

교육과정표

데이터인문 연계전공

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 연계전공이므로 복수전공 또는 부전공으로만 이수 가능

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

| 구분 | SW분야 | | | | 인문학 분야 | | | 총 이수학점 |
|------|------|----|------|----|--------|------|----|---------|
| | 기초 | 심화 | 전공필수 | 계 | 인문학 | 전공필수 | 계 | |
| 복수전공 | 6 | 12 | 3 | 21 | 12 | 3 | 15 | 36학점 이상 |
| 부전공 | 3 | 6 | 3 | 12 | 9 | | 9 | 21학점 이상 |

2. 교육과정

■ 일반과정

| 교과구분 | | 학수구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당 란에 '0' 표시) | | | | | | | | 학점수 합계 | | |
|-------------|--|-----------------|----------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|---|----|
| | | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | | | |
| | | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | |
| SW 분야 | | 전선 | 복수전공: 기초2과목 (6학점) 부전공: 기초1과목 (3학점) | 컴퓨팅 사고, 컴퓨터와 인간(택1) | ● | ● | | | | | | | 3 | |
| | | | 데이터 분석기초, 영어데이터 분석기초(택1) | | | | | ● | | | | | 3 | |
| | | | 인공지능 프로그래밍언어 기초 | | ● | | | | | | | | 3 | |
| | | | 복수전공: 심화4과목 (12학점) 부전공: 심화2과목 (6학점) | 인공지능의 이해 | | ● | ● | | | | | | 3 | |
| | | | 현실세계와 통계, 확률 및 통계1(택1) | | | ● | | | | | | 3 | | |
| | | | 데이터입문 수리기초, 이산수학(택1) | | | | ● | | | | | 3 | | |
| | | | 디지털역사학연구방법론(캡스톤디자인) | | | | ● | | ● | | | 3 | | |
| | | 전필 | 복수전공/ 부전공 각3학점 | 데이터인문개론(캡스톤디자인) | | | | ● | | ● | | | 3 | |
| | | 소계 | | | | | | | | | | | | 24 |
| | | 인문학 분야 소개 | 문학 | 전선 | 복수전공: 심화4과목 (12학점) 부전공: | 한국문학과 문화콘텐츠 | | | | | | ● | | |
| 감성텍스트와 표현 | | | | | | | | | | ● | | | 3 | |
| 문학전공영어독해 | | | | | | | ● | | | | | 3 | | |
| 빅데이터와 문학텍스트 | | | | | | | | ● | | | | 3 | | |

[illegible]

3. 권장 이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

| 학 년 | 1학기 | | | | | 교과구분 | 2학기 | | | | |
|-------------|------------------------------|--------|--------|------|-------------|--------------|----------------------------|--------|--------|------|-------------|
| | 과목명 | 학 점 | 시 간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학 점 | 시 간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 |
| 1 학 년 | 컴퓨팅 사고 (1,2학기 중 선택이수) | 3 | 3 | | | SW (기초) | 컴퓨터와 인간 (1,2학기 중 선택 이수) | 3 | 3 | | |
| | | | | | | SW (심화) | 인공지능 프로그래밍언어 기초 | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | 인공지능의 이해 | 3 | 3 | | |
