



教育部數位人文創新人才培育計畫

「數位人文社會科學教學創新計畫」 108年徵件說明會

教育部資訊及科技教育司

數位人文創新人才培育計畫總辦公室

<http://www.dhcreate.nccu.edu.tw/>

計畫主持人：陳樹衡

108年1月24日

報告大綱

- 106&107年徵件結果
- 計畫簡介
- 執行架構
- 徵件須知說明
- 計畫網站及計畫申請系統
- 疑難雜症排除方式



計畫簡介

甚麼是「數位人文」？

計畫目的

計畫理念

計畫目的：及它在這個年代的意義

- 徵件目的：

- 鼓勵及引導大學校院運用大數據及數位科技工具，導入人文社會科學教學創新，培育具備邏輯思考、問題解決與實作能力之跨領域創新人才。

- 總計畫目標：

- 培養學生具備使用大數據工具及處理巨量資料的能力。
- 培養學生主動開發大數據的能力、並具備與資訊相關領域溝通能力。
- 培養學生利用數位科技進行人文知識生產及再生產的能力。
- 推廣大數據人文社科創新教育，促進大學數位創新教學普及化。

- 終極目標：

- 幫助學生「投入目前還不存在的的工作，使用還沒發明的科技，解決從未想過的問題」，以期充裕數位經濟所需跨域專業人才

為何須要數位人文

Why we need the humanities more than ever, by the President of Yale



<https://www.weforum.org/agenda/2017/03/the-key-to-responsible-and-responsive-leadership-the-humanities/>

Why we need the humanities more than ever, by the President of Yale (1)

- In our complex and interconnected world, we need leaders of imagination, understanding, and emotional intelligence—men and women who will move beyond polarizing debates and tackle the challenges we face.
- Art, literature, history, and other branches of the humanities are vital for developing our emotional intelligence—essential to understanding ourselves and others.
- They help us grapple with uncertainty, understand complexity, and empathize.... These skills, if cultivated, enable leaders to respond successfully to challenges and opportunities in every sector.

<https://www.weforum.org/agenda/2017/03/the-key-to-responsible-and-responsive-leadership-the-humanities/>

Why we need the humanities more than ever, by the President of Yale (2)

- Lei Zhang, a successful business leader and Yale alumnus, said, “The humanities are fundamental to reason. Isolating data and technology from the humanities is like trying to swim without water; you can have all the moves of Michael Phelps, but you still won’t end up getting anywhere.”
- The humanities provide the context—the possibility of real understanding—for all that the future promises.
- Joining the humanities with new digital tools can help us reach across divides—through time and space—and allow more people to explore our rich cultural resources.

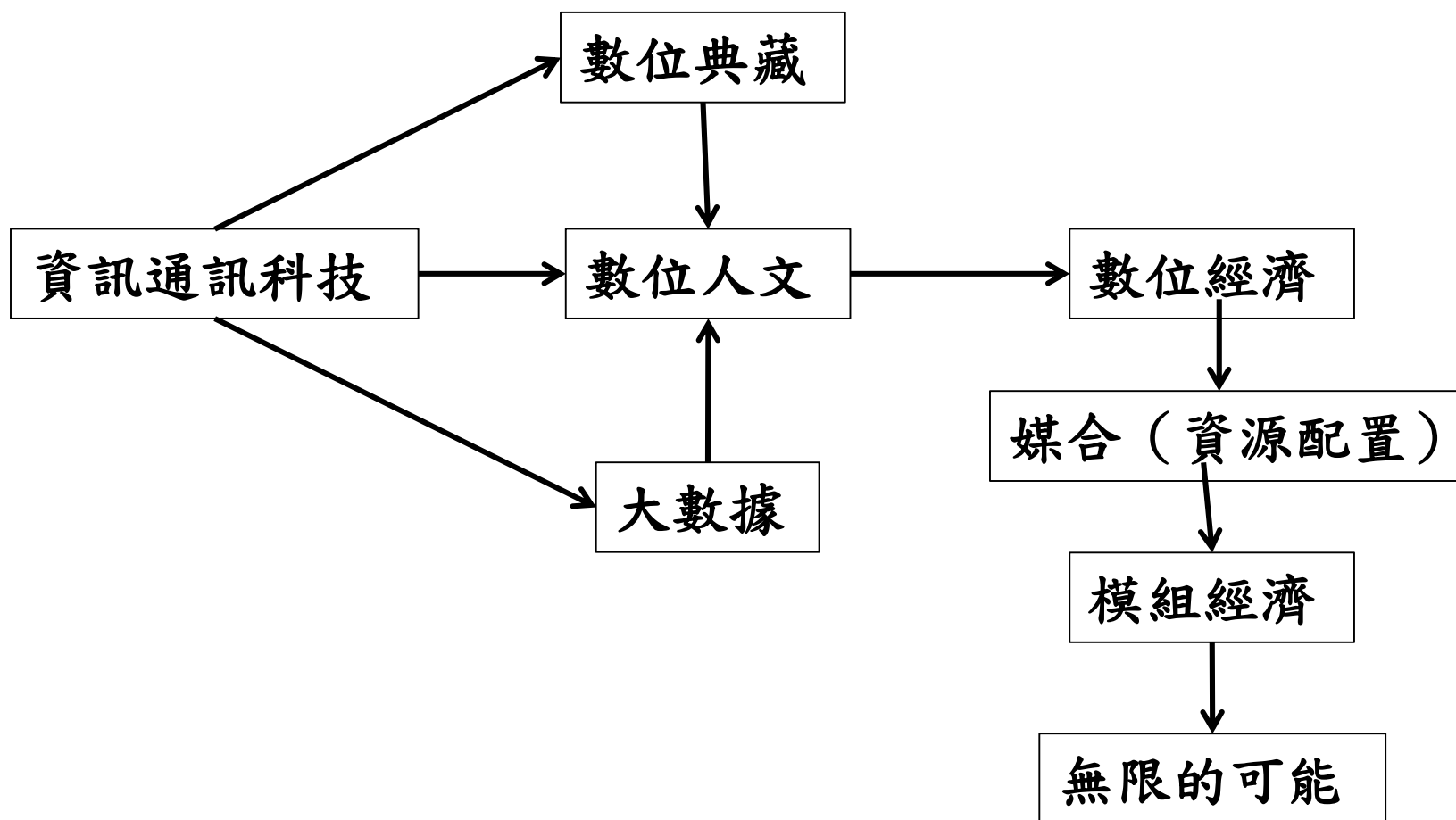
<https://www.weforum.org/agenda/2017/03/the-key-to-responsible-and-responsive-leadership-the-humanities/>

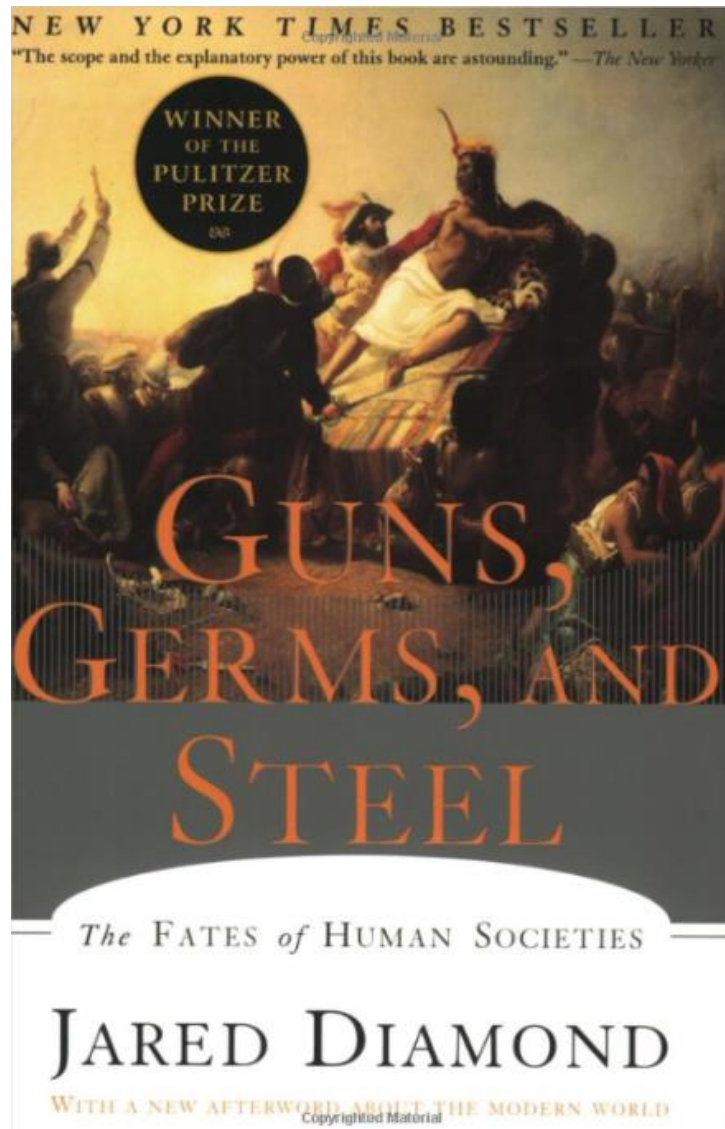


擴充中的「數位人文」

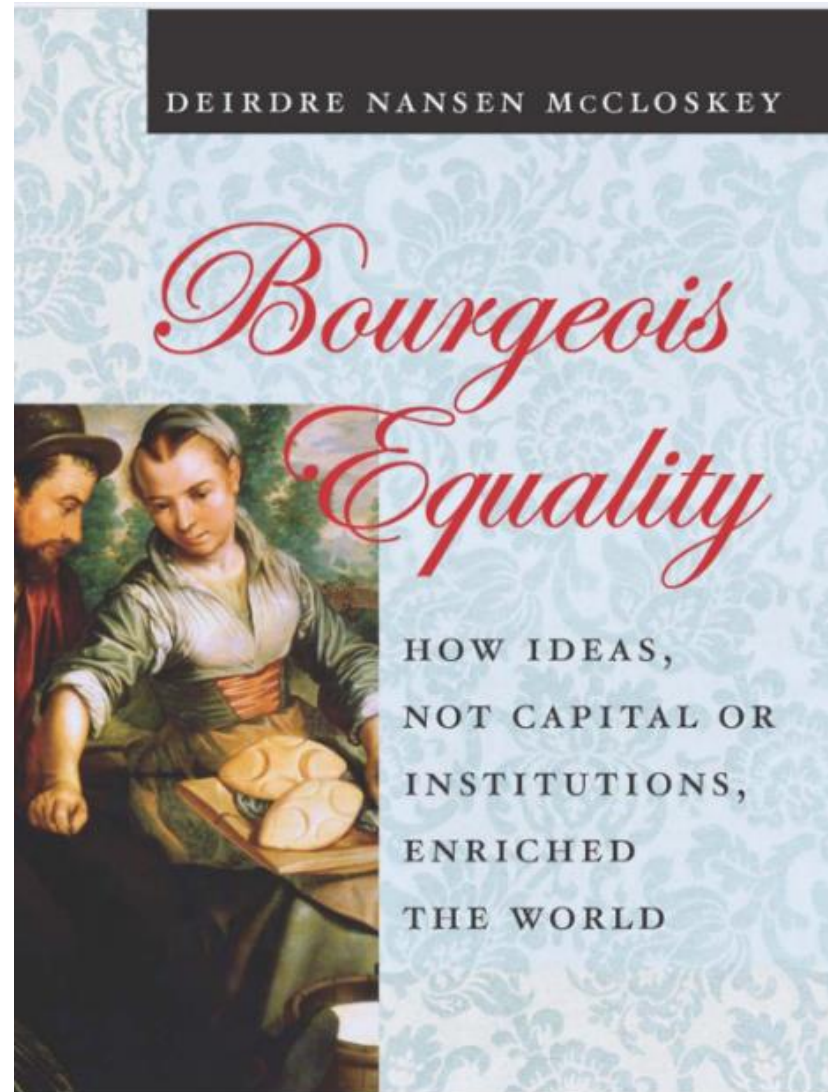
- 如同其他許多科學學科概念，本計畫對數位人文的基本主張是：數位人文是在持續演化的、是在持續擴充的。
- 我們在本計畫所持的觀點是：數位人文是數位經濟的基礎，而數位經濟是數位人文的自然延伸。

數位人文&數位經濟





<https://www.amazon.com/Guns-Germs-Steel-Fates-Societies/dp/0393317552>



https://books.google.com.tw/books/about/Bourgeois_Equality.html?id=ytl4DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

A Simple Combinatorial Model of World Economic History

ROGER KOPPL
Whitman School of Management
Syracuse University
Syracuse, NY, USA
rogerkoppl@gmail.com

ABIGAIL DEVEREAUX
George Mason University
and
New York University
abigail.devereaux@gmail.com

JIM HERRIOT
Herriot Research
jim@herriot.com

STUART KAUFFMAN
Institute for Systems Biology
stukauffman@gmail.com

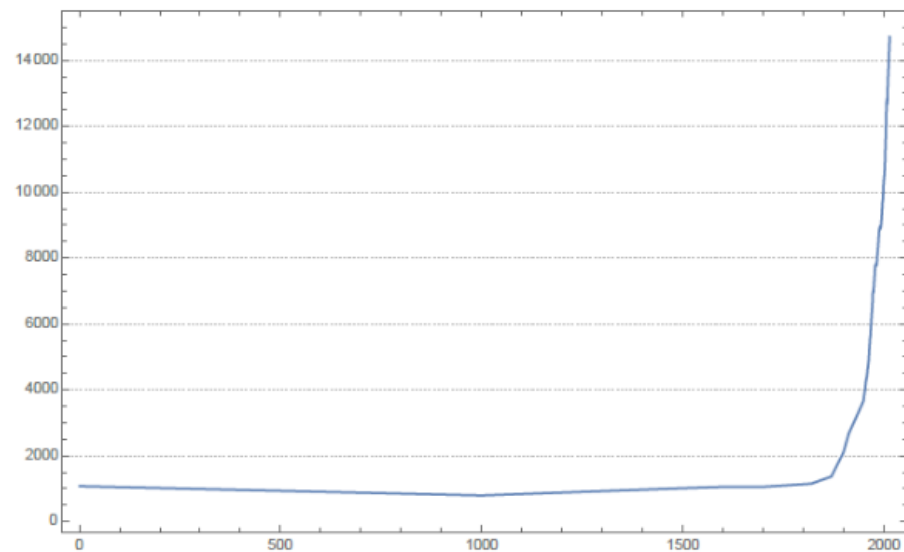


Figure One

GDP per capita over the long run. Calculated using data from (8) and (31,32).

$$M_{t+1} - M_t = P \left(\sum_{i=1}^{M_t} \alpha_i(M_t) \right)$$

ESSAY

AI Can't Reason Why

The current data-crunching approach to machine learning misses an essential element of human intelligence

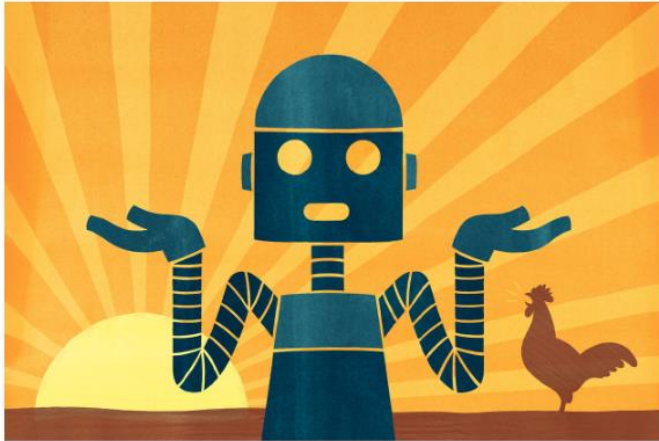


ILLUSTRATION: ALEX NABAUM

By Judea Pearl and Dana Mackenzie

May 18, 2018 11:30 a.m. ET

2019/1/2

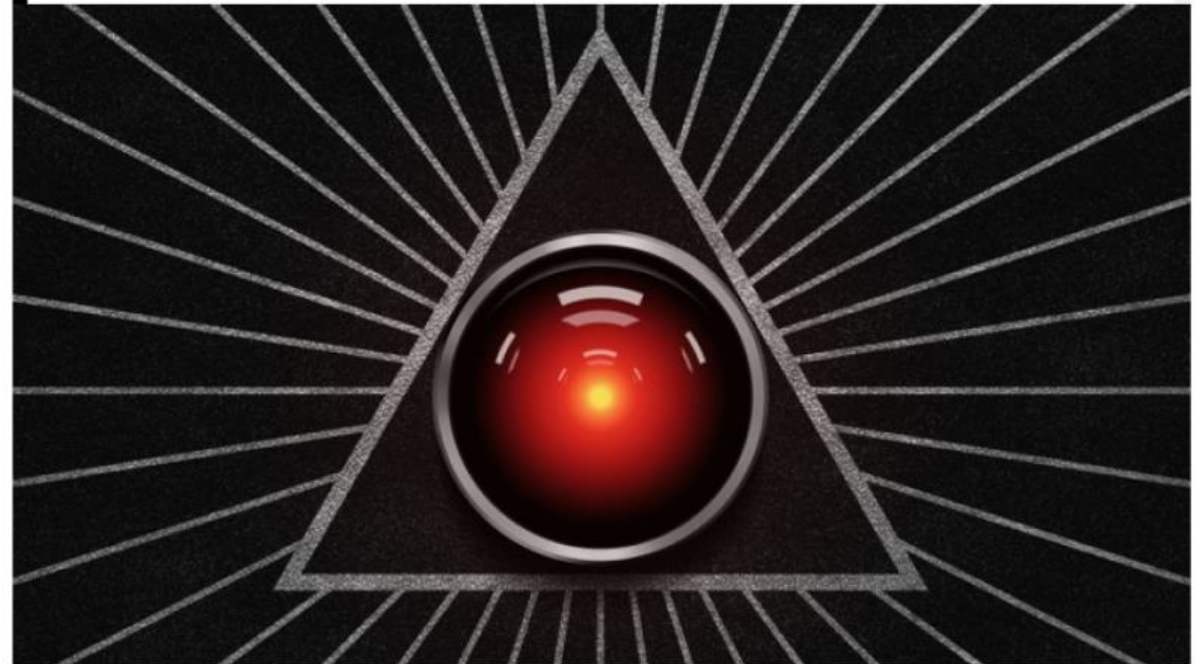
How the Enlightenment Ends - The Atlantic

