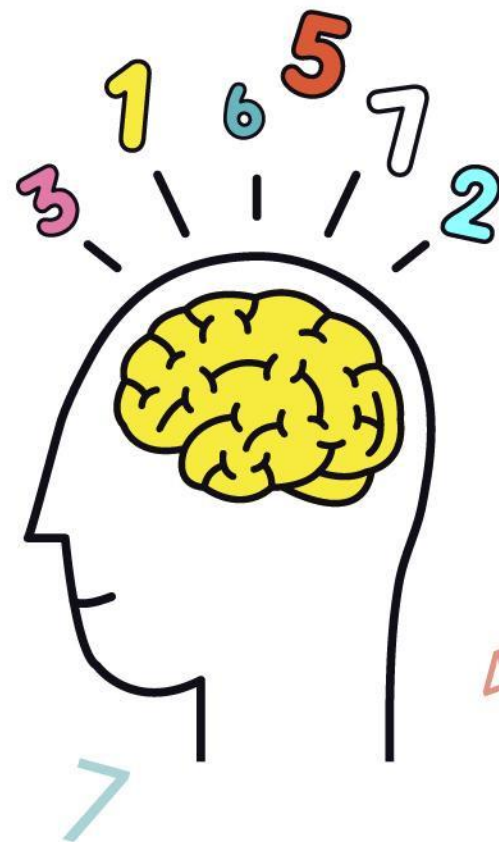




누구든지 간편하게 할수있는  
음성기반 숫자놀이

# NUGU 란 숫자놀이



TEAM 누굴넘버

## 목차

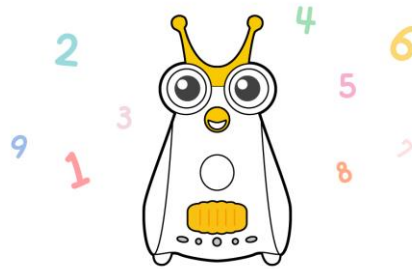
1. 기획 의도 및 상황 분석

2. 타겟 분석

3. 핵심 기능

4. 기대 효과

5. 확장 가능성



## 기획 의도 및 상황 분석

## 기획 의도

1. 어려서 부터의 두뇌 개발의 중요성은 계속해서 대두되고 있다.

VERITAS<sup>α</sup>

교육 전문 신문 <베리타스 알파>

### [두뇌 훈련] 두뇌 업그레이드 잠재력을 깨운다

[학습 지원 프로젝트] 웰싱킹 열풍, 스도쿠 등 두뇌개발 게임 인기

서유현(서울대의대 신경정신과) 교수는 “가만히 두면 두뇌는 퇴화될 수 밖에 없다”면서 뇌를 적극적으로 활용하면 신경세포가 치밀해지고 넓어져 어린이뿐만 아니라 성인도 두뇌 발달이 가능하다”고 밝혔다. 신개념 두뇌활용법 ‘전뇌학습’을 개발한 김용진 박사도 “21세기는 누가 더 많이 뇌를 개발하느냐가 관건”이라며 “1000억~1200억 개의 뇌세포 중 미개발 상태로 있는 85~93 %의 뇌를 1%라도 개발할 수 있다면 지적 능력은 놀라울 정도로 발전한다”고 말한다.

<저작권자©베리타스알파>

## 기획 의도

### 2. 딱딱한 학습의 방법보다 놀이를 통한 경험이 더 효과적이다!

*best baby*  
kids&mom

### 아이에게 '놀이'가 필요한 이유

뇌 발달을 돕는다

영유아 시기는 시각, 청각, 언어, 감정, 운동, 논리수학 등의 발달이 한꺼번에 이루어지고, 생후 36개월경 뇌의 시냅스 수가 최고에 이른다. 따라서 뇌과학자들은 '영유아기에는 뇌를 고루 자극하기 위해서라도 아이를 많이 놀게 해야 한다'고 강조한다.

특히 초등 입학 전까지 깊이 있는 사고, 계획 세우기, 주의 집중하기, 의사 결정 및 문제 해결 등의 고차원적인 정신활동이 이루어지는 '전전두엽'이 발달하는데, 이 전전두엽은 반복되는 일보다 새로운 과제를 수행할 때 크게 자극을 받는다.

