

# 빅데이터 기기 팀 i-SON(아이손)



i - SON

The word "i-SON" is displayed in a large, bold, black font. The letter "i" is a simple black vertical bar with a light blue outline. The letters "SON" are large and rounded, also with a light blue outline. The "i" is positioned to the left of the "S".

백경만 | 민선영 | 박찬혁 | 이민아 | 장하나 | 최종은

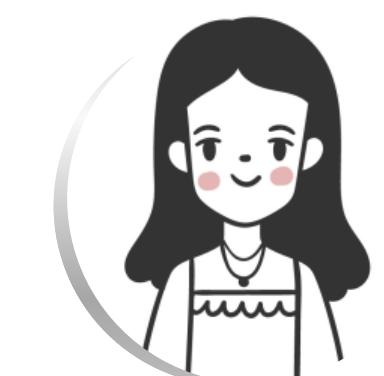
# 구성원 소개



백경만



최종은



민선영



이민아



박찬혁



장하나

컨텐츠  
개발

컨텐츠  
개발

웹 서버

웹 서버

DB 구축

DB 구축

# 요약

**학습자 몰입을 중시하는 ‘게임ifi케이션’**

**‘밀크T아이’, 동종 경쟁사 태블릿 전면 카메라 활용 컨텐츠 전무**

**전면 카메라를 활용한 손 인식 체감형 교육 컨텐츠를 기획/개발**

# 문제정의

**디지털 원주민의 놀이, 학습은 오프라인 국한되지 않음**

**이에 따라 많은 에듀테크 기업/서비스가 존재**

\* 디지털 원주민: 태어나면서부터 디지털 기기에 둘러싸여 성장한 세대.

태생부터 크리에이터 ... 디지털 원주민 '알파세대'

<https://n.news.naver.com/article/009/0005136028?sid=103>

'디지털 원주민' Z세대 “온라인 대신 오프라인 쇼핑 즐겨  
요”

<https://n.news.naver.com/article/020/0003252984?sid=104>

‘디지털 원주민’ 알파세대...Z 다음세대 아닌, 완전히 새로  
운 종족

<https://n.news.naver.com/article/016/0002071109?sid=101>

# 국내외 기술 현황

해외

Osmo



marbotic



전용 태블릿이 아닌  
교구 판매가 특징

# 국내외 기술 현황

국내

AR(증강현실)  
인터랙티브 북

XR(eXtended)  
VR 기기로 체험



천재교육

EDUXR



<https://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=178712>  
<https://cm.asiae.co.kr/article/2023070409460677546>  
<https://www.newslock.co.kr/news/articleView.html?idxno=26017>  
<https://www.chunjae.co.kr/#/ci>

