|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 1A. 數位人文簡介 |
| 課程連結 | 本文摘自課程〈[Introduction to digital humanities](https://searchworks.stanford.edu/view/11649226)〉，由傅玟瑄統整後撰文。 |
| 授課老師 | Johanna Drucker, David Kim, Iman Salehian & Anthony Bushong. |
| 課程概述 | 數位人文是涵蓋數位科技與人文學科的工作，人文科學包含藝術文學等人類文化之相關領域，而數位的輔助包含二進制代碼、數位檔案格式等，網路的促使數位人文的發展，其標準及應用更建立起數位人文的發展基礎。數位環境是變動的，所以永久存檔或無形的概念都是迷思，因好的編碼能力可以創造更大的運算可能性，把知識或人文作品數位化，就會有遺失資訊或無法更新的風險。 |
| 教學目標 | 何謂「數位」與「人文」？  轉換人文資訊於數位媒體的觀念。 |
| 應用數位工具 | 數位人文知識診斷測驗 |
| 教學進度 | 數位人文簡介 |
| 主要閱讀教材 | 1. Brain Pickings網站的主題：信件共和國、達爾文圖書館、牛頓、賽倫、紐約公立圖書館、唐吉訶德 2. 華特惠曼檔案 3. 羅馬論壇計畫 4. 女性作家計畫 5. 芝加哥百科全書 6. 另可參考: <http://commons.gc.cuny.edu/wiki/index.php/Sample_Projects> 7. 其他相關主題： 8. 圖靈機：<http://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/> 9. 二進制碼：<http://www.theproblemsite.com/codes/binary.asp> 10. 電腦運算史: <http://www.computerhistory.org/timeline/>   預習1B的閱讀清單：大衛貝瑞《運算轉變》、麥克克拉《數位人文的優勢》、劉艾倫《數位人文型態》  1B閱讀問題，擇一回答：   1. 提出麥克克拉提到某個數位人文作品的證據與論點 2. 大衛貝瑞在書中是如何描述某個數位人文作品? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 1B. 數位人文分析、使用平台與工具 |
| 課程概述 | 所有數位作品都有特定共通點：使用各類「平台」，從數位人文社群、部落格，甚至是客制化平台等，而其透過平台呈現皆是以超文本標記語言為基礎，超文本標記語言可以將未數位化的資訊重新編碼，標準化呈現至網路平台上。平台的基本必備元素有數位儲存空間、資訊建構與服務、使用者介面，簡單舉例就是，使用瀏覽器存取在資料庫的一串檔案文件，文章提供Pelagios（集結數位人文作品的入口網站）給讀者參考數位人文作品集成的網站架構，可以熟悉前後端架構的流程。 |
| 教學目標 | 了解數位人文的基礎架構，包含前端到後端流程。 |
| 應用數位工具 | 平台：Omeka  依據網站提供的數位人文主題分類  為何以下網站無包含在Pelagios內？   1. <http://isaw.nyu.edu//ancient-world-image-bank> 2. <http://www.inscriptifact.com/> |
| 教學進度 | 1B. 數位人文分析、使用平台與工具 |
| 主要閱讀教材 | 預習2A的閱讀清單：  數位人文觀點與陪伴（線上）<http://www.digitalhumanities.org/companion/>  約翰尤斯沃《人文運算的知識呈現》<http://www.iath.virginia.edu/~jmu2m/KR/>  2A閱讀問題：   1. 約翰尤斯沃在書中表示數位人文的基礎要素為何? 2. 提出並描述上網找到的數位人文網站 3. 比較DiRT與CUNY網站給剛入門的新手 |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 2A. 超文本標記語言—建構資料內容與呈現 |
| 課程概述 | 使用更精密的編碼某個知識領域訊息作為分類，超文本標記語言（HTML）是普遍在網路上以各形式呈現資料的網路標準語法，利用標籤功能把各種檔案插入此語法並放在網頁內，這類語法通常有結構化的系統，使用者可以針對語意進行分析，引用可行的標籤語言下達指令，如加粗<b>，並建立維護樣式表，更進階的語法設計階層樣式表（CCS）可以創造更精美的網頁設計。 |
| 教學目標 | 理解資料有兩層組織架構，標記語言為基本的資料建構基礎，以系統化解釋內容，包含分析、操作等一致性的方式。 |
| 應用數位工具 | 超文本標記語言（HTML）的內涵： <http://www.whitmanarchive.org/>  了解商業與數位人文的網站差異<http://www.blakearchive.org/blake>  註解工具：DiRT: <https://digitalresearchtools.pbworks.com/w/page/17801672/FrontPage>  分析數位人文網站的呈現使用：http://www.perseus.tufts.edu/hopper/ |
| 教學進度 | 2A. 超文本標記語言—建構資料內容與呈現 |
