

Modulhandbuch

für den Studiengang

Master of Arts Digital Humanities

(Prüfungsordnungsversion: 20192)

für das Wintersemester 2024/25

Inhaltsverzeichnis

Wahlpflichtbereich (1700).....	3
Mastermodul (M.A. Digital Humanities 20192) (1999).....	7
DH Vertiefung	
DH Vertiefung (39150).....	10
Daten erfassen	
Daten erfassen in den DH (39155).....	13
Enterprise Application Development und Evolutionäre Informationssysteme (47576).....	15
Implementierung von Datenbanksystemen (93020).....	18
Daten visualisieren	
Daten visualisieren in den DH (39160).....	22
Informationsvisualisierung (299892).....	24
Computer Graphics (43822).....	27
Daten analysieren und verstehen	
Daten analysieren und verstehen in den DH (39165).....	31
Pattern Recognition (44130).....	34
Mensch-Maschine-Interaktion	
Human System Interaction in den DH (39170).....	38
Human Computer Interaction (645618).....	39
Künstliche Intelligenz und Wissenspräsentation	
Künstliche Intelligenz und Wissensrepräsentation (39175).....	43
Wissenschaft, Ethik und Recht	
DH und Recht (39180).....	46
Medienethik (39185).....	48
Aktuelle Forschungen und Diskurse	
Aktuelle Forschungen und Diskurse (39190).....	51

1	Modulbezeichnung 1700	Wahlpflichtbereich Elective compulsory modules	20 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Digitale Provenienzforschung – aktuelle Themen und Debatten (2 SWS) Online-Kurs: Medienethik: Themen und Diskurse (2 SWS) Seminar: Mediensysteme: Wem gehört das Internet und wer bestimmt, was im Fernsehen läuft? Einführung in Mediensysteme Seminar: Sexualethik im Internet: Von Kim Kardashian bis Christfluencer Seminar: Christlich und Rechts: Influencer-Allianzen für mehr Reichweite? Seminar: Der Einsatz von KI-Technologien in der kirchlichen Kommunikation – Medienethische und praktisch-theologische Überlegungen Seminar: Analyse multi-modaler Daten mit Python (2 SWS) Seminar: Literaturwissenschaftliche Netzwerkanalyse Seminar: Kinder- und Hausmärchen digital: Quellen, Analysen, theoretische Zugänge (2 SWS) Seminar: Fanfiction: Zugänge der digitalen Literaturwissenschaft (2 SWS) Seminar: Aktuelle Forschungen und Diskurse (2 SWS) Seminar: MA-BM 1: Politik und Gesellschaft Japans I: Politische Aktivitäten und Reform in der digitalen Ära (2 SWS) Seminar: MA - Digitale Methoden der quantitativen Analyse (2 SWS) Seminar: Building the Södmizer: Anwendungen der KI-basierten Textgenerierung Seminar: Register and Variation among Digital Texts (2 SWS) Seminar: Introduction to academic skills and standards in DH (2 SWS)	5 ECTS 5 ECTS - - - 5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS 10 ECTS 5 ECTS - 5 ECTS 5 ECTS
3	Lehrende	Dr. Sabine Lang Christian Gürtler Prof. Dr. Florian Höhne Madlen Geidel apl. Prof. Dr. Thomas Zeilinger Dr. Dominik Kremer Prof. Dr. Anastasia Glawion Prof. Dr. Agnes Michaela Mahlberg	

		Prof. Dr. Ayaka Löschke Prof. Dr. Stephanie Evert Prof. Dr. Fabian Schäfer Dr. Marianna Grachova Nathan Dykes	
--	--	---	--

4	Modulverantwortliche/r	Christian Sandig
5	Inhalt	Das Modul dient der fachlichen Vertiefung bzw. fachnahen oder fachfremden Erweiterung des wissenschaftlichen Studiums. Es sind im Laufe des Studiums insgesamt 20 ECTS in diesem Bereich abzuleisten. Wählbar sind <ul style="list-style-type: none"> • Teamprojekt (insgesamt 20 ECTS) • weitere Module aus dem Lehrangebot der Digital Humanities • Module aus anderen Fächern der PhilFak und TechFak • Module aus anderen Universitäten / internationale Austauschprogramme Die individuelle Wahl wird mit der Modulverantwortlichen und der Fachstudienberatung abgesprochen.
6	Lernziele und Kompetenzen	Studierenden erwerben weitere fachspezifische oder grundlegende interdisziplinäre Kompetenzen in fachnahen oder fachfremden Wissenschaftsgebieten.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Nach Maßgabe des Anbieters Empfohlen ab dem 2. Studiensemester
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	keine Einpassung in Studienverlaufsplan hinterlegt!
9	Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul Master of Arts Digital Humanities 20192 MA Digital Humanities
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Variabel Variabel Praktikumsleistung Variabel schriftlich Variabel
11	Berechnung der Modulnote	Variabel (0%) Variabel (0%) Praktikumsleistung (0%) Variabel (0%) schriftlich (0%) Variabel (0%)
12	Turnus des Angebots	in jedem Semester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 480 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester

15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch oder Englisch
16	Literaturhinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Lynn Rother, Fabio Mariani und Max Koss: Hidden Value: Provenance as a Source for Economic and Social History, Jahrbuch für Wirtschaftsgeschichte/Economic History Yearbook, 64.1 (2023), S. 111-142, https://doi.org/10.1515/jbwg-2023-0005 • Lynn Rother, Max Koss und Fabio Mariani: Taking Care of History: Toward a Politics of Provenance Linked Open Data in Museums. In: Emily Lew Fry, Erin Canning (Hrsg.), Perspectives on Data. Chicago, IL (2022). https://doi.org/10.53269/9780865593152/06 • Elisa Ludwig, Antoinette Maget Dominicé, Stefanie Schneider und Ricarda Vollmer, Von der Herkunft zur Zukunft. Interdisziplinäre Ansätze zur Erforschung von Provenienzen in Museen, FORGE 2023. Forschungsdaten in den Geisteswissenschaften. Kritisch betrachtet. Konferenzabstracts (2023), S. 92–98, DOI: 10.5281/zenodo.8341605. • Christoph Zuschlag: Einführung in die Provenienzforschung: Wie die Herkunft von Kulturgut entschlüsselt wird (2022); Volltext über UB verfügbar <p>Moretti F. (2011). Network Theory, Plot Analysis. Literary Lab Pamphlet, Nr. 2, S. 1-12.</p> <p>Trilcke P. Social Network Analysis (SNA) als Methode einer textempirischen Literaturwissenschaft (2013). In: Philip Ajouri, Katja Mellmann u. Christoph Rauen (Hg.): Empirie in der Literaturwissenschaft, Münster, S. 222-247.</p> <p>Weitin T. (2016) Selektion und Distinktion. Paul Heyses und Hermann Kurz' Deutscher Novellenschatz als Archiv, Literaturgeschichte und Korpus. In D. Gretz, N. Pethes (Hrsg.) Archiv/Fiktionen. Verfahren des Archivierens in Literatur und Kultur des langen 19. Jhds. Freiburg: Rombach, S. 385-408</p> <p>Lauer, Gerhard. „Computational Folktale Studies. A Very Brief History“. Fabula 64, Nr. 1–2 (12. Juli 2023): 1–6. https://doi.org/10.1515/fabula-2023-0001.</p> <p>Lüthi, Max. Das Europäische Volksmärchen. 11. Auflage, UTB. Tübingen, 2005. S. 8-13, S, 37-63</p>

Propp, Vladimir. Morphologie des Zaubermärchens. 1979 (1928)
Gold, Matthew K., and Lauren F. Klein, editors. Debates in the Digital
Humanities 2023. University of Minnesota Press, 2023.

