



지식 디자인(Knowledge Design) 방법론과 디지털 인문학 교육: 어느 융합학부의 분투기

김민형 (한국외대 지식콘텐츠학부)

김사현 (한국학중앙연구원)



Contents

- Methodology
 - ✓ 지식 디자인 방법론
 - ✓ 지식콘텐츠학부 2.0
 - ✓ 프로토타입
- Case Study
 - ✓ 디지털 인문학 교육
- Conclusion

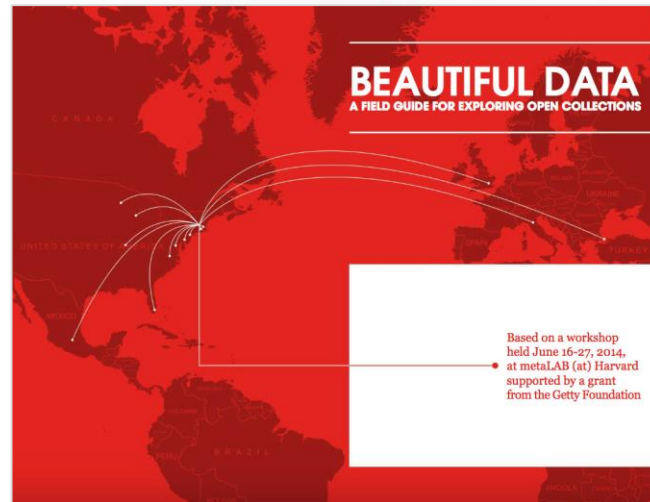
KD Methodology

- 지식 디자인
 - ✓ 제프리 슈나프 (Jeffrey T. Schnapp)
 - ✓ [metaLAB, Harvard University](#)



Knowledge Design

Incubating new knowledge forms / genres / spaces
in the laboratory of the digital humanities

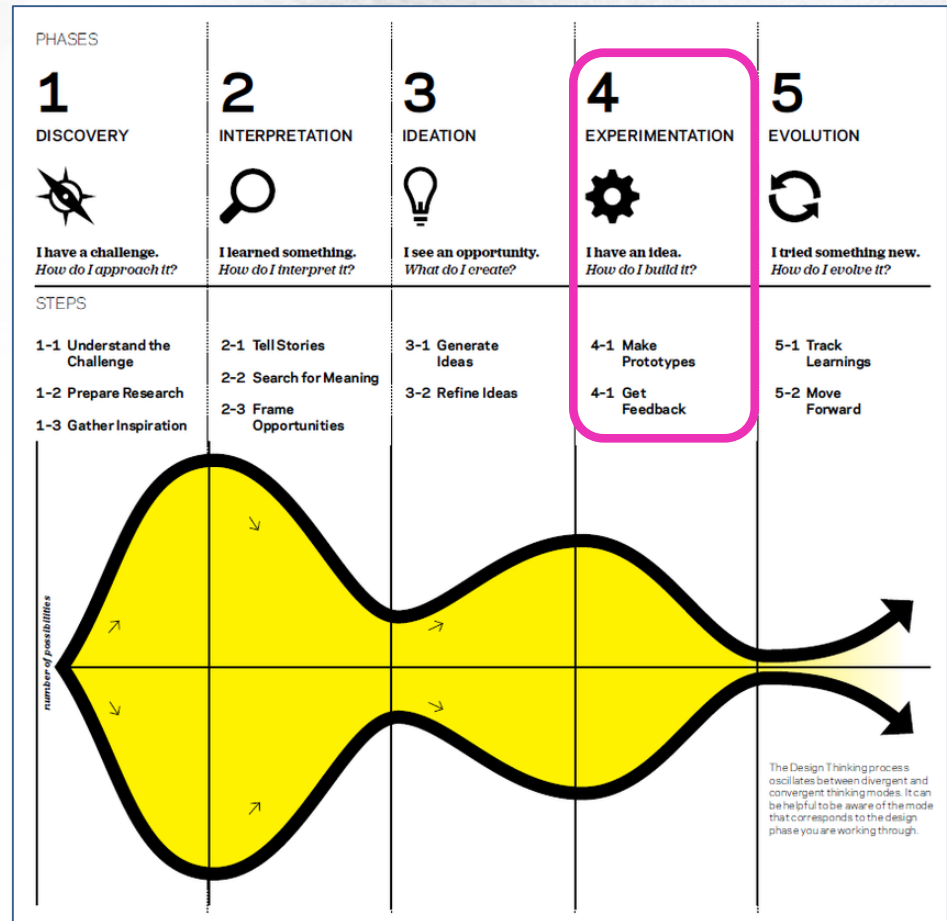


KD Methodology

- design thinking
 - ✓ 데이비드 켈리 (David M. Kelley)
 - ✓ [IDEO](#), [Stanford d.school](#)