TECHNOLOGY

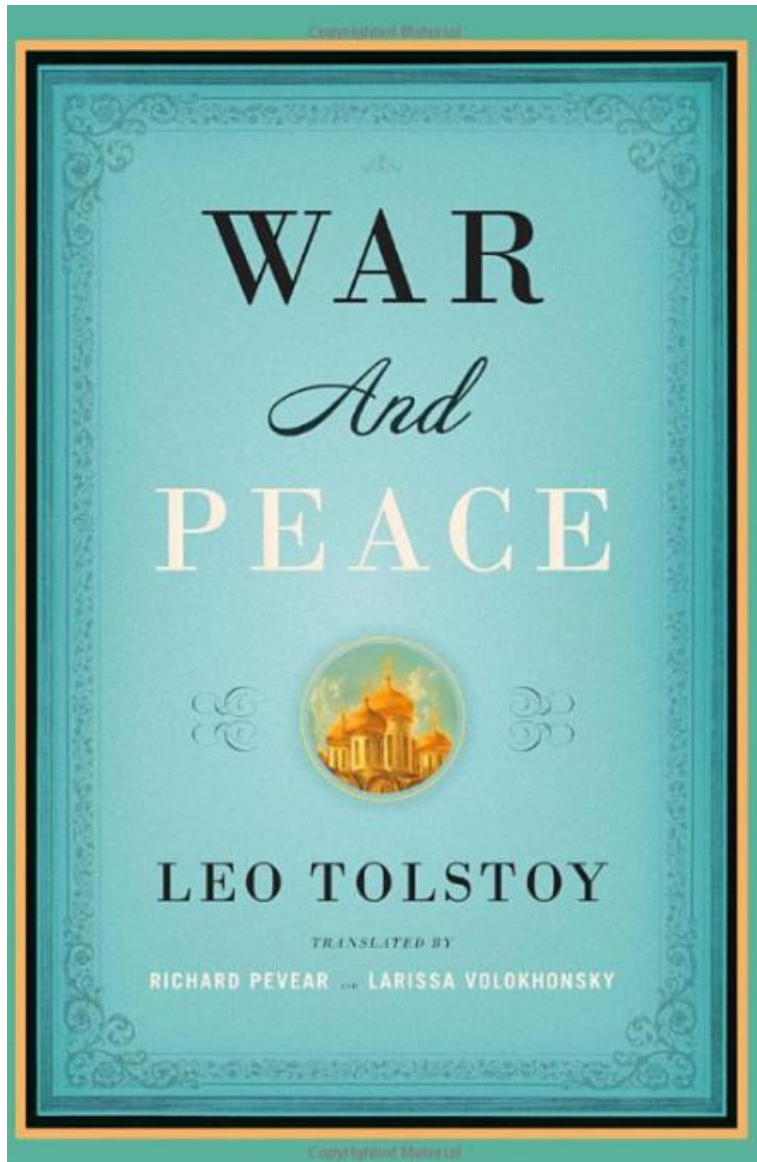
How the Enlightenment Ends

Philosophically, intellectually—in every way—human society is unprepared for the rise of artificial intelligence.

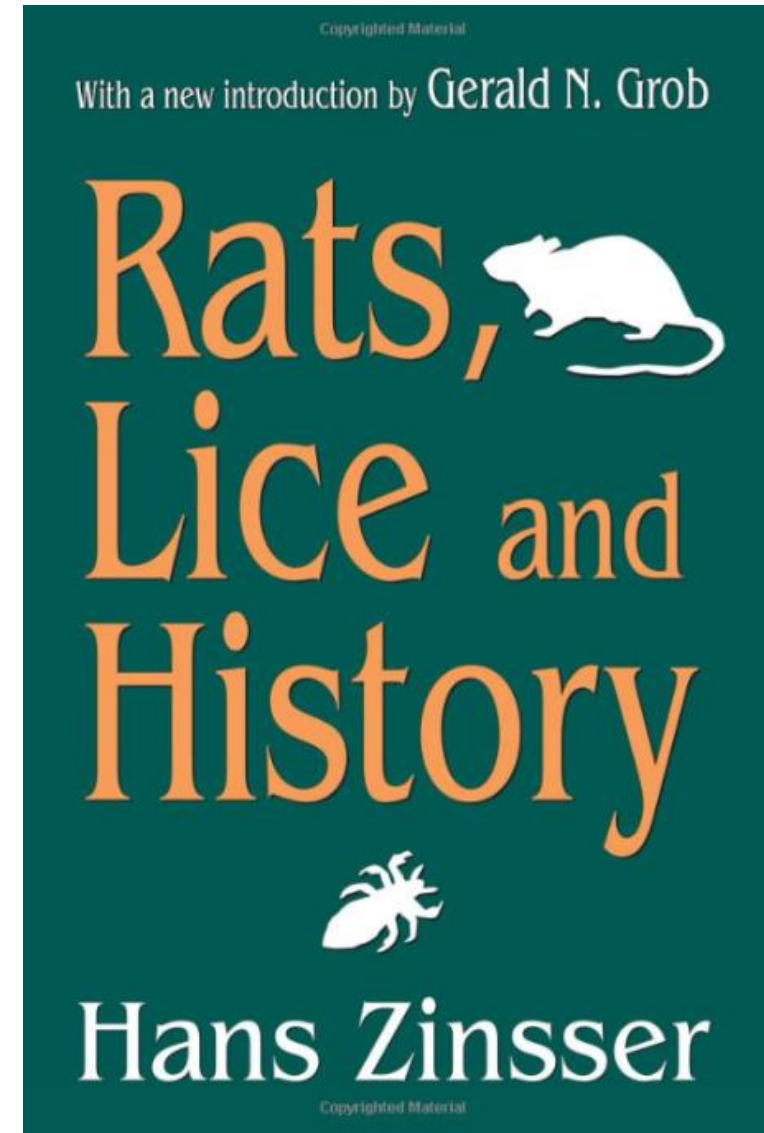
HENRY A. KISSINGER JUNE 2018 ISSUE



EDMON DE HARO



<https://www.amazon.com/War-Peace-Vintage-Classics-Tolstoy/dp/1400079985>



<https://www.amazon.com/Rats-History-Social-Science-Classics/dp/1412806720>



演化中的數位人文

數位圖書館
數位博物館

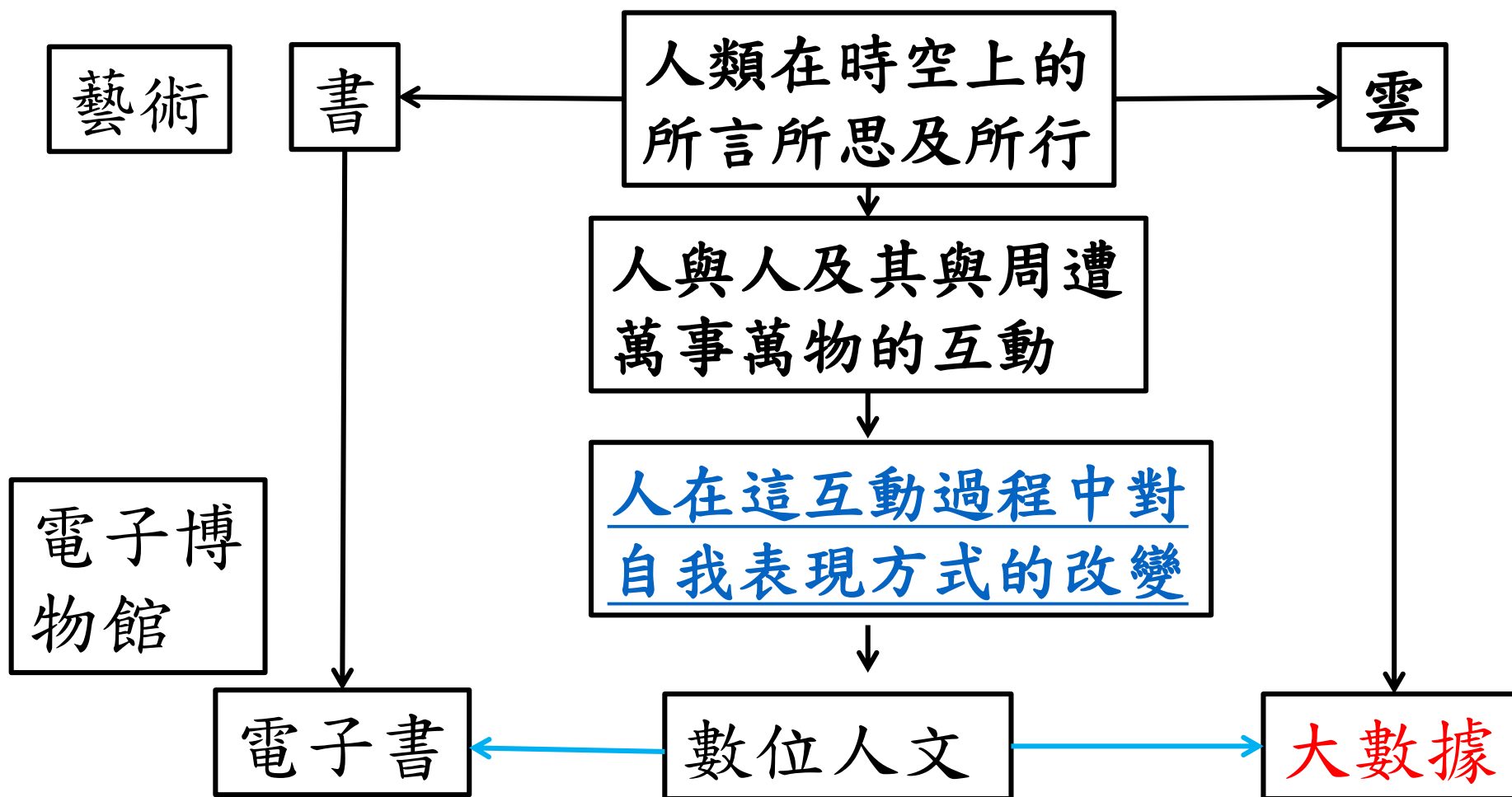


數位典藏



數位人文

數位人文：當雲出現，雲變多後



運用數位科技進行人文研究

- 當人文學者興奮地用數位技術結合語料庫語言學（corpus linguistics）或數據挖掘（text mining）等方式從數位典藏資料中去探討不同時代人對「幸福」的定義時，我們看不出為什麼不可以用同樣的方法從大數據中，如推特（Twitter），去了解當代人在某一時段中的幸福感。
- 事實上這點也早已做到了。美國佛蒙特大學（University of Vermont）的兩位教授 Peter Dodds 及 Christopher Danforth 便開發了所謂的道瓊快樂指數（Dow Jones of Happiness），做為一種測量快樂的體重計（hedonometer）。請參見他們的官網：
<http://www.aaii.com/sentimentsurvey>

Computational Social Sciences

Shu-Heng Chen *Editor*

Big Data in Computational Social Science and Humanities

 Springer

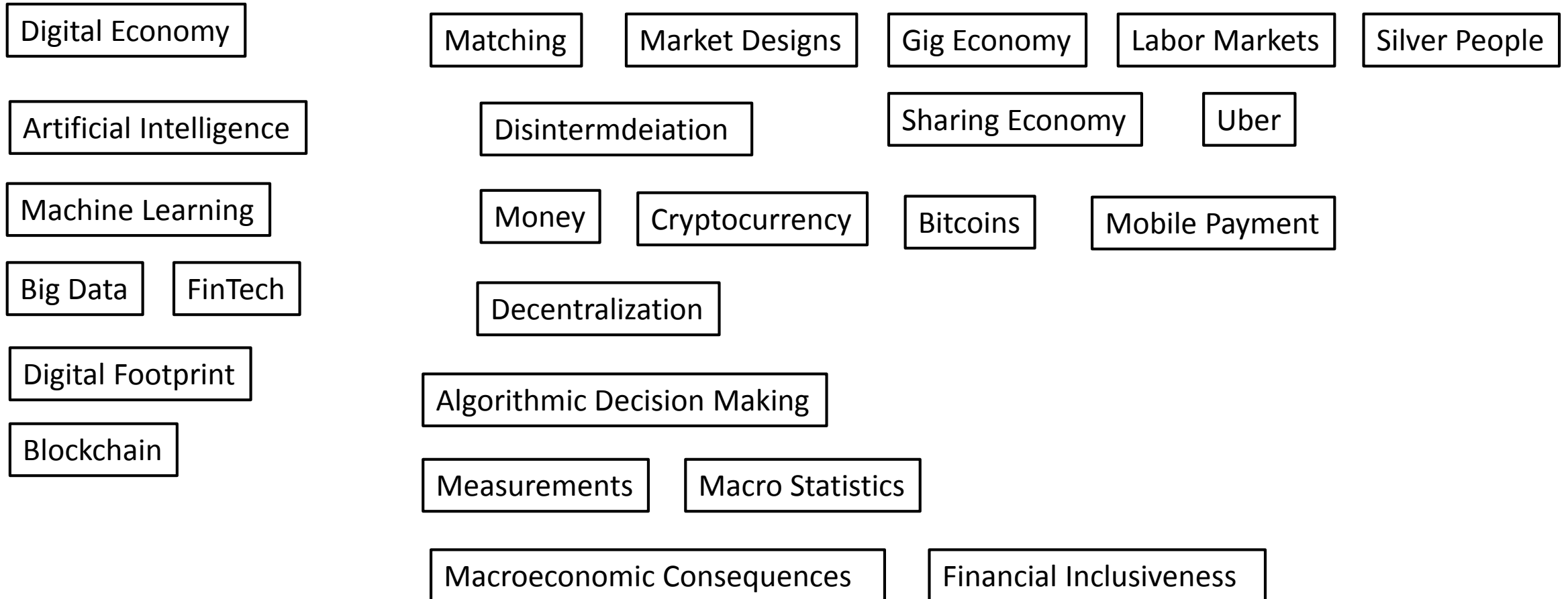
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-95465-3>



數位人文的延伸—數位經濟

- 為什麼數位人文與「數位經濟」應視為一體之兩面？
- 為什麼「網實整合」(cyber-physical space)可以視為數位人文的一環？
- 為什麼「虛擬實境」(Virtual Reality, VR)與「擴充實境」(Augmented Reality, AR)可以視為數位人文的一環？
- 為什麼金融科技(FinTech)、區塊鏈(Block Chains)及智慧型媒合平台(Uber, Airbnb, TaskRabbit)也與數位人文有關？

Do We Have a Smart Economy or Society?



大數據數位人文產學前沿應用教學研討會

WORKSHOP OF EDUCATION ON DIGITAL HUMANITIES INNOVATIVE APPLICATION
IN THE BIG DATA ERA (WEDHIA)

13:30-15:10
【Room#: GC003】

Big Data, Foreign Language Learning, and Ideation: The Emergence of Cultural and Creative Talents in the Digital Era 大數據、外語學習、與創意力：數位時代的文創人才養成

Yi-Chen Chen 陳怡蓁

Yuan Ze University 元智大學

Data Visualization in the Big Data Era: Interdisciplinary Teaching in Humanities and Data Science 大數據時代下的資料視覺化：人文社會與資料科學的跨領域教學

Hui-Chun Hung 洪暉鈞

Taipei Medical University 臺北醫學大學

Kuang-Chih Lo 羅光志

Fo Guang University 佛光大學

Digital representation of Taiwanese cultural history 數位再現台灣文化史

Shu-hui Lin 林淑慧

National Taiwan Normal University 國立台灣師範大學

15:20-17:00
【Room#: GC003】

Analysis of Behavioral Patterns on Group Discussion of Digital Humanities
Interdisciplinary Co-teaching Courses數位人文跨域共授課程之群組討論行為模型分析

Chih-Ming Chu 朱志明

National Ilan University 國立宜蘭大學

Digital Political Science Learning Strategies

Yun-Cheng Tsai 蔡芸瑋

National Taiwan University 國立臺灣大學

Da-Chi Liao 廖達琪

National Sun Yat-sen University 國立中山大學

A digital game-creating approach to improving students' motivation and conception of learning in Chinese classical literature courses提升數位人文經典課程學生學習動機與學習概念之數位遊戲創作學習模式

Hui-Chun Chu 朱蕙君

Soochow University 東吳大學

Chun-Chieh Wang 王俊傑

Soochow University 東吳大學

Yi-Ling Lin 林宜陵

Soochow University 東吳大學

Yi-Wen Chen 陳逸文

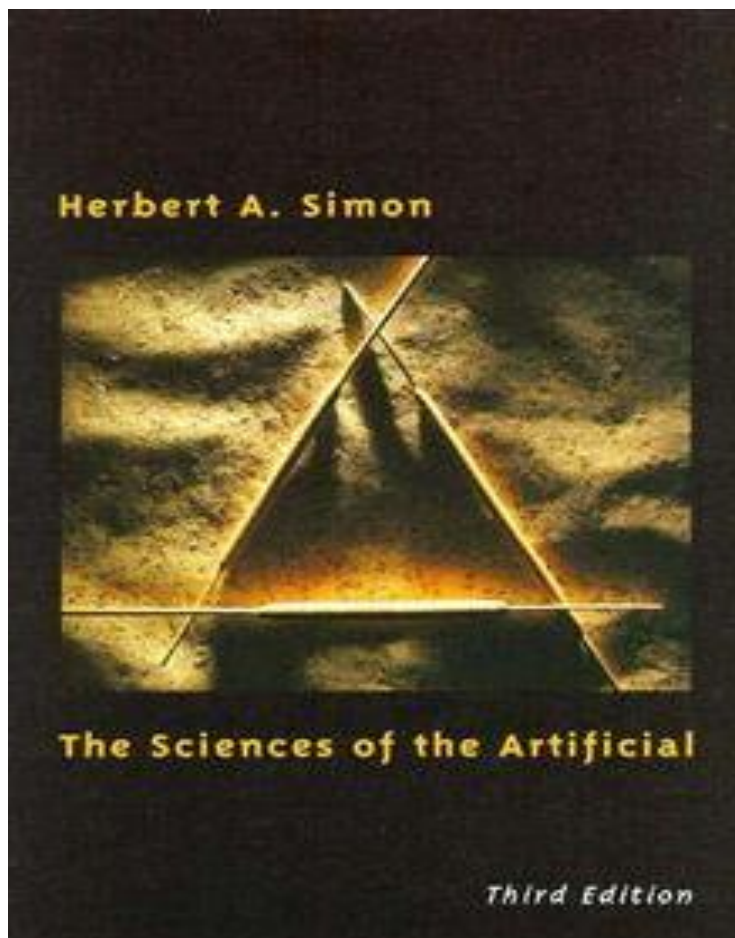
Soochow University 東吳大學

- Given that DH can introduce a highly interactive environment to “classroom”, how the DH can be applied to the teaching method (design) of the course so that the motivation of learning can be substantially beefed up?
- Given that DH can be used a new way to integrate and create knowledge, how a conventional course X can be now renovated so that new essential ingredients can be incorporated?

