

韓國數位人文教育現狀與課題

Digital Humanities Pedagogy in Korea

金把路 (Baro Kim) *

一、前言

世界各國人文學界已開始關心數位人文 (Digital Humanities)。可在研究層面，數位人文還是經常被誤導為數位化。大部分的人文學者還僅只是提供原始人文資源，而僱用資訊人員來進行數位化。因此人文學者很難預測其結果，資訊人員對原始人文資源的了解不深，導致建構不完全的人文數據。在不完全的人文數據的基礎上，很難產生有意義的數位人文研究成果。

在教育層面，世界各國在初中教育課程上已實行或即將實行程式設計教育 (Coding 教育)，在 2012 年和 2014 年，愛沙尼亞和英國分別對孩子開始進行了正規的程序教育。韓國、美國以及新加坡等國家正規劃在初中等義務教育中進程序教育。程序教育不僅僅是為了資訊產業的發展，也是為了讓學生學習數位時代的國際標準語言書寫能力與國際標準語言的思考方法。但在包括大學的高等人文教育中，還沒開始關心如何應對初中等程序教育培養出來的人文學徒。

不管是在研究層面還是教育層面，我們只能依靠人文學與數位技術結合的新型教育——數位人文教育。但數位人文教育方法還處於初級研究階段。雖然已經有了各種數位技術課程，不過還是很難發現專門針對人文學

者或者人文學徒的數位技術課程。這是因為在高等教育中，大部分現任人文學教授對數位技術的理解不深，所以教授們摸索不到針對「數位原生代學生 (Born-Digital Student)」的教育方法，導致無法培養以數位技術為寶劍的新時代人文學家——數位人文學家。

本文介紹高等人文教育中的數位人文教育課程概況，並提出了針對預備數位人文教授資源與針對大學生的數位人文教育課程以及各課程的評價方法。但由於篇幅限制，在此只提出比較急需的短期教育課程。

二、數位人文教育現狀

(一) 數位人文教育的概念與目標

數位人文教育是以學習或研究人文學的人員為主要對象，是有關教育人文學數據的「輸入」、「保存」、「分析」、「解釋」、「輸出」的數位人文方法 (圖 1)。

「輸入」教育的核心內容是培養紙張形式的人文學資源數位化能力與數位形式的人文學數據解讀能力。如：字符代碼，關於電腦、網絡、多媒體的核心概念以及紙張形式與數位形式之間的媒體分析等。「保存」教育是培養在數位上保存人文學資料的設計與建設能力。如：

* 作者現為韓國韓國學中央研究院 (The Academy of Korean Studies) 韓國學大學院數位人文專業準博士，韓國外國語大學、韓國亞洲大學、首爾基督大學講師以及人文信息學會企劃幹事。

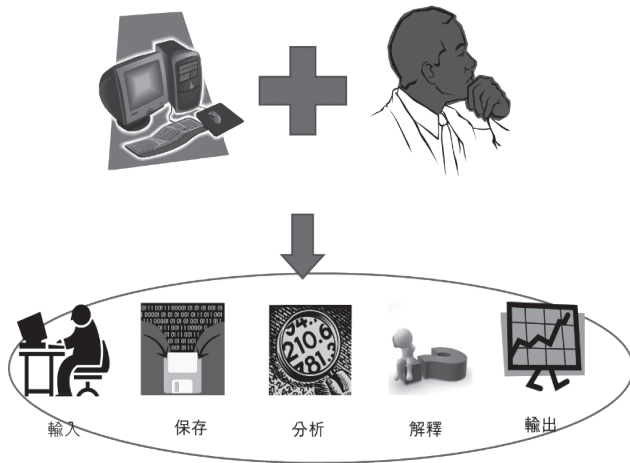


圖 1 數位人文基本概念圖

XML (Extensible Markup Language)、RDB (Relational Database)、RDF (Resource Description Framework) 等。「分析」教育是培養針對人文學數據的數位分析能力。如：社會網絡分析方法 (Social network analysis)、地理信息系統 (Geographic information system) 等。「解釋」教育是培養針對數位分析導出結果進行以人文學方法為中心的解釋能力。「輸出」教育是培養針對人文學數據的分析與解釋結果的數位視覺化能力。如：多媒體等。