- 중략 -

아이가 놀이를 즐기는 과정 속에서 자연스럽게 '학습'은 될 수 있겠지만, 학습 의도를 지닌 놀이는 효과적이지 않다. 결국 아이 마음대로 즐겁게 '노는 게 남는 것'이다.

<저작권자©에스엠라운지>

## 기획 의도

3. 코로나19 확산 이후 아이들이 집에서 보내는 시간이 많아지고 있으며,  
포스트 코로나 시대의 새로운 수업 방식에 대한 기대와 우려 역시 동시에 나타나고 있음.

## 서울신문

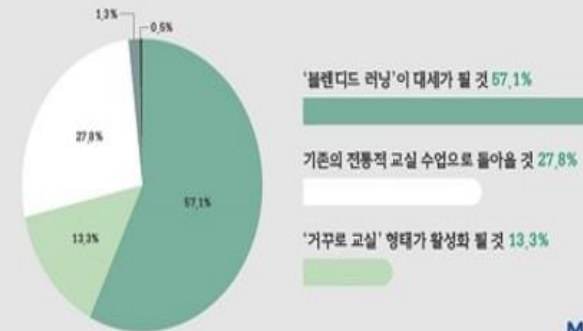
### 방치도 학대다... 위태로운 '코로나 아이들'

학교 안 가고 집에 있는 시간 대폭 늘어  
"아이끼리" 38%, 예년보다 10%p 급증

17일 아동권리보장원에 따르면 코로나19 이후 아동 10명 중 4명은 돌봄 사각지대에 있는 것으로 나타났다. 지난 5월 아동과 양육자, 아동보호 관련 종사자 등 총 8965명을 대상으로 조사한 결과다. 코로나19 확산 이후 아동 혼자 시간을 보냈다고 응답한 비율은 38.3%로, 2018 아동종합실태조사에서 주중에 혼자 지내거나 아동끼리 지냈다고 밝힌 비율(27.7%)과 비교해 10% 포인트가량 높다. 특히 이들 중 30%는 하루 5시간 이상 혼자 집을 지키고 있었다.

### 교사 70%, 포스트코로나 시대 새로운 수업방식 기대

[한국 초·중·고 교사 2,000명 대상 조사 자료: 미래엔 랩타치]



MiraeN 엔터치

<저작권자©서울신문>

## 기획 의도

4. 스마트폰과 같은 타 정보 기기 대신, 아이를 위한 인공지능 로봇인 '알버트'를 활용한 숫자놀이 서비스를 기획하고자 함.

### 우리 아이 코딩 친구 알버트AI

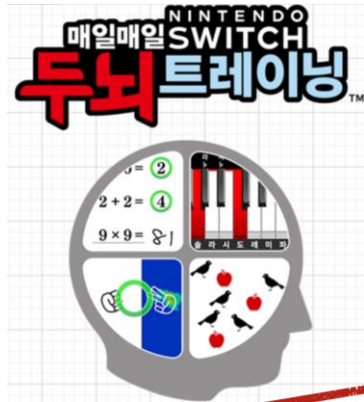
우리 아이 코딩 첫걸음은 알버트AI로 즐겁게!  
놀이를 통한 코딩학습으로 문제 해결 능력과 창의력을 키워 보세요.



알버트와 함께하는 숫자놀이를 통해 숫자와 친해지는 경험 쌓기!

## 상황 분석

### 유사 서비스 비교



전용 기기 필요!



실버세대 겨냥!



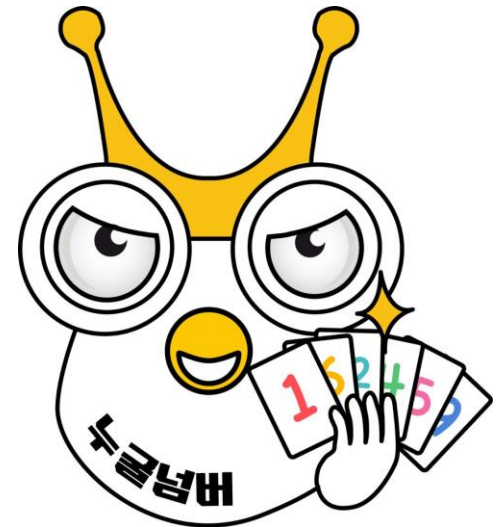
스마트폰 필요!