**Human-Centered
Path to Innovation**

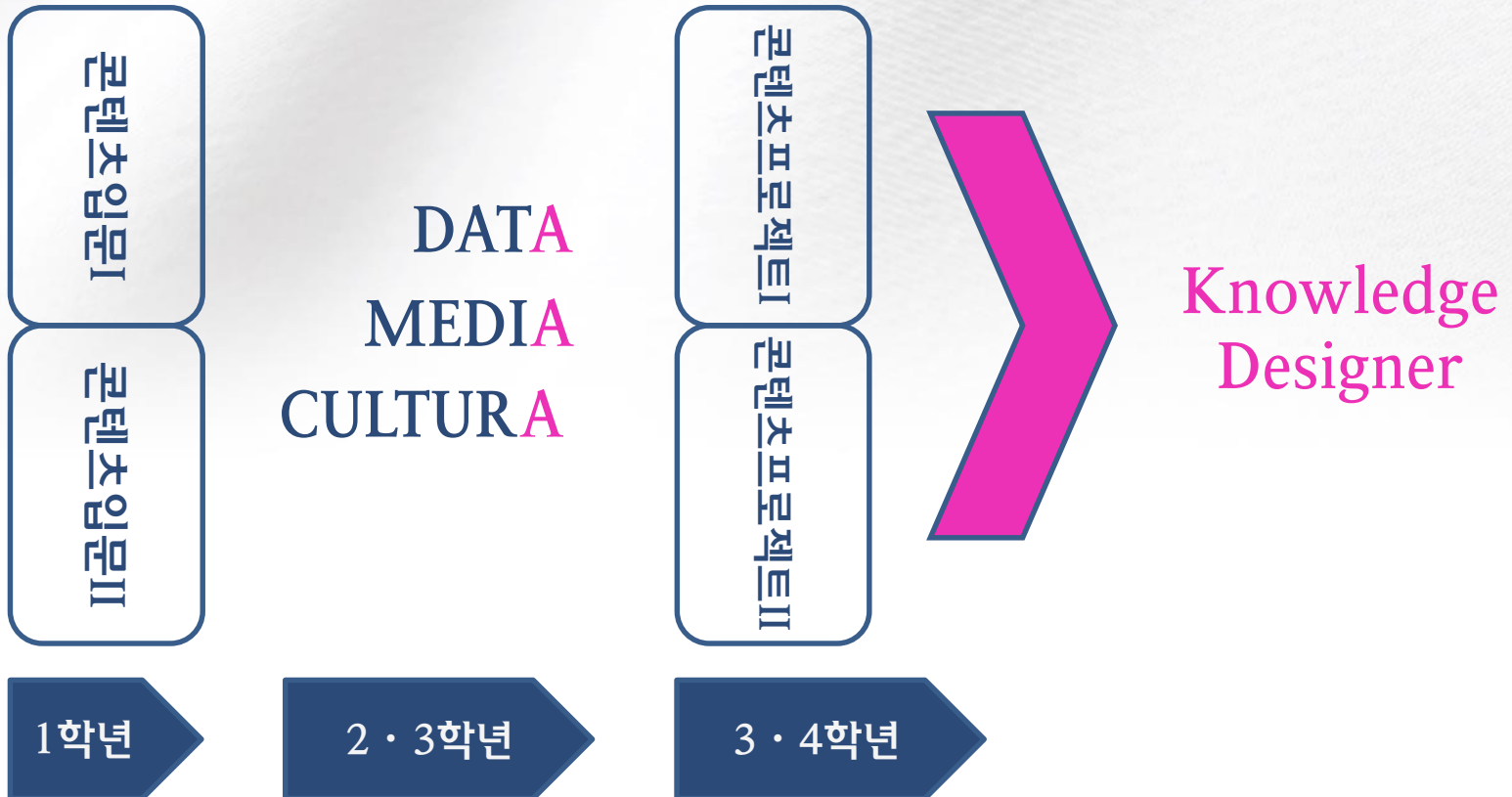


- 지식콘텐츠학부 비전

- ✓ 디지털 시대가 요구하는 응용인문학의 최전선에서,
- ✓ 인문학 고유의 탐구정신을 토대로 구체적인 '지식기술(Knowledge Technology)'을 연마하여,
- ✓ 지식의 획득과 생산, 소통의 전 과정을 기획하고 실천하는 '지식 디자인(Knowledge Design)'의 역량을 갖춘 인재 양성



