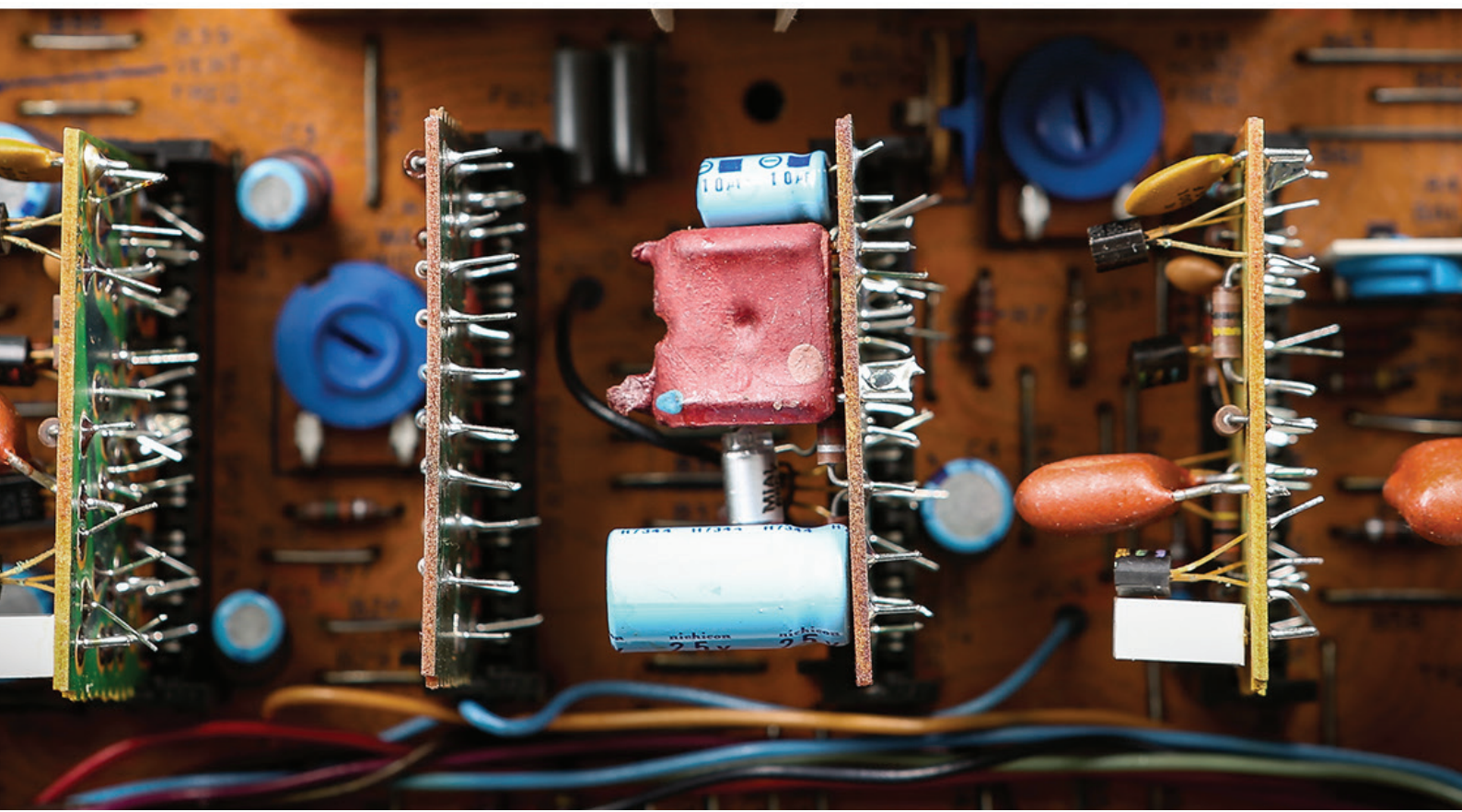


넥슨컴퓨터박물관

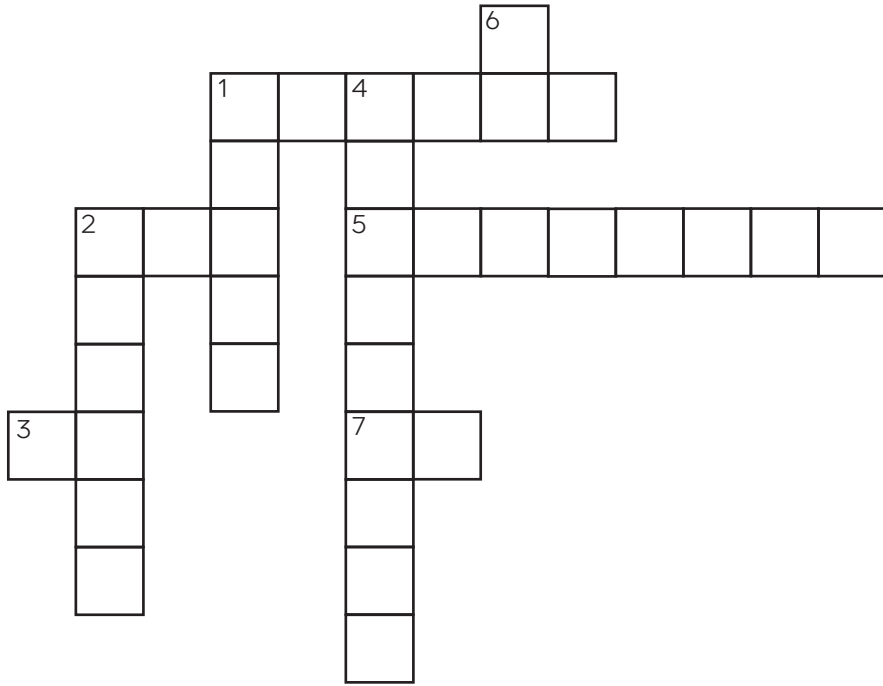
학생을 위한 관람 가이드

넥슨컴퓨터박물관은 컴퓨터와 게임의 역사를 함께 조망하여 우리가 일상에서 접하는 기술의 근원을 이해하고 동시에 다가올 미래를 상상해 볼 수 있는 공간입니다.

- 관람 전 사전 활동지
- 관람 관람 에티켓 / 퀘스트
- 관람 후 사후 활동지



1. 가로, 세로 퍼즐 (정답은 영어로)



Across 가로

1. 컴퓨터의 처리 결과와 데이터를 기억하는 장치
2. 컴퓨터의 연산을 처리하는 가장 핵심적인 장치
3. 인간 지능을 본 딴 컴퓨터 시스템. 인공지능
5. 전 세계로 연결되어 있는 컴퓨터 네트워크 통신망
7. 컴퓨터를 효율적으로 운영하기 위한 소프트웨어. 운영체제

Down 세로

1. 화면 속 커서를 움직이는 대표적인 입력장치
2. 컴퓨터 언어로 프로그램 코드를 작성하는 일
4. 컴퓨터의 주요 부품이 있는 주 회로 기판
6. 현실의 이미지나 배경에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 보여주는 기술. 증강현실

2. OX 퀴즈

- ① 넥슨컴퓨터박물관은 제주에만 있다? (O , X)
- ② 아시아 최초의 컴퓨터박물관이다? (O , X)
- ③ 컴퓨터만 전시되어 있다? (O , X)
- ④ 컴퓨터(computer)의 어원은 사람이다? (O , X)
- ⑤ 수장고를 볼 수 있다? (O , X)
- ⑥ 넥슨 게임만 전시 되어 있다? (O , X)
- ⑦ 박물관에 도서관이 있다? (O , X)
- ⑧ 기네스북에 오른 게임이 있다? (O , X)
- ⑨ 박물관에서 사진을 찍을 수 있다? (O , X)

넥슨컴퓨터박물관에서는 대부분의 소장품을 직접 체험해 볼 수 있어요.
모두와 함께 박물관을 150% 즐기기 위한 관람 에티켓을 기억해 주세요.



◀ 관람 에티켓 영상

1. 입장 준비!



