

한양미래연구소

창의체험부스 자료



한양미래연구소

TEL. 070-8064-0829

E-mail. hyedu0829@gmail.com



1

프로그램 개요

- 장소: 기업, 학교, 청소년수련관, 문화센터 등
- 운영 일정: 1일 4시간~6시간/2일, 3일 협의 가능
- 대상: 4차산업혁명 시대를 이끌어 나갈 미래 인재를 꿈꾸는 학생, 가족, 일반 시민
- 최소 참여 인원: 100인
- 프로그램 운영 구성

단계	구분	내용
도입	체험 소개	개념 및 정의 이해, 기술 원리 등
전개	체험 및 실습	각 분야별 제작 및 체험
마무리	체험 마무리	체험 마무리 및 결과물 수령

- 기대효과
 - 융합 교육 강화를 통해 4차산업혁명 시대가 요구하는 창의적·융합적 사고력 신장
 - 소프트웨어(SW) 교육을 통한 컴퓨팅 사고력 강화
 - 4차산업혁명 관련 진로체험활동을 통한 자율적인 진로 탐색 활성화

2

체험 부스 프로그램

- 부스 운영 시간은 일일 최소 4시간~6시간까지 운영 가능합니다.
- 시간, 비용 등은 추가 협의 가능합니다.
- 교구는 교육에 따라 대여/소장으로 구분되어 있으므로 확인 부탁드립니다.
- 문의: 070-8064-0829 | hyedu0829@gmail.com
- 카카오톡채널: '한양미래연구소(교육문의)' | http://pf.kakao.com/_fxbVcs

구분	연번	교육명	소장 가능 결과물	페이지
메이커 융합 교육	1	3D펜으로 나만의 그림톡 만들기	3D펜 창작품	4
	2	3D펜으로 LED 소품 만들기	LED 인테리어 소품	5
	3	3D펜으로 피규어 꾸미기	동물 피규어 키링	6
	4-1	AR체험 부스(AR 컬러링북 만들기)	AR컬러링지	7
	4-2	AR체험 부스(멀지큐브 체험)	멀지큐브	8
	4-3	AR체험 부스(3D 카드보드 뷰어)	카드보드뷰어	9
	5	메이커 키트 만들기	적외선 센서 감지 자동차, 센서 달팽이 로봇, 인체 감지 선풍기, 블루투스 스피커, 미세먼지 측정기, 우주기술 탐사체 등에서 中 택1	10
	6	드론 체험 부스	-	12
	7	3D프린터로 책갈피 만들기	책갈피	13
	8	VR 안전교육 및 해부학 체험	-	14
	9	나만의 아바타와 메타버스 세상		15
	10	미니로봇 베틀 미션 수행	-	16
	11	미니로봇 축구	-	17
코딩 교육	12	네오봇 풍선터리리기/ 방탈출 게임		18
	13	로봇팔 자동 제어 사물 분류 시스템		19
	14	자율주행 자동차 체험	-	20
	15	핑퐁 로봇 체험	-	21
STEAM 교육	16	오조봇 미술 코딩		22
	17	마이크로비트 아케이드 게임 체험	-	23
	18	신재생 에너지 체험 부스 (태양광자동차 만들기)	태양광자동차	24
	19	메이키메이키 점토/바나나 피아노	점토/바나나 피아노	25
	20	전도성 회로로 우리만의 마을 만들기	마을 건물	26
인공지능	21	LED 무드등 만들기	LED 무드등	27
	22	소리 감지 자동차 만들기	소리 감지 자동차	28
	23	인공지능 기초 체험 종합세트	만들어진 나만의 결과물 (움직이는 내 캐릭터, 스크루블리 인공지능 훈련시키기, AlforOcean 나는 음악 프로듀서, SoNu 나는 동화작가, 패들렛과 키워티 나는 웹툰니스트, 투닝 에디터 중 택 1)	29

1

3D펜으로 나만의 그림톡 만들기

분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명의 핵심기술인 3D프린팅 기술을 이용한 3D펜을 체험해본다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	3D펜으로 만든 그림톡

활동 시간	활동 내용		사용 기자재
참고 사진			
	3D펜으로 그림톡 만들기		(결과물 예시)3D펜으로 만든 그림톡
			

2

3D펜으로 LED 소품 만들기

분류	메이커융합교육/STEAM교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명의 핵심기술인 3D프린팅 기술을 이용한 3D펜을 체험해본다. - 3D펜으로 LED소품을 만들어본다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	3D펜으로 만든 LED무드등(소품)

