

데이터인문개론(캡스톤디자인)

교과목	학수구분(학점/시간)	전선(3/3)		수강번호	J035
	주수강대상 학부/전공/학년	사학과/2학년		개설년도/학기	2023년도 1학기
	강의시간 및 강의실	화B(다106) 목A(다106)(다106)		영어등급	
교육과정 참고사항	선수과목				
	관련 기초과목				
	동시수강 추천과목				
	관련 고급과목				
담당교수	성명(소속)	김서현(사학과)			
	연구실		구내전화	e-mail	agatha@ajou.ac.kr
	상담시간	목요일 3:30-5:00pm		홈페이지	
담당조교	성명(직위/소속)				
	연구실		구내전화	e-mail	

1. 교과목 개요

<p>현대 사회의 모든 분야가 빠르게 디지털화하고 있습니다. 마찬가지로 인문학 연구의 공통 수단인 읽기와 쓰기도 전통적 형태에서 벗어나고 있고, 연구자들이 자료를 수집/저장하는 과정, 자료를 다루고 공유하는 과정 역시 변화하고 다양해지면서 디지털과 인문학의 협력의 필요성은 점점 더 커지고 있습니다. 하지만 “디지털 인문학”은 아직 많은 사람들에게 생소한 학문이며 의구심도 불러 일으킵니다. 디지털 인문학 입문 수업은 디지털 인문학이란 무엇인지, 왜 배워야 하는지 학생들에게 소개하고, 어떤 가능성과 한계가 있는지 함께 알아보고자 합니다.</p> <p>또한, 캡스톤 디자인 수업으로서 이 수업에서 학생들은 자주 사용되는 디지털 도구들의 기본적인 기능을 익히고, 그 기능을 사용하는 프로젝트를 설계하고, 진행을 시작하며 얻는 결과를 공유하며 디지털 방법론의 효과를 체험할 수 있습니다.</p>	
--	--

2. 교육목표와 교과목 학습성과

순번	교육목표와 성과관리	하위역량1	하위역량2	하위역량3
1	'역사학 빅데이터'를 분석하는 다양한 디지털 기술을 습득하여 디지털 리터러시 역량을 발휘할 수 있다.	컴퓨팅적사고	전공기술	전공적응

3. 교과목과 핵심역량 간 연계

대학 핵심역량	감수성	소통력	창의성	사고력	개방성
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

4. 수업의 형태 및 진행방식

이 수업은 크게 세 부분으로 나뉘집니다.

1)이론: 2010년대부터 지금까지 발표되었던 디지털 인문학에 관한 다양한 시각의 영문/한국어 논문들을 읽고, 이 신생 학문을 둘러싼 논점, 의문이 무엇이고 지난 십 년 동안 어떻게 변화했는지 살펴 봅니다. 또한 디지털 인문학의 역사를 알아보고, 한국과 미국에서의 현황과 전망을 비교합니다.

2)탐구: 수업의 2/3 는 디지털 방법론과 도구들을 알아보는 데 집중합니다. 각 방법론을 사용한 프로젝트의 사례를 동영상과 웹사이트를 통해 수업에서 함께 탐구하고 사용해보며, 프로젝트를 동반하는 논문이 있을 경우 과제로 읽고 그 방법론의 장단점을 토론합니다. 그리고 프로젝트에 사용된 디지털 도구의 기본적 기능을 익히는 시간을 갖습니다.

3)적용: 중간고사 후에는 그때까지 탐구한 방법론 중 몇 가지를 사용해 직접 프로젝트를 설계하는 기회를 갖습니다. 디지털 인문학 연구 자료는 그 형태가 다양하지만, 이 수업에서 학생들이 직접 시도하는 팀 프로젝트에서는 텍스트가 주자료로 사용되는 연구 옵션들이 주어집니다. 그 이유는 크게 두 가지가 있습니다. 우선, 텍스트는 역사, 인문학, 문학, 정치외교학, 법학 등 대다수의 학문이 다루는 자료 형태입니다. 또한, 디지털 인문학에 사용되는 다른 방법론들은 데이터를 확보하고 정리하는 과정이 따로 필요한 반면, 텍스트 마이닝과 시각화는 디지털화된 텍스트 자체가 데이터로서 한 학기 내 비교적 짧은 시간 안에 프로젝트로 발전시키고 결과를 내는 데 적합한 방법론입니다. 디지털 인문 프로젝트를 설계하고 방법론을 적용해 시작하는 것이 목적이므로, 각 프로젝트는 학기 내에 마무리되지 않아도 되지만 학기 말까지 진행하면서 얻어낸 결과와 발견을 공유/발표합니다.

