

미래인문학융합전공

[미래인문학융합학부](#)에서 주관하는 [융합전공](#)이다.

- 출처 : 미래인문학융합전공 소개 홈페이지 (2020.06 기준)
- 전공 소개 홈페이지 : http://humanities.hanyang.ac.kr/front/department/humanity/future/future_humanities
- 영문명: INTERDISCIPLINARY STUDIES IN THE FUTURE HUMANITIES

□

목차

- [1 개요](#)
- [2 이수방법](#)
 - [2.1 이수체계](#)
- [3 세부트랙](#)
 - [3.1 테크노사이언스인문학](#)
 - [3.1.1 교육목표](#)
 - [3.1.2 교육과정 및 내용](#)
 - [3.2 디지털 스토리텔링](#)
 - [3.2.1 교육목표](#)
 - [3.2.2 교육과정 및 내용](#)
 - [3.3 엔지니어커뮤니케이션\(영어전용\)](#)
 - [3.3.1 교육목표](#)
 - [3.3.2 교육과정](#)
 - [3.4 융합코디네이션](#)
 - [3.4.1 교육목표](#)
 - [3.4.2 교육과정](#)
 - [3.5 아트테크놀로지](#)
 - [3.5.1 교육목표](#)
 - [3.5.2 교육과정](#)

개요

- 인문학적 마인드를 갖춘 전문인을 키워내기 위해 4개의 세부 트랙을 개설
- 세부 트랙 : 아트테크놀로지, 테크노사이언스 인문학, 디지털 스토리텔링, 엔지니어 커뮤니케이션

이수방법

마이크로전공(12학점)을 기본 이수단위로 하여 마이크로전공의 조합을 통해 부전공과 다중전공으로 확대 이수 가능

이수체계

교육과정	다중전공	부전공	마이크로전공
13-15 교육과정 36학점 (전공핵심 18학점)	24학점 (전공핵심12)	24학점 (전공핵심12)	12학점
16-19 교육과정 36학점 (전공핵심21, 전공심화6)	21학점 (전공핵심12)	12학점	12학점

세부트랙

테크노사이언스인문학

교육목표

현대 테크노사이언스가 제기하는 다양한 사회적, 문화적, 윤리적 쟁점들을 개관하고 이에 대한 적절한 대응을 인문학에 바탕을 두고 모색하여 과학기술이 바꾸는 미래사회에 필수적인 융합적 판단 능력과 행동 역량을 키움

교육과정 및 내용

	테크노사이언스의 과거	테크노사이언스의 현재	테크노사이언스의 미래
과목 개요	테크노사이언스가 형성된 과정을 역사적으로 접근하여 테크노사이언스의 특징을 이해함	테크노사이언스에서 제기되는 사회적, 문화적, 윤리적 쟁점들을 살펴봄	테크노사이언스로 만드는 미래, 미래에 만들어갈 테크노사이언스를 그려봄
과목	역사로 읽는 테크노사이언스, 한국 테크노사이언스의 혁신과 역사	테크노사이언스가 만드는 세상, 현대 테크노사이언스의 윤리적 도전	호모 테크노사이언티스트의 상상력과 창조성, 지속가능한 미래를 위한 과학기술정책

디지털 스토리텔링

교육목표

- 수많은 데이터와 정보로 넘쳐나는 디지털 지식정보사회에서 상대의 눈과 귀를 유혹하고 마음을 훔칠 수 있는 매력적인 이야기를 만들기 위한 체계적인 이론과 지식을 습득하고 이를 활용하는 방법을 교육하기 위해 신설
- 디지털 스토리텔링 전공의 세부 교과목들은 첨단 기술과 인간을 이해하는 인문학적 주제를 접목하여 디지털 시대 커뮤니케이션의 스펙트럼을 넓혀나갈 수 있는 안목과 기본 역량을 키우는 것을 목표로 함

