



# JUST CODE IT

# About



## 교육 노하우

1만회가 넘는 수업을 통해 얻어진 이코딩아카데미만의 노하우로 다양한 학생들의 수준에 맞는 알찬 교육을 실현합니다.



## 체계적 커리큘럼

엔트리,스크래치,앱 인벤터 등 EPL(교육용언어) 부터 C, Python, Java 그 이상의 풍부하고 체계적인 커리큘럼을 제공합니다.



## 최고의 콘텐츠

지란지교에듀랩이 개발한 코딩프렌즈는 코딩교육 콘텐츠로 국내 서적 출판 및 해외에서도 인정받은 콘텐츠입니다.

# What's Coding

## 창의적인 생각

스스로 생각하고 아이디어를 도출하며 소프트웨어로 원하는 것을 자유롭게 표현하도록 합니다.

## 체계적이고 지속적인 교육

미션을 통한 코드의 이해와 다양한 문제 해결방식을 제시하여 컴퓨팅 사고력을 향상시킵니다.

## 신뢰있는 교육

소프트웨어 전문가로 구성된 선생님들이 최신 IT 트렌드에 맞게 커리큘럼을 연구하고 교육합니다.

## 프로그래밍 학습

기초를 튼튼하게 다져 향후 높은 수준의 컴퓨터 사이언스와 프로그래밍 학습으로 이어지도록 합니다.



# Education



코딩은 컴퓨터의 언어를 배우는 것 입니다.  
어려서부터 자연스럽게 놀이처럼 익히도록 하면 거부감 없이  
다양한 코딩의 결과물들을 즐기면서 성장하게 될 것 입니다.

학생들의 수준에 맞는 커리큘럼을 선택하고 배운 내용으로  
자신만의 작품을 만들어 나가는 과정을 통해 자연스럽게  
코딩능력이 향상됩니다.

이코딩아카데미에서는 차별화된 콘텐츠와 체계적인 교육으로  
코딩을 배우고자 하는 모든 학생들이 각자의 방식으로  
생각한 것을 구현하도록 지도합니다.

자신의 아이디어를 코딩으로 표현하면서 창의성,응용력이  
높아지고 미래 소프트웨어 중심사회의 주역이 되는  
인재로 성장할 수 있도록 교육합니다.

# Course



# ECODING

## Curriculum map

BASIC	EPL	ADVANCED	SEMI PRO
코딩을 처음 접하는 모든 학생들의 단계별 수준별 코딩 입문과정	엔트리와 스크래치로 다양한 작품을 만들면서 알고리즘을 익히는 과정	EPL과 피지컬 모듈, Python, 모바일 앱 등 확장 선택과정	텍스트 언어 입문과정
<b>BASIC- I</b> <small>24th</small> Entry, Scratch, Robot, Arduino	<b>EPL- I</b> <small>24th</small> Entry, Scratch	<b>MAKER</b> <small>12th</small> 피지컬 모듈 과정	<b>Processing</b> <small>12th</small> processing 3
<b>BASIC- II</b> <small>12th</small> Entry, Arduino	<b>EPL- II</b> <small>24th</small> Entry, Scratch	<b>EPL-P</b> <small>12th</small> Python 터틀그래픽	<b>Arduino</b> <small>12th</small> Arduino C IDE
		<b>EPL-M</b> <small>12th</small> App Inventor 모바일	

## PRO-I

프로그래밍 언어의 기준  
C언어 본 과정

C 언어 36th  
Codeblocks

## PRO-II

간결한 문법과 다양한  
모듈, 떠오르는 언어  
Python 본 과정

Python 문법 12th  
IDLE  
Python 응용과정 24th  
IDLE + (tkinter/pygame)

## PRO-III

다재다능하고 강력한 언어  
Java 본 과정

Java 문법 12th  
Eclipse  
Java Swing 12th  
Eclipse  
Mobile App 12th  
Android Studio

## PRO-IV

파워풀한 객체지향언어  
C++ 본 과정

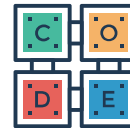
C++ 문법 12th  
C++ 프로젝트 12th  
Visual Studio

# BASIC

## BASIC- I

처음 코딩을 시작하는 초저학년 학생들을 위한 코딩 입문과정입니다.

