

Masterstudiengang Digital Humanities

Infoveranstaltung

Mareike Schumacher & Clara Helmig
Professur für Digital Humanities

**FAKULTÄT FÜR SPRACH-, LITERATUR- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN**



Universität Regensburg

Wer sind wir?

Medieninformatik



Prof. Christian Wolff



Digital Humanities



Jun. - Prof. Mareike
Schumacher



Informationswissenschaft



Prof. Bernd Ludwig

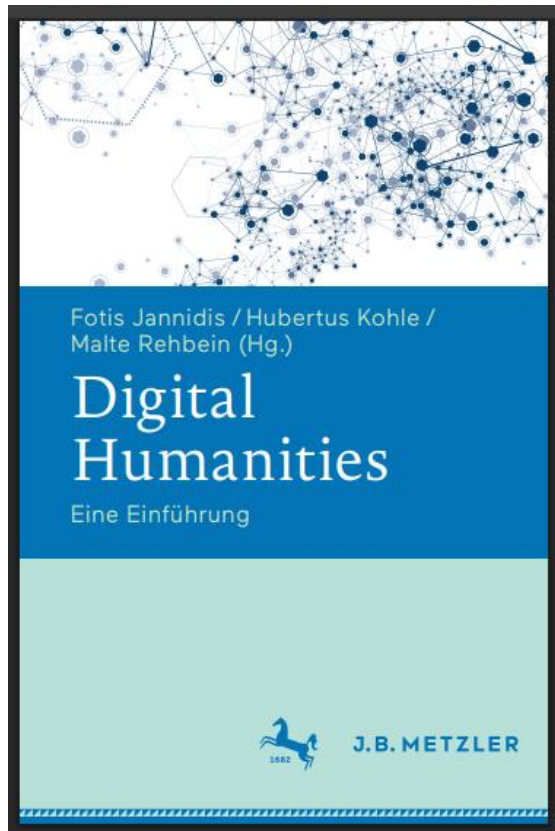


Wer sind wir?

Das [interdisziplinär](#) ausgerichtete Fach **Digital Humanities** (,digitale Geisteswissenschaften') umfasst die systematische Nutzung computergestützter Verfahren und digitaler Ressourcen in den [Geistes-](#) und [Kulturwissenschaften](#) sowie die [Reflexion](#) über deren Anwendung. Seine Vertreter zeichnen sich sowohl durch eine traditionelle Ausbildung in den Geistes- und Kulturwissenschaften aus als auch durch ihre Vertrautheit mit Konzepten, Verfahren und Standards der [Informatik](#).

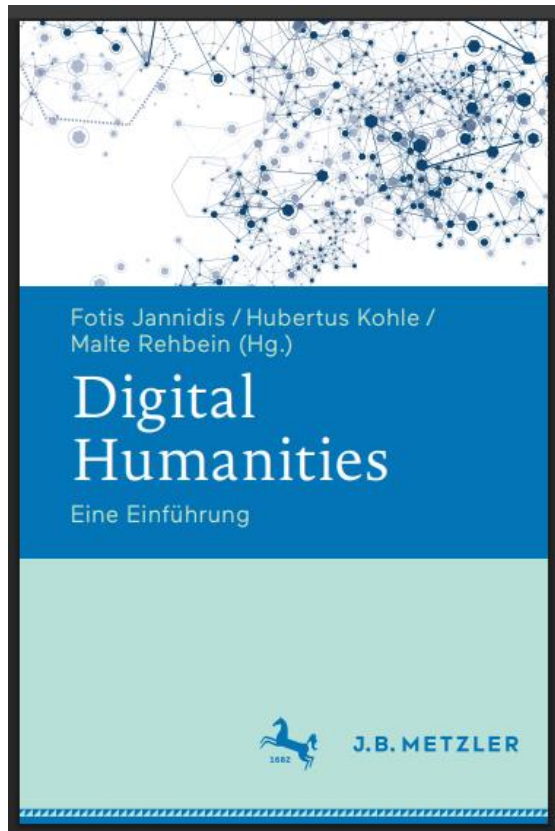
[illegible]

Wer sind wir?