| | 문화콘텐츠학입문 | 3 | 3 | | | 인문학 (인문학) | | | | | |
| | - | 6 | 6 | 계 | | | | | 9 | 9 | - |
| 2 학 년 | 데이터 분석기초, 영어데 이터 분석기초(택1) | 3 | 3 | | | SW (기초) | | | | | |
| | 인공지능의 이해 | 3 | 3 | | | SW (심화) | 데이터입문 수리기초, 이산수학(택1) | 3 | 3 | | |
| | 현실세계와 통계, 확률및통계1(택1) | 3 | 3 | | | | 디지털역사학연구방법론 (캡스톤디자인) | 3 | 3 | | |
| | 데이터인문개론(캡스톤디 자인) | 3 | 3 | | | SW(전필) | | | | | |
| | 한국사입문 | 3 | 3 | | | 인문학 (인문학) | 문학전공영어독해 | 3 | 3 | | |
| | 신화와 디지털콘텐츠 | 3 | 3 | | | | 역사학으로의 초대 | 3 | 3 | | |
| | 콘텐츠기획의 인문학 | 3 | 3 | | | | 한국고중세사 | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | 역사와 인물 | 3 | 3 | | |
| | - | 21 | 21 | 계 | | | | | 18 | 18 | - |
| 3 학 년 | | | | | | SW(심화) | 디지털역사학연구방법론 (캡스톤디자인) | 3 | 3 | | |
| | 데이터인문개론(캡스톤디 자인) | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | 빅데이터와 문학텍스트 | 3 | 3 | | | 인문학 (인문학) | 한국문학과 문화콘텐츠 | 3 | 3 | | |
| | 영미스토리텔링 | 3 | 3 | | | | 텍스트 마이닝과 심리분석 (캡스톤디자인) | 3 | 3 | | |
| | 어학 전공영어독해 | 3 | 3 | | | | IT를 활용한 영어학의 이 해 | 3 | 3 | | |
| | 한국어 데이터의 이해 | 3 | 3 | | | | 영어 교재연구 및 지도법 | 3 | 3 | | |
| | 데이터로 보는 프랑코포니 | 3 | 3 | | | | 아시아의 역사문화콘텐츠 | 3 | 3 | | |
| | 영상매체와 역사 | 3 | 3 | | | | 디지털역사학데이터분석연 습(캡스톤디자인) | 3 | 3 | | |
| | 뮤지엄 콘텐츠와 브랜딩 | 3 | 3 | | | | 프랑코포니 사회 경제 | 3 | 3 | | |
| | 콘텐츠이용자분석 | 3 | 3 | | | | 디지털 시대의 문화비평 | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | 프랑스어활용연습(캡스톤 디자인) | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | 프랑스 사회와 기업 | 3 | 3 | | |
| | | | | | | 인문학 (전필) | 데이터인문 세미나(캡스톤 디자인) | 3 | 3 | | |
| | - | 30 | 30 | 계 | | | | | 33 | 33 | - |

| 학 년 | 1학기 | | | | | 교과구분 | 2학기 | | | | |
|-------------|-------------|--------|--------|------|-------------|--------------|---------------------------|--------|--------|------|-------------|
| | 과목명 | 학 점 | 시 간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학 점 | 시 간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 |
| 4 학 년 | 감성텍스트와 표현 | 3 | 3 | | | 인문학 (인문학) | 의사소통의 이론과 실제 | 3 | 3 | | |
| | 영어의미론 | 3 | 3 | | | | 영어담화분석 | 3 | 3 | | |
| | 유럽 문화와 콘텐츠 | 3 | 3 | | | | 디지털역사학데이터분석연 습(캡스톤디자인) | 3 | 3 | | |
| | 프랑코포니 예술 | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | 문화콘텐츠 연구세미나 | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | | | | | | 인문학 (전필) | 데이터인문 세미나(캡스톤 디자인) | 3 | 3 | | |
| | - | 42 | 42 | | | | | 45 | 45 | - | |
