



엔트리 저작권 가이드

Version 7.1 | Last Updated Apr 26, 2022



목차

1. CC-BY 2.0, CC-BY NC 2.0에 대하여	p. 3
2. 엔트리 교육자료 이용 방법	p. 5
3. 엔트리 상표(로고, 엔트리봇) 이용 방법	p. 6
4. 엔트리 오브젝트, 블록 이미지 활용 방법	p. 7
5. 엔트리 오픈소스 활용 방법	p. 8
6. 기타	p. 9



1. CC-BY 2.0, CC BY NC 2.0에 대하여

엔트리의 저작물은 유형에 따라 [CC-BY 2.0](#) or [CC-BY NC 2.0](#) 라이선스가 적용 됩니다.



영리 사용 가능 CC-BY 2.0

- 엔트리의 만들기, 공유하기 등 사이트내 저작물은 CC-BY 2.0에 따라 누구에게나 무료로 이용을 허락하고 있습니다.
- 출처를 밝히는 경우 영리적인 목적으로도 공유나 변경이 자유로운 라이선스입니다.



영리 사용 불가능 CC-BY NC 2.0

- 교육 자료 중 엔트리가 단독 혹은 외부 협력을 통해 제작한 경우 CC-BY NC 2.0 라이선스 정책이 적용되어 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.
- 단, 강사들이 교육 목적으로 (공/사립학교, 지역아동센터 등 공공기관에서 진행하는 수업만 해당) 사용하는 경우에는 영리 목적의 사용이 허용되며, 출판사 또는 학원 등 영리기관에서의 사용은 금지됩니다.
- 교육 자료의 사용 범위에 대해 더 궁금하신 내용이 있으신 경우 help@playentry.org 로 문의해 주세요.

1. CC-BY 2.0, CC BY NC 2.0에 대하여

엔트리의 저작물은 유형에 따라 [CC-BY 2.0](#) or [CC-BY NC 2.0](#) 라이선스가 적용 됩니다.



사용 시의무 저작자 표시(BY: Attribution)

- 사용한 저작물의 제목, 원저작자, 소스, 라이선스, 편집 여부를 표기하여야 합니다.
- 단, 엔트리 저작물을 수정, 편집한 2차 저작물에 대해서 엔트리는 보증하지 않으며, 이러한 오해를 제 3자가 할 수 있는 표기에 주의해야 합니다.



예외 사항 엔트리 상표 제외

- 엔트리의 상표(로고 및 엔트리봇 캐릭터)는 네이버 커넥트재단에서 지식재산권을 포함한 권리를 가지고 있으며, 상표법 및 기타 관련법의 보호를 받는 지식재산으로 CC-BY 2.0 라이선스의 적용 대상이 아닙니다.

2. 엔트리 교육 자료 이용 방법

엔트리의 교육 자료는 출판사 또는 학원 등에서의 영리 목적의 사용이 금지됩니다.

단, 공공기관에서 교육 목적으로 사용하는 경우에는 영리 목적의 사용이 허용되며 CC-BY 2.0 이나 CC-BY NC 2.0 라이선스에 따라 출처를 밝혀야 합니다.

해당 교육 자료의 저작권 범위는 콘텐츠 내부에 표시되어 있습니다. 이용을 원하실 경우 help@playentry.org로 문의 부탁드립니다.

표기 예시

-
- 1 별도 라이선스 표시가 없는 교육 자료를 한 가지만 사용한 경우

본 저작물은 엔트리의 '엔트리 고고! 3,4학년 초급' 을 CC-BY 2.0 라이선스에 따라 재구성해 사용했습니다.

-
- 2 CC-BY NC 2.0 라이선스가 표시된 교육 자료를 여러 가지 사용한 경우

본 저작물은 엔트리의 교육자료를 CC-BY NC 2.0 라이선스에 따라 재구성해 사용했습니다.

<참고 자료 목록>

1. 엔트리 고고! 3,4학년 초급 (<https://playentry.org/material>)

2. 따라하며 배우는 엔트리 프로그래밍 초급 (<https://playentry.org/material>)

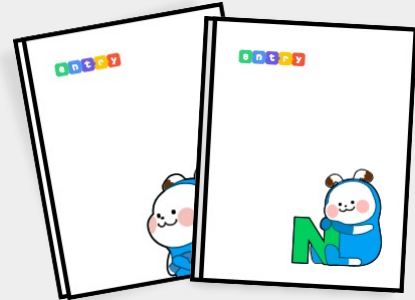
※ 하이퍼링크를 삽입할 수 없는 출력물은 이용한 자료의 원본 링크를 별도 표기해야 합니다.

3. 엔트리 상표(로고, 엔트리봇) 이용 방법

엔트리의 상표(로고, 엔트리봇 캐릭터)는 엔트리 서비스를 사용했음을 밝혀야 하는 경우에 한하여 이용을 허락하고 있습니다.

상표를 사용해야 하는 경우, 상품 개발 전 사용 목적을 help@playentry.org로 말씀해 주시기 바랍니다.

또한, 사용 시에는 브랜드 식별력 보호를 위해 정해진 디자인 가이드를 준수해야 하므로 상표 사용 요청 시에 로고/엔트리봇 디자인 가이드를 전달해 드립니다



가이드를 반드시 준수해주세요!

이용 범위

- 교구, 서적, 온라인 콘텐츠 등 교육을 목적으로 하는 제품에 사용 가능
- 상품 개발 전이나 제품 출시 전에 네이버 커넥트재단의 확인 필요

이용 불가 범위

- 캐릭터/로고가 단독으로 사용되는 문구, 완구, 사무용품 등 상업 목적의 공산품일 경우 사용 불가

표기 예시

제품에 로고/엔트리봇을 사용할 경우, 제품 혹은 패키지에 아래 문구를 표기해야 함.