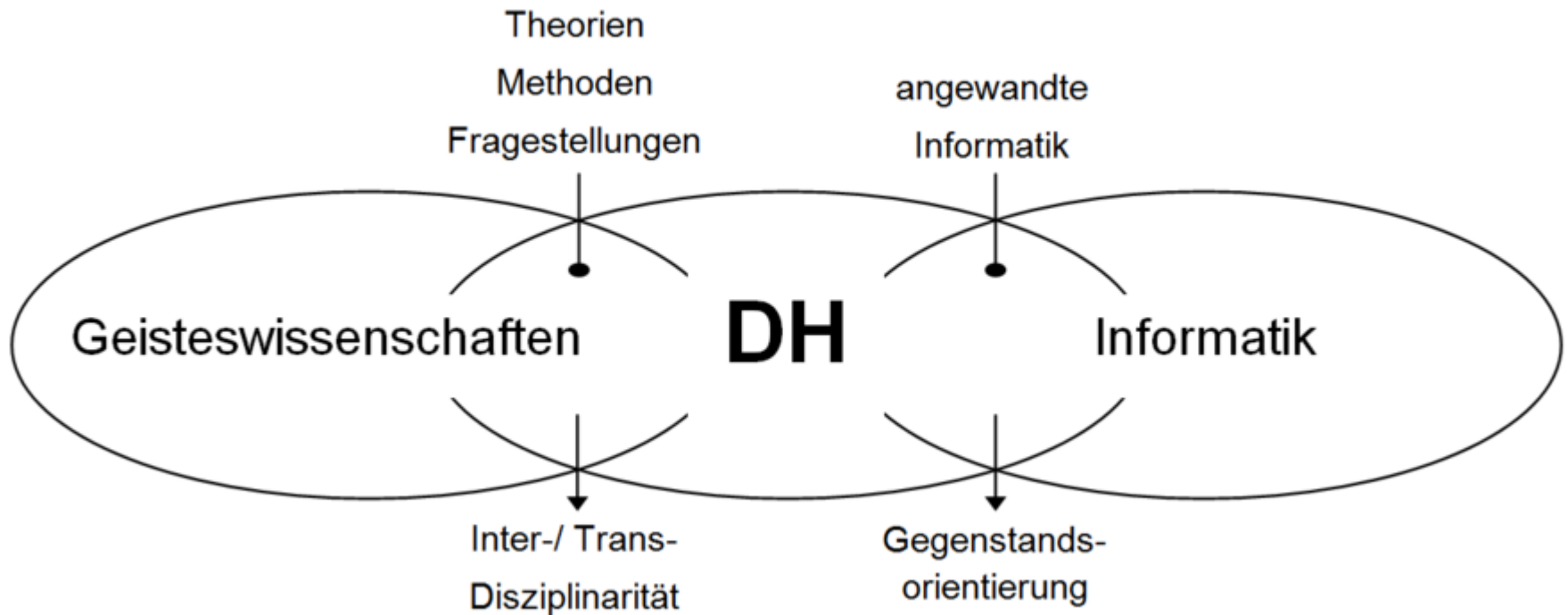
- Interdisziplinarität
- Geisteswissenschaftliche Fragestellungen
- Digitale Methoden
- Forschung, Lehre, Infrastruktur, Vermittlung
- Kritik und Reflexion
- Methodologischer Wandel der Geisteswissenschaften

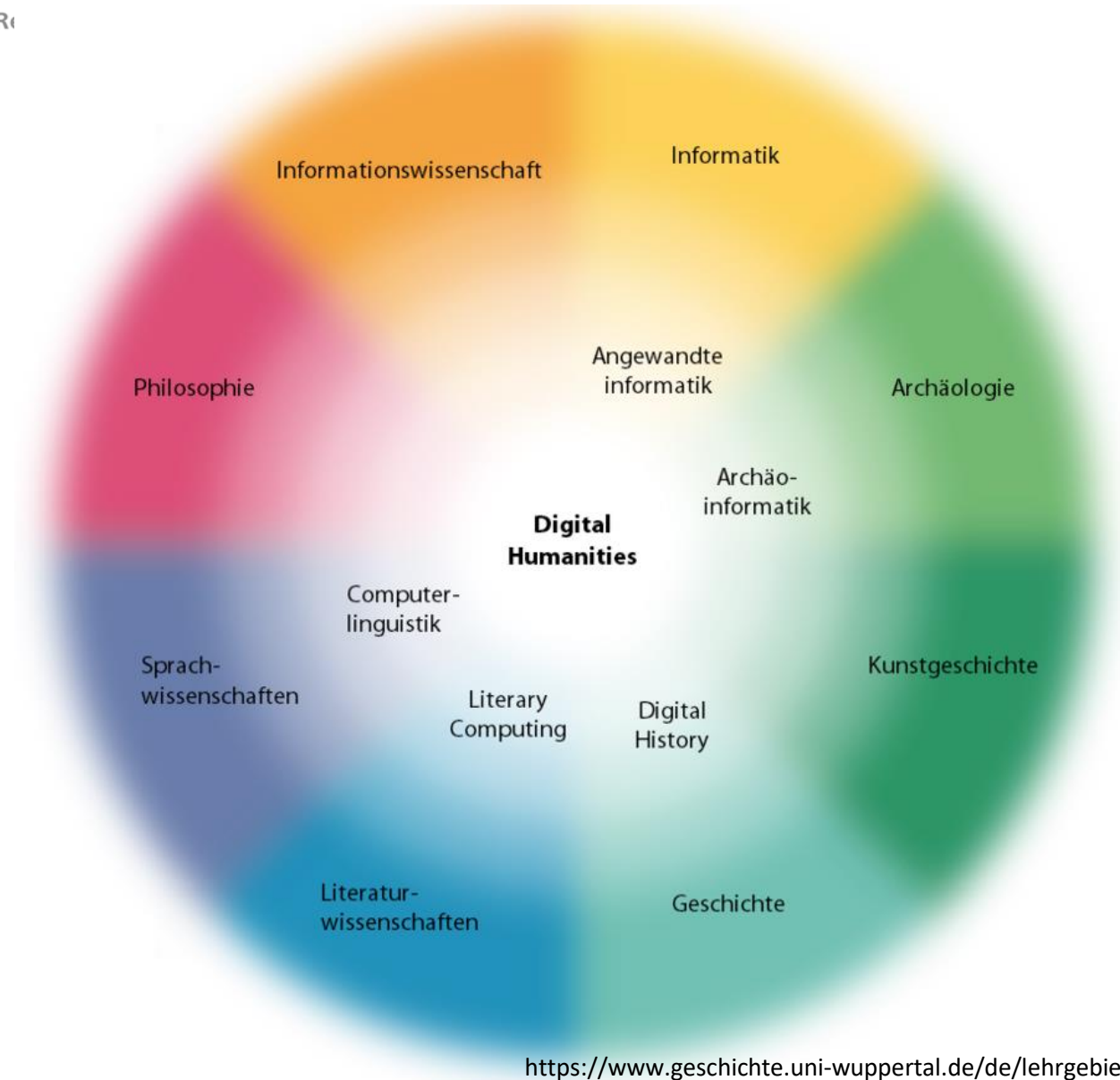
Wer sind wir?