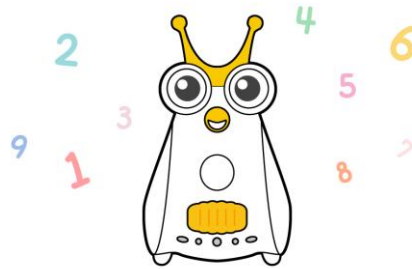


## 서비스 소개

따라서 우리는!

- 어린이 코딩 교육 로봇인 '알버트'와 어울리는 서비스
- 알버트의 주 사용자인 어린 아이들을 대상으로!
- NUGU에는 없는! 어린 아이를 위한 간단하고 건전한 게임 서비스
- 무료로 양질의 서비스 제공
- 호출만으로 간단하게 실행 가능하도록!



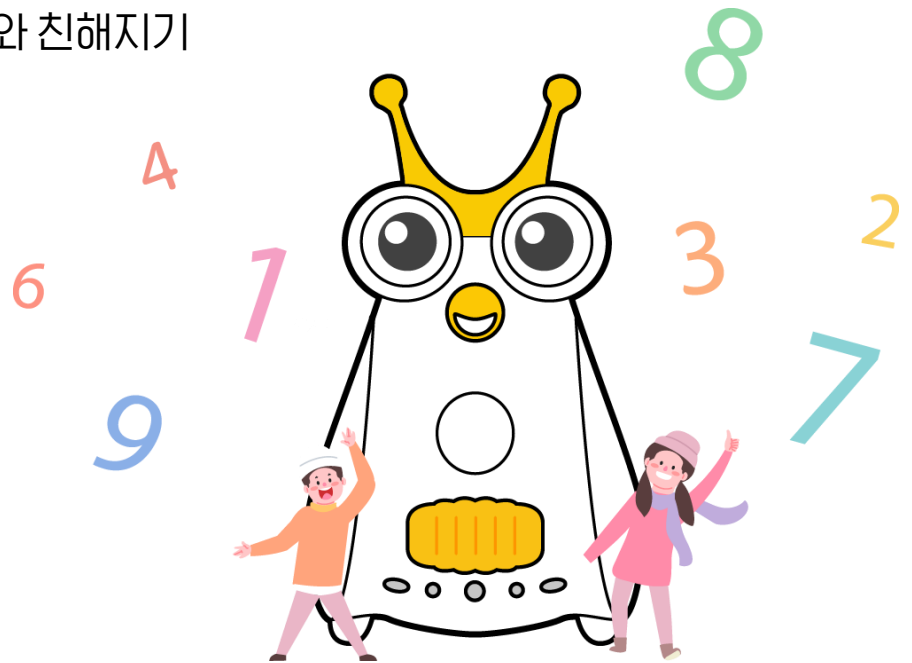


# 타겟 분석

## 타겟 분석

### “어린 아이들”을 위해

- 혼자, 또는 부모님과 사용하며 숫자와 친해지기
- 친구들과 함께 하면 집중력 UP!

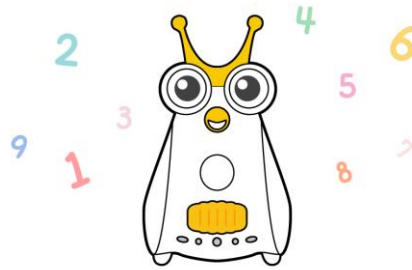


## 타겟 분석

### “어린 아이를 둔 부모님”을 위해

- 아이와 함께 하는 즐거운 숫자놀이!
- 잠깐 바벨 댄, 간단한 호출만으로 건전한 놀이를!





## 핵심 기능

1. 숫자야구
2. 작은 수(큰 수)부터 큰 수(작은 수)
3. 없는 숫자

## 핵심 기능

### 1. 숫자야구!

- 혼자서 숫자를 맞춰 보세요!
- 여럿이 모여 함께 숫자를 유추해 보아요!
- 전략을 잘 짜 시도하는 것이 중요해요!

