

해외연수 계획서

팀명: 동경소녀, 소년팀

I. 연수 계획 세부 내용

※ 각 항목별로 구체적이고 논리적으로 기술하여 주시기 바랍니다.

연수 계획 세부 내용	
배경 및 목적	본 연수는 일본 도쿄권의 AI*게임개발 교육기관, 수소에너지 전시관, 스마트시티, 전자산업 집적지, 디자인*건축 공간을 방문하여 전공별 현장 적용 사례를 조사하는 것을 목적으로 한다. 국내 대학 교육은 이론 중심으로 이루어지는 경우가 많아, 기술*콘텐츠*도시공간이 실제 산업과 교육 현장에서 어떻게 연결되는지 직접 확인할 기회가 부족하다. 이에, 도쿄의 융합 사례를 분석하여 전공별에 따른 진로 탐색과 학부 발전 자료로 활용하고자 한다.
벤치마킹 지점	본 연수에서는 견학에 그치는 것이 아닌, 각 방문지의 운영 방식과 전공 연계 구조를 중점적으로 확인한다. JEC와 HAL Tokyo 에서는 AI*게임개발 실무교육 방식을, 도쿄스이소미루와 가시와노하 스마트시티에서는 수소에너지와 도시 운영 방식을, teamLab, Design Sight, 다이칸야마 T-site에서는 몰입형 UX, 공간디자인을 분석하고 아키하바라와 국립과학 박물관에서 전자부품 생태계를 비교한다.
인터뷰 및 네트워킹 계획	방문 전, JEC와 HAL Tokyo, 가시와노하 스마트시티, 도쿄대학교 등에 사전 메일을 보내 캠퍼스 투어, 기관 안내, 짧은 질의응답 또는 서면 답변 가능 여부를 문의한다. 공식 면담이 어려운 경우, 현장 직원 질의응답, 전시 안내자료, 공개 설명자료 수집으로 대체한다. 주요 질문은 AI/전기전자 활용, 수소 에너지 운영 방식, 스마트시티 관리 구조, 디자인*건축 공간의 사용자 경험 설계 방식 등을 중심으로 한다.
현지 조사 및 실행 방안	현지 조사는 전공별 역할을 나누어 진행한다. AI전공은 JEC와 HAL Tokyo의 AI*게임개발 교육을, 전기전자 전공은 국립과학박물관과 아키하바라의 과학기술*전자부품 생태계를, 에너지화학전공은 수소에너지와 스마트시티의 에너지 시스템, 건축 전공은 캠퍼스*도시공간 구성, 디자인 전공은 몰입형 전시와 공간 브랜딩을 분석한다. 방문지별 사진, 영수증 등 기록을 수집하여 결과보고서 증빙 자료로 활용한다.
사후 활용 계획	연수 후 팀원들은 전공별 조사 내용을 취합하여 결과보고서와 발표자료를 제작한다. AI 전공은 게임개발 분야 진로에 필요한 기술 역량을 정리하고, 디자인 전공은 공간 브랜딩 사례를 분석한다. 화학 전공은 수소에너지와 스마트시티 사례, 건축 전공은 상업공간 도시공간 구성, 전기전자 전공은 전자산업 현장과 과학기술 전시를 정리한다. 최종 결과물은 학부 공유 발표, 후속 해외연수 자료, 진로 탐색에 활용된다.

II. 연수 일정표

※ 일자별 세부 일정을 구체적으로 기재하십시오. (행은 필요에 따라 추가 가능)

