

Digital Humanities studieren

Vielfältige Möglichkeiten vom einzelnen Modul bis zum speziellen Studiengang

Von Andreas Henrich



Die **Digitalisierung** der Geisteswissenschaften schafft für die Forschung und berufliche Tätigkeiten z. B. im Verlagswesen, in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, in der Stadt- und Regionalplanung oder im Kulturmanagement neue Möglichkeiten und auch Herausforderungen. Für die Universität Bamberg ist es dabei prägend, dass den Studierenden eine Vielzahl von Möglichkeiten geboten wird, sich im Studium auf dieses wichtige Feld vorzubereiten. Die Angebote reichen von der geisteswissenschaftlichen Lehrveranstaltung mit IT-Bezug bis zum Bachelor- und Masterstudium der Angewandten Informatik oder dem seit dem Wintersemester 2010/11 eingeführten Masterstudiengang **Computing in the Humanities**.

Digital Humanities zeichnen sich als interdisziplinäres Gebiet dadurch aus, dass man in der Forschung und im Berufsalltag an Fragestellungen arbeitet, die Kenntnisse in den Geisteswissenschaften und Kenntnisse in Angewandter Informatik erfordern. Wenn es sich um größere und komplexere Aufgabenstellungen handelt, dann werden diese oft im Team bearbeitet. Dort sind vielfältige Qualifikationen von einer vertieften geisteswissenschaftlichen Ausbildung bis hin zur Praktischen Informatik gefragt. Die Erfahrung zeigt, dass in solchen Teams Personen, die in beiden Bereichen fundiert mitarbeiten können, eine wichtige Rolle spielen. Dies gilt natürlich ebenso für kleinere Projekte, in denen oft eine Person alle notwendigen Qualifikationen in sich vereinen muss.

Zur Vorbereitung auf derartige Berufsfelder bietet die Universität Bamberg ein breites Spektrum an Möglichkeiten, das im umseitigen Schaubild zusammengefasst ist. *B. A.* bzw. *M. A.* stehen

dabei für die in den Geisteswissenschaften üblichen Abschlüsse *Bachelor of Arts* bzw. *Master of Arts* während *B. Sc.* bzw. *M. Sc.* die in der Informatik üblichen Abschlüsse *Bachelor of Science* bzw. *Master of Science* bezeichnen. Im Folgenden sollen die einzelnen Möglichkeiten nun etwas genauer beschrieben werden.

Digital Humanities in geisteswissenschaftlichen Bachelorstudiengängen

Das Bachelorstudium in den Geistes- und Kulturwissenschaften ist in der Regel als Mehr-Fach-Studium konzipiert. Der Gesamtumfang des Bachelorstudiengangs von 180 ECTS-Punkten (entspricht 6 Semestern Regelstudienzeit) setzt sich aus (1) einem Hauptfach mit 75 oder mehr ECTS-Punkten, (2) einem weiteren Hauptfach oder Nebenfächern von 30 bzw. 45 ECTS-Punkten sowie (3) einem Studium Generale von 18 ECTS-Punkten und (4) der Bachelorarbeit mit 12 ECTS-Punkten zusammen.

Digital Humanities kann man dabei in verschiedener Form in das Studium einbeziehen. Zunächst gibt es Lehrveranstaltungen mit Bezügen zur Informationstechnologie in den jeweiligen Geistes- und Kulturwissenschaften („IT-bezogene Inhalte“ links unten im Schaubild). Als Beispiel sei hier nur die *Informationsverarbeitung in der Geoarchäologie* genannt. In einer nächsten Stufe können einzelne Module aus der Angewandten Informatik im Studium Generale eingebracht werden. Ein nahe liegendes Beispiel ist das spezielle Modul *Informatik für die Kulturwissenschaften*. Schließlich werden abgestimmte Nebenfächer in Angewandter Informatik im Umfang von 30 und 45 ECTS-Punkten angeboten, die gezielte Schwerpunktsetzungen in Kognitiven Systemen, Kulturinformatik, Medieninformatik oder Mensch-Computer-Interaktion erlauben.

Digital Humanities in geisteswissenschaftlichen Masterstudiengängen

Die geistes- und kulturwissenschaftlichen Masterstudiengänge sehen in der Regel einen Erweiterungsbereich im Umfang von 20 bis 30 ECTS-Punkten vor. Abhängig davon, ob IT-bezogene Inhalte bereits im Bachelorstudium betrachtet wurden, bietet dieser Erweiterungsbereich die Möglichkeit diese Kenntnisse zu vertiefen bzw. zu verbreitern oder einführende Inhalte zum Bereich der Digital Humanities zu wählen. So kann z. B. auch ein bereits im Bachelorstudiengang absolviertes Nebenfach zur Angewandten Informatik weitergeführt werden.