| 主要閱讀教材 | 2B預習：   1. C2DH: Chapter. 14, Sperberg-McQueen, Classification and its Structures 2. Michel Foucault, “Introduction,” The Order of Things, citing Borges   serendip.brynmawr.edu/sci\_cult/evolit/.../prefaceOrderFoucault.pdf   1. Musical instrument classification,   <http://en.wikipedia.org/wiki/Musical_instrument_classification>  2B預習問題：  觀察有哪些方式以綜觀角度體現於分類系統內? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 2B. 分類系統理論 |
| 課程概述 | 數位化文件經過編碼後有固定的結構，而結構化數據對機器處理極其重要。結構的內涵不限於分段、辨識與標記數據，其概念為利用分類系統來組織知識，其擁有強大的組織與鑑別力，可命名組織數位文件，還可建立複雜的文化差異與經驗之知識模型，因此廣泛的應用在可共享的人文活動上。分類系統可以以大量不同的原則來組織，如依照性質、理論實務等分類，並能與抽象結合，創造一套專屬於自己的資訊編碼。 |
| 教學目標 | 熟悉知識模型的分類系統基礎，而理解分類系統可能於相同的描述中產生矛盾。 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 2B. 分類系統理論 |
| 主要閱讀教材 | 3A預習：   1. Ramesh Srinivasan and Jessica Wallack, “Local-Global: Reconciling Mismatched Ontologies,” HICSS, 2009.   http://rameshsrinivasan.org/wordpress/wp-content/uploads/2013/07/18-WallackSrinivasanHICSS.pdf  3A預習問題：  作者如何應用資料庫建構政治知識？ |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 3A. 本體與後端數據的標準 |
| 課程概述 | 數位化文件經過編碼後有固定的結構，而結構化數據對機器處理極其重要。結構的內涵不限於分段、辨識與標記數據，其概念為利用分類系統來組織知識，其擁有強大的組織與鑑別力，可命名組織數位文件，還可建立複雜的文化差異與經驗之知識模型，因此廣泛的應用在可共享的人文活動上。分類系統可以以大量不同的原則來組織，如依照性質、理論實務等分類，並能與抽象結合，創造一套專屬於自己的資訊編碼。 |
| 教學目標 | 熟悉知識模型的分類系統基礎，而理解分類系統可能於相同的描述中產生矛盾。 |
| 應用數位工具 | 透過以下的網頁找出描述文化相關的編目內容   1. <http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat> / 2. <http://cco.vrafoundation.org/> 3. <http://dublincore.org/>   描述本體的特性（結構化資訊組織、網域概念、知識模組、連結目的）: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ontology_> (information\_science) |
| 教學進度 | 3A. 本體與後端數據的標準 |
| 主要閱讀教材 | 3A預習：   1. Ramesh Srinivasan and Jessica Wallack, “Local-Global: Reconciling Mismatched Ontologies,” HICSS, 2009.   <http://rameshsrinivasan.org/wordpress/wp-content/uploads/2013/07/18-WallackSrinivasanHICSS.pdf>  3A預習問題：  作者如何應用資料庫建構政治知識？ |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 3B. 資料與資料庫的重要議題 |
| 課程概述 | 必須有理論與實際的方式來定義參數產生、處理數據的概念。舉例，身邊可以用單位測量的事物皆可做為數據，數據即是透過積極抓取並量化資訊，但人類建立的測量單位常以經驗為指標，有不同的標準但是功能與價值是雷同的。數據以多種形式存在資料庫，資料庫的依據內容、功能結構有不同特性，建立資料庫的基礎要先有資料模組，最簡單的方式是利用表格或試算表建立資料庫。本單元將透過不同的練習，學習操作與管理數據，資料庫管理包含內容定義以及數據模組化，經過挑選和組合數據來紀錄資訊。 |
| 教學目標 | 理解平面與關係資料庫的差異，數據庫大量的跨資訊重組與標準化。 |
| 應用數位工具 | 資料管理：Google Fusion Tables  下列為有關資料庫發展歷史資料：   1. <http://www.comphist.org/computing_history/new_page_9.htm> 2. <http://www.mountainman.com.au/software/history/it1.html> 3. <http://www.fing.edu.uy/inco/grupos/csi/esp/Cursos/cursos_act/2000/DAP_DisAvDB/documentacion/OO/Evol_DataModels.html> |
| 教學進度 | 3B. 資料與資料庫的重要議題 |
| 主要閱讀教材 | 4A預習：  \* Manovich, “Database as Symbolic Form”  \* Ed Folsom, “Database as genre,” PMLA  \* Responses to Folsom, PMLA  4A預習問題：  Manovich提出的資料庫邏輯為何？  後兩個作者與前問題的作者有提出什麼不一樣的資料庫資訊？ |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 4A. 資料庫敘述 |
