

Studienverlauf

Module	Semester				ECTS	
	1	2	3	4		
Angleichung I	●				9	1. und 2. Semester <i>Angleichung – Module a und b.</i> Je nach erworbenem Bachelor werden entweder die Grundlagen der angewandten Informatik oder der Geisteswissenschaften in Einführungsveranstaltungen erlernt.
Grundlagen	●				8	
Digitale Methodik	●	●			14	<i>Digitale Geistes- und Kulturwissenschaften – Module Grundlagen und Vertiefung vermitteln zentrale Methoden und Techniken. Das Modul <i>Grundlagen</i> beginnt im Oktober mit einer einwöchigen gemeinsamen Blockveranstaltung.</i>
Profilbildung	●	●			12	
Angleichung II		●			9	
Vertiefung		●			8	
Praxismodul		●			22	
Webanwendungen		●			8	
Masterarbeit			●		30	3. Semester <i>Webanwendung – Modul aus zwei Blockveranstaltungen. Gelehrt werden in einem Seminar und einer Übung Konzeptions- und Modellierungsmethoden zur Gestaltung und Realisierung geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen.</i>
						<i>Praxismodul – zehn Wochen. Beinhaltet die Durchführung einer eigenständigen Projektarbeit; vorzugsweise an einer der sechs am Studiengang beteiligten Einrichtungen.</i>
						4. Semester <i>Masterarbeit – Inhalt der Masterarbeit ist die Anwendung digitaler Methodik auf eine wissenschaftliche Fragestellung oder die Weiterentwicklung einer digitalen Methode.</i>
						<i>Profilbildung – umfasst zwei Semester. Nach Vorkenntnis und Interesse können aufeinander aufbauende Lehrveranstaltungen zur Musik- und Medieninformatik, Translationstechnologien, English Linguistics, digitale Editorik, Natural Language Processing und Spatial Humanities gewählt werden.</i>
						<i>Abschluss / Bewerbung</i>

Vorlesungszeit WS 2017/2018

Institution	Semesterlaufzeiten
HS Mainz	02.10.17 ————— 26.01.18
JGU	16.10.17 ————— 10.02.18
Masterstudiengang	02.10.17 ————— 10.02.18

Das Studium beinhaltet Lehrveranstaltungen an der Hochschule Mainz (HS Mainz) und der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (JGU). Beide Hochschulen haben leicht voneinander abweichende Vorlesungszeiten. Dadurch ist die Vorlesungszeit des Masterstudiengangs länger und die Prüfungszeiträume sind entzerrt.

Die Vorlesungen für die Studierenden des Masterstudiengangs beginnen im Wintersemester 2017/2018 voraussichtlich am 2. Oktober 2017 und enden am 10. Februar 2018.

Abschluss

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

Voraussetzung

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

Studiesteckbrief

www.studium.uni-mainz.de/master-digitale-methodik

Bewerbung

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

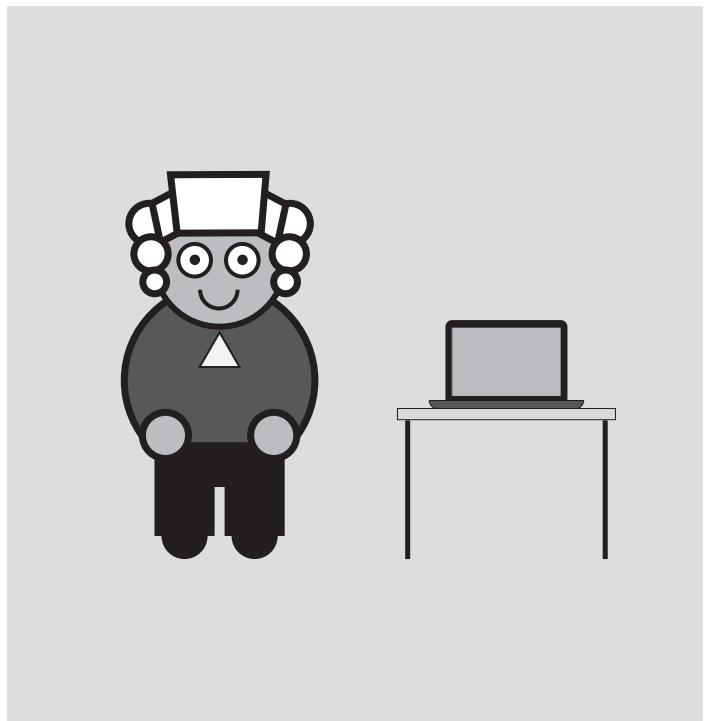
Bewerbungsfrist

Bewerbungszeitraum: 1. April – 15. Mai
Die Zulassung erfolgt nur zum Wintersemester.
Das Studium ist zulassungsbegrenkt.