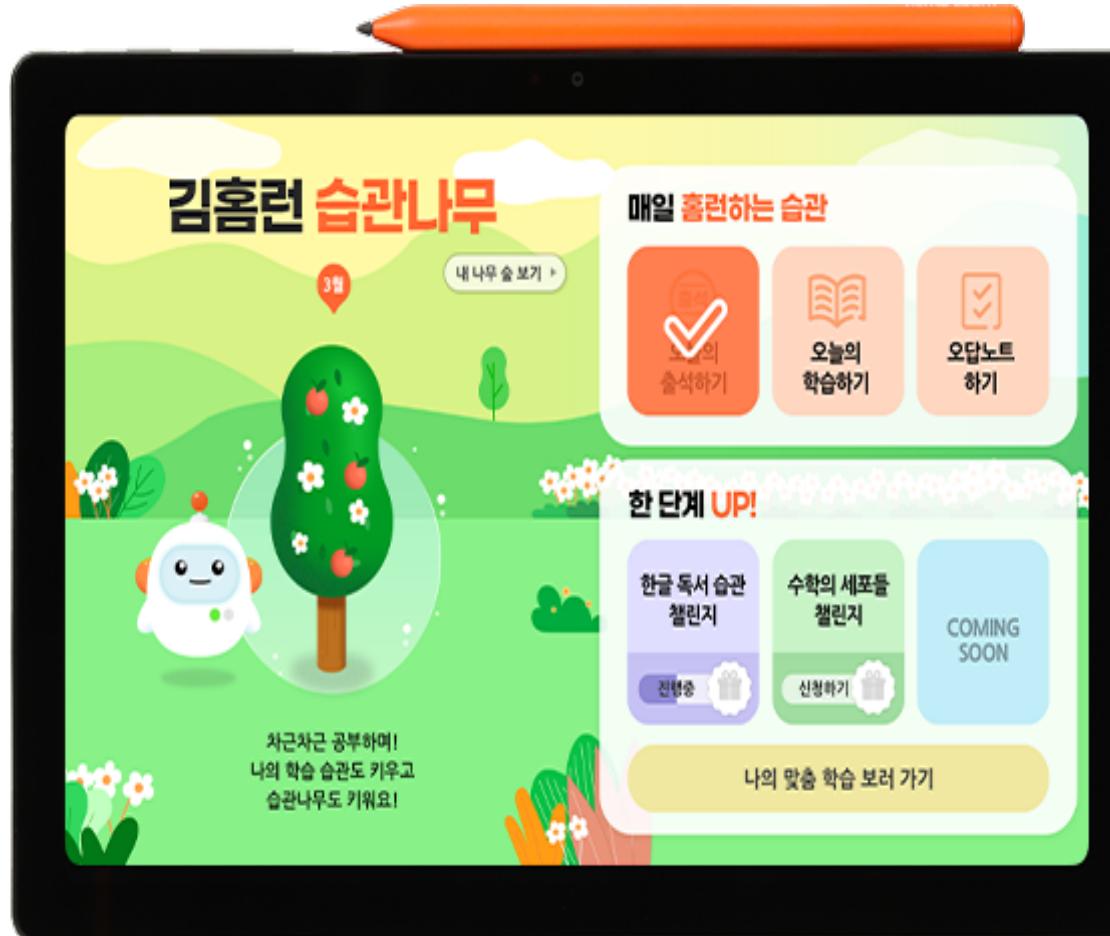
01. 개요

# 경쟁사 분석

## 많은 게이밍|케이션 컨텐츠 보유

그러나 전면 카메라를 활용한 컨텐츠가 없음