| 課程概述 | 資料庫是有效管理與存取資訊的方式，雖然新穎但是否會改變人類描述資訊的方式，有些人主張資料庫運作以選擇組合為核心，其他人主張內容組合為人類表達部份之一，而資料庫結構與敘述的一線之隔，到底是對立還是融為一體? 本課將探討文章並研究多方的論點。 |
| 教學目標 | 理解資料庫定義與描述，虛實形式展現、全新與演變之差、複習數位人文概念與相關詞彙 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 4A. 資料庫敘述 |
| 主要閱讀教材 | Lev Manovich, “Database as Symbolic form” (1999)Ed Folsom, “Database as Genre: The epic transformation of the Archives” (2007)  Jerome McGann, “Database, Interface, and Archival Fever” (2007)  4B預習：  \* Calvin Schmid, Statistical Graphics, excerpt  \* Howard Wainer, Graphic Discovery, excerpt  ManyEyes, read the information on uses for each type  http://www.958.ibm.com/software/data/cognos/manyeyes/page/Visualization\_Options.html  Visual Complexity website, http://www.visualcomplexity.com/vc/  4B預習問題：  視覺化為何以及如何運作? Schmid與Visual Complexity website實際的圖像操作有何不同? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 4B. 資料視覺化概念 |
| 課程概述 | 資料視覺化可有效的把大量資料以量化呈現於圖表內，從挑選數據到量化視覺化的過程，即是視覺化的解釋行為，而圖形可以有各種不同的樣式，像是圓餅圖或點陣圖等，重點是要搭配重要與正確的描述資訊，避免錯誤資訊的呈現，因數據經由參數分配價值會影響視覺化呈現。 |
| 教學目標 | 理解資料視覺化以圖像為基礎解釋大量數據，由各種不同圖表形式呈現 |
| 應用數位工具 | 視覺化工具：  Tableau  Cytoscape  Gephi  視覺化基礎知識：(<http://www958.ibm.com/software/analytics/manyeyes/page/Visualization_Options.html>)  從下列網址挑選一組資料並應用視覺化闡述：http://www-958.ibm.com/software/data/cognos/manyeyes/ |
| 教學進度 | 4B. 資料視覺化概念 |
| 主要閱讀教材 | 5A預習：  \* Plaisant, Rose, et. al. “Exploring Erotics in Emily Dickinson’s Correspondence with Text Mining and Visual Interfaces”  5A預習問題：   1. 若有上百種資料須分析，將會以何種視覺化呈現並闡述之? 2. 請挑選一個視覺化圖案用於自己的作品：http://www.datavis.ca/gallery/timelines.php |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 5A. 資料視覺化實際重要問題 |
| 課程概述 | 本課將比較視覺化資料呈現以及圖表使用效率，以六大步驟分析圖表資料內容以及掌握基本原則與設計。第一步，製作五個不同的視覺化圖表呈現一套資料組，思考應用原理；第二步，參閱其他網站的圖表並討論重點與改善部份；第三步，套用自己的作品作出視覺化圖表，充分應用圖表樣式與標籤呈現數據；第四步，參考其他網站找出視覺化圖表額外的特色；最後是批判分析技巧與視覺呈現數據的研究閱讀。 |
| 教學目標 | 理解任何數據可以各種形式展現，分辨視覺化素材的誤用及有效運用作為解釋數據的媒材。 |
| 應用數位工具 |  |
| 教學進度 | 5A. 資料視覺化實際重要問題 |
| 主要閱讀教材 | 1. Charles Minard’s Chart: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Minard.png> 2. Pioneer Plaque: 1972   <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Pioneer_plaque.svg&page=1>   1. Best and Worst: <http://flowingdata.com/>   5B預習：   1. William Turkel, Data Mining with Criminal Intent http://criminalintent.org/getting-started/ 2. Commentary on it by Andrew Smith: http://andrewdsmith.wordpress.com/2011/08/21/the-promise-of-digitalhumanities/   5B預習問題：  數據挖掘的定義?  老貝利街的轉換過程? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 5B. 數據挖掘和文字分析 |