| | | | | | | 계 | | | | | |

4. 과목개요

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| CCMP1013 | 컴퓨팅 사고 Computational Thinking | CCMP108 | 컴퓨터와 인간 Computer and Human |
| <p>컴퓨팅 사고(Computational Thinking, 이하 CT)는 ‘컴퓨터 과학의 기본 개념에 기초해 문제를 해결하고, 시스템을 디자인하며, 인간의 행동을 이해하는 접근방법이며, 디지털 세대에게는 읽기, 쓰기, 계산하기와 동일한 수준의 기초능력’으로 정의된다. CT는 폭넓은 인지사고 단계를 포함하고 다양한 분야의 문제해결에 적용할 수 있기 때문에 4차 산업시대를 맞는 인간이 갖추어야 할 보편적 사고능력으로 인식되고 있다. CT는 정형화되지 않은 문제를 사람이나 컴퓨터가 효과적으로 수행할 수 있도록 문제를 재구성하고 이에 대한 해결 방법을 찾는 창의적 문제해결과정이라고 할 수 있다. 따라서 CT는 다양한 전공분야에서 제기되는 문제를 체계적이고 논리적인 방식으로 해결해야 하는 대학생이 반드시 갖추어야 하는 역량이며, 본교에서는 CT를 인재상의 핵심 역량 가운데 하나로 지정하여 전교생이 가져야 하는 필수 역량으로 지정하고 있다. 본 교과목에서는 학생들이 흥미롭게 참여할 수 있는 문제를 활용하여 자연스럽게 CT의 핵심 역량을 학습할 수 있도록 유도하고, 이를 바탕으로 문제해결능력을 배양한다.</p> | | <p>학생들에게 컴퓨터기술의 표면적인 성과나 기능보다는 그 내면의 핵심적인 개념을 올바르게 이해시키고, 컴퓨터과학이 확장시켜나가는 사고들이 학생 각자의 전공분야에서 유용한 밑거름이 되도록 한다. 본 강좌의 초점은 표면보다는 핵심이다. 표면은 항상 변하고 그 유효기간도 짧다. 컴퓨터 관련 기술은 많은 경우 매스컴을 통해서 접하게 되면서 학생들의 이해가 표면적인 데 머물기 쉽다. 본 강좌는 긴 수명을 가지는 컴퓨터과학의 핵심적인 원천 개념과 생각의 틀을 학생들이 갖추도록 한다. 학생들이 컴퓨터과학의 근간을 이루는 원천개념을 정확히 이해하도록 해서, 보편만능의 도구라는 컴퓨터의 가능성과 한계를 올바르게 파악할 수 있는 안목을 가지도록 한다. 지금까지의 정보화 문명은 이제 막 시작에 불과할 뿐이고, 미래에 이루어질 거대한 변화에 비하면 지금까지의 컴퓨터과학의 성과는 매우 미미한 시작임을 상기시켜 학생들의 도전 정신을 고취시킨다. 컴퓨터 과학은 모든 분야(자연과학, 공학, 인문학, 사회학, 예술)의 성과를 바탕으로 자라며 모든 분야를 키우는 보편학문의 성격을 점점 띠게 되는 점을 주지시켜 각자의 전공분야를 이해하는 시각을 확장시킨다.</p> | |
| CCMP105 | 데이터분석기초 Basic Data Analysis | CCMP202 | 영어데이터분석기초 Analysis of English Data |
| <p>대표적인 오피스용 데이터 처리 도구인 EXCEL과 통계처리 도구로 널리 사용되고 있는 R을 활용하여 기초적인 데이터 처리 및 통계 처리 프로그래밍 역량을 배양한다. 통계 관련 지식보다는 도구 사용 능력을 배양하는 데 초점을 둔다. 프로그래밍 관련 지식이 전무한 비전공자 학생들을 대상으로 하여 데이터 분석 프로그래밍에 대한 이해를 갖는 것도 이 과목의 주요 목표이다.</p> | | <p>본 강좌는 실증적인 영어자료 분석의 기본 원리와 방법론 이해를 목표로 한다. 이를 위해 주요 영어 코퍼스의 활용방법과 코퍼스 분석 도구의 기본적인 사용법을 학습하고자 한다. 영어 코퍼스의 분석과 학술적 혹은 실용적 목적의 활용을 경험하여 결과물을 도출하고자 한다.</p> | |
| HIS2212 | 데이터인문개론(캡스톤 디자인) Introduction to Data for Humanities(Capstone Design) | DSH301 | 데이터인문세미나(캡스톤 디자인) Seminar on Data Science for Humanities(Capstone Design) |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 본 강좌는 문학, 어학/언어학, 역사학, 문화학/문화콘텐츠 등 인문학에서 생산되는 데이터를 객관적, 수량적으로 분석할 수 있는 기초 역량을 확립하고, 이를 기반으로 다양한 분야와의 융합 및 소통역량을 기르게 한다. | | 본 강좌는 문해력과 디지털 기술의 융합교육을 통해 학습한 데이터 분석 역량을 바탕으로 다양한 사회문제를 해결하고 창의적 콘텐츠 생산하는데 목적이 있다. | |