- 지식콘텐츠학부 교과과정
 - ✓ 학문융합과 지식기술의 고도화
 - ✓ 디지털 인문학과 기술기반의 콘텐츠학



KC 2.0

1학기 2학기

4학년

3학년

2학년

1학년

프로젝트
관리방법론

데이터베이스
기초

데이터베이스
응용

디지털미디어
개론

지식통계학습

콘텐츠
데이터 분석

디지털미디어
실습

콘텐츠
브랜딩

영상문화의
이해

영상테크놀로지의
이해

콘텐츠
프로젝트 II

디자인 사고와
시각화

지식자원의
이해

콘텐츠입문 I

콘텐츠입문 II

지식자원의
시각적 활용

콘텐츠
프로젝트 I

글로벌 문화
스토리텔링

디지털문화와
지식기술

글로벌 문화
트렌드 탐사

콘텐츠
네트워크 분석

콘텐츠와
컴퓨터적 사고

콘텐츠
프로그래밍

콘텐츠 디자인
방법론

글로벌 콘텐츠
비즈니스

빅데이터와
인공지능

데이터마이닝
개론

데이터마이닝
실습

지식콘텐츠학부 교과과정

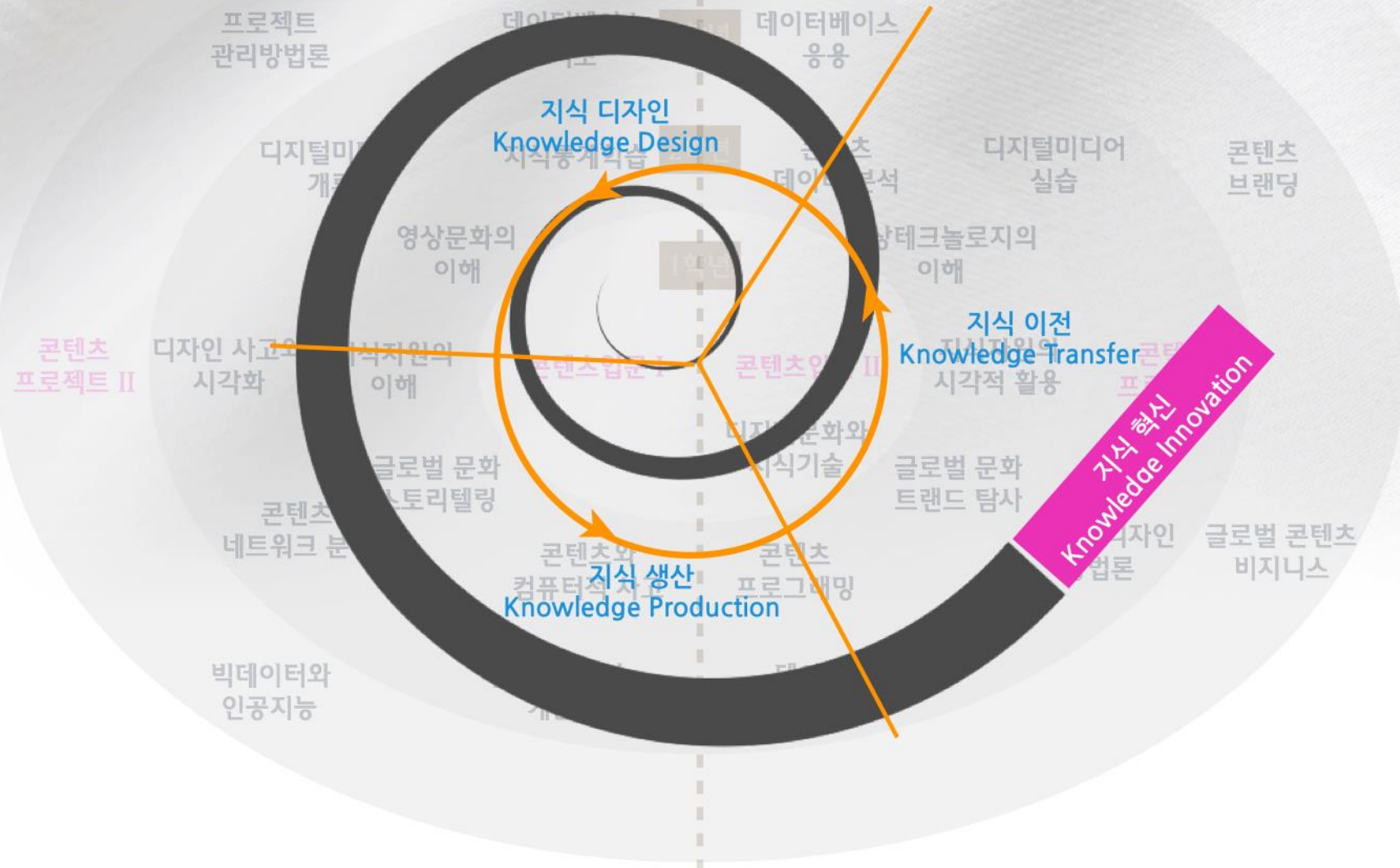
KC 2.0

1학기 2학기

4학년

1학기

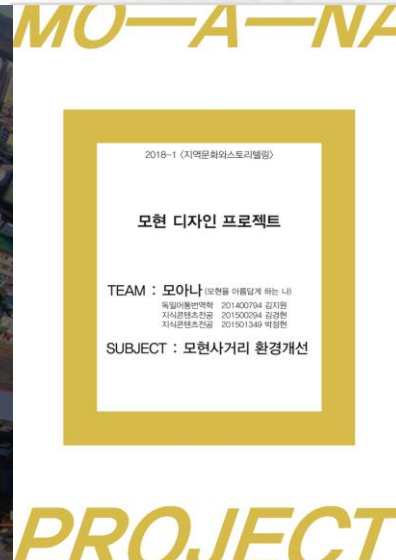
지식콘텐츠학부 교과과정



KC Prototype

- 콘텐츠 프로젝트

- ✓ 디자인씽킹 방법론을 활용하여 지역사회의 지속가능성과 혁신을 디자인하는 실습



Case Study - 디지털문화지도의 이해(수업개요) 한국외국어대학교 HANKUK UNIVERSITY OF FOREIGN STUDIES

- 디지털문화지도의 이해(2016.9-12., 2017.9-12., 2018.9-12.)
 - ✓ 대상: 한국외국어대학교 지식콘텐츠학부 2학년.
 - ✓ 수강생 비율: 본전공 50-60% / 타전공 40-50%.

- 강의 목적
 - ✓ 디지털 환경에서 인문 지식을 편찬하고 다양한 모습으로 표현하기.
 - ✓ ICT 기술 습득 및 디지털 문화콘텐츠의 저작 방안.
 - ✓ 프로젝트 방식으로 진행: 기획에서부터 자료 조사 및 디지털 콘텐츠 제작 및 구현에 이르는 전 과정의 실습.

Case Study - 디지털문화지도의 이해(수업개요)

강의 진행

- ✓ 콘텐츠 주제 탐색 / 지식 탐구
- ✓ 디지털 정보 기술 습득
- ✓ 팀 프로젝트
 - ✓ 학생 개인이 주제 선정 및 제작 계획서 작성.
 - ✓ 발표 후 자유로운 팀 결성 유도.
 - ✓ 팀(학생 3-4인)별 프로젝트.