| 課程概述 | 數據挖掘是從分析資料的過程抓取訊息，標準做法是透過挖掘定量或統計數據，文字內容包含情感與因果等因素分析的結果也算數據挖掘之一，因為會擷取字數、頻率等關鍵訊息，再經由演算法分析而可被人類理解。本課將利用Old Bailey 案例探討文字分析應用於犯罪法庭紀錄以及其他個案討論。 |
| 教學目標 | 理解文字分析是在文字編碼時進行數據挖掘，人文運算最早的方法是用字串搜尋與頻率等，分析可用在非結構化數據，利用主題建模可分析更高端的文本與內容關係。 |
| 應用數位工具 | 文字分析工具：Many Eyes, Voyant, Wordsmith |
| 教學進度 | 5B. 數據挖掘和文字分析 |
| 主要閱讀教材 | 1. SPSS: <http://www.dummies.com/how-to/content/how-spss-statistical-package-for-the-socialscienc.html> 2. 數據挖掘作品集:   <http://www.diggingintodata.org/Home/AwardRecipientsRound12009/tabid/175/Default.aspx>   1. CLIR作品報告:   <http://www.clir.org/pubs/reports/pub151/case-studies/dmci>   1. 艾蜜莉狄更森的詩   <http://hcil2.cs.umd.edu/trs/2006-01/2006-01.pdf>  6A預習閱讀：   1. Alan Renear, “Text Encoding” #17 C2DH 2. Lou Bernard, “A gentle introduction to SGML” http://www.tei-c.org/Support/Learn/mueller-index.htm 3. A gentle introduction to XML, TEI <http://www.tei-c.org/Support/Learn/mueller-index.htm>   6A閱讀題目：   1. 文本編碼如何運作? 2. 以結構化資料討論可延伸標記式語言 |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 6A. 文本編碼的標記與規範 |
| 課程概述 | 結構化常見的形式之一是標記語言，使用標籤內嵌至文字或短句，用在層次結構以解決概念與邏輯問題，運用在編輯與電子文本上，和HTML不同的是，標籤功能為引起注意，同時為創造數位人文作品的基本要素，運用在文本的轉錄、數位化細節或解釋註記等，其特色可標準化或客製化應用於作品上，但需要透過可擴展樣式表語言轉換指令語言。一般標準化的標籤所謂的文本規範，包含基本書目資料與文學作品的基本標籤要素，客製化標籤須注意標籤是否合乎文章主題內容與應用架構，不論是使用TEI或XML標籤集，務必遵守準則並明確定義描述作品的內容。 |
| 教學目標 | 理解數位人文作品內的標籤重要性，可協助搜尋以及分析大量數位文件，因受限於結構限制，標籤主要作為形式上的解釋與內容模型。 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 6A. 文本編碼的標記與規範 |
| 主要閱讀教材 | TEI: <http://www.tei-c.org/index.xml>  客製化標記參考: <http://www.artistsbooksonline.org>  6B預習：   1. Franco Moretti, “Conjectures on World Literature,” New Left Review 1, January/ February 2000, http://newleftreview.org/A2094 2. \*Lev Manovich, Douglass, et al., “How to Compare One Million Pictures”   6B預習問題：   1. 遠讀的概念和數據挖掘的差異? 2. 分析大量圖檔的挑戰是甚麼? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 6B. 遠讀及文化分析 |
| 課程概述 | 遠讀為大略瀏覽大量文章內容與想法，為數據挖掘的形式之一，有人主張遠讀無法展現文本的各層面提供新觀點，而其實遠讀可以依照不同主題找出詞彙或術語等結構，也能了解傳統的文學內涵以及歷史資料研究。列夫．曼諾維奇在他分析與處理大量圖像的工作，而提出文化分析的用詞，理解數位圖檔的屬性與轉錄於文字形式，在研究方面根據價值差異等修復數位文件，也成為此領域的核心在於如何量化、計量與分類。 |
| 教學目標 | 理解文化分析是在形容大型數據分析，大數據計算工具有小規模深度挖掘的能力並以平衡與大規模總結，透過分頁搜尋與客製化瀏覽介面有效運用文化資料庫。 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 6B. 遠讀及文化分析 |