| ENG121 | IT를 활용한 영어학의 이해 | CUL101 | 문화콘텐츠학 입문 |
| | Understanding English Linguistics Through IT | | Introduction to Cultural Contents Studies |
| 다양한 멀티미디어와 인터넷의 기반, 그리고 모바일 러닝으로 확대되고 있는 IT의 학습 패러다임을 활용하여, 영어학의 다양한 분야의 기초 지식을 접하고 관련 이슈에 대한 연구, 요약, 발표 및 토론활동을 통하여 전공학문에 대한 이해를 높이는 것이 목표이다. 구체적으로, 음성학, 음운론, 형태론, 구문론, 의미론, 화용론 등의 영어학의 세부 학문 영역의 주제 중심의 프로젝트 활동을 통하여 영어학의 흥미로운 최신 주제들을 탐색하며, TED, podcast와 corpus 등을 활용하여 영어의 다양한 기능의 통합적 훈련을 꾀한다. | | 문화콘텐츠학에서 다루는 모든 내용을 조금씩 접해보는것을 목표로 한다. 문화콘텐츠의 정의, 산업적 측면, 정책적 측면, 문화적 측면 등을 간략하게 학습한다. 문화콘텐츠학에 입문하고자 하는 학생들을 위한 가장 기본적인 강좌이다. | |
| KOR339 | 감성 텍스트와 표현 | FRE3316 | 데이터로 보는 프랑코포니(캡스톤 디자인) |
| | Creative Writing with Emotional Text | | Understanding Francophonie through Data Analysis-Capstone Design |
| 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. | | 프랑스어를 사용하는 지역으로 정의되는 프랑코포니는 프랑스뿐만 아니라 벨기에, 스위스와 같은 유럽 국가들과, 아프리카의 다수 국가들, 아메리카와 아시아까지 전 세계에 넓게 펼쳐져 있다. 본 과목은 이러한 프랑스어권의 각 지역이 지닌 특수성을 언어, 문화, 사회, 예술, 정치, 경제 등 다양한 분야의 관련 프랑스어 데이터를 기반으로 공부함으로써 프랑코포니에 대한 객관적 이해, 데이터 분석 훈련, 프랑스어 독해 연습의 기회를 제공한다. 특히, 선수과목을 통해 습득한 R 프로그래밍 지식을 복습하고 이를 활용해서 실제 프랑스어권 관련 데이터 분석 연습을 시도한다. 이 수업을 통해 21세기 지식 정보화 시대에 꼭 필요한 역량인, 데이터 분석을 통해 새로운 의미와 가치를 발견해 낼 수 있는 능력, 그리고 사회현상에 대해 과학적, 객관적으로 분석할 수 있는 능력을 함양하고자 한다. | |
| CMAT108 | 데이터입문 수리기초 | KOR3310 | 디지털 시대의 문화비평 |
| | Mathematical preliminaries: a gateway to data | | Cultural Criticism of Digital Era |
| 데이터분석 및 AI 알고리즘 이해에 필수적인 기초수학: 선형대수학, 미적분학, 기초통계의 개념과 데이터 활용방법을 학습한다. 수업은 기초수학 이론을 학습하고 SAGE 및 REx 소프트웨어를 이용하여 코딩에 대한 부담감 없이 학습한 내용을 적용, 활용해 볼 수 있도록 실습을 병행한다. 인문사회계열 학생들을 대상으로 하며 AI 알고리즘에 관련된 기초수학의 이해, 계산을 통한 정량적 데이터 분석능력의 함양을 목표로 한다. 교과는 수학전공 교수 및 통계전공 교수의 윤강으로 진행되며 전반기는 선형대수, 미분학을 학습하고 후반기는 통계학을 학습한다. | | 문화비평에 필요한 개념들을 익히고 그것을 반영하여 생산된 실제 문화비평 텍스트들을 선별하여 강독한다. 이 과정을 통해 습득한 비평방법을 이용하여 문학, 영화, 드라마, 만화 등 다양한 분야에 대한 문화비평문을 쓴다. | |
| ENG108 | 문학 전공영어독해 | CUL458 | 문화콘텐츠 연구세미나(캡스톤 디자인) |
| | Academic English Reading in Literature | | Culture Contents UR(Capstone Design) |
| 영미문학, 문화학의 기초 지식을 접하고 이들 학문과 실생활, 최근 문화 현상과의 관련성을 이해하고 해당 분야 전공영어 텍스트에 대한 흥미와 읽기 능력을 높이는 것을 목표로 한다. 에세이, 시, 소설, 드라마, 영화 대본 등 문학, 문화 텍스트의 장르적 특징을 이해하고 기초 비평 용어와 개념, 텍스트 별 다양한 언어 활용과 읽기 전략, 구문의 특징을 접하고, 연습하여 향후 심도 | | 본 과목은 문화콘텐츠를 주제로 하는 학부생들이 개인 또는 팀을 구성하여 문화콘텐츠와 관련한 주제를 선정하고 심층탐구를 통한 소논문 또는 보고서 작성을 목표로 한다. | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 있는 이해를 돕도록 한다. | | | |