<http://wiki.hufscon.com>

주차	강의범위 및 내용
제 1주	오리엔테이션(Orientation) - 수업의 방향점, 과정 소개(김사현, 강혜원)
제 2주	디지털 기술을 활용한 인문학 연구 및 저작 방법 : Digital Cultural Mapping 사례 소개: 국내외 디지털인문학 연구 동향 및 성과
제 3주	디지털 문화 지도 콘텐츠 제작 작업 환경 구축
제 4주	디지털 문화 지도 콘텐츠 제작 기획: 목표 설정, 자료 조사, 자료 분석 및 콘텐츠 내용 구성
제 5주	중간고사: 디지털문화지도 제작 계획서 제출 및 발표
제 6주	휴강(추석)
제 7주	디지털 정보 기술 실습: 텍스트 콘텐츠 제작(위키)
제 8주	디지털 정보 기술 실습: 텍스트 콘텐츠 편찬 방법(온톨로지)
제 9주	디지털 정보 기술 실습: 그래픽 콘텐츠 제작(네트워크 그래프)
제 10주	디지털 정보 기술 실습: 가상현실(Virtual Reality) 콘텐츠 제작 1
제 11주	디지털 정보 기술 실습: 가상현실(Virtual Reality) 콘텐츠 제작 2
제 12주	디지털 문화 지도 콘텐츠 제작 1 - (워크샵 형태로 진행)
제 13주	디지털 문화 지도 콘텐츠 제작 2 - (워크샵 형태로 진행)
제 14주	디지털 문화 지도 콘텐츠 제작 3 - (워크샵 형태로 진행)
제 15주	디지털 문화 지도 제작 결과물 시연
제 16주	기말고사(한 학기 정리/ 과제물 최종 제출)

- **디지털 콘텐츠 제작 계획서**

- **주제 및 제작 목적**

- 주제와 대상, 무엇을 말하고자 하는지? 범위는?

- **자료 조사 계획**

- 주제에 대한 문헌 조사 또는 현장 조사 계획

- **콘텐츠 제작 방법 및 계획**

- 마인드맵/관계 그래프 그려보기
- 웹문서 작성 대상 정하기
- 멀티미디어 콘텐츠 제작 계획

- **기대효과**

- 본인이 만들고자 하는 콘텐츠의 활용방안, 기대효과

Case Study - 디지털문화지도의 이해(주제선정)

- 뮤직 페스티벌
- 1980년대 학생운동
- 질 베른의 <80인간의 세계일주>
- 서울 궁 투어
- 천안의 축제
- 광명동굴
- 막걸리
- 디지털 문학지도
- 조선 왕릉
- 서울시 근대 건축
- 소주
- 수도권 흉악 범죄 지도

나의 콘텐츠 제작 계획

1. 주제

1.1 주제 선정

"위키 콘텐츠를 통해 미리 알아보고 제대로 즐긴 후 편하게 추억하는 뮤직페스티벌"

1.2 주제 선정 이유

나는 평소에 음악을 좋아해서, 여러 뮤직페스티벌에 관심은 있었지만 금전적인 문제로 인해 관할 할 수 없었습니다. 그러다가 작년 5월, 난지한강공원에서 열린 '그' 처음으로 가게 되었다. 평소 좋아하는 아티스트의 아티스트가 참가하는 뮤직페스티벌은 처음이

<디지털문화지도의 이해>

콘텐츠 제작 계획서 - '서울 궁 투어'

1. 주제 선정

1) 제작 목적

올해 8월 초에 개봉한 '덕혜옹주'라는 영화에서 주인공인 덕혜옹주 디얼까? 바로 우리나라의 4대 궁인 경복궁, 창덕궁, 창경궁, 덕수궁이 게 봤던 터라 최근 들어서 우리나라의 역사에 관심이 생겼고, 얼마 전 가개자에 다녀왔다. 역시 기대했던 마쿠이나 너무 예뻐고 새삼 우리나라 궁궐의 아름다움은

한국의 술 > 막걸리

주제 선정 이유:

위키와 하이퍼링크, 다양한 멀티미디어를 활용해서 유용한 정보를 만들 수 있을 무엇이 있을까 생각하다 기왕이면 한국적인 소재를 선택하기로 하였다. 한국적 지역 특색을 살려 소개할 수 있는 신선한 소재가 무엇이 있을까 고민했다. 그러 관심 있지만 누구나 잘 알지는 못하는 술, 그것도 가장 한국적인 술 막걸리에 더 면 좋겠다는 생각이 들어 주제를 막걸리로 정하게 되었다.

수도권 흉악 범죄 지도 『마피아 맵』

1. 소재 및 주제

소식이 빨라져서인지, 세상이 살기 힘들어져서인지, 흥흥한 뉴스로 시끄러워지는 빈도가 높아지고 있다. 이제 뉴스에서는 절도, 강도, 단순 폭행이나 상해와 같은 사건들은 크게 다루지도 않는다. 세간을 떠들썩하게 하려면 적어도 강간 후 살해, 연쇄 살인, 문치마 살인 정도는 되어야 하는 모양이다.