연수 일정표			
일차	날짜	방문지	세부 일정 및 활동 내용
1일차	1/12	김해공항 -> 나리타 공항 -> 숙소	울산에서 부산 김해공항으로 이동 후 도쿄 나리타공항으로 출국한다. 도착 후 아사쿠사바시·칸다 권역 숙소에 체크인하고, 숙소 주변 교통 동선과 편의시설을 확인한다. 이후 팀별 조사 역할과 방문지별 기록 방식, 증빙자료 보관 방법을 최종 점검한다.
2일차	1/13	일본전자전문학교 JEC	일본전자전문학교 JEC를 방문하여 AI, 게임제작, 정보처리, 전기전자 관련 교육 과정을 조사한다. AI 전공자는 AI 프로그래밍과 게임개발 교육의 연결성을, 전기전자 전공자는 기술교육 환경을, 디자인 전공자는 게임·CG·콘텐츠 제작 교육 방식을 분석한다.
3일차	1/14	teamLab Planets TOKYO	teamLab Planets TOKYO를 방문하여 몰입형 미디어아트, 프로젝션, 공간 기반 UX, 관람객 참여형 인터랙션 구조를 조사한다. 디자인 전공은 공간 연출과 감각 기반 전시를, AI 전공은 사용자 반응형 콘텐츠와 게임적 상호작용 구조를, 건축 전공은 동선과 공간 구성을 분석한다.
4일차	1/15	도쿄스이소미루	도쿄스이소미루를 방문하여 수소에너지, 연료전지, 수소 공급망, 수소 저장 및 에너지관리 시스템 전시를 조사한다. 에너지화학 전공은 수소 기술의 원리와 활용 방식을, 전기전자 전공은 에너지 시스템을, AI 전공은 친환경 기술의 데이터 활용 가능성을 분석한다.
5일차	1/16	국립과학박물관 + 도쿄대학교 혼고캠퍼스	오전에는 도쿄대학교 혼고캠퍼스를 방문하여 일본 국립대학의 연구·교육공간, 캠퍼스 구조, 공개시설을 조사한다. 오후에는 우에노 국립과학 박물관을 방문하여 과학기술, 우주, 생명과학, 산업기술 관련 전시와 과학기술 정보 전달 방식을 분석한다. 전기전자 전공은 기술교육과 전시 장치를, AI 전공은 연구환경과 과학 커뮤니케이션 방식을, 건축 전공은 캠퍼스와 박물관 공간 구성을 비교한다.
6일차	1/17	다이칸야마 T-SITE	다이칸야마 T-SITE를 방문하여 건축, 상업공간, 브랜드 경험, 보행 동선, 사용자 체류 방식을 조사한다. 건축 전공은 저층형 복합문화공간의 구성과 동선을, 디자인 전공은 서점·카페·라이프스타일 매장이 결합된 공간 브랜딩과 사용자 경험을 분석한다.
7일차	1/18	가시와노하 스마트시티	가시와노하 스마트시티를 방문하여 스마트시티 운영, 에너지관리, 공공·민간·학계 협력 구조, 도시 인프라 운영 방식을 조사한다. 에너지화학 전공은 에너지 시스템을, 건축 전공은 도시공간 구성을, AI·전기전자 전공은 스마트 기술 적용 방식을 분석한다.
8일차	1/19	21_21 DESIGN SIGHT	21_21 DESIGN SIGHT를 방문하여 디자인 전시의 주제 구성, 전시 동선, 공간 연출, 관람객 경험 설계 방식을 조사한다. 디자인 전공은 전시 기획과 시각적 전달 방식을, 건축 전공은 전시공간 구조를, AI 전공은 사용자 경험과 인터랙션 관점에서 분석한다.
9일차	1/20	HAL Tokyo	HAL Tokyo와 모드학원 코쿤타워를 방문하여 게임개발, CG, VR·3D 게임, IT·AI 교육 분야와 교육공간 구조를 조사한다. AI 전공은 게임개발에서 필요한 프로그래밍과 AI 활용 가능성을, 디자인 전공은 게임그라픽과 CG 교육을, 건축 전공은 코쿤타워의 상징적 건축 구조를 분석한다.
10일차	1/21	아키하바라	아키하바라를 방문하여 전자부품, 이펙터 부품, PC 하드웨어, 중고기, 게임기기, 캐릭터 상품 상권을 조사한다. 전기전자 전공은 부품 유통 구조와 하드웨어 생태계를, AI 전공은 게임개발과 컴퓨팅 장비의 소비시장 구조를, 디자인 전공은 캐릭터 상품화와 상업공간 브랜딩 방식을 분석한다. 이를 통해 일본 전자산업과 디지털콘텐츠 산업이 같은 상권 안에서 어떻게 연결되는지 확인한다.
10일차	1/22	숙소 → 공항 → 귀국	숙소 체크아웃 후 공항으로 이동한다. 출국 전 팀별로 연수 자료와 증빙자료를 최종 점검하고, 방문지별 전공 연결표를 정리한다. 이후 나리타공항에서 김해공항으로 귀국한 뒤 울산으로 이동한다.

※ 계획서에 작성되지 않은 내용은 결과보고서 상에서 인정되지 않습니다.