Der Masterstudiengang *Computing in the Humanities*

Der in Deutschland einmalige Masterstudiengang *Computing in the Humanities* (CitH) richtet sich gezielt an Absolventinnen und Absolventen eines geistes-, kultur- oder humanwissenschaftlichen Bachelorstudienganges. Die bestehenden Kenntnisse aus dem Vorstudiengang werden um Fachwissen in Informatik und Angewandter Informatik erweitert und so zu einem umfassenden Qualifikationsprofil in Digital Humanities ergänzt. Der Studiengang befähigt damit hervorragend zur Mitarbeit in interdisziplinären Projekten zur Systemgestaltung und -entwicklung in den jeweiligen Anwendungs-

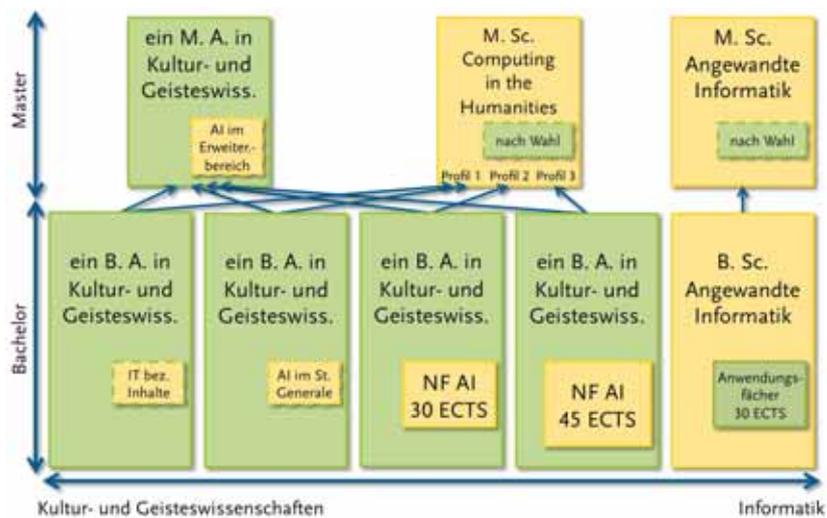
feldern. Mögliche Schwerpunkte im Masterstudium sind Kognitive Systeme, Kulturinformatik, Medieninformatik oder Mensch-Computer-Interaktion. Der Masterstudiengang wird dabei in drei Profilen angeboten, um Interessentinnen und Interessenten ohne IT-Nebenfach im Vorstudiengang ebenso ein passendes Studium zu bieten, wie solchen, die bereits im Vorstudium ein Nebenfach von 30 oder



45 ECTS-Punkten absolviert haben. Voraussetzung für den Masterstudiengang *Computing in the Humanities* sind somit lediglich das Interesse an Digital Humanities und die Offenheit für IT-Fragestellungen, nicht aber bestimmte Kenntnisse aus dem Vorstudiengang.

Angewandte Informatik

Während die bisher genannten Studienangebote sich an all diejenigen wenden, die einen Bachelorsabschluss in einem geistes-, kultur- oder humanwissenschaftlichen Fach anstreben oder bereits erworben haben, richten sich der Bachelor- und der Masterstudiengang Angewandte Informatik an alle, die einen Studiengang im Bereich der Informatik studieren wollen. Das Konzept der Studiengänge trägt dabei der wachsenden Bedeutung der (Digital) Humanities als Anwendungsgebiet der Informatik Rechnung. Die IT-Anwendungen in den Bereichen Kultur und Medien bringen mit ihren durch hohe



Digital Humanities in den Studiengängen der Universität Bamberg: Ein abgestuftes und flexibles Konzept.

mediale und inhaltliche Anforderungen charakterisierten Prozessen besondere Herausforderungen mit sich. Einer Angewandten Informatik, die sich mit diesen Bereichen befasst, kommt damit eine besondere Bedeutung in der Berufswelt zu.

Der Bachelorstudiengang und der Masterstudiengang der Angewandten Informatik in Bamberg ermutigen die Studierenden dazu, die Anforderungen in unterschiedlichen Anwendungsgebieten zu verstehen, um Probleme innerhalb dieser Anwendungsfelder gezielt und mithilfe moderner Informationstechnologien lösen zu können. Das dafür nötige Rüstzeug erhalten die Studentinnen und Studenten im Verlauf Ihres Studiums in den Fächern der Informatik und der Angewandten Informatik. Mögliche Schwerpunkte sind in der Angewandten Informatik die bereits genannten Bereiche Kognitive Systeme, Kulturinformatik, Medieninformatik sowie Mensch-Computer-Interaktion. In der Informatik können hier aber zusätzlich Schwerpunkte in der theoretischen Informatik, in Kommunikationssystemen, in verteilten und mobilen Systemen sowie in Softwaretechnik und Programmiersprachen gesetzt werden. Ein geisteswissenschaftliches Fachverständnis und methodische Grundlagen werden in einem 30 ECTS-Punkte umfassenden Studium im Bereich der Anwendungsfächer im Bachelor gelegt, das im Master noch ausgebaut werden kann.

