

Modulhandbuch

für den hochschulübergreifenden Masterstudiengang

Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften (M.A.)

Stand: 10. Oktober 2026

Anbietende Institutionen:

JGU	Johannes Gutenberg-Universität Mainz
HSM	Hochschule Mainz
AdW	Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz
IEG	Leibniz-Institut für Europäische Geschichte
LEIZA	Leibniz-Zentrum für Archäologie

Modul 201	Angleichung Informatik Ia Bridging Module Computer Science Ia					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	P (bei Vorstudium Geistes- und Kulturwissenschaft)					
Anbietende Institution(en)	HSM (V und Ü2), JGU (Ü1)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	9 LP = 270 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte
Digitale Strukturierung und Repräsentation geistes- und kulturwissenschaftlicher Information	Ü	1	P	2	99 h	4
Informatik	V	1	P	2	39 h	2
Informatik	Ü	1	P	2	69 h	3
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:						
Anwesenheit	gemäß den Maßgaben der Exportgeber					
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3					
Studienleistungen						
Modulprüfung	Klausur (120 Min.) zu V und Ü „Informatik“					
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen						
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls						
• die grundlegenden Elemente einer aktuellen Programmiersprache verstehen und anwenden • grundlegende Programmierkonstrukte, wie Sequenzen, Verzweigungen, Schleifen und Unterprogramme erstellen können • grundlegende Algorithmen und Datenstrukturen zur Lösung ingenieurtechnischer Problemstellungen kennen und diese differenzieren und anwenden. • Sie können die wesentlichen Schritte zur Programmerstellung mit einer objektorientierten Programmiersprache mit einer integrierten Entwicklungsumgebung (IDE) einzeln und in Teams ausführen. • Sie verfügen über profunde Kenntnisse zur Strukturierung, Modellierung und Repräsentation geistes- und kulturwissenschaftlicher Information. • Sie beherrschen gängige Datenstrukturen und Verarbeitungstechnologien in den Grundlagen ihrer Anwendung.						
Inhalte						
Zahlensysteme und Boolesche Logik; Konzipieren, Erstellen, Kompilieren und Ausführen von Programmen mit einer integrierten, Entwicklungsumgebung; Elementare und komplexe Datentypen sowie ein- und mehrdimensionale Felder, Verzweigungen, Schleifen, Funktionen, Methoden, Rekursion; Konzeption und Implementierung von Algorithmen zur Lösung ingenieurtechnischer Probleme; Datenein- und -ausgabe zur Integration und Verarbeitung geodätischer Daten; Grundlagen der Objektorientierung: Klassen und Objekte. Grundlagen der Datenmodellierung und Informationsstrukturierung mit XML, SQL, Key-Value-Stores und NoSQL.						
Zugangsvoraussetzung(en)						
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls						
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch			
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			nach Anteil LP (9 von 120)			
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Wintersemester)			
Begründung der Anwesenheitspflicht						
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften			
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen						
Sonstiges			Die Angleichungsmodule Informatik Ia und Ib sind verbindlich für Studierende mit einem Bachelor in einer Geistes- oder Kulturwissenschaft.			

Modul 202		Angleichung Informatik Ib Bridging Module Computer Science Ib					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P (bei Vorstudium Geistes- und Kulturwissenschaft)					
Anbietende Institution(en)		HSM (V und Ü), JGU (S)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		9 LP = 270 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Computationelle Methoden und Theorien	S	2	P	2	99 h	4 LP	
Objektorientierte Programmierung	V	2	P	2	39 h	2 LP	
Objektorientierte Programmierung	Ü	2	P	2	69 h	3 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	gemäß den Maßgaben der Exportgeber						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen							
Modulprüfung	Klausur (120 Min.) zu V und Ü „Objektorientierte Programmierung“						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls - eigene Klassen entwickeln können - Bestehende Klassen verwenden können - Klassenhierarchien entwickeln können - komplexere Programme unter Verwendung umfangreicher Klassenbibliotheken erstellen können - einfache graphische Benutzungsoberflächen erstellen können							
Inhalte							
Entwicklung von eigenen Klassen und Erstellung von Instanzen; Entwicklung von Klassenhierarchien auf Basis des Prinzips der Vererbung; Vielgestaltigkeit von Methoden und Objekten (Polymorphie); Spezielle Eigenschaften der Programmiersprache, z.B. Ausnahmenbehandlung; Datenein- und -ausgabe (Lesen und Schreiben von Dateien); Entwicklung von graphischen Benutzungsoberflächen; Ereignisverarbeitung; UML Klassendiagramme							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls			Modul 201				
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			nach Anteil LP (9 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Sommersemester)				
Begründung der Anwesenheitspflicht							
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften				
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges			Die Angleichungsmodule 201 und 202 (Informatik Ia und Ib) sind verbindlich für Studierende mit einem Bachelor in einer Geistes- oder Kulturwissenschaft.				