| 主要閱讀教材 | 遠讀：   1. Franco Moretti, Stanford Literary Lab <http://litlab.stanford.edu/?page_id=13> 2. 哈姆雷特：<http://www.nytimes.com/2011/06/26/books/review/the-mechanic-muse-what-is-distantreading.html?pagewanted=all&_r=0> 3. 量化形式：<http://litlab.stanford.edu/LiteraryLabPamphlet1.pdf> 4. Matt Jockers: http://lareviewofbooks.org/review/an-impossible-number-of-books/   http://www.insidehighered.com/views/2013/05/01/review-matthew-l-jockersmacroanalysis-digital-methods-literary-history   1. Moretti: <http://www.nytimes.com/2011/06/26/books/review/the-mechanicmuse-what-is-distant-reading.html?pagewanted=all&_r=0> 2. Dan Cohen and Fred Gibbs, 1,681,161 titles in Victorian literature: <http://www.nytimes.com/2010/12/04/books/04victorian.html?pagewanted=all>   文化分析：   1. Lev Manovich：<http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html> 2. “How to Compare One Million Images”：<http://softwarestudies.com/cultural_analytics/2011.How_To_Compare_One_Million_Images.pdf>   7A預習：   1. Wesley Beal, Theorizing Connectivity: Modernism and the Network Narrative, Spring 2011: v5 n2, [co-authored] Phil Gochenour, “Nodalism” DHQ, 2011.5.3   http://digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000105/000105.html   1. Pinheiro, Carlos A.R. (2011). Social Network Analysis in Telecommunications. John Wiley & Sons. Read Chapter 1 , p. 3-26.   http://books.google.com/books?id=jP8zfL6yNGkC&pg=PA4.   1. Wiki on basics: http://en.wikipedia.org/wiki/Social\_network\_analysis   7A預習問題：   1. 網路的構成要素為何、定義與轉換至資料結構? 2. 連結的定義與現實的限制? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 7A. 網路分析 |
| 課程概述 | 網路構成非內容類別或組合，而是系統內的節點和邊，和先前提到的資料庫或標籤系統不同，在數位人文的網路是由不同內容模型所組成，如社交、交通、電信網路等，但根據內容與關係組成會影響呈現的圖像，正確使用圖像對於跨學科知識會有效呈現。行動者網絡理論說明網路的屬性複雜度與其變動性高，網路分析為文本與社會分析之基礎，對研究中的策略與資源配置相當重要。 |
| 教學目標 | 理解網路基本要素，數據模型為實體-關係-實體的三位一體構成，網路會有關係變化，強調交流與影響之間的關係。 |
| 應用數位工具 | 使用Kindred Britain探討人的社交網絡與圖像：  [http://kindred.stanford.edu/#](http://kindred.stanford.edu/)  Republic of Letters探討18世紀信件的交流與關係：  <http://republicofletters.stanford.edu/>  <https://stanford.app.box.com/voltaire2>  <http://www.e-enlightenment.com/>  搜尋“mapping social networks” 探討其圖像關係 |
| 教學進度 | 7A. 網路分析 |
| 主要閱讀教材 | 7B預習：  \* Stuart Dunn, “Space as Artefact,”  \* Michael Goodchild, “What Does Google Earth Mean for the Social Sciences?”  7B預習問題：  Stuart Dunn提出的數位地理問題該如何表示?以及作者如何展現此問題?  Michael Goodchild在Google地球提出的優缺點為何?以及是否同意Dunn的人文作品空間的假設? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 7B. & 8A. 地理資訊系統與製圖 |
| 課程概述 | 除了圖表與其他視覺化輔助數位人文作品外，地圖也是高效的常規表示手法，本課將學習閱讀地圖內的編碼假設，以理解空間對人文作品的概念。無論是採用先前的版本來解釋框架，還是使用新的地圖記錄新的人文體驗，對數位人文來說地圖是紀錄特定歷史的文化價值假設，本課將提到鎖孔標記語言，將定位點縮小至清晰的空間並以圖利或符號記錄變動的人文活動。 |
| 教學目標 | 理解地理空間資訊易於使用與呈現多種的地圖，地圖系統包含扭曲，只要明示假設於空間，對數位人文也是有用的架構工具。 |
| 應用數位工具 | 製圖與時間軸工具：  GeoCommons  Neatline |