| CUL3216 | 유지엄 콘텐츠와 브랜딩 | KOR326 | 빅데이터와 문학텍스트 |
| | Museum Contents and Branding | | Big Data and Literary text |
| 본 과목은 유지엄 콘텐츠, 유지엄 아이덴티티, 유지엄 브랜딩과 관련하여 복합문화공간으로서의 유지엄의 상을 연구하고 바람직한 미래의 유지엄에 대한 방향성을 도출하는 것을 목표로 한다. | | 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. 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. | |
| ENG107 | 어학 전공영어독해 | HIS112 | 한국사 입문 |
| | Academic English Reading in Linguistics | | Introduction to Korean History |
| 영어학, 영어교육, 영미문화 등의 어학 분야의 다양한 전공에 대한 개괄적인 소개와 함께, 어학분야 텍스트의 장르에 따른 특징, 학술영어의 어휘와 구문적 특성을 이해하면서 전공텍스트의 깊이 있는 이해를 바탕으로 전공준비도를 높임과 아울러, 요약 과제 등을 통해 전공 글쓰기로 나아가는 특수목적교과이다. | | 한국사 연구의 기본적인 역사적 사실과 논쟁점을 통시대적으로 살펴봄으로써 한국사 연구의 올바른 방향을 정립함과 동시에 한국사 기반 역사콘텐츠를 생산하는 기초를 확립한다. | |
| ENG238 | 영미 스토리텔링 | ENG325 | 영어 교재연구 및 지도법 |
| | British and American Storytelling | | Materials and Methods in ELT |
| 교육, 오락, 정보, 치료와 관련된 다양한 문화체험을 스토리텔링이라는 우산개념을 통해 이해한다. 영화, 만화, 광고, 관광, 기사, 수기 등을 통해 스토리텔링의 원리, 기법, 유형 등을 익히고, 이를 응용해 본다. | | 외국어로서의 영어교재작성을 위한 교수요목 설계, 교수방법, 평가항목의 제작, 교재의 특성과 작성 방법 등을 고찰하고 현재 활용되고 있는 교재를 분석함으로써 교재의 본질을 이해한다. 아울러 각 기능별 우수 교재의 특성을 고찰하고 실제 상황에 적합한 교수 기술을 탐구하여, 새로운 교육과정에 입각한 실제 교재 제작을 연습한다. | |
| HIS115 | 역사와 인물 | HIS117 | 역사학으로의 초대 |
| | Great Men in History | | Invitation to Historical Studies |
| 한국사, 동양사, 서양사에 등장하는 다양한 인물들을 통해 당대 상황을 분석, 검토해봄으로써 새로운 시각에서 역사를 해석하고 이해하는 안목을 키운다. | | 역사와 역사학의 의미를 묻고 과거의 실체에 접근하는 방법론에 대해 논의하며 다양한 관련 쟁점들을 검토함으로써 역사학 연구자뿐 아니라 교양 시민에게 필요한 사료(문서 자료와 각종 ‘데이터’ 포함) 이해와 비판적 분석 능력, 시대의 흐름에 대한 종합적인 통찰력을 함양하고자 한다. | |
| ENG427 | 영어담화분석 | ENG422 | 영어의미론 |
| | English Discourse Analysis | | English Semantics |
| 두 문장 이상의 언어적 단위인 담화나 텍스트가 언어사용자의 상호작용 과정에서 생성되거나 사용되는 방법을 다양한 관점에서 연구한다. 구체적으로 담화의 성격과 종류, 구성요소, 의사소통과정에서의 역할, 담화와 인지, 제도, 문화와의 관계 등을 논의한다. 또한 최신 언어학의 주된 분석분야인 코퍼스 활용 영어학 연구의 방법론/프로그램의 담화 분석에서의 활용법을 영어학 연구의 다양한 실례를 통해 살펴보고자 한다. 이를 통해 학생들 자신이 담화연구의 결과물을 도출하는 것을 목표로 한다. | | 영어 단어 및 문장 의미의 논리학적 구성에 대해 고찰한다. | |
| HIS229 | 한국고중세사 | HIS234 | 동양고중세사 |
| | Korean History from Antiquity to Medieval Times) | | Asian History from Antiquity to Medieval Times |