로봇을 포함해 아두이노 등 다양한 교구를 이용한 코딩의 기본 알고리즘을 흥미로운 활동을 통해 익히고 블록형언어(엔트리,스크래치)를 통해 간단한 애니메이션 및 게임을 만들면서 재미있게 학습할 수 있습니다.



## BASIC- II



초고학년 학생들을 위한 코딩 입문과정입니다.

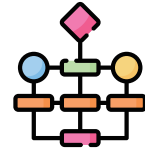
블록형 언어인 엔트리와 피지컬 센서 제어장치인 아두이노를 활용하여 일상생활에서 사용되는 IoT(사물인터넷)의 개념과 원리를 코딩의 기본 알고리즘과 함께 익히며 기본적인 코딩의 개념을 이해하는 과정입니다.



# EPL

## EPL- I

블록형 언어인 엔트리와 스크래치의 기본 블록을 활용하여 다양한 주제를 통해 애니메이션 및 게임을 제작하는 교육용 언어 기초 과정입니다. 배운 블록들을 이용하여 주어진 미션을 각자의 방식으로 해결해 나가면서 창의적인 자신만의 작품을 만들어 나갈 수 있습니다. 본 과정을 통해 코딩의 기본 개념 중 순차,반복, 조건, 연산 및 변수, 신호, 이벤트 까지 배워 활용할 수 있습니다.



## EPL- II



엔트리와 스크래치의 좀 더 다양한 블록들과 알고리즘을 복합적으로 활용하여 완성도 높은 작품들을 만들어 나가는 심화 과정입니다. 본 과정을 통해 코딩의 기본적인 개념과 더불어 논리연산, 복제, 리스트 및 함수 등 주요한 코딩의 알고리즘을 익혀 활용할 수 있습니다.

# ADVANCED

## EPL-P

블록형 언어의 기본적인 기능을 활용할 수 있는 학생들이 처음 텍스트 코딩을 Python 언어를 통해 체험해 보는 과정입니다. 간결한 문법의 파이썬 언어를 통해 실제 언어의 구조와 개념을 이해할 수 있습니다. 파이썬에서 제공하는 Turtle 모듈을 이용하여 그래픽적인 요소로 흥미롭게 텍스트 언어를 재미있게 익히게 됩니다.



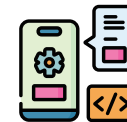
## MAKER



비트브릭 교구와 블록형 코딩을 연계한 메이킹 과정입니다. 비트브릭은 거리,소리, LED, 버저 등 다양한 센서모듈을 연결하여 실생활 IoT 를 이해하여 다양한 작품을 쉽게 만들 수 있는 메이킹 완성 교구입니다. 버튼으로 LED를 키고 거리센서를 통해 모터를 동작시키는 등 다양한 센서를 제어할 수 있습니다.

## EPL-M

교육용 언어인 App Inventor(앱인벤터)를 이용하여 모바일 앱을 제작하는 과정입니다. 앱인벤터는 MIT 미디어랩에서 개발된 블록코딩 개발툴로 안드로이드 모바일 앱을 쉽게 제작할 수 있습니다. 센서, 위치, 사운드, 그래픽 등 모바일에서 지원하는 기능을 활용한 다양한 자신만의 모바일 앱을 제작해 볼 수 있습니다.



# Semi PRO

## Processing

텍스트 코딩을 처음 시작하는 학생들을 위한 실 텍스트 코딩 입문 과정입니다. 프로세싱은 그래픽 프로그래밍 도구로 처음 텍스트 코딩을 접하는 학생들이 쉽고 간결한 명령어로 그래픽 작품을 제작할 수 있도록 도와줍니다. 기본적인 도형을 그리는 명령을 익히고 변수를 이용해 도형을 움직이게 하고 마우스, 키보드 등의 입력 이벤트를 처리하여 다이나믹한 그래픽 작품을 제작할 수 있습니다.