(二) 數位人文教育的基本條件

數位人文的本質是人文學與數位技術的結合。數位人文教育不僅只是教育人文學或者數位技術即可，同時還是教育人文學與數位技術以及人文學與數位技術的結合方法。因此數位人文教育需要具備如下最基本的條件：

- 熟悉數位人文研究與教育方法的教授資源
- 掌握可以與人文研究者溝通的基本人文學方法

- 掌握可以與情報技術研究者溝通的基本數位技術
- 培養跨學科之間的協調能力
- 培養現場應用能力
- 擁有符合數位人文教育的教育評估方法
- 擁有可支持數位人文教育的教育設備

值得注意的是，因為數位人文教育的主要對象為沒有數位技術能力的學習或研究人文學的人員，所以數位技術的教育水平應該是從基礎開始的，但整個教育課程應該設計為學習或研究人文學的人員，通過本身應有的人文知識達到與數位技術的融合，從而得到有意義的結果，並培養數位人文方法論的現實應用能力。

(三) 世界數位人文教育現狀¹

1. 美國²

美國通過國家支援來培養數位人文教授資源，各所大學正在進行數位人文教育方法的實驗之中。美國國家人文學術基金會 (NEH, National Endowment for the Humanities) 的數位人文辦公室 (ODH, Office of Digital Humanities) 開設了「數位人文專家培養課程 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)」。³ 該課程是向人文學研究者提供數位人文方法教育的課程，在 1 年至 3 年時間內，每年提供 50,000 至 250,000 美元的支援。數位人文專家培養課程在培養數位人文教授資源上有一定意義。除了 NEH 以外，各所大學還開設了 Mrs. Dalloway Mapping Projects、⁴ What Jane Saw Project、⁵ University of Maryland Digital Storytelling Project⁶ 等針對大學生的數位人文科目。

2. 臺灣

臺灣以數位典藏為基礎，推動了數位人文研究，但

1 雖然世界各國已有與數位人文類似的「數位典藏與價值應用」之類課程，但是因為其課程的核心目標位為人文知識的商業化，因此不包括在數位人文教育課程之內。

2 김바로, 2014, 〈해외 디지털인문학 동향〉, 《인문콘텐츠》 33: 229-254。

3 關於數位人文專家培養課程的詳細內容，請參考附錄或者美國國家人文學術基金會網站 (<http://www.neh.gov/>)。

4 <http://mrsdallowaymappingproject.weebly.com/>。

5 <http://www.whatjanesaw.org/>。

6 <http://stories.umbc.edu/>。

還處於探索階段。「數位工具與文史研究」⁷是一項數位人文研究人才培育項目。是為了解決臺灣數位典藏計畫難以培養相關專業人員的問題而進行的實驗性計畫。現任新竹清華大學中文系祝平次教授對中文系研究生進行一年的數位人文教育。此外，臺灣大學與政治大學等各所大學正在進行數位人文教育實驗。

3. 日本

雖然日本幾所大學力求推行數位人文教育，但是還沒形成主流趨勢。立命館大學大學院先端綜合學術研究科建立了數位人文基地，⁸開展針對研究生的進行數位人文研究與相關項目。東京大學針對研究生開設「數位人文——大學院橫斷型教育」。⁹課程必修為「人文情報學概論」與「數位人文入門」，選修為「人文情報學的諸相」與「通過 XML 分析與組織研究資源」等科目。

（四）韓國數位人文教育現狀

1. 梨花女子大學數位人文課程¹⁰

在 2005 年，梨花女子大學向大學生開設數位人文課程。梨花女子大學的數位人文課程分為 I、II、III 的 8 個科目。I、II 是培養人文學專業的大學生的數位能力，III 是數位技術在人文學中的應用。梨花女子大學的數位人文課程是韓國最早對大學生進行人文學與數位技術相融合的教育課程。但是其數位技術僅限於文字處理程序與多媒體處理程序以及 HTML 等基礎數位技術，應用科目也僅限於數位人文的視覺化領域，而忽視人文數據的建設與分析。