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	(결과물 예시) 3D펜으로 LED 소품 만들기	

3

3D펜으로 피규어 꾸미기

분류	메이커융합교육/STEAM교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명의 핵심기술인 3D프린팅 기술을 이용한 3D펜을 체험해본다. - 3D펜으로 캘리그라피를 해본다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	3D펜으로 만든 LED무드등(소품)

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 	
	3D펜으로 피규어 꾸미기	

4-1

AR체험 부스(AR 컬러링북 만들기)

분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명 기술인 AR에 대해 알아본다. - AR 콘텐츠를 체험해봄으로써 AR의 원리를 이해할 수 있다..		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	VR카드보드뷰어

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
		
	컬러링으로 증강현실 콘텐츠 만들기 체험	AR 컬러링

4-2

AR체험 부스-멀지큐브 체험

분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명 기술인 AR에 대해 알아본다. - AR 콘텐츠를 체험해봄으로써 AR의 원리를 이해할 수 있다..		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	VR카드보드뷰어

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 The image shows the MERGE Paper Cube template, which is a black and white geometric design that can be cut out and assembled into a cube. Below the template, there are instructions on how to use the cube with the MERGE app. The app interface is shown on a tablet, displaying a 3D model of the cube and its internal structure.	 The image shows two students sitting at a table, using tablets to view AR content. One student is holding a tablet that displays a 3D model of a cube, while the other student is holding a tablet that displays a 3D model of a cube. The background shows a classroom setting with a desk and a chair. (멀지큐브 구현 화면)
	컬러링으로 증강현실 콘텐츠 만들기 체험	AR 컬러링

4-3

AR체험 부스-3D 카드보드 뷰어

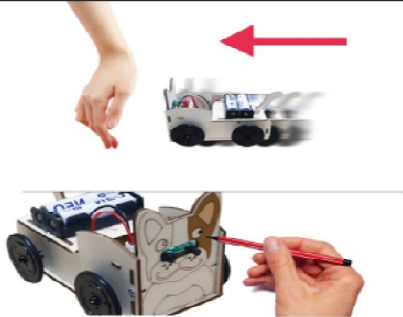
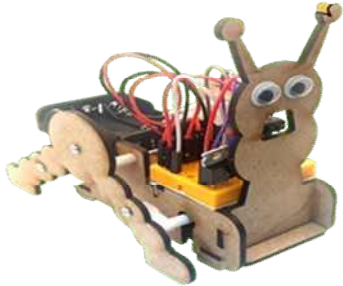
분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명 기술인 AR에 대해 알아본다. - AR 콘텐츠를 체험해봄으로써 AR의 원리를 이해할 수 있다..		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	VR카드보드뷰어

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
		
	카드보드뷰어로 3D 콘텐츠 만들기 체험	

5

메이커 키트 체험 부스

분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 각 키트의 과학적 작동원리를 이해할 수 있다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	강아지 자동차, 달팽이 로봇, 인체감지 선풍기, 블루투스 스피커, 보이스 스펙트럼 전구 등

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	인체 감지 강아지 자동차	따라오는 달팽이 로봇
		
	블루투스 스피커	인체 감지 선풍기
		
	우주기술 탐사체	LED 스펙트럼 전구
		
LED 무드등		

6

드론 체험 부스

분류	메아커 융합 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 드론 비행의 기초 원리를 이해하고 조종법과 비행법을 익힌다.		
장소 조건	넓은 장소, 부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용		사용 기자재
참고 사진			
			
드론 체험			

7

3D프린터로 책갈피 만들기

분류	메이커융합교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명의 핵심기술인 3D프린팅 기술을 체험해본다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인준비물	-	결과물	3D프린터로 출력한 책갈피

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	3D 모델링	

8

VR 안전교육 체험

분류	메이커 융합 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명 핵심 기술인 VR의 원리를 이해하고 적용할 수 있다. - 재난 상황에 대한 실감형 체험을 통한 안전 의식과 위기 대응 역량을 강화시킨다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 콘센트 사용 가능한 환경, 암막 환경(권장)		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용		사용 기자재
참고 사진			
	VR 안전 교육 체험 중		