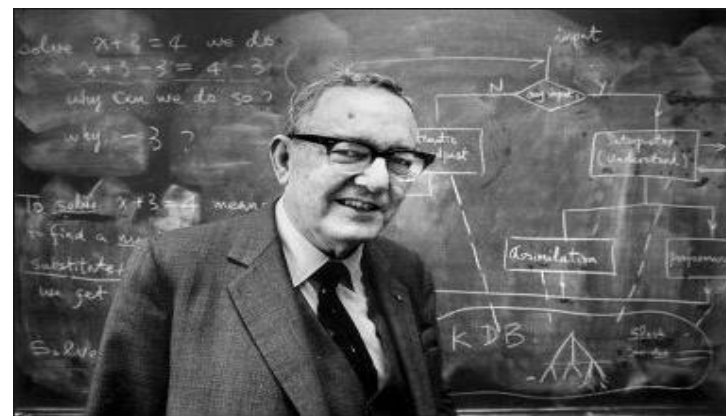
- Cultural and Creative Industries
- Product Design and Consumer Behavior
- Taiwan Cultural History
- Voting Behavior and Prediction Forecasting
- Chinese Literature in a Gaming Environment



透過電腦或機器人的自我表現



<https://www.tdaxp.com/archive/2013/11/10/review-of-the-sciences-of-the-artificial-by-herbert-simon.html>



<http://article1000.com/herbert-simon-decision-making/>

人類不斷將自己內在所擁有的創作表現出來，包括以電腦或機器人來顯示身為萬物主宰的自己，也將他們從自然領悟到的創造表現出來，總而言之他們完成了各式各樣的人造物。

人類表現方式的演進

- 身體（原始藝術：舞蹈、吟唱、聲音）
- 語言（原始語言）
- 圖像（火的科技：洞窟壁畫）
- 文字（書寫科技：象形文字）
- 聲音媒體（留聲機）
- 即時聲音（電話）
- 影像媒體（攝影術、電影）
- 即時影像媒體（電視轉播、網路直播）
- 即時五感互動媒體（物聯網、身體感知、虛擬實境）
- 全訊息媒體（即時再現身體五感的技術）

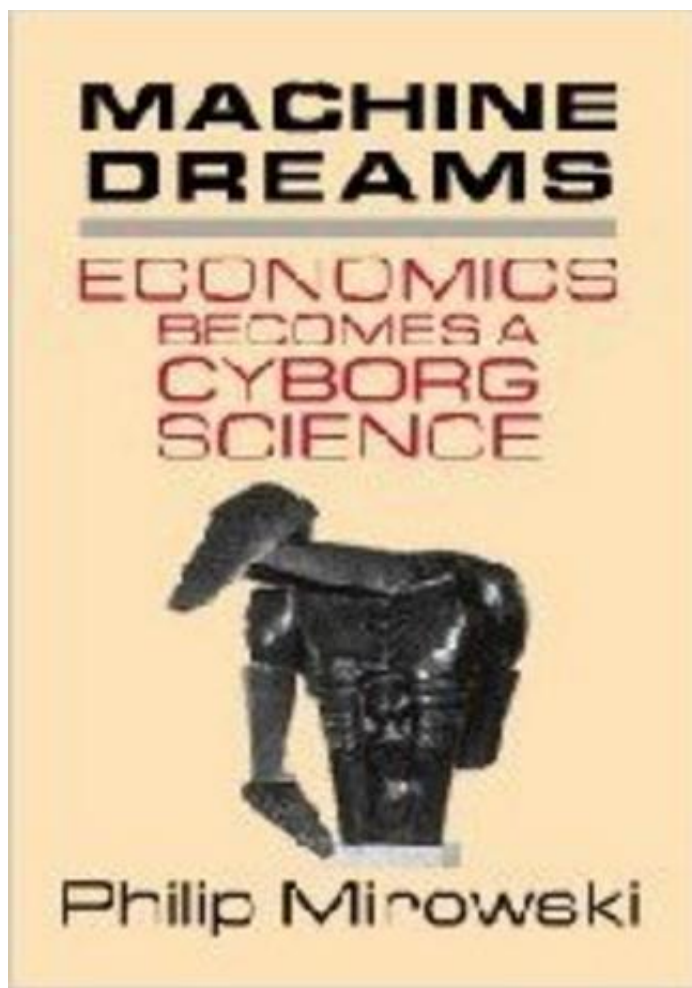


數位人文與數位經濟 – 一體兩面

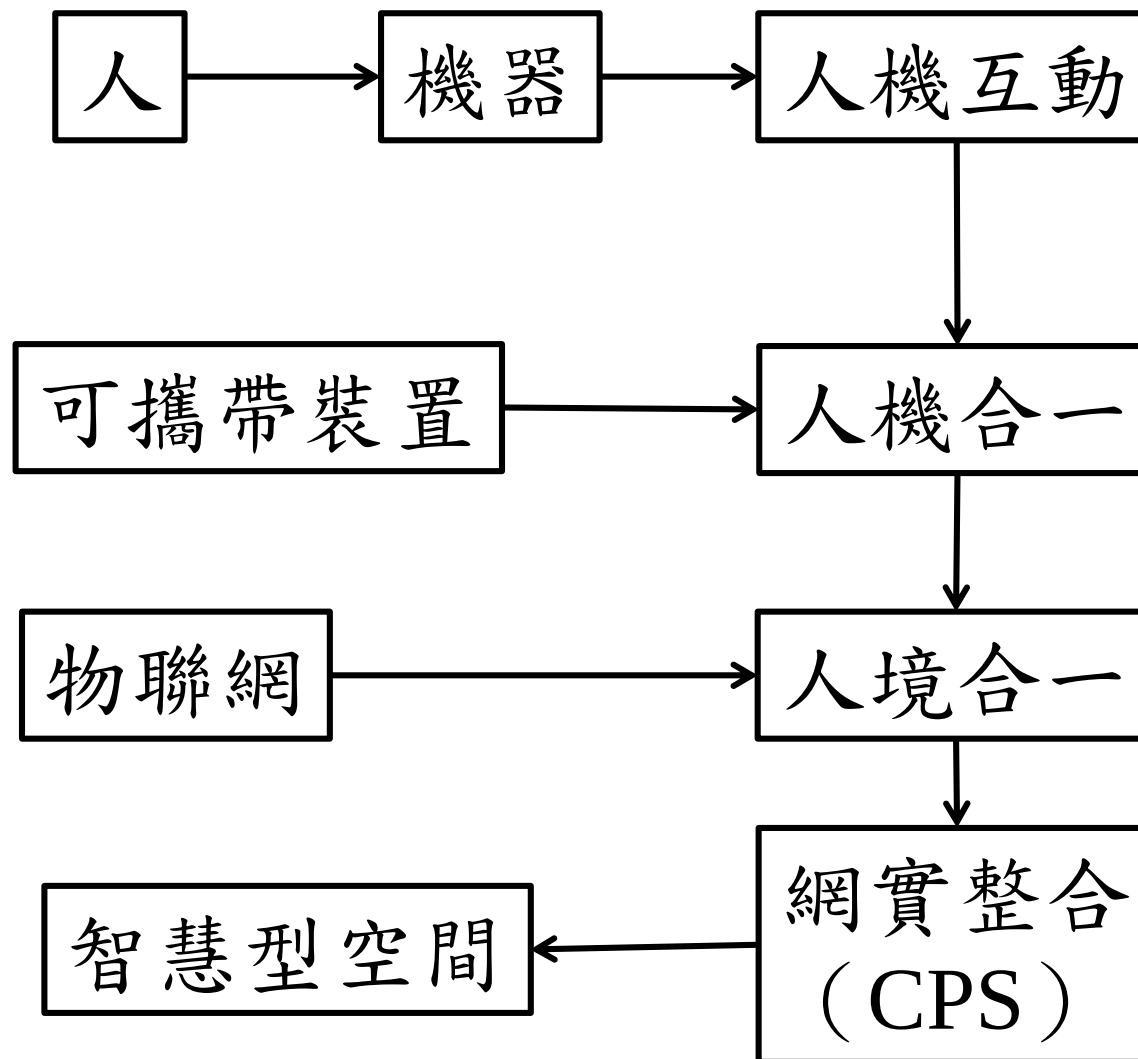
- 以「量為導向」的經濟已逐漸轉向為以「質為導向」的經濟，追求「高質化」與「高值化」的發展策略思維（工業4.0）
- 而以「質為導向」的經濟更重視產品或服務中屬於個人化的考慮（客製化）
- 大數據（個人在時空的足跡）及資訊自動萃取技術可以幫助我們將個人因素融入在設計思維中（產品藝術化）
- 但是產生大數據的是人，人的行為之形成及變化是人文社會科學的主題，舉凡心理學、語言學、文學、史學、哲學、人類學、社會學、經濟學、政治學、宗教與文化研究、及藝術等，都是「解碼」大數據時所需的主體知識（domain knowledge）。



從賽伯格（CYBORG）到網實或虛實整合（Cyber-Physical Space）



<https://www.amazon.co.uk/Machine-Dreams-Economics-Becomes-Science/dp/0521775264>



網實或虛實整合

- 長久以來，人文學所追求的內在與外在的和諧平衡、師法自然、與天人合一，將會再現在「網實整合」的思維架構上。
- 而針對從相關的互聯網及物聯網所得到的大數據中，進行文本分析、情感分析、關鍵詞分析、人文地理資訊網路分析等數位人文學常做的事，正是可以將人文元素延伸到「網實整合」中非常重要的支柱。



VR&AR的數位人文應用



歌仔戲



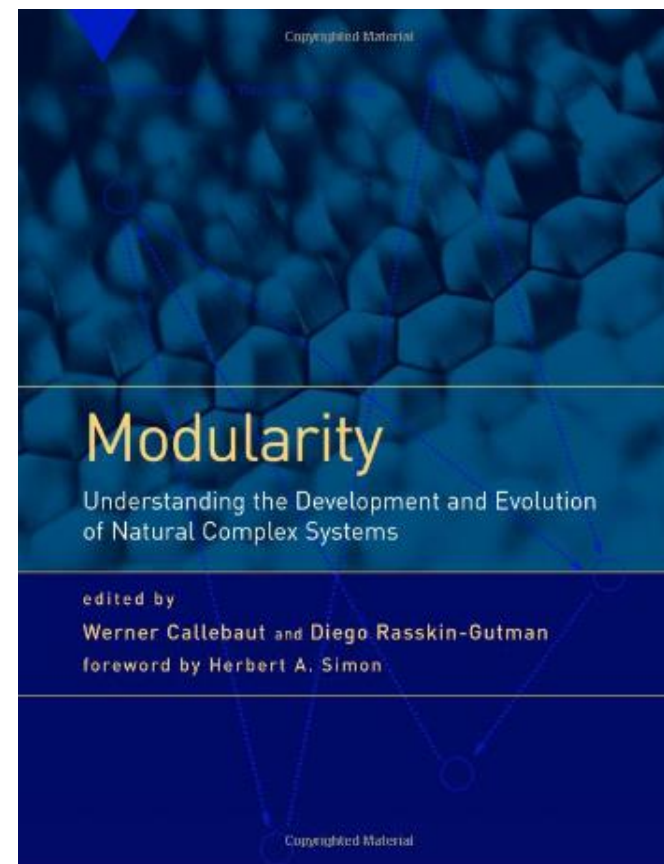
再造歷史現場

- 歷史不是靜態的存在，而是可以「真實」的重現。
- 原貌保存的「大數據」透過VR或AR可以可視化地重新呈現，並重新體驗。
- 人可以重回經過「還原」或「變造」的現場，在不同的時空穿梭。
- 「虛擬實境」的關鍵不光是技術，而是塑造「實境」的文本及大數據。



數位人文與模組經濟

- 數位經濟、平臺經濟、共享經濟的共同特質，簡單地說就是模組經濟。
- 基本上，它將所有物件視為模組化的層級結構，從淺到深、從水平到垂直。
- 既然是模組，就可以重新解構再結構，而背後的驅動機制是來自於重構後所帶來更好的媒合。
- 而更好的媒合的基礎仍是大數據解碼，所以它們是數位人文的延伸。

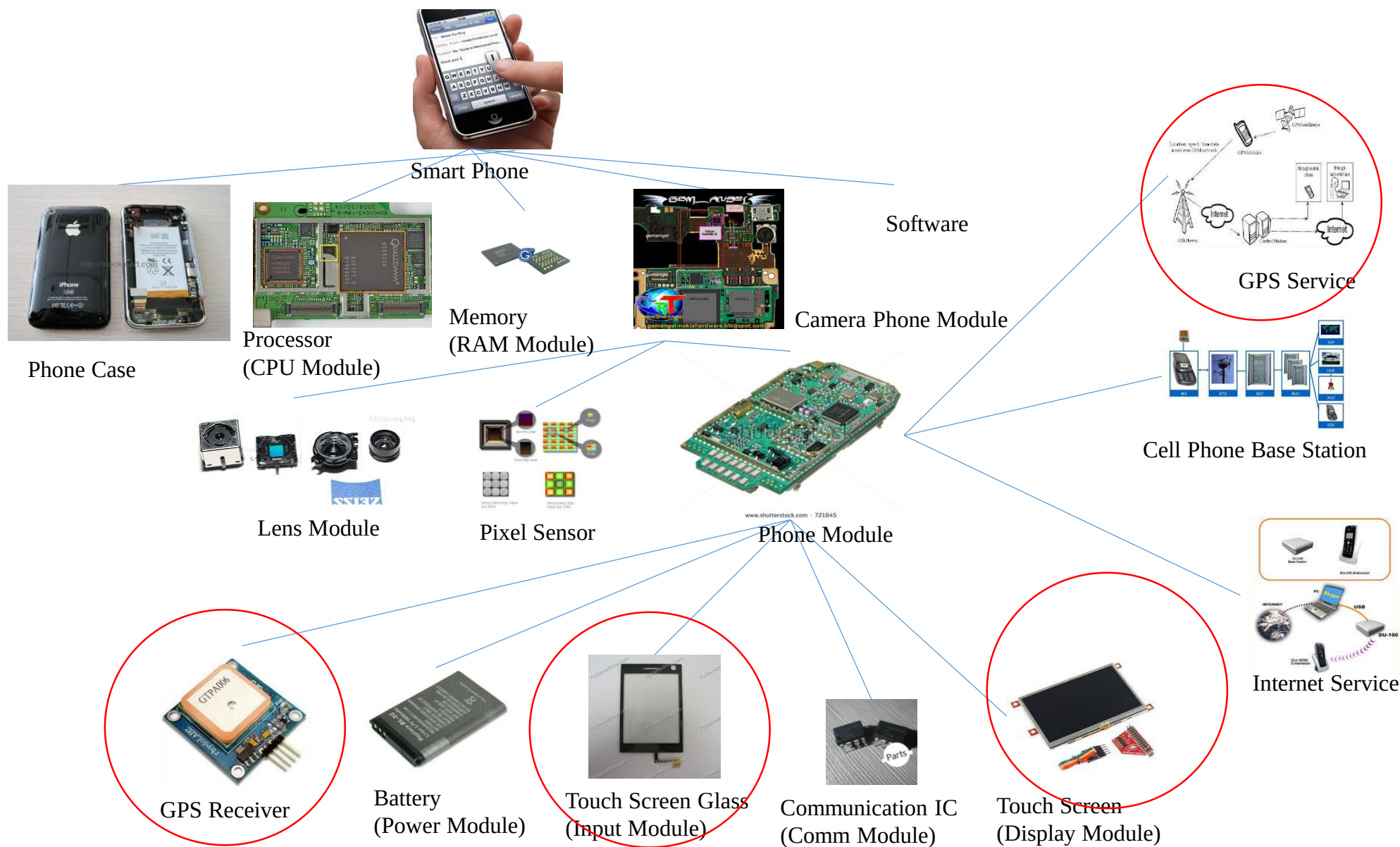


<https://mitpress.mit.edu/books/modularity>



Evolution of Cell Phone

Chie, B. T., & Chen, S. H. (2014). Competition in a New Industrial Economy: Toward an Agent-Based Economic Model of Modularity. Administrative Sciences, 4(3), 192-218.



