

CJ SW창의캠프

SW교육나눔으로 자라나는 아이들의 꿈을 응원합니다.

CONTENTS

CJ SW창의캠프 소개자료

01 CJ SW창의캠프 소개

- 1.1 개요 및 내용
- 1.2 연혁 및 수상내역
- 1.3 대학생 봉사단
- 1.4 임직원 봉사단

02 CJ SW창의캠프 프로그램

- 2.1 찾아가는 AI · SW창의캠프
- 2.2 GIRLS CAN DO IT
- 2.3 임직원 강사와 함께하는 SW스쿨어택
- 2.4 대외 과학/SW교육 축전 및 행사

03 CJ SW창의캠프 커리큘럼 상세

- 3.1 LEGO STEAM 커리큘럼
- 3.2 네오싱카 과정
- 3.3 CHAT GPT 활용 AI커리큘럼
- 3.4 CO-SPACES 활용 AR/VR커리큘럼
- 3.5 정보보안 커리큘럼
- 3.6 AI 머신러닝 과정
- 3.7 AI 네이티브 과정





1. CJ SW창의캠프 소개

- 1) SW창의캠프 개요
- 2) 봉사단





다양한 '언플러그드(Unplugged)'와 '코딩(Coding)' 활동을 통해
아이들이 쉽고 재미있게 소프트웨어를 경험하게 하고 창의력과 논리적 사고를 할 수 있는
힘을 키워주는 CJ올리브네트웍스의 대표 사회공헌 프로그램입니다.



장기 교육 프로그램

일회성 단기 교육이 아닌,
한 학기 동안의 장기 교육으로
SW교육격차 실질 해소



대학생 멘토와의 라포형성

한 학기 간 대학생 멘토와 지속적인
수업을 통해 **학생들과 유대감 형성**
→ 수업에 대한 흥미 및 참여도 고취



지방 SW교육격차 적극 해소

지방, 도서산간 지역 중심으로
교육을 진행하여 인프라 차이로
발생하는 **SW교육격차 적극 해소**



사고력 · 창의력 증진

단순 블록코딩 교육이 아닌,
LegoSpikePrime 교구를 활용해
직접 작품을 제작하고, 코딩을 통해
동작시켜 봄으로써 사고력, 창의력 증진

CJ SW창의캠프는 SW교육 나눔으로 자라나는 아이들의 꿈을 응원합니다.

15년 5월, 임직원 자녀 대상 SW체험교실을 시작으로 저소득층 아동·청소년 대상 ICT 교육 지원
: CJ그룹 나눔재단 도너스캠프 공부방, 지역아동센터, 학부모, 다문화가정 자녀, 지방 학생 등으로 확대