- Grundlagen der DH
- DH als Wissenschaft
- Theorien digitaler Medien
- Aufbau des Computers und Vernetzung
- Grundbegriffe des Programmierens
- Grundlagen der Datenmodellierung
- Datenbanken
- XML
- Netzwerke
- Ontologien
- Digitalisierung
- Digitales Publizieren
- Digitale Wissensproduktion
- Bibliothek, Archiv, Museum
- Aufbau von Datensammlungen
- Digitale Edition
- Manuelle und automatische Annotation
- Information Retrieval
- Quantitative Analyse
- Geographische Informationssysteme
- Digitale Rekonstruktion und Simulation
- Informationsvisualisierung
- Recht
- Ethik

Wer sind wir?





Was machen die Digital Humanities?

DH-Community – Wir – Studierende

Was machen die DH? **DHd2025-Projekte**

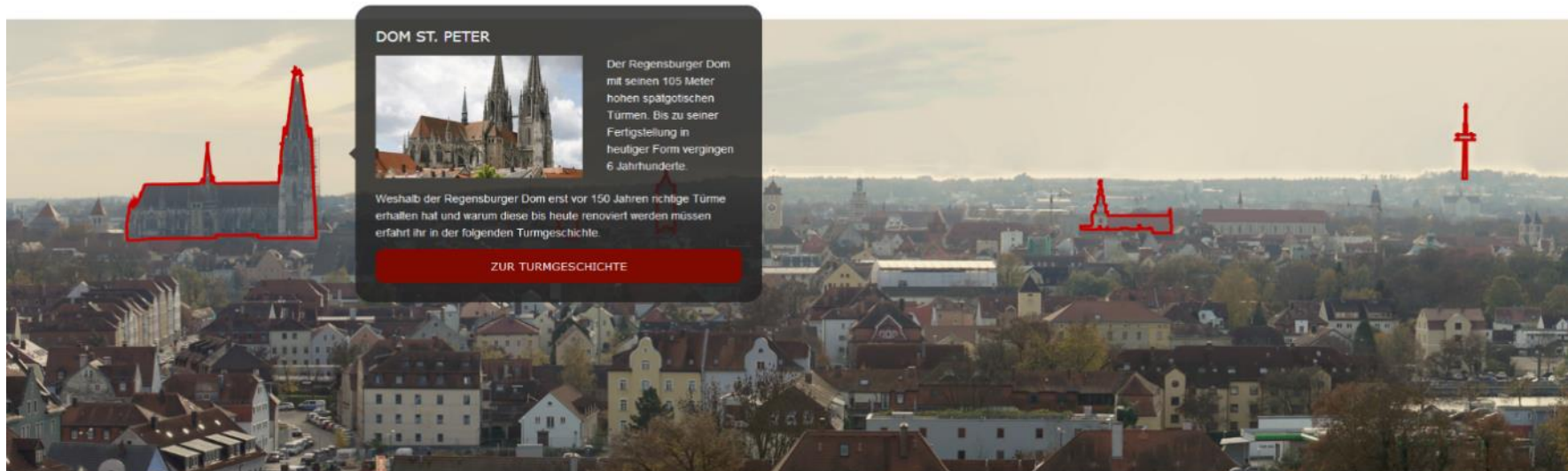
- Citizen Science vs. Geschichtswissenschaften? Under construction: Kirchengeschichte in Wikidata und Co.
- Komponierst Du noch oder promptest Du schon? Der Einfluss generativer KI auf musikalische Produktionsprozesse und das Konzept musikalischer Kreativität
- Gender (under) construction: Daten und Diversität im Kontext digitaler Literaturwissenschaft
- Möglichkeiten und Grenzen der KI-gestützten Annotation am Beispiel von Emotionen in Lyrik
- Netzwerkanalyse von Erwähnungen der Persönlichkeiten in der russischen Ideengeschichte
- Übersetzung und Digitalisierung der jiddischen Zeitschrift „Der Wahre Jude„
- Gustav Klimt nach der Secession: Kunstgeschichte und Visual Analytics im Dialog

Was machen die DH? **Unsere-Projekte**



Typische und ungewöhnliche Darstellungen von Gender in der Literatur

Was machen wir? Studierende-Projekte

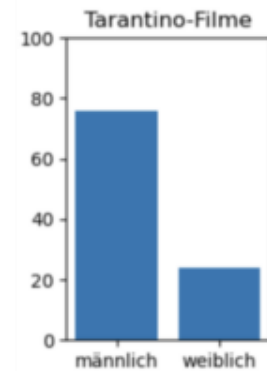
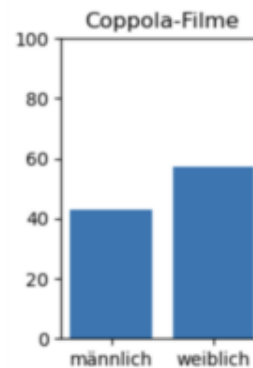
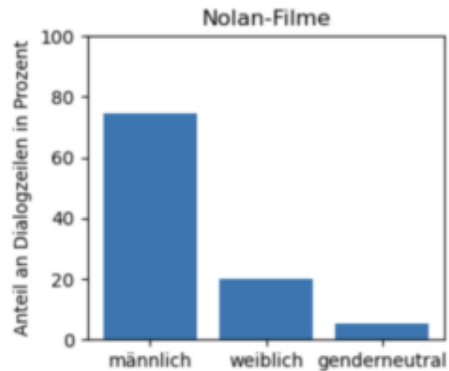
 Turmgeschichten