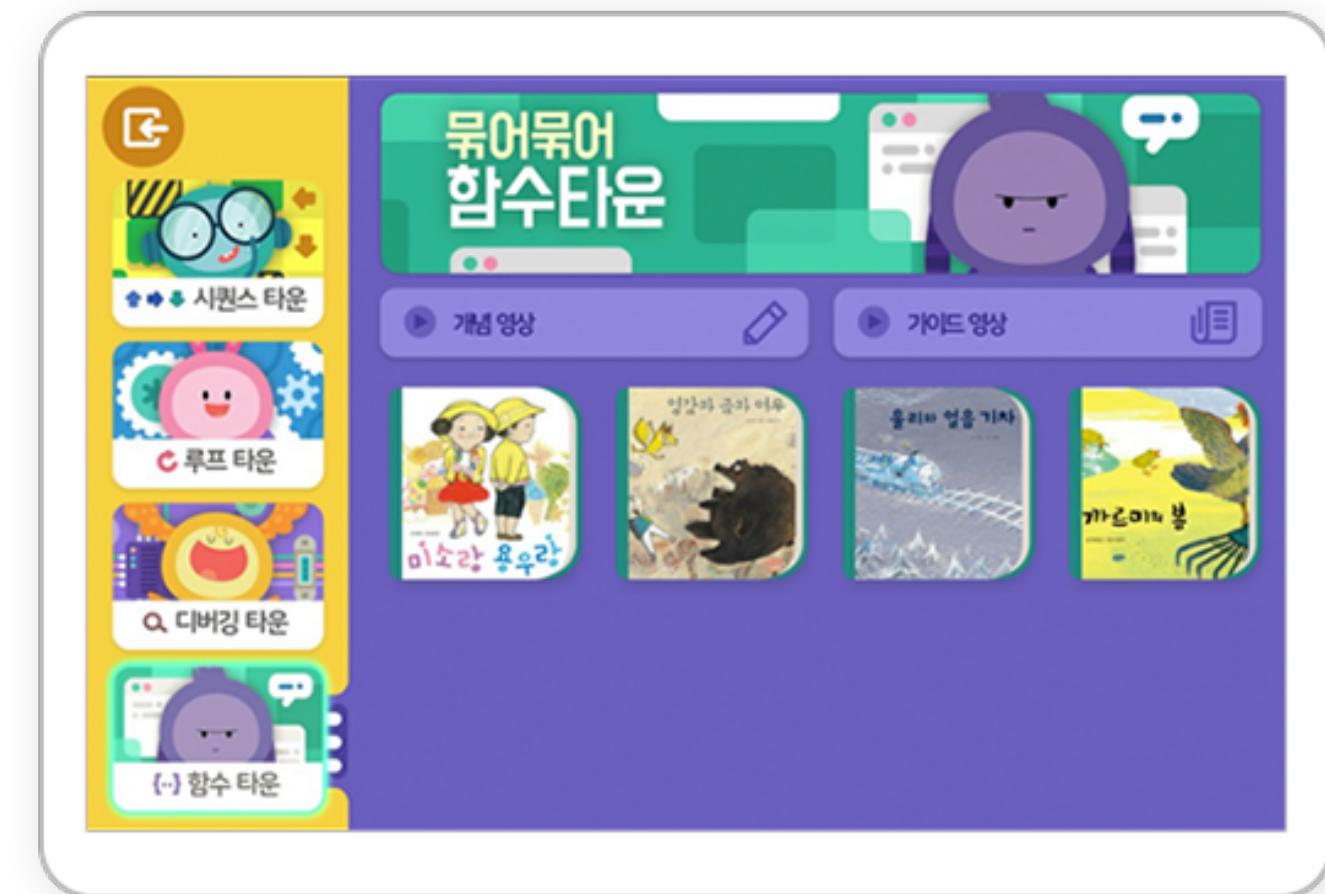
[아이스크림 홈런]



[웅진 스마트올 키즈]



[엘리하이 키즈]