2. 韓國科學技術院文化技術大學院¹¹

2005 年，在韓國文化體育觀光部的支持下，韓國科學技術院建立了人文學與數位技術相結合的文化技術大學院，其必修課為「文化技術論」，還開設了關於數位藝術、文化技術經營等獨創性課程。文化技術大學院是最早在韓國理工大學針對研究生建立的人文數位技術融合的大學院。雖然數位技術教育水平比較高，但是傳統人文學方法的教學水平有限。

3. 延世大學數位人文聯繫課程¹²

在 2006 年，延世大學人文學特性化事業團向大學生開設了「數位人文聯繫課程」。數位人文聯繫課程是從 2006 年第二學期至 2009 年第二學期開課，必修課為「數位人文的理解」，選修課為「數位人文企劃論」、「數位人文設計與製作基礎」、「人文學與數位多媒體」，試圖進行人文數據建設與分析以及視覺化的數位人文全過程的教育。延世大學的數位人文課程是韓國最早向大學生建立的數位人文全過程的教育課程。但是該課程僅運行三年時間，並且大部分的課程內容集中於計算語言學領域，難以觸及其他人文學領域。

4. 韓國學中央研究院韓國學大學院人文情報專業¹³

在 2005 年，韓國學中央研究院（舊稱為精神文化研究院）建立人文情報學研究所，啟動了以韓國學為中心的數位人文研究。在 2009 年同院韓國學大學院內建立人文情報學專業。人文情報學專業課程必修課為 XML 與 RDB，選修課為「本體與專門詞典編纂」、「電子文化地圖」、「多媒體與人文知識」等科目。韓國學中央

7 是臺灣科學技術部的「數位人文」推動計畫（2014-2016）之一。通過「祝平次的教學網站——數位工具與文史研究」<https://sites.google.com/a/ptc.cl.nthu.edu.tw/courses/ke-cheng-zong-biao/dhtools> 共享器課程設計與教學內容，並通過「Youtube——科技部數位人文籌畫小組」<https://www.youtube.com/channel/UChyyjTUusnyryNDVUuOB6zQ> 提供全程錄影。

8 立命館大學大學院先端綜合學術研究科 <http://www.r-gscefs.jp/>。

9 東京大學大學院橫斷型教育プログラム デジタル・ヒューマニティーズ <http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp/>。

10 關於梨花女子大學數位人文課程的詳細內容，請參考：（韓）박찬길，〈디지털인문학 과목개발 연구〉，《한국연구재단(NRF)》연구성과물，2005。

11 KAIST 文化技術大學院 <http://ct.kaist.ac.kr/main.php>。

12 關於延世大學數位人文課程的詳細內容，請參考附錄。

13 關於韓國學中央研究院數位人文課程的詳細內容，請參考附錄或者（韓）김현，〈한국학과 정보기술의 학제적 교육 프로그램 개발에 관한 연구〉，《민족문화연구》42（2005）：243-290。

研究院的人文情報專業研究生必須參與在韓國進行的各種數位人文項目，該專業試圖培養理論與實務能力兼備的人才。但在教授資源上只有建設《電子朝鮮王朝實錄》的金炫教授。

5. 首爾大學融合科學技術大學院數位情報融合專業¹⁴

在 2009 年，首爾大學融合科學技術大學院開設了數位情報融合專業。數位情報融合專業必修課為「情報追究行動論」與「電腦程序（JAVA）」，以各個研究史為中心進行專業化教學。數位情報融合專業以數位技術與人文學的融合為中心進行人機交互（HCI, Human-computer Interaction）與數位藝術研究。但是與韓國科技技術院相同，在傳統人文學的研究方法與內容上有著一定的空白。