단체 관람 입장 스티커를 옷 위로 눈에 잘 띄는 곳에 부착하세요. 스티커가 없어질 경우에는 입장이 안 될 수 있으니 잘 챙겨주세요.

2. 소장품은 식물물을 싫어해요. 식물물과 짐은 잠시 안녕~

체험할 때는 최대한 손이 자유로워야 150% 즐길 수 있어요. 식물물과 가방은 1층 키보드 캐비닛에 넣어 주세요. 전시실에는 식물물을 갖고 들어갈 수 없어요.

3. 눈치 안 보고 마음껏 체험하기, 궁금할 땐 주저없이 물어보기

1~3층까지 3개의 전시실이 있어요. 박물관 직원에게 도움을 요청하면 인기있는 체험 소장품을 추천 받거나 체험 방법을 안내 받을 수 있어요.

4. 기기들은 소중하게

즐겁게 체험한 만큼 기기도 소중히 다루주세요.

5. 양보하며 다 같이

체험을 할 때, 가끔씩 뒤를 확인해 주세요. 체험을 기다리는 관람객이 있을 수 있어요.

6. 조심조심 안전하게, 목소리 볼륨 조절

각 전시실을 이동할 때는 주변을 잘 살피고 천천히 걸어서 이동해주세요. 소근소근 친구들과 이야기해요.

7. 기분 좋은 메시지는 모두를 즐겁게 한다

나만의 생각이나 의견을 적을 수 있는 체험 공간에서는 공개된 장소에서 적어도 되는 내용인지 한 번 더 생각해 주세요.

8. 포토 스팟 찾아서 인생샷 건지기

박물관 어디서든 사진 촬영 가능! 박물관에서 마음에 드는 공간이 있다면 사진으로 남겨보세요.



◀ 모바일 QR 코드

웰컴 스테이지 (1층)

1. Apple사에서 만든 최초의 개인용 컴퓨터는?
 ① Apple I ② PC 5150 ③ Osborne 1 ④ IQ-1000
2. 1964년에 만들어진 최초의 마우스 <Engelbart Mouse>의 클릭 버튼의 수는?
 ① 1개 ② 2개 ③ 3개 ④ 없다
3. 대한민국은 세계에서 몇 번째로 인터넷(SDN)을 연결했을까?
 ① 첫 번째 ② 두 번째 ③ 다섯 번째 ④ 일곱 번째
4. 가장 오랫동안 서비스 된 그래픽 MMORPG로 기네스북에 오른 게임은?
 ① 바람의나라 ② 페르시아의 왕자 ③ 테트리스 ④ 메이플스토리
5. OS 인터랙티브 월 앞에 5명이 모이면 나타나는 화면은?
 ① 동물 사진 ② 윈도우 ③ 에러 ④ 벅스컴퓨터박물관

정답 1. ① 2. ① 3. ② 4. ① 5. ③

오픈 스테이지 (2층)

1. 70년대 후반부터 게임 산업의 시작을 알렸으며 총이나 무기를 발사하여 적이나 장애물을 제거하는 게임 장르는?
 ① 슈팅 게임 ② 시뮬레이션 게임 ③ 롤플레이팅 게임 ④ 어드벤처 게임
2. 다음 중 국산 PC 게임이 아닌 것은?
 ① 신검의 전설 ② 화이트데이 ③ 폭스레인저 ④ 올펜슈타인
3. 가상 공간에서 실제와 같은 체험을 할 수 있는 기술은?
 ① 증강현실 ② 가상현실 ③ 혼합현실 ④ 합성사진
4. 상업적인 성공을 거둔 최초의 게임은? (힌트. 탁구)
 ① Bubble Bobble ② Hyper Olympic ③ Pong ④ Computer Space
5. 2004년에 출시한 한국의 대표적인 온라인 레이싱 게임은?
 ① 퀴즈퀴즈 ② 마비노기 ③ 카트라이더 ④ 던전애파이터

정답 1. ① 2. ④ 3. ② 4. ③ 5. ③

히든 스테이지 (3층)