Der Masterstudiengang Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften verbindet die drei Partnerinstitute der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und der Hochschule Mainz unter einem Dach. Der Studiengang ist für Absolventinnen und Absolventen von Bachelorstudiengängen in den Geistes- und Kulturwissenschaften sowie für Absolventinnen und Absolventen von Studiengängen der Hochschule Mainz konzipiert. Der Studiengang zielt auf eine interdisziplinäre Ausbildung ab, die die Methoden und Theorien der Geistes- und Kulturwissenschaften mit den Methoden und Theorien der Informatik verbindet. Der Studiengang ist für Absolventinnen und Absolventen von Bachelorstudiengängen in den Geistes- und Kulturwissenschaften sowie für Absolventinnen und Absolventen von Studiengängen der Hochschule Mainz konzipiert. Der Studiengang zielt auf eine interdisziplinäre Ausbildung ab, die die Methoden und Theorien der Geistes- und Kulturwissenschaften mit den Methoden und Theorien der Informatik verbindet.

Der Studiengang ist für Absolventinnen und Absolventen von Bachelorstudiengängen in den Geistes- und Kulturwissenschaften sowie für Absolventinnen und Absolventen von Studiengängen der Hochschule Mainz konzipiert. Der Studiengang zielt auf eine interdisziplinäre Ausbildung ab, die die Methoden und Theorien der Geistes- und Kulturwissenschaften mit den Methoden und Theorien der Informatik verbindet. Der Studiengang ist für Absolventinnen und Absolventen von Bachelorstudiengängen in den Geistes- und Kulturwissenschaften sowie für Absolventinnen und Absolventen von Studiengängen der Hochschule Mainz konzipiert. Der Studiengang zielt auf eine interdisziplinäre Ausbildung ab, die die Methoden und Theorien der Geistes- und Kulturwissenschaften mit den Methoden und Theorien der Informatik verbindet.

Der Studiengang



Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften

Mehr zum Studiengang

Modulhandbuch, Prüfungsordnung,
Studiengangbeschreibung
www.digitale-methodik.uni-mainz.de

Fragen zum Studium in Mainz

Studierenden Service Center
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
www.studium.uni-mainz.de/studsek/

Fragen zu Studieninhalten und -verlauf

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

Organisation, Voraussetzungen
Studiengangmanager
PD Dr. Peter Niedermüller
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
niedermu@uni-mainz.de

- Bibliothek, Archiv und Museum
- Die Digitalisierung von Sammlungen jeder Art und die Bereitstellung von Digitalisaten sowie die Langzeitarchivierung und Verfügbarkeit der Daten sind bedeutsame Vierung und Herausforderungen, für die interdisziplinär geschulte Personal dringend benötigt wird.

- Softwareindustrie und Wirtschaft
- Die Industrie rückt Kultur, Mentalität und menschliches Handeln in den Mittelpunkt ihrer Produktentwicklungen.
- Serious Gaming und Digitale Bildung etwa sind aktuell stark expandierende Tätigkeitsfelder.

Forschung in Kliniken Berücksichtigt der Geistes- und Kulturwissenschaften wird entwickelt sich die Forschung aktuell so dynamisch, wie in der Modellierung und Verarbeitung digitaler Informationen. Maschinelles Lernen und Künstliche Intelligenz sind damit bedeutsame Forschungssektoren mit großer Bedeutung für die Zukunft. In den nächsten Jahren werden Interdisziplinäre Erfahrungen mit dem Geistes- und Kulturwissenschaften weiterhin wichtig sein.