6. 韓國外國語大學¹⁵

在 2015 年，韓國外國語大學校開展大學特性化事業，將歷史系與哲學系以及語言認知系相結合建立人文知識內容學府。人文知識內容學府必修課為「數位人文入門」與「電腦程序（Python）」以及「知識處理與統計」，選修課為已有的各人文學專業科目。課程開設時間只過 1 年，還需要一段時間來評價效果。

7. 亞洲大學¹⁶

在 2015 年，亞洲大學開展大學特性化事業，將文化產業學科與國語國文系相結合建立數位人文學程。數位人文學程必修課為「數位人文導論」與「數位人文方法論」，選修為各人文學專業與數位技術融合而開設的項目型科目。課程開設時間只過 1 年，還需要一段時間來評價效果。

8. 小結

根據各校情況，韓國的數位人文教育按各校情況偏重於人文學或者數位技術。人文學背景的數位人文教育過於強調人文學，數位技術則處於基礎階段。相反，數位技術背景的數位人文教育，雖然數位技術上擁有一定的力量，但在人文學方面的知識與研究比較淺薄。這是因為可以將人文學與數位技術相結合而教育數位人文的

教授資源不足。大部分的教授沒有機會或者沒有意願學習自身專業以外的學科。

三、數位人文教育的設計

（一）培養教授資源型

本課程的目標是培養教授資源或者預備教授資源從而對大學生進行數位人文教育，或者培養研究生以上人員在實際項目中的應用能力。課程時間為 10 日，前 5 日課程包括人文數據的設計與分析以及視覺化的數位人文基本方法論，後 5 日課程數位人文教育或研究的實際應用方法與實習。

1. 課程設計

時間	題目	課時	教育內容
第 1 日	建設數位研究空間	1-3	數位人文導論
		4-6	基礎數位理論與概念
		7-9	建設網絡服務器與個人網站——基礎 HTML
第 2 日	數位人文知識的標準語言：XML	1-3	XML(eXtensible Markup Language) 導論
		4-6	XML 技術與人文知識電子文件
		7-9	人文知識數據應用
第 3 日	人文知識的保存——數據庫	1-3	數據庫導論
		4-6	人文知識數據庫建設方法
		7-9	人文知識數據庫建設實習
第 4 日	人文知識的分析與視覺化方法——空間，關係	1-3	空間的分析與視覺化——Google Earth
		4-6	關係的分析與視覺化——Gephi
		7-9	「視覺人文」建設方法實習
第 5 日	數位人文知識的設計方法——本體（Ontology）	1-3	本體（ontology）導論
		4-6	本體設計工具的運用方法——Protege
		7-9	人文知識的本體設計實習
第 6 日	人文知識專題發掘	1-3	專題發掘與對象資源調查
		4-6	編寫資源目錄與相關關係
		7-9	心智圖的製作
第 7 日	人文知識書庫的設計——本體設計	1-3	類（Class）與屬性（Property）設計
		4-6	關係（Relation）設計
		7-9	本體設計的驗證
第 8 日	人文知識數據庫建立	1-3	建立 XML 人文知識數據庫
		4-6	建立 RDB 人文知識數據庫
		7-9	XML 與 RDB 之間的互動
第 9 日	「視覺人文」的摸索	1-3	空間視覺化——Google Earth 應用
		4-6	關係視覺化——Gephi 應用
		7-9	「視覺人文」結果發表與檢討
第 10 日	教案與評估系統設計	1-3	設計對大學生的數位人文課程方法與應用
		4-6	
		7-9	數位人文課程發表與評估

14 關於首爾大學數位人文課程的詳細內容，請參考附錄或者首爾大學融合科學技術大學院網站（<http://gscst.snu.ac.kr/>）。

15 關於韓國外國語大學數位人文課程的詳細內容，請參考附錄。

16 關於亞洲大學數位人文課程的詳細內容，請參考附錄。

(二) 培養大學生型

本課程的目標是為了使大學生適應數位人文研究而創造以數位人文為基礎的數位人文知識。因此本課程教育包括人文學數據的建立與分析以及視覺化的數位人文的基本方法。針對大學生的數位人文入門教育分為「綜合型」、「分析型」、「數據型」。「綜合型」課程側重對數位人文全過程的基本理解與嘗試。「分析型」課程注重於包括語料庫分析、社會關係分析等的數位人文分析方法。「數據型」課程注重於包括 XML、RDB 的數位人文保存方法。三門課程都旨在培養創造能力，綜合型通過維基系統創造出人文知識的應用成果，分析型通過數據分析方法創造出自己的分析結果，數據型通過 XML 與 RDB 創造出自己的人生知識數據。