計畫理念

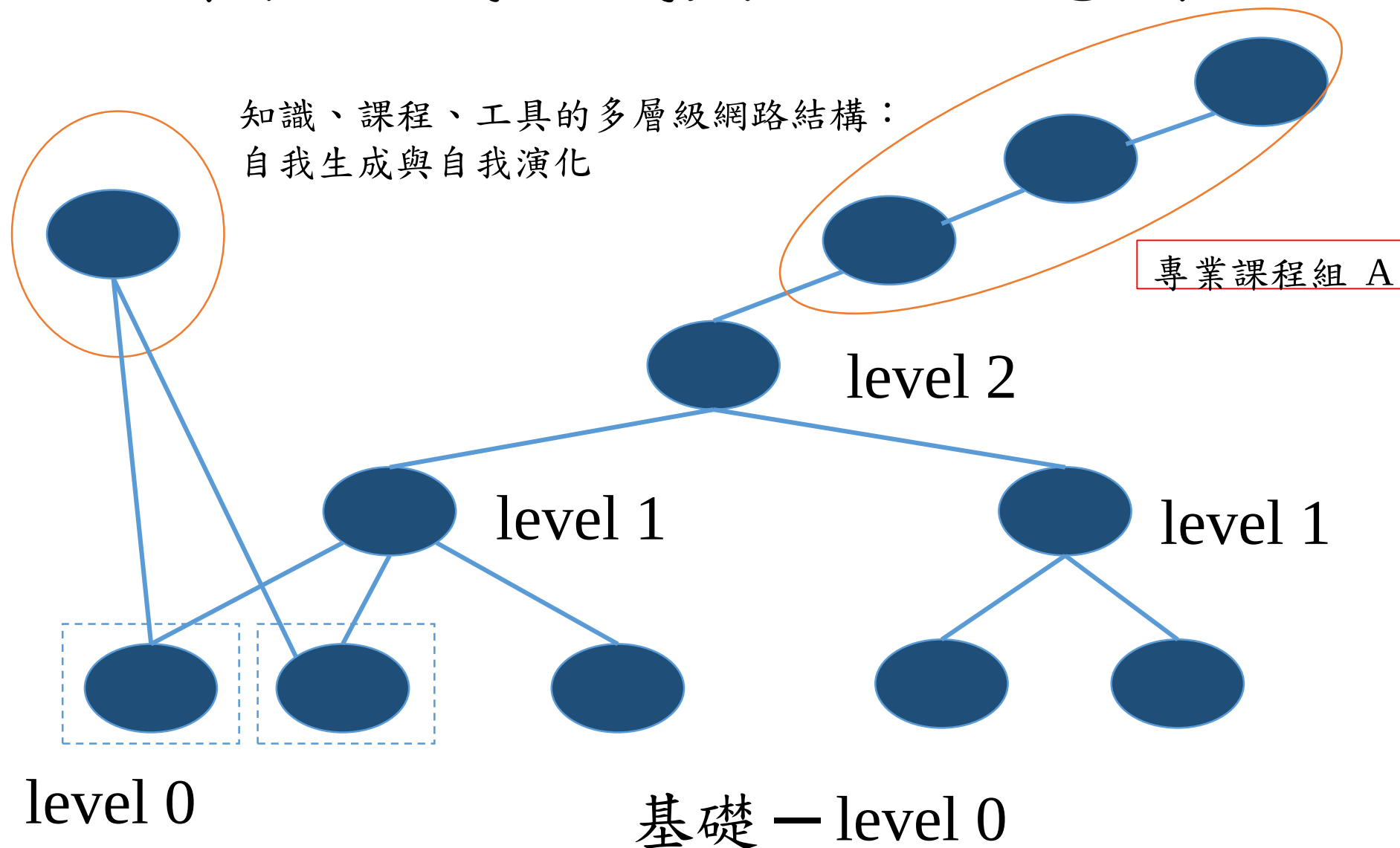
- 基於「複雜系統」與「市場設計」的概念，
- 採用大數據「集力生產」、「集群智慧」、「共享經濟」的精神以及「跨領域」、「模組化」和「客製化」的特徵，
- 強調平臺建構與發展，
- 重視實錄典藏（大數據化），
- 讓數位人文教學市場，由下而上，自然湧現出能培育引領數位經濟發展之應用創新人才課程。



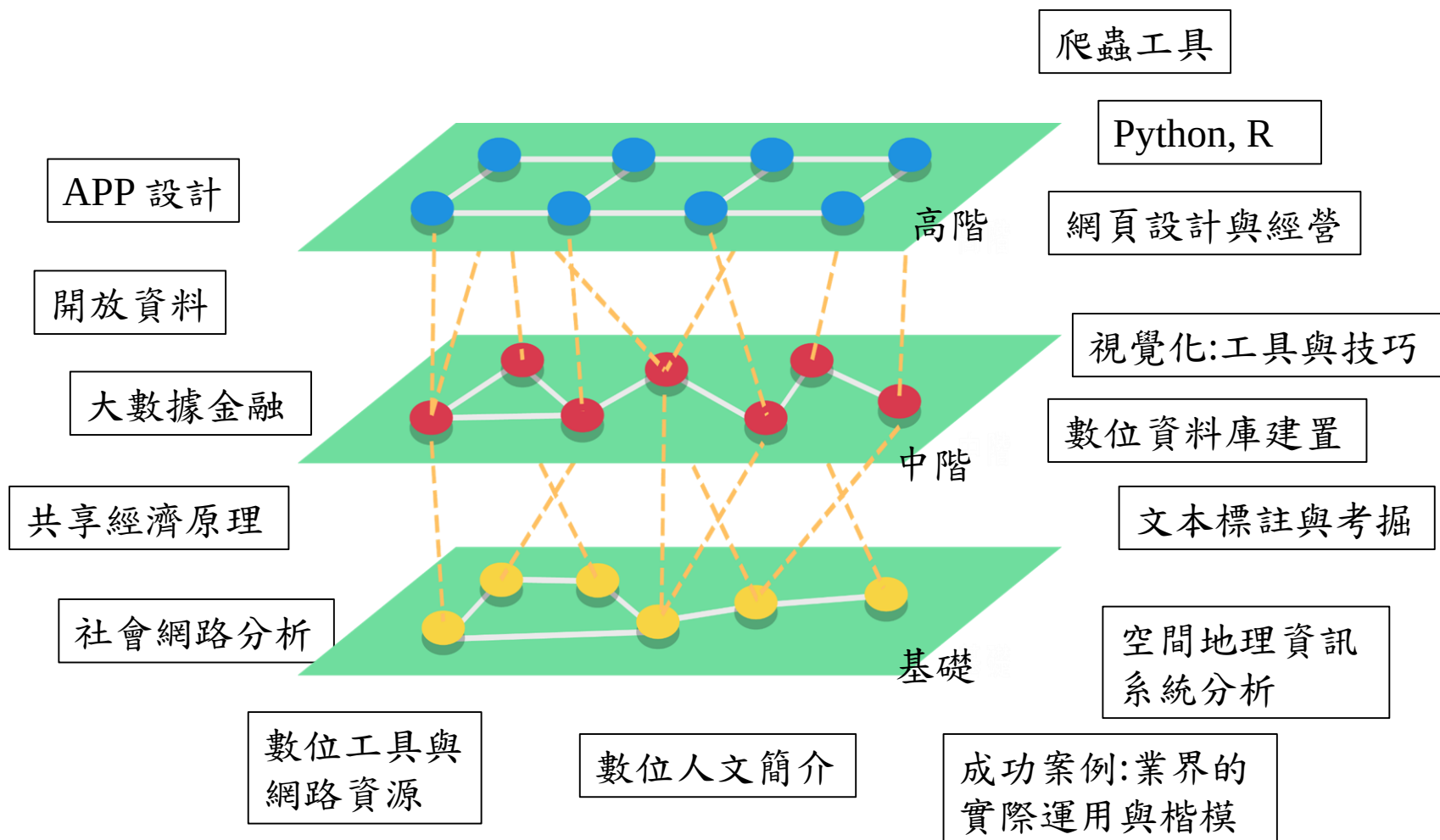
計畫理念：複雜系統

- 教師具異質性、自主性、適應性
- 數位人文課程（知識）網路是由教師、學生、學校、本計畫彼此互動，由下而上湧現而成。
- 知識網絡自我生成、自我演化。
- 知識網絡大數據化（實錄典藏），透過開放課程及開放知識網，形成「模組化」和「客製化」的自我學習環境，支持更多師生投入數位人文創新應用市場。

課程自我生成與演化示意圖



知識網絡（知識地圖）-- 概念圖



執行方向 – 知識地圖

- 申請開課的教師需要將「知識網絡」中相關的課程當成是「參考文獻」(reference group)做為盤點回顧的基礎，以確定該門課程之重要性、延續性、及創新性。
- 換言之，若將這門申請新開的課程，放在知識的網絡(地圖)中，就可以看得出它在網絡上的關鍵地位。
- 在這次的申請作業中，總辦會特別提醒每一位審查委員對每一個計畫在知識網路上的論述仔細地看。請各位有意申請的老師，務必在這桌上費心。

知識網絡

- 知識網絡可狹義或較區域地定義為「教育部近年來推行之相關中程綱要計畫中已建立且仍存在之線上課程及申請老師所服務的學校過去兩年所提供之相關數位人文的課程」；
- 也可廣義、全域的定義為「本國所有在網上公開之相關數位人文的課程」；
- 而隨著本計畫之推行，「知識網路」也應包含「數位人文創新課程典藏網內所提供的相關數位人文社科的課程」。
- 知識網絡中相關的課程，為申請計畫的「參考文獻」，申請老師需加以盤點和回顧，以便說明該申請課程在整個「文獻」中之重要性、延續性及創新性。



計畫理念——市場設計

- 市場設計的主要觀點：某些市場無法靠著價格自由運作，即使可以，自由市場也有失靈的時候。因此要讓一個市場成功運作，必須為市場設計出一套得以實現下述三要件的運作細則：
 - 市場必須夠厚實（thickness）：市場擁有眾多供需方的參與
 - 參與者誠實揭露訊息（如：對數位經濟的預期、偏好等）
 - 市場無擁塞(congestion)：參與者能從容做決策
- 因此，本計畫不採由上而下的指導，而是由資源中心推動各項扮演輕推角色的活動（資訊整合子計畫），挹注資源，協助市場參與者發揮自己潛力，積極發展「高質化」及「高值化」之課程。

Socialist Calculation Debate



Ludwig Von Mises
(1881-1973)



Oskar Lange
(1904-1965)



Friedrich Hayek
(1899-1992)



Abba Lerner
(1903-1982)

Complexity and Humility

- “Yes, it is true that society - the world, the universe, being itself - is a deeply mysterious phenomenon, held together by billions of mysterious interconnections. Knowing all this and **humbly** accepting it is one thing; the **arrogant belief** that humanity, or the human spirit or reason, can grasp and describe the world in its entirety and derive from this description a vision of its improvement is something else altogether. It is one thing to be aware of the interconnection of all events; believing that we have fully understood this is something completely different.”
(Preface for Popper (1945); Open Society and Its Enemies, p. xiii)

Vaclav Havel (1936-2011)



Source:

<https://www.hrad.cz/en/president-of-the-cr/former-presidents/vaclav-havel>



計畫理念：重視「實錄典藏」

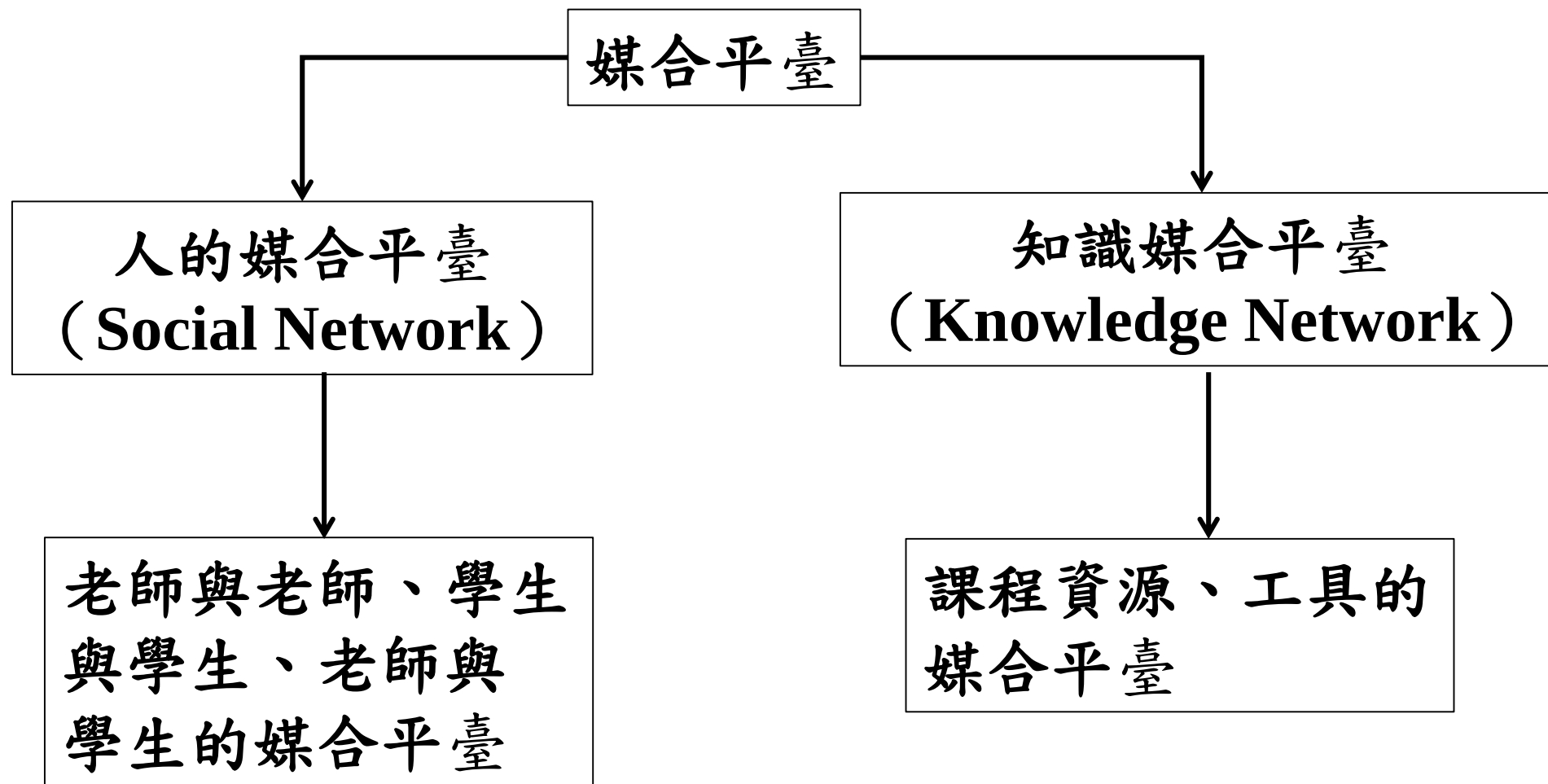
- 整個計畫的邏輯很簡單，
- 第一、凡通過補助的課程，都有「實錄典藏」的價值；
- 第二、凡經「實錄典藏」的課程，都能成為「知識網」的一個據點，往上、下、左、右、再與其它課程相聯。
- 於是，讓這些獲補助的課程能夠在數位典藏下來後，成為其他師生的教學和學習資源，讓數位人文的創新教學在「大數據」及「集群智慧」的架構下，有無限的可能。

課程實錄典藏

- 舉凡課程的課綱、課堂上的講說、教學使用的簡報檔（ppt）、參考書目、使用的數據資料集、專家學者業師資料庫（各領域、工具、技術專家諮詢名單）、產學合作實習單位資料庫（如故宮、檔案館、文獻會、新聞媒體、社群媒體、測繪機關、資料庫公司、中研院、工研院等）都能被典藏。
- 「課程實錄典藏」並非指課程必須做成精緻的磨課師，而是指所有課程活動與內容均進行數位典藏，但典藏之形式不拘，文字檔、投影片、影片、錄音等等各式數位形式均可，只要線上學習這門課程的完整性及連續性不受影響即可，不要求一定要錄製影片或製成精緻的磨課師。



