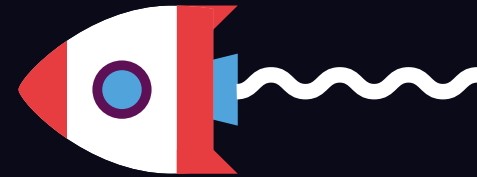
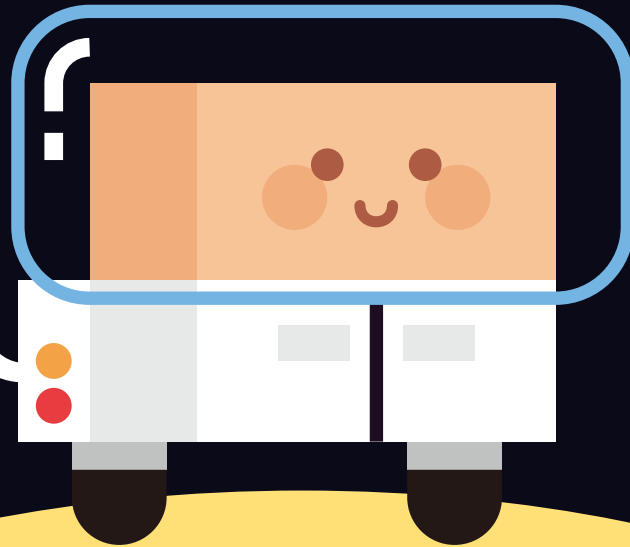
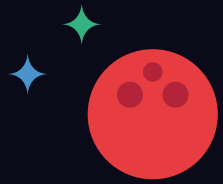