Die Absolventinnen und Absolventen werden als qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in vielen Branchen gesucht, weil sie IT-Kompetenzen mit geistes- und wissenschaftlichen Denken verbinden. Typische Berufseiche für die berufliche Tätigkeit sind:

Zukunftsperspektive

Mehr zum Studiengang

Modulhandbuch, Prüfungsordnung,
Studiengangbeschreibung
www.digitale-methodik.uni-mainz.de

Fragen zum Studium in Mainz

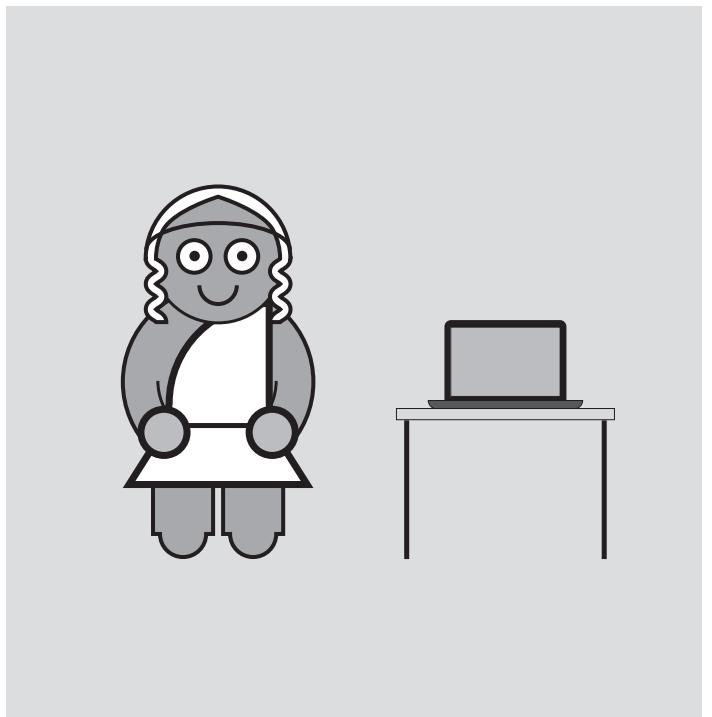
Studierenden Service Center
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
www.studium.uni-mainz.de/studsek/

Fragen zu Studieninhalten und -verlauf

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

Organisation, Voraussetzungen
Studiengangmanager
PD Dr. Peter Niedermüller
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
niedermu@uni-mainz.de

Der Studiengang



Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften

- Bibliothek, Archiv und Museum
- Die Digitalisierung von Sammlungen jeder Art und die Bereitstellung von Digitalisten sowie die Lernzettelarchi-
- vreitung und -verfügbarkeit der Daten sind bedeutsame Herausforderungen, für die interdisziplinär gesuchte Persönal bringend benötigt wird.

- Die Softwareindustrie und Wirtschaft
- Menschliches Handeln in den Mittelpunkt ihrer Produktentwicklungen.
- Serious Gaming und Digitale Bildung etwa sind aktuell stark expandierende Tätigkeitsfelder.

In kleinen Bereichen der Geistes- und Kulturwissenschaften entwickelt sich die Forschung aktuell so dynamisch, wie in der Modellierung und Verarbeitung digitaler Informationen. Maschinenlesbarer Lernen und Künstliche Intelligenz gehen. Maschinenlesbarer Lernen und Künstliche Intelligenz sind bedeutende Forschungsfelder der Informatik, in denen interdisziplinäre Erfahrungen mit den Geistes- und Kulturwissenschaften verschmelzen.

- Die Absolventinnen und Absolventen werden als qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in vielen Branchen gesucht, weil sie IT-Kompetenzen mit geistes- und wissenschaftlichem Denken verbinden. Typische Berufliche für die berufliche Tätigkeit sind:

Zukunftsperspektive

Mehr zum Studiengang

Modulhandbuch, Prüfungsordnung,
Studiengangbeschreibung
www.digitale-methodik.uni-mainz.de

Fragen zum Studium in Mainz

Studierenden Service Center
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
www.studium.uni-mainz.de/studsek/

Fragen zu Studieninhalten und -verlauf

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

Organisation, Voraussetzungen
Studiengangmanager
PD Dr. Peter Niedermüller
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
niedermu@uni-mainz.de

