

디지털휴머니티트랙

위치 및 연락처 : 다산관 217호(219-2822)

트랙소개

디지털휴머니티란 디지털 기술을 활용하여 인문학에 대한 이해와 접근을 심화하는 ‘디지털 인문학’으로, 디지털 문화에 대한 이해를 바탕으로 한 인문학과 문화콘텐츠의 융합교육과정이다. 디지털 휴머니티에 기반한 콘텐츠 분석과 창의적인 기획 능력을 배양하고, 사회진출 분야별 기획, 창작, 분석 등에 필요한 실용 역량을 키울 수 있도록 특성화 교육을 진행한다. 또한 미디어에서의 한국어와 외국어간의 전환 역량과 글로벌 문화에 대한 교육의 기회를 제공한다.

교육과정표

(2020학년도 기준)
디지털휴머니티트랙

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 졸업 이수학점 : 18 학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	전공 (소계 : 18)		비고
	전공필수	전공선택	
트랙	9	9	

※ 트랙 필수과목: 디지털휴머니티의 이해, 디지털방법론 수강 후 디지털 휴머니의 창작워크숍 및 디지털 휴머니 연구 세미나 중 택1

※ 전체 학번 동일 적용

2. 교육과정

■ 일반과정

교과구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '0' 표시)								학점구성(구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	실계	실험 실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
전공선택	전선	디지털휴머니티이해(국문/문콘)			0						0			3
	전선	신화와 디지털콘텐츠(문콘)			0						0			3
	전선	디지털방법론(국문/문콘)				0					0			3
	전선	디지털 심리학(문콘)				0					0			3
	전선	디지털 시대의 언어(국문)				0					0			3
	전선	빅데이터와 문학텍스트(국문)					0				0			3
	전선	한국어 데이터의 이해(국문)					0				0			3
	전선	문화콘텐츠학입문(문콘)					0				0			3
	전선	문화콘텐츠데이터분석(문콘)					0				0	0	0	3
	전선	뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획(문콘)					0				0		0	3
	전선	인문학텍스트 마이닝 분석(캡스톤디자인)(사학)					0				0		0	3
	전선	감성 텍스트와 표현(국문)					0				0			3
	전선	디지털 시대의 문화비평(국문/문콘)							0		0			3
	전선	한국문학과 문화콘텐츠(국문)							0		0			3
	전선	트랜스 미디어 기획(문콘)							0		0	0	0	3
	전선	영상예술입문(문콘)							0		0			3
	전선	글로벌 문화코드(문콘)							0		0			3
	전선	e-마케팅(e-biz)							0		0		0	3
	전선	디지털미디어번역(영문)								0	0			3
	전선	영상언어연출(문콘)								0	0		0	3
	전선	드라마콘텐츠론(국문)									0			3
	전선	문화고전강독(불문/문콘)									0	0		3
	전선	디지털휴머니티 연구세미나(국문/문콘)									0	0		3

교과구분	학수구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '0' 표시)								학점구성(구성요소별 학점 수)			학점수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	실계	실험실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
	전선	디지털휴머니티 창작워크숍(국문/문콘)									0	0	0	3
총계														72

3. 권장 이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

학년	1학기				교과구분	2학기					
	과목명	학점	시간	선수과목		외국어 강의여부	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
2학년	디지털 휴머니티의 이해	3	3			전공선택	디지털 방법론	3	3		
	신화와 디지털 콘텐츠	3	3				디지털 시대의 언어	3	3		
							디지털 심리학	3	3		
	-	6	6				계	9	9		-
3학년	한국어 데이터의 이해	3	3			전공선택	한국문학과 문화콘텐츠	3	3		
	빅데이터와 문학텍스트	3	3				디지털시대의 문화비평	3	3		
	인문학텍스트 마이닝분석(캡스톤디자인)	3	3				트랜스미디어의 기획	3	3		
	문화콘텐츠데이터분석	3	3				영상예술입문	3	3		
	문화콘텐츠학입문	3	3				글로벌 문화코드	3	3		
	뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획	3	3				e-마케팅	3	3		
	감성텍스트와 표현	3	3								
	-	21	21				계	18	18		-
4학년	영상언어연출	3	3			전공선택	디지털 휴머니티 창작워크숍	3	3	디지털 휴머니티의 이해, 디지털 방법론	
	디지털미디어 번역	3	3				디지털 휴머니티 연구세미나	3	3	디지털 휴머니티의 이해, 디지털 방법론	
							드라마콘텐츠론	3	3		
							문화고전강독	3	3		
	-	6	6				계	12	12		-