엔트리는 네이버 커넥트재단에서 만든 비영리 소프트웨어 교육 플랫폼입니다.

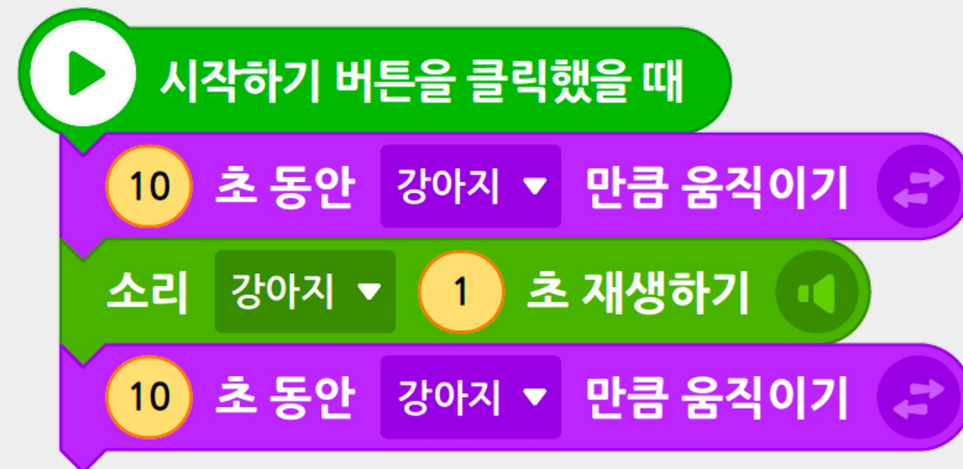
본 제품은 엔트리에서 제공하는 로고와 캐릭터를 사용하여 제작하였습니다.

4. 엔트리 오브젝트, 블록 이미지 활용 방법

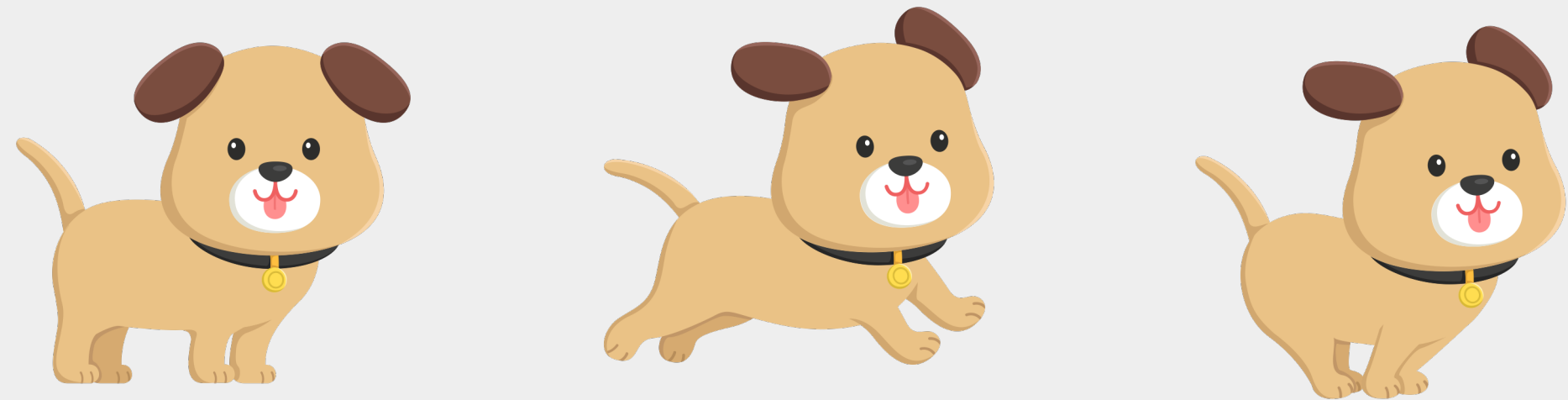
엔트리의 오브젝트 이미지, 블록 이미지의 경우 CC-BY 2.0 라이선스에 따라 출처를 밝혀야 합니다.

저작권 표시가 필요한 경우

1 코드 - 블록 이미지를 사용했을 경우



2 오브젝트 - 강아지 이미지를 사용했을 경우



표기 예시

Copyright © NAVER Connect Foundation. Some Rights Reserved.

5. 엔트리 오픈소스 활용 방법

엔트리의 오브젝트 이미지, 블록 이미지의 경우 CC-BY 2.0 라이선스에 따라 출처를 밝혀야 합니다.

참고 링크

<https://github.com/entrylabs>

개발된 서비스는 쉽게 식별이 가능한 곳에 저작권 표기가 되어야 합니다.

표기 예시

Copyright © NAVER Connect Foundation. Some Rights Reserved.

6. 기타



Copyright © NAVER Connect Foundation. Some Rights Reserved.
이 문서의 내용은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.
<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/kr/>

문서변경이력

2016-05-20		최초 작성
2016-05-26		1차 내용 수정
2018-01-18		2차 내용 수정
2018-06-18		3차 내용 수정
2019-08-06		4차 내용 수정
2020-10-06		5차 내용 수정 및 레이아웃 변경
2020-11-26		6차 내용 수정
2022-04-26		오탈자 수정

감사합니다.

네이버 커넥트재단 | 엔트리팀