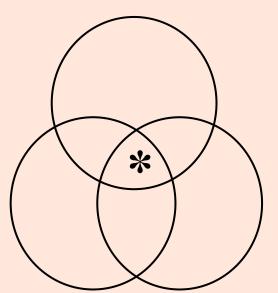
artist



Teaching Programming for Art-making:

질적 연구 인터뷰

educator

programmer

- 저희 연구에 관심을 가져주셔서 감사합니다. 작가이자, 프로그래머이자, 교육자로 기존의 틀을 가로질러 활동하시는 분들과 직접 대화하며, 주류 기술 문화에 대한 비판 활동으로서, 예술 작업의 연장으로서, 혹은 커뮤니티 구조의 어떤 일환으로서 교육에 대해 탐구해보고자 합니다.
- 이번 인터뷰에서는 특히 수업 디자인 철학, 기술 교육과 아티스트 역량 강화, 인공지능/기계학습 관련 이슈, 예술에서 매체물로서의 연산을 바라보는 시점에 대해 의견을 여쭤보려 합니다. 인터뷰에서 구체적으로 다룰 질문 예는 다음 페이지에서 보실 수 있습니다.
- 저희 인터뷰는 정해진 토픽이나 관련 토픽에 대해 자유로운 형식으로 답해주시는 반정형화된 (semi-structure) 방식으로 진행됩니다. 더 자세한 내용을 듣기 위해 인터뷰 진행자가 추가 질문을 할 수 있으나, 대답을 거절하시거나 추후 서신으로 답하시는 것도 가능합니다.
- 인터뷰 도중 질문이 있으시거나 발언된 내용 중 제외/수정하고 싶은 부분이 있으시다면 편하게 요청해주십시오.
- 리스트 되어있는 질문들 중, 자신의 작가 교육관에 가장 닿아있거나 쟁점이 되는 질문을 먼저 하나 고르신 후, 인터뷰를 시작합니다. 이후 대화의 흐름에 따라 다른 질문들을 답하시게 됩니다. 리스트의 모든 질문에 답하시지 않으셔도 문제없습니다.

Information on Data Collection & Usage 데이터 수집 및 활용에 대한 정보:

- 녹화 허락을 받을 수 있을까요?
 녹화된 비디오와 녹취록은 정미라(Alice Mira Chung) 연구원과 필립 구오 (Philip Guo) 책임 연구가 외 누구에게도 허락 없이 공유하거나 공개하지 않겠습니다.
- 다음과 같은 배경 정보들을 수집 후 익명처리할 계획입니다:
 - 연령: [25세 이하, 25-34세, 35-44세, 45-54세, 55-64세, 65세 이상]
 - 젠더
 - 현재 종사하시고 계시는 기관 타입: [대학교, 디자인/예술 전문 학교, 비영리단체, 영리단체, 등]
 - 지리적 위치
 - 예술 활동 주제 혹은 주로 다루는 미디엄에 대한 짧은 설명
 - 교육자까지의 진로 그리고 교육자로서의 경력 (교육 경험, 학문적 배경 등)
 - 작가-교육자로 활동해온 햇수
- 수집한 데이터를 사용하게 될 경우:
 - 인용된 내용이 정확한지 연락드려 확인하겠습니다.
 - 최종 레포트에 어떤 형태로 귀하의 인적정보를 올릴지 연락드려 확인하겠습니다.
 예: 본명, 필명, 혹은 익명 (전체 약 15명 정도 인터뷰할 계획입니다.)

Class organization +84 X A

- 쓰시는 수업 일정표(강의 계획서) 중 하나를 선택하셔서 보여주세요. 이 수업 자료를 개발하시는데 대략 얼마간의 기간이 걸리셨었나요?
- 프로그래밍에서 중요한 개념들은 무엇이고, 이 개념들을 어떻게 소개하고 계신가요?
 수업 중 강의 파트가 있다면, 수업 중 어느 정도의 시간을 할애하시고, 강의 내용은 어떤 구조로 짜여있나요?
- 이 수업에는 어떤 과제들이 있나요? 이 과제들을 디자인하실때 어떤 점들을 유념하고 작업하시는지요?
- 코드나 소프트웨어 형태의 과제물들은 어떤 식으로 평론/피드백해야 할까요?

Artist Empowerment **OFFICE 9883**

- 아티스트들이 왜 코딩을 배워야할까요?
- 아티스트들에게 코딩과 컴퓨터 과학을 가르친다면 어떤 기초지식들을 가르쳐야 하는 걸까요?
 이런 지식들은 현재 예술 교육 방식 맥락 내에서 어떻게 존재하고 있나요?

AI/ML topics 인공지능/기계학습 관련 이슈들

- 수업 내에서 인공지능/기계학습 기술이 예술분야에 미치는 영향에 대해 어떤 식으로 다루고 있나요?
- 공개되어있는 인공지능 툴들을 수업에 포함할 계획이 있으신가요? 어떤 방식으로 계획하고 계시며, 그 이유는 무엇인가요?
- 상업 인공지능 툴로 생성된 이미지와 아티스트가 만든 코드로 생성된 작품은 어떻게 다른 걸까요?

Computation as Material आ अहर अधि एक

 학생들에게 컴퓨터 연산이나 데이터를 어떤 식으로 "작품의 재료로서" 소개하고 계시나요?
 이런 관점으로 수업을 진행하시면서, 학생들이 어떤 방향으로 영향을 받거나 새로운 결과물을 가져오는 것을 보신적이 있나 궁금합니다.