| 한국 고대사에서 중세사까지의 역사발전 과정과 성격을 장기적인 시각에서 조망하고 중대한 변화의 인과관계를 파악하면서, 현재 한국 역사와 문화의 시원을 찾아서 ‘또 다른 전통’을 종합적으로 고찰한다. | | 중국문명의 성립부터 송대까지의 역사를 개괄한다. 고중세 국가의 정치적 변화, 경제·사회 전반에 걸친 다양한 제도, 문학·종교·사상 등을 포함한 문화의 변천, 중국과 주변 국가와의 관계 등에 관한 통시대적인 고찰을 통해 동양고중세사 역사전개에 대한 전반적인 이해를 도모하고, 나아가 동아시아 근현대사를 이해할 수 있는 기본적인 틀을 마련한다. | |
| FRE4311 | 유럽 문화와 콘텐츠 | KOR414 | 의사소통의 이론과 실제 |
| | European Culture and Contents | | Theory and Practice of Communication |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 본 과목은 문화관광, 문화유산 콘텐츠와 관련하여 유럽연합 및 서유럽의 사례를 연구하고 시사점을 이끌어내는 것을 목표로 한다. 문화유산의 활용, 문화유산을 통한 문화관광 콘텐츠 개발, 공간의 특성을 활용한 콘텐츠 개발 등에 대한 지식을 습득하고 관련 사례를 분석 및 비판적으로 설명하는 연습을 한다. | | 일반언어학의 화용론의 기본 이론[화행론(speech act theory), 화 함축 이론(theory of conversational implicature), 협력 원리(cooperation principle)]과 텍스트언어학의 기본 이론을 바탕으로 의사소통의 원리 및 상황별 특징을 이해한 후 사회 생활에서 빈번히 사용되는 여러 가지 종류의 말하기와 글쓰기를 집중적으로 연습함으로써 장차 학생들이 사회에 진출하였을 때 필요한 상황에서 능숙하게 수행할 수 있도록 한다. | |
| AAI223 | 이산수학 Discrete Mathematics | HIS266 | 신화와 디지털콘텐츠 Myth and Digital Contents Studies |
| 본 강좌에서는 컴퓨터를 이용하여 문제를 해결함에 있어서 필요한 기초 수학을 배운다. 인공지능 알고리즘의 핵심이 되는 선형대수(행렬 연산)나 그래프 등과 같은 다양한 수학적 모델을 이용하여 문제를 정의하고, 그에 따른 해결방법을 수학적으로 이론이나 방법을 활용하여 검증하기 위한 기초 지식을 학습한다. 본 교과목은 컴퓨터구조와 자료구조의 선수 과목으로 지정되어 있으며, 본격적으로 전공 관련 교과목을 수강하기 위해 반드시 이수해야 할 과목 중의 하나이다. | | 그리스와 로마의 신화를 비롯해 여러 지역의 신화들을 읽고 이해함으로써 현대의 문화콘텐츠 제작에 필요한 다양한 소재와 주제를 끌어내는 역량을 키우고자 한다. | |
| HIS267 | 영상매체와 역사 History in Modern Cinema | HIS268 | 아시아의 역사문화콘텐츠 Historical and Cultural Contents in Asian History |
| 새로운 미디어 문법 속에 반영된 아시아 역사세계의 분석을 통하여 아시아 역사문화에 대한 이해를 넓힌다. | | 아시아에 대한 전반적인 이해를 토대로 지역의 역사·문화·유산·예술·사상·종교·민족·풍속·정책 등에 관한 기본 지식을 습득하고, 전통시기부터 현재까지를 아우르는 통시대사적 안목 속에서 아시아의 역사·문화 콘텐츠의 분석과 기획 능력을 제고하여 다양한 스토리 재구성 능력과 역사·문화 콘텐츠의 활용능력을 배양한다. | |
| AAI 102 | 인공지능 프로그래밍언어 기초 Introduction to AI Programming Language | CGEX0019 | 인공지능의 이해 Understanding Artificial Intelligence |
| 소프트웨어 개발은 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 이용해 문제를 코드화하는 것만을 의미하는 것이 아니다. 좋은 소프트웨어 개발자가 되려면, 프로그래밍 언어를 개발 수단으로, 효과적인 소프트웨어 개발을 위한 절차를 따르며, 주어진 문제를 분석, 설계하는 프로그래밍 사고방식을 익혀야 한다. 이를 위해 본 교과목은 1) 프로그래밍언어의 문법과 의미를 이해를 통한 프로그래밍 기법 학습, 2) 프로그램 개발 시 요구되는 기초 절차 학습, 3) 현장에 적용 가능한 수준의 프로그래밍 분석, 설계, 구현의 통합 능력 배양을 목표로한다. 