

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

Projektmodule

1	Modulname Digital-Humanities-Anwendungen*
1.1	Modulkürzel 213080
1.2	Art Projektmodul (Wahlpflicht)
1.3	Lehrveranstaltung(en) Digital-Humanities-Anwendungen*
1.4	Semester 1 - 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Margot Mieskes, Prof. Dr. Stefan Schmunk
1.6	Weitere Lehrende
1.7	Studiengangsniveau Master
1.8	Lehrsprache Deutsch/Englisch

2	Inhalt Die Geistes- und Kulturwissenschaften haben sich in den letzten zwei Jahrzehnten mittels der Digital Humanities ein neues Interessengebiet erschlossen und entwickeln die klassischen Prozesse und Methoden zur Gewinnung und Vermittlung von Wissen unter den Bedingungen einer digitalen Arbeits- und Medienwelt stetig weiter. Dazu forschen und lehren sie beispielsweise in den Bereichen der Digitalisierung des Wissens und von Kulturgut, der Anwendung und Weiterentwicklung von digitalen Werkzeugen, der Operationalisierung und Beantwortung von Forschungsfragen und der Reflexion über die methodischen und theoretischen Grundlagen der Geisteswissenschaften in einer digitalen Welt. (https://dig-hum.de/sites/dig-hum.de/files/cceh_broschuereweb.pdf) In vielerlei methodischer wie auch inhaltlicher Hinsicht sind die Methoden der natürlichen Sprachverarbeitung zentrale Pfeiler, die sich auf die Weiterentwicklung von digitalen Methoden, elektronischen Werkzeugen und maschinenlesbare und somit maschinell analysierbare Forschungsdaten fokussiert. Im Rahmen des Seminars werden anhand einzelner Samples aus kultur- und geisteswissenschaftlichen Forschungsdaten und Sammlungen bzw. zu erstellende Korpora und Sammlungen die Möglichkeiten und Grenzen von digitalen Werkzeugen erprobt, so dass u.a. folgende Themen Gegenstand des Seminars sind: • Methodische Grundlagen der Digital Humanities • Digitalisierung von Kulturgut • Datenmodellierung und Auszeichnung • Manuelle und automatische Annotation von Forschungsdaten • Auszeichnung und Anreicherung von Texten • Informationsvisualisierung • Quantitative Analysen • Recht und Ethik
3	Ziele <u>Kenntnisse</u> • Methoden und digitale Verfahren der Digital Humanities <u>Fertigkeiten</u> • Anwendung von NLP auf Fragestellungen der Digital Humanities • Datenmodellierung von Forschungsdaten und Sammlungen • Informationsvisualisierung von Kulturgut <u>Kompetenzen</u> • Grundlegende Kenntnisse der Arbeitsweise im Bereich Digital Humanities
4	Lehr- und Lernformen Projekt Lernformen: Vorträge, Partner- und Gruppenarbeit, Präsentation des Projekts, Selbststudium
5	Arbeitsaufwand und Credit Points 10 CP; 300 Stunden: 60 Stunden Präsenzzeit, 240 Stunden Selbststudium und Prüfungsvorbereitung
6	Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung Präsentation und Hausarbeit nach §13 (5) und (3) ABPO.

7	Notwendige Kenntnisse
8	Empfohlene Kenntnisse • Grundlegende NLP-Kenntnisse • Programmierkenntnisse (bevorzugt Python oder Java) • Grundlegende XML-Kenntnisse (bevorzugt TEI) • Kenntnisse in der Datenmodellierung von Forschungsdaten
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots 1 Semester; jährlich; 4SWS
10	Verwendbarkeit des Moduls Masterstudiengang Information Science
11	Literatur • Jannidis, Fotis / Kohle, Hubertus / Rehbein, Malte (Hg.): Digital Humanities eine Einführung. Stuttgart 2017. • Jockers, Matthew: Macroanalysis: Digital Methods and Literary History. University of Illinois 2013. • Schreibmann, Susan / Siemens, Ray / Unsworth, John (Hg.): A New Companion to Digital Humanities. Oxford 2016. Weitere Literatur wird in Moodle bekanntgegeben.

Stand: 02.10.2020, 17:10:52