Studienformen

Natürlich kann man alle genannten Studiengänge in Bamberg in der herkömmlichen Weise in Vollzeit studieren. Daneben bietet die Universität Bamberg

ab dem Winter 2011/12 für die oben beschriebenen Studiengänge auch ein Studium in Teilzeit an. Für Studierende bedeutet dies, dass sie nur die Hälfte der festgelegten Studienleistungen pro Semester erbringen – dafür aber insgesamt doppelt so viel Zeit haben wie bei einem inhaltsgleichen Vollzeitstudiengang, also zum Beispiel 12 statt 6 Semester in einem geisteswissenschaftlichen Bachelorstudiengang. Besonders attraktiv ist ein Teilzeitstudium z. B. für Studierende mit Nebenjob oder Studierende mit Kindern. Die einzelnen Lehrveranstaltungen und Module sind dabei identisch zum Vollzeitstudium.

Um noch breiteren Kreisen einen Zugang zum Studium zu ermöglichen werden in Bamberg in Zukunft auch die im neuen Bayerischen Hochschulgesetz erstmals vorgesehenen Modulstudien eingeführt. Dabei können sich Interessenten, die z. B. voll im Berufsleben stehen, gezielt für einzelne Module einschreiben, an den Lehrveranstaltungen und Prüfungen teilnehmen und auch einen entsprechenden Nachweis erhalten. In dieser Weise kann man z. B. auch am Modul *Informatik für die Kulturwissenschaften* teilnehmen und so vielleicht schon einmal vorfühlen, ob ein Masterstudium *Computing in the Humanities* in Teilzeit eine interessante Option wäre. Dass die im Modulstudium erbrachten Module dabei nachher in den Masterstudiengang eingebracht werden können, versteht sich von selbst.

Die Universität Bamberg unterstützt so nicht nur durch Lehrinhalte und Studiengänge, sondern auch durch die Vielfalt der Studienformen die Bildung im Bereich Digital Humanities.



Fächer der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik

Angewandte Informatik

Angewandte Informatik in den Kultur-,
Geschichts- und Geowissenschaften

(Prof. Dr. Christoph Schlieder)

Angewandte Informatik, insbesondere Kognitive Systeme

(Prof. Dr. Ute Schmid)

Medieninformatik

(Prof. Dr. Andreas Henrich)

Mensch-Computer-Interaktion

(Prof. Dr. Tom Gross)

Informatik

Grundlagen der Informatik

(Prof. Michael Mendler, PhD)

Informatik, insbesondere Kommunikationsdienste,
Telekommunikationssysteme und Rechnernetze

(Prof. Dr. Udo Krieger)

Praktische Informatik (Distributed Systems Group)

(Prof. Dr. Guido Wirtz)

Praktische Informatik, insbesondere Softwaretechnik
und Programmiersprachen

(Prof. Dr. Gerald Lüttgen)

Wirtschaftsinformatik

Wirtschaftsinformatik,
insbesondere Industrielle Anwendungssysteme

(Prof. Dr. Otto K. Ferstl)

Wirtschaftsinformatik, insbesondere Informationssysteme
in Dienstleistungsbereichen

(Prof. Dr. Tim Weitzel)

Wirtschaftsinformatik, insbesondere
Systementwicklung und Datenbankanwendung

(Prof. Dr. Elmar J. Sinz)

Wirtschaftsinformatik, insbesondere Soziale Netzwerke

(Berufungsverfahren läuft)

Zu den Studienmöglichkeiten im Fach
www.uni-bamberg.de/wiai/studium

Zum M. Sc. „Computing in the Humanities“
www.uni-bamberg.de/CitH

Allgemein zum Studium an der Uni Bamberg
www.uni-bamberg.de/studium

Digital Humanities



*Numerous possibilities,
from single modules to an
entire degree programme*

The *digitalization* of the arts and humanities is creating new possibilities and also new challenges for research and occupational sectors like publishing, press and public relations, city and regional planning and cultural administration. The University of Bamberg therefore sets great store by offering students a multitude of opportunities to prepare themselves for this important field. These range from arts and humanities courses with an IT bearing to bachelor's or master's studies in applied computer science or the recently introduced (winter semester 2010/11) *Computing in the Humanities* master's programme.