2024년 12월 末 기준

SW창의캠프의 시작,
임직원 자녀 코딩 캠프

2,015 년

일회성 체험학습이 아닌
단계별 순차 학습 커리큘럼

2~15 주

누적 참여 학생수

14,725 명

누적 참여 강사 수

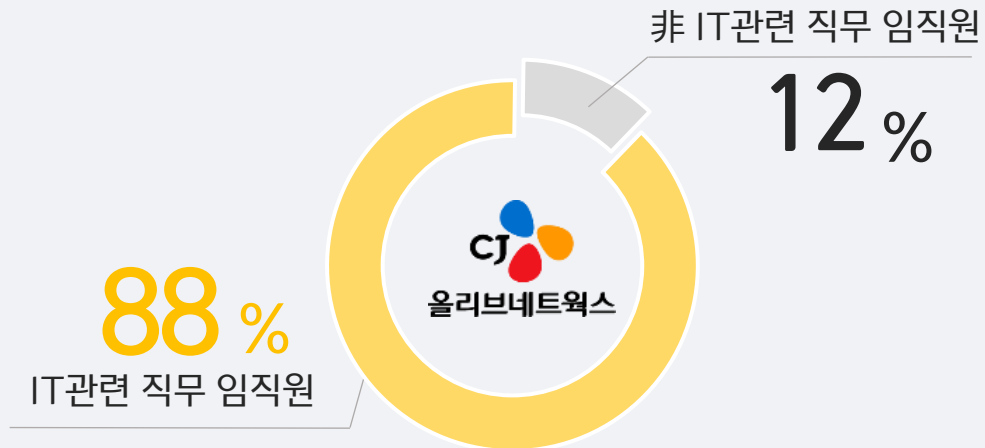
4,617 명

*CJ SW창의캠프 소개 영상(2024) <https://youtu.be/aF6acdcaxNE>



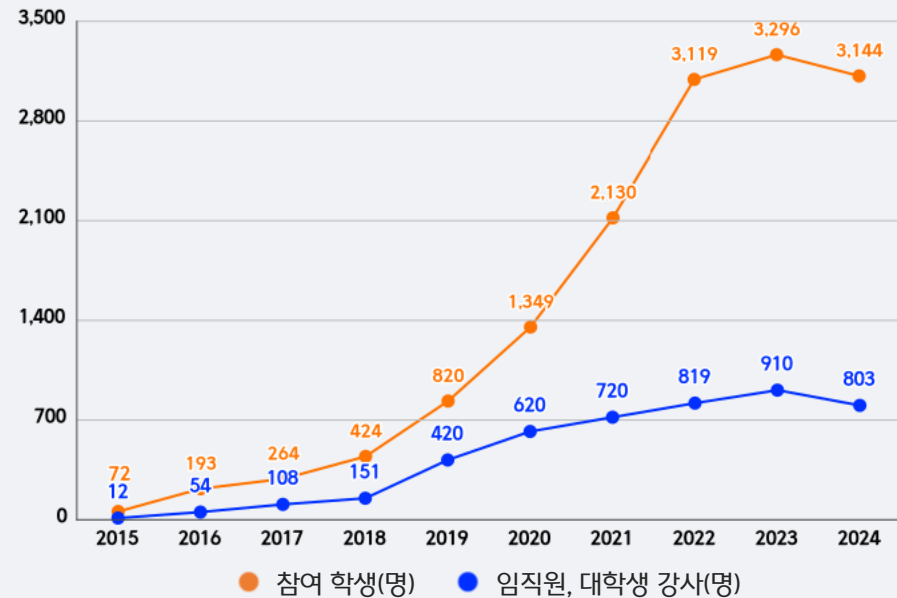
業의 특성을 살린 지속 가능한 임직원 나눔 활동

임직원의 약 88%가 IT관련 종사자로 業의 특성과 임직원의 전문성을 활용한 차별화된 나눔 봉사 프로그램 기획 및 구성, 기본 커리큘럼 개발과 교육봉사까지 전 과정에 임직원이 100% 자발적으로 참여하는 진정성 있는 프로보노 활동



業의 특성을 살린 지속 가능한 임직원 나눔 활동

임직원의 IT 전문성을 활용한 차별화된 프로보노 활동이며
기획 및 구성, 교육봉사까지 전 과정에 100% 자발적으로 참여하는
진정성 있는 나눔 봉사입니다.



SW창의캠프의 대학생 봉사단 CJ UNIT

AI, Big Data 등 최신 ICT기술에 관심있는 대학생들과
CJ올리브네트웍스 임직원이 함께 SW창의캠프를 만들어갑니다.

SW창의캠프 History



SW창의캠프 Awards



- 2017 성남시 평생학습 박람회
평생학습 유공부문 성남시장상

- 2019 일자리 대상 미래인재(코딩교육) 양성 부문
과학기술정보통신부 장관상
- 2019 SW교육발전 공로상 SW 교육 발전 공로 부문
과학기술정보통신부 장관상
- 대한민국사회공헌대상조직위원회 주최
'제14회 2019 대한민국사회공헌대상' 교육복지 부문
대한민국 사회공헌 대상 조직위원회 위원장
- 2019 용산 미래 교육 한마당 평생교육 부문 용산구청장상



- 대한민국사회공헌대상조직위원회 주최
'제16회 2021 대한민국사회공헌대상'
서울특별시시장상 수상

- 교육부 주최 '제12회 2023 대한민국교육기부대상'
사회부총리 겸 교육부장관 표창 수상
- 교육부 주최 '2023 대한민국교육기부인증제'
사회부총리 겸 교육부장관 **교육기부 우수기관 인증 획득**
- 2023 SW 인재정책 발전 유공
과학기술정보통신부장관 표창 수상

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023



교육부



교육기부 우수기관

- 대한민국사회공헌대상조직위원회 주최
'제15회 2020 대한민국사회공헌대상' 산업발전부문
산업통상자원부장관상 수상
- 교육부 주최 '제9회 2020 대한민국교육기부대상'
사회부총리 겸 교육부장관 표창 수상
- 교육부 주최 '2020 대한민국교육기부인증제'
사회부총리 겸 교육부장관 **교육기부 우수기관 인증 획득**

2022 제주 교육기부 민간 유공 표창



SW창의캠프의 다양한 프로그램을 만들어가는 대학생 봉사단 CJ UNIT Since 2019

AI, Big Data 등 최신 ICT기술에 관심 있는 대학생들과 CJ올리브네트웍스 임직원이 한 팀이 되어
SW창의캠프를 만들어가는 대학생 봉사단 CJ UNIT (씨제이유닛)