## Arduino



글로벌한 하드웨어 제어장치인 Arduino 를 통해 여러 센서와 액추에이터 장치를 제어하는 코드를 작성하게 됩니다. Arduino IDE 개발 툴을 이용하게 되며 C/C++ 언어를 기반으로 하여 이후 C 언어를 익히기 전 기본적인 언어의 구조를 파악하는 데 도움을 줍니다. 또한 디지털, 아날로그 입출력 장치들을 다루면서 실생활 IoT 장치에 대한 이해가 높아집니다.

# PRO-I

## C 언어

현재 여러 분야에 사용되고 있는 중요한 언어로 이 후 개발된 다른 언어들에게 많은 영향을 주고 있는 프로그래밍 언어 중에서도 기준이 되는 언어입니다. 본 과정에서는 C언어의 기본 입출력, 조건, 루프, 배열, 연산자 부터 함수, 구조체, 포인터, 파일 까지 C언어의 주요한 문법과 구조를 콘솔 프로그램을 통해 익히는 과정입니다.



# PRO-II

## Python



인터프리터 언어로, 코드의 문법이 간결하여 비전문가도 쉽게 배울 수 있으며 최근 전세계적으로 활용되는 범위가 넓어진 인기있는 개발 언어입니다. 본 과정에서는 파이썬의 기본 문법을 익히고 파이썬에서 제공되는 다양한 모듈을 활용합니다. tkinter 모듈로 GUI 프로그램을 만들고 pygame 모듈을 통해 2D Arcade 게임을 제작하면서 파이썬을 통해 다양한 자신만의 작품을 만들 수 있습니다.

# PRO-III

## Java

객체 지향 프로그래밍 언어로 다양한 운영체제에서 실행되며 대표적으로 안드로이드 앱 개발에 널리 사용되고 시스템, 서버, 게임 등 다양한 분야에서 활용되는 다재다능한 언어입니다.

본 과정에서는 Java 의 기본 문법을 익히고 Swing 을 통해 GUI 프로그램 계산기, 메모장, 게임 등을 제작하고 안드로이드 스튜디오를 이용하여 모바일 앱 제작까지 할 수 있습니다.



# PRO-IV

## C++

C 언어를 기반으로 객체 지향 프로그래밍을 지원하는 고급 프로그래밍 언어로 C 언어의 확장판이라 불리우며 빠른 처리와 메모리 관리 등 강력한 기능을 갖춘 고급 언어입니다.

본 과정에서는 C++ 언어의 기본 문법을 익히고 클래스와 상속 등의 개념들을 통해 객체 지향 프로그래밍을 위한 학습을 하게 됩니다.