Digital Humanities Quarterly [https://digitalhumanities.org/dhq/about/
about.html](https://digitalhumanities.org/dhq/about/about.html)

The Journal of Open Humanities Data

<https://openhumanitiesdata.metajnl.com/>

1	Modulbezeichnung 1999	Mastermodul (M.A. Digital Humanities 20192) Master's module	30 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Zu diesem Modul sind keine Lehrveranstaltungen oder Lehrveranstaltungsgruppen hinterlegt!	
3	Lehrende	Zu diesem Modul sind keine Lehrveranstaltungen und somit auch keine Lehrenden hinterlegt!	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Agnes Michaela Mahlberg	
5	Inhalt	<p>Das Modul zielt auf den Nachweis der Befähigung zur selbständigen Forschungsarbeit. Die fachgerechte Bearbeitung eines ausgewählten Themas aus den Digital Humanities in angemessenem Umfang bereitet ein Promotionsstudium bzw. eine wissenschaftliche Tätigkeit im Berufsfeld vor.</p> <p>In der Masterarbeit wird ein DH-Thema auf der Grundlage des Forschungsstandes wissenschaftlich bearbeitet und zu einem höheren Erkenntnisstand geführt. Dieser kann erreicht werden durch die reflektierte Analyse und kritische Beurteilung des Forschungsstandes zu einem Themenbereich der DH, die Erschließung neuen Materials, neuer Techniken und Werkzeuge für Anwendungsbereich in den DH, diskursive Methodenkritik oder grundlegende theoretische oder fachgeschichtliche Beiträge oder die Anwendung neuer Fragestellungen etc.</p> <p>Das begleitende Kolloquium dient der Präsentation der aktuellen Masterarbeiten im Plenum sowie der gemeinsamen Diskussion der Studierenden und Dozierenden über diese und andere aktuelle Forschungsprojekte und -themen. Diskutiert und einer Lösung zugeführt werden auch allgemeine Probleme, wie sie bei wissenschaftlichen Arbeiten auftreten.</p>	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Wissen Die Studierenden reproduzieren vertieftes und spezialisiertes Wissen zu einer selbst gewählten Fragestellung aus dem Bereich der Digital Humanities</p> <p>Verstehen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> interpretieren eigenständig, mit erhöhter Methodenkompetenz, eine selbst entwickelte Fragestellung zu diesem Themengebiet, erarbeiten sich und abstrahieren Inhalte, Methoden, Forschungsmeinungen und Forschungsstand zu diesem Thema, stellen die gewonnenen Erkenntnisse gewandt unter Verwendung angemessener Wissenschaftssprache in einer argumentativ schlüssigen Abfolge dar. <p>Anwenden Die Studierenden wenden ihre vertiefte Fachkompetenz, die Fachterminologie und Methodik der DH eigenständig, wissenschaftlich</p>	

		<p>präzise und mit erhöhter Methodenkompetenz auf den gewählten Forschungsgegenstand an.</p> <p>Analysieren Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • überprüfen kritisch unterschiedliche Forschungsmeinungen zu ihrem Gegenstand und bestimmen eigenständig abweichende Positionen und Übereinstimmungen, •erschließen eigenständig und zutreffend, mit erhöhter Methodenkompetenz, die Eigenheiten des zu behandelnden Themas. <p>Evaluieren (Beurteilen) Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> •fassen ihre Ergebnisse eigenständig zusammen und reflektieren sie auf hohem Niveau, •überprüfen eigenständig und kritisch die Schlüssigkeit ihrer Argumentation und erkennen Unstimmigkeiten, •ziehen weiterführende, auch angrenzende Themenbereiche tangierende Folgerungen aus den gewonnenen Erkenntnissen.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Erfolgreiche Absolvierung der Pflichtmodule (verpflichtend nach FPO) sowie sämtlicher Schwerpunktmodule (empfohlen).
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 4
9	Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	mündlich schriftlich (6 Monate)
11	Berechnung der Modulnote	mündlich (0%) schriftlich (100%)
12	Turnus des Angebots	in jedem Semester
13	Wiederholung der Prüfungen	Die Prüfungen dieses Moduls können nur einmal wiederholt werden.
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 625 h
15	Dauer des Moduls	?? Semester (keine Angaben zur Dauer des Moduls hinterlegt)
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch
17	Literaturhinweise	

DH Vertiefung

1	Modulbezeichnung 39150	DH Vertiefung DH specialisation	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Vertiefung in die Digital Humanities (2 SWS)	5 ECTS
3	Lehrende	Dr. Dominik Kremer	

4	Modulverantwortliche/r	Dr. Dominik Kremer
5	Inhalt	In kritischer Auseinandersetzung werden den Studierenden neben der Geschichte und den Entwicklungen auch die aktuellen Fachdebatten und unterschiedlichen Standpunkte der Digital Humanities auf internationaler Ebene vermittelt. In Fallstudien wird so ein vertiefter Einstieg in die Fachkultur gegeben. Dabei werden in Themenschwerpunkten aktuelle Forschungsansätze und Methoden hinterfragt und mit profunden Kenntnissen der hermeneutischen Analyse strukturiert, kategorisiert und reflektiert.
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden verfügen über ein vertieftes Fachwissen, das sie befähigt, wissenschaftliche Herausforderungen und Methoden in den Digital Humanities zu verstehen und kritisch einzuschätzen. Die Studierenden sind nach erfolgreichem Abschluss in der Lage, die Vielfalt digitaler Methoden in den Geistes- und Kulturwissenschaften zu kennen und können ihre Anwendungsfelder selbständig spezifizieren.</p> <p>Fachkompetenz</p> <p>Wissen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die thematische Breite des Faches • kennen fachspezifische Terminologie und können sie in Diskussionen und schriftlichen Arbeiten anwenden • erlernen die Grundlagen der theoretischen Methoden <p>Verstehen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können durch die Geschichte und Inhalte des Faches reflektiert wiedergeben <p>Anwenden Die Studierenden Evaluieren</p> <p>Beurteilen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die fachspezifische Terminologie in Diskussionen und schriftlichen Arbeiten anwenden • übertragen die Standards zur guten wissenschaftlichen Praxis in den eigenen Arbeiten • entscheiden auf Grund ihrer Kenntnisse über die notwendige methodologische Vorgehensweise bei Datenanalysen • stellen passende Kriterien für anwendungs- und Methodentheoretisches Arbeiten auf • gewichten unterschiedliche Forschungsmeinungen und • stufen theoretische Ansätze nach Machbarkeit ein

7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	DH Vertiefung Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich (90 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben

Daten erfassen

1	Modulbezeichnung 39155	Daten erfassen in den DH Collecting data in DH	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Digitale Provenienzforschung – aktuelle Themen und Debatten (2 SWS)	5 ECTS
		Seminar: Fanfiction: Zugänge der digitalen Literaturwissenschaft (2 SWS)	5 ECTS
		Seminar: Seminar: Stimulate, Measure, Evaluate, Share: Neurolinguistic Explorations	5 ECTS
3	Lehrende	Dr. Sabine Lang Prof. Dr. Anastasia Glawion PD Dr. habil. Patrick Krauß Dr. Achim Schilling	