- 강사 부문** 초등 고학년 및 중학생 대상 ICT창의인재 양성 SW교육 강사 활동 및 커리큘럼 개발
- 홍보 부문** 유튜브 등 뉴미디어를 활용한 SW창의캠프 및 CJ올리브네트웍스 홍보 콘텐츠 제작

SW창의캠프 대학생봉사단
CJ UNIT 1기 ~ 11기 누적 인원 **313명**
2024년 12월 기준



SW창의캠프의 다양한 프로그램을 만들어나가는 임직원 봉사단 Since 2015



임직원이 보유한 직무 전문성을 살린 지속 가능한 재능기부 활동으로 미래 ICT창의인재 양성에 기여

- 2015년, Pilot을 위한 임직원 자녀 대상 SW체험교실 운영 (12명) : 스크래치를 활용한 초 · 중등 대상 커리큘럼 자체 개발 및 적용
- 2016년, CJ SW창의캠프 봉사단 출범 (70명)
- 2018년부터, Networking Day 및 임직원 강사 양성 과정을 통해 매년 100여명의 신규 강사 확보 (年 1회~2회)
- 2024년부터, 임직원 강사들이 직접 IT소외계층에 찾아가 AI, BigData 등 최신 SW융합교육을 제공하는 'SW스쿨어택' 프로그램 도입 (임직원 강사 27명, 수혜학생 119명)



2. CJ SW창의캠프 프로그램

CJ 올리브네트웍스 임직원과 함께하는

CJ SW스쿨어택

- 1) 찾아가는 AI·SW창의캠프
- 2) Girls can do IT
- 3) 임직원 강사와 함께하는 SW스쿨어택
- 4) 대외 과학/SW교육 촉진 및 행사

밀알복지재단

CJ 올리브네트웍스

동아사이언스

SW창의캠프 프로그램 소개

최신 IT 트렌드를 반영한 커리큘럼

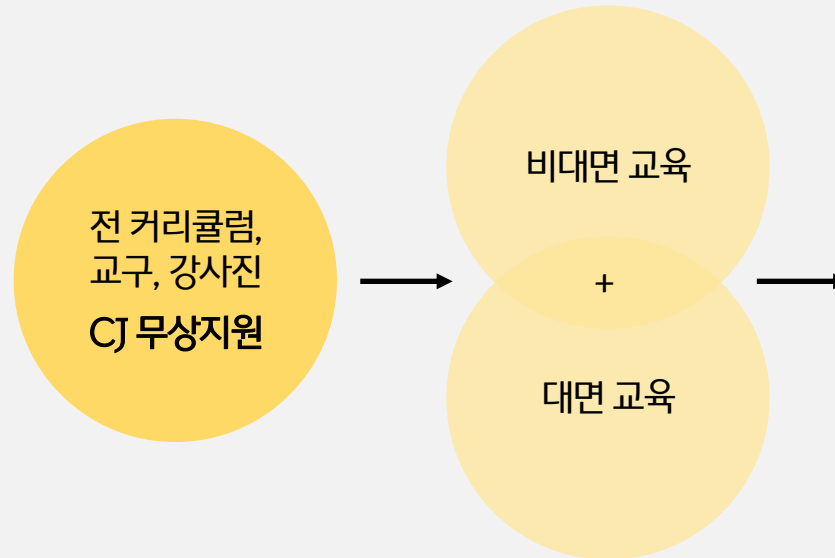
다년간의 교육 노하우를 바탕으로
CJ올리브네트웍스 임직원과 대학생 봉사단이
팀을 이뤄 제작한 수준 높은 교육 커리큘럼

재밌는 코딩! 피지컬 컴퓨팅 방식

코딩의 결과물로 직접 조립한 로봇을
제어함으로써 즉각적인 재미를
느낄 수 있는 피지컬 코딩

단계 별 순차 학습

단어 블록부터 파이썬, 아이디어 경진대회까지
심층적인 단계 별 학습
1회성 교육이 아닌 최대 16주, 32시간의
장기 과정 제공



CJ SW창의캠프 교육 프로그램

1	찾아가는 AI · SW창의캠프
2	Girls can do IT
3	SW스쿨어택
4	기타 (대외 과학/SW교육 축전, 행사)

01

찾아가는 AI·SW창의캠프

Since 2021



* 찾아가는 AI·SW창의캠프 영상 (2021)