4. 유의사항

■ 선수과목표

학수구분	과목명	선수과목명
전선	디지털 휴머니티 창작워크숍	디지털 휴머니티의 이해, 디지털 방법론
전선	디지털 휴머니티 연구세미나	디지털 휴머니티의 이해, 디지털 방법론

5. 과목개요

KOR236	디지털 휴머니티의 이해 (Understanding on Digital humanities)	HIS266	신화와 디지털콘텐츠 (Myth and Digital Contents Studies)
<p>디지털 휴머니티에 관한 기본적인 개념 및 이론과 주요 연구 이슈들을 학습하고자 한다. 본 과목은 디지털 휴머니티 트랙을 위한 기초 입문 과목으로 디지털 휴머니티에 대한 포괄적인 이해를 도모하는 데 목표를 둔다.</p>		<p>그리스, 로마 신화 이외의 신화들을 지역별로 찾아 읽고, 문화원형을 살펴본다. 해당 신화들을 현대적인 미디어 내에서 새로이 해석하고, 소구할 수 있는 안목을 키운다.</p>	
CUL204	디지털 방법론 (Methodology using Digital)	CUL2211	디지털 심리학 (Digital Contents and Psychology)
<p>디지털 방법론에서는 1차적으로 로데이터로서의 정보를 수집하고 이를 분석가능한 구조화된 형태로 나타내는 과정을 학습한다. 2차적으로는 마이닝 과목과 제반 분석과목에서 활용할 수 있는 기초통계를 학습하고, 실제 통계 패키지를 사용하여 수집된 자료를 통계적으로 분석하고 해석하는 과정을 익히고 학습한다.</p>		<p>본 과목에서는 미디어심리학의 이론들을 학습하고, 사이버심리학의 주요 연구 의제들을 학습하고자 한다. 이를 통해 디지털 시대의 문화콘텐츠가 가진 인문학적, 사회적, 심리학적 영향력을 탐구해본다.</p>	
KOR203	디지털 시대의 언어 The language of the digital era	CUL101	문화콘텐츠학 입문 (Introduction to Cultural Contents Studies)
<p>이 강의는 디지털 매체의 언어를 기호학과 매체사의 관점에서 이해하고, 언어학의 방법론을 이용하여 디지털 매체의 언어 현상을 분석하는 것을 목적으로 한다.</p>		<p>문화콘텐츠학에서 다루는 모든 내용을 조금씩 접해보는 것을 목표로 한다. 문화콘텐츠의 정의, 산업적 측면, 정책적 측면, 문화적 측면 등을 간략하게 학습한다. 문화콘텐츠학에 입문하고자 하는 학생들을 위한 가장 기본적인 강좌이다.</p>	
KOR314	한국어 데이터의 이해 Understanding of Korean Data	KOR326	빅데이터와 문학텍스트 Big data and Literary text
<p>본 과목은 전산 언어학(computational linguistics)적 관점에서 한국어를 들여다보는 것을 목적으로 한다. 전산 언어학은 언어학, 전산학, 논리학을 두루 아우르는 연구 분야로서, 컴퓨터의 엄청난 정보 처리 능력을 이용하여 인간의 자연어를 다루는 작업을 자동화하는 것이다. 즉 대규모 언어자료를 컴퓨터로 처리하여 언어의 한 실상을 읽어내는 것이 전산 언어학의 목표라 할 수 있겠는데, 이 과목에서는 한국어를 대상으로 하여 전산 언어학적 처리 및 분석을 할 수 있는 이론을 배우고 실습을 통해 그 이론을 익히도록 한다.