1. 綜合入門型教育課程

(1) 課程設計

時間	教育內容
第 1 週	數位人文導論
第 2 週	基礎數位理論與概念
第 3 週	XML (eXtensible Markup Language) 導論
第 4 週	XML 技術與人文知識電子文件
第 5 週	維基系統的了解與實習
第 6 週	空間的分析與視覺化——Google Earth
第 7 週	關係的分析與視覺化——Gephi
第 8 週	期中考試
第 9 週	對象人文知識的理解
第 10 週	對對象人文知識相關空間進行實地調查
第 11 週	人文知識數據建設——設計
第 12 週	人文知識數據建設——維基系統應用
第 13 週	人文知識數據建設——Google Earth 應用
第 14 週	人文知識數據建設——Gephi 應用
第 15 週	期末發表

(2) 教育評價模板

點名 (10)	期中評價 (30)		維基建設 (50)				報告 (10)	
	筆試 (基礎理論)		人文知識		數位技術		個人課卷	
	質量評價 (20)	數量評價 (10)	質量評價 (20)	數量評價 (10)	質量評價 (20)	小組 評價	質量評價 (7)	數量評價 (3)
王	A 20 點	A 10 點	A 20 點	A 10 點	A 20 點	A ×1.00	A 7 點	A 3 點
B	B 18 點	B 09 點	B 18 點	B 7 點	B 18 點	B ×0.95	B 5 點	B 2 點
C	C 16 點	C 08 點	C 16 點	C 5 點	C 16 點	C ×0.90	C 3 點	C 1 點
D	D 14 點	D 07 點	D 14 點	D 3 點	D 14 點	D ×0.85	D 1 點	D 0 點

2. 數位分析專型教育課程

(1) 課程設計

時間	教育內容
第 1 週	數位人文導論
第 2 週	數位人文應用實例
第 3 週	數位人文方法與實例分析——人文知識主題發掘
第 4 週	數位人文方法與實例分析——Copus 分析
第 5 週	數位人文方法與實例分析——社會網絡分析
第 6 週	數位人文方法與實例分析——「視覺人文」方法
第 7 週	期中考試
第 8 週	(小組項目) 人文知識主題發掘 1
第 9 週	(小組項目) 人文知識主題發掘 2
第 10 週	(小組項目) 語料庫分析 1
第 11 週	(小組項目) 語料庫分析 2
第 12 週	(小組項目) 社會網絡分析 1
第 13 週	(小組項目) 社會網絡分析 2
第 14 週	(小組項目) 小組項目成果分享與檢討
第 15 週	(小組項目) 小組項目成果分享與檢討

(2) 教育評價模板

點名 (10)	期中考試 (30)		發表評價 (30)		報告評價 (30)	
	筆試		小組評價		小組評價	
	質量評價 (20)	數量評價 (10)	質量評價 (20)	數量評價 (10)	質量評價 (20)	數量評價 (10)
王	A 20 點	A 10 點	A 20 點	A 10 點	A 20 點	A 10 點
B	B 18 點	B 09 點	B 18 點	B 09 點	B 18 點	B 09 點
C	C 16 點	C 08 點	C 16 點	C 08 點	C 16 點	C 08 點
D	D 14 點	D 07 點	D 14 點	D 07 點	D 14 點	D 07 點