## 차별점

### 몰입을 위한 UX(UI)

기존 웹캠 화면을  
UI에 활용시 실제 배경과  
게임 배경이 달라 **몰입하기**

**힘든 점 개선**

### 손 유희의 긍정성

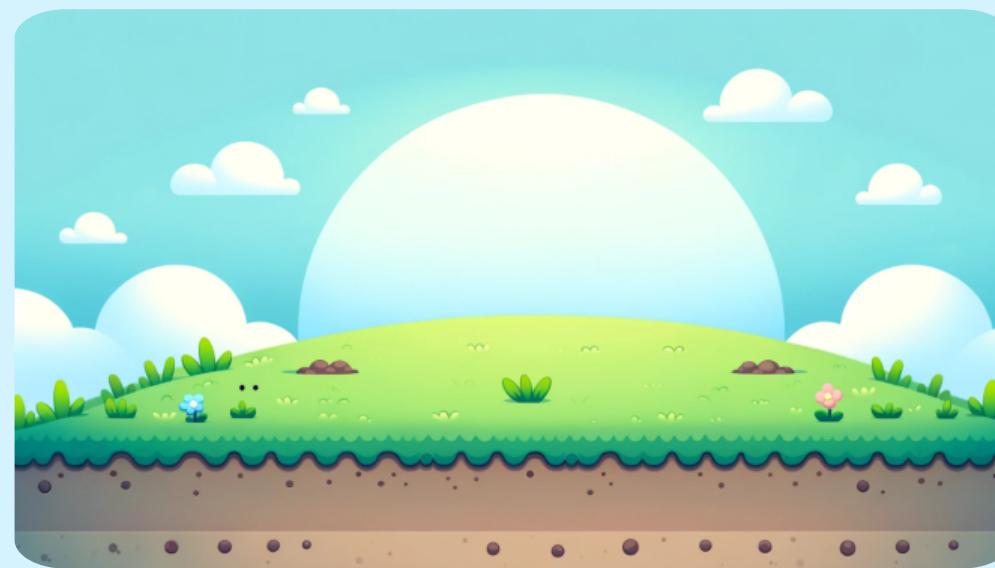
클릭 등 단순한 손 사용에서  
벗어나 **다양한 손 동작 활용**

03. 결과 \_\_\_\_\_

## 컨텐츠 소개

01

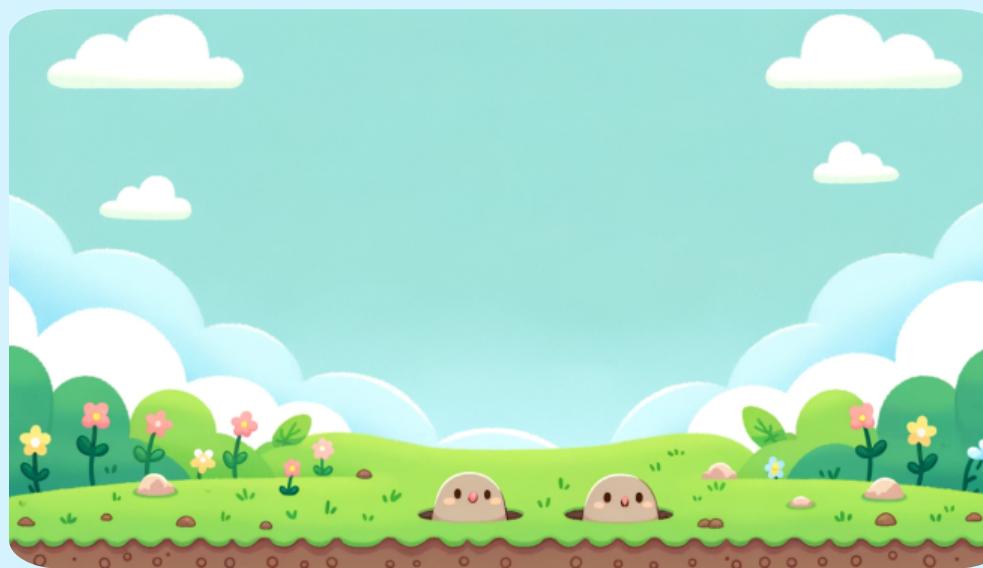
### 따라해! 놀이터



손으로 동물과  
모양 만들기

02

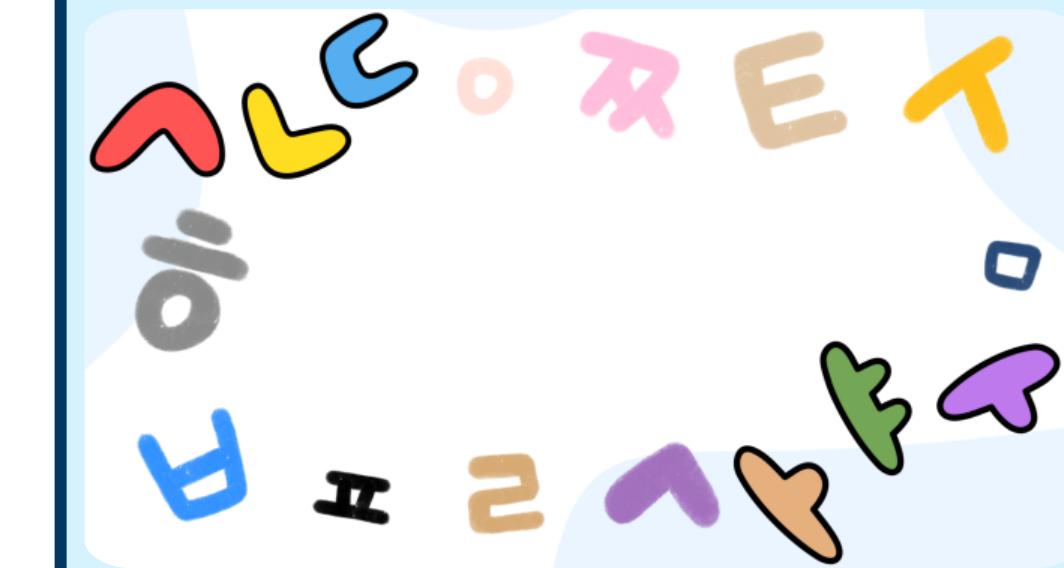
### 잡아라! 두더지



주어진 단어와  
같은 단어의  
두더지 잡기

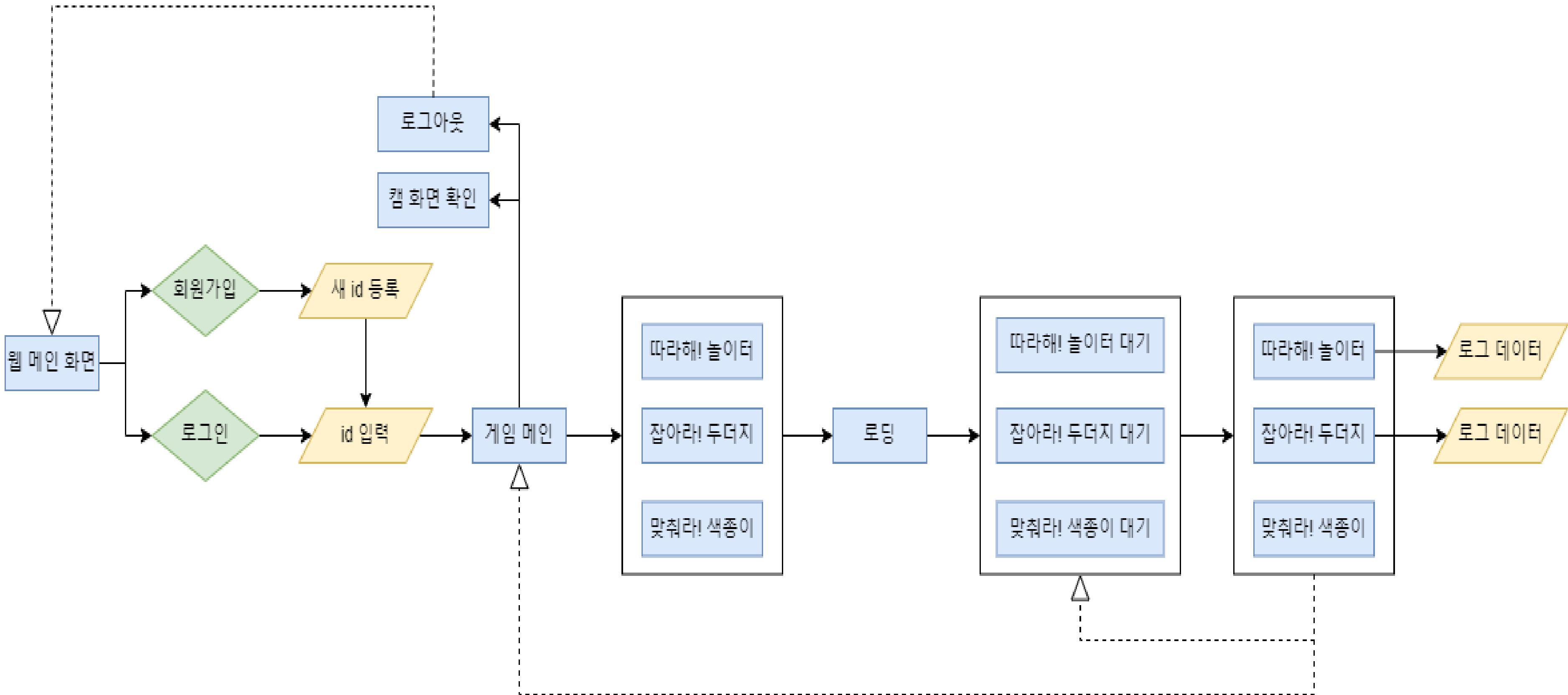
03

### 맞춰라! 색종이



주어진 그림에  
맞는 단어 맞추기

# 03. 결과 — 유저 플로우



# 시연 영상



i-SON



로그인

회원가입

## 기대 효과

컨텐츠 다양화로 밀크T아이 이용자 증가 기대

손 인식 활용하여 수화 교육 등

새로운 영역으로 확대 가능성

## 05. 참고문헌 및 참고자료

- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- 이지우, 박유정. (2022). 게임마케이션 기반 국내 유아교육 앱(app) 분석. *열린유아교육연구*, 27(6), 29-52, 10.20437/KOAECE27-6-02
- 백정열 (2018). 에듀테크의 기술 및 콘텐츠 동향. *정보통신기술진흥센터*(1855), 14-28.
- 김진수, 박남제 (2019). 게임마케이션을 활용한 초등학생 블록체인기술 핵심원리 교육 탐구. *정보교육학회논문지*, 23(2), 141-148.