Kirchen

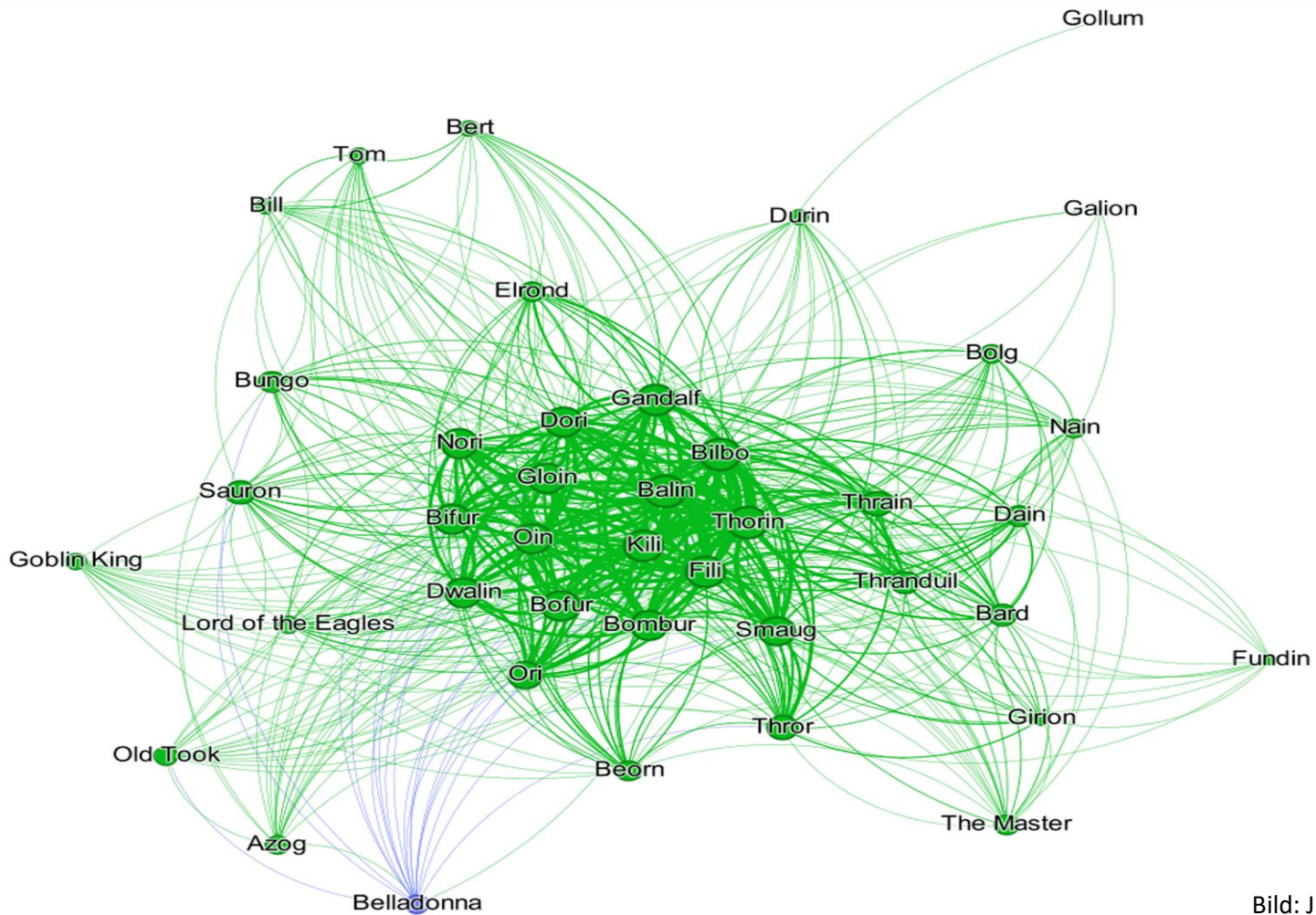
Geschlechtertürme

Was machen wir? Studierende-Projekte

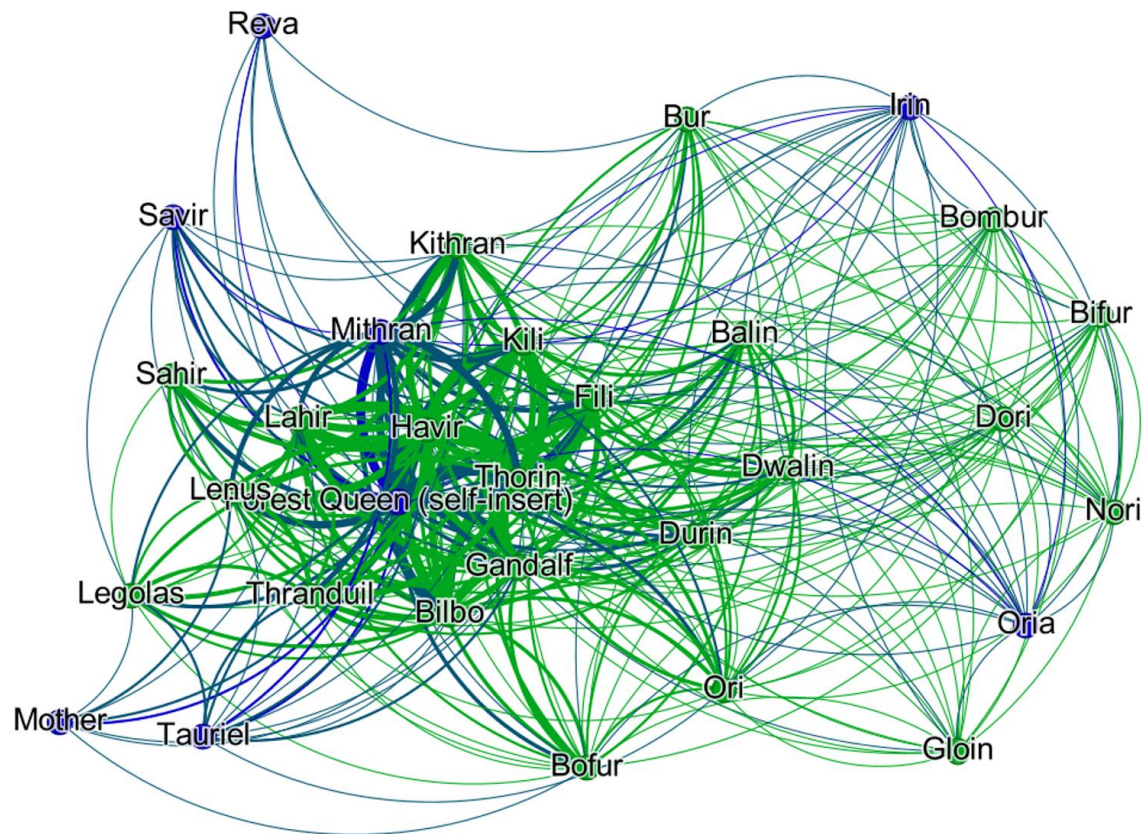
Sprechanteil im Vergleich



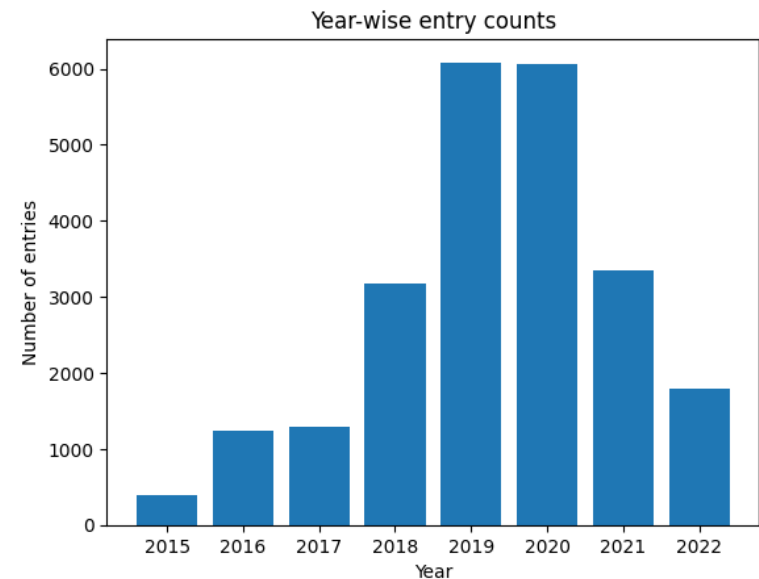
Was machen wir? Studierende-Projekte



Was machen wir? Studierende-Projekte



Was machen wir? Studierende-Projekte

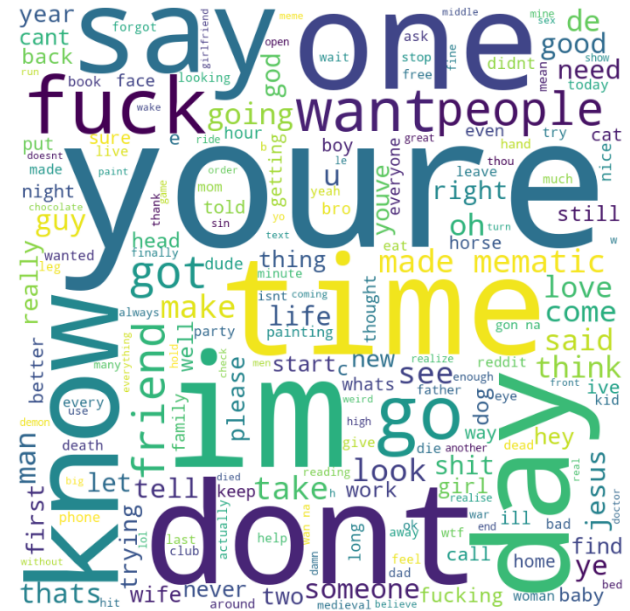


Was machen wir? Studierende-Projekte

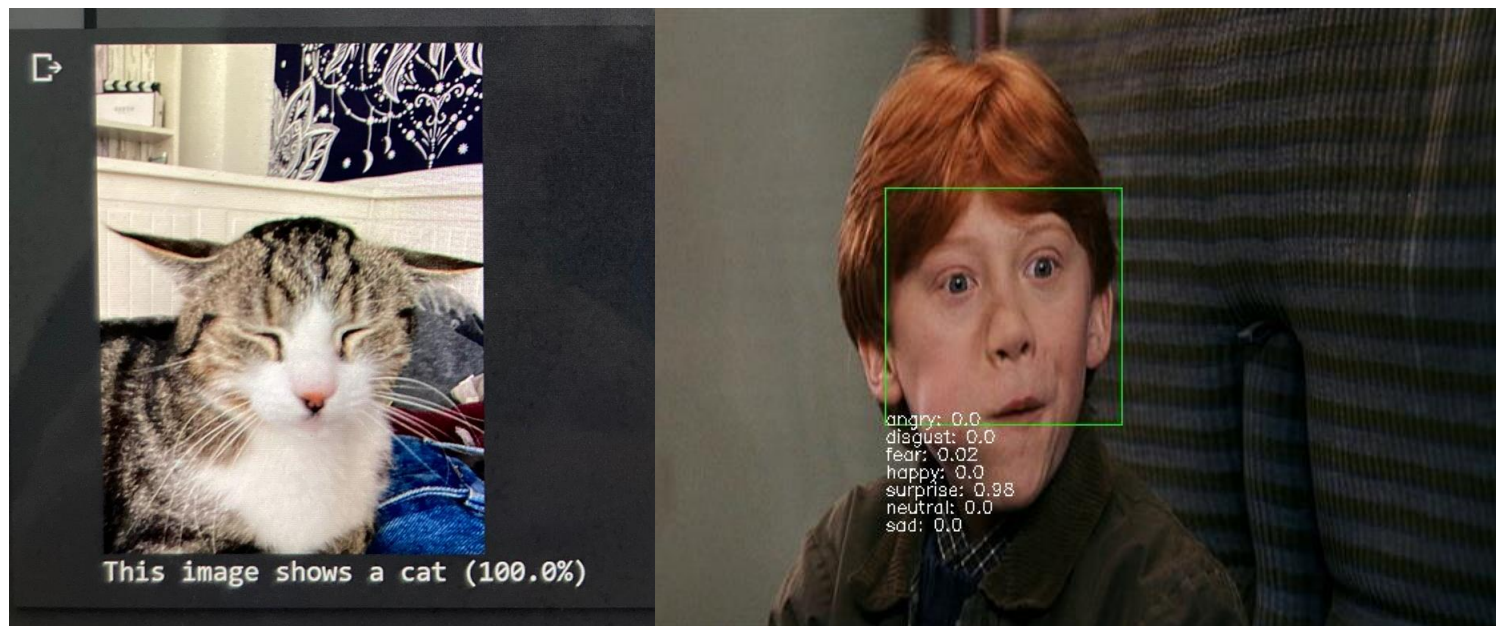
2015



2022



Was machen wir? Studierende-Projekte



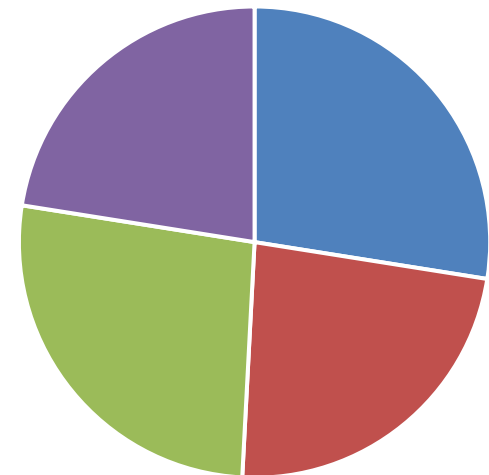
Masterstudium Digital Humanities

Voraussetzung – Aufbau – Inhalt

Masterstudium: Grundsätzliches