3. 數位數據專型教育課程

(1) 課程設計

時間	教育內容
第 1 週	人文數據導論
第 2 週	XML 理論與實習
第 3 週	DTD 理論與實習 (1)
第 4 週	DTD 理論與實習 (2)
第 5 週	RDB 導論
第 6 週	(小組項目) 人文數據主題摸索
第 7 週	期中考試
第 8 週	MSSQL 理論與實習 (1)
第 9 週	MSSQL 理論與實習 (2)
第 10 週	XML 在 RDB 上的運用理論與實習 (1)
第 11 週	XML 在 RDB 上的運用理論與實習 (2)
第 12 週	(小組項目) XML 人文數據設計與建設
第 13 週	(小組項目) RDB 人文數據設計與建設
第 14 週	(小組項目) 人文數據分享與檢討
第 15 週	期末考試

(2) 教育評價模板

點名 (10)	中期考試 (30)		發表評價 (15)		報告評價 (15)		期末考試 (30)	
	筆試 (XML)		小組評價		小組評價		筆試 (RDB)	
	質量評 價 (20)	數量評 價 (10)	質量評 價 (10)	數量評 價 (5)	質量評 價 (10)	數量評 價 (5)	質量評 價 (20)	數量評 價 (10)
王	A 20 點	A 20 點	A 10 點	A 10 點	A 5 點	A 10 點	A 5 點	A 20 點
王	B 18 點	B 18 點	B 09 點	B 8 點	B 3 點	B 8 點	B 3 點	B 18 點
清	C 16 點	C 16 點	C 08 點	C 6 點	C 2 點	C 6 點	C 2 點	C 16 點
清	D 14 點	D 14 點	D 07 點	D 4 點	D 1 點	D 4 點	D 1 點	D 07 點

四、結 論

數位人文並非要廢棄人文學。正好相反，數位人文正是使人文學脫胎換骨而在數位時代應運而生的。進入紙張時代後，幾乎無人續用金石了。進入數位時代後，人人皆用文字處理程序，幾乎無人續用稿紙了，其間人文學的本質是否被侵害了？現在通過數位技術，人文學可以更有效地進行人文學數據的保存、分析以及視覺

化，何以拒絕數位人文？

數位人文教育旨在培養人文學相關人員的數位文解 (Digital Literacy) 能力。為此，本文簡單地敘述了韓國、臺灣、美國、日本等各國的數位人文教育現狀，還提出了針對預備數位人文教授資源與大學生的數位人文教育課程以及評價方法。

數位人文教育會推動人文學方法論的創新，會有更豐富、更完善的人文學數據，會有更仔細、更廣泛的人文學研究，會有更個性化、更有說服力的人文學研究成果的視覺化。總之，人文學會更有效地接近「人」。另一方面，可解決人文學專業學生的求職問題，企業認為對人文學科畢業生進行數位技術教育比對理工學科畢業生進行人文教育更困難，而不願意僱用人文學科畢業生。數位人文教育可以緩解這種局面，人文學專業的畢業生拿著人文學與數位技術的雙拔劍，甚至可以主導新興潮流。

附錄：

(一) 美國數位人文專家培養課程目錄

年度	項目名	執行機構	資金	期間	網站
2015-2017	Doing Digital History 2016: An Institute for Mid-Career American Historians	George Mason University	\$219,301	28 個月	
2015-2017	The Digital Native American and Indigenous Studies Project	Indiana/Purdue University, Indianapolis	\$249,817	28 個月	
2015-2017	Space and Place in African/Black Studies: An Institute on Spatial Humanities, Theories, Methods and Practice	Purdue University	\$245,299	28 個月	
2014-2016	Advanced Challenges in Theory and Practice in 3D Modeling of Cultural Heritage Sites	Arkansas State University	\$218,139	28 個月	http://neh.cdi.astate.edu/
2014-2016	Folger Shakespeare Library's "Early Modern Digital Agendas: Advanced Topics" Institute	Folger Shakespeare Library	\$175,649	25 個月	http://www.folger.edu/
2014-2015	An Institute for Community College Digital Humanists: Beyond Pockets of Innovation, Toward a Community of Practice	Lane Community College	\$88,778	13 個月	https://blogs.lanecc.edu/dhatthecc/
2014-2016	Institute on Digital Archaeology Method & Practice	Michigan State University	\$249,708	25 個月	http://digitalarchaeology.msu.edu/
2014-2015	Scholarship in Sound and Image: Producing Videographic Criticism in the Digital Age	Middlebury College	\$95,152	13 個月	http://sites.middlebury.edu/videoworkshop/