</p>		<p>문학텍스트는 인간이 이룩한 문화의 정수로서 인간과 사회, 그리고 문화를 이해하는 중요한 자료로서의 성격을 갖는다. 본 강좌는 이러한 문학텍스트의 자질과 빅데이터 기술을 결합하여, 광범위하게 축적된 문학텍스트를 분석하여 고전과 현대를 아우르는 한국 문학의 대표작들에 대한 심화된 이해를 도모하고, 더 나아가 문학텍스트를 활용한 문화콘텐츠의 개발을 목표로 한다. 이러한 목표의 달성을 위해 본 강좌는 한국문학에 대한 비평 능력, 빅데이터의 문명사적 의의에 대한 이해, 빅데이터 시대 문학의 역할에 대한 창의적 사고, 실질적인 빅데이터 운용 능력 등을 주요 교육 내용으로 삼는다.</p>	
CUL363	문화콘텐츠데이터분석 (Culture & Contents Data Analysis & Application)	CUL3214	뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획 (Broadcasting and content in the new media era)
<p>본 과목에서는 다양한 형태의 콘텐츠를 분석이 가능한 형태로 자료화하는 구조화된 사고를 익힌다. 획득된 자료를 통계패키지를 비롯한 미디어조사방법론의 양적/질적 분석을 통해 의미 있는 결과를 도출하여 궁극적으로 새로운 콘텐츠를 생성(시각화: 인포그래픽 등)하는 데 궁극적인 목표를 둬</p>		<p>방송콘텐츠의 기획 이론과 실무 프로세스를 학습하고 연구하는데 목표를 둔다. 문화적 역량을 통합적으로 구현한 창의적이고 전략적인 방송콘텐츠의 사례를 연구 분석한다.</p>	
HIS363	인문학 텍스트 마이닝 분석(캡스톤 디자인) Big Data Approaches from the Humanities(Capstone Design)	KOR339	감성텍스트와 표현 Creative Writing with Emotional Text
<p>본 과목에서는 사료 데이터를 분석이 가능한 형태의 텍스트 자료를 만들어내는 과정을 익힌다. 추출된 텍스트를 통계패키지를 비롯한 미디어조사방법론의 양적/질적분석을 통해 분석하고자 한다. 궁극적인 목표는 도출된 결과들을 인문학적 관점으로 해석하여 새로운 시대적 화두를 던지는 데 있다.</p>		<p>다양한 양식의 글을 통해 독자의 수준과 감성을 분석하고, 그에 적절한 표현을 훈련하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문학적 사유와 독해의 기본적 도구가 될 수 있는 수사학, 기호학, 정신분석학의 기초적인 개념 등을 활용하여 텍스트가 독자에게 미치는 감성적 효과와 작용을 분석적으로 이해하도록 한다.</p>	
KOR3310	디지털 시대의 문화비평 Cultural Criticism of Digital Era	KOR3311	한국문학과 문화콘텐츠 Korean Literature and Cultural Contents
<p>문화비평에 필요한 개념들을 익히고 그것을 반영하여 생산된 실제 문화비평 텍스트들을 선별하여 강독한다. 이 과정을 통해 습득한 비평방법을 이용하여 문학, 영화, 드라마, 만화 등 다양한</p>		<p>한국문학을 문화예술의 콘텐츠로 만들어 교육하면 교육 수요가 증대될 것으로 기대된다. 한국문학이 어떻게 영화콘텐츠로 각색되어 영화로 만들어졌으며, 원작(한국문학)과 영화(문화 콘텐츠)</p>	

분야에 대한 문화비평문을 쓴다.		간에는 어떤 관련이 있는가를 살펴보는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 한국문학을 문화콘텐츠로 활용할 수 있는 가능성을 탐색하고, 원작소설과 영화 시나리오를 비교 분석하여 콘텐츠 활용 능력을 키운다.	
CUL362	트랜스 미디어 기획 (Transmedia planning)	CUL102	영상예술입문 (Screen art)
디지털 융합사회 내 콘텐츠 플랫폼(미디어)의 특성과 진화를 이해하고, 하나의 콘텐츠가 매체와 매체를 넘나드는 트랜스미디어가 될 수 있는 구체적인 기획을 체험한다.		영상에 대한 이해의 폭을 넓히기 위해 미학적, 기술적 요소들에 접근해 나간다.	
CUL3213	글로벌 문화코드 (Global culture code)	EBZ323	e-마케팅 e-Marketing
본 교과목에서는 글로벌 문화 트렌드의 이해와 지역별 문화적 특성을 드러내는 문화코드에 대해 탐구하는 것으로, 이를 토대로 글로컬라이제이션의 외연과 내포에 대한 내용을 학습한다.		사이버 마케팅의 개념을 소개하고 그 기술적인 측면과 경영적인 측면을 심도 있게 고찰한다. 최근 폭발적인 성장을 하고 있는 Internet WWW 시장을 중심으로 사이버 스페이스에 대한 이해를 높이고, 그 안에 형성되고 있는 사이버마켓의 특성을 알아보며, 사이버 마케팅전략에 대해서 논의한다.	
ENG461	디지털미디어번역 Digital Media and Translation	CUL222	영상언어연출 (Language Image Making)
디지털미디어 기반의 번역 문제들을 살펴보고 웹상의 영상물을 직접 번역해봄으로써 번역에 대한 이해력을 함양하고, 번역 수행 능력을 연마하는 것을 목표로 한다. 오늘날 디지털미디어 기술의 진화로 인해 전통적인 번역과 구별되는 새로운 형식의 번역이 확산되고 있다. 본 과목에서는 디지털 환경에서 이루어지는 번역 활동들을 살펴보고, 발표 및 토론, 번역연습등을 통해 번역에 대한 이해를 높인다. 특히 TED, Wikipedia 그리고 각종 영상물 등을 중심의 번역(자막번역, 더빙번역 포함)을 직접 수행해 봄으로써 번역 수행의 기초적인 능력을 배양한다.		한편의 영상 작품을 완성시키기 위해 미학적, 기술적 능력을 키우고 예술적이고 창의적인 작품을 직접 창작해 본다.	
CUL455	디지털 휴머니티 창작워크숍 (Digital humanities Workshop)	KOR324	드라마콘텐츠론 Study of Drama Contents
디지털 휴머니티 창작워크숍은 가장 심화단계의 교과목으로 2~3주 동안 특정 장소에 정주하며, 몰입형 환경에서 실제 창작을 수행한다.		TV드라마에 대한 전반적이고 개괄적인 이해를 높인다. 특히 TV드라마의 내용이 무엇으로 채워지는지에 대하여 구체적이고 상세하게 배우며, 나아가 게임이나 시나리오 등 인접 장르의 콘텐츠에 대해서도 함께 공부한다.	
FRE2117	문화고전강독 (Reading of Classics for Culture)	KOR403	디지털 휴머니티 연구세미나 (Digital Humanities Research Seminar)
인간 행동의 핵심적 영역인 문화에 대한 고전 학자들의 원전을 통해 문화와 문화현상에 대한 성찰적 이해도를 높인다.		디지털 휴머니티의 주요 연구 아젠다 및 연구 이슈를 살펴보고, 개인별 연구 관심사에 따라 연구주제를 설정한다. 본 교과목에서는 연구를 디자인하는 전 프로세스를 경험하고, 적합한 연구방법론을 활용하여 연구결과를 도출하여 연구 논문을 작성한다.	