- Seit 2017 als MA-Studiengang
 - Seit 2023 Professur für DH
 - 10-15 Studierende pro Jg.
 - Untersch. Bachelorfächer
-
- Abschluss: Master of Arts (M.A.)
 - Regelstudienzeit: 4 Semester
 - Leistungsumfang: 120 ECTS

ECTS pro Semester



■ Grundlagen ■ Aufbau ■ Projekt ■ Masterarbeit

Masterstudium: Voraussetzungen

- Sie benötigen einen **Hochschulabschluss oder gleichwertigen Abschluss** mit mind. 6 Semestern Regelstudienzeit oder vergleichbarem Studienumfang in einem **geistes- oder kulturwissenschaftlichen Fach** mit der Durchschnittsnote von **mindestens 2,50**
- Sie müssen in Ihrem grundständigen Studium **geschichts-, kultur-, sprach-, literatur-, musik-, religions-, kunst- oder gesellschaftswissenschaftliche Anteile im Umfang von mind. 140 ECTS** erworben haben.
- Sie benötigen **Englischkenntnisse und Deutschkenntnisse auf dem Niveau B2** des gemeinsamen europäischen Referenzrahmens; zum Nachweis dieser Kenntnisse ist z.B. die in Deutschland erworbene **allgemeine Hochschulreife** ausreichend.
- *Nach der erfolgreichen Bewerbung müssen Sie bei der Immatrikulation Sprachfähigkeiten in Form der Deutschen Sprachprüfung für den Hochschulzugang (DSH) oder einer gleichwertigen Deutschprüfung mit einem Gesamtergebnis von mindestens DSH-2 nachweisen können. Die Sprachnachweise können nicht parallel zum Studium erworben werden.*