2013-2015	Doing Digital History: An Institute for Mid-Career American Historians	George Mason University	\$215,718	20 個月	http://history2014.doingdh.org/
2013-2016	Building an Accessible Future for the Humanities	University of Maryland, College Park	\$249,302	36 個月	http://www.accessiblefuture.org/
2013-2014	XQuery Summer Institute: Advancing XML-Based Scholarship from Representation to Discovery	Vanderbilt University	\$72,760	15 個月	http://xqueryinstitute.org/
2012-2013	Humanities Heritage 3D Visualization: Theory and Practice	Arkansas State University, Main Campus	\$198,503	18 個月	http://cdi.astateweb.org/neh/
2012-2014	Folger Shakespeare Library Summer Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities: "Early Modern Digital Agendas"	Folger Shakespeare Library	\$159,056	27 個月	http://emdigitalagendas.folger.edu/
2012-2015	Another Week/Another Tool - A Digital Humanities Barnraising	George Mason University	\$230,000	37 個月	http://oneweekonetool.org/
2012-2015	Digital Humanities Data Curation	University of Maryland, College Park	\$248,721	36 個月	http://www.dhcuration.org/
2012-2014	Institute for High Performance Sound Technologies for Access and Scholarship Hi PSTAS	University of Texas, Austin	\$235,000	25 個月	http://blogs.ischool.utexas.edu/hipstas/
2012-2016	Taking TEI Further: Teaching and Publication	Brown University, Northeastern University	\$249,974	48 個月	http://www.wwp.northeast

(二) 延世大學

年度	第一學期	第二學期
2006 年		數位人文學的理解 數位內容企劃論
2007 年	數位人文學的理解 數位內容設計與製作基礎	多媒體內容開發 數位內容企劃論
2008 年	數位人文學的理解 數位內容與情報視覺化	數位內容企劃論 數位內容工學
2009 年	數位內容企劃論 為數位人文學的電子文本的理解與應用	數位內容企劃論 為數位人文學的電子文本的理解與應用

(三) 韓國學中央研究院

分類		課目名	
		中文	英文
跨學科科目 (3)		為數位化的韓國學資料特講：歷史資料	Computerization of Korean History Materials
		為數位化的韓國學資料特講：語言資料	Computerization of Korean Literature and Language Materials
		為數位化的韓國學資料特講：藝術資料	Computerization of Korean Art Materials
	原典資料解讀能力培養科目 (1)	歷史地理資料特講	Topics on Historical Geography Materials
一般專業科目	為專業理論深化與研究力量提高的課目 (18)	人文情報學概論	Introduction to Cultural Informatics
		電子文本與超文本	Electronic Document and Hypertext
		人文情報數據庫	Cultural Database Development
		地域文化內容研究	Local Culture Content
		學術資料情報化研究	Computerization of Academic Documents and Information
		電子文化地圖	Electronic Cultural Atlas
		辭典編纂研究	Compilation of Encyclopedia
		漢文情報處理	Classical Chinese Processing
		人文知識處理與統計	Processing of Humanities Knowledge and Statistics