| 教學進度 | 7B. & 8A. 地理資訊系統與製圖 |
| 主要閱讀教材 | 製圖法:  http://en.wikipedia.org/wiki/History\_of\_cartography  <http://www.press.uchicago.edu/books/HOC/index.html>  課程練習閱讀：   1. <http://www.kcl.ac.uk/innovation/groups/cerch/research/projects/completed/mipp.aspx> 2. <http://www.tom-carden.co.uk/p5/tube_map_travel_times/applet/> 3. <http://www.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/viz.php?id=397> 4. http://bigthink.com/blogs/strange-maps 5. <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/interactive/2012/sep/07/weird-maps-to-rival-applein-pictures> 6. Pleiades：<http://pleiades.stoa.org/home> 7. 共和信件地圖：http://republicofletters.stanford.edu/case-study/ 8. 米諾斯山頂保護區：   <http://archaeology.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=archaeology&cdn=education&tm=13&f=00&su=p284.13.342.ip_&tt=13&bt=0&bts=0&zu=http%3A//www.ims.forth.gr/peak_sanctuaries/peak_sanctuaries.html>   1. Stuart Dunn使用實驗數據製作的地圖：:   http://www.kcl.ac.uk/innovation/groups/cerch/research/projects/completed/mipp.aspx   1. 中世紀戰爭網格：   http://www.arts-humanities.net/projects/medieval\_warfare\_grid\_case\_manzikert  <http://www.youtube.com/watch?v=xnZK1qlX6UI>   1. 軌道：http://arstechnica.com/business/2012/05/how-across-the-roman-empire-in-realtime-with-orbis/ 2. 回朔圖：http://www.lookbackmaps.net/   8B預習：   1. Johanna Drucker, “Reading Interface,” PMLA and/or “Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface, DHP, 2013; http://digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html 2. Matthew Kirschenbaum, “So the Colors Cover the Wires” C2DH # 34 3. Jesse James Garrett, Elements of User Experience, www.jjg.net/elements/.../elements.pdf 4. http://www.slideshare.net/openjournalism/elements-of-user-experience-byjesse-james-garrett 5. Ben Shneiderman, Eight Golden Rules, http://faculty.washington.edu/jtenenbg/courses/360/f04/sessions/schneiderman 6. GoldenRules.html：Shneiderman and Plaisant http://interarchdesign.wordpress.com/2007/12/13/schneiderman-plaisantdesigning-the-user-interface-chapt-14/ 7. Aaron Marcus, et.al Globalization of User Interface Design http://zing.ncsl.nist.gov/hfweb/proceedings/marcus/index.html 8. Russo Boor, “How Fluent is your Interface?”   8B預習問題：   1. 介面設計的編碼涵義為何? 2. 編碼如何組織自己的作品? 3. 不同的介面在各平台上設計有什麼特點? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 8B.使用介面基礎 |
| 課程概述 | 使用者介面作為溝通交流之虛實空間，提供複雜的作業空間以及探索的功能，其並非電腦或內部處理訊息的圖像，而是反映人類一連串的認知圖像。使用者經驗要素為利用使用者介面呈現作品的詳細資訊或組織作品內容連結標籤等給使用者，前者稱為知識模型，後者為用戶體驗，而這兩種方法常混用 |
| 教學目標 | 理解使用者介面可做為知識模型或使用說明，連結呈現形式內容、引導與方向以及社交網路等，針對不同使用對象會有各自的假設。 |
