本文摘自David J. Birnbaum的[*Computational methods in the humanities*](http://dh.obdurodon.org/#tei)，由余欣薏統整後撰文。

本文章主要介紹課程的網站及針對2022年春季所開設的課程進行簡述，包含課程教學目標及大致課程內容。

1. [**網站介紹**](http://dh.obdurodon.org/)網站提供多種數位工具、編碼技術的相關教學文章供使用者閱讀，其中也包含課程大綱及課程詳細內容描述等等，讓網頁瀏覽者能更知悉課程的細節資訊。
2. **課程介紹**此課程名稱為「人文學中的電腦計算方法」，授課講師為David J. Birnbaum。整個課程將以Canva該工具作為課堂聯絡及互動的媒介，學生須將作業、相關作業回饋上傳繳交至此，而講師也會將成績等結果公告於該工具供學生瀏覽。
3. 課程包括講座、討論、閱讀、課堂問題和相關作業實作。該課程總共40堂課，分為15個單元，每個單元分別教授介紹不同的程式編碼技術及數位工具。課程大綱：<http://dh.obdurodon.org/syllabus.xhtml>

第1至第4堂單元為XML，首先主要介紹數位人文的定義，而後陸續讓學生閱讀幾篇相關文章，中間穿插幾項小實作讓學生對於XML編碼的操作更加熟悉。第5堂單元為GitHub，該堂課程主要讓學生瞭解GitHub後，學習如何將每項製作的工具專題透過GitHub進行規畫管理；第6堂課為講座，主題為網絡分析，使學生加深對網絡圖分析的印象。

第7至第10堂單元為Relax NG，同樣透過閱讀相關文章及實作練習促使學生更加熟練。

第11至13堂單元為Regular Expressions（又稱正規表達法），該堂課讓學生瞭解每個符號背後所涵蓋的意義，進行實作後使學生發現其功能對文本探勘所帶來的成果；第14堂單元為TEI，該課堂讓學生閱讀TEI編碼的基本背景知識以及HTML的基本使用方式；第15至18堂單元為網站技術，透過教授數個相關網站技術，使學生對於架構網站有更深入的瞭解，如(X)HTML5、 CSS、Unicode等等；第19堂為講座，主題為使用者體驗與使用者介面，主要講授網頁設計及使用者體驗等相關內容；第20至23堂單元為XPath，該單元透過讓學生瞭解XPath的使用方式，並進行幾項實作作業，實測學生對於該編碼的熟悉程度；第24至30堂單元皆為XSLT的課程，課程中主要將重點集中於讓學生透過不斷的實作練習，加深學生對該編碼的操作方式，其中第27堂穿插一堂講座課程，主題為計量文體學。

第31至33堂單元為Schematron，主要讓學生瞭解Schematron與XML之間的關聯，而後使用Schematron進行幾項實作練習；第34至37堂單元為SVG，該堂課同樣透過幾項實作加深學生對SVG的操作方式；最後38至40堂單元為XSLT User-defined function，主要教授學生關於XSLT為使用者所創建的一套函數定義，並透過一項實作作業讓學生使用該函數定義進行練習。

網頁資源豐富，整個課程穿插許多教學文章、實作練習、作業、專題及實作回饋等，讓學生得以對每項工具擁有更多的理解及熟悉。

1. **課程目標**該課程透過教授多種程式編碼技術，使學生能提升電腦技術應用於人文學研究的機會，並使學生擁有得以分析文本結構，發展出正式的結構代表的能力；以及使學生能使用原始的程式碼應用於人文領域，對文本進行研究，同時擁有開發適用於產業界標準的編碼或項目管理等技術。