Modul 203	Angleichung Geistes- und Kulturwissenschaften IIa <i>Bridging Module Humanities and Cultural Studies IIa</i>						[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	P						
Anbietende Institution(en)	JGU						
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	Je 9 LP = je 270 h						
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	2 Semester						
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Für jedes der beiden Module wählen die Studierenden jeweils eine der folgenden Kombinationen							
A Ägyptologie							
Einführung in die Ägyptologie	PS	1–2	P	2	99	4	
Ägyptologische Archäologie	PS	1–2	WP	2	129	5	
B Byzantinische Archäologie							
Einführung in die byzantinische Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Byzantinische Archäologie	PS	1–2	WP	2	129	5	
C Klassische Archäologie							
Einführung in die Klassische Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Beschreiben und Vergleichen	Ü	1–2	P	2	129	5	
D Vorderasiatische Archäologie							
Einführung in die Vorderasiatische Archäologie	V	1–2	P	2	99	4	
Einführung in die Vorderasiatische Archäologie	PS	1–2	P	2	129	5	
E Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie							
Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Einführung in die Archäologie der Steinzeiten <i>oder</i> Einführung in die Provinzialrömische Archäologie	Ü	1–2	WP	2	129	5	
F Musikwissenschaft							
Einführung in die Musikwissenschaft	Ü	1–2	P	2	99	4	
Musikwissenschaft	S	1–2	WP	2	129	5	
G Kunstgeschichte							
Einführung in die Kunst des Mittelalters <i>oder</i> Einführung in die Kunst der Neuzeit <i>oder</i> Einführung in die Kunst der Moderne	PS	1–2	WP	2	99	4	
Kunsthistorisches Seminar	S	1–2	WP	2	129	5	
H Geschichtswissenschaft							
Einführung in die Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft	V	1–2	P	2	99	4	
Neuere Geschichte <i>oder</i> Neueste Geschichte	S	1–2	WP	3	118,5	5	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	Nach Maßgabe der anbietenden Fächer						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	A: Kurztest (PS)						

	B: Klausur (60 Min.) in der Übung D: Referat im Proseminar E: Kurzreferat in der Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie, Essay in einer der anderen beiden Übungen F: Klausur (90 Minuten) in der Übung G: Klausur (60 Minuten) im Proseminar H: Mündliche Prüfung (15 Minuten) in der Vorlesung
Modulprüfung	A: (e-)Klausur (60 Min.) nach „Einführung in die Ägyptologie“ B: Projektbezogene Präsentation und schriftliche Ausarbeitung im Proseminar C: Klausur in der Übung Einführung in die Klassische Archäologie (60 Min.) D: Klausur (60 Min.) zur Vorlesung E: Klausur (60 Min.) in der Übung Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie) F: Hausarbeit (S) G: Hausarbeit (S) H: Hausarbeit (S)
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen	
A Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Grundzüge von Topographie, Chronologie, Geschichte, Religion und Kultur des alten Ägypten beschreiben können • bedeutende Denkmälergattungen und archäologische Stätten Ägyptens inklusive ihrer Funktion und ihrem Kontext benennen, voneinander unterscheiden und topographisch sowie zeitlich einordnen können • die Fachterminologie der Ägyptologie und Archäologie korrekt anwenden können • die wichtigsten Grundlagenwerke des Faches kennen und können anhand von analogen und digitalen Fachbibliographien recherchieren und korrekt zitieren und können sich mit Fachpublikationen auseinandersetzen B Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Grundwissen und Anwendung anhand konkreter Fallbeispiele aus Architektur, Malerei, Skulptur und Kunsthandwerk erlernt und vertieft haben • wissenschaftlicher Methoden und deren Anwendung kennen C Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Forschungsfelder, Aufgaben und Methoden der Klassischen Archäologie kennen lernen • Orientierung über räumliche und zeitliche Erstreckung des Fachgegenstands (Orte, Epochen, Kulturen) gewinnen • erste Erfahrungen mit der Erstellung von Texten zu archäologischen Fragen machen, dabei das grundlegende Fachvokabular anwenden und in mündlichen wie schriftlichen Beschreibungen die systematische Darlegung von Sachverhalten erlernen D Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • grundlegendes Wissen in den Bereichen Geographie, Geschichte, Chronologie und (materieller) Kultur Altvorderasiens erworben haben • ihre Quellenkenntnis (Primär- und Sekundärquellen) und ihre fachspezifische und archäologische Methodenkompetenz erweitert haben • die wichtigsten Grundlagenwerke kennen und anhand von Fachbibliographien recherchieren und korrekt zitieren können • sich kritisch mit Fachpublikationen auseinandersetzen können • im Rahmen der Studienleistungen wissenschaftliche Arbeitstechniken (Recherchieren, Bibliographieren, Argumentation, verschiedene Präsentationstechniken, etc.) und ihre mündliche sowie