4	Modulverantwortliche/r	Christian Sandig	
5	Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Festlegung des Zwecks eines Datenverwaltungssystems (zur gezielten Dimensionierung des Erfassungsaufwands) • Dazu Definition von geisteswissenschaftlichen Fragestellungen • Definition von dazu passenden Datenauswertungen (Berichte, Statistiken, Übersichten, graphische Darstellungen, Tabellen u. dergl.) • Formulierung von (Such- und Auswertungs-) Anfragen an das Speicherungssystem, Anfragesprachen wie SQL, SPARQL, Cypher und ähnlichem • Auswahl von Speicherungssystemen (relational, Graph-DB, NoSQL, XML-Datenbanken, Document Stores etc.) • Entwurf von Multimedia-Datenbanken (Schema) • Formulieren von Anfragen an Multimedia-Datenbanken • Programmentwicklung (mit Web-Schnittstelle und Datenbankzugriff, nicht unbedingt Programmieren, aber Spezifizieren, z.B. mit der UML) • Oberflächengestaltung (besonders wichtig für einfaches Erfassen!) 	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden können die erlernten Kompetenzen über Multimediatatenbanken auf Themenfelder der Geisteswissenschaften übertragen</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen unterschiedliche Anwendungsgebiete von Multimedialen und objektorientierten Datenbanken in den Digital Humanities kennen. • übertragen die in der Informatik erlernten Kompetenzen auf kulturwissenschaftliche Fragestellungen. • abstrahieren die Logik von Datenbanksystemen und bewerten bereits existierende Datenbanken. • entwickeln selbstständig geeignete Konzepte für die Fallstudien. <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> • erweitern eigenständig den Umgang mit komplexen Anwendungen durch Eigenstudium. • überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine. • festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess Sozialkompetenz <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • tragen durch kritisches Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei. • verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten. • erlernen den Umgang mit Kritik als Kritisierende und Kritisierte.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Parallel wird dazu empfohlen: eBusiness Technologies und Evolutionäre Informationssysteme
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten erfassen Master of Arts Digital Humanities 20192 MA Digital Humanities
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester Wird in der Regel im Wintersemester angeboten.
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben und laufend aktualisiert.

1	Modulbezeichnung 47576	Enterprise Application Development und Evolutionäre Informationssysteme eBusiness technologies and evolutionary information systems	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Im aktuellen Semester werden keine Lehrveranstaltungen zu dem Modul angeboten. Für weitere Auskünfte zum Lehrveranstaltungsangebot kontaktieren Sie bitte die Modul-Verantwortlichen.	
3	Lehrende	-	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr.-Ing. Richard Lenz
5	Inhalt	<p>EAD</p> <p>Themen u.a. aus den folgenden Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Softwareengineering wie z. B. Design Pattern • Softwarearchitektur wie z. B. Skalierbarkeit, Wartbarkeit und Erweiterbarkeit • Web Frameworks wie z. B. React • User Experience und Usability wie z. B. UI Guidelines • Agile Softwareentwicklung wie z. B. Scrum • DevOps wie z. B. Continuous Integration <p>EIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen rechnergestützter Informationssysteme und organisatorisches Lernen • Erfolgsfaktoren für Projekte • Software Wartung vs. Software Evolution • Architekturmodelle • Grundprinzipien evolutionärer Systeme • Datenqualität in Informationssystemen
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>EAD:</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können einen Überblick über die Entwicklung von Web-Applikationen geben • wiederholen Grundlagen des Webs, von Datenaustauschformaten und serverseitige Technologien • unterscheiden Herangehensweisen zur dynamischen Generierung von Webseiten • wiederholen Grundlagen des SW-Engineerings • verstehen wichtige Design-Patterns • verstehen die Bedeutung von Software-Architektur • verstehen grundlegende Eigenschaften eines Web-Frameworks • können wichtige Zusammenhänge und Kriterien im Bereich UX erläutern • verstehen agile Vorgehensmodelle zur Software-Entwicklung • verstehen die Herausforderungen in Bezug auf den Betrieb von Anwendungen (DevOps) <p>EIS:</p>

Die Studierenden:

- definieren die Begriffe "Informationssysteme", "evolutionäre Informationssysteme" und "organisatorisches Lernen"
- grenzen die Begriffe "Wissen" und "Information" gegeneinander ab
- charakterisieren die in der Vorlesung erläuterten Formen der organisatorischen Veränderung
- erklären das SEKI Modell nach Nonaka und Takeuchi
- nennen Beispiele für die in der Vorlesung behandelten Formen der Wissensrepräsentation in IT-Systemen
- nennen typische Erfolgs- und Risikofaktoren für große IT-Projekte
- erklären die Kraftfeldtheorie nach Kurt Lewin
- unterscheiden Typen von Software gemäß der Klassifikation nach Lehman und Belady
- unterscheiden die in der Vorlesung vorgestellten Arten der Software Wartung
- benennen die Gesetzmäßigkeiten der Software-Evolution nach Lehman und Belady
- bewerten die in der Vorlesung vorgestellten Vorgehensmodelle zur Softwareerstellung im Kontext der E-Typ-Software
- nennen die in der Vorlesung vorgestellten Aspekte der Evolutionsfähigkeit von Software
- erklären, wie die in der Vorlesung vorgestellten Methoden zur Trennung von Belangen beitragen
- erklären das Konzept des "Verzögerten Entwurfs"
- erklären die Vor- und Nachteile generischer Datenbankschemata am Beispiel von EAV und EAV/CR
- charakterisieren die in der Vorlesung vorgestellten Architekturkonzepte
- grenzen die in der Vorlesung vorgestellten Integrationsanforderungen gegeneinander ab
- erklären wie Standards zur Systemintegration beitragen und wo die Grenzen der Standardisierung liegen
- erklären das Prinzip eines Kommunikationsservers und der nachrichtenbasierten Integration
- erklären den Begriff "Prozessintegration"
- definieren den Begriff "Enterprise Application Integration" (EAI)
- unterscheiden die in der Vorlesung vorgestellten Integrationsansätze
- erklären die in der Vorlesung vorgestellten Dimensionen der Datenqualität
- unterscheiden die grundlegenden Messmethoden für Datenqualität
- erklären das Maßnahmenportfolio zur Verbesserung der Datenqualität nach Redman
- benennen die in der Vorlesung vorgestellten Methoden zur Verbesserung der Datenqualität

7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Programmieren in Java, Datenbanken (SQL)
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	keine Einpassung in Studienverlaufsplan hinterlegt!
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten erfassen Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Klausur (60 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	Klausur (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Sommersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	
16	Literaturhinweise	siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen

1	Modulbezeichnung 93020	Implementierung von Datenbanksystemen Implementation of database systems	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Im aktuellen Semester werden keine Lehrveranstaltungen zu dem Modul angeboten. Für weitere Auskünfte zum Lehrveranstaltungsangebot kontaktieren Sie bitte die Modul-Verantwortlichen.	
3	Lehrende	-	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr.-Ing. Richard Lenz	
5	Inhalt	<p>Die Vorlesung führt ein in den Aufbau und die Architektur von Datenbanksystemen, die Modularisierung und Schichtenbildung mit Abstraktionen verwenden. Schwerpunkt sind deshalb systemtechnische Aspekte von Datenbanksystemen. Die Übungen vertiefen verschiedene Aspekte an Beispielrechnungen und erweitern gelegentlich auch noch den Stoff um einige Facetten (z.B. Mehrattribut-Zugriffspfade). Ausgangspunkt einer Reihe von aufeinander aufbauenden Abstraktionen ist die Speicherung von Daten auf Hintergrundspeichern. Die erste Abstraktion ist die Datei. Dann werden Sätze eingeführt und auf verschiedene Weisen in Blöcken organisiert (sequenziell, mit Direktzugriff, indexsequenziell). Das schließt die Organisation eines Blockpuffers und Zugriffspfade (Indexstrukturen) unterschiedlichen Typs ein. Als zweite große Abstraktion werden Datenmodelle eingeführt und hier insbesondere das relationale. Das ist bereits aus dem Modul "Konzeptionelle Modellierung" bekannt, wird hier aber aus einer ganz anderen Perspektive heraus entwickelt.</p> <p>Der zweite Teil befasst sich mit der Realisierung der Leistungen eines Datenbanksystems unter Verwendung der vorher eingeführten Sätze und Zugriffspfade ("top-down"). Das umfasst die Anfrageverarbeitung und -optimierung, aber auch die Mechanismen zur Protokollierung von Aktionen und zur Wiederherstellung von Datenbankzuständen nach einem Fehler oder Ausfall. Ein laufend vervollständigtes Schichtenmodell fasst abschließend die Aufgaben in einer Architektur für Datenbank-Verwaltungssysteme zusammen. Ziel des Moduls ist es also, ein grundlegendes Verständnis für den Aufbau und die Funktionsweise eines Datenbanksystems zu vermitteln.</p>	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen das Schichtenmodell eines Datenbankverwaltungssystems; • verstehen das Prinzip der Datenunabhängigkeit (Datenabstraktion); • beherrschen das Aufbauprinzip einer Software-Schicht; • unterscheiden die Begriffe "Datenbank", "Datenbanksystem" und "Datenbankverwaltungssystem"; • unterscheiden die Begriffe "Datenmodell" und "Schema"; • zeigen das Konzept der blockorientierten Datei mit ihren Zugriffsoperationen auf; • unterscheiden einen Satz von einem Block; • erklären das Konzept der sequentiellen Satzdatei; 	