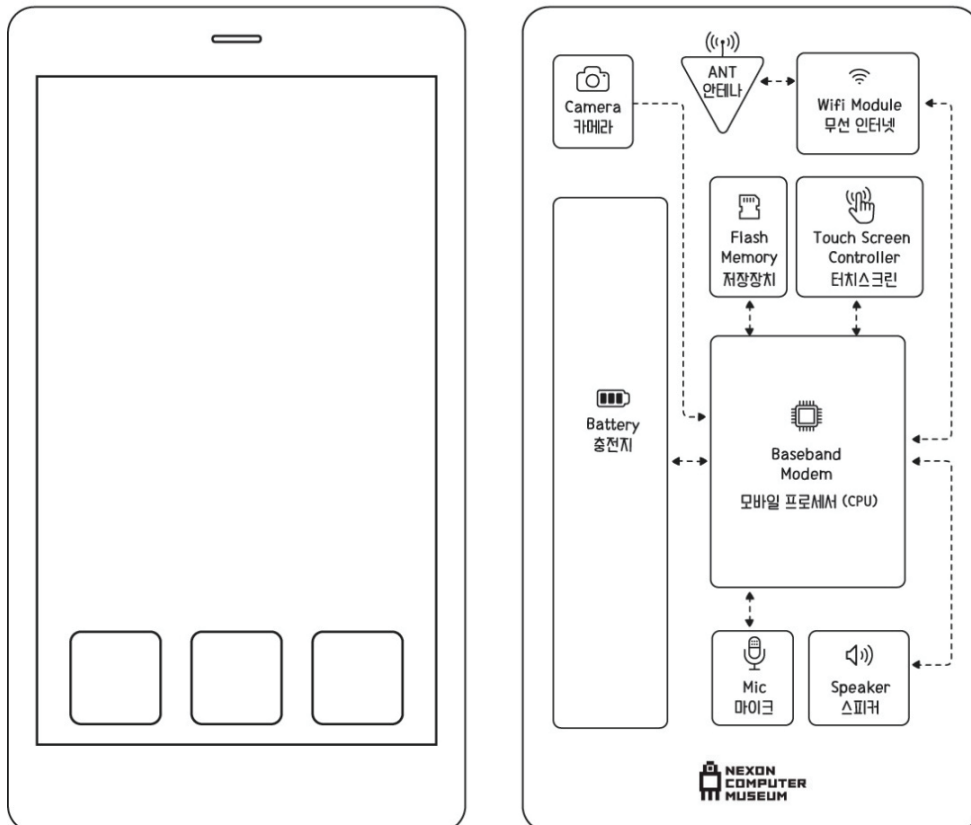
1. Apple사 최초로 화면에 있는 메뉴를 선택할 수 있는 기술(GUI)이 탑재된 개인용 컴퓨터는?
 ① G4 ② Apple Lisa ③ Macintosh 128K ④ Apple I
2. <Altair 8800>의 명령어 입력 방식은?
 ① 키보드 ② 마우스 ③ 토글 스위치 ④ 카메라
3. 컴퓨터 전원 버튼에 숨겨진 컴퓨터 언어는?
 ① 이진수(0,1) ② 십진수(0~9) ③ 알파벳(A~Z) ④ 한글
4. 스토리코딩에서 블랙빈의 음모에 빠진 캐릭터의 이름은?
 ① 예티 ② 케피 ③ 헤네시스 ④ 핑크빈

정답 1. ② 2. ③ 3. ① 4. ④

1. 벅슨컴퓨터박물관에서 가장 기억에 남는 소장품은 무엇이었나요? 이유가 있다면 함께 적어 보세요.

2. 박물관에서 만나 본 컴퓨터와 게임을 떠올리며 앞으로 10년 후에는 어떤 컴퓨터와 게임이 등장할지 상상해 보세요. 컴퓨터와 게임 중 하나를 선택하여 글이나 그림으로 적어 보세요.

3. 스마트폰을 사용해 본 적 있나요? 스마트폰 내부는 카메라, 저장장치, 마이크, 배터리 등의 부품들로 구성되어 있어요. 스마트폰에서 내가 원하는 앱의 기능을 상상하고 아이콘을 디자인해보세요.



*스마트폰 내부는 기종에 따라 다를 수 있어요.