# ECODING LOADMAP

1단계  
초등 1~3학년



코딩기초 개념 및 알고리즘 학습



블록코딩을 활용하여 애니메이션과 게임을 제작

2단계  
초등 2~3학년



비트브릭 메이킹 교구를 통한 피지컬 센서 이해



파이썬으로 시작하는 첫 텍스트 코딩

3단계  
초등 4~ 중학생



SW코딩자격 3급



아두이노 기초 센서의 원리와 개념을 배우고 구현

SW코딩자격 2급



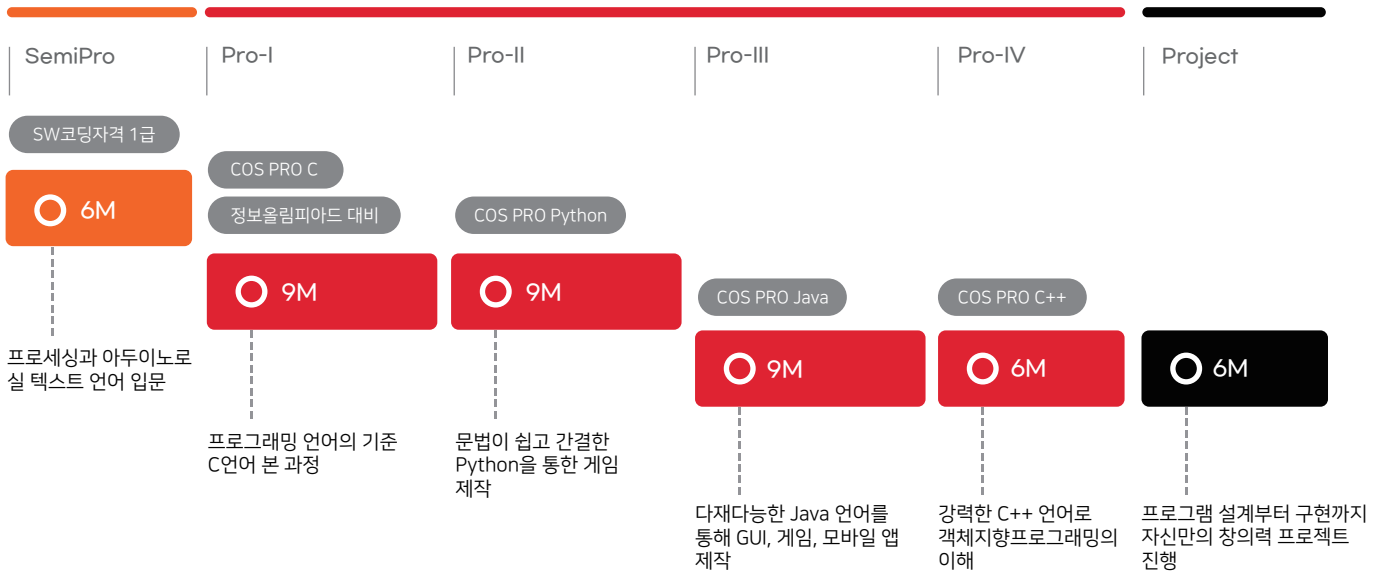
블록코딩을 통한 완성도 높은 게임 제작



앱인벤터로 나만의 모바일 앱 제작

4단계  
중학생~고등학생

5단계  
고등학생



# Other Courses

## 자격증

KPC 주관 SW코딩자격  
3급, 2급, 1급

KPC 한국생산성본부  
공식지정 전문교육원



## 디자인 크리에이터 반

포토샵, 일러스트레이터,  
프리미어 디자인 툴

## Special Top Class

COS-PRO 대비반  
정보올림피아드 대비반



# System



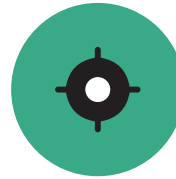
## 프리미엄 케어

소규모 수업 진행  
학생 개개인의 수준에 맞춰  
진행되는 학습



## 학습평가 시스템

매 수업마다 학생의 수업  
내용 및 평가를 피드백



## 미션 식 수업

다양한 주제와 방법의  
미션을 수행



## 과정 선택

과정을 선택하여 자신만의  
포트폴리오 제작

# History & Prize

- 2019** 제2회 대한민국 SW코딩 경진대회 중등부 전국 5위 우수상
- 2020** 제3회 대한민국 SW코딩 경진대회 초등부 전국 4위 우수상
- 2020** KPC 한국생산성본부 자격 전문교육원 선정
- 2022** SW코딩자격 자격증 취득자 100명 돌파
- 2022** SW코딩자격 1급 전원합격 및 만점자 배출
- 2023** 베트남 지란지교 이코딩아카데미 하노이점 개원

# Books





JIRAN EDULAB

[www.ecodingacademy.co.kr](http://www.ecodingacademy.co.kr)

경기도 성남시 수정구 위례동로 135 신성위캐슬타워 11층 1101호

카카오톡 "이코딩아카데미" 031-8023-5055