특히 Python로 대표되는 인공지능 프로그램에 대한 기본적 패러다임을 이해하고, 언제, 어떻게 실제 프로젝트에 활용하는 지를 집중적인 프로그래밍 실습과 프로젝트 수행을 통해 훈련하는 것을 목적으로 한다. | | 인공지능은 4차 산업혁명을 주도하는 핵심 기술로, 사회에 다양하고 거대한 변혁을 이끌고 올 것으로 추정된다. 이에 따라 머지않은 미래에 인공지능이 보편적 기술로 사용됨에 따라 이에 대한 이해가 보편적 지식이 될 것으로 예상된다. 따라서 전 세계적으로 인공지능 관련 교육이 강화되는 추세이다. 본 교과에서는 프로그래밍이나 수학을 바탕으로 하는 기술적 접근이 아닌 기반이 되는 이론의 이해를 중심으로 하는 보편적 지식으로서의 인공지능을 학습한다. 이를 통해 미래의 주역이 되는 대학생들이 흥미롭게 인공지능과 그 응용에 대한 이론을 학습할 수 있도록 유도한다. | |
| CUL2214 | 콘텐츠 기획의 인문학 Humanities for Contents Planning | CUL326 | 콘텐츠이용자분석 Contents User Studies |
| 콘텐츠, 기획, 인문학 키워드를 가지고 콘텐츠 기획의 방법론을 정리하며 기획하는 것을 연습한다. | | 관중, 소비자, 이용자 등 콘텐츠 이용자의 다양한 특성과 내용에 대해 탐구한다. | |
| ENG3323 | 텍스트 마이닝과 심리분석(캡스톤 디자인) Text Mining & Psychological Analysis(Capstone Design) | FRE3317 | 프랑스 사회와 기업 French Society and Enterprises |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 정신분석 심리학의 기본 개념과 파이썬 텍스트 마이닝 기법의 기본을 익히고 이를 바탕으로 영미/한국 문화, 문학, 영화 관련 텍스트의 기저에 깔린 심리를 텍스트 마이닝 기법으로 분석하는 것을 배운다. | | 프랑스의 대표적인 기업들, 특히 세계 최고의 기술력을 보유하고 영향력을 행사하는 기업들을 대상으로 기술과 경영 문화를 중심으로 한 역사를 살펴본다. | |
| FRE3124 | 프랑스어 활용 연습(캡스톤 디자인) | HIS2211 | 디지털역사학연구방법론(캡스톤디자인) |
| | Practice of French Application(Capstone Design) | | Data Analytic Methodology with Digital History(Capstone Design) |
| 본 과목은 1~3학년 과정에서 습득한 프랑스어 기본 능력을 바탕으로 구직, 취업, 그 밖의 일상생활에 적용 가능한 실용적 언어 능력을 향상하는 것을 목표로 한다. 은행, 관공서 업무 등 실생활 속에서 필요한 프랑스어, 프리젠테이션에 필요한 프랑스어, 구직 및 직업생활(이력서 작성, 면접, 전화, 메일, 회의, 거래, 협상 등)에 필요한 프랑스어 등, 실제 상황별로 필요한 언어 능력을 갖추도록 수업이 진행된다. 이 수업은 최소 B1 이상 수준을 갖춘 학생에게 권장된다. | | 본 강좌는 다양한 역사 자료의 특성을 파악해 데이터를 추출하고 구조화하는 과정, 그리고 디지털기술을 활용해 분석하는 방법론을 교육하는 것을 목표로 한다. | |
| FRE2312 | 프랑코포니 사회 경제 | FRE439 | 프랑코포니 예술 |
| | (Francophone Society and Economy) | | (Francophone Art) |
| 프랑코포니 트랙의 선택 과목으로 개설된 강좌로 아프리카 내부 자적 입장에서 아프리카의 정치·사회·경제를 조망해 보고, 아프리카의 발전과정을 심층적으로 다루는 것을 목표로 한다. 문화·역사적인 접근을 통해 습득된 지식을 바탕으로 사회·경제적으로 접근함으로써 아프리카를 보다 포괄적으로 이해할 수 있는 능력을 함양시킨다. 먼저 사하라 사막 이남의 불어권 아프리카 국가들의 정치적 역사를 조명한 다음 현재 아프리카인들의 정치적 삶의 모습을 살펴 볼 것이다. 그 이후 학습은 국제사회에서 아프리카의 가치를 재평가하는 데 주안점을 둔다. | | 본 과목은 프랑스어권 지역에서 이루어지는 다양한 예술 활동을 대상으로 하여, 여러 예술 작품을 감상하고 주요 예술가와 예술 경향을 이해하는 것을 1차적인 목표로 한다. 예술 작품 혹은 예술 현상 및 이에 대한 텍스트를 함께 접함으로써 예술을 감상하고 예술에 대해 논평할 수 있는 능력을 기르고자 한다. 끝으로 이러한 학습과정을 통해 예술과 사회의 관계에 대한 시각을 갖추는 것을 목표로 한다. 예술과 문화 분야로 진출하고자 하는 학생들에게는 현대 문화예술계의 흐름을 파악할 수 있는 능력을 길러줄 것이며, 프랑코포니 분야로 진출하고자 하는 학생들에게는 해당 사회에 대한 보다 깊은 이해를 가능하게 해줄 것이다. 프랑코포니 입문을 미리 수강한 후에 신청하는 것을 권장한다. | |
