Studiengang Information Science (Master of Science) [PO 2019]

Fachmodule

1	Modulname
	Digital Humanities
	(Digital Humanities)
1.1	Modulkürzel
	211210
1.2	Art
	Fachmodul (Wahlpflicht)
1.3	Lehrveranstaltung(en)
	Digital Humanities
1.4	Semester
	1 - 2
1.5	Modulverantwortliche(r)
	Prof. Dr. Marc Rittberger, Prof. Dr. Stefan Schmunk
1.6	Weitere Lehrende
	Julian Hocker
1.7	Studiengangsniveau
	Master
1.8	Lehrsprache
1.8	Lehrsprache Deutsch/Englisch
1.8	·
	Deutsch/Englisch
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen:
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften • 3D-Modellierung
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften • 3D-Modellierung • TEI-XML
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften • 3D-Modellierung • TEI-XML • Netzwerkanalyse
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften • 3D-Modellierung • TEI-XML • Netzwerkanalyse • Digitalisierung von historischen Datenbeständen
	Inhalt Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: im ersten Teil werden Grundlagen der Digital Humanities und Techniken vermittelt, die insbesondere für das Projektseminar Digital Humanities im Wintersemester wertvoll sind. Im zweiten Teil wird der Fokus auf soziotechnischen Systemdesign gelegt. Dabei geht es darum, nutzerzentriert und partizipativ Software und Informationssysteme in den Digital Humanities zu entwickeln. Hierzu gibt es theoretischen Input und eine Projektarbeit, in der ein System, das zurzeit beim DIPF entwickelt wird, evaluiert wird. Dadurch bietet die Veranstaltung auch eine Ergänzung zum Seminar User-centered-design Die Inhalte des Moduls umfassen: • Einführung in die Digital Humanities • Forschungsmethoden in den Geistes- und Sozialwissenschaften • 3D-Modellierung • TEI-XML • Netzwerkanalyse

3	 Ziele Kenntnisse Grundlegende Kenntnisse zu Methoden der Digital Humanities Grundlegende Kenntnisse zu nutzerzentriertem bzw. partizipativem Design Fertigkeiten Anwendung des nutzerzentrierten Designs bzw. partizipativem auf eine konkrete Fragestellung Kompetenzen Ein der Lage sein, grundlegende Methoden der Digital Humanities anzuwenden
4	Lehr- und Lernformen Präsentationen, Vorträge, Partner- und Gruppenarbeit, Präsentation von Ergebnissen, Selbststudi- um
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 5 CP; 150 Stunden: 60 Stunden Präsenzzeit, 90 Stunden Selbststudium und Prüfungsvorbereitung
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung Unbenotete Prüfungsvorleistung (PVL) nach §10 Abs. 2 ABPO. Prüfungsleistung: Hausarbeit zum Ende des Semesters
7	Notwendige Kenntnisse
8	Empfohlene Kenntnisse
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots 1 Semester; Turnus jährlich; 4 SWS
10	Verwendbarkeit des Moduls Masterstudiengang Information Science
11	Literatur Jannidis, F., Kohle, H., & Rehbein, M. (Eds.). (2017). Digital humanities: eine Einführung. Springer-Verlag

Stand: 17.12.2020, 15:50:09