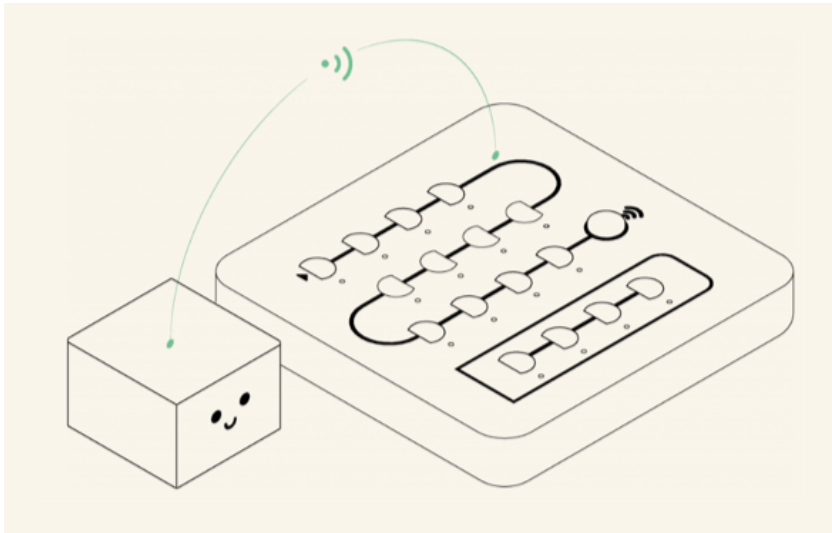


키즈스콜레



큐베토 C/S 정책



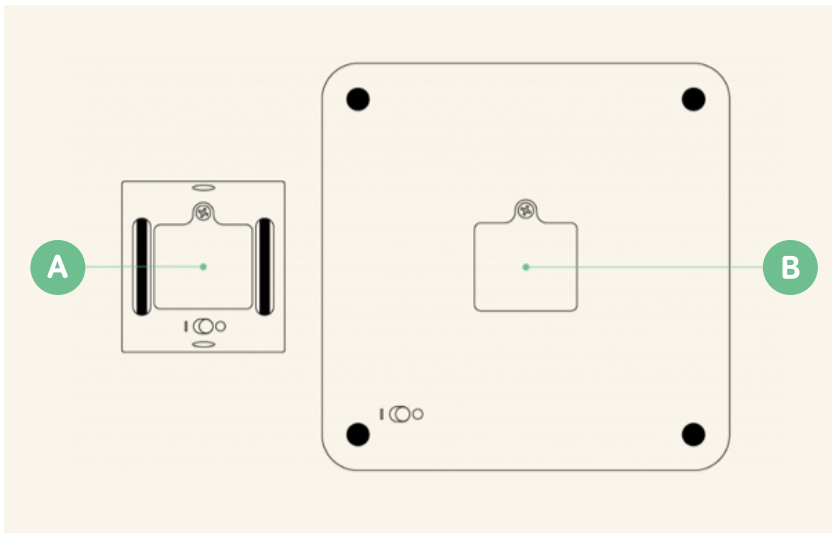


- 큐베톤과 보드는 1:1로 통신하며 작동하기 위해서 두 기기를 페어링 해야 합니다.
보드의 전원을 켜고, 큐베톤의 전원을 차례로 켜 주세요.

**여러 대(A~Z)의 큐베톤을 사용할 경우*

*A보드와 A큐베톤을 차례로 켜 후, 블록을 보드에 꺼 넣고 Go 버튼을 눌러 페어링이 완료되었는지 꼭 확인해 주세요!
그 후, B보드와 B큐베톤 간 페어링 -> C 보드와 C큐베톤 간 페어링을 순서대로 해주시면 됩니다.*

- 보드를 켜면 전면 모든 LED 등이 세 번 깜빡이며, 큐베톤을 켜면 바퀴 사이에 LED등이 들어온 후 삐리릭 소리가 납니다. 그 후, 파란 불이 깜빡이다 멈춰야 페어링이 완료됩니다.
(장소에 전자 기기가 많을 시 전파 간섭 유의!)



- 큐베톤과 보드에는 각각 3개의 AA 건전지가 필요합니다. A/B 부분을 십자드라이버로 열어 건전지를 넣어주세요.

- 큐베톤 하단부 LED 등에 불이 들어왔음에도 작동을 안 하는 경우에는, 모터를 움직일 만큼의 충분한 배터리가 없는 경우입니다.
배터리를 교체해 주세요! (단, 비닐이 씌어진 새것으로 교체해 주세요)

**큐베톤에서 분리한 건전지는 보관하셨다가 보드에 재활용하시면 돼요.*

Q1. 큐베톤이 움직이지 않아요.

A. 99% 건전지 문제입니다. 집에 사놓았던 건전지가 아닌, 새로 사 온 건전지로 테스트해보세요.

Q2. 블루투스 연결이 잘 안돼요.

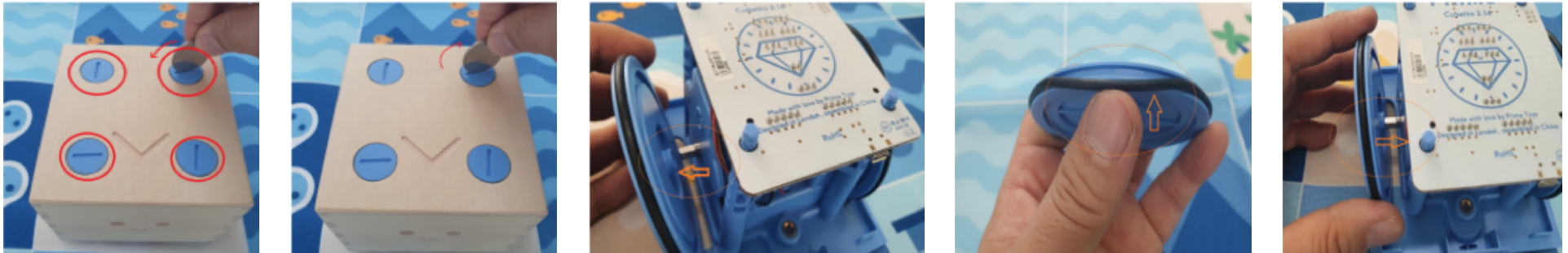
A. 주변의 다른 블루투스의 간섭이 없는지 확인해 보세요. 로봇과 컨트롤보드의 전원을 동시에 껐다가 같이 켜보세요.