| HIS229 | 한국고중세사 | HIS399 | 디지털역사학데이터분석연습(캡스톤디자인) |
| | Korean History from Antiquity to Medieval Times | | Data Analytic Practice with Digital History(Capstone Design) |
| 한국 고대사에서 중세사까지의 역사발전 과정과 성격을 장기적인 시각에서 조망하고 중대한 변화의 인과관계를 파악하면서, 현재 한국 역사와 문화의 시원을 찾아서 ‘또 다른 전통’을 종합적으로 고찰한다. | | 역사데이터를 본격적으로 이용하기에 앞서 데이터가 어떠한 특징을 가진 사료로부터 추출되었는지 확인하여 데이터의 가능성과 한계에 대한 이해를 증진하고자 한다. 이에 디지털화의 대상이 된 주요 사료들의 사료적 특징을 이해하고, 이 사료들을 기반으로 구성된 데이터의 특징과 한계를 살펴봄으로써 디지털역사학에 대한 관심과 이해도를 높인다. 더 나아가 역사 콘텐츠와 디지털 기술의 융합 가능성을 타진해본다. | |
| HIS463 | 문화로 역사 읽기 | KOR3311 | 한국문학과 문화콘텐츠 |
| | Cultural Turn in History | | Korean Literature and Cultural Contents |
| 20세기 말 서양 역사학계에 새로운 바람을 일으킨 ‘문화로의 전환’에 주목하고 역사 연구의 대상이자 방법으로서 문화가 미친 영향력을 추적함으로써 21세기 전 지구적 문화 교류와 변용의 시대에 걸맞은 소양을 쌓고 여러 지역의 문화에 대한 균형 잡힌 이해를 도모하고자 한다. 또한 문화란 특정 사회의 정치적·경제적 영역과 별개로 존재하는 것이 아니라 정치적 관계를 반영하고 사회경제적 변동과 긴밀하게 연관되어 있다는 점, 따라서 예술 분야뿐 아니라 의식(儀式)과 상징, 기억과 정체성을 비롯해 인간의 | | 한국문학이 어떻게 영화콘텐츠로 각색되어 영화로 만들어졌으며, 원작(한국문학)과 영화(문화 콘텐츠) 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. | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 의식적인 활동이라는 넓은 의미에서 이해되어야 한다는 점을 강조하고자 한다. | | | |
| HIS112 | 한국사입문 | KOR314 | 한국어 데이터의 이해 |
| | Introduction to Korean History | | Understanding of Korean Data |
| 한국사 연구의 기본적인 역사적 사실과 논쟁점을 통시대적으로 살펴봄으로써 한국사 연구의 올바른 방향을 정립함과 동시에 한국사 기반 역사콘텐츠를 생산하는 기초를 확립한다. | | 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. | |
| MATH111 | 현실세계와 통계 | AAI222 | 확률 및 통계1 |
| | Statistics and the World We Live in | | Probability and Statistics 1 |
| 통계학의 근본 원리를 학습하고 다양한 현실적 문제해결에 적용해 봄으로써 각 전공 분야에서의 적응력을 높이하고자 함이 이 과목의 주요 목표이다. 기본적 확률모델, 예컨대 이항, 포아송, 정규분포 등이 다루어지고, 대수의 법칙, 중심극한정리 등 중요한 확률법칙이 기초적인 수준에서 다뤄지며, 이러한 토대 위에서 모수의 추정 및 검정이론 등이 다양한 실제 문제의 해결을 통하여 습득된다. | | 확률 및 통계학은 모든 학문의 연구 도구로서 실험연구의 설계 및 데이터를 분석을 하는 인공지능 연구자들에게 필수적 과목이다. 확률 및 통계1은 확률 및 통계의 기본 이론을 학습하고, 이를 실험연구의 설계 및 결과분석에 응용하여 인공지능 학습에 기초 데이터 분석능력을 배양함을 목표로 한다. 다루는 주제로는 기초 통계 - 데이터의 기술통계치와 그래프표현에 의한 정보 해석, 확률분포와 통계검정방법의 습득, 표본사이즈(실험개수)와 신뢰구간의 실용적 의미, 가설검정과 평균간 비교분석(t-test, ANOVA), 실험디자인의 기본원리의이해, 상관관계와 회귀분석모형 - 그리고 Bayesian 통계 내용 - 조건부확률, prior, posterior, maxirm likelihood를 배운다. | |