Case Study - 디지털문화지도의 이해(주제선정)

- 뮤직 페스티벌 - 팀A
- 1980년대 학생운동 - 팀B
- 쉴 베른의 <80인간의 세계일주> - 팀C
- 서울 궁 투어
- 천안의 축제
- 광명동굴
- 막걸리
- 디지털 문학지도
- 조선 왕릉
- 서울시 근대 건축
- 소주
- 수도권 흉악 범죄 지도

팀A

- 한국인디전傳 - 강한별, 김현수, 박성민, 이가윤

팀B

- 응답하라 1994로 본 90년대 문화 - 김경현, 박정현, 유현나, 조은선, 오효영
- 광화문으로 본 시위역사 - 김경현, 박정현, 유현나, 조은선, 오효영

팀C

- 대중탕의 재발견 - 이화진, 강민주, 이혜영, 이지현
- 목욕탕의 재발견
- 목욕- 이화진, 강민주, 이혜영, 이지현
- 80일간의 세계일주- 이화진, 강민주, 이혜영, 이지현
- 현대의 새로운 문화 키워드, 대중탕 - 이화진, 강민주, 이혜영, 이지현

Case Study - 디지털문화지도의 이해(주제선정)

- **한국인디전傳**
- '인디 뮤지션 간 연결고리, 인디씬의 잘 알려지지 않은 <이야기>를 설화의 말투를 각 페이지 소개글에 차용해 친근함과 재미를 주고자 기획.'
- **<응답하라 1994>로 본 90년대 문화**
- <응답하라 1994>에 드러난 그 시절의 문화에 대해 자세히 살펴보고 그 문화가 가장 잘 드러나는 장소를 함께 보여주면서, 사람들에게 또 다른 방법으로 그 시절에 대한 향수를 불러일으키거나, 그 시절의 문화에 대해 알 수 있는 콘텐츠를 만들고자 기획
- **대중탕의 재발견**
- 우리 생활 깊이 연관된 대중탕이 새로운 복합문화공간으로 변화하거나, 영화, 방송, 웹툰, 드라마 등의 무대 또는 중심 소재로 활용되고 있는 상황에서 현재의 대중탕과 관련된 콘텐츠를 만들고자 기획.



- **종로로 보는 독립영화**

- '한국의 독립영화 세 편(초인, 최악의 하루, 프랑스 영화처럼) 속에 나오는 서울의 모습들 중 종로구를 중심으로 하여 각 영화들을 소개함과 동시에 영화 속 장면들을 보고 그것을 테마로 직접 서울을 여행.

- **김대건 신부의 생애로 알아본 한국 초기 천주교**

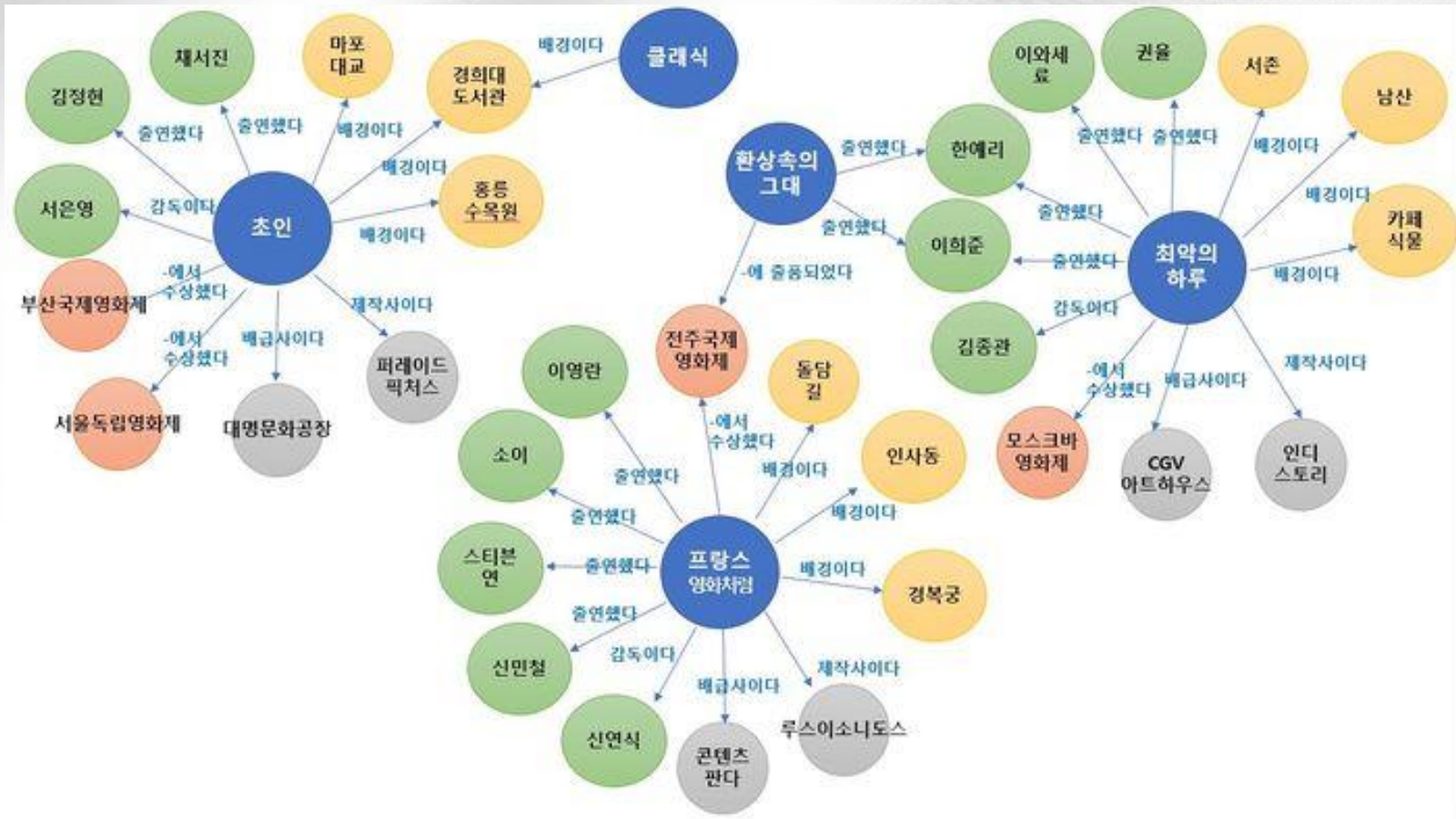
- 성 김대건 안드레아 신부와 솔뫼성지의 성인들의 이야기를 통해 전반적인 우리나라 근대 천주교의 역사를 알아보고 순교자의 성지로써 솔뫼성지에서 일어났던 사건들, 십자가의 길 등 천주교 성지의 콘텐츠.