Q3. 지도에 프린트(염색)가 깔끔하게 안됐어요.

A. 형겅에 전사 프린트를 하는 것으로, 제품에 하얀 점이나 프린트 이상이 나타날 수 있습니다. 이 과정에서 생긴 약간의 얼룩이나 프린트 문제는 A/S 범위에 해당하지 않습니다. 또한 젖은 상태의 천(의류 등)은 염색이 될 수 있습니다. 코딩을 위한 교구이므로, 코딩 활동에 지장이 없는 범위 내에서는 교환이 불가함을 안내드립니다. 코딩 활동에 문제가 있는 불량은 교환해 드립니다. (문제시 사진 첨부)

Q4. 큐베토 바퀴가 빠졌어요.

A. 큐베토 위의 파란색 동그라미를 동전으로 돌려서 풀어서, 고무 패킹이 빠진 바퀴를 바깥쪽으로 빼서 고무 패킹을 제자리에 끼워주세요. 다시 조립하시면 됩니다.



바퀴의 고무패킹은 강한 힘을 주었을 때 홈에서 이탈 할 수 있습니다. 보통 아이가 큐베토를 장난감처럼 승~ 하고 바닥에 힘을 주어 밀었을 경우 빠질 수 있습니다. 이에 유의하시길 부탁 드립니다. 힘으로 움직이는 장난감 자동차가 아니고, 코딩 친구임을 강조해 주세요.

동물도 상품도 첫 만남이 중요합니다.

아이가 큐베토를 처음 만날 때 부모님께서도 아래와 같이 아이에게 큐베토를 소개해 주시면 좋을 것 같습니다.

" 큐베토는 장난감 자동차가 아니기 때문에 바닥에 바퀴를 밀게 되면 큐베토가 많이 아파해요! 대신에 움직이게 하려면 코딩 블록을 순서대로 꽂은 후 실행버튼을 눌러주면 우리가 명령한대로 움직일거야! 큐베토는 아기 강아지처럼 예뻐하고 소중히 다뤄주면 너무 기뻐서 항상 웃어 줄 거예요!"

이러한 교육은 제품을 오래 쓸 수 있게 하는 비결인 동시에 아이의 정서에도 큰 도움을 줄 수 있습니다.

Q1. 왜 충전용이 아닌 일반 건전지를 사용했나요?

A. 충전용 건전지는 폭발의 위험성이 있습니다. 이에 사용자의 안전을 고려하였습니다.

Q2. 새 건전지를 삽입 후 얼마나 사용 가능한가요?

A. Running Time 기준으로 5시간 사용이 가능합니다. 하지만, 사용 후 전원을 꺼 놓지 않을 경우 자연 방전이 되어 사용 시간이 줄 게 되므로 사용 후 반드시 전원을 꺼주세요.

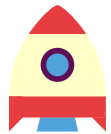
Q3. 건전지 교체 시기는 어떻게 알 수 있나요?

A. 명령보드 : 전면 LED 불빛이 많이 흐려지거나 안 들어오면 교체해 주시면 됩니다.
큐베토로봇 : 바퀴 사이의 파란색 LED가 많이 흐려졌거나 안 들어오면 교체해 주시면 됩니다.

Q4. 큐베토로봇 바퀴 사이에 있는 파란색 LED 불은 들어왔는데 안 움직여요!

A. 큐베토는 기본 전력 외에 바퀴를 움직이는 DC모터를 움직일 동력을 필요로 합니다. 따라서, 바퀴 사이 파랑 불빛이 들어왔는데, 큐베토가 움직이지 않으면 모터를 움직일 동력이 부족한 것이니 다음과 같이 해보세요.

세 개의 건전지를 하나씩 새 건전지로 교체해 가면서 테스트해 보세요. 그렇게 용량이 부족한 건전지를 찾아주세요. 그래도 작동이 안되면 건전지 세 개를 다 교체해 주세요.



주의사항

너무 저가의 건전지는 사용 중 용액이 흘러나올 수 있고 사용 시간도 짧아집니다.