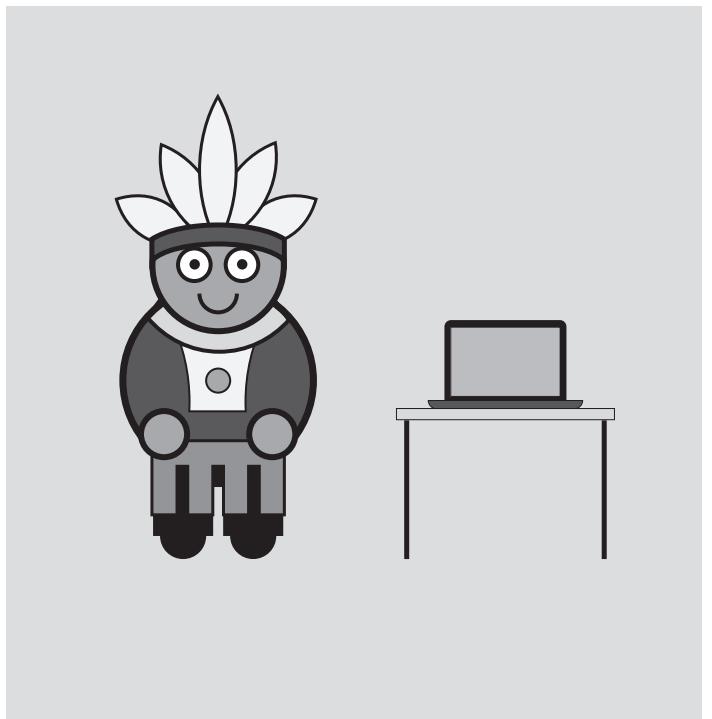
Der Masterstudienfach **Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften** beschäftigt sich mit der Methodik der Geistes- und Kulturwissenschaften. Der Studiengang wird ent-
gegenwährend und orientiert sich an der Methodik start den Diszipli-
nen.

Für den Studiengang **Wirtschaftswissen- schaft** werden ein Bachelor in einer wederer ein Bachelor in einer Geistes- oder Kulturwissenschaften
oder ein Bachelor in einem ange- wandten Informatik benötigt. Er wird gemeinsam von der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (JGU) und der Hochschule Mainz angeboten.

Aktuelle Forschungsansätze in den Geistes- und Kulturwissen- schaften beschäftigen sich mit digitalen Daten. Sie nehmen da-
her einen Untersuchung. Dabei-
nungen an digitalen Materialien und deren Entwickeln neue Wege zu-
dungen zur Datenvorarbeitung und zur Präsentation der Ergeb-
nisse eingestzt.

Im Masterstudienfach **Geographie** werden im engen Bezug zur Forschung die Verarbeitung unterschiedlicher Objekte, Geodaten, mit einem 3D-Objekt, Sprache, Musik, Quellen (Text, Sprache, Musik), Universitäten und Kulturländern verglichen. Einem Gelehrten.

Der Studiengang



Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften

Der Masterstudiengang Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften verfügt über einen breiten Spektrum von Studieninhalten, die auf der digitalen Transformation und dem Umgang mit kulturellen Ressourcen basieren. Die Studiengänge umfassen verschiedene Disziplinen wie Informatik, Medienwissenschaften, Geschichte, Archäologie, Kunstgeschichte, Klassische Philologie, Germanistik, Angewandte Informatik sowie eine Reihe von interdisziplinären Bereichen wie Kulturanthropologie, Kultursymbolik, Kultursysteme und Kultursimulation. Der Fokus liegt auf der Analyse und Gestaltung von Prozessen der Kulturschaffung, -verbreitung und -verarbeitung in einer globalisierten Welt.

Die Studiengänge sind für verschiedene Berufsbereiche ausgerichtet, darunter digitale Archivierung und Restaurierung von Kulturgütern, Medienproduktion und -verteilung, Kulturschaffung und -verbreitung sowie Kultursimulation. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung von Methoden und Tools zur Analyse von Kulturgütern und deren Kontexten. Die Studiengänge sind für verschiedene Berufe wie Archäologen, Kunsthistoriker, Medienwissenschaftler, Kulturschaffende und Kulturspezialisten geeignet.