- **한강 놀이터**

- 한강에는 많은 문화 활동이 활성화 되어 있으나, 제대로 알지 못하고 있다. 이들은 TV 예능 프로그램에 자주 등장하는 점에 착안해 일반인들도 쉽게 즐길 수 있는 한강 주변의 문화 시설, 행사, 활동 등을 소개하여 적극적으로 활용하자는 취지로 기획.

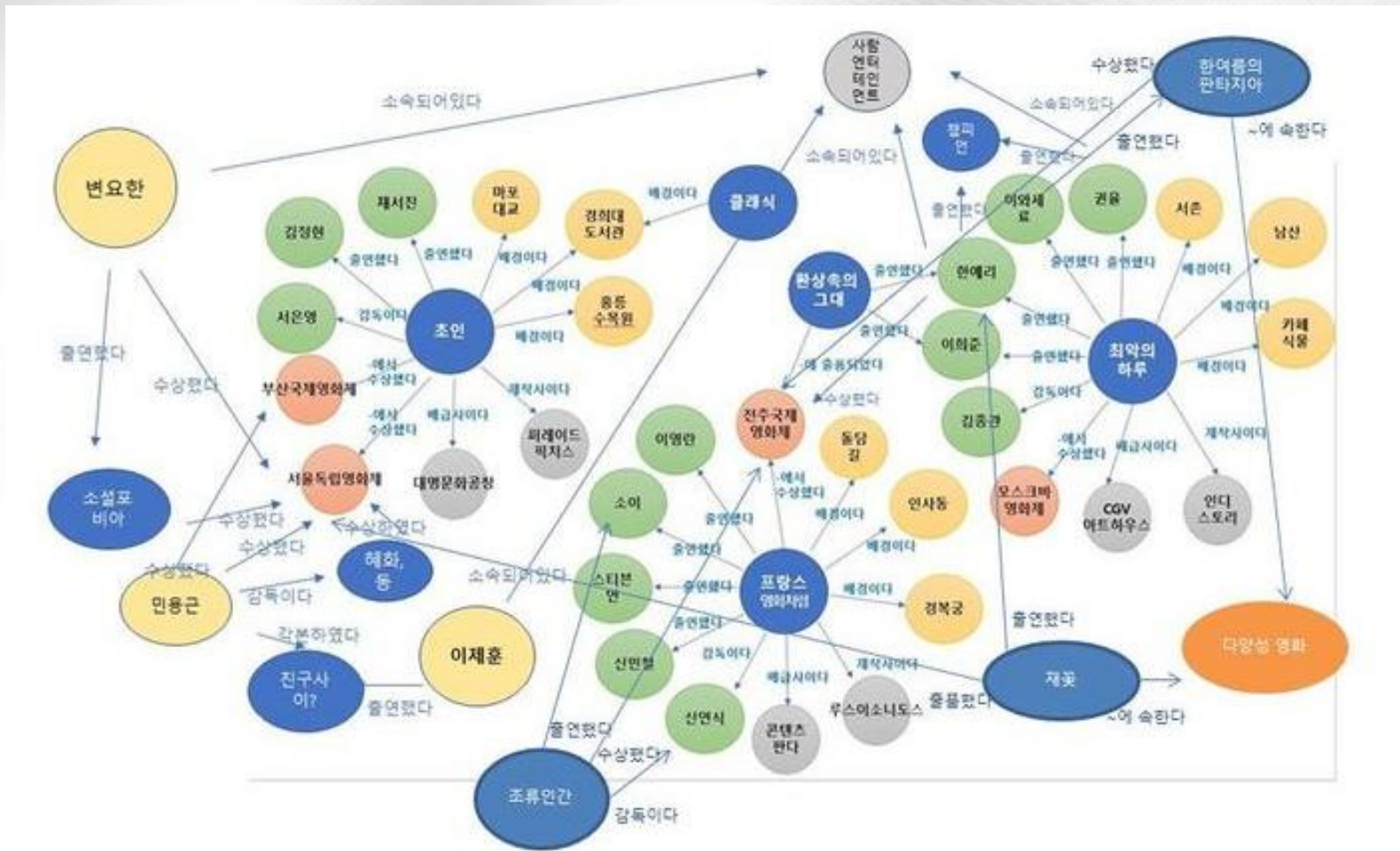
Case Study - 디지털문화지도의 이해(조사)

- 콘텐츠 소재에 대한 조사 - 특정 중심 소재에서 출발



Case Study - 디지털문화지도의 이해(조사)

- 콘텐츠 소재에 대한 조사 - 중심소재와 관련된 2차 소재 사이의 새로운 관계들이 지속적으로 발견.