15주의 체계적인 온라인 비대면 교육으로 학생들이 ICT신기술에 흥미를 갖고 성장하도록 지원

- 16주차에 학교에 방문, '아이디어 경진대회'를 통해 참가 학생들이 스스로 성장하는 기회 제공
- 학생의 거주 지역과 밀착된 사회문제를 특정해 문제를 인식하고 학습한 IT기술을 활용해 해결안을 제시해보는 프로젝트 중심 커리큘럼을 진행하여 교육 효과 극대화
- 4차 산업혁명시대 미래과학인재 양성을 위한 AI 교육 제공

참가 학교

- 2021년: (제주도) 제주중, 애월중, 저청중, 김녕중
- 2022년: (제주도) 노형중, 제주여중, 애월중, 무릉중
- 2023년: (제주도) 신창중, 아라중 / (전남) 목포 덕인중, 영화중 / (충북) 제천중, 증평중
- 2024년: (제주도) 노형중, 아라중 / (세종) 금호중 / (인천) 구월여중, 계산중, 하늘중 / (충남) 선도중

과 정

8 주 Lego STEAM 교육 5주 Lego Python 교육 2주 아이디어 경진대회

Lego Spike Prime을 활용한
8주간의 STEAM 교육 과정으로
최신 IT기술과 코딩을 경험

지역사회, 일상의 불편함 발굴하여
IT기술을 활용해 해결해보는
아이디어 경진대회

02



Girls can do IT

Since 2020



(2022)

(2023)

* UNESCO소녀교육캠페인 연계 Girls can do IT 아이디어 경진대회 영상

UNESCO소녀교육캠페인과 연계하여 디지털교육의 기회가 상대적으로 적은 지방 여중생에게 비대면 온라인 IT교육을 지원해 지역간 교육격차 해소에 기여

- 자유학년제 연계하여 21년 2학기 정규교과과정에 편성, Lego Spike Prime을 활용한 15주간의 ICT교육 지원
- 코로나19로 등교가 어렵더라도 가정에서 디지털 기기를 활용해 온라인 특화 커리큘럼에 참여할 수 있도록 60만원 상당의 최신 Lego Spike Prime 교보재와 실시간 교육을 위한 웹캠, 15주차의 커리큘럼을 무상 지원

참가 학교

- 2020년: (강원도) 철원 김화여중, 양양 양양중, 홍천 홍천여중, 속초 해랑중
- 2021년: (전라남도) 목포 헤인여중, (강원도) 홍천 홍천여중
- 2022년: (전라남도) 목포 헤인여중, (강원도) 홍천 홍천여중
- 2023년: (전라남도) 목포 헤인여중
- 2024년: (전국) IT에 관심있는 여중생 5팀 대상 오프라인 1박2일 해커톤 운영

(수도권) 지역아동센터 20곳 여자 초등학교 대상 집합형 오프라인 원데이 SW교육 운영

과 정

4 주	SDGs의 이해	8 주	코딩 실습	3 주	아이디어 경진대회
UN SDGs 17개 주제를 알아보는 과정		Lego를 활용한 8주간의 STEAM 교육과정으로 최신 IT기술과 코딩을 경험		UN SDGs 17개 주제로 일상의 문제를 발견하고 코딩을 통해 해결해보는 아이디어 경진대회	

* SDGs: 제 70차 UN총회에서 2030년까지 달성하기로 결의한 의제인 지속가능발전목표

03

임직원 강사와 함께하는 SW스쿨어택

Since 2024

CJ올리브네트웍스 임직원의 業의 특성과 전문성을 바탕으로 한 지속가능한 나눔활동

- 사전 교육을 수료한 CJ올리브네트웍스 임직원 강사가 학교에 직접 방문하여, IT 전문성을 바탕으로 학생들에게 양질의 SW교육 제공
- 다문화·저소득층 등 IT 소외계층 학생들을 대상으로 하루 총 5차시의 SW교육을 진행
- 네오싱카 교보재를 활용한 최신 ICT핵심 기술인 자율주행자동차 원리 학습 및 코딩 실습, 조 별 챌린지 활동
- 학생들이 미래 IT인재로 성장할 수 있도록 실습 중심의 프로젝트 커리큘럼 운영

참가학교

- 2024년: 서울 구의초, 서울 신대림초, 서울 미성초, 용인 수지꿈학교, 성남 아시아인마을



과 정

1 차시

이론 및 조립

2 ~4 차시

코딩 실습 5차시

마무리

- SW와 자율주행 자동차 원리
- 네오싱카 조립 및 센서 이해

- 네오싱카 코딩 및 실습
(차로 유지 보조, 후면 자율 주차,
어댑티브 크루즈 컨트롤 등)
- 조별 자율주행 챌린지

- 발표 및 마무리

04 기타(대외 과학/SW교육 촉진 및 행사)