교육과정 및 내용

교과목명	소개
디지털 스토리텔링의 이해	디지털 스토리텔링의 개념과 특성을 이해하고 실제 사례들을 분석함으로써 디지털 스토리텔링 방법론을 다양한 전공 환경에 맞춰 활용하는 능력을 함양
마음을 사로잡는 정보 스토리텔링	수많은 정보로 넘쳐나는 현대사회에서 상대의 눈과 귀를 유혹하고 마음을 훔칠 수 있는 매력적인 정보를 만들기 위한 이론과 기법을 실습
디지털 게임과 현대사회	컴퓨터 게임이 지닌 다양한 측면을 이해하기 위해 게임의 기원을 추적하고, 게임의 발전과정과 게임 장르별 구체적 사례 분석을 통해 디지털 패러다임 변화에 따른 게임화 사회를 이해
문화콘텐츠와 나	미디어 컨버전스 환경에서 탄생한 다양한 문화콘텐츠를 이해하고 스토리텔링을 위한 기본 역량을 키우는 것을 목적으로, 문화원형과 모티프를 활용한 이야기 만들기의 원리를 이해하고 '나'에 대한 스토리텔링 실습 교육

문화콘텐츠 아나토미 : 비평 이론과 실제	문화콘텐츠에 대한 다양한 차원의 접근과 실천적 사례들에 대한 분석을 바탕으로 그 의미와 가치를 읽어 낼 수 있는 비평 역량 교육
신화와 원형의 스토리텔링	동서양의 넘나드는 다양한 신화를 통해 문화원형을 파악해보고, 스토리텔링에 대한 기초지식을 바탕으로 문화원형을 스토리텔링해보는 실습 교육

엔지니어커뮤니케이션(영어전용)

교육목표

- 공학자를 위한 실습 위주의 실무형 영어교육은 원활한 양방향 의사소통뿐만 아니라 소프트웨어 요구사항, 디자인 아키텍처, 인터페이스 등의 실무적인 영어 문서 작성과 영어 논문작성 방법을 가르침

교육과정

교과목명	이수구분
엔지니어를 위한 영어 의사소통	전공핵심
공학영어 읽기	전공심화
엔지니어를 위한 영어 프리젠테이션	전공심화
엔지니어를 위한 실용 영작문	전공심화
엔지니어를 위한 학술 영작문	전공심화
공학영어 캡스톤 디자인	전공심화

융합코디네이션

교육목표

- 미래 사회를 선도하는 융합형 인재 양성을 목표로 다학문간/다학제간 융합의 목적과 의의, 방향을 설정하기 위해 4개의 마이크로전공(아크테크놀로지, 테크노사이언스인문학, 디지털스토리텔링, 엔지니어커뮤니케이션)의 공통 기초핵심 지식을 함양할 수 있는 교과목 개설
- 융합코디네이션 전공 교과목은 언어, 문학, 역사, 철학의 기반 위에 과거와 현재를 이해하고 미래사회의 변화를 예측하여 혁신을 주도하는 창의적, 융합적 인문학 소양을 기르도록 도움

교육과정

교과목명	이수구분
초학제 시대의 미래인문학	전공핵심
네트워크 사회를 위한 미래인문학	전공핵심
인류세 시대를 위한 미래인문학	전공핵심
스마트시대의 문자, 구술, 영상	전공핵심
은유와 프레임 전략	전공핵심
과학기술학의 새로운 지형도	전공핵심

아트테크놀로지

교육목표

- 아트테크놀로지 전공은 인간 활동으로서의 예술과 기술의 특성을 기초로 현대사회에서의 테크노사이언스와 예술의 관계와 의미, 그리고 응용을 다각도로 살펴보는 것을 목적으로 함

- 이러한 이해를 바탕으로 자기 삶과 아트테크놀로지 시대를 조응시킬 수 있는 실천적 경험을 통해 테크노사이언스 시대의 인간 삶과 아트테크놀로지 시대를 조응시킬 수 있는 실천적 경험을 통해 테크노사이언스 시대의 인간 삶에 대한 성찰을 도모
- 아르테와 테크네의 만남, 가상/증강 현실의 예술, 아트테크놀로지 캡스톤 디자인, 공학적 상상력과 디자인 씽킹, 인문학으로 예술 읽기, 인문학으로 기술 읽기 등의 교과목을 통해 협동 연구와 열린 사고가 훨씬 더 요구되는 융합론의 시대에 필요한 사유의 내용과 방식을 훈련
- 창의적 사고와 협동연구의 태도를 가질 수 있는 기회 제공

교육과정

교과목명	이수구분
아르테와 테크네의 만남	전공핵심
가상/증강 현실의 예술	전공심화
아트테크놀로지 캡스톤 디자인	전공심화
공학적 상상력과 디자인 씽킹	전공심화
인문학으로 예술 읽기	전공심화
인문학으로 기술 읽기	전공심화