Case Study - 디지털문화지도의 이해(조사)

• 콘텐츠 소재에 대한 조사 - 데이터 정리(클래스, 노드)

클래스	기사제목	작성자
개념	영화	이진선
개념	상업영화	전영태
개념	독립영화	이다경
개념	존엄사	이다경
개념	병영부조리	이다경
개념	학교폭력	이다경
개념	동성애	이진선
개념	미혼모	전영태
장소	서울	노지영
장소	종로구	이진선

영화	혜화,동	김은비
영화	친구사이?	이진선
영화	챔피언	이진선
영화	소셜포비아	이진선
영화	폭력의 씨앗	이다경
영화	스파 나잇	이다경
영화	해피버스데이	이다경
영화	파수꾼	이다경
영화	클래식	전영태
인물	한예리	이진선
인물	권율	이진선

사건	전주국제영화제	이진선
사건	부산국제영화제	전영태
사건	서울독립영화제	김은비
사건	모스크바 영화제	전영태
사건	홍콩 국제 영화제	이다경
사건	에든버러 국제 영화제	전영태

기업	CGV	전영태
기업	롯데시네마	이다경
기업	메가박스	이다경
기업	루스이소니도스	김은비
기업	콘텐츠판다	전영태
기업	CGV 아트하우스	전영태
기업	인디스토리	김은비
기업	사람 엔터테인먼트	이진선

Case Study - 디지털문화지도의 이해(조사)

• 콘텐츠 소재에 대한 조사 - 데이터 정리(클래스, 노드)

클래스 설정값

클래스	색	모양
개념	Navy	rect
인물	Olive	star
단체	Orange	rect
기업	Pink	rect
장소	Purple	rect
작품	Yellow	rect
물품	Green	rect
사건	Blue	circle

관계 설정값

관계	색	모양
~를 사용하였다	Black	moving-arrows
~를 구독하였다	red	arrow
~를 포함한다	purple	arrow
~을 겪었다	Navy	arrow
~가 출연했다	Orange	arrow
~가 방영되었다	Green	arrow
~가 데뷔했다	Yellow	arrow
~의 배경이 된다	Blue	arrow
~의 출신이다	Pink	arrow

노드리스트

클래스	노드
개념	X세대, 농구, 농구화, 농구복, PC통신, 미팅
인물	서태지, 양현석, 박진영, 이문세, 신해철, 서장훈, 이상민, 현주엽, 김동률, 서동욱, 심은하, 타블로, 강혜정, 전희철, 우지원
단체	서태지와 아이들, 연세대학교 농구부, 고려대학교 농구부, 전람회, NELL, 에픽하이
기업	MBC, tvN, 서태지컴퍼니, 올림인터넷엔터테인먼트, YG엔터테인먼트, JYP엔터테인먼트, CJ E&M
장소	서울역사박물관, 연세대학교, 고려대학교, 신촌, 하이델베르크 하우스, 카페 코인, 올림픽공원 체조경기장, 휘문고등학교
작품	응답하라 1994, 가요톱텐, 마지막승부, M, 토요일 토요일은 즐거워, 별이 빛나는 밤에, 두근두근 내 인생, 두 번째 스무살, 호구의 사랑, 슬램덩크
물품	무선호출기, 공중전화, 잡지, 카세트테이프, CD 플레이어, 비디오 테이프, 시티폰
사건	농구대잔치, 대학가요제, IMF 외환위기, 서울 1000주년 타임캡슐

Case Study - 디지털문화지도의 이해(제작)

X세대

미국에서 1965년 이후에 태어난 세대를 이르는 말이었으나, 대한민국으로 넘어오면서 1990년대 자기주장이 강한 신세대를 이르는 말로 의미가 변형되었다.

목차 [숨기기]

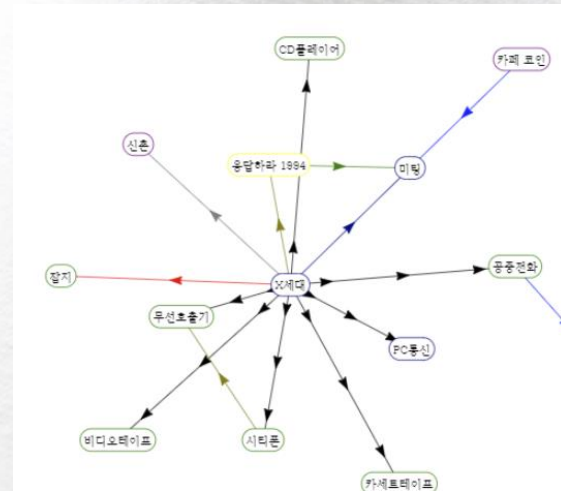
- 1 개요
- 2 유래
- 3 특징
- 4 <응답하라 1994> 속 X세대
- 5 1990년대 한국의 X세대
- 6 다이어그램
- 7 관련문서
- 8 각주
- 9 기여

개요

'X세대'는 1990년대 중반에 신세대를 이르는 말로 가장 많이 쓰였던 명칭이다. 이들은 물질적인 풍요 속에서 자기중심적인 가치관을 형성했으며, 처음에는 TV의 영향을 받다가 점차 컴퓨터에 심취하기 시작했다. X세대라는 말은 1991년 캐나다 작가 더글러스 커울랜드의 소설 『Generation X』에서 유래되었다. [1]