9

나만의 아바타와 메타버스 만들기

분류	메이커 융합 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 메타버스 개념을 이해하고, 아바타 제작 및 체험을 통해 디지털 창작 역량과 메타버스 활용 능력을 높인다. 협력형 활동으로 미래형 교육 경험을 제공한다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 콘센트 사용 가능한 환경, 암막 환경(권장)		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	월드를 탐험할 멋진 아바타를 만들어 보세요! 	
	나만의 아바타 만들기	

10

미니 로봇 베틀/미션 수행

분류	메이커 융합 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 로봇 제어 및 간단한 프로그래밍 방법을 익혀 논리적 사고력과 디지털 리터러시를 배운다. - 로봇으로 주어진 미션을 수행하면서 전략 수립과 문제를 해결력을 기른다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 3-4개 또는 평평한 바닥, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	로봇 레이싱 체험	로봇 화재 대비 미션 수행

11

미니 로봇 축구

분류	메이커 융합 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 로봇을 조작하며 공간지각력 및 협응 능력을, 전략 구상을 통해 상황 판단력을 향상시킨다. - 과학·기술·공학 원리에 대한 흥미 유발과 체험 중심의 창의적 문제 해결 훈련		
장소 조건	2m x 3m 이상의 평평한 바닥 공간, 멀티탭, 팀별 대기용 의자 4~8개 Wi-Fi(앱 기반 조종 시) 또는 블루투스 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 로봇 축구 게임 진행 중	

12

네오봇 풍선터트리기/ 방탈출 게임

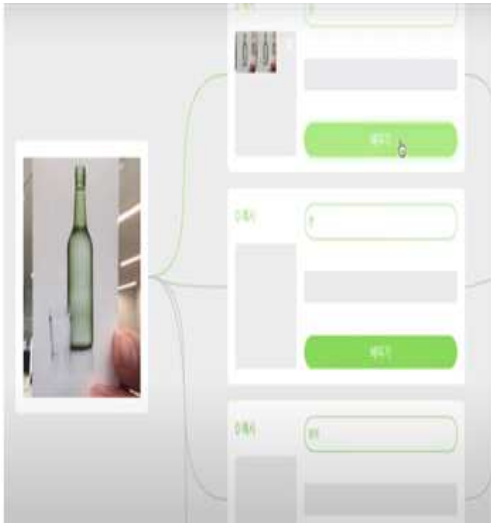
분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 로봇의 동작 원리를 이해하고, 코딩을 통해 실제 게임을 구현하며 팀워크와 문제 해결 능력을 기른다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	풍선 터트리기	방탈출 게임

13

로봇팔 제어 엔지니어

분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	-로봇팔의 구조와 동작 원리를 이해하면서 전자기계 제어 알고리즘의 기초를 학습한다. -로보틱스와 자동화 시스템의 원리를 체험한다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 (사물 인식 데이터 쌓기)	 (로봇팔 제어하여 분류하기)
	 (로봇팔이랑 인사하기)	
로봇팔 실습		

14

자율주행자동차 체험

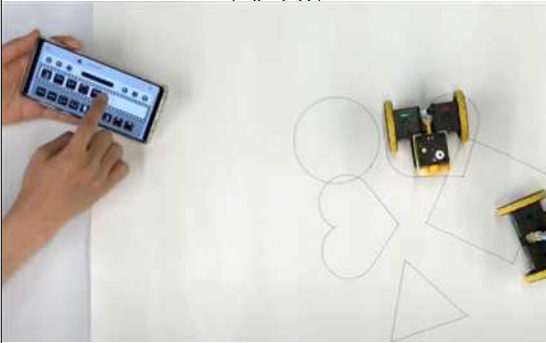
분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 4차산업혁명 핵심 기술인 인공지능의 기본 원리를 이해하고 적용할 수 있다. - 자율주행자동차 주행을 위한 알고리즘 설계 과정에서 컴퓨팅 사고력을 기른다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	자율주행자동차 실습	