| 應用數位工具 | 線框稿工具：Balsamiq |
| 教學進度 | 8B.使用介面基礎 |
| 主要閱讀教材 | 使用者介面淵源：   1. <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_graphical_user_interface> 2. <http://www.catb.org/esr/writings/taouu/html/ch02.html> 3. <https://wiki.bath.ac.uk/display/webservices/Shearing+layers>   9A預習：   1. V. Evers, “Cross-Cultural Understanding of Metaphors in Interface Design” Sheryl Burgstahler, “Designing Software that is accessible to Persons with Disabilities’   http://www.washington.edu/doit/Brochures/Technology/design\_software.html   1. 為存取而設： https://developer.gnome.org/accessibility-devel-guide/stable/gad-uiguidelines.html.en 2. 跨文化議題的使用者介面： http://www.humanfactors.com/downloads/apr13.asp 3. Patricia Russo and Stephen Boor, “How Fluent is Your Interface?” 4. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=164943>   9A問題：   1. Omeka和Worldpress如何解決存取問題? 2. 設計當下該考慮的化文化問題? 3. 使用者介面的描述層面為何以及設計在哪? |
| 課程名稱 | 9A. 介面、敘述、引導和其他要點 |
| 課程概述 | 作品利用介面產生敘述，給予使用者一個完善的作品觀點，如同看小說電影般的看著故事。在數位環境內故事的形成可以動畫、影片或動態圖像等刺激人類。介面做為引導使用者在網站內找出相關路徑，也作為方位的提示，這對使用者體驗同樣重要，重要的介面設計如語言翻譯和特定格式顏色等，在全球化的交流上格外重要，而思考跨文化模型的介面設計是需要練習的挑戰。 |
| 教學目標 | 敘述內嵌於介面和數位作品資訊中，其可對應儲存的資料庫，分析數位論點工具為視覺與圖像化分析 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 無 |
| 主要閱讀教材 | 網站的引導與敘述範例：   1. http://www.vangoghletters.org/vg/ 2. http://valley.lib.virginia.edu/ 3. <http://civilwardc.org/> 4. http://scalar.usc.edu/ 5. <http://vectors.usc.edu/issues/index.php?issue=6>   介面設計原則：   1. <http://www.amanda.com/cms/uploads/media/AMA_CulturalDimensionsGlobalWebDesign.pdf> 2. <http://www.politicsresources.net/official.htm>   介面設計的不好示範：http://www.webpagesthatsuck.com/worst-websites-of-2010-navigation.html  9B預習：  \*Nezzar AlSayyad, “Virtual Cairo: An Urban Historian’s View of ComputerSimulation”  \*Sheila Bonde et al, “The Virtual Monastery”  \* Geeske Bakker, et al “Truth and Credibility,”  \* Chris Johanson, “Modelling the Eternal City  9B問題：   1. Nezzar AlSayyad提出哪些問題? 2. 性別問題在Bonde作品裡如何提出以及為何使用三維表示? 3. Bakker可信度擔憂能否解釋Johanson的作品? |
| 課程名稱 | 9B. 虛擬空間與立體建模 |
| 課程概述 | 三維空間的世界和現實效果相反，現實體驗到的視覺是由周邊與中心焦點以及全感官接收資訊所組成，虛擬的人文作品作為表達目的之一，該深思其編碼與假設，使其描述模擬體驗或是圖像更有效率。立體建模平台包含經典的透視點與文化上的空間關係，對於移動、使用等假設很有用。 |
| 教學目標 | 理解敘述有意識形態與文化歷史層面，資訊架構、敘述等皆是主觀的，使用者能力和文化價值觀一樣是無形的。 |
| 應用數位工具 | 無 |
| 教學進度 | 9B. 虛擬空間與立體建模 |