건전지를 오랜 기간 방치할 경우에도 용액이 흘러 나올 수 있으니 장기간 미사용시에는 건전지를 분리해주세요.

< A/S 대상 >

- 초기불량일 경우 고객 최초 수령일 기준으로 14일 이내 무상교환 가능합니다. (고장 영상 증빙 필, 맞교환 진행)
- 큐베토 로봇 및 컨트롤 보드의 문제가 심각하여 코딩이 어려울 경우 (신호 인식 불가 및 큐베토 로봇의 움직임에 문제가 커서 지도의 사각 범위를 넘어갈 경우)
- 지도 손상이 코딩 활동에 지장을 줄 경우 (문제시 사진 첨부)
: 제품의 사용 전에 워크북의 손상을 발견하였을 경우 (약간의 접힘 정도는 A/S 범위에 해당하지 않습니다.)
- 제품의 특성상 완제품만 판매 가능하므로, 부속품을 분실하였을 경우에 완제품 구입만 가능합니다.

< A/S 불가 >

- 고객 부주의로 인한 상품 분실 및 파본이 발생한 경우에는 교환이 불가능합니다. 단 당사 소비자처리규정에 의거 날권으로 1년 내 유상 구입이 가능합니다. (현재는 플레이어세트, 월드맵세트는 세트별 유상구매 가능, 코딩북은 각 권별 유상구매 가능)
- 당사의 유통 과정을 통하여 구입 내역이 확인된 경우에만 교환 가능하며, 구입 내역이 확인되지 않는 경우에는 교환이 불가능합니다.

< A/S 기간 >

- 당사의 소비자처리규정에 의거하여 특정 상품 하자에 대한 무료 교환 가능 기한은 배송일로부터 1개월입니다.
(단, 제품 하자로 인한 수리가 필요한 경우 1년 내 무상 교환해드립니다.)

***상품의 환불에 대한 보상 기준은 기획 재정부 고시 소비자피해보상규정에 따릅니다.**

5. 큐베토 C/S 상세 안내

구분		처리	조건
교구	제품누락	추가발송	(교구 부속품 누락) 1. 상품을 받은 날로부터 14일 이내 2. 누락 확인 후 진행 (배송비 본사 부담)
	제품불량 / 파손	1:1 무상교환	(제품 초도 불량) 1. 상품을 받은 날로부터 14일 이내 2. 파손내역 확인 후 진행 3. 화물+배송비 본사 부담 (제품 사용 중 고장)
		1:1 부품 유상교환	(사용 중 파손) 1. 상품의 하자가 아닌 사용자의 부주의 또는 과실로 인해 발생한 파손의 경우 2. 파손의 확인 후 진행 3. 배송비 고객 부담 *당사의 제품 판매 정책 변경에 의해 부품 수급이 어려울 경우 품질보증 기간 경과 후의 유상 서비스가 원활히 진행되지 않을 수 있음
		예외 적용 부분	(큐베토 지도의 불량) 형견에 인쇄를 하는 과정에서 프린트 상의 오류(단순 작은 이염 정도) 발생 가능 지도의 그림이 식별 불가하여 코딩 활동에 지장이 있는 정도 경우를 제외하고 A/S 불가
	분실 및 추가구매	1:1 유상구매	(사용 중 분실) 1. 당사의 제품 판매 정책 변경에 의해 부품 수급이 어려울 경우 품질보증 기간 경과 후의 유상 서비스가 원활히 진행되지 않을 수 있음 2. 제품의 특성상 완제품만 판매 가능하므로, 부속품을 분실하였을 경우에 완제품을 구입하여야 함 3. 배송비 고객 부담
교재	제품불량 / 파손	1:1 무상교환	(제품 불량) 1. 상품을 받은 날로부터 14일 이내 2. 파손내역 확인 후 진행 3. 화물+배송비 본사 부담
	분실 및 추가구매	1:1 유상구매	- 교재 날권 12,000원 - 학부모 가이드 12,000원 (수정) - 배송비 고객 부담