Masterstudium: Aufbau

Grundlagensemester

- Einführung in die Digital Humanities
- Einführung in die Informatik
- User Centered Design und Information Behaviour
- Anwendungsorientiertes Programmieren mit Python

Aufbausemester

- Webtechnologien
- Grundlagen und Anwendung maschineller Lernverfahren
- Sprach- und Texttechnologien
- Survey- und Experimentdesign

Projektsemester

- Digitalisierung
- Maschinelle Sprachverarbeitung
- Informationsverhalten
- Geographische Informationswissenschaft

Abschlussmodul

Masterstudium: Inhalt Grundlagensemester

- Einführung in die Digital Humanities
Digitalisierung, Definitionen, Tools, Methoden, Kritik, Projekte,
Forschungsgrundlagen
- Einführung in die Informatik
Dateiformate, Binärsystem, Computer, Netzwerke
- User Centered Design und Information Behaviour
Anforderungserhebung, Prototyping, praktische Studie
- Anwendungsorientiertes Programmieren mit Python
Funktionen, Variablen, Bibliotheken

Masterstudium: Inhalt Aufbausemester

- Webtechnologien
 - Datenbanken, CSS, JavaScript, JSON, XML, HTML
- Grundlagen und Anwendung maschineller Lernverfahren
 - Neuronale Netze, Lineare Regression, Support Vector Machine
- Sprach- und Texttechnologien
 - Large Language Models, BERT, Textverarbeitung
- Survey- und Experimentdesign
 - R-Studio, Studiendesign, Studienauswertung

Masterstudium: Inhalt Aufbausemester

Der Realismus

ab Mitte des 19. Jahrhunderts

Realismus bezeichnet in der Kunstgeschichte eine Mitte des 19. Jahrhunderts in Europa einsetzende neue Kunstauffassung, die sich gegen Darstellungen des Klassizismus und der Romantik wandte. Die Abneigung der Wirklichkeit durch den Künstler und ihre darauffolgende Transformation in ein Kunstwerk sowie ihre politische Konnotation sind charakteristisch für den Realismus. Sie propagiert Alltäglichkeit und Sachlichkeit.

Ihr bekanntester Vertreter war der französische Maler Gustave Courbet (1819-1877), welcher sich den damals noch sehr unscharf und ungenau definierten Begriff der realistischen Kunst aneignete und ihn wegen seiner provokanten Wirkung für seine Kunst verwendete. Die Inhalte seiner Werke wirkten prägend auf den Begriff Realismus. Hauptanliegen Courbets war es, aus der Kenntnis der (künstlerischen) Tradition und seiner eigenen Individualität schöpfend, lebendige Kunst zu schaffen.

Der Begriff Realismus wird streng kontextbezogen verwendet und ist daher sinnvariabel. Schwierigkeiten bei der Verwendung der Begriffe „realistisch“ und „Realismus“ ergeben sich aus ihrer Doppeldeutigkeit. Zum einen bezeichnet dieser kunstgeschichtliche Terminus eine Kunstströmung des 19. Jahrhunderts, welche sich dem Alltag sowie der Gesellschaft widmete und dabei politisch motiviert war, weshalb gesellschaftliche Verhältnisse sowie deren Widersprüche und Konflikte häufig Themen realistischer Bilder sind. Diese und weitere Informationen: Wikipedia

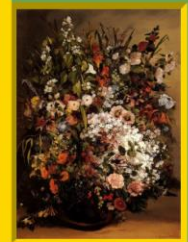
Auswahl Künstler*innen



Er lebte von der finanziellen Unterstützung seiner Familie. 1847 hatte er mit einem gemeinsamen Sohn, doch sie verließ ihn 1850 und nahm den Jungen mit. Diese und weitere Informationen: Wikipedia



Ausgewählte Werke



BOUQUET OF FLOWERS
1862
Öl, Canvas

Masterstudium: Inhalt Aufbausemester

You vs. Will

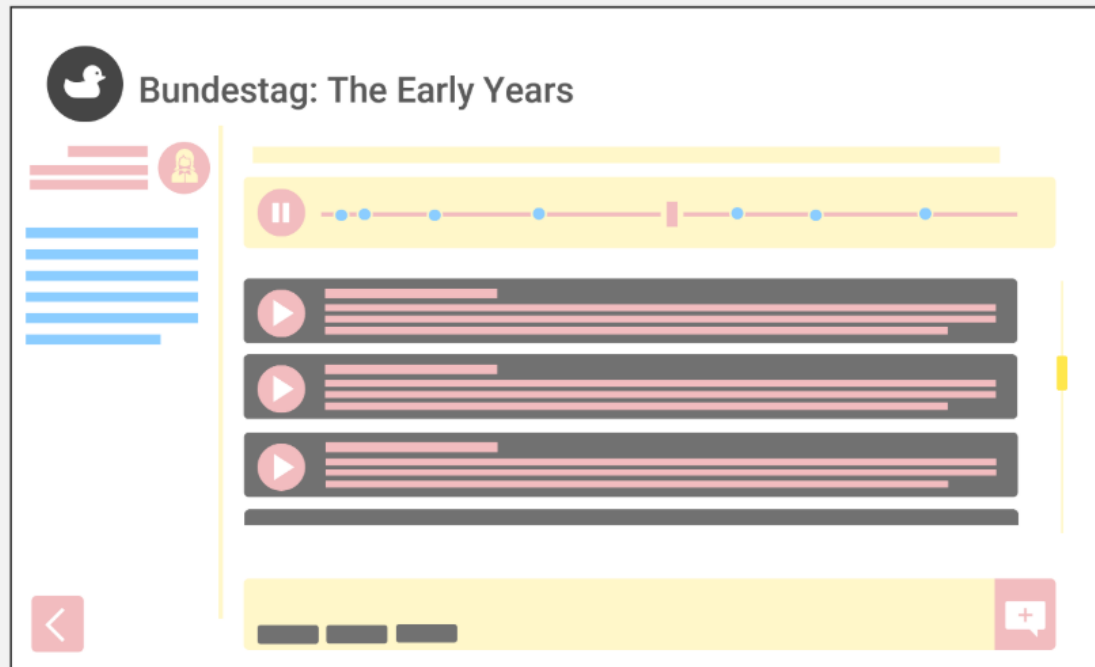
William Shakespeare used ~ 3722 unique words to write *Romeo and Juliet*. How many can you remember in one minute? Your time starts when you entered the first word.