교육부, 과기정보통신부 및 지자체와 협력해
지속 가능한 교육기부 활동에 동참하고 지방 소재 디지털 교육격차 해소에 기여

2021 대한민국 과학기술대전



- Lego Spike Prime을 활용하여 첨단 ICT기술과
CJ문화가 접목된 미래형 CJ스마트시티 체험 부스 운영

2022 대전 사이언스 페스티벌



- Lego로 표현한 미래 CJ Smart City 전시부스 운영
및 스마트 무인 자동차 제작 및 실습 교육 운영
- CJ 스마트 팩토리, 물류, 배송, 교통, 스마트 관제센터 기반
IoT기술 학습 후 라인트레이싱 자율주행 자동차 코딩 실습

2023 제 25회 인천과학대제전



- Lego로 표현한 스마트팩토리 및 SW창의캠프
ESG커리큘럼 체험 부스 운영
- Lego Spike Prime을 활용한 스마트 무인자동차
제작 및 코딩 실습 교육 운영

3. CJ SW창의캠프 커리큘럼 상세

- 1) LegoSTEAM 커리큘럼
- 2) 네오싱카 과정
- 3) ChatGPT 활용 AI커리큘럼
- 4) Co-Spaces 활용 AR/VR 커리큘럼
- 5) 정보보안 커리큘럼
- 6) AI 머신러닝 과정
- 7) AI 네이티브 과정

01 Lego STEAM 커리큘럼

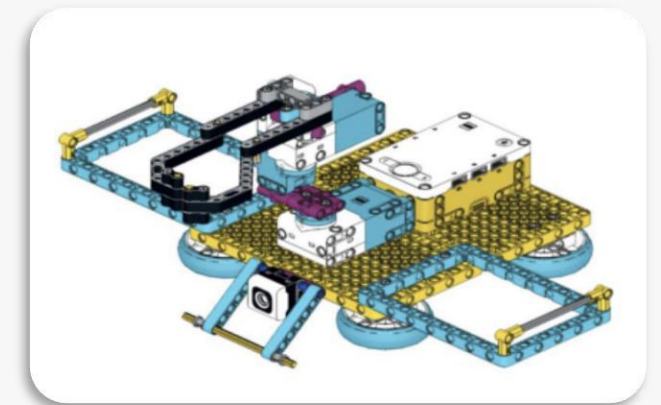
과정 목적

Lego 교보재 활용 STEAM(Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)
교육 통해 과학기술 기반 융합적 사고력과 실생활 문제 해결력 함양

대상 및 진행방법

*Lego Spike Prime (60만원 상당) 교보재 및 교재 CJ지원

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육 (코로나 상황에 따라 팀 프로젝트 수행 시 일부 오프라인 과정)
- ② 소요시간 : 주 1회 2h 교육 시 과정 결합에 따라 4주~15주 과정
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑, 웹캠 및 네트워크 환경 필수
- ④ 대상 : 중학생 (1학급 당 2~30명)



*Lego Spike Prime : 2020년에 제작된 블록코딩 기반 코딩 교육 기구

<https://www.youtube.com/watch?v=ddnG0SOUupI&list=PLxusFoCI4uZ8KOFI9BXqJpxiu8bNjgQin>

01 Lego STEAM 커리큘럼

교육 과정

1주~12주

Lego를 활용한 코딩 실습



13주~15주

아이디어 경진대회



커리큘럼

① Lego 활용 스마트 커리큘럼

- Lego Spike Prime을 활용한 교구 기본 교육 (교재 제공)

1) 스마트 팜

- 춤추는 허수아비 로봇
- 농작물 수확 판독기
- 작물 재배기

2) 스마트 공항

- 자동 출입국 심사대
- 카고로더
- 비행 시뮬레이터

3) 스마트 팩토리

- 제품 분류 머신
- 자율주행 배송 트럭

4) 스마트 교통

- 에너지 절약 신호등
- 경사로 전환 계단
- 안전 자율주행 자동차

② Lego 활용 ESG 커리큘럼

1) ESG 사회

- 사운드 스프레이
- 원격펌프
- 유니버설 디자인
- 적정기술

2) ESG 환경

- 플로깅 로봇
- 산림 복원
- 파종 로봇
- 기름유출 해결 로봇

3) 불평등 해소

- 안면 장애 표현 로봇
- 청각장애인 인지 로봇
- 지체장애인 활동 보조 로봇

③ 아이디어 경진대회

- 일상의 문제를 발견하고 IT기술로 해결해보는 소규모 프로젝트
- CJ올리브네트웍스 임직원 강사 지원
- 팀 프로젝트 수행, 결과 발표

02 네오싱카 과정

과정 목적

네오싱카 교보재 활용 자율주행 교육과정으로, 센서 데이터 분석 및 경로 알고리즘 구현 실습을 통해 프로그래밍 전문성을 심화하고 미래 모빌리티 분야 핵심 역량을 갖춘 인재 육성

