|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  |
|  | **AJ Media Rookies (Season 3-Episode 2)**  **“*Exploring the Media Age of Virtuality*”**  **연수 프로그램 참가 신청서** | |  |
|  |  | |  |
| 이름 | |  | |
| 학번 | |  | |
| 학년 | |  | |
| 전공구분(미디어학부/이중전공/복수전공) | |  | |
| 학적상태(재학/휴학) | |  | |
| 국적 | |  | |
| 성별 | |  | |
| 휴대폰 연락처 | |  | |
| 이메일 주소 | |  | |

과거에 AJ 미디어 루키스 프로그램에 참석한 경험이 있습니까? (해당사항에 표시)

1. 아니오 2) 예

과거에 미디어학부에서 진행한 해외 방문 프로그램에 참석한 경험이 있습니까?

1. 아니오 2) 예 (프로그램명: )

과거에 개인적으로 해외 방문 경험이 있습니까? 1) 아니오 2) 예

과거 해외 방문 경험을 모두 적어 주세요.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 방문 국가 | 기간 | 목적 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

본인의 성향이 A와 B 진술문 중에서 어떤 쪽에 상대적으로 가까운지 표시해 주세요.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 번호 | A/B 진술문 | 표시 (√) |
| 1 | A: 나는 혼자 일하기를 좋아한다 |  |
| B: 나는 다른 사람과 협동하기를 좋아한다 |  |
| 2 | A: 나는 이미 해본 일을 좋아한다 |  |
| B: 나는 새로운 창의적인 일을 좋아한다 |  |
| 3 | A: 나는 긴장 상황에서 초조해 한다 |  |
| B: 나는 긴장 상황에서도 평정심을 절대 잃지 않는다 |  |
| 4 | A: 나는 감정의 변화가 많은 편이다 |  |
| B: 나는 감정의 변화가 거의 없는 편이다 |  |
| 5 | A: 나는 일을 하다가 중간에 다른 일을 한다 |  |
| B: 나는 한번 시작한 일은 끝까지 마친다 |  |
| 6 | A: 나는 데드라인이 임박해야 일을 효율적으로 잘한다 |  |
| B: 나는 데드라인 훨씬 전부터 일을 시작해야 마음이 편하다 |  |
| 7 | A: 나는 다른 사람의 단점을 잘 찾아낼 수 있다 |  |
| B: 나는 다른 사람의 단점을 잘 찾아내지 못한다 |  |
| 8 | A: 나는 나의 의견이 강한 편이다 |  |
| B: 나는 다른 사람의 의견을 잘 따르는 편이다 |  |
| 9 | A: 나는 틀린 답을 말하면 부끄러움을 느낀다 |  |
| B: 나는 틀린 답을 말하는 것에 부끄러움을 느끼지 않는다 |  |
| 10 | A: 나는 소극적인 편이다 |  |
| B: 나는 적극적인 편이다 |  |

아래 **3개의 질문에 모두** 답해 주세요.

답변은 반드시 **최대 2페이지 (최대 2000자) 이내**로 작성해 주세요.

1. 과거에는 시각 또는 청각 중심의 미디어가 활용되었으나 최근 웨어러블 기기 등을 활용한 촉각 (haptic) 미디어가 개발되고 있습니다.

(1) 미디어에서 ‘감각’이 왜 중요한지 설명해 보세요.

(2) 감각으로서 ‘시각’과 ‘청각’의 중요성에 대해 설명해 보세요.

(3) 미래 미디어에서 ‘촉각’을 활용한 미디어 전략을 제시해 보세요.

(4) 다양한 감각을 활용한 미디어 전략을 검증할 수 있는 연구문제 및 연구방법을 제안해 보세요.

2. VR, AR 등과 같은 미디어 기술의 발달로 다른 공간에 있는 사람들과 커뮤니케이션을 하고 공연장에 가지 않고 비대면 공연을 즐길 수 있게 되었습니다.

(1) 향후 미디어 기술이 발달하면 (a) 현실/가상의 경계를 극복하고 완벽한 커뮤니케이션이 가능할지 또는 (b) 현실과 가상의 경계를 극복하는 것이 불가능할지 의견을 제시해 보세요. 현실과 가상의 경계를 극복하는 데 필요한 (중요한) 요인이 무엇일지 설명해 보세요.

(2) 미디어 기술의 발달이 (a) 사회적 및 (b) 경제에 미칠 수 있는 영향에 대해 설명해 보세요.

(3) 미디어 기술이 (a) 현실/가상의 경계에 대한 인식에 미치는 영향 및 (b) 사회적 관계에 미치는 영향에 관한 구체적 연구문제 및 연구방법을 제안해 보세요.

3. 챗봇, 게임, 학습플랫폼 등 다양한 미디어를 교육적 목적으로 활용하는 시도가 있습니다.

(1) 미디어가 지식의 증가로 이어질 수 있을지 설명하고, 미디어가 만약 지식에 기여한다면 특히 어떤 집단 (누구)에게 유익할 수 있을지 설명해 보세요.

(2) 지식과 관련하여 미디어가 유발하는 부정적 효과에 대해 설명해 보세요.

(3) 미디어가 지식에 미치는 영향과 관련하여 구체적 연구문제 및 방법을 제안해 보세요.

Write a **Statement of Purpose** in English.

Answer **both questions** **within 2 pages (400 words)** max.

1. Why are you applying for the AJ Media Rookies program? Explain your future career goal and how this program can help you achieve the goal.

2. What can you contribute to the AJ Media Rookies program? Explain your strengths and how you could overcome your weaknesses.