

議程表

時間	活動內容
8:30~8:50	報到
8:50~9:00	開幕式／大合照
9:00~10:30	第一場講演 講題：臺灣佛學研究領域的數位人文發展概觀 講者：法鼓文理學院 佛教學系 洪振洲 教授
10:30~10:40	茶敘時間
10:40~12:10	第二場講演 講題：數位人文跨域共授：教學、研究與服務三面向 講者：宜蘭大學 資訊工程學系 朱志明 助理教授
12:10~13:30	午餐／休息時間
13:30~15:00	第三場講演 講題：人文知識轉譯與數位科技賦能 講者：輔仁大學 英國語文系 周德嫌 助理教授
15:00~15:20	茶敘時間
15:20~16:50	第四場講演 講題：空間人文學：GIS 於人文社會科學跨領域整合應用 講者：中央研究院人社中心 GIS 專題中心 廖法銘 研究副技師
16:50~17:00	閉幕式

臺灣佛學研究領域的數位人文發展概觀

法鼓文理學院 佛教學系 洪振洲 教授

摘要

數位人文(Digital Humanities)是一個新興的研究領域。數位人文一詞是在2004年左右被提出，隨後便快速成為「運用電腦技術於人文研究」此一想法的主要代表詞彙。雖然被研議的時間不長，數位人文卻以前所未見的速度蓬勃地發展。近年來無論是歐美、亞洲各國與台灣的學術研究機構，都相繼成立各種數位人文組織，致力於數位人文的研究與發展。而這一股數位人文的應用風氣，也影響到了臺灣佛學研究界。實際上早在數位人文概念成形之前，約莫自1990年代開始，臺灣佛教界就已經興起了一股將重要的佛教典籍加以數位化的風氣。也就是在此風潮之下，造就了CBETA佛典電子集成、臺大佛學數位圖書館、印順導師佛學著作集、佛光大詞典等重要的佛教數位資源的問世，並使佛學研究正式邁入大量運用數位資源的年代。而隨著資訊技術的持續不斷的進步與數位人文概念的引入，佛學研究者逐漸轉向探索數位分析技術能夠帶給佛學研究的突破。因此近年來，陸續出現不少結合地理資訊系統(GIS)、社會網絡分析(SNA)、進階文字分析與人工智慧技術的佛學研究與專案成果。本講次以講者自身投入臺灣佛學數位人文領域近20年的經驗，所初步統整之臺灣佛學研究領域的數位人文發展概觀為主要內容，除提供聽眾可以系統化理解臺灣佛學數位人文研究發展概況，也希望以此找出數位人文技術於佛學研究未來可能之發展方向，供大家參考。

數位人文跨域共授：教學、研究與服務三面向

國立宜蘭大學資訊工程學系 朱志明 助理教授

摘要

本演講將分享講者多年來在宜蘭大學經營「紅樓有夢 X 科技有愛」與「三國的大數據時代」等兩門數位人文跨域共授通識課程的起承轉合，內容分成教學、研究與服務等三個面向。在教學面向上，從計畫撰寫、教學策略、教學工具到教學成果的內涵與技巧；在研究面向上，從題目設定、研究工具、資料收集到論文發表的方法與資源；在服務面向上，從計畫爭取、組織團隊、增能培力到服務偏鄉的引導與成就。期待可以見樹亦見林的完整呈現數位人文跨域共授課程的經營脈絡，做為與會師長在類似課程的開課思考與經營參考。

人文知識轉譯與數位科技賦能

輔仁大學 英國語文系 周德嫻 助理教授

摘要

本場次分享108學年數位人文計畫課程設計與成果，該課程因應108新課綱的多元文化議題，引導以英文系為主的學生利用數位AR/ VR應用工具”CoSpaces Edu.”進行電影改編，發展出多元文化議題互動小遊戲，作為高中生之多國文化(包含美國、義大利、法國、西班牙等)與台灣之文化差異反思及文化包容等學習議題教學資源。多元文化議題結合AR/ VR與blockly程式設計的課程設計，不僅結合英文系學生的人文藝術知識，更延伸出應用與教學的訓練，學習者不僅要從學習角度思考，更要從教學設計角度出發，創作出多元文化教學小遊戲。學習理論與資源包含數位人文、知識轉譯、運算思維、設計思維等概念，以及VR場景設計，與視覺化程式設計等實作等，作為銜接各領域知識之橋梁。同時，該課程運用Bandura的社會學習理論與Vygosky的近側發展理論，讓同學聆聽演講當中所介紹各式創作範例，啟發學生設計靈感；甫以進行課堂討論，讓同學彼此觀摩學習。另外，課程也運用Dewey 的做中學、Cope與 Kalantzis (Eds.). (2016)的從設計中學與Kolb(1984)的體驗式學習方法，進行課堂實作練習。透過分享、邏輯及系統化說明，與觀摩及討論，建構學習者後設認知，培養學生合作學習，與提升反思能力，更能將學習經驗在新情境能應用的學習遷移能力、創造力及自我效能的激發等。

同時，本場次也將分享與討論人文領域學生在程式設計等科技賦能活動的學習觀點與學習策略之研究，透過同儕互動的程式設計環境，學習者能夠逐步解決問題以獲致成就感。一旦個別學習者獲得成就感或感到紓壓及療癒，以及得到同儕鼓勵與刺激時，他們很可能會主動尋找更多程式設計的挑戰，從而提高程式設計自我效能。

此外，本場次還將分享近年引導輔大師培生與外語學院學生所設計結合議題與學科的AR/ VR小遊戲。另外還包括近年的熱門話題Metaverse 元宇宙，透過Gather.town或是Mozilla Hubs等虛擬會議工具，創造沉浸式線上課程。