Bibliothek, Archiv und Museum
Die Digitalisierung von Sammlungen jeder Art und die Bereitstellung von Digitalisten sowie die Langzeitarchivierung und -erhaltung der Daten sind bedeutsame Herausforderungen, für die interdisziplinär geschultes Personal dringend benötigt wird.

Softwareindustrie und Wirtschaft
Die industrielle Produktion von Software ist ein stark expandierender Tätigkeitsfelder. Seriöses Gaming und Digitale Bildung etwa sind aktuell Handeln in den Mittelpunkt ihrer Produktionsstrategien. Die Industrie rückt Kultur, Mentalität und menschliches

Forschung
In keinem Bereich der Geistes- und Kulturwissenschaften und Kulturwissenschaften sind die Voraussetzungen der Tätigkeit vollständig. Bereiche für die berufliche Tätigkeit sind: Branchen gesucht, weil sie IT-Kompetenzen mit geisteswissenschaftlichem Denken verbinden. Typische qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in vielen Bereichen gesucht, weil sie IT-Kompetenzen mit geisteswissenschaftlichen und Kulturwissenschaftlichen Fähigkeiten verbinden. Erste Voraussetzung ist ein Bachelor in einer der oben genannten Disziplinen oder ein Master in einer anderen Disziplin. Eine entsprechende Erfahrung ist ebenfalls erwünscht.

Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften
Der Studiengang ist fachübergreifend und orientiert sich an der Methodik verschiedener Disziplinen. Er wird gemeinsam von der Hochschule Mainz (JGU) und der Universität Mainz angeboten. Der Studiengang wird entweder ein Bachelor in einer Disziplin oder ein Master in einer anderen Disziplin. Eine entsprechende Erfahrung ist ebenfalls erwünscht.

Zukunftsperpektive

Mehr zum Studiengang

Modulhandbuch, Prüfungsordnung,
Studiengangbeschreibung
www.digitale-methodik.uni-mainz.de

Fragen zum Studium in Mainz

Studierenden Service Center
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
www.studium.uni-mainz.de/studsek/

Fragen zu Studieninhalten und -verlauf

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

Organisation, Voraussetzungen
Studiengangmanager
PD Dr. Peter Niedermüller
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
niedermu@uni-mainz.de



Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften

- Bibliothek, Archiv und Museum
- Die Digitalisierung von Sammlungen jeder Art und die Bereitstellung von Digitalisten sowie die Lernzettelarchi-
- vreitung und -verfügbarkeit der Daten sind bedeutsame Herausforderungen, für die interdisziplinär gesuchte Persönal bringend benötigt wird.

- Die Softwareindustrie und Wirtschaft
- Menschliches Handeln in den Mittelpunkt ihrer Produktentwicklungen.
- Serious Gaming und Digitale Bildung etwa sind aktuell stark expandierende Tätigkeitsfelder.

In kleinen Bereichen der Geistes- und Kulturwissenschaften entwickelt sich die Forschung aktuell so dynamisch, wie in der Modellierung und Verarbeitung digitaler Informationen. Maschinenlesbarer Lernen und Künstliche Intelligenz gehen. Maschinenlesbarer Lernen und Künstliche Intelligenz sind bedeutende Forschungsfelder der Informatik, in denen interdisziplinäre Erfahrungen mit den Geistes- und Kulturwissenschaften verschmelzen.

Die Absolventinnen und Absolventen werden als qualifizierte Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in vielen Branchen gesucht, weil sie IT-Kompetenzen mit geistes- und wissenschaftlichem Denken verbinden. Typische Berufliche für die berufliche Tätigkeit sind:

Zukunftsperspektive

Mehr zum Studiengang

Modulhandbuch, Prüfungsordnung,
Studiengangbeschreibung
www.digitale-methodik.uni-mainz.de

Fragen zum Studium in Mainz

Studierenden Service Center
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Forum universitatis,
Eingang 1, 1. OG
www.studium.uni-mainz.de/studsek/

Fragen zu Studieninhalten und -verlauf

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

Organisation, Voraussetzungen
Studiengangmanager
PD Dr. Peter Niedermüller
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
niedermu@uni-mainz.de

Der Studiengang ist fachberufl. gerichtet und orientiert sich an der Methodik start den Disziplinen.