| 主要閱讀教材 | 1. http://www.wesleyan.edu/monarch/index.htm 2. <http://www.learn.columbia.edu/Mcahweb/indexframe.html> 3. <http://www.romereborn.virginia.edu/>   10A預習：   1. Alan Liu, “Where is the cultural criticism in the digital humanities?”   <http://liu.english.ucsb.edu/where-is-cultural-criticism-in-the-digital-humanities/>   1. 主題建模介紹：   http://www.cs.princeton.edu/~blei/topicmodeling.html   1. Lev Manovich, New Media User’s Guide   10A預習問題：   1. 主題建模定義?和課程提過的內容有何關聯? 2. Marcus等人提出的原則如何改造羅馬重生的模型以及實現道德義務本土化知識表達? 3. 數位人文有何文化價值可討論設計爭權與盲點? |

|  |  |
| --- | --- |
| 課程名稱 | 10A 數位人文之其他議題 |
| 課程概述 | 許多平台與工具因數位人文快速發展也在建構中，舉凡課程提過的視覺化與製圖等，涵蓋文化的過去現在與未來階段，這些工具皆是價值主觀的，知識設計基礎在於設計與活動的價值核心，透過數位人文期刊了解研究主題可更深入理解該領域，對於相似主題議題如文化、種族、女權等主題，在各層面的價值皆有高度討論，除了因為主題與層面議題相關之外，在使用工具與平台設計上也大有學問，結構與非結構化原則、參數化與解釋基準對數位媒體和科技息息相關。 |
| 教學目標 | 數位人文領域是快速變動的，整合關鍵問題與想法到實際應用的平台非常重要，理解概念化工作基礎面對重要議題與內容挑戰。 |
| 應用數位工具 | DHQ：<http://www.digitalhumanities.org/dhq/>  Bamboo/DiRT (數位研究工具)：   1. <https://digitalresearchtools.pbworks.com/w/page/17801672/FrontPage> 2. <http://dirt.projectbamboo.org/> |
| 教學進度 | 10A 數位人文之其他議題 |
| 主要閱讀教材 | 10B預習：   1. Tom Elliott, Sean Gillies, Digital Geography and Classics   <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/000031/000031.html>   1. On Linked Open Data：http://linkeddata.org/ 2. Anne Gilliland and Sue McKemmish, “Recordkeeping Metadata, the Archival Multiverse, and Grand Challenges”   <http://dcpapers.dublincore.org/pubs/article/viewFile/3661/1884>   1. Austrian Government Guide to “Producing Indigenous Austrian Visual Arts”   <http://www.australiacouncil.gov.au/__data/assets/pdf_file/0004/32368/Visual_arts_protocol_guide.pdf>  10B 預習問題：   1. 建立共享的平台障礙為何? 2. 智慧財產權在數位環境的改變? 3. 基於文化素材的尊重個體與平台，關於「開放存取」利弊? |
| 課程名稱 | 10B 總結數位人文 |
| 課程概述 | 理解有許多文化相關的研究作品在網路上，所遭遇的平台技術與研究議題挑戰，如整合搜尋類別與資料庫、智慧財產與引用問題、永續與實用性發展。科技硬體資源支持文化遺產的建立很重要。知識共享可能會限定於某些特定群體，開放存取也是爭論議題之一。數位人文者應與時俱進增進自己的技能與討論議題，讓參與者使用網路平台學習，對應不同活動給予有效的文案。 |
| 教學目標 | 熟悉數位人文基本知識，包含設計過程和組成要素，由人員、服務和應用三要素構成獨立平台的基礎，數位人文幕後的工作有至於理解文化素材的產出、保存與存取。 |
| 應用數位工具 |  |
| 教學進度 | 10B 總結數位人文 |
| 主要閱讀教材 | 1. NINES： <http://www.nines.org/> 2. 18th Connect： <http://www.18thconnect.org/> 3. Pelagios：<http://pelagios-project.blogspot.com/p/aboutpelagios.htm> 4. Brown Women Writer’s Project： <http://www.wwp.brown.edu/> 5. Ubuweb：<http://ubu.com/> 6. 美國數位公共圖書館：<http://dp.la/> 7. 澳洲國家圖書館： <http://www.nla.gov.au/> 8. 歐洲數位國家圖書館：<http://www.europeana.eu/> 9. Australia Network <http://australianetwork.com/nexus/stories/s2160521.htm> 10. 加拿大寫作研究集：http://www.cwrc.ca/en/. |

Resource:　[Introduction to digital humanities : course book : concepts, methods, and tutorials for students and instructors in SearchWorks catalog (stanford.edu)](https://searchworks.stanford.edu/view/11649226)