		<ul style="list-style-type: none"> • schildern das Prinzip der Wechselluffertechnik; • charakterisieren den Schlüsselzugriff auf Sätze; • stellen Gestreute Speicherung (Hashing) auf der Basis von Blöcken (Buckets) dar; • formulieren die Funktionsweise des Virtuellen Hashings; • fassen die Funktionsweise eines B-Baums zusammen; • unterscheiden die Dienste eines B-Baums von denen des Hashings; • können für eine Folge von Schlüsselwerten einen B-Baum aufbauen; • unterscheiden einen B-Baum von einem B-Stern-Baum (B+-Baum); • veranschaulichen einen Bitmap-Index; • unterscheiden die Primär- und Sekundärorganisation von Sätzen; • zählen Ersetzungsstrategien der Pufferverwaltung auf und vergleichen sie; • benennen die Dienste einer Pufferverwaltung; • erklären die Konzepte "Seite" und "Segment" im Gegensatz zu "Block" und "Datei"; • unterscheiden direkte und indirekte Seitenzuordnung; • interpretieren in Programmiersprachen eingebettete Anfragesprachen und Datenbank-Unterprogrammaufrufe; • charakterisieren Datenbank-Transaktionen; • kennen die Aufrufe zur Definition von Transaktionen; • erläutern die spaltenweise Abspeicherung von Relationen; • diskutieren die algebraische Optimierung von Anfragen; • stellen Planoperatoren eines Datenbanksystems dar; • unterscheiden Planoperatoren für den Verbund; • beschreiben Kostenformeln für die Abschätzung von Anfrageausführungen; • schildern die verschiedenen Anomalien im Mehrbenutzerbetrieb; • beschreiben die Serialisierbarkeit von Transaktionen; • erläutern das Konzept der Sperren in Datenbanksystemen; • unterscheiden physische und logische Konsistenz; • kennen die vier Recovery-Klassen; • erläutern die verschiedenen Arten von Sicherungspunkten.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 5
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten erfassen Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Klausur mit MultipleChoice (90 Minuten)

11	Berechnung der Modulnote	Klausur mit MultipleChoice (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
16	Literaturhinweise	<p>KEMPER, Alfons ; EICKLER, André: Datenbanksysteme : Eine Einführung. 9., aktual. u. erweit. Aufl. München : Oldenbourg, 2013. ISBN 978-3-486-72139-3. Kapitel 7 bis 11</p> <p>KEMPER, Alfons ; WIMMER, Martin: Übungsbuch Datenbanksysteme. 2., aktual. u. erweit. Aufl. München : Oldenbourg, 2009. ISBN 978-3-486-59001-2. Kapitel 7 bis 11</p> <p>HEUER, Andreas ; SAAKE, Gunter: Datenbanken : Konzepte und Sprachen. 3., aktual. u. erw. Aufl. Bonn : mitp, 2007. - ISBN 3-8266-1664-2</p> <p>HÄRDER, Theo ; RAHM, Erhard: Datenbanksysteme : Konzepte und Techniken der Implementierung. Berlin : Springer, 1999 - ISBN 3-540-65040-7</p> <p>SAAKE, Gunter ; HEUER, Andreas: Datenbanken : Implementierungstechniken. 2., aktual. u. erw. Aufl. Bonn : mitp, 2005. ISBN 3-8266-1438-0</p>

Daten visualisieren

1	Modulbezeichnung 39160	Daten visualisieren in den DH Visualising data in DH	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Literaturwissenschaftliche Netzwerkanalyse	5 ECTS
3	Lehrende	Prof. Dr. Anastasia Glawion	

4	Modulverantwortliche/r	Christian Sandig
5	Inhalt	<p>Datenbestände der Geisteswissenschaften werden dank graphischer Oberflächen, die die entstehenden hochdimensionalen Metadaten großer Bestände visualisieren können, aufbereitet. Die Visualisierungsstrategien der Informationswissenschaft und der Datenanalyse sollen ausführlich diskutiert und auf ihre wissenschaftliche Aussagekraft überprüft werden. Im Gegensatz zum manuellen Ansatz kann in diesem Fall mit einer signifikanten Verbesserung im Hinblick auf Schnelligkeit, Genauigkeit sowie Reproduzierbarkeit gerechnet werden. Die Visualisierung von Daten ist von unschätzbarem Wert zum eigenen Verständnis für Zusammenhänge in großen Datensätzen, und zum Aufbereiten der Informationen für Dritte.</p> <p>Das Auffinden von Tendenzen in Daten wird oftmals wesentlich beschleunigt oder erst möglich durch gezieltes Darstellen und Gegenüberstellen von Informationen.</p> <p>Die im Informatik-Modul erworbenen technischen Kompetenzen werden dazu in die Geisteswissenschaften übertragen und die erlernten Darstellungsmöglichkeiten werden in Bezug auf ihre Vor- und Nachteile für spezifische gegebene Datensätze evaluiert.</p>
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren die Struktur der Daten in Fallbeispielen und übertragen die erlernten Kompetenzen aus den Informationswissenschaften in die geisteswissenschaftlichen Themen. • Bewerten diverse technische Möglichkeiten zur Visualisierung von Daten hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit für spezifische geisteswissenschaftliche Datensätze • Wenden unter impulsgebender Anleitung die erlernten Konzepte auf konkrete ausgewählte Anwendungsfälle an • Erkennen wesentliche Merkmale eines Datensatzes und stellen diese grafisch gegenüber • Unterscheiden zwischen der Visualisierung zu Publikationszwecken und der Exploration von Zusammenhängen zu Forschungszwecken • Eröffnen sich im interdisziplinären Austausch Zugänge zu verwandten Disziplinen • Erlernen unterschiedliche Vorgehensweisen zur Markierung von Daten • Entwickeln Konzepte zur Darstellung von hochdimensionalen Metadaten <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p>

		<ul style="list-style-type: none"> erweitern eigenständig den Umgang mit komplexen Anwendungen durch Eigenstudium. überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine. festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess Sozialkompetenz Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> tragen durch kritisches Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei. verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten. erlernen den Umgang mit Kritik als Kritisierende und Kritisierte.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Multimedia- und objektorientierte Datenbanken (empfohlen) Teilnahme Daten erfassen in den DH (empfohlen) Informationsvisualisierung (parallel dazu empfohlen)
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten visualisieren Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester Wird in der Regel im Wintersemester angeboten.
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben und laufend aktualisiert.