兩大媒合平臺

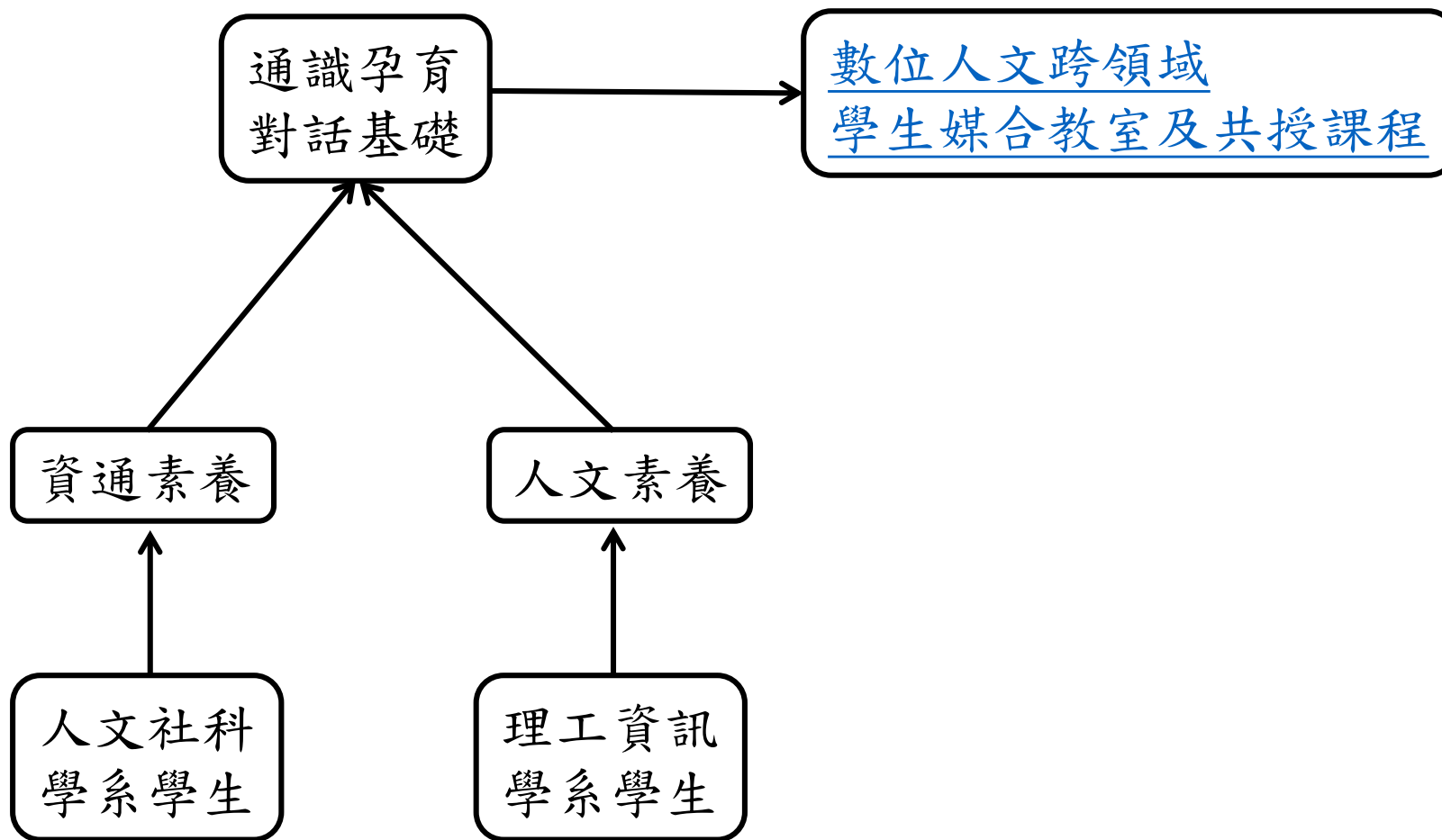


兩大平臺

- 在「人的媒合平臺」上，以「課程設計」為出發點，使課程及教室做為整合與媒合之平臺。
- 在「知識的媒合平臺」上，強調課程系統（模組）的自我組合（self-assembling）與自我組織（self-organizing），發展大型開放線上課程與課程典藏，使課程得以永續經營。



課程設計：學生端的培育與媒合



課程概念

不同領域老師共時授課

由兩位或兩位以上領域不同的老師共授，須分別具有數位科技、人文社會背景。

動手做，問題導向

課程內容設計含實際需動手解決的問題或是產業中的現實案例或已遭遇的問題。

不同科系學生共習

學生來自不同科系，理工與人文科系學生一起上課，課程並分組進行，每組中亦同時有理工與人社的學生。

跨校、院、系
(所)
課程(群)

與產業合作，引進業師

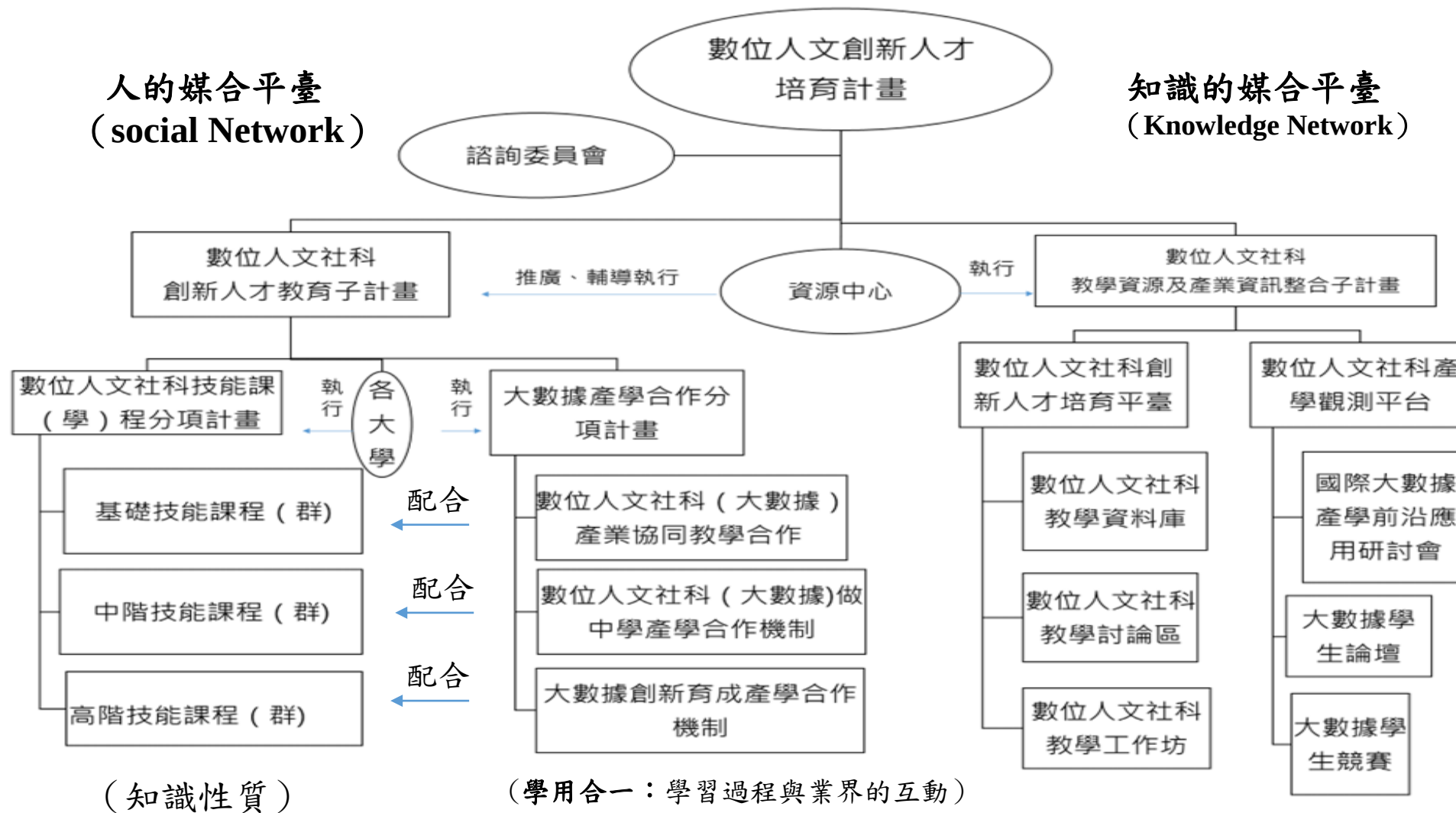
包含引進個案、資料數據、實作技術、及業界觀點的學生學習績效的評量。

建立典範

日本慶應大學
媒體實驗室
Stanford
Design School



計畫架構圖



徵件須知說明

- 補助類型
- 推動重點
- 計畫期程
- 補助原則
- 補助基準
- 申請及審查作業
- 經費編列
- 申請書重點說明—課程特質
- 課程大綱重點說明
- 範例：課程典藏網、WEDHIA 2019, 期中成果報告



補助類型

- 分下列二種類型（擇一申請）
 - A類：單一課程
 - B類：群組課程（應由3-6門課程組成）
- 每間學校申請的類型及件數沒有限制，但每一計畫必須擇A類或B類申請，如有重複之情事，均不受理。



推動重點

本計畫強調在「課程實錄典藏」、「課程共授化」及「產學合作化」之課程環境，規劃發展基礎、中階、高階課程，由個別教師開授，或由二位以上同校或跨校之教師跨領域共同開授，並應由一校代表提出申請。

- 本計畫對於基礎、中階、高階課程，沒有設定補助比例，完全依據申請書內容是否符合本計畫所要求的課程特質和其在「知識地圖」中的位置及重要性而定。
- 但因本計畫已經過兩次徵件，獲補助課程所構成之知識地圖中，基礎課程佔70%強，若申請中、高階課程或跨領域B類課群，或許相對容易找到在知識地圖中之位置及重要性。



計畫期程

- 計畫期程：107/2 - 111/1（共四年）

單學期計畫：上學期（8/1 - 1/31）；

下學期（2/1 - 7/31）

全學年計畫：8/1 - 7/31

- 申請時間：

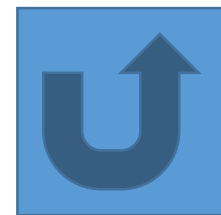
每年二月一日起至三月三十一日下午五時止，受理該學年計畫之申請（含單學期及全學年）惟一百一十學年僅受理上學期計畫。

- 可申請一學期或一學年之計畫，但不可申請多年期計畫



補助原則

- 課程之計畫主持人：計畫主持人費
 - 課程之共同主持人：共時教學授課鐘點費
 - B類另有總計畫主持人：總計畫主持人費
 - 以上主持人皆應實際參與課程規劃及教學；B類總計畫主持人亦須開課
-
- 共同主持人沒有共同主持人費，但共同主持人可依其實際共時授課時數，支領共時教學授課鐘點費。
 - 本計畫為教育部補助類型之計畫，按此類計畫不補助學校行政管理費。
 - 任何科系的老師，包括通識中心或共同教育中心的老師皆可申請。在師資方面，本計畫審查重點為「師資專業背景與計畫目的及課程之相符性」，並非教師所在系所。

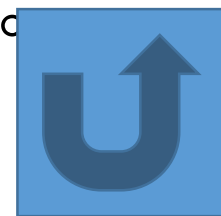


補助基準（1）

- 每門課程每一學期補助額度以不超過新臺幣（以下同）四十萬元為原則；本部得擇優另補助產學合作學生移地學習經費及學生參加大數據相關競賽經費，每學期以不超過十五萬元為原則。
- 本計畫補助件數不會受到科技部計畫件數的限制。本部以同一學年度補助每位計畫主持人之計畫總數，以不超過二件（每門受補助課程視同一件）為原則。而件數之計算，僅就計畫主持人所主持之教育部計畫來計算，不包括科技部的計畫。
- 本計畫要求學校另行提撥至少10%的自籌經費，但不限科目，這部分也可用來支付共同主持人的授課鐘點費。
- 學校之自籌經費部分，必須於提出計畫申請前獲得學校的同意。因為申請時需附經費需求表之PDF檔，而該表上必須有「主（會）計單位」以及「機關學校首長或團體負責人」之核章。

補助基準（2）

- 單學期課程基本補助額度最高為40萬元，若為全學年課程，基本補助額度最高則為80萬。B類課群視內有多少課程而定，每一課程每一學期最高補助額度為40萬元。
- 課程的學分數和補助額度沒有必然的關係，但諸如鐘點費之類，以時間計價的經費項目，其可編列的金額，則可能因學分數之不同而不同。



申請及審查作業

- 每一課程之計畫書總篇幅以50頁為限，若B類課群計畫中有三門課程，該計畫書總篇幅則以150頁為限。超過頁數部分不與審查。
- 經費需求表須上傳PDF檔及Excel檔或ODF檔。PDF檔須有學校單位之核章；Excel檔或ODF檔則不需要，直接上傳。
- 計畫採線上申請，不需要發公文或寄送紙本。
- 「著作利用授權契約」不須與申請計畫一併上傳。該契約等計畫通過後才須簽署。
- 曾獲補助之課程，在申請時，須同時上傳前期獲補助計畫之結案報告，以為審查委員之參考。

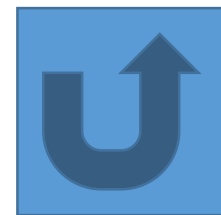


經費編列（1）

- 若請業師來課程中演講或協同教學，可以為業師編列鐘點費，該科目名稱為專家學者鐘點費。沒有次數限制，完全依課程需要而定。
- 雜支的編列沒有百分比的限制，但編列必須合理。
- 課程所需的資料，若必須支付費用始可取得，可在「經費需求表」中編列授權使用費。至於在課程中引用有智財權之作品，如圖文或照片等，不論是否必須支付費用，皆需取得對方之授權或依智財權之使用規範來使用。各校教發中心或有這方面的資訊和資源可供教師參考。
- 設備費最高補助10萬元，這是包含在每門課每一學期最高補助額度40萬元之內。

經費編列（2）

- 每門課程得配置研究生教學助理一名，修課人數滿30人，得配置第二名，名額限制兩人。
- 博士生薪資每人每月10,000元，碩士生每人每月 7,000元。
- 兼任助理的薪資編列已取消，但可改以業務費項下的工讀費支應。各計畫可依其所須，編列相應的工讀金。



申請書重點說明——課程特質

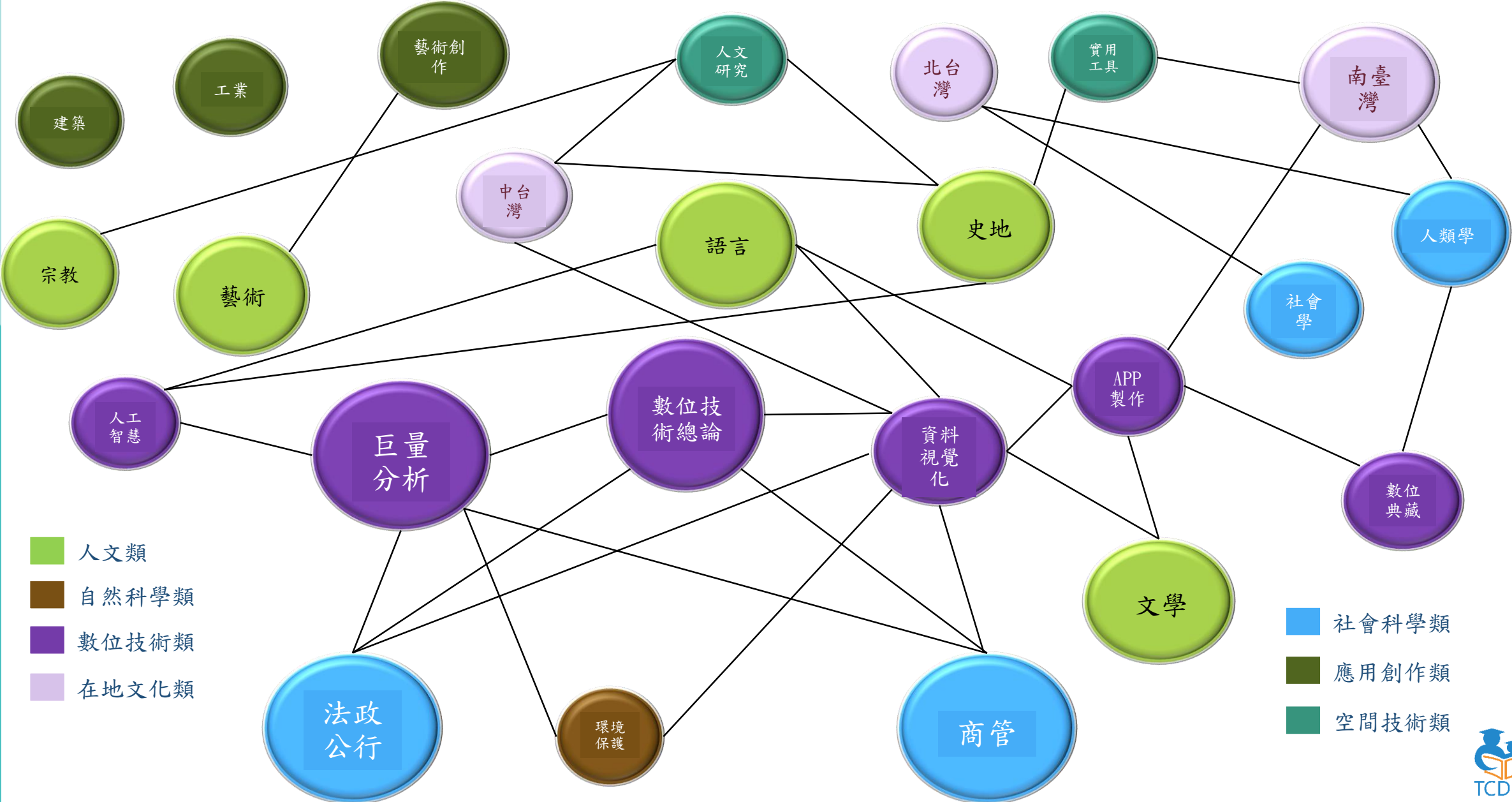
- 模組化（含「客製化」）
- 目標導向化
- 大數據化
- 社群媒體網絡化
- 跨領域化
- 應用驅動化



模組化

- 本計畫所補助之課程，必須讓有意願的學生能夠按自身的能力及需求，去組合自己所需的數位課（學）程，也就是時下經常被提及的自主學習。
- 因此，課程必須在數位人文的知識網絡中，能看得出其關聯性、延續性及創新性。如此，才能形成一個知識、課程、工具的多層級網絡結構。
- 這個數位人文創新課程的知識網絡，在計畫一年一年的執行過程中，亦會自我擴充與自我演化。本計畫所補助的73門課程，已經自然聚合成具多樣性、跨域性的學科領域，彼此之間初步形成一個可相互連結的知識網絡。