대상 및 진행방법

*네오싱카(20만원 상당) 교보재 및 교재 CJ지원

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육, 대면 교육
- ② 소요시간 : 총 6시간 (차시 별 2h)
- ③ 필요 교보재 : 태블릿PC
- ④ 대상 : 중·고등학생 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

① 자율주행리빙랩 - 1차시

- (이론) 자율주행자동차 이론, 네오싱카 교보재 학습
- (실습1) 네오싱카 조립
- (실습2) 차로유지보조 실습
- (실습3) 지능형 속도 제한 보조 실습

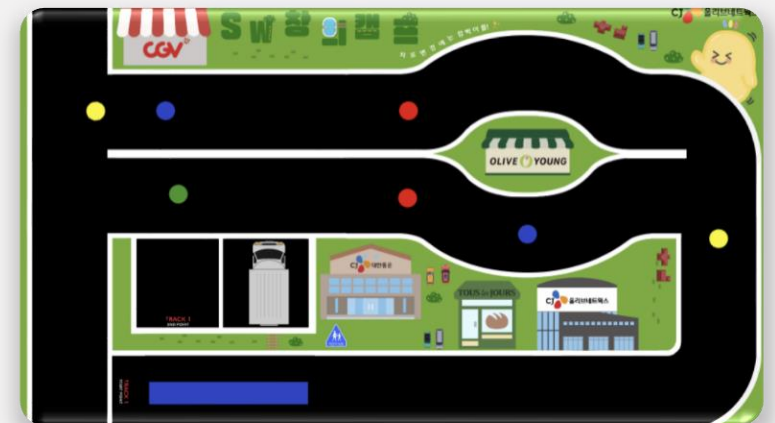
② 자율주행리빙랩 - 2차시

- (실습1) 후면 자율 주차 실습
- (실습2) 어댑티브 크루즈 컨트롤 주행 실습
- (실습3) 장애물 회피 주행 조립, 실습

③ 자율주행리빙랩 - 3차시

이전 차시 내용 바탕으로의 실습 진행

- (실습1) 미션 1 실습
- (실습2) 미션 2 실습



03 ChatGPT 활용 AI 커리큘럼

과정 목적

최신 동향을 반영한 ChatGPT 활용 AI교육과정으로 인공지능, 자연어 처리 학습을 통한 프로그래밍 역량 강화 및 해당 분야 고급 인재 육성

대상 및 진행방법

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육
- ② 소요시간 : 과정 별 3시간 (인공지능 및 자연어처리 이론 1h / ChatGPT 실습 2h)
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑 (웹캠 포함)
- ④ 대상 : 중 · 고등학생 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

① ChatGPT점으로 떠나는 여행 (3차시)

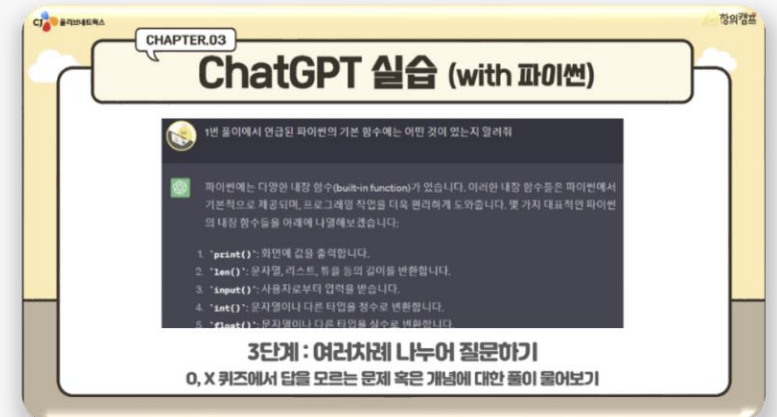
중등 저학년 대상 ChatGPT 실습 커리큘럼

- (이론) 자연어처리 및 인공지능 이론 학습
- (실습1) ChatGPT 활용 나만의 책 제작
- (실습2) ChatGPT 활용 파이썬 문법 학습 및 간단한 pygame 제작