1	Modulbezeichnung 299892	Informationsvisualisierung Information visualization	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Im aktuellen Semester werden keine Lehrveranstaltungen zu dem Modul angeboten. Für weitere Auskünfte zum Lehrveranstaltungsangebot kontaktieren Sie bitte die Modul-Verantwortlichen.	
3	Lehrende	-	

4	Modulverantwortliche/r	Dr. Roberto Grosso	
5	Inhalt	<p>Aufgrund der rasanten Entwicklung der Informationstechnologie sind wir mit einer noch nie dagewesenen Flut an Daten konfrontiert. Informationsvisualisierung befasst sich mit der graphischen Darstellung abstrakter Daten, die keine räumliche Struktur aufweisen. Die Visualisierung abstrakter Daten nutzt visuelle Metaphern und Interaktion, um Information aus den Daten zu extrahieren. Typische Anwendungsszenarien sind die Analyse von Finanztransaktionen oder sozialen Netzwerken, Geographie, Textanalyse oder Visualisierung von Software-Quellcode.</p> <p>In dieser Vorlesung werden unterschiedliche Techniken vorgestellt, um verschiedenen Arten von Daten zu visualisieren.</p> <p>Insbesondere werden folgende Themen behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Graphen und Netzwerke • Dynamische Graphen • Hierarchien und Bäume • Multivariate Daten • Time-Series Daten • Textvisualisierung 	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <p>Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • zählen Datentypen der Informationsvisualisierung auf • nennen Techniken zur Visualisierung unterschiedlicher Datentypen der Informationsvisualisierung • beschreiben Anwendungsfällen für die unterschiedlichen Datentypen der Informationsvisualisierung <p>Verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen Algorithmen der Informationsvisualisierung dar und erläutern ihre Eigenschaften, Vorteile und Nachteile • illustrieren Techniken zu Auswertung und Analyse von Daten der Informationsvisualisierung • implementieren die vorgestellten Algorithmen in JavaScript <p>Anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden Algorithmen zur Visualisierung unterschiedlichen Daten an • erklären und charakterisieren Techniken der Informationsvisualisierung • <p>Analysieren</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> • klassifizieren Algorithmen zur Visualisierung multivariater Daten, Netzwerke, Hierarchien und Text und erklären ihrer Funktionsweise • erkunden die Effizienz der vorgestellten Algorithmen für unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten <p>Evaluieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewerten Anwendbarkeit und Performance spezieller Algorithmen der Informationsvisualisierung • vergleichen Methoden zur Analyse und Auswertung von Daten der Informationsvisualisierung • überprüfen die Anwendbarkeit der diskutierten Techniken für unterschiedliche, speziell ausgewählten Fälle
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Die Programmieraufgaben werden in JavaScript implementiert.
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten visualisieren Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	elektronische Prüfung mit MultipleChoice (90 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	elektronische Prüfung mit MultipleChoice (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Sommersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Englisch
16	Literaturhinweise	<p>Information Visualization</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robert Spence: Information Visualization: Design for Interaction • Stuart K. Card, Jock Mackinlay, Ben Shneiderman: Readings in Information Visualization – Using Vision to Think • Benjamin B. Bederson, Ben Shneiderman: The Craft of Information Visualization – Readings and Reflections • Tamara Munzner: Visualization Analysis and Design • Colin Ware: Information Visualization, Perception for Design (third edition) • Ricardo Mazza: Introduction to Information Visualization • Robert Spence: Information Visualization - An Introduction <p>Networks / Graphs</p> <ul style="list-style-type: none"> • <ul style="list-style-type: none"> ◦ Graph Theory, Reinhard Diestel ◦ Graphentheorie, Peter Tittmann

- Graphs, Networks and Algorithms, Dieter Jungnickel
-
- Networks, 2nd Edition, Mark Newman
- Graph Theory and Complex Networks: An Introduction, Maarten van Steen

1	Modulbezeichnung 43822	Computer Graphics Computer graphics	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Vorlesung: Computer Graphics (3 SWS) Übung: CGTut (1 SWS)	3,75 ECTS 1,25 ECTS
3	Lehrende	Prof. Dr. Marc Stamminger Laura Fink Nikolai Hofmann Linus Franke	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Marc Stamminger
5	Inhalt	<p>Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Computergraphik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Graphik Pipeline • Clipping • 3D Transformationen • Hierarchische Display Strukturen • Perspektive und Projektionen • Sichtbarkeitsbetrachtungen • Rastergraphik und Scankonvertierung • Farbmodelle • Lokale und globale Beleuchtungsmodelle • Schattierungsverfahren • Ray Tracing und Radiosity • Schatten und Texturen <p>Contents: This lecture covers the following aspects of Computer Graphics:</p> <ul style="list-style-type: none"> • graphics pipeline • clipping • 3D transformations • hierarchical display structures • perspective transformations and projections • visibility determination • raster graphics and scan conversion • color models • local and global illumination models • shading models • ray tracing and radiosity • shadows and textures
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • geben die unterschiedlichen Schritte der Graphik Pipeline wieder • erklären die Funktionsweise der Clippingalgorithmen für Linien und Polygone • beschreiben, charakterisieren und berechnen affine und perspektivische Transformationen in 3D und veranschaulichen die allgemeine Form der Transformationsmatrix in homogener Koordinaten • skizzieren die Verfahren zur Tiefe- und Sichtbarkeitsberechnung

		<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen die unterschiedlichen Farbmodelle der Computergraphik • illustrieren und untersuchen die Datenstrukturen zur Beschreibung virtueller 3D Modelle und komplexer Szenen • erläutern die Funktionsweise der Rasterisierung und Scankonvertierung in der Graphikpipeline • lösen Aufgaben zu Beleuchtung und Texturierung von 3D virtuellen Modellen • klassifizieren Schattierungsverfahren • bestimmen den Unterschied zwischen lokaler und globaler Beleuchtung und formulieren Algorithmen für Ray Tracing und Radiosity <p>*Educational objectives and skills:*</p> <p>Students should be able to</p> <ul style="list-style-type: none"> • describe the processing steps in the graphics pipeline • explain clipping algorithms for lines and polygons • explain, characterize and compute affine and perspective transformations in 2D and 3D, and provide an intuitive description of the general form of corresponding transformation matrices in homogeneous coordinates • depict techniques to compute depth, occlusion and visibility • compare the different color models • describe data structures to represent 3D virtual models and complex scenes • explain the algorithms for rasterization and scan conversion • solve problems with shading and texturing of 3D virtual models • classify different shadowing techniques • explain the difference between local and global illumination techniques and formulate algorithms for ray tracing and radiosity
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten visualisieren Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Übungsleistung (60 Minuten) Klausur (60 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	Übungsleistung (0%) Klausur (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch

16	Literaturhinweise	<ul style="list-style-type: none">• P. Shirley: Fundamentals of Computer Graphics. AK Peters Ltd., 2002• Hearn, M. P. Baker: Computer Graphics with OpenGLD. Pearson• Foley, van Dam, Feiner, Hughes: Computer Graphics - Principles and Practice• Rauber: Algorithmen der Computergraphik• Bungartz, Griebel, Zenger: Einführung in die Computergraphik• Encarnaçã, Strasser, Klein: Computer Graphics
----	--------------------------	--