106、107年度獲補助課程所構成的知識網路



獲補助計畫列表

<http://www.dhcreate.nccu.edu.tw/>

首頁

計畫介紹

徵件須知

說明會

最新消息

計畫團隊

獲補助計畫專區

資源中心

資料庫與討論平台

相關連結

English

計畫簡介

本計畫利用當代網路社會下「集力生產」、「集群智慧」之概念，推動「數位人文社科創新人才教育」和「數位人文社科教學資源及產業資訊整合」兩大子計畫。「創新人才教育」子計畫以「大數據型文本」為主體，在「跨領域」、「模組化」、「客製化」思維之基礎上，強調「課程磨課師化」(課程實錄典藏)、「課程共授化」及「產學合作化」的課程環境來推廣基礎、中階、高階技能課程，並設立「區域資源中心」，推廣創新人才教育至其他學校，以達數位人文社科創新教育普及化之目的。而「資源整合」子計畫則以「共享經濟」的概念，以支援「創新人才教育」子計畫為目的，下設「數位人文社科創新人才培育平臺」，提供教學及自主學習資源及不同領域教師之網路連結；另設「數位人文社科產學觀測平臺」，以集群專家智慧的概念，從「國際大數據產學前沿應用研討會」及「數位人文社科學生論壇及競賽」中，觀測數位經濟創新之走向，以確保數位人文「創新人才教育」的先導地位..... [Read More](#)

各學年度獲補助計畫列表

107年度上學期執行計畫(共32門)

領域	計畫主持人	課程名稱
社會科學	施慧玲	長者人權門診
社會科學	鄭尹惠	消費者行為
人文學	高宏宣	電子商務
人文學	原友蘭	地理資訊系統與景觀規劃
科學及方法	吳可久	設計運算思維
人文學	施登騰	人文場域/實境策展之數位應用



目標導向化

- 依教學目標建構課程（群），課程不再依內容分類，而是以基礎、中階、高階各階層所要達成的目標作區分，且課程內容必須隨時依照目標之所需來修定，以減少學用落差。

基礎技能課程（群）

- 目標：使學生具備使用新型數位工具及處理巨量資料的基本觀念和能力。包括：
 - 數位人文基本素養、複雜系統思維、大數據科技哲學思維、數位與網絡邏輯、程式流程與運算思維、序列邏輯與步驟性思維等。
 - 使用大數據讓自己可以發揮專長和創新的想像力。
 - 使用大數據進行搜集、探勘、儲存、及檢索的能力。
 - 使用及再學習新型數位工具及處理巨量資料的能力。
 - 數位展示的能力。
 - 自主學習的能力。

106-2&107-1學期基礎課程範例

- 文化創意產業英文
- 旅行文學與文化
- 大數據與政策分析應用基礎
- 紅樓有夢 x 科技有愛
- 資料視覺化
- 數位人文專題
- 人機介面
- 台灣古典文學選
- 展示裝置設計實務
- 語料分析工具與數位人文概論

中階技能課程（群）

- 目標：培養學生主動開發大數據的能力，並具備與資訊相關領域對話的能力。包括：
 - 對其專業中常用之程式語言，有初、中階編程（coding）的能力。
 - 與資訊及其他領域人員溝通及合作建構客製化資料庫和開發大數據之能力。
 - 有分析及解讀資訊之能力。

106-2&107-1學期中階課程範例

- 人文場域／實境策展之數位應用
- 大數據與政策分析應用進階
- 數位人文的人工智慧
- 網際網路與資訊社會
- 大數據在原住民青年教育與就業的 AI 分析與應用
- 數位內容實務

高階技能課程（群）

- 目標：培養學生具有利用數位科技進行人文知識生產及再生產，並能進而解決實際問題，回應產業需求的能力。包括：
 - 嫻熟使用數位工具的能力。
 - 解決問題的思考力與實作力。
 - 「問對問題」（或批判思考）的能力。
 - 使用資訊技術解決問題的能力。

106-2&107-1學期高階課程範例

- 數位人文遊戲學習與應用
- 數位函構（一）



【106-2】文化創意產業英文

ENGLISH FOR CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES

[課程首頁](#)[教師簡介](#)[課程大綱](#)[指定作業](#)[小組討論](#)

中文課程名稱：**【106-2】文化創意產業英文**

英文課程名稱：**English for Cultural and Creative Industries**

教師姓名：**陳怡蓁
禹良治**

開課學校/系所：**元智大學**

開課學期：**1062**

學分數：**2 學分**

課程關鍵字：**文化創意產業
大數據
巨量資料分析
市場分析
文字創意
創客精神**

課程領域：**人文學**

課程階層：**基礎**



JW Player

文化創意產業英文
English for Cultural and Creative Industries

主題一：文創產業的定義及理論背景
Lesosn 1: Definition & Theories of CCI

元智大學 外語學系
陳怡蓁教授
yicc@saturn.yzu.edu.tw

開課時間及課號:106學年度第2學期 FL378
補助單位：教育部數位人文社科教學創新計畫



影音課程

V 20180307 part1.mp4

V 20180307 part2.mp4

V 20180307 part3.mp4

V 20180307 part4.mp4

講義資料

L 1060220-01L01.ppt(下載)

CH 2. HISTORY & DEVELOPMENT / 陳怡蓁

V L

CH 3. CREATIVE ECONOMY & INTELLECTUAL PROPERTY / 陳怡蓁

V L

CH 4. CREATIVE INDUSTRIES & BIG DATA:從網路大數據搞懂網路原生世代 / 陳怡蓁 / 袁鈺婷

V L

CH 5. CCI AROUND THE WORLD / 陳怡蓁

V L

CH 6. CULTURAL CLUSTER: CULTURAL AND CREATIVE INDUS... / 陳怡蓁

L

CH 7. CCI IN TAIWAN / 陳怡蓁

V L

CH 8. INTRODUCTION TO BIG DATA (I) / 禹良治

V L



【107-1】旅行文學與文化

TRAVEL LITERATURE AND CULTURE

[課程首頁](#)[教師簡介](#)[課程大綱](#)[指定作業](#)[小組討論](#)

中文課程名稱：**【107-1】旅行文學與文化**

英文課程名稱：**Travel Literature and Culture**

教師姓名：**林淑慧**

開課學校/系所：**國立臺灣師範大學**

開課學期：**1071**

學分數：**2 學分**

課程關鍵字：
旅行文學
再現
敘事
論述
記憶
空間與地方
移動

課程領域：**人文學**

課程階層：**基礎**

【107-1】旅行文學與文化

TRAVEL LITERATURE AND CULTURE

課程首頁

教師簡介

課程大綱

指定作業

小組討論



林淑慧（國立臺灣師範大學）

台灣十七世紀至當代的旅行文本，呈現多采多姿的旅行經驗，深具文學與文化意義。本課程兼顧歷史脈絡與空間意象，內容蘊含資料庫的應用、遊台敘事的視角與地景、旅外遊記的文化詮釋、當代旅行文學與文化導覽等...

CH 1. 旅遊相關資料庫的應用 / 林淑慧

L

CH 2. 台灣意象：遊台敘事的視角與地景——郝永河、黃叔璥 / 林淑慧

L

CH 3. 台灣意象：遊台敘事的視角與地景——報章雜誌 / 林淑慧

L



PAGE:

1

39



講義資料

[1070109-03L01.pdf\(下載\)](#)[1070109-03L02.pdf\(下載\)](#)[1070109-03L03.pdf\(下載\)](#)儒學社群遊記的地景意象
——以《臺灣文藝叢刊》與《詩經》為例*

林淑慧

台灣師範大學國文學系教授

摘要

《臺灣文藝叢刊》、《詩經》為日治時期發行長久的漢文刊物，且曾以維持漢文於不墜為發刊宗旨。在日治文學場域上頗具代表性。該刊兼具文化觀察及風景心境、經由社群刊物的意義，此處透過傳統文人之間、政權與民間溝通的功能，期刊所呈現的景觀遊記、敘事和地景結合台灣島內遊記及海外是中國、日本等地，可作為研究其行旅遊記及地景意識的素材，藉由遊記的分析與詮釋，以理解其社群和觀看台灣及海外的地景（遊記遊記的作事多受傳統儒學的薰陶，讓他們面對臺灣這個現代文明之鄉，文本中文脈與意識形態的



【107-1】人文場域/實境策展之數位應用

THE DIGITAL APPLICATION FOR HUMANITIES FIELD AND REALITY CURATION

課程首頁

教師簡介

課程大綱

指定作業

中文課程名稱：**【107-1】人文場域/實境策展之數位應用**

英文課程名稱：**The Digital Application for Humanities Field and Reality Curation**

教師姓名：**施登騰**

開課學校/系所：**中國科技大學**

開課學期：**1071**

學分數：**2 學分**

課程關鍵字：**展示科技, 互動裝置, 聊天機器人, 數位轉譯**

課程領域：**人文學**

課程階層：**中階**

應用數位技術/工具：**1. 完成數位轉譯技術學習與實作
2. 完成聊天機器人實作與應用**

Narratives with Robots: The Impact of Interaction Context and Individual Differences on Story Recall and Emotional Understanding

 **Iolanda Leite^{1*}**,  **Marissa McCoy²**,  **Monika Lohani³**,  **Daniel Ullman¹**,  **Nicole Salomons¹**,  **Charlene Stokes⁴**,  **Susan Rivers⁵** and  **Brian Scassellati¹**

¹Social Robotics Lab, Department of Computer Science, Yale University, New Haven, CT, United States

²Ball Aerospace, Boston, MA, United States

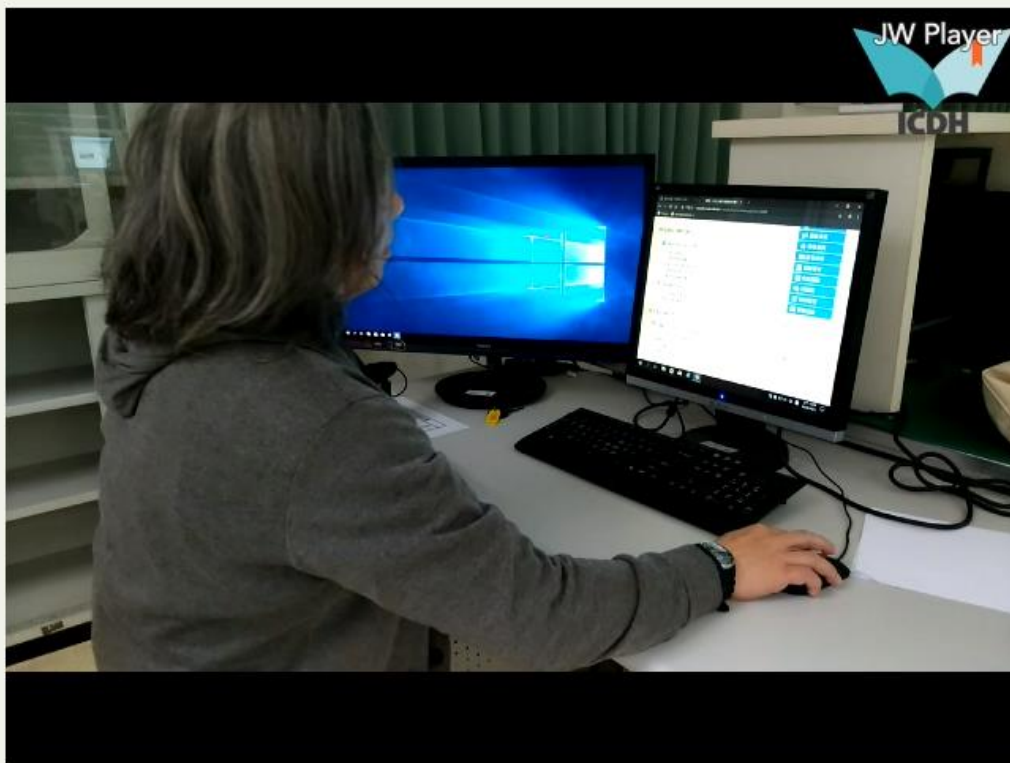
³Yale Center for Emotional Intelligence, Department of Psychology, Yale University, New Haven, CT, United States

CH 2. 數位人文現場資料說明暨CHATBOT體驗 / 施登騰

V L

CH 3. 數位轉譯與環境元素分析體驗 / 施登騰

V L



影音課程

V 1070106-03v01.mp4

V 1070107-03v02.mp4

講義資料

L 展示設計要搞懂「尋路_導視
Wayfinding」.pdf

L 貧型博物館展示科技.pdf

CH 4. CHATBOT對話架構與應用體驗實作 / 施登騰

V L

CH 5. 空間地理資料（遊歷、人文）+GOOGLE MAPS實作 / 施登騰

V L

CH 6. 歷史人文現場數位資料+GOOGLE MAPS實作 / 施登騰

V L

CH 7. CHATBOT分組腳本設計（一） / 施登騰

V L

CH 8. CHATBOT分組腳本設計（二） / 施登騰

V L

CH 9. 期中考核週 / 施登騰

V L



【107-1】大數據與政策分析應用進階

BIG DATA AND ADVANCED POLICY ANALYSIS APPLICATION

[課程首頁](#)[教師簡介](#)[課程大綱](#)[延伸閱讀](#)[指定作業](#)

中文課程名稱：**【107-1】大數據與政策分析應用進階**

英文課程名稱：**Big Data and Advanced Policy Analysis Application**

教師姓名：**劉宜君
禹良治**

開課學校/系所：**元智大學**

開課學期：**1071**

學分數：**3 學分**

課程關鍵字：**大數據**

課程領域：**社會科學**

課程階層：**中階**

應用數位技術/工具：**(1)運用簡報教學方式授課。
(2)邀請專家學者講授專題。
(3)運用電腦方式授課C語言及視窗實作。**



2019
GovTech 100 Companies

See our list >>



SPONSORED PAPERS

Big Data and Analytics in Government



Data and analytics is the combination of two powerful computing trends in government. States and localities are beginning to amass huge amounts of structured and unstructured data, and are using the algorithms in analytics software programs to make more informed decisions. This is resulting in saved time and resources for agencies and citizens alike. The most recent Center for Digital Government *Public CIO* Special Report sheds light on the technology requirements for increasing amounts of data and the governance necessary to make sound judgements based on analytics – including the benefits, challenges and

SPONSORED CONTENT DISCLOSURES

e.Republic clearly identifies Sponsor Content on its sites through the use of special labels that link to our [disclosures page](#)

<http://www.govtech.com/library/papers/Big-Data-and-Analytics-in-Government-1554.htm>



Contents lists available at ScienceDirect

International Journal of Forecasting

journal homepage: www.elsevier.com/locate/ijforecast



Can we vote with our tweet? On the perennial difficulty of election forecasting with social media

Mark Huberty

San Jose, CA, USA



ARTICLE INFO

Keywords:

Evaluating forecasts
Surveys
Model selection
Elections
Social media

ABSTRACT

Social media and other “big” data promise new sources of information for tracking and forecasting electoral contests in democratic societies. This paper discusses the use of social media, and Twitter in particular, for forecasting elections in the United States, Germany, and other democracies. All known forecasting methods based on social media have failed when subjected to the demands of true forward-looking electoral forecasting. These failures appear to be due to fundamental properties of social media, rather than to methodological or algorithmic difficulties. In short, social media do not, and probably never will, offer a stable, unbiased, representative picture of the electorate; and convenience samples of social media lack sufficient data to fix these problems post hoc. Hence, while these services may, as others in this volume discuss, offer new ways of *reaching* prospective voters, the data that they generate will not replace polling as a means of assessing the sentiment or intentions of the electorate.

© 2014 International Institute of Forecasters. Published by Elsevier B.V. All rights reserved.