- Kim, Kuyng-chul, Oh, Ah-reum, "A Study on the imaginative narratives of children using Augmented Reality (AR)-based educational play content", *Journal of Children's Media & Education* , Vol. 20, No. 1, 169-195, Mar 2021. 01하 Kim, Oh.
- 아시아경제) 투자 혹한기에도 에듀테크 기업엔 수백억대 뭉칫돈 몰린다 <https://cm.asiae.co.kr/article/2022112508303826390>
- 이투데이) 국내 에듀테크 시장 2026년 11조원 전망…'공교육과 결합 추진' <https://www.etoday.co.kr/news/view/2285141>
- Kim, Oh.
- <a href="https://www.flaticon.com/kr/free-icons/" title="신생아 아이콘">신생아 아이콘 제작자: Freepik – Flaticon</a>
- <https://www.home-learn.co.kr/homelearn/cust1/learning-machine.htm>
- [https://m.wjthinkbig.com/brand/brand\\_09.do](https://m.wjthinkbig.com/brand/brand_09.do)
- <https://www.segye.com/newsView/20230801511739>
- [https://i.milkt.co.kr/Main/frm\\_Main.aspx?partnercooid=ISPG0210624N&linkseq=7&utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=%23%EB%B0%80%ED%81%ACT%EC%95%84%EC%9D%B4\\_%23%EA%B2%80%EC%83%89%EA%B4%91%EA%B3%A0\\_4\)%20%EC%9D%BC%EB%B0%98&utm\\_adgroup=%EC%9D%BC%EB%B0%98\\_%ED%95%99%EC%8A%B5%EC%A7%80&utm\\_term=%EC%96%B4%EB%A6%B0%EC%9D%B4%ED%95%99%EC%8A%B5%EC%A7%80&gad\\_source=1&gclid=CjwKCAjwjqWzBhAqEiwAQmtgT-8JQ62gKqpq5X4CSS4yrWIP22N8fobAUNsRamCmsaBt47Nflnw34xoCLJEQAvD\\_BwE](https://i.milkt.co.kr/Main/frm_Main.aspx?partnercooid=ISPG0210624N&linkseq=7&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=%23%EB%B0%80%ED%81%ACT%EC%95%84%EC%9D%B4_%23%EA%B2%80%EC%83%89%EA%B4%91%EA%B3%A0_4)%20%EC%9D%BC%EB%B0%98&utm_adgroup=%EC%9D%BC%EB%B0%98_%ED%95%99%EC%8A%B5%EC%A7%80&utm_term=%EC%96%B4%EB%A6%B0%EC%9D%B4%ED%95%99%EC%8A%B5%EC%A7%80&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwjqWzBhAqEiwAQmtgT-8JQ62gKqpq5X4CSS4yrWIP22N8fobAUNsRamCmsaBt47Nflnw34xoCLJEQAvD_BwE)



Thank  
you

Q & A