

Studienverlauf

Module	Semester				ECTS
	1	2	3	4	
Angleichung I	●				9
Grundlagen	●				8
Digitale Methodik	●	●			14
Profilbildung	●	●			12
Angleichung II		●			9
Vertiefung		●			8
Praxismodul			●		22
Webanwendungen			●		8
Masterarbeit				●	30

JGU Johannes Gutenberg-Universität
 HS Mainz Hochschule Mainz

1. und 2. Semester

Angleichung - Module a und b. Entsprechend dem Bachelor werden entweder die Grundlagen der angewandten Informatik oder der Geisteswissenschaften in Einführungsveranstaltungen erlernt.

Digitale Geistes- und Kulturwissenschaften – Module *Grundlagen* und *Vertiefung*. Das Modul *Grundlagen* beginnt im Oktober mit einer einwöchigen gemeinsamen Blockveranstaltung.

Digitale Methodik – zwei Semester umfassendes Modul. Nach eigenem Interesse können aufeinander aufbauende Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Musikinformatik, Translations-technologien, Corpuslinguistik, digitale Editorik, Natural Language Processing und Spatial Humanities gewählt werden.

Profilbildung – zwei Semester umfassendes Modul. Nach Vorkenntnis und Interesse werden Lehrveranstaltungen verschiedener Masterstudiengänge der Geistes- und Kulturwissenschaften und der Informatik an der JGU sowie des

Masters Geoinformatik und Vermessung der HS Mainz besucht.

3. Semester

Webanwendung - Modul aus zwei Blockveranstaltungen. Gelehrt werden in praxisbezogenen Seminaren Konzeptions- und Modellierungsmethoden zur Gestaltung und technischen Realisierung geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen.

Praxismodul - zehn Wochen. In dem Zeitraum wird eigenständig eine Projektarbeit vorzugsweise an einer der am Studiengang beteiligten wissenschaftlichen Einrichtungen durchgeführt. Abschließend werden die Ergebnisse anlässlich einer von den Studierenden gemeinsam geplanten öffentlichen Veranstaltung präsentiert.

4. Semester

Masterarbeit – Inhalt der Masterarbeit ist die Anwendung einer digitalen Methode zur Analyse einer wissenschaftlichen Fragestellung oder die Weiterentwicklung einer Methode aus informationswissenschaftlicher Sicht.

Vorlesungszeit

Institution	Semesterlaufzeiten
HS Mainz	04.10.16 ————— 20.01.17
JGU	24.10.16 ————— 11.02.17
Masterstudiengang	04.10.16 ————— 11.02.17

Während des Studiums werden Lehrveranstaltungen der Hochschule Mainz und der Johannes Gutenberg-Universität besucht. Beide Hochschulen haben leicht voneinander abweichende Vorlesungszeiten.

Die Vorlesungen für die Studierenden des Masterstudienganges beginnen am 4. Oktober und enden am 11. Februar.

Abschluss / Bewerbung

Abschluss

Master of Arts Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften der Hochschule Mainz und der Johannes Gutenberg-Universität

Voraussetzung

Bachelor in einer Geistes- oder Kulturwissenschaft oder in einer angewandten Informatik bzw. einem Fach mit informationswissenschaftlichem Schwerpunkt

Studiensteckbrief

<http://www.studium.uni-mainz.de/master-digitale-methodik/>

Bewerbung

Johannes Gutenberg-Universität Mainz:
<http://www.studium.uni-mainz.de/bewerbung-master/>

Bewerbungsfrist

Bewerbungszeitraum: 01.04.2016 – 15.05.2016
 Die Zulassung erfolgt nur zum Wintersemester, erstmals 2016 / 2017.
 Das Studium ist zulassungsbeschränkt.

Der Studiengang

Im Mittelpunkt des neuen Mainzer Masterstudiengangs *Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften* steht die technologiebasierte Lösung geistes- und kulturwissenschaftlicher Fragestellungen. Dieses stark wachsende Arbeitsfeld wird oftmals unter dem Begriff *Digital Humanities* zusammengefasst.

Aktuelle Forschungsansätze in den Geistes- und Kulturwissenschaften beschäftigen sich mit immer umfangreicheren Datenmengen. Sie leiten fachspezifische Analysen an diesen digitalen Materialien ab und entwickeln innovative Herangehensweisen der Untersuchung. Von wachsender Bedeutung ist dabei das webbasierte Arbeiten und auch die Vermittlung der Forschungsergebnisse erfolgt in Form von zeitgemäßen Medien.

Im Masterstudiengang werden diese Inhalte im engen Bezug zur Forschung mit einem Schwerpunkt auf Webtechnologien und der Verarbeitung unterschiedlicher Quellen (Text, Musik,

3D-Objekte, Geodaten) gelehrt. Diese an der Methodik orientierte Ausrichtung des Studienganges ist deutschlandweit einzigartig. Der Studiengang wird gemeinsam vom Fachbereich 07, Geschichts- und Kulturwissenschaften, der JGU und dem Fachbereich Technik der HS Mainz getragen. Er ist sowohl für Studierende mit einem Bachelor in einer Geistes- oder Kulturwissenschaft als auch mit einem Bachelor in einer angewandten Informatik geöffnet.

Der Studiengang umfasst die Kooperation mit vier Forschungseinrichtungen am Wissenschaftsstandort Mainz: der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz, dem Leibniz-Institut für Europäische Geschichte Mainz, dem Institut für Geschichtliche Landeskunde an der Universität Mainz e.V., sowie dem Römisch-Germanischen Zentralmuseum Leibniz-Forschungsinstitut für Archäologie.

Inhaltlich begleitet und organisatorisch unterstützt wird der Studiengang durch das Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften (mainzed).

Mehr zum Studiengang

<http://www.studium.uni-mainz.de/master-digitale-methodik/#Studienaufbau>

<http://www.digitale-methodik.uni-mainz.de>

Fragen zur Bewerbung und dem Studium in Mainz

Studierenden Service Center
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
<http://www.studium.uni-mainz.de/studsek/>

Fragen zu Studieninhalten

Prof. Dr. Kai-Christian Bruhn,
Hochschule Mainz
<http://j.mp/kcbruhn>

Bitte beachten:
Zulassung erfolgt vorbehaltlich der Genehmigung des in der abschließenden Phase der Akkreditierung befindlichen Studienganges durch die Hochschulgremien.

Ein Masterstudiengang der Johannes Gutenberg-Universität (Fachbereich 07, Geschichts- und Kulturwissenschaften) und der Hochschule Mainz (Fachbereich Technik)



Zukunftsperspektiven

Wissenschaftlich qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die Informatik und Geisteswissenschaften verbinden können, werden gesucht von:

Forschung

In keinem Bereich der Geistes- und Kulturwissenschaften entwickelt sich die Forschung aktuell so dynamisch, wie in der Modellierung und Verarbeitung digitaler Informationen.

Softwareindustrie und Wirtschaft

Die Industrie rückt Kultur, Mentalität und menschliches Handeln in den Mittelpunkt ihrer Produktentwicklungen.

Bibliotheken und Museen

Die Digitalisierung von Sammlungen jeder Art und die Bereitstellung von Schnittstellen sowie die Langzeitverfügbarkeit dieser Daten sind bedeutsame Herausforderungen.

neuer master- studiengang

digitale methodik in den geistes- und kulturwissen- schaften