一般專業 科目	為專業理論深化與研 究力量提高的課目 (18)	人文知識處理與電腦程序	Processing of Humanities Knowledge and Programming (Algorithm)
		數位典藏	Digital Archive
		人文情報數據庫編纂研究	Database Compilation of Historical Figures
		個別主題研究	Independent Study
	傳統與現代化以及面 向未來的課目 (6)	地理情報系統	Geographic Information Systems
		語義網與韓國學資料	Semantic Web and Korean Studies Materials
		普適計算與增強現實	Ubiquitous Technology and Augmented Reality
		外國語數位內容編纂方法論	Translation of Cultural Contents
		研究開發項目執行方法論	R&D Project Management
	視覺人文學	Visual Humanities	
實際調查課目 (1)	演出與展示內容開發研究	Fieldwork for Exhibition and Performance Contents	
	文化遺產內容開發研究	Fieldwork for Digitalization of Cultural Heritage	
研究參與課目 (2)	人文情報編纂研究 I	Cultural Information Compilation Studies I	
	人文情報編纂研究 II	Cultural Information Compilation Studies II	
為留學生的專業課目 (2)	數位人文學入門	Introduction to Digital Humanities	
	韓國文化與文化內容	Korean Culture and Cultural Contents	

(四) 首爾大學

中文名	英文名
現代情報檢索概論	Introduction to Modern Information Retrieval
情報追求行動論	Human Information Behavior
電報程序概論	Introduction to Computer Programming
網絡應用系統	Web Application System
本體入門	Introduction to Ontology Technology
知識情報處理論	Knowledge Information Processing
複雜系統理論與數位情報分析	Digital data analysis in complex systems
情報行動研究調查方法論	Research method in information user analysis
視覺化	Visualization
項目企劃與實際	Project Management
遊戲的理解	Understanding Games
數位說故事	Digital Storytelling
情報政策	Information Policy
產學研就項目	Field Project
音樂情報檢索入門	Introduction to Music Information Retrieval
移動通信應用程序	Mobile Application Programming
科學技術史	History of Science and Technology
互動音響設計	Interactive Sound Design
音樂情報檢索系統	Music Information Retrieval Systems
企業家的思考方式	Entrepreneurial Mindset
大專院論文研究	Dissertation Research
數據分析概論	Introduction to Data Analysis
情報融合機器學習	Machine Learning for Information Studies
社會計算	Social Computing
情報融合研討會	Seminar in Information Studies
人機互動研究特講	Research Topics in Human Computer Interaction
情報融合統計分析	Statistical Analysis for Information Studies
人機互動研究	Human Computer Interaction Research
遊戲與內容特講	Topics in Game and Contents
情報融合特講	Topics in Information Studies
融合科學技術概論	Introduction to Convergence Science and Technology
融合知識的實際應用 1	Field Applications of Convergence Knowledge 1
融合知識的實際應用 2	Field Applications of Convergence Knowledge 2
融合項目設計	Interdisciplinary Project Design

(五) 韓國外國語大學

分類	第一年		第二年		第三年		第四年	
	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
基礎與共同	數位人文學入門	知識處理與統計，電腦程序 1	電腦程序 2					
語言情報			電腦語言學入門，語言內容	多媒體概論，辭典與本體	數據挖掘與情報檢索，網絡程序	音聲識別與合成，記錄與多媒體情報檢索	人工智能	人機交互
人文情報			人文情報學概論，地域文化與說故事	地域文化調查方法論，電子文本與超文本	地域文化內容研究，人文情報數據庫	數位文化地圖，海外韓人文化與說故事	文化內容開發項目方法論	多媒體內容
全球本地文化			全球本地文化論入門	世界的文化原型探索	韓國的趨勢與代碼探索	全球本地趨勢與代碼探索，視覺文化的理解	數位時代的文化營銷，電子書的出版／企劃／執行	跨媒體說故事，多媒體展示企劃
研討會與實習							國際研討會	實習

(六) 亞洲大學

學年	過程	第一學期	第二學期
第一年	人文學基礎		
第二年	數位人文基礎	數位人文的理解 數位時代的語言	數位人文方法論 神話與數位內容 數位心理學
第三年	專業深化＋實際應用	數位媒體翻譯 文學數據挖掘 國語學數據的理解 數位互動說故事 數位數據挖掘分析	人文學數據挖掘分析 數位時代的文化批評 韓國文學與文化內容 數位藝術與美學 跨媒體的企劃 國際文化代碼
第四年	實用融合	空間說故事 新媒體角色論 內容經驗設計企劃 新媒體時代的廣播內容企劃	數位人文創造研討會 數位人文 UR 創業練習