15

핑퐁 로봇 체험

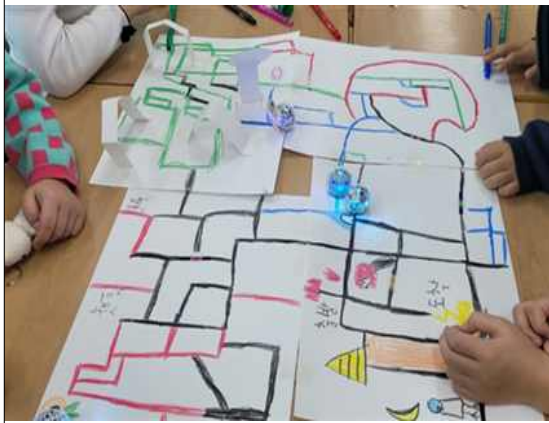
분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 로봇 코딩을 체험하며 로봇의 움직임을 통해 순차, 선택, 반복 구조의 알고리즘을 이해할 수 있다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	(레이싱)	(댄싱)
		
	(드로잉)	(핑퐁로봇 세트)
핑퐁 로봇 체험		

16

오조봇 미술 코딩

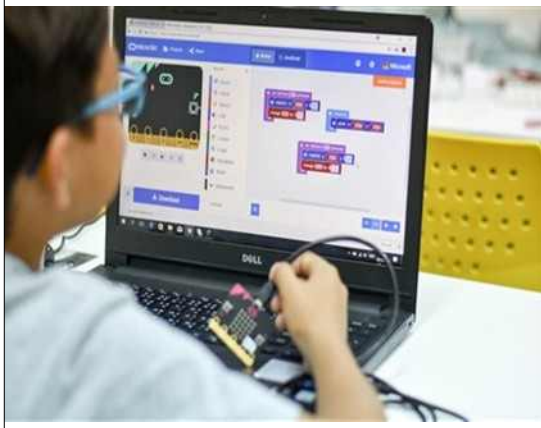
분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 오조봇의 이동 원리를 이해하고, 색연필로 직접 길과 패턴을 설계하여 코딩 개념을 체험한다. 협동 프로젝트를 통해 공동 작품을 완성한다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	오조봇 미술 코딩 체험	

17

마이크로비트 아케이드 게임 체험

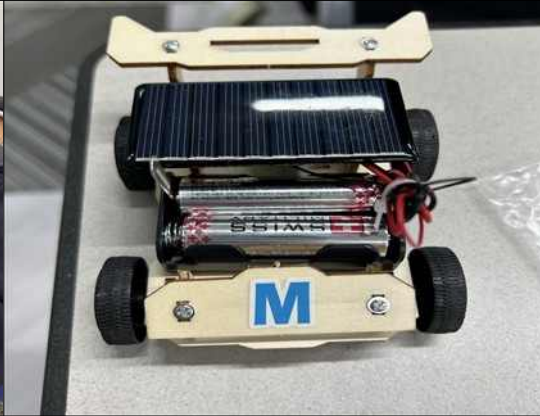
분류	코딩 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 마이크로비트의 여러 센서의 작동 원리를 이해하고 게임을 통해 코딩에 흥미를 느낀다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	-

활동 시간	활동 내용		사용 기자재
참고 사진			
	마이크로비트 아케이드 게임 체험		

18

신재생 에너지 체험 부스(태양광자동차 만들기)

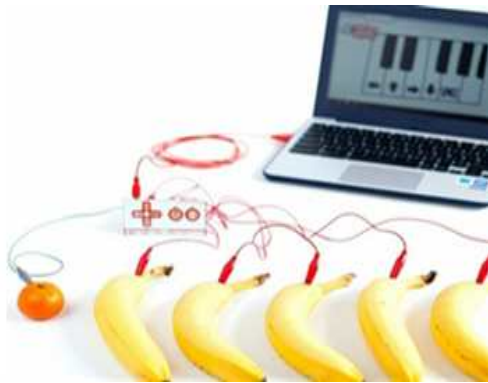
분류	STEAM 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 태양 전지판이 부착된 태양광자동차 만들기 체험을 통해 에너지를 모으는 방법을 알아보며, 신재생 에너지 산업의 가능성 및 미래 산업에 필요로 하는 인재를 탐색해본다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	태양광 자동차