Congratulations! You remembered 27 words from *Romeo and Juliet*. These are ~ 0.73 percent of all unique words Shakespeare used to write the play!

2	endure
18	blood
6	knife
7	dagger
9	sword
71	death
140	love
4	uncle
3	woman
101	ladv

Masterstudium: Inhalt Aufbausemester

#3 Detailansicht



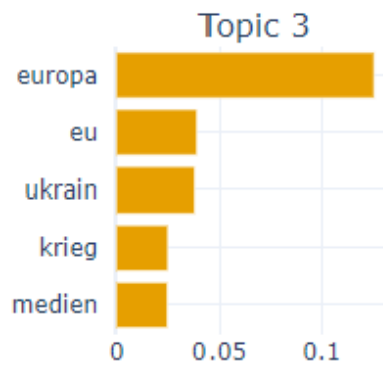
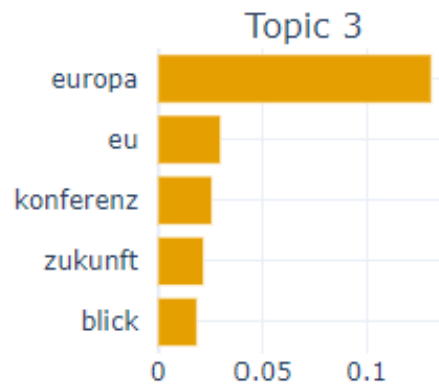
Links: Informationen zur Sprecher*in und zum Redebeitrag sowie Schaltfläche zum Wechsel in die Übersicht

Audio-Element zum Abspielen der MP3-Datei mit Markierungen für alle bereits erstellten Kommentare

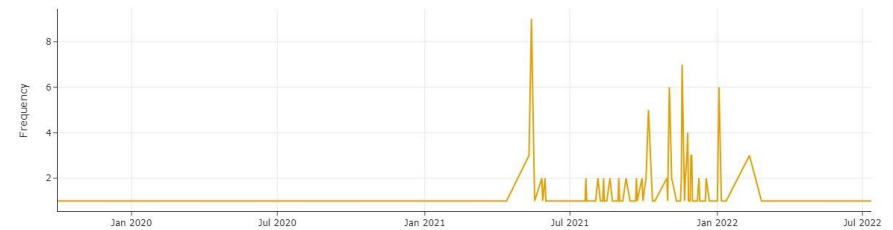
Scrollbare Liste aller Nutzer*innenkommentare zu diesem Redebeitrag

Eingabefeld für eigene Kommentare und Auswahl passender Tags

Masterstudium: Inhalt Aufbaumodul

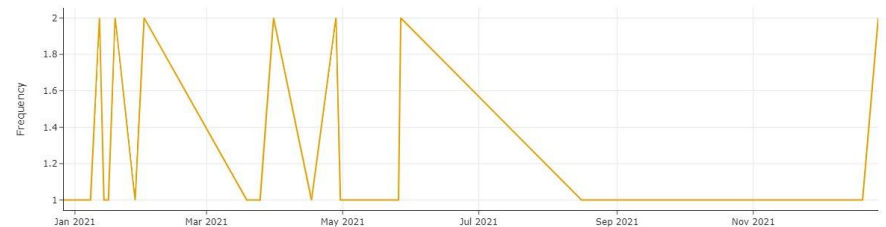


Topics over Time



Wichtig, Möglichkeit, voran, Termin, aufgerufen,
gemeinsam, Erfolg, leisten

Topics over Time



Angst, Klarheit, Forderungen, konkrete Aussagen,
Wirkung, schützen, freiwillig

Masterstudium: Inhalt Projektseminare

- Beispielprojekte:
 - ChatBot zu Modulbeschreibungen und Prüfungsordnungen der UR
 - Harry Potter Filmanalyse
 - Straßennamen und Stadtgröße
 - Meme-Analyse
 - Analyse von Fan-Fiction
 - Fake News zu Corona, Krieg, Wahlen etc.
 - Analysis of Mental Health Reddits
 - Analysis of the Online Communication of Various Religious Groups
- Seminare SoSe25
 - Videogames Across Cultures
 - Digital Classic Lab
 - Einführung in die Mediensemiotik am Beispiel Tod im Videospiel

Noch Fragen?