② 창캐미의 갓생 따라잡기 (3차시)

중등 고학년 ~ 고등 저학년 대상 실습 커리큘럼

- (이론) 인공지능, 챗봇, 자연어처리의 개념 이해하기
- (실습1) ChatGPT 활용하여 나만의 챗봇 만들기
- (실습2) 프롬프트 엔지니어링 기법을 활용하여 나만의 프로그래밍 언어 제작



04 Co-Spaces 활용 AR/VR 커리큘럼

과정 목적

Co-Spaces를 활용한 AR·VR 교육과정으로, 파이썬과 블록코딩을 통해 인터랙티브 콘텐츠 제작을 익히고 창의적 문제 해결 능력을 배양하여 미래 기술 인재로의 성장 지원

대상 및 진행방법

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육
- ② 소요시간 : 과정 별 3시간 (AR/VR 및 Co-Spaces 이론 1h / Co-Spaces 실습 2h)
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑 (웹캠 포함)
- ④ 대상 : 중 · 고등학생 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

① 모여봐요, 창캠프의 숲 (3차시)

중등 저학년 대상 AR/VR 실습 커리큘럼

- (이론) AR/VR 개념 및 Co-Spaces 활용법 학습
- (실습1) 블록코딩으로 스마트폰 배치 및 자동화 구현
- (실습2) 경로 설정을 통해 화재 진압 시나리오 구현
- (실습3) 골드버그를 모방하여 자동 분리수거 구현

② 창캠프마을을 구해라! (2차시)

중등 저학년 ~ 고학년 대상 AR/VR 실습 커리큘럼

- (이론) AR/VR 이론 및 Co-Spaces 조작법 학습
- (실습1) 블록코딩으로 푸드 업사이클링 공장 구현
- (실습2) 밀키트를 픽킹하며 배송 완료하는 시나리오 파이썬 코딩으로 구현



05 메타버스로 떠나는 정보보안 커리큘럼

과정 목적

이론 수업으로 정보보안의 개념을 학습하고, 메타버스 방탈출 게임 형식을 활용한 복습을 통해 학습 효과 증진
정보보안의 기초 이론 및 온라인 정보 침해 예방법에 대한 학습,
ZEP을 활용한 복습 방탈출 게임을 통해 정보보안의 중요성 이해

대상 및 진행방법

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육
- ② 소요시간 : 총 2시간 (정보보안 이론 1h / 복습 ZEP 방탈출 게임 1h)
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑 (웹캠 포함)
- ④ 대상 : 중학생 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

- ① 정보보안 관련 개념 소개 : 정보보안의 기초 개념, 온라인 정보 침해 예방법에 대한 이해
- ② ZEP 정보보안 방탈출 게임 : ZEP 방탈출 게임을 통한 정보보안 이론 복습



06 AI 머신러닝 과정

*체험형 원데이 클래스 또는 주1회 1~2h, 14~15주 과정으로 구성 가능

과정 목적

머신러닝포키즈, IBM에서 제공하는 무료 API, 엔트리 등을 활용해
텍스트 기반의 챗봇, 이미지 및 동영상 인식 등의 실습 과정을 거쳐 AI 머신러닝에 대한 기본 개념 이해

대상 및 진행방법

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육
- ② 소요시간 : 총 4시간 (이론 교육 1h / 세팅 1h / 실습 2h)
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑 (웹캠 포함)
- ④ 대상 : 초등학교 고학년, 중학생 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

① AI 구글 티쳐블 머신 과정

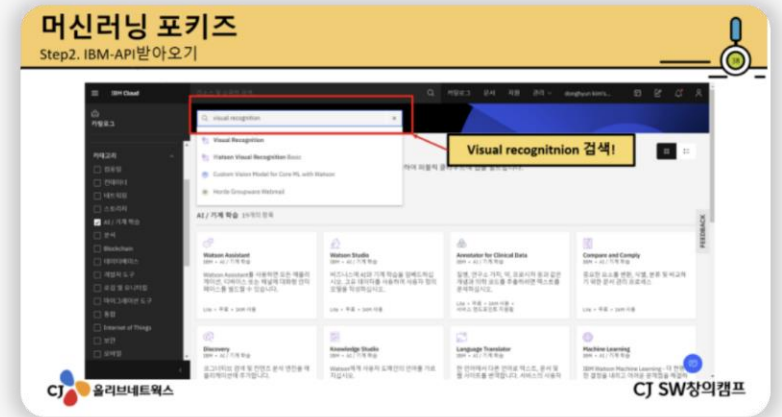
머신러닝포키즈, 구글 티쳐블 머신 활용

- (이론) 인공지능 이해하기
- (실습1) 청각장애인을 위한 수화 인식 서비스 제작
- (실습2) 시각장애인을 위한 알약 구분 프로그램 제작

② 스마트스쿨 과정

학교와 결합하여 머신러닝 훈련 과정 실습

- (이론) 인공지능 및 머신러닝 개념 이해하기
- (실습1) 엔트리 활용 텍스트 학습 인공지능 챗봇 제작
- (실습2) 구글티쳐블머신 활용 스트레칭 자세 학습 프로그램 제작