Daten analysieren und verstehen

1	Modulbezeichnung 39165	Daten analysieren und verstehen in den DH Analysing and understanding data in DH	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Analyse multi-modaler Daten mit Python (2 SWS) Seminar: Kinder- und Hausmärchen digital: Quellen, Analysen, theoretische Zugänge (2 SWS) Seminar: Fanfiction: Zugänge der digitalen Literaturwissenschaft (2 SWS) Seminar: Seminar: Stimulate, Measure, Evaluate, Share: Neurolinguistic Explorations	5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS
3	Lehrende	Dr. Dominik Kremer Prof. Dr. Anastasia Glawion Dr. Achim Schilling PD Dr. habil. Patrick Krauß	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Stephanie Evert	
5	Inhalt	<p>Dieses Modul widmet sich vertieft den verschiedenen Methoden der Datenanalyse in den Digital Humanities und illustriert diese anhand ausgewählter Anwendungsfelder. Mögliche Gegenstände des Moduls sind dementsprechend Themen zur Analyse von Sprache und Texten, Bild- und Tondaten, digitalisierten Objekten und anderen Phänomenen der Digital Humanities.</p> <p>Methodisch werden sowohl statistische und quantitative Verfahren zur Datenanalyse, Mustererkennung und Bildverarbeitung vermittelt als auch qualitative und hermeneutische Methoden.</p> <p>Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Kombination beider Aspekte im Sinne eines Mixed Methods-Ansatzes, sowie auf der hermeneutischen Interpretation der Ergebnisse maschineller Auswertungen. In Ergänzung zum Modul Pattern Recognition stehen hier die Gegenstände und Anwendungsthemen der Digital Humanities sowie besondere Umstände, die bei der Analyse solcher Daten berücksichtigt werden müssen (z.B. fragmentarische historische Daten), im Mittelpunkt.</p>	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden führen selbstständig verschiedene Formen der Datenanalyse durch, begründen ihre methodischen Entscheidungen überzeugend und interpretieren die Ergebnisse maschineller Auswertungen sinnvoll.</p> <p>Sie kennen die spezifischen Bedingungen bei der Analyse von geisteswissenschaftlichen Datensätzen und entwickeln daran angepasste Lösungen.</p> <p>Kompetenzen</p> <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die spezifischen Bedingungen bei der Analyse von geisteswissenschaftlichen Datensätzen und entwickeln daran angepasste Lösungen. • erarbeiten unter impulsgebender Anleitung einzeln oder in kleinen Teams Teilbereiche. Die Themen werden auf 	

		<p>gehobenem Niveau wissenschaftlich behandelt und mit gefestigter Methodenkompetenz diskursiv dargestellt, so dass sich am Ende ein Gesamtbild ergibt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln Fähigkeiten zum Einsatz von ideen-, mentalitäts-, sozial- und geschlechtergeschichtlichen Ansätze bei der Erschließung von geisteswissenschaftlichen Kontexten • finden eigenständig einschlägige Forschungsliteratur zu vorgegebenen interdisziplinären Themenbereichen und erarbeiten sich deren Inhalte, • erstellen Präsentationen (Medienkompetenz), • steigern ihre Kommunikationskompetenzen durch grundlegende Argumentationsführung und diskursive Positionsfindung durch den Vortrag und die Verteidigung eigener Standpunkte im Plenum • sowie durch kritische und konstruktive Diskussion der Beiträge der anderen Seminarteilnehmer/innen, • steigern ihre Präsentationskompetenzen durch fachterminologisch korrekte und sprachlich differenzierte Präsentation von selbstverfassten wissenschaftlichen Texten in Wort und Schrift, steigern das Niveau ihrer wissenschaftlichen Arbeit in Wort und Schrift. <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine, • festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess. <p>Sozialkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • tragen durch Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei, • verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Modul Multimedia- und objektorientierte Datenbanken (empfohlen) Modul Daten erfassen in den DH (empfohlen) Informationsvisualisierung (empfohlen) Daten visualisieren in den DH (empfohlen)</p>
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 3
9	Verwendbarkeit des Moduls	<p>Daten analysieren und verstehen Master of Arts Digital Humanities 20192 MA Digital Humanities</p>
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich

11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester Wird in der Regel im Wintersemester angeboten
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben und laufend aktualisiert.

1	Modulbezeichnung 44130	Pattern Recognition Pattern recognition	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Übung: PR Exercise (1 SWS) Vorlesung: Pattern Recognition (3 SWS)	1,25 ECTS 3,75 ECTS
3	Lehrende	Paul Stöwer Prof. Dr.-Ing. Andreas Maier	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr.-Ing. Andreas Maier	
5	Inhalt	<p>Mathematical foundations of machine learning based on the following classification methods:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bayesian classifier • Logistic Regression • Naive Bayes classifier • Discriminant Analysis • norms and norm dependent linear regression • Rosenblatt's Perceptron • unconstraint and constraint optimization • Support Vector Machines (SVM) • kernel methods • Expectation Maximization (EM) Algorithm and Gaussian Mixture Models (GMMs) • Independent Component Analysis (ICA) • Model Assessment • AdaBoost <p>Mathematische Grundlagen der maschinellen Klassifikation am Beispiel folgender Klassifikatoren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bayes-Klassifikator • Logistische Regression • Naiver Bayes-Klassifikator • Diskriminanzanalyse • Normen und normabhängige Regression • Rosenblatts Perzeptron • Optimierung ohne und mit Nebenbedingungen • Support Vector Maschines (SVM) • Kernelmethoden • Expectation Maximization (EM)-Algorithmus und Gaußsche Mischverteilungen (GMMs) • Analyse durch unabhängige Komponenten • Modellbewertung • AdaBoost 	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen die Struktur von Systemen zur maschinellen Klassifikation einfacher Muster • erläutern die mathematischen Grundlagen ausgewählter maschineller Klassifikatoren • wenden Klassifikatoren zur Lösung konkreter Klassifikationsproblem an 	

		<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen unterschiedliche Klassifikatoren in Bezug auf ihre Eignung • verstehen in der Programmiersprache Python geschriebene Lösungen von Klassifikationsproblemen und Implementierungen von Klassifikatoren <p>Students</p> <ul style="list-style-type: none"> • understand the structure of machine learning systems for simple patterns • explain the mathematical foundations of selected machine learning techniques • apply classification techniques in order to solve given classification tasks • evaluate various classifiers with respect to their suitability to solve the given problem • understand solutions of classification problems and implementations of classifiers written in the programming language Python
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	<ul style="list-style-type: none"> • Well grounded in probability calculus, linear algebra/matrix calculus • The attendance of our bachelor course 'Introduction to Pattern Recognition' is not required but certainly helpful. • Gute Kenntnisse in Wahrscheinlichkeitsrechnung und Linearer Algebra/Matrizenrechnung • Der Besuch der Bachelor-Vorlesung 'Introduction to Pattern Recognition' ist zwar keine Voraussetzung, aber sicherlich von Vorteil.
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	keine Einpassung in Studienverlaufsplan hinterlegt!
9	Verwendbarkeit des Moduls	Daten analysieren und verstehen Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Klausur (90 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	Klausur (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch oder Englisch Englisch
16	Literaturhinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Richard O. Duda, Peter E. Hart, David G. Stock: Pattern Classification, 2nd edition, John Wiley&Sons, New York, 2001 • Trevor Hastie, Robert Tibshirani, Jerome Friedman: The Elements of Statistical Learning - Data Mining, Inference, and Prediction, 2nd edition, Springer, New York, 2009

- Christopher M. Bishop: Pattern Recognition and Machine Learning, Springer, New York, 2006

Mensch-Maschine-Interaktion

1	Modulbezeichnung 39170	Human System Interaction in den DH Human-machine interaction in DH	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Seminar: Language in Brains, Minds, and Machines	5 ECTS
3	Lehrende	PD Dr. habil. Patrick Krauß Dr. Achim Schilling	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Svenja Hagenhoff	
5	Inhalt	Die Notwendigkeit der Interaktion von Menschen mit Computern oder technischen Systemen ist allgegenwärtig, die Benutzbarkeit von Systemen entscheidet maßgeblich über Erfolg und Teilhabe von Menschen an gesellschaftlichen Teilsystemen. Das Modul widmet sich den Grundlagen der Mensch-System-Interaktion aus Perspektiven wie Nutzerforschung, Interaktionsdesign oder Multiliteracy.	
6	Lernziele und Kompetenzen	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> • werden sensibilisiert für die Allgegenwart von Systemen; • lernen Theorien und Konzepte der Mensch-System-Interaktion kennen; • evaluieren verschiedene Applikationen mit Hilfe der gelernten Theorien und Konzepte. 	
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Einpassung in den Studienverlaufsplan <ul style="list-style-type: none"> • Vollzeit: Studiensemester 2 • Teilzeit: Studiensemester 3 	
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 2	
9	Verwendbarkeit des Moduls	Mensch-Maschine-Interaktion Master of Arts Digital Humanities 20192	
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich	
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)	
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester	
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h	
14	Dauer des Moduls	1 Semester	
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch	
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben.	