影音課程

V 1070101-01V01.mp4

V 1070101-01V02.mp4

講義資料

L 圖解統計與大數據20180925.pptx

CH 2. 以資料驅動創新的數位治理 / 劉宜君、蕭乃沂

V L

CH 3. 民意調查實作 / 劉宜君

L

CH 4. 從大數據到人工智慧 / 劉宜君、史孟蓉

L

CH 5. 大數據與雲端運算、行動裝置相關議題 / 劉宜君

L

CH 6. C#語言WINDOWS 視窗程式設計(I) / 禹良治、劉宜君

L

CH 7. C#語言WINDOWS 視窗程式設計(II) / 禹良治、劉宜君

L

教學進度

- (1) 課程與教師介紹、分組形成、課程介紹、問卷前測
- (2) 大數據的統計方法、民意調查 劉宜君 大數據統計方法概念，傳統統計方法與大數據分析的之差異
- (3) 以資料驅動創新的數位治理 劉宜君、蕭乃沂 專家演講數位治理
- (4) 民意調查實作 劉宜君 安排至民意調查中心實作
- (5) 從大數據到人工智慧 劉宜君、史孟蓉 專家演講大數據與人工智慧
- (6) 大數據與雲端運算、行動裝置相關議題 劉宜君 大數據與機器人、物聯網、雲端運算、行動裝置等關係
- (7) **C#語言Windows** 視窗程式設計(I) 禹良治、劉宜君 講授**C#** 語言概念與技術
- (8) **C#語言Windows** 視窗程式設計(II) 禹良治、劉宜君 講授**C#** 語言概念與技術
- (9) 期中分組報告 劉宜君、禹良治 分組報告大數據運用之案例
- (10) **C#語言Windows** 視窗程式設計(III) 禹良治、劉宜君 講授**C#** 語言概念與技術
- (11) 社群大數據 劉宜君 說明社群大數據概念與實務
- (12) **C#語言實作 (I)** 禹良治、劉宜君 **C#** 語言實作
- (13) **C#語言實作 (II)** 禹良治、劉宜君 **C#** 語言實作
- (14) **Power BI** 資料視覺化 陳智揚、劉宜君 演講**Power BI** 資料視覺化
- (15) 資料整理 - 使用**Python**語言 陳智揚、劉宜君 演講**Python**語言的概念與操作
- (16) 網路爬蟲 - 使用**Python**語言 陳智揚、劉宜君 演講**Python**語言的概念與操作
- (17) 期末分組報告 禹良治、劉宜君 分組報告與問卷後測



課程概述

本課程採跨領域共同授課模式。結合數位人文-古典詩詞、數位人文-古代經典、數位人文-古文字三個主題。以遊戲式學習引導學生學習之外，進而分析三種文學主題之內容、架構與腳本設計，教導學生使用遊戲式學習軟體分析教材、設計與實作能力，進而發展未來設計數位人文專案之能力。

教學目標

本課程由資訊科技與數位人文教育兩種面向，結合數位遊戲式學習之腳本設計、實作技能與遊戲App應用，以達到有效的數位人文課程之學習成效與學習者高層次思考能力。目的是瞭解遊戲式學習如何應用於中文與人文課程，進而作為遊戲式學習(game-based learning)或悅趣化學習(fun-oriented learning)的設計基礎。

授課方式

課堂教學+小組討論 (佔總授課時數 1/3 以上)

成績評量方式

- 1.平時作業百分之30 (古文克漏字和成語命題)
- 2.古文字小考佔百分之15
- 3.詩牌製作百分之5
- 4.經典課堂問題回饋百分之20
- 5.遊戲製作成果百分之30
- 6.出席一次加一分總分最高加10分
- 7.缺交作業同學請於6月10日前補交作業

教學進度

1. 課程講解、古文字講解、RPG maker遊戲展示
2. 數位人文—古典詩詞(林宜陵老師)、古文字(陳逸文老師) (電腦教室)
3. 數位人文—古典詩詞(林宜陵老師)、古文字(陳逸文老師)
4. 專題演講：許清雲老師-詩牌遊戲
5. 專題演講：宇京科技企業合作



影音課程

V 1060202-02v01.mp4

講義資料

L 1060202-02L01.ppt(下載)

CH 3. 專題演講:許清雲老師-詩牌遊戲

V L

CH 4. 專題演講:字京科技

V L

CH 5. 數位人文—古代經典

V

CH 6. RPG MAKER遊戲式軟體教學

V L

CH 7. RPG MAKER遊戲式軟體教學

V L

CH 8. 遊戲腳本設計

V L

CH 9. 遊戲製作

V L



【107-1】數位涵構(一)

DIGITAL STRUCTURES (1)

[課程首頁](#)[教師簡介](#)[課程大綱](#)[延伸閱讀](#)

中文課程名稱：**【107-1】數位涵構(一)**

英文課程名稱：**Digital Structures (1)**

教師姓名：**吳細顏**

開課學校/系所：**國立聯合大學**

開課學期：**1071**

學分數：**4 學分**

課程關鍵字：**建築、設計、參數化設計、數位、機械手臂**

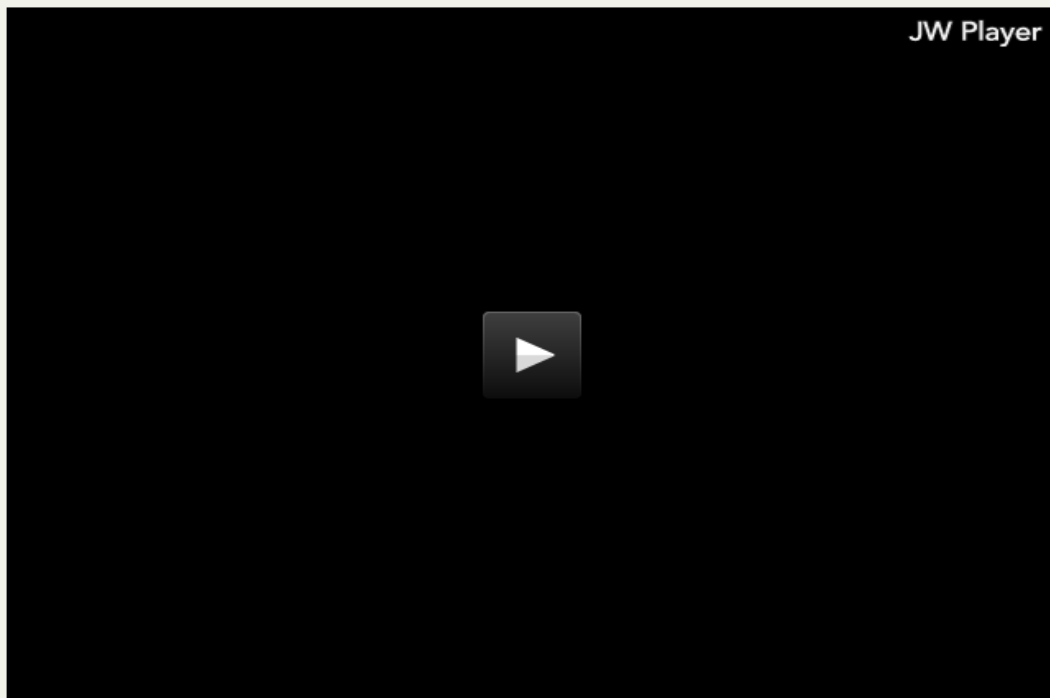
課程領域：**科學及方法**

課程階層：**高階**

應用數位技術/工具：**Rhino、Grasshopper、Robot studio**

先備課程：**N/A**

延伸課程：**N/A**



影音課程

V Rhino Basic operation 1.mp4

講義資料

L 字幕：Rhino Basic operation
1.en.transcribed.srt

L 講義：前導－Rhino 的基本概念.pdf

CH 2. PHASE 1 : RHINO - CAGEEDIT / 吳細顏

V L

CH 3. PHASE 1 : RHINO - TAPER, BLEND AND POLAR ARR... / 吳細顏

V L

CH 4. PHASE 1 : RHINO - FLOW ALONG A CURVE AND A SU... / 吳細顏

V L

CH 5. PHASE 1 : RHINO - 雙軌掃描 / 吳細顏

V L

CH 6. PHASE 1 : RHINO - 沿曲面流動 / 吳細顏

V L

CH 7. PHASE 1 : RHINO - 由曲線和 EDGESRF 繪製曲面 / 吳細顏

V L

CH 8. PHASE 1 : RHINO - VILLA NM 廊道設置 / 吳細顏

V L



大數據化（課程實錄典藏）

- 大數據之所以形成，就是可以將人們的思想言行記錄下來，本計畫既是與大數據有關，將所有課程活動與內容數位典藏下來（課程實錄典藏），正是建立大數據的具體行動。
- 獲補助課程，必須將課程實錄，典藏於本計畫指定之資料庫（數位人文創新課程典藏網），成為大數據的一部分，也成為本計畫的教學資源，為師生自主學習提供了另一個機會。
- 同時也可有助於數位人文模組化課（學）程的發展，也就是說若有適當的課程實錄，教師則可將其納入為課（學）程參考材料的一部分，萬課相互效力，促進教學創新。



數位人文創新課程典藏網 / 全部課程

課程分類統計

人文學

課程分類

人文學 (21)

社會科學 (28)

科學及方法 (13)



【107-1】數位學習內容設計

本課程以行動電腦支援協作學習(computer-supported collaborative learning, CSCL)與小組問題解決反思 (Problem-based le ...more

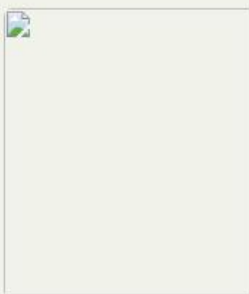
課程展示



【107-1】人文場域/實境策展之數位應用

中國科大互動系所通過之【人文場域/實境策展之數位應用】創新教學計畫，將於本系二年級【展示裝置設計實務】課程（專業選修）實施。因教務規定無法更動課程名稱，因此採並行制，於本計畫中通稱 ...more

課程展示



【107-1】現代戲劇

本課程先介紹西方戲劇背景，再研讀現代西方戲劇的經典作品，包括易卜生、契訶夫、布雷希特，英美劇作家如米勒、貝克特，以及達里歐·弗的作品。 ...more



【106-2】數位人文專題

近二三十年來，數位科技的進步大大促進了各種不同知識學門在研究上的可能性。由於電腦比對、計算能力可以快速地處理大量資料，使得之前很多光靠人力難以進行的研究議題，可以藉著電腦來完成。 ...more

【106-2】數位人文遊戲學習與應用

DIGITAL GAME-BASED LEARNING AND APPLICATIONS IN HUMANITIES

課程首頁

教師簡介

課程大綱

課程資訊
選單

教育部數位人文創新人才培育計畫

數位人文遊戲 學習與應用

授課教師：朱蕙君

朱蕙君（東吳大學）

本課程採跨領域共同授課模式。結合數位人文-古典詩詞、數位人文-古代經典、數位人文-古文字三個主題。以遊戲式學習引導學生學習之外，進而分析三種文學主題之內容、架構與腳本設計，教導學生使用遊戲式學...

CH 1. 開學課程介紹——課程講解、古文字講解、RPG MAKER遊戲展示 / 林宜陵

CH 2. 數位人文—古典詩詞、古文字 / 林宜陵 / 陳逸文

JW Player



教師授課實錄
線上播放

影音課程

1060202-02v01.mp4

講義資料

1060202-02L01.ppt(下載)

課程教材
下載

CH 3. 專題演講：許清雲老師-詩牌遊戲

課程個別單元



社群媒體網絡化

- 教學學習社群必須發展茁壯，使教師能有好的合作管道，協力解決問題，並開發新的教材；使學生能不斷接觸到自修、創新靈感的平臺。在大數據時代，有效的做法之一，就是資訊整合平臺之應用，如Facebook、Instagram，或其他線上論壇、討論區。
- 本計畫亦設有教學討論區、學生論壇，請各位多加使用，如此不僅可與自身課堂內的師生形成社群，更可與國內數位人文創新應用之師生形成社群網絡，擴大視野、便利組成競賽團隊，參與本計畫之學生競賽。



數位人文創新課程教學討論區



數位人文創新課程教學討論區

搜尋...

版面 會員列表

搜尋 登入 註冊

數位人文創新課程教學討論區

數位人文創新課程公告區

最後發表

公告事務專區
主題: 1、文章: 2

Re: [公告]數位人文創新課程相關連結
由 Alina Lin
週四 10月 11, 2018 10:55 pm

教師交流區

最後發表

課程規劃與教學法
主題: 2、文章: 2

【大數據數位人文學前沿應用教學研討會】講座實錄
由 tcdh@admin
週四 12月 27, 2018 4:08 pm

數位技術及其應用
主題: 2、文章: 2

【DocuSky 數位人文學術研究平台】
由 tcdh@admin
週一 1月 07, 2019 10:34 am

教學資源分享討論
主題: 2、文章: 2

2019第四屆中央研究院社會學「春之園」大數據時代下的社會學
由 tcdh@admin
週三 1月 02, 2019 3:17 pm

相關行政法規問題
主題: 0、文章: 0

沒有文章

綜合討論
主題: 5、文章: 6

Re: 107年「全國大學教院數位人文大數據學生論壇」敬請...
由 tcdh@admin
週一 1月 14, 2019 11:58 am

數位人文新聞資訊
主題: 1、文章: 1

大數據十行動平台，韓國首爾副市長金景瑞暢談「行動首爾」的成...
由 tcdh@admin
週五 1月 11, 2019 9:34 am

登入 註冊

會員名稱: tcdh@admin 密碼: 我忘記了自己的密碼 | 記得我 ☐ 登入



大數據學生論壇

		  		
所有分類 ▾		最新 近期 (3) 未讀 精選 分類		
討論話題		+ 新討論話題		
		回覆	觀看	活動
✦ 歡迎來到大數據學生論壇！ 大數據學生論壇是一個成果交流的平台，教師或研究者可以在此分享他們的研究成果；學生也可以在此觀摩最新應用發展。大數據論壇也是技術問題的討論平台，大家可在此分享對技術問題的解決方案。大數據論壇也可以是一個媒合平台，讓學生和教師（研究者）能認識彼此的志趣，也讓有志一同的人可以見得彼此並形成團隊。			0	56 2018年 9月
【大數據新聞】AI開罰單、管制紅綠燈！科技執法6月桃園上路 • 新話題			0	1 6 小時
人工智慧、機器學習與深度學習間有什麼區別？ • 新話題 ■ 研究分享			0	1 7 小時
【大數據新聞】大數據在各項經濟產業活動中的應用		    	32	109 1 天
【自動音樂採譜研究】音樂人工智慧會取代音樂家嗎？ • 新話題 ■ 研究分享			0	4 1 天
上次訪問				
【大數據情緒分析】「AI 可以幫助躁鬱、被霸凌的人嗎？」 ■ 研究分享			0	11 2 天
【深度學習】如果電腦有神經，可以教它做什麼？ ■ 研究分享			0	3 2 天
【學習資源】大數據線上學習資源		    	30	90 2 天
【大數據學生競賽】報名前先看過來~報名流程懶人包 ■ 大數據學生競賽			0	106 3 天
107年「全國大專校院數位人文大數據學生競賽」報名開始囉！ ■ 大數據學生競賽			1	203 6 天
數據的威權陰影			0	25 8 天



跨領域化（1）

- 跨領域化之重要性：過去半個世紀來以來，專業分工過細的結果，導致科技端與人文端的學者之間的文化鴻溝，不利知識的交流與融合(consilience)。本計畫的目的正是希望藉由課程跨領域化及共授，縮短兩端思維或文化上之隔閡。
- 課程內容必須是在大數據時代的思潮下，跨連資訊科技和人文社會科學，至於在人文社科間的跨域則沒有限制。
- 共授（教師間的跨領域）：「跨領域」並非指必須有分屬不同科系的教師共同授課，而是指有上述兩端專業和經驗的教師間之合作，不同專業的教師不必然分屬不同系所。

大數據時代下的資料視覺化

人文社會與資料科學的跨領域教學



洪暉鈞

臺北醫學大學 大數據科技及管理研究所

羅光志

佛光大學 產品與媒體設計學系

跨領域化（2）

- 共修（學生間的跨領域）：資科學生與人文社科領域學生共同修課，透過教師跨領域的合作，將幫助學生做跨領域的學習，並形塑跨領域對話的環境。
- 可利用申請B類課群，形塑跨域教學團隊，建構具學校特色的數位人文課（學）程。



應用驅動化

- 幫助學生投入產業創新的數位經濟活動是本計畫的目標，因此，本計畫的課程須重視其應用的可能，故動手做、產學合作會是本計畫課程重要的元素。
- 課程內容當中，需含實際需動手解決的問題，如：
 - 產業中的現實案例或是正遭遇的問題。
 - 業者提供個案、資料數據、實作技術及教學用大數據。
 - 學生實習、創新育成合作等，使師生能隨時與大數據實境接軌，解決產學落差情形。
- 在產學合作的規畫上，申請本計畫時可在經費需求表的「額外補助經費項目」下，申請產學合作學生移地學習、參加大數據相關競賽之費用。

資料視覺化



授課教師：洪暉鈞
羅光志

洪暉鈞（臺北醫學大學）

本課程目的在於培養學生運用資料視覺化之相關工具，在大數據時代中挖掘出資料潛在而有用之資訊，並且轉化成明確之知識，並且導入資訊科學(大數據科技及管理學士學位學程)與人文科學(通識教育)之跨域學生...

- 由學生發揮創意，主動發掘產業界中可分析、發展的潛在議題，舉例如下：
 - 三寶的分析—台北市各區事故率與天氣、車種之分布，及受傷程度與事故路段的統計
 - 拉麵之旅—從地圖、捷運圖、互動式地圖來推薦拉麵名店
 - 遊戲種類的熱度分析—分析各國遊戲種類的熱度、時間、銷售量圖表

資料視覺化



授課教師：洪暉鈞
羅光志

洪暉鈞（臺北醫學大學）

本課程目的在於培養學生運用資料視覺化之相關工具，在大數據時代中挖掘出資料潛在而有用之資訊，並且轉化成明確之知識，並且導入資訊科學(大數據科技及管理學士學位學程)與人文科學(通識教育)之跨域學生...

- 學生選擇的議題有些已是產業中關注的話題，然而更難能可貴的是，學生主動發掘議題的創意
 - 從飲料銷售量資料看環保—分析飲料銷售量與海洋廢棄物相關性來討論環保議題
 - 從本草綱目資料看見藥材頻率分佈與特性—利用本草綱目文本傳達草藥和合併症之間的相關性
 - 2018國語金曲歌王大預測—由過去十年金曲歌王、歌后相關因素預測今年金曲歌王獎落誰家





蔡明春（中信金融管理學院）

本課程以學習者學習大數據分析與管理應用為出發點，從基礎統計分析，數據建模方法介紹，再到專題實作。整體以大數據分析人才培育為授課目標，著重個人的啟發與引導及集體的協作與溝通，並強調整合不同領域...

- 設有三位業師進行協助教學，由業師的實務個案結合教師的專業教學，啟發學生務實解決實務問題之能力。
- 業師授課單元及個案主題
 - 釋放數據威力—如何運用AI透析顧客、解析金融（直流電通公司顧問詹雅慧博士）
 - 大數據趨勢與實務應用（中國信託全球個金風管處葉淑如協理）
 - 用智慧與科技來圓滿愛的社會創新之路（眾社會企業創辦人林崇偉教授）
- 後續課程設計：
 - 透過巨量資料應用實例，進行實務巨量資料個案分析，撰寫專題研究成果





施登騰 (中國科技大學)

中國科大互動系所通過之【人文場域/實境策展之數位應用】創新教學計畫，將於本系二年級【展示裝置設計實務】課程（專業選修）實施。因教務規定無法更動課程名稱，因此採並行制，於本計畫中通稱為【人文場域...