07 AI 네이티브 과정

*체험형 원데이 클래스 또는 주1회 1~2h, 14~15주 과정으로 구성 가능

과정 목적

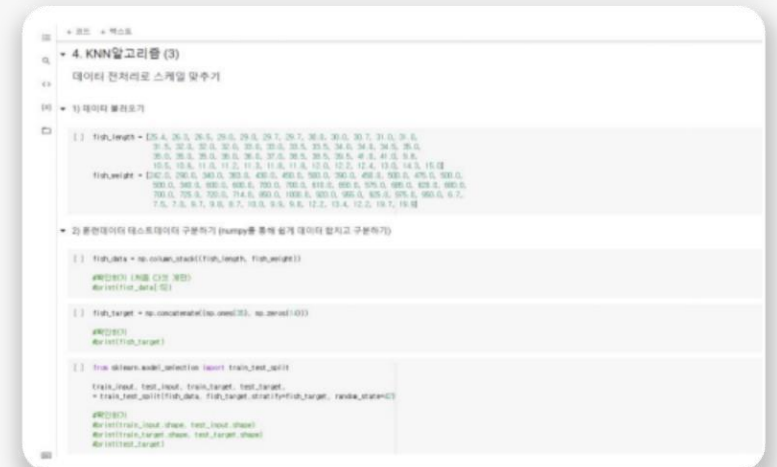
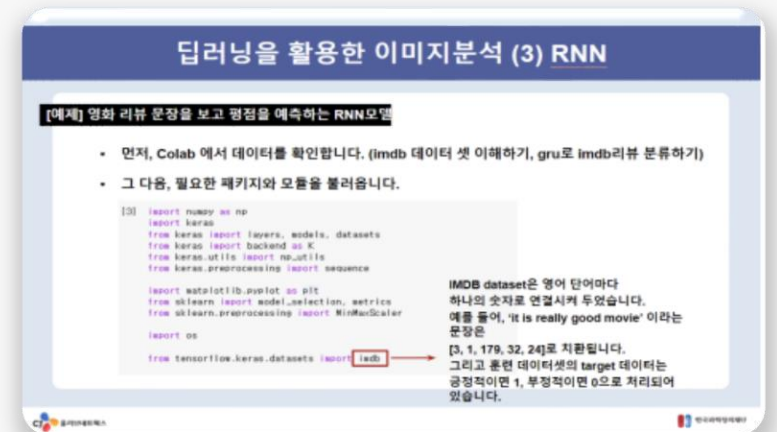
Keras, NVIDIA 젯슨 나노 활용 심화 AI교육과정으로 인공지능, 파이썬 학습 통한 프로그래밍 역량 강화 및 해당 분야 고급 인재 육성

대상 및 진행방법

- ① 방법 : 온라인 비대면 교육
- ② 소요시간 : 총 4시간 (인공지능 이론1h / 파이썬 2h / 머신러닝 4h / 딥러닝 4h)
- ③ 필요 교보재 : 노트북이나 데스크탑 (웹캠 포함)
- ④ 대상 : 중 · 고등학생 영재반, 성인 (차시 별 20명 내외)

교육 과정

- ① 인공지능에 대한 소개 : 인공지능, 4차 산업혁명에 대한 이해
- ② 파이썬 프로그래밍 : 구글 Colab 개발 환경 구축, 파이썬 기초&심화 문법 학습
- ③ 머신러닝 개론 및 실습 : 머신러닝 개념 & 프로세스 학습, KNN 알고리즘 실습
- ④ 딥러닝 개론 및 실습 : 딥러닝 개념 & 프로세스 학습, CNN / RNN 알고리즘 실습
- ⑤ 젯슨 나노 실습 : 머신러닝, 딥러닝 알고리즘 응용 젯슨 나노 활용 프로젝트 진행



SW교육나눔으로 자라나는 아이들의 꿈을 응원합니다.

CJ올리브네트웍스 손자연 (jayeon.son@cj.net)