 발명과 관련된 핵심키워드를 입력해주십시오 (5개 내외)

- 유사특허, 논문 등 List UP 해주십시오.

(관련 문서를 첨부하여주십시오)

**※ 특허검색방법**

- 특허청 특허검색사이트(http://www.kipris.or.kr)에 접속 후 관련 키워드를 이용하여 유사특허를 검색