- 產業中的現實案例：智慧導覽chatbot App，可用於博物館、遊樂園或其他展會服務行業。
- 以「G.A.M.E.」為指導性實施方針

即「娛悅化博物館有感體驗（Gamifying·Aware·Museum·Experience）」，以博物館(或文化歷史場域)典藏內容為主要資料來源，透過數位人文與應用能力培養引導「數位轉譯」技術之學習與應用。運用人文場域的圖、文、影音內容，創建專屬數位智慧導覽服務(Chatbot 聊天機器人形式呈現)，旨在提供智慧導覽服務以整合文化內容與數位科技。

在8週課程訓練、實地場域參訪、專家實際輔導後，已於期中周以學校鄰近之文化與觀光景點（新竹市區文化景點、鶯歌老街與陶瓷博物館、平溪老街與天燈）為實境場域，完成 Chatbot 實境解謎導覽專案3款。



施登騰（中國科技大學）

中國科大互動系所通過之【人文場域/實境策展之數位應用】創新教學計畫，將於本系二年級【展示裝置設計實務】課程（專業選修）實施。因教務規定無法更動課程名稱，因此採並行制，於本計畫中通稱為【人文場域...

• 產學合作對象：

- 世界宗教博物館委託製作（虛擬）對話機器人
- 向科碼新媒體提案，製作遊戲化擴增式大眾化展演/娛樂/教育
- 【桃園科技藝術節】、【台北數位藝術節】：外牆投影互動表演



基礎課程產學合作模式—— 產業協同教學合作

- 目的：是讓學生在基礎階段即開始與產業與實務連結。
- 可能形式：
 - 邀請專家演講
 - 與業界共同出題
 - 延聘業師到校授課

中階課程產學合作模式—— 做中學產學合作機制

- 目的：提供學生從實際操作中學習到知識，並藉與業界人士互動，讓學生學習與不同領域溝通的能力。
- 可能形式：
 - 赴業界實習：實地參與業界應用大數據之工作。
 - 參與業界專案計畫：由業界提供自家大數據工具及應用系統，學生參與實際大數據探勘、檢索、分析、解說之業務或數位人文產品之開發及製作。

高階課程產學合作模式—— 創新育成產學合作機制

- 目的：打造學生創新育成的「境教」空間。
- 可能形式：
 - 創新導師方案：與業界簽訂契約，由業界專家擔任學生之創新導師，創新成功後之合作生產行銷等依契約規定。
 - 競賽儲備人才方案：由業界提供支援，協助學生完成競賽計畫，績優者，做為企業儲備人才。
 - 投資競標方案
 - 聯合各學院的「共授教師」與業界教師，與學校的「在地實踐」或「社會實踐」課程或計畫相結合。



徵件須知

附表五 經費需求表

額外補助經費項目（選填）		額外補助經費明細				
		單價 （元）	數量	單位	總價（元）	說明
業務費	學生移地學習、實習及競賽補助費： 交通費					學生參與移地學習、實習及競賽之交通費，以每人_元計，共_人。依據國內出差旅費報支要點規定辦理。
	學生移地學習、實習及競賽補助費： 住宿費					學生參與移地學習、實習及競賽之住宿費，以每人_元計，共_人。依據國內出差旅費報支要點規定辦理。
	學生移地學習、實習及競賽補助費： 保險費					學生參與移地學習、實習及競賽之保險費，以每人_元計，共_人。

項目可依計畫所須及相關法規自訂編列



全國大學校院數位人文大數據學生競賽

- <https://contest.bhuntr.com/tw/15911832120018102b>

全國大學校院數位人文大數據學生競賽

比賽說明 報名須知 投票 得獎名單 活動 Q & A [馬上報名](#)

全國大學校院
數位人文

大數據學生競賽

教育部數位人文創新人才培育計畫



報名與作品上傳

▶ 即日起至 2019.1.25 17:00

網路投票

▶ 2019.2.11 9:00至
2019.2.19 12:00

競賽結果公布

▶ 2019.2.25

抽獎結果公布

▶ 2019.2.27



主辦單位 指導暨補助

 **投稿時間**
2018-11-06 11:30:00-
2019-01-25 17:00:00

 **投票時間**
2019-02-11 09:00:00 -
2019-02-19 12:00:00

 **得獎公布**
2019-02-25 12:00:00

 **比賽時區**
Asia/Taipei

108.01.14 【參賽證明申請】

凡有報名投件之參賽者，歡迎點選並填寫**參賽證明申請表單**，申請時間至**2019/3/5(二)17:00止**，主辦單位將於統計後統一寄送。

108.01.11 【緊急公告：報名徵件延期】

考量各校正值期末考試期間，經主辦團隊決議後，將**報名收件延期至1/25(五)17:00截止**，讓大家有更多的時間準備作品~還沒投件的同學們把握機會囉！

107.12.22 新增【競賽Q&A】

 Share

大數據學生競賽舉辦宗旨

全國大專校院數位人文大數據學生競賽 107年報名簡章

壹、目的

一、鼓勵學生投入運用大數據科技之數位人文創新應用，在相關課程的學習過程中更為積極，學習更具方向性。

二、激勵學生發揮創意，培養運用大數據科技之數位人文能力及團隊合作與創意思考，以提升未來實務應用或研究技能。競賽成果將妥善保存與公告，引導更多學子對數位人文產生興趣，進而開始接觸並學習相關知識。

三、透過競賽過程協助學生吸取大數據應用在數位人文相關實作經驗，增加與業界交流機會，提早接觸產業與實務技術，鼓勵理論與實務並用，培育未來數位人文創新人才，同時提升大學教學與研發能量，促進產學連結。



課程大綱截圖

二者需相對應

與課程實錄
單元相配合

課程關鍵字。	。
課程領域。	含課程主題領域及所跨領域。
課程階層。	請依徵件須知附錄第二項、課程階層中對「基礎」、「中階」、「高階」之定義，自我界定本課程之階層。
應用數位工具/技術。	課程內教導學生應用的數位工具或技術，如python、R語言、RPG·Maker、 <u>Knime</u> 、 <u>OpenRefine</u> 等，而非用於老師教學的工具或技術。
授課對象。	應包括人文、社科領域的學生。
先備課程。	若有，請同時提供課程網頁連結。
延伸課程。	若有，請同時提供課程網頁連結。
相關課程。	若有，請同時提供課程網頁連結。
教師個人網頁。	。
課程資料。	
課程概述。	盡可能包括開設課程動機、課程主題、焦點及內容、課程針對的目標學生群、與本系所或其他系所課程可能的搭配方式等介紹。
教學目標。	請依課程階層訂定教學目標。本課程之教學目標請符合附錄之「二、課程階層」內所述之宗旨。
修課條件。	修課前應先具備哪些基礎知識或技能？
授課方式。	。
成績評量方式。	例：出席率、期中、期末考、隨堂測驗、書面報告、口頭報告、實作作品。
教學進度。	請詳列一學期18週每週教學主題、學生實作、校外教學、校外專家學者或業師專題演講等。若有共授或業師教學，請同時註明該週授課教師。
主要閱讀材料。	。
延伸閱讀材料。	。
參考網站。	。



106&107年徵件結果

學科類別	申請課程數	%	通過課程數	通過課程數/ 總通過課程數 %	通過課程 之 產學合作數	產學合作數/ 通過課程數 %	通過課程 之 共授教學數	共授教學數/ 通過課程數 %
人文學科	99	39%	24	33%	20	27%	21	29%
工具及方法	47	18%	16	22%	16	34%	12	37%
社會科學	109	43%	33	45%	25	22%	27	16%
total	255	100%	73	29%	61	84%	60	82%

學科分類	基礎	佔總通過課程數%	中階	佔總通過課程數%	高階	佔總通過課程數%
人文學科	18	25%	3	4%	3	4%
社會科學	25	34%	8	11%	0	0%
科學及方法	9	12%	4	5%	3	4%
total	52	71%	15	21%	6	8%



通過率不高的原因

- 開課的動機不足
 - 簡單的加法並不構成本計畫
 - 加大數據
 - 加數位化
- 課程在知識網路中的位置不明
- 科技與人文的融合性不夠



計畫網站

<http://www.dhcreate.nccu.edu.tw/>



教育部數位人文創新人才培育計畫

聯絡我們

Q & A



首頁

計畫介紹

徵件須知

說明會

最新消息

計畫團隊

獲補助計畫專區

資源中心

資料庫與討論平台

相關連結

English

計畫簡介

本計畫利用當代網路社會下「集力生產」、「集群智慧」之概念，推動「數位人文社科創新人才教育」和「數位人文社科教學資源及產業資訊整合」兩大子計畫。「創新人才教育」子計畫以「大數據型文本」為主體，在「跨領域」、「模組化」、「客製化」思維之基礎上，強調「課程磨課師化」(課程實錄典藏)、「課程共授化」及「產學合作化」的課程環境來推廣基礎、中階、高階技能課程，並設立「區域資源中心」，推廣創新人才教育至其他學校，以達數位人文社科創新教育普及化之目的。而「資源整合」子計畫則以「共享經濟」的概念，以支援「創新人才教育」子計畫為目的，下設「數位人文社科創新人才培育平臺」，提供教學及自主學習資源及不同領域教師之網路連結；另設「數位人文社科產學觀測平臺」，以集群專家智慧的概念，從「國際大數據產學前沿應用研討會」及「數位人文社科學生論壇及競賽」中，觀測數位經濟創新之走向，以確保數位人文「創新人才教育」的先導地位..... [Read More](#)

各學年度獲補助計畫列表



TCDH

徵件須知頁面



教育部數位人文創新人才培育計畫

聯絡我們
Q & A



[首頁](#)

[計畫介紹](#)

[徵件須知](#)

[說明會](#)

[最新消息](#)

[計畫團隊](#)

[獲補助計畫專區](#)

[資源中心](#)

[資料庫平台](#)▼

[相關連結](#)▼

[English](#)

徵件須知

教育部辦理補助數位人文社會科學教學創新計畫，
公開徵求**108**年計畫書。

1. 自108年2月1日至108年3月31日止，一律採線上申請方式，逾期不予受理。
2. 詳細內容請參閱徵件須知及計畫徵件公告函。

[線上申請](#)

附加檔案

108年度教育部辦理補助數位人文社會科學教學創新計畫徵件須知.pdf

附表一、個別課程基本資料表 (A類單一課程及B類個別課程).docx

附表二、B類群組課程總表.docx

附表三、主持人資料表.docx

附表四、課程大綱.docx

附表五、經費需求表.xls

講座鐘點費支給表.pdf



TCDH

計畫申請系統登入畫面



The image shows a system login interface overlaid on a blurred background of people in a meeting. The interface is titled "系統登入" (System Login) and includes fields for "帳號:" (Username) and "密碼:" (Password). The username field contains "digital.human.ss@gmail.com" and the password field contains ".....". Below the fields is a large teal "登入" (Login) button. At the bottom, there are two smaller buttons: "註冊帳密" (Register Account/Password) with a pencil icon and "密碼重設" (Reset Password) with a lock icon.

系統登入

帳號:
digital.human.ss@gmail.com

密碼:
.....

登入

註冊帳密 密碼重設

選擇申請計畫

可申請的計畫

資科司

108學年 數位人文社會科學教學創新計畫

測試開放申請計畫之測試計畫QQ 測試開放申請計畫之測試計畫QQ

107年第一期 測試開放申請計畫之測試計畫

108年 設計思考跨域人才培育苗圃計畫

教育部 補助大學校院新工程教育方法實驗與建構計畫徵件須知



108學年 數位人文社會科學教學創新計畫

【線上申請步驟】

步驟一：

點擊申請頁面下方〔計畫說明及申請表格下載〕鏈結，下載壓縮檔。解壓縮後請填妥附表，並遵循附件二之規範撰寫計畫書。

步驟二：

點擊申請頁面下方綠色按鈕〔我要申請〕。

步驟三：

依照您的計畫類型，選擇對應的申請項目，分別為A類-單一課程、B類-課群計畫。

步驟四：

輸入驗證碼以取得申請編號。

步驟五：

點擊〔計畫申請書 基本資料填寫〕鏈結，填寫線上申請資料，並點擊頁面下方的〔儲存資料〕。

步驟六：

依各對應項目上傳申請資料，詳述如下：

1. 基本資料表：A類計畫請上傳附表一，B類計畫請上傳附表二。
2. 主持人資料表：A類計畫之計畫主持人及共同主持人，B類計畫之總計畫主持人、計畫主持人及共同主持人皆須各別填寫附表三，並合併為一個PDF檔後上傳。
3. 經費需求表(PDF)：請上傳已核章之計畫經費表PDF檔，B類計畫請將個別課程之經費需求表合併為一個PDF檔後上傳。
4. 經費需求表(Excel)：請上傳經費需求表之原始Excel檔，內容應與前項PDF檔內容相同；B類計畫請將個別課程之經費需求表放置於同個Excel檔內不同分頁中。
5. 計畫內容(PDF)：請依徵件須知附件二之規範撰寫計畫書；B類計畫請將個別課程之計畫書合併為一個PDF檔後上傳。

步驟七：

點擊〔確認送出〕：在跳出視窗中，若所列項目皆有打勾，即表示完成線上申請。

步驟八：

點擊〔下載整合檔案〕：系統將自動整合所上傳之PDF檔，請自行下載備查。

備註：

1. 附件三《著作利用授權契約》將於審查通過後始收回，申請階段毋須繳交。

2. 徵件截止前您可重新編輯計畫書，若須更改內容，請於「計畫列表」中的【現在申請中的計畫】點擊「108年 教育部教



- 1. 上傳檔案容易不成功，原因主要為伺服器忙碌
- 2. 不知道申請成功沒，原因主要為整合檔案後，沒有特別提醒完成申請
- 3. 帳號密碼不見，去年使用的帳號，今年要再使用時，常常變成錯誤密碼，須重設密碼才能登入

疑難雜症排除方式

- Q & A：執行相關問題、解答整理
- 提問及建議表單：留言詢問
- 聯繫計畫總辦公室

Q & A 頁面 (1)



教育部數位人文創新人才培育計畫

由此進入Q&A

聯絡我們

Q & A



首頁

計畫介紹

徵件須知

說明會

最新消息

計畫團隊

獲補助計畫專區

資源中心

資料庫與討論平台

相關連結

English

計畫簡介

本計畫利用當代網路社會下「集力生產」、「集群智慧」之概念，推動「數位人文社科創新人才教育」和「數位人文社科教學資源及產業資訊整合」兩大大計畫。「創新人才教育」子計畫以「大數據型文本」為主體，在「跨領域」、「模組化」、「客製化」思維之基礎上，強調「課程磨課師化」(課程實錄典藏)、「課程共授化」及「產學合作化」的課程環境來推廣基礎、中階、高階技能課程，並設立「區域資源中心」，推廣創新人才教育至其他學校，以達數位人文社科創新教育普及化之目的。而「資源整合」子計畫則以「共享經濟」的概念，以支援「創新人才教育」子計畫為目的，下設「數位人文社科創新人才培育平臺」，提供教學及自主學習資源及不同領域教師之網路連結；另設「數位人文社科產學觀測平臺」，以集群專家智慧的概念，從「國際大數據產學前沿應用研討會」及「數位人文社科學生論壇及競賽」中，觀測數位經濟創新之走向，以確保數位人文「創新人才教育」的先導地位..... [Read More](#)

Q & A 頁面 (2)

1 / 6

書籤

本網站之 Q&A 僅供參考，一切內容以...

> 申請相關

> 執行相關

本網站之 Q&A 僅供參考，一切內容以教育部辦理補助數位人文社會科學教學創新計畫徵件須知為準

申請相關

補助對象及類型

Q：每間學校申請的類型及件數，有限制嗎？
A：沒有。但每一計畫必須擇 A 類或 B 類申請，如有重複之情事，均不受理。

推動重點

Q：本計畫對於基礎、中階、高階課程的補助，有沒有一定的比例？
A：沒有。本計畫在審查時，不對任何類型和內容的課程設定補助比例，完全依據專家審查意見及本計畫之經費，來決定是否補助及補助額度。

計畫期程

Q：可以申請多年期計畫嗎？
A：不可以。只可申請一學期或一學年之計畫。申請時間為每年二月一日起至三月三十一日下午五時止，惟一百一十學年僅受理上學期計畫。

補助原則

Q：計畫主持人若同時領有科技部的計畫主持人費，是否會影響到本計畫計畫主持人費之領取？
A：不會。本部補助計畫主持人費，以同一學年度每人不過二件（每門受補助課程視同一件）為原則。而件數之計算，僅就計畫主持人所主持之教育部計畫來計算，不包括科技部的計畫。

Q：共同主持人有共同主持人費嗎？
A：沒有，但共同主持人須實際參與課程規劃及教學，並可依實際共時授課時數，支領共時教學授課鐘點費。

Q：本計畫的核定清單中，是否會核給學校行政管理費？
A：不會。只有教育部委託辦理的計畫才會核給行政管理費，但因本計畫是屬於補助類的計畫，故不會核撥學校行政管理費。



提問及建議表單



教育部數位人文創新人才培育計畫

聯絡我們

Q & A



首頁

計畫介紹

徵件須知

說明會

最新消息

計畫團隊

獲補助計畫專區

資源中心

資料庫與討論平台

相關連結

English

提問及建議表單

若您對計畫或徵件有疑問及建議，請填寫表單，我們將在一個工作天內回覆您，謝謝。

*必填

您的提問或建議 *

您的回答

姓名 *

您的回答

單位 *

您的回答



計畫總辦公室聯繫方式

- Email:
 - TCDH.moe@gmail.com
- 地址：
 - 11605 臺北市文山區指南路二段64號
- 電話：
 - (02)2939-3091轉分機51477 (服務時間：周一至周五 8:00-12:00 及13:00-17:00)

Thank You!





教育部數位人文創新人才培育計畫

聯絡我們
Q & A



[首頁](#) [計畫介紹](#) [徵件須知](#) [說明會](#) [最新消息](#) [計畫團隊](#) [獲補助計畫專區](#) [資源中心](#) [資料庫與討論平台](#) [相關連結](#)

[English](#)

大數據數位人文產學前沿應用教學研討會

WORKSHOP OF EDUCATION ON DIGITAL HUMANITIES INNOVATIVE APPLICATION
IN THE BIG DATA ERA (WEDHIA)