유래

소설 『X세대 Generation X』는 1991년 뉴욕에서 출판되었다. '점점 달라져가는 문화이야기'라는 부제를 달고 있



VR콘텐츠



이 문서	관계	관련 문서
<X세대>	는 ~에 의해 유래되었다.	소설 『Generation X』
<X세대>	는 ~와 관련이 있다.	서태지와 아이들
<X세대>	는 ~와 관련이 있다.	슬램덩크
<X세대>	는 ~와 관련이 있다.	마지막승부
<X세대>	는 ~와 관련이 있다.	응답하라 1994
<X세대>	는 ~를 착용하였다.	농구복
<X세대>	는 ~를 착용하였다.	농구화
<X세대>	는 ~을 사용하였다.	PC통신

Case Study - 디지털문화지도의 이해

- **기획능력**

- 프로젝트 진행 과정에서 지속적인 주제 탐색 및 지식 탐구(소재 및 주제의 확대/축소/변경)

- **디지털 환경에서 협업 / 다양한 형태의 디지털 미디어 활용 능력**

- 위키소프트웨어(디지털 텍스트)
- 지식의 네트워크(네트워크 그래프)
- 디지털 지도 / 사진기반 가상현실

- **만들면서 배우기**

- 주제에 대한 지식을 배우고, 체계적으로 정리하여 다양한 형태의 디지털 콘텐츠 제작.

- 기말레포트 / 학생들의 콘텐츠 제작기(Feedback)
- 자유로운 형식으로 작성, 무엇을 했고, 어느 부분에서 힘들었으며, 그 과정은 어떠 했고(내가 기여한 바는?), 무엇을 배웠는가?

우리 조는 원래 “광화문으로 본 시위의 역사”를 주제로 콘텐츠를 제작하고자 하였다. 하지만 주제를 선정된 이후 콘텐츠 제작을 위해 구체적인 내용을 진행해 나가는 과정에서 이 주제가 나타내기 어렵다는 점을 깨닫고 다시 주제를 찾기 위해서 회의를 했다. 다같이 모여 회의를 진행하기 이전에, 각자 원하는 주제를 다시 생각해오기로 했다. 이전에 콘텐츠 제작 기획서를 작성할 때에는 위키와 VR로 나타낼 수 있는지 여부에 대해서 구체적으로 파악해보기 힘들었지만, 이번에 주제를 선정할 때에는 어떤 방향으로 진행해야 만들기에 용이하고 재미있게 진행할 수 있는지에 대해서 조금은 파악할 수 있었다. 그에 따라서 각자 약 5~10가지의 주제를 생각해왔고, 매우 흥미로운 주제가 많이 나왔지만 그 중에서도 우리 조는 “<응답하라 1994>로 본 90년대 문화”를 주제로 선정하였다.

주제 선정의 어려움(<응답하라 1994>로 본 90년대 문화)

우리 조는 주제 선정 및 클래스와 개체 선정 과정에서 어려움이 많았다. 기존에 선정한 주제는 표현하기에 어려움이 있었고, 최종적으로 선정한 주제 또한 문화를 분류하여 표현한다는 것에서 어려움이 있었기 때문이다, 하지만 직접 만나서 하는 회의도 지속적으로 진행하였고, 단체 카톡방을 통해서 콘텐츠 제작과정을 거치면서도 꾸준히 서로의 콘텐츠를 보고 피드백을 해주었다.

조사한 내용의 정리의 어려움(<응답하라 1994>로 본 90년대 문화)

이 수업에서 가장 어려웠던 것은 VR도, 위키도 아닌 (물론 이 두 개가 어렵지 않았다고는 말할 수 없지만) '연결점'을 찾는 것이었다. 처음 그려간 우리의 네트워크 그래프가 처참하게 까였던 순간이 기억난다. 우리가 그려갔던 것은 마인드맵이었고 교수님이 원했던 것은 그 사이의 관계가 보이는 그래프였다.

조사한 내용의 정리의 어려움(종로로 보는 독립영화)

Case Study - 디지털문화지도의 이해(제작기)

<디지털문화지도의 이해>를 수강하면서 나는 크게 두 가지를 얻은 것 같다. 첫번째는 새로운 기술들이다. 기존 전공수업에서 접해볼 수 없었던 많은 기술들을 이번학기 수업을 통해서 배울 수 있었다.

...

두 번째는 직접 콘텐츠를 기획해보고, 팀원들과 의견을 맞춰 콘텐츠를 제작하는 과정을 경험해봤다는 점이다. 지금까지 많은 이론 수업들을 수강해왔지만, 직접 콘텐츠를 제작하는 기회는 매우 드물었다. 물론 과제도 많고 배워서 적용해야 할 기술이 많아서 그 과정 속에서는 어려움이 매우 많았지만,

...

수강 후기 및 향후 계획(<응답하라 1994>로 본 90년대 문화)

이 수업에서 만큼 무언가의 관계성에 대해 고민해 볼 수 있는 시간은 없었던 것 같다. 수업을 통해 얻게 된 이런 생각의 관점을 (아직 많이 미숙하지만) 앞으로 정보를 처리하는 모든 과정에서 사용할 수 있을 것이라는 생각을 한다.

조사한 내용의 정리의 어려움(종로로 보는 독립영화)

Case Study - 디지털문화지도의 이해(제작기)

인문학 주제로 디지털 콘텐츠를 처음 만드는 학생들에게 처음부터 끝까지 그 과정을 경험하게 하고, 관심 있던 주제를 다양한 관점으로 생각하고 학습하는 “인문학” 공부법을 목표