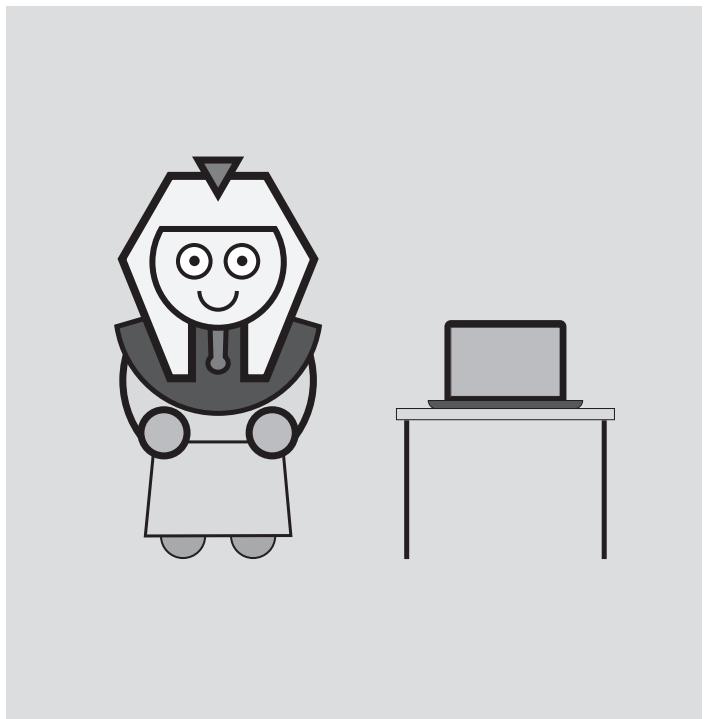
Für den Studiengang wird ent- weder ein Bachelor in einer Geistes- oder ein Bachelor in einer wissenschaftlichen Disziplin.

Gestes- und Kulturrwissenschaftler- en. Im Mittelpunkt des Studien- wissenschaften stehen die technologi- gangen mit dem Begeisterung für geistes- und kultur- lungen. Dieses Arbeitsfeld wird auch unter dem Begriff Digital schaffen beschäftigen sich mit den Geistes- und Kulturrwissen- schaften an der Universität Mainz. Er wird gemeinsam von der wissenschaftlichen Disziplin mit dem Begeisterung für geistes- und kultur- lungen. Dieses Arbeitsfeld wird auch unter dem Begriff Digital schaffen beschäftigen sich mit den Geistes- und Kulturrwissen- schaften an der Universität Mainz (JGU) und der Hochschule Johannes Gutenberg-Universität Mainz angeboten.

Viele Veranstaltungen und die Kooperation mit vier außeren Univer- sitäten Forschungsseminaren und in Mainz ermöglichen. Dies sind: Akademie für Wissenschaften und der Literatur | Mainz, Leibniz- Institut für Geschichte und Kultursc- hafft Mainz, Institut für Geschichts- und Kulturforschung der Universität Mainz, sowie Romisch- Germanistisches Zentrum für Alte Liederforschung und der Hochschule für Archäologie. Sie alle sind mit der im Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturrwissen- schaften (mainzED) miteinander verbunden.

Im Masterstudium werden im engen Bezug zur Forschung die verschiedenen Bereiche: Musik, Sprache, Text, Geodaten mit einem 3D-Objekt, Geodaten (Text, Sprache, Musik, Quellen) vereinigt um unterschlechtlicher Weise einflussreich zu sein. Ein Masterstudium wird im Bereich der Geistes- und Kulturrwissenschaften (Geschichte, Politik, Soziologie, Medienwissenschaften, Kunstwissenschaften, Theologie, Religionswissenschaften, Sprachwissenschaften, Linguistik, Angewandte Informatik mit Kulturrwissenschaften verbindet Methodik in den Geistes- und Kulturrwissenschaften. Der Masterstudium wird die Kulturrwissenschaften mit der Methodik in den Geistes- und Kulturrwissenschaften verbindet. Eine der Hauptaufgaben ist die Entwicklung eines interdisziplinären Forschungsprojekts, das die verschiedenen Disziplinen miteinander verbindet. Ein weiterer Schwerpunkt auf Webtechnolo- gien geht einher.

Der Studiengang



Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften