

디지털휴머니티융합학과

개 황

디지털휴머니티융합학과는 문명 자체가 디지털문명으로 대전환하고 있으며 인문대학원 전공도 아날로그시대 전공의 벽을 넘어 새로운 융합분야로 변화할 것을 요청하는 시대와 사회에 부응하여 국내 최초로 인문학, 디지털기술, 의학이 융합하여 사회수요가 많은 새 학문분야를 선도한다는 자부심과 책임감을 갖고 2016년에 탄생하였다.

디지털휴머니티융합학과는 디지털휴머니티전공과 의료인문융합전공으로 구성되는데, 문학, 문화콘텐츠, 데이터마이닝, 컴퓨터 분야에서 탁월한 연구와 교육의 능력을 보여주고 있는 디지털휴머니티전공의 교수진은 인문학과 디지털 기술/문화를 접목한 창의적인 디지털인문학 전문인재를 육성하고, 인문학, 문화콘텐츠, 의학, 의료데이터마이닝 분야에서 국내 최고의 연구와 교육 능력을 지니신 의료인문융합전공 교수진은 인문학적 토대에서 의학과 데이터마이닝기술을 실용·창의적으로 접목한 의료인문융합 전문인력을 양성하는 것을 목적으로 한다.

교육목적

디지털휴머니티융합학과는 시대와 사회의 요구에 부응하여 인문학, 디지털, 의학을 창의적/실용적으로 접목한 디지털인문학 전문 인재나 의료인문융합 전문인재를 양성한다.

위 치 : 다산관 217호 (전화 : 219-2802)

학위과정 : 석사학위 과정

교 수 진

[디지털휴머니티전공]

직 급	성 명	학위(학위수여대학)	전공분야	비 고
교 수	조광국	박사(서울대)	고전산문론	
부교수	곽명숙	박사(서울대)	현대시론	
교 수	한 호	박사(미 · Univ. of South Carolina)	응용언어학/영어교육	
부교수	박정식	박사(미 · Texas A&M Univ.)	스토리텔링/미국문학	
부교수	정재식	박사(미 · State Univ. of New York at Buffalo)	영국소설/문화비평	
교 수	박만규	박사(서울대)	불어학	
교 수	손정훈	박사(불 · Paris I 대)	프랑스문화이론	
부교수	김종식	박사(동경대학교)	일본사	학과장
부교수	이상국	박사(성균관대학교)	한국고중세사	주임교수
부교수	김민규	박사(고려대학교)	콘텐츠기획/게임 및 문화정책	
조교수	장예빛	박사(KAIST)	문화기술학 및 문화콘텐츠마케팅	
조교수	YAN KYU	박사(외국어대학교)	문화콘텐츠학 및 영화산업정책	
교 수	정경훈	박사(미 · State Univ. of New York at Buffalo)	문화비평/영화/미국시	
부교수	신현정	박사(서울대학교)	Data Mining, Machine Learning	
교 수	예홍진	박사(불 · Univ. Lyon 1)	계산이론/정보보호	

[의료인문융합전공]

직 급	성 명	학위(학위수여대학)	전공분야	비 고
부교수	박정식	박사(미·Texas A&M Univ.)	스토리텔링/미국문학	
부교수	김민규	박사(고려대학교)	콘텐츠기획/게임 및 문화정책	
교 수	주철환	박사(고려대학교)	문화콘텐츠학, 방송콘텐츠 기획 및 연출	
부교수	전윤수	석사(중앙대학교)	스토리텔링/영화연출	
교 수	정경훈	박사(미·State Univ. of New York at Buffalo)	문화비평/영화/미국시	주임교수
부교수	신현정	박사(서울대학교)	Data Mining, Machine Learning	
교 수	홍창형	박사(연세대학교)	노인정신/지역사회정신의학	
연구 조교수	손상준	박사(연세대학교)	노인정신건강	
연구 조교수	김창근	박사(한양대학교)	약리학	
교 수	정민석	박사(연세대학교)	맨눈해부학	
교 수	이경원	석사(Pratt Institute)	시각정보디자인	
부교수	김재훈	박사(KAIST)	경영과학/정보통신	

교육과정표

[디지털휴머니티전공]

학수구분	과 목 명	학 점	시 간	비 고
전공필수	디지털휴머니티 입문	3	3	
전공선택	인문학과 데이터	3	3	산업공학과 공동 개설
	데이터 분석 및 실습	3	3	
	인문학과 텍스트마이닝	3	3	
	정보시각화 스튜디오	3	3	미디어학과 공동 개설
	융합콘텐츠 설계	3	3	
	산학실습 I	3	3	협력업체
	산학실습 II	3	3	협력업체
	데이터사이언스 입문	3	3	
	언어데이터의 이해	3	3	
	컴퓨터프로그래밍 I	3	3	
	컴퓨터프로그래밍 II			
	디지털문화비평	3	3	
	디지털과 언어학	3	3	
	디지털문학	3	3	
	디지털아트와 미학	3	3	
	디지털과 역사	3	3	
	디지털감성분석	3	3	
	디지털심리학	3	3	
	소프트웨어스터디즈	3	3	
인문융복합세미나	3	3		
연구과목	연구	3	3	
산학협력	인턴십	3	3	협력업체

[의료인문융합전공]

학수구분	과 목 명	학 점	시 간	비 고
전공필수	의료커뮤니케이션특론	3	3	
전공선택	인문학과 데이터	3	3	
	데이터 분석 및 실습	3	3	산업공학과 공동 개설
	인문학과 텍스트마이닝	3	3	
	정보시각화 스튜디오	3	3	미디어학과 공동 개설
	융합콘텐츠 설계	3	3	
	산학실습 I	3	3	협력업체
	산학실습 II	3	3	협력업체
	의료콘텐츠와 멀티미디어	3	3	
	치매 및 정신 질환 예방 개론	3	3	
	고령화사회와 보건의료	3	3	의학과 공동 개설
	의학용어	3	3	
	의료인문학개론	3	3	
	질병과 스토리텔링	3	3	
	행복생활철학	3	3	
	영상언어연출	3	3	
	의료콘텐츠 소재개발연습	3	3	
	의료콘텐츠 트렌드전략론	3	3	
	Data Mining	3	3	산업공학과 공동 개설
Machine Learning	3	3	산업공학과 공동 개설	
연구과목	연구	3	3	
산학협력	인턴십	3	3	협력업체

교수요목 [디지털휴머니티전공]

● 디지털휴머니티 입문(Introduction to Digital Humanities)

디지털 환경에 대한 전반적 이해와 변화하는 시대에 인문학이 가져야 할 새로운 시각에 대해 학습한다.

● 인문학과 데이터(Humanities and Data)

인문학 관련 데이터의 종류 및 성격, 기술자료를 인문데이터를 수량 데이터로 가공하는 방법, 그리고 이를 분석하기 위한 기초 통계 지식을 학습한다.

● 데이터 분석 및 실습(Data Analysis and Analytic Practice)

최근 정보기술 및 컴퓨터저장기술의 발달로 제반 분야(기업, 기초과학, 의료서비스, 정부, 공공기관 등)에 방대한 양의 데이터가 축적되어 왔으며, 각 분야에서는 데이터로부터 과학적인 정보를 발췌하고 이를 합리적 의사결정 및 정책결정에 활용. 본 강좌에서는 다양한 종류 및 형태의 데이터를 수집, 가공, 분석, 해석하는 방법을 학습하며 주어진 문제에 어떠한 분석기법을 어떻게 적용하는지를 학습하고, 상관분석, 회귀분석, 요인분석, 군집분석, 시계열분석 등의 이론을 배우고 각 기법의 실습 및 사례 발표를 통하여 실제 응용능력을 배양한다.

● 인문학과 텍스트마이닝(Humanities and Text-Mining)

언어 데이터의 습득, 가공, 분석 및 활용 공정 전반에 대해 습득하고, 인문학 관련 프로젝트를 기획할 수 있는 능력을 함양한다.

● 정보시각화스튜디오 (Information Visualization Studio)

다양화되고 대량화된 데이터로부터 새롭고 의미 있는 정보를 추출하여 의사결정에 도움을 주고, 각종데이터, 정보, 지식을 빠르게 이해시켜주는 정보시각화에 대한 관심이 디자인분야에서 증가되고 있다.

본 과목에서는 이론고찰과 Prototype 제작을

통해, 대규모의 복잡한 정보를 의미적이며 동시에 조직적으로 보여줄 수 있는 디자인방법론으로서의 정보시각화에 대해 연구한다.

● 융합콘텐츠설계 (Convergence Contents Planning)

다학제간 융합 기반 다양한 PC / 모바일 / 웨어러블 환경에서의 콘텐츠 제작 과정 실습 진행. 실습을 통해 콘텐츠 제작에서 배포까지의 일련의 과정에 대해 학습하고 이해한다.

● 산학실습I(Academia-Industrial Training I)

산업현장의 실습을 통해 콘텐츠, IT 융합 기술과 사회적 환경 변화에 따른 시장 트렌드를 이해하고 창의적으로 대응할 수 있는 능력을 함양한다.

● 산학실습II(Academia-Industrial Training II)

산학실습 I의 심화과정으로 산업현장의 실습을 통해 콘텐츠, IT 융합 기술과 시장 트렌드를 이해하고 창의적으로 대응할 수 있는 능력을 함양한다.

● 데이터사이언스 입문(Introduction to Data Science)

정형, 비정형 데이터의 수집, 분류, 분석과 이론 및 사례에 대해 개괄적으로 학습한다.

● 언어데이터의 이해(Understanding Linguistic Data)

비정형 언어 데이터가 지니는 특성과 어휘, 문법, 문체적 구성에 대해 정성적, 정량적 분석의 적용/해석하는 방법에 대해 논의한다.

● 컴퓨터프로그래밍I(Computer Programing I)

C++/Java 등 프로그래밍언어의 문법과 프로그래밍 방법에 대해 개괄적으로 학습한다.

● 컴퓨터프로그래밍II(Computer Programing II)

컴퓨터 프로그래밍의 기초지식을 기반으로 실습을 통해 프로그래밍 실력을 배양한다.

● 디지털문화비평(Digital Culture Criticism)

디지털 시대의 사회, 문화, 예술의 특징을 배우

고 사례에 대한 분석 및 비평 실습을 통해 디지털문화 전반에 대해 지녀야 할 새로운 시각에 대해 논의한다.

- **디지털과 언어학(Digital and Linguistics)**

연구의 목적에 따라 비정형 언어 데이터의 말뭉치를 구축하고 이를 활용하는 데에 필요한 코퍼스 이론 및 구축방법에 대해 학습한다.

- **디지털문학(Digital Literature)**

문학이 디지털 환경에서 새롭게 태어난 장르인 디지털시(e-Poetry), 디지털 픽션의 역사와 창작원리를 배우고, 디지털문학의 창작, 수용, 비평이 디지털 사회에서 어떤 역할과 의미를 갖는가를 탐구한다.

- **디지털아트와 미학(Digital Arts and Aesthetics)**

디지털 기술과 미학을 창작 작업의 핵심으로 사용하는 디지털아트의 원리와 철학을 배우고 디지털아트가 디지털인문학의 시각화는 물론 디지털사회의 문화, 감성, 수용에 미치는 영향을 탐구한다.

- **디지털과 역사(Digital and History)**

디지털휴머니티 방법론을 역사학 연구에 적용하여 역사학적 주제에 대한 해답을 찾아가는 방법을 학습한다.

- **디지털감성분석(Digital Sentiment Analysis)**

인문학, 문화 텍스트, 사회관계망 텍스트 등 비정형 데이터 전반의 감정과 태도를 해석하는 방법에 대해 학습한다.

- **디지털심리학(Digital Psychology)**

디지털 공간에서의 주체의 심리와 행위가 아날로그 환경에서의 심리와 행위와 어떻게, 왜 다른가를 공부하고, 이를 바탕으로 디지털공간에서의 행위자/수용자의 데이터를 심리분석하여, 영화, 인터넷쇼핑몰 등 문화콘텐츠의 성공에 행위자/수용자의 심리와 행위가 어떻게 연관되는지를 연구한다.

- **소프트웨어스터디즈(Software Studies)**

소프트웨어에 대한 컴퓨터공학, 엔지니어링의 접근이 아니라 인문, 사회, 문화적인 접근을 통

해 소프트웨어의 사회문화적 가치를 탐구하는 것이다. 소프트웨어 스터디즈는 사이버문화, 뉴미디어, 인터넷문화, 디지털문화 등의 연구들로부터 시작되어, 최근 디지털 휴머니티에 대한 연구의 관심과 함께 새롭게 부상하고 있는 분야로, 본 교과목에서는 디지털 네트워크 사회의 확장 속에서 핵심적 요소로 재조명되고 있는 소프트웨어에 대한 인문, 사회, 문화적 효과와 가치에 대한 탐구를 통해 소프트웨어의 의미와 가치를 재정립한다.

- **인문융복합세미나(Humanities Convergence Seminar)**

인문학을 포함한 이학문간의 융합역사와 그 과정에서 생겨난 다양한 학문 이론에 대해 학습하고 복잡한 사회문제 해결을 위한 인문학적 고찰을 시도한다. (국어학, 미디어 번역, 신화와 마이닝 분석, 문학텍스트 마이닝 분석, 콘텐츠 마이닝 분석 등 복잡학문 응용방안에 대해 학습한다.)

- **인턴십(Internship)**

인턴십 등을 통해 관련 산업체 경험을 확대, 강화하고 현장의 문제를 해결하는 능력을 함양한다.

교수요목 [의료인문융합전공]

- **의료커뮤니케이션특론(Medical Communication)**

융합인문학으로서의 의료인문학의 개념과 실제 적용 사례에 대해 학습하고, 사례분석과 실습을 통해 인문학적 이야기 치료 방법에 있어 필수적인 경청과 공감의 능력을 함양한다.

- **인문학과 데이터(Humanities and Data)**

인문학 관련 데이터의 종류 및 성격, 기술자료인 인문데이터를 수량 데이터로 가공하는 방법, 그리고 이를 분석하기 위한 기초 통계 지식을 학습한다.

- **데이터 분석 및 실습(Data Analysis and Analytic Practice)**

최근 정보기술 및 컴퓨터저장기술의 발달로 제반 분야(기업, 기초과학, 의료서비스, 정부, 공공기관 등)에 방대한 양의 데이터가 축적되어 왔으며, 각 분야에서는 데이터로부터 과학적인 정보를 발췌하고 이를 합리적 의사결정 및 정책결정에 활용. 본 강좌에서는 다양한 종류 및 형태의 데이터를 수집, 가공, 분석, 해석하는 방법을 학습하며 주어진 문제에 어떠한 분석기법을 어떻게 적용하는지를 학습하고, 상관분석, 회귀분석, 요인분석, 군집분석, 시계열분석 등의 이론을 배우고 각 기법의 실습 및 사례 발표를 통하여 실제 응용능력을 배양한다.

- **인문학과 텍스트마이닝(Humanities and Text-Mining)**

언어 데이터의 습득, 가공, 분석 및 활용 공정 전반에 대해 습득하고, 인문학 관련 프로젝트를 기획할 수 있는 능력을 함양한다.

- **정보시각화스튜디오 (Information Visualization Studio)**

다양화되고 대량화된 데이터로부터 새롭고 의미 있는 정보를 추출하여 의사결정에 도움을 주고, 각종데이터, 정보, 지식을 빠르게 이해시켜주는 정보시각화에 대한 관심이 디자인분야에서 증가되고 있다. 본 과목에서는 이론고찰과 Prototype 제작을 통해, 대규모의 복잡한 정보를 의미적이

며 동시에 조직적으로 보여줄 수 있는 디자인방법론으로서의 정보시각화에 대해 연구한다.

- **산학실습I(Academia-Industrial Training I)**

산업현장의 실습을 통해 콘텐츠, IT 융합 기술과 사회적 환경 변화에 따른 시장 트렌드를 이해하고 창의적으로 대응할 수 있는 능력을 함양한다.

- **산학실습II(Academia-Industrial Training II)**

산학실습 I의 심화과정으로 산업현장의 실습을 통해 콘텐츠, IT 융합 기술과 시장 트렌드를 이해하고 창의적으로 대응할 수 있는 능력을 함양한다.

- **의료콘텐츠와 멀티미디어(Medical Contents and Multimedia)**

인지능력 향상, 치매 및 정신 질환 예방 등 노화 및 정신건강 분야에서 국내 의료기술이 어떻게 발달되어왔으며 어떻게 활용되고 있는지에 대해 학습함. 한류 등 한국의료 기술과 활용에 대한 강의를 함. 이를 통해 수강생 각자가 의료인문학 분야의 콘텐츠를 직접 기획, 제작함에 있어 어떤 기술에 의해 구현되는 어떤 내용을 어떤 형식의 문화콘텐츠로 가공해야하는지 고찰할 기회를 갖도록 한다.

- **치매 및 정신 질환 예방 개론(Dementia and Other Mental Illness Prevention)**

치매 및 정신 질환의 기초의학인 해부학, 생리학, 병리학, 약리학을 익히고 나서, 임상의학인 정신과, 신경과를 익힘. 치매 및 정신 질환의 진단과 치료의 개관은 물론이고, 치매 및 정신 질환의 예방을 어떻게 하는 것이 바람직한지 알아본다.

- **고령화사회와 보건의료(Aging Society and Health Care)**

인구고령화가 급격히 진행되면서 노인의 건강 문제와 이에 대한 적절한 관리가 이슈로 대두되고 있다. 고령사회에서 노인을 위한 보건의료체계는 건강증진, 질병 및 장애예방, 재활 및 장기요양 등 다양한 기능을 수행하기 위해 총괄적인 재가 및 시설서비스 제공을 위한 연

속적, 통합적 체계의 구축이 필요하다. 이 과목에서는 노인인구의 건강 및 기능상태, 노인 건강증진, 노인영양관리, 노인정신건강관리, 보건의료서비스, 장기요양제도, 방문간호, 요양병원, 요양시설, 완화의료와 호스피스, 노인 복지서비스, 고령친화산업 등 노인을 위한 보건의료체계 전반에 대한 최신동향 및 과제에 대해 알아본다.

- **의학용어(Medical Terminology)**

인문대학 학생이 의료인문학을 연구하기 위해서는 의사와 대화해야 하며, 이것을 위해서는 기본적인 의학용어를 알아야 함. 의학 용어의 밑바탕인 해부학용어를 중심으로 익힌다.

- **의료인문학개론(Introduction to Medical Humanities)**

인문학(철학, 윤리학, 문학)과 예술(영화, 미술)의 관점, 개념, 방법을 사용하여 의학적인 문제(건강, 질병, 몸, 영혼, 생명, 죽음, 환자, 의사, 치료)를 새롭게 이해해본다.

- **질병과 스토리텔링(Diseases and Storytelling)**

“나의 몸에 무슨 일이 일어나고 있는가?” “결국 나는 어떻게 될 것인가?” 라는 환자의 궁극적 질문과 질병치료에서 간과되는 주관적 질병 체험의 문제를 이해함. 질병 체험의 스토리텔링을 통해 질병과 삶의 의미를 적극적으로 해석하고 환자의 실존적 고통에 대하여 이해한다.

- **행복생활철학(Philosophy of Life Happiness)**

치매 등 질병의 발생과 악화를 예방/지연 하는데 매우 중요한 환자의 행복한 삶을 구현할 수 있는 구체적인 방법과 철학을 동서고전의 행복철학과 명상, 기도, 상담 등의 실천 방법을 통해 연구한다.

- **영상언어연출(Visual Language Direction)**

영상 활용 콘텐츠의 제작 및 시연과정에 대해 알아보고 그 과정에서 요구되는 미학적, 기술적 능력을 함양, 창의적이고 예술적인 작품을 직접 창작할 수 있도록 한다.

- **의료 콘텐츠 소재 개발 연습(Medical Contents Subject Development Practice)**

다양한 인문학적 자원을 토대로 콘텐츠 기획의

시작인 창의적 소재 발굴을 체험한다.

- **의료 콘텐츠 트렌드 전략론(Medical Contents Trend and Strategy)**

문화콘텐츠산업의 국내외적 트렌드에 대해 학습함. 트렌드 분석을 통해서 국내 콘텐츠산업의 비즈니스 전략을 기획해 본다.

- **Data Mining**

“Data mining” refers to a collection of techniques for extracting “interesting” relationships and knowledge hidden in a mountain of data in order to assist managers or analysts to make intelligent use of them. In this course, we will examine a variety of data mining techniques evolved from the disciplines of statistics and artificial intelligence(or machine learning), and practice them in recognizing patterns and making predictions from an applications perspective.

Application(or case) surveys and hands-on experimentations with easy-to-use software will be provided (원어수업)

- **Machine Learning**

Machine learning is all about finding generalized patterns from data. In recent years, there have been important advances in the theory and algorithms that form the foundation of machine learning, and many successful applications. The goal of this class is to provide an overview of the state-of-art machine learning algorithms used and different perspectives, and hopefully to gain some understanding of what’s going on the next. We will discuss both the theoretical properties of these algorithms and their practical applications (원어수업)

- **인턴십(Internship)**

인턴십 등을 통해 관련 산업체 경험을 확대, 강화하고 현장의 문제를 해결하는 능력을 함양한다.