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 	
	완성된 태양광 자동차 예시	

19

메이키메이키 점토/바나나 피아노

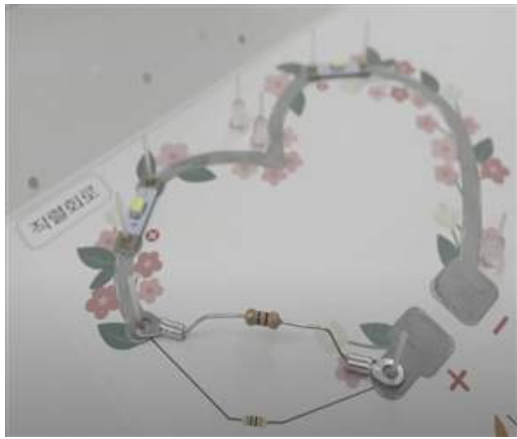
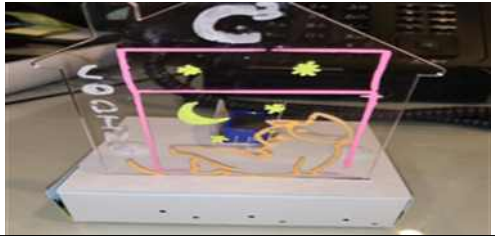
분류	STEAM 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 전도체와 전극의 원리를 이해하고, 생활 속 소재(과일·점토)를 전자회로에 활용해 창의적 작품을 완성한다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	노트북	결과물	태양광 자동차

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	점토/바나나 피아노 만들기	

20

전도성 회로로 우리만의 마을만들기

분류	STEAM 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 전도체와 전극의 원리를 이해하고, 생활 속 소재(과일·점토)를 전자회로에 활용해 창의적 작품을 완성한다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	노트북	결과물	태양광 자동차

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
		
마을 만들기		

21

LED 무드등 만들기

분류	STEAM 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	-		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	LED 무드등

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 	
	LED 무드등 만들기	

22

소리 감지 자동차 만들기

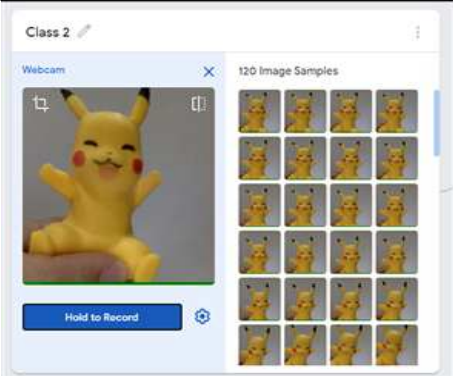
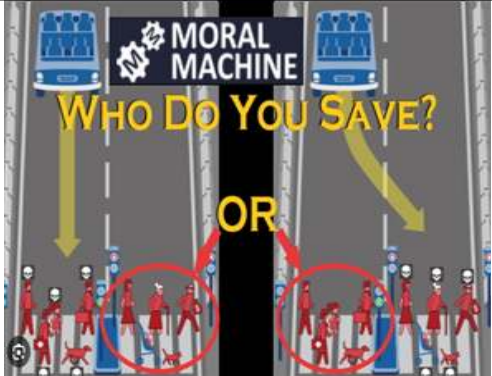
분류	STEAM 교육	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 소리 감지 센서의 과학적 작동원리를 이해하고 메이커 키트를 만들어 작동시킬 수 있다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	소리 감지 자동차

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진		
	소리 감지 자동차 예시	

23

인공지능 기초 체험 종합세트

분류	인공지능	교육 시간	1일 4시간~6시간
대상/인원	초등, 중등, 고등 일일 100인 내외	비용	방문객 100인 기준 비용 문의
기대효과	- 다양한 디지털 도구와 인공지능 플랫폼 활용을 통해 디지털 환경에 대한 적응력 및 활용 능력 강화한다. - AI를 활용한 창작 활동을 통해 창의적 사고와 문제해결 능력을 향상시킨다.		
장소 조건	부스당 4인용 테이블 1~2개, 의자 8~10개, 콘센트 사용 가능한 환경		
개인 준비물	-	결과물	소리 감지 자동차

활동 시간	활동 내용	사용 기자재
참고 사진	 (티쳐블머신 사물 인식)	 (모럴머신 샘플)
	 (티쳐블머신 자세인식)	 (오토드로우 결과물)
	 (스크루블리)	 (Alforoceans 데이터 넣기)