1	Modulbezeichnung 645618	Human Computer Interaction Human computer interaction	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Im aktuellen Semester werden keine Lehrveranstaltungen zu dem Modul angeboten. Für weitere Auskünfte zum Lehrveranstaltungsangebot kontaktieren Sie bitte die Modul-Verantwortlichen.	
3	Lehrende	-	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Björn Eskofier Madeleine Flaucher
5	Inhalt	<p>Das Modul vermittelt Konzepte, Prinzipien, Modelle, Methoden und Techniken für die effektive Entwicklung von benutzerfreundlichen Mensch-Computer-Schnittstellen. Das Thema moderner Benutzungsschnittstellen wird dabei für klassische Computer aber auch für mobile Geräte, eingebettete Systeme, Automobile und intelligente Umgebungen betrachtet.</p> <p>Die folgenden Themen werden im Modul behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, historische Entwicklung • Entwurfsprinzipien und Modelle für moderne Benutzungsschnittstellen und interaktive Systeme • Informationsverarbeitung des Menschen, Wahrnehmung, Motorik, Eigenschaften und Fähigkeiten des Benutzers • Interaktionskonzepte und -stile, Metaphern, Normen, Regeln und Style Guides • Ein- und Ausgabegeräte, Entwurfsraum für interaktive Systeme • Analyse-, Entwurfs- und Entwicklungsmethoden und -werkzeuge für Benutzungsschnittstellen • Prototypische Realisierung und Implementierung von interaktiven Systemen, Werkzeuge • Architekturen für interaktive Systeme, User Interface Toolkits und Komponenten • Akzeptanz, Evaluationsmethoden und Qualitätssicherung <p>Contents: The module aims to teach basic knowledge of concepts, principles, models, methods and techniques for developing highly user-friendly Human-Computer Interfaces. Beyond traditional computer systems, modern user interfaces are also discussed in the context of automobile and intelligent environments, mobile devices and embedded systems. This module addresses the following topics:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction to the basics of Human-Computer Interaction • Design principles and models for modern user interfaces and interactive systems • Information processing of humans, perception, motor skills, properties and skills of the users

		<ul style="list-style-type: none"> • Interaction concepts, metaphors, standards, norms and style guides • In- and output devices, design space for interactive systems • Analysis-, design- and development of methodologies and tools for easy-to-use user interfaces • Prototypic implementation of interactive systems • Architectures for interactive systems, User Interface Toolkits and components • Acceptance, evaluation methods and quality assurance
6	Lernziele und Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Studierende entwickeln ein Verständnis für Modelle, Methoden und Konzepte der Mensch-Computer-Interaktion. • Sie lernen verschiedene Ansätze für den Entwurf, die Entwicklung und Bewertung von Benutzungsschnittstellen kennen und verstehen deren Vor- und Nachteile. • Die Teilnahme an der Veranstaltung versetzt Studierende in die Lage, einen Entwicklungsprozess in der Mensch-Computer-Interaktion zu verstehen und umzusetzen. • Sie werden weiterhin in die Lage versetzt, dies vor dem Hintergrund der Informationsverarbeitungsfähigkeit, Wahrnehmung und Motorik des Benutzers zu gestalten. • Passende Methoden der Evaluation sowie Akzeptanz- und Qualitätssicherung werden erlernt. <p>Learning Objectives and Competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students develop an understanding of models, methods and concepts in the field of Human-Computer Interaction. • They learn different approaches for designing, developing and evaluating User Interfaces and their advantages and disadvantages. • Joining the course enables students to understand and execute a development process in Human-Computer Interaction. • Students will be able to do a UI evaluation by learning the basics of information processing, perception and motoric skills of the user. • Appropriate evaluation methods, as well as acceptance and quality assurance aspects, will be learned.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 2
9	Verwendbarkeit des Moduls	Mensch-Maschine-Interaktion Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	elektronische Prüfung Electronic exam (in presence), 90min
11	Berechnung der Modulnote	elektronische Prüfung (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Sommersemester

13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 60 h Eigenstudium: 90 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Englisch
16	Literaturhinweise	

Künstliche Intelligenz und Wissenspräsentation

1	Modulbezeichnung 39175	Künstliche Intelligenz und Wissensrepräsentation Artificial intelligence and knowledge representation	10 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Im aktuellen Semester werden keine Lehrveranstaltungen zu dem Modul angeboten. Für weitere Auskünfte zum Lehrveranstaltungsangebot kontaktieren Sie bitte die Modul-Verantwortlichen.	
3	Lehrende	-	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Michael Kohlhase	
5	Inhalt	Das Modul beschäftigt sich mit den Grundlagen der Künstlichen Intelligenz (KI), insbesondere formale Wissensrepräsentation, Heuristische Suche, Automatisches Planen und Schließen unter Unsicherheit. Die existierende Informatik-Vorlesung (KI-1) wird ergänzt durch eine DH-orientierte Vorlesung oder Hauptseminar, in der die KI-Themen zu Aufgaben und Anwendungen in den DH in Beziehung gesetzt werden. Ebenso werden dezidiert geisteswissenschaftliche Ansätze zu Wissen und Wissensrepräsentation erarbeitet.	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Fachkompetenz Wissen Die Studierenden kennen grundlegende Repräsentationsformalismen und Algorithmen der Künstlichen Intelligenz und deren Anwendungen und Methoden in den Digital Humanities.</p> <p>Anwenden Die Konzepte werden an Beispielen aus der realen Welt angewandt (Übungsaufgaben).</p> <p>Analysieren Die Studierenden lernen über die Modellierung in der Maschine menschliche Intelligenzleistungen besser einzuschätzen.</p> <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • erweitern eigenständig den Umgang mit komplexen Anwendungen durch Eigenstudium. • überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine. • festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess. <p>Sozialkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten in Kleingruppen zusammen um kleine Projekte zu bewältigen. • tragen durch kritisches Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei. • verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten. • erlernen den Umgang mit Kritik als Kritisierende und Kritisierte. 	

7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 3
9	Verwendbarkeit des Moduls	Künstliche Intelligenz und Wissenspräsentation Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Portfolio Portfolio (90 Minuten)
11	Berechnung der Modulnote	Portfolio (50%) Portfolio (50%)
12	Turnus des Angebots	nur im Wintersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 120 h Eigenstudium: 180 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekanntgegeben und ggf. laufend aktualisiert oder Stuart Russell und Peter Norvig: Artificial Intelligence: A Modern Approach. Prentice Hall, 3rd edition, 2009. Deutsche Ausgabe: Stuart Russell und Peter Norvig: Künstliche Intelligenz: Ein Moderner Ansatz. Pearson-Studium, 2004 (Übersetzung der 2. Auflage). ISBN: 978-3-8273-7089-1.