4.1수업평가 문항선택

☐ 일반(기본)

☐ 강의식

☐ 대형강의(AFL)

☐ 학습자활동중심

☐ 실험

☐ 사이버강의

☐ 플립드러닝

5. 수업운영방법

☒ 강의

☐ 문제풀이

☒ 글쓰기(보고서 등)

☒ 토론/토의/세미나

☒ 발표

☒ 팀 프로젝트

☐ 실험, 실습(역할극 등)

☒ 설계, 제작

☐ 현장학습(현장실습)

☐ 사전학습(온라인컨텐츠)

☐ 기타

6. 수업방식/방법

수업방식		
<input checked="" type="checkbox"/> 대면수업	<input type="checkbox"/> 비대면수업	<input type="checkbox"/> 혼용수업(대면+비대면)
수업방법		
<input checked="" type="checkbox"/> 이론	<input type="checkbox"/> 실험+실습	
<input type="checkbox"/> 동영상강의100%	<input type="checkbox"/> 실시간화상강의	<input type="checkbox"/> 동영상+실시간
<input type="checkbox"/> 대면+동영상	<input type="checkbox"/> 대면+실시간	<input type="checkbox"/> 대면+동영상+실시간
<input type="checkbox"/> 대면+실시간(강의실 스트리밍)		

7. 활용교수법

<input type="checkbox"/> PBL(Problem Based Learning)	<input checked="" type="checkbox"/> CBL(Case Based Learning)	<input checked="" type="checkbox"/> TBL(Team Based Learning)
<input type="checkbox"/> UR(Undergraduate Research)	<input type="checkbox"/> FL(Flipped Learning)	<input checked="" type="checkbox"/> DSAL(Data Scienced Active Learning)
<input type="checkbox"/> 기타		

8. 수강에 필요한 기초지식 및 도구능력

기본 컴퓨터 능력, 영어 읽기 능력 (영문 아티클 읽기 과제 있음)

9. 학습평가 방법

평가항목	횟수	평가비율	비고
출석		10	
중간고사		25	
기말고사		35	
퀴즈			
발표		15	

9. 학습평가 방법

평가항목	횟수	평가비율	비고
토론		15	
과제			
기타			
주당 자기학습에 요구되는 시간			

10. 교재 및 참고자료

구 분	교재 제목(웹사이트)	저 자	출판사	출판년도
참고자료	디지털 인문학 입문 (일부 에세이 수업에서 제공)	김현, 임영상, 김바로	HueBooks	2016/2018
참고자료	Debates in the Digital Humanities (일부 아티클 수업에서 제공)			2012-19
주교재	디지털 인문 프로젝트들을 동반하는 각종 논문들 (수업에서 제공)			

11. 수업내용의 체계 및 진도계획

"수업의 형태 및 진행방식" 섹션과 "진도계획" 섹션에 설명되어 있습니다.						
---	--	--	--	--	--	--

< 진도 계획 >

주	강 의 주 제	언어	담당교수	수업방법	평가방법	준비사항
1	강의 소개	한	김서현			
2	디지털 인문학(Digital humanities)이란? a) DH의 정의와 지난 십 년간의 논쟁 소개 b) DH의 역사 및 한국과 미국의 디지털 인문학 현황 (1.5주)	한	김서현	PPT 강의, 토론	토론 평가	아티클(수업에서 제공) 읽어오기
3	텍스트 마이닝: a) 연구 사례 분석 및 토론 b) Voyant, 말뭉치 (2주)	한	김서현	PPT 강의, 동영상/웹사이트 탐구, 토론, 도구 사용	토론 평가	아티클(수업에서 제공) 읽어오기
4	시각화: a) 연구 사례 분석 및 토론 b) Tableau (2주)	한	김서현	PPT 강의, 동영상/웹사이트 탐구, 토론, 도구 사용	토론 평가	아티클(수업에서 제공) 읽어오기

< 진도 계획 >

주	강 의 주 제	언어	담당교수	수업방법	평가방법	준비사항
5	네트워크: a) 연구 사례 분석 및 토론 b) Gephi (1.5주)	한	김서현	PPT 강의, 동영상/웹사이트 탐구, 토론, 도구 사용	토론 평가	아티클(수업에서 제공) 읽어오기
6	매핑: a) 연구 사례 분석 및 토론 b) GIS (1.5주)	한	김서현	PPT 강의, 동영상/웹사이트 탐구, 토론, 도구 사용	토론 평가	아티클(수업에서 제공) 읽어오기
7	중간고사	한	김서현		보고서 평가	
8	인문학 대상에 대한 이해: 텍스트 분석 프로젝트: a) 프로젝트 및 프로젝트에 사용될 각 텍스트에 대한 설명 b) 대상에 대한 기초 조사 및 팀 구성	한	김서현	PPT 강의, 팀 활동		
9	팀 프로젝트: 프로젝트 설계와 구성원 역할 분담	한	김서현	프로젝트 수업	프로젝트 평가	단계별 프로젝트 과제
10	팀 프로젝트: 프로젝트 이행, 발견한 점 정리 및 의미 분석 (2주)	한	김서현	프로젝트 수업	프로젝트 평가	단계별 프로젝트 과제
11	팀 프로젝트: 발표	한	김서현	프로젝트/발표 수업	프로젝트/발표 평가	단계별 프로젝트 과제
12	기말고사	한	김서현		보고서 평가	

12. 기타 참고사항

♣ 장애학생에 대한 교수학습 및 편의제공(보건복지부 고시 및 본교 규칙에 의함)

- 장애학생에게 과제 및 시험평가 시 정확한 내용을 전달할 수 있도록 주요 내용 판서와 함께 아주Bb에 공지하도록 한다.
- 시각장애학생과 지체장애학생인 경우, 중간/기말 평가의 시간을 1.5배 혹은 1.7배로 한다.
- 지체장애학생이 원할 경우 화면으로 제시되는 수업자료를 파일이나 출력물 등의 대체자료로 제공한다.