#### Rule

- 1) 3자리 숫자와 위치가 모두 맞아야 성공입니다.
- 2) 숫자는 0~9까지 구성되어 있으며, 숫자는 중복되어 나오지 않습니다.
- 3) 숫자와 자리의 위치가 맞으면 스트라이크(S), 숫자만 맞으면 볼(B)입니다.
- 4) 숫자와 자리가 모두 맞지 않을 경우 아웃(OUT)으로 표시됩니다.



## 핵심 기능

### 2. 작은 수부터 큰 수 또는 큰 수부터 작은 수!

- 벌칙을 걸고 친구들과 재미있는 게임을 해 보세요!
- 계속해서 연속으로 맞혀볼까요?
- 부모님이 옆에서 함께 도와주면 더 좋아요!

#### Rule

- 1) 발화를 잘 기억해서 작은 수 또는 큰 수부터 차례로 말해 보세요
- 2) 종이 쓰기는 반칙!
- 3) 중간에 뜸 들이지 않고 빠르게 대답해 보세요.



## 핵심 기능

### 3. 없는 숫자!

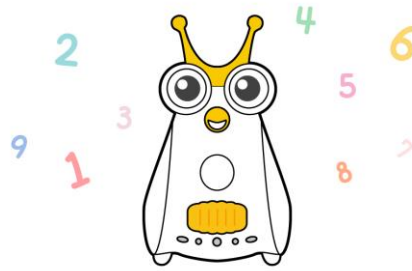
- 벌칙을 걸고 친구들과 재미있는 게임을 해 보세요!
- 계속해서 연속으로 맞혀볼까요?
- 부모님이 옆에서 함께 도와주면 더 좋아요!

#### Rule

- 1) 발화를 잘 기억해서 없는 숫자를 찾아 말해 보세요!
- 2) 1부터 9까지의 숫자 중 없는 숫자를 찾아보면 된답니다.



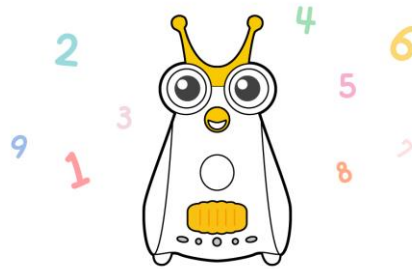




기대 효과

## 기대 효과

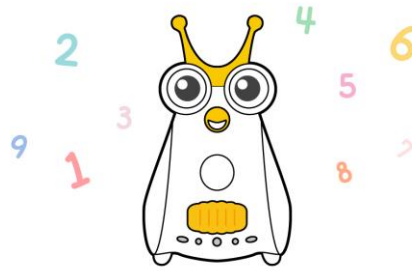
1. 아이가 숫자에 대한 두려움과 거부감을 버리고 **숫자와 친해질 수 있음.**
2. 변화하는 시대에 맞추어 어려서 부터 **시와 친해질 수 있는 기회**가 됨.
3. 아이 **혼자** 사용할 수도 있지만, 여러 친구들과 사용하며 **함께** 숫자놀이를 진행할 수 있음.
4. 부모님이 함께 하여 아이의 **숫자에 대한 친밀도를 체크하고 도움**을 줄 수 있음.
5. 부모님이 잠깐 바쁠 때, **간단한 호출**만으로 아이가 **건전한 놀이**를 시작하도록 할 수 있음.



확장 가능성

## 확장 가능성

- ‘숫자놀이’ 라는 동일한 하나의 서비스 내에서, 예컨대 구구단이나 간단 사칙 연산과 같은 여러 게임을 추가할 수 있으므로 사용자는 편리하게 다양한 놀이를 진행할 수 있고 이에 따라 ‘NUGU랑 숫자놀이’는 NUGU의 대표적인 아이를 위한 서비스로 자리매김할 수 있을 것이다.
- 간단한 영어 대답 및 영어 질문도 가능하도록 한다면 수학적으로는 물론 언어적으로도 두뇌 개발 효과를 부여하는 서비스로 발전할 수 있다.
- 가정 뿐만 아니라 아동 센터 등에서 활용한다면 아이들이 모두 모여 즐거운 숫자놀이를 진행하도록 할 수 있다.



**Thank you !**