Wissenschaft, Ethik und Recht

1	Modulbezeichnung 39180	DH und Recht Legal aspects of DH	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Vorlesung: Datenschutzrecht (3 SWS) Vorlesung: Daten- und Informationsrecht (3 SWS) Vorlesung: IT- und Internetrecht (3 SWS) Vorlesung: Softwareschutz und Softwareverträge (3 SWS)	5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS 5 ECTS
3	Lehrende	Prof. Dr. Paulina Pesch	

4	Modulverantwortliche/r	
5	Inhalt	<p>Im Modul Digital Humanities und Recht werden juristische Grundlagen vermittelt, die für den Umgang und die Forschung mit vornehmlich digitalen Daten wichtig sind (z.B. in den Bereichen Data Mining, virtuelle Ausstellungen, Forschungsdatenerhebung u.a.). Hierbei werden vor allem Fragen zur Neugestaltung der Rechte des Geistigen Eigentums im Zuge der Digitalisierung der Daten und der Publikationsformen aufgeworfen (z. B. Streaming/ Linking/ Embedded Content) und mit aktuellen Handlungsmustern gegengeprüft.</p> <p>Weiterhin werden die Rechtsgrundlagen des Urheberrechts, von Verwertungsrechten, der Schutzdauer des Urhebers, Moral Rights und Normenkollisionen vermittelt. Das Modul gibt darüber hinaus einen Einblick in die Praktikabilität von neuen Lizenzmodellen (z.B. Copyright, Creative Commons, u.a.) und den Rechtsformen von Open Access.</p>
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen in Grundzügen die Rechtslage zu wichtigen Bereichen der Digitalisierung wie Urheberrechte (Text und Bild), Geistiges Eigentum und Publikationsformen; • können juristische Fachbegriffe verstehen und anwenden; • übertragen ihre Kompetenzen in der Digitalisierung auf juristische Fragestellungen, • verstehen die Problematiken, die sich bei der Anpassung oder Neufassung von Gesetzen und Vorschriften an die Digitalisierung ergeben und • erkennen die Bedeutung juristisch präziser Regelungen. <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • erweitern selbstverantwortlich ihre Kompetenzen in einem fremden Fachgebiet durch Eigenstudium. • überwachen ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine. • festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess. <p>Sozialkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbeiten in Kleingruppen zusammen um gemeinsam Fragestellungen zu reflektieren und Aufgaben zu bewältigen;

		<ul style="list-style-type: none"> • tragen durch kritisches Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei.; • verbessern ihre Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau neue, fachlich entferntere Inhalte und neue methodische Zugänge argumentativ vertreten. • erlernen den Umgang mit Kritik als Kritisierende und Kritisierte.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Einpassung in den Studienverlaufsplan <ul style="list-style-type: none"> • Vollzeit: Studiensemester 3 • Teilzeit: Studiensemester 5
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 2
9	Verwendbarkeit des Moduls	Wissenschaft, Ethik und Recht Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Sommersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben.

1	Modulbezeichnung 39185	Medienethik Media ethics	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	<p>Online-Kurs: Medienethik: Themen und Diskurse (2 SWS)</p> <p>Vorlesung: Grundfragen Digitaler Theologie und Christlicher Publizistik</p> <p>Seminar: Wenn's keiner gewesen sein will. "Verantwortung" als Kategorie von Medienethik und digitaler Ethik</p> <p>Seminar: Christlich und Rechts: Influencer-Allianzen für mehr Reichweite?</p> <p>Seminar: Kommunikationsethik (2 SWS)</p> <p>Seminar: Sexualethik im Internet: Von Kim Kardashian bis Christfluencer</p> <p>Seminar: Mediensysteme: Wem gehört das Internet und wer bestimmt, was im Fernsehen läuft? Einführung in Mediensysteme</p> <p>Seminar: Der Einsatz von KI-Technologien in der kirchlichen Kommunikation – Medienethische und praktisch-theologische Überlegungen</p>	<p>5 ECTS</p> <p>2 ECTS</p> <p>5 ECTS</p> <p>-</p> <p>5 ECTS</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
3	Lehrende	<p>Christian Gürtler</p> <p>Prof. Dr. Florian Höhne</p> <p>Madlen Geidel</p> <p>Prof. Dr. Christian Schicha</p> <p>apl. Prof. Dr. Thomas Zeilinger</p>	

4	Modulverantwortliche/r	
5	Inhalt	<p>Grundlegender Einstieg in die unterschiedlichen Themenfelder der Medienethik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Kommunikation • Meinungsfreiheit • Glaubwürdigkeit • Digitale Qualität • Öffentlichkeit und Privatheit • Rechtsvorschriften • Grundsatzpapiere • Geschichte des Internets • Internet als Medium?
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • können unterschiedliche Perspektiven auf den Begriff "Medium" skizzieren und diskutieren, inwiefern das Internet als Medium angesehen werden kann. • können die basalen Grundlagen zu relevanten informationstechnischen Voraussetzungen der Digitalisierung erläutern.

		<ul style="list-style-type: none"> • sind dazu in der Lage, das erworbene informationstechnische Wissen z. B. im Kontext des Datenselbstschutzes anzuwenden. • bringen Ihr eigenen Erfahrungen sowie das im Kurs neu erworbene Wissen in den medienethischen Diskurs mit ein. • erkunden die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Informationsvermittlung und journalistische Berichterstattung. • kennen die medienrechtlichen Herausforderungen sowie relevante Forderungen und Positionspapiere gesellschaftlicher Gruppierungen zur Digitalisierung. • steigern ihre Präsentationskompetenzen durch fachterminologisch korrekte und sprachlich differenzierte Präsentation von selbstverfassten wissenschaftlichen Texten in Wort und Schrift, steigern das Niveau ihrer wissenschaftlichen Arbeit in Wort und Schrift. <p>Selbstkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine, • festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess. <p>Sozialkompetenz Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • tragen durch Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei, • verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten.
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Einpassung in den Studienverlaufsplan <ul style="list-style-type: none"> • Vollzeit: Studiensemester 3 • Teilzeit: Studiensemester 5
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 2
9	Verwendbarkeit des Moduls	Wissenschaft, Ethik und Recht Master of Arts Digital Humanities 20192
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich/mündlich
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich/mündlich (100%)
12	Turnus des Angebots	nur im Sommersemester
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h
14	Dauer des Moduls	1 Semester
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
16	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben und laufend aktualisiert.

Aktuelle Forschungen und Diskurse

1	Modulbezeichnung 39190	Aktuelle Forschungen und Diskurse Current research and discourse	5 ECTS
2	Lehrveranstaltungen	Seminar: Aktuelle Forschungen und Diskurse (2 SWS)	5 ECTS
3	Lehrende	Prof. Dr. Agnes Michaela Mahlberg	

4	Modulverantwortliche/r	Dr. Dominik Kremer Prof. Dr. Tim Weyrich	
5	Inhalt	Das Modul dient der Einführung in die wissenschaftliche Fachgemeinschaft und in aktuelle disziplinäre und fachübergreifende Forschungsfragen, die in Vorträgen, auf Tagungen, Workshops und Konferenzen vorgestellt und diskutiert werden. Darüber hinaus wird der reflektierte kritische Umgang mit älteren, verschriftlichten und neuen, noch unpublizierten Forschungsbeiträgen zu Themen in selbstgewählter Auswahl aus der ganzen Bandbreite der Digital Humanities und benachbarter Disziplinen vermittelt.	
6	Lernziele und Kompetenzen	Das Modul zielt darauf, die Fähigkeit zur kritischen Beurteilung von Forschungsergebnissen zu vertiefen, bei der Verteidigung der eigenen Position und beim Hinterfragen der Beiträge anderer Personen die wissenschaftliche Argumentation zu beherrschen und damit die kompetente Teilnahme am wissenschaftlichen Diskurs zu ermöglichen.	
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine	
8	Einpassung in Studienverlaufsplan	Semester: 2;3	
9	Verwendbarkeit des Moduls	Aktuelle Forschungen und Diskurse Master of Arts Digital Humanities 20192	
10	Studien- und Prüfungsleistungen	schriftlich	
11	Berechnung der Modulnote	schriftlich (100%)	
12	Turnus des Angebots	in jedem Semester Das Modul wird wahlweise im Sommer- und/oder Wintersemester angeboten.	
13	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 30 h Eigenstudium: 120 h	
14	Dauer des Moduls	1 Semester	
15	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch Englisch	
16	Literaturhinweise	Gold, Matthew K., and Lauren F. Klein, editors. Debates in the Digital Humanities 2023. University of Minnesota Press, 2023. Digital Humanities Quarterly https://digitalhumanities.org/dhq/about/about.html	

The Journal of Open Humanities Data

<https://openhumanitiesdata.metajnl.com/>