3

체험 부스 운영 예시

기관명/행사명	부스 운영 개요	예시 사진
ASV (안산사이언스밸리 과학축제)	- 주최: 경기도, 안산시 - 일시: 2018. 10. 20~10. 21 - 참여 대상: 초중고 학생, 학부모 및 경기도민 - 장소: 한양대학교 ERICA 캠퍼스 야외 공간 - 운영 프로그램: VR 체험(10분), AR 체험(5분) • VR: VR 카드보드 제작 후 VR영상 감상 • AR: AR홀로렌즈를 통해 홀로그램 게임 체험 - 최종 참여 인원: 270명 - 특이사항: 체험비 유료	  
동북4구 메이커페스티벌	- 주최: 서울특별시/성북구 - 일시: 2018. 11. 2~11. 3 - 참여 대상: 초중고 학생, 학부모 및 경기도민 - 장소: 성북구청 바람마당 - 운영 프로그램: VR 체험(10분), AR 체험(5분) • VR: VR 카드보드 제작 후 VR영상 감상 • AR: AR 홀로그램 게임 체험 - 특이사항: 체험비 유료(키트 비용)	 

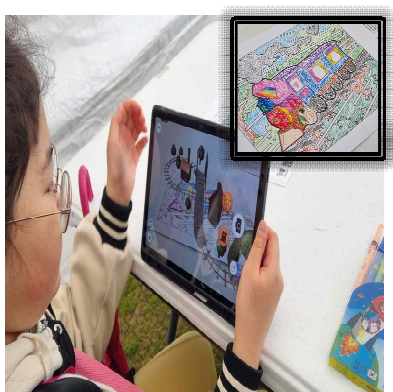
구세군강북종합복지관	- 주최: 성북강북교육지원청 - 일시: 2018. 11. 16 - 참여 대상: 구내 어린이, 청소년 - 장소: 구세군강북종합사회복지관 내 - 운영 프로그램: VR/AR 체험 • VR: VR 카드보드 제작 후 VR영상 감상 • AR: A 홀로그램 게임 체험, AR컬러링 체험	  
동대문 청소년수련관	- 주최: 서울특별시, 동대문청소년수련관 - 일시: 2018년 9월, 10월, 11월 - 참여 대상: 관내 어린이, 청소년 - 장소: 동대문 청소년수련관 - 운영 프로그램: VR, 3D펜	 
안양국제청소년영화제	-주최: 안양시, 안양국제청소년영화제 조직위원회 - 일시: 2018. 9. 6~ 9. 8 - 참여 대상: 관내 어린이, 청소년 - 장소: 평촌중앙공원 - 운영 프로그램: VR(10~15분 체험) - 최종 참여 인원: 40명	

안성한길학교	- 주최: 안성한길학교 - 일시: 2019. 10. 31 - 참여 대상: 청소년 - 장소: 안성한길학교 운동장 - 운영프로그램: 3D펜(열쇠고리 악세사리 만들기, 3D프린팅 - 최종 참여 인원: 220명	  
매현초등학교	- 주최: 매현초등학교 - 일시: 2022. 12. 29 - 참여 대상: 청소년 60명 - 장소: 매현초등학교 교실 및 강당 - 운영프로그램: 자율주행자동차 엔지니어, 드론, 3D펜 LED 무드등 만들기	  

이화초등학교

- 주최: 이화초등학교
- 일시: 2025. 07. 24
- 참여 대상: 초등학생
- 장소: 이화초등학교
- 운영프로그램: 로봇 축구 외 11종
- 최종 참여 인원: 60명



미추홀구 채용박람회	-주최: 미추홀구청 - 일시: 2023. 11. 3 - 참여 대상: 구내 청/중년 구직자 - 장소: 평준중앙공원 - 운영 프로그램: AR 컬러링체험	 
의왕역 철도 축제	- 주최: 안양시청, 문화의창 - 일시: 2025. 05. 03 - 참여 대상: 청소년 - 장소: 의왕 왕송호수공원 잔디밭 - 운영프로그램: AR컬리링과 멀지큐브 - 최종 참여 인원: 70명	 



인생을 바꾸는 체험교육 | 4차산업혁명시대 미래 인재 양성

한양미래연구소는 (주)하이스타터의 교육브랜드입니다.
4차산업혁명시대, 미래 인재를 키우는 체험교육을 제공합니다.

작성일: 2025. 5

교육운영팀

(15588) 경기도 안산시 상록구 한양대학로 55 에리카컨벤션센터 608호
교육 문의 및 제안 접수 | TEL 070-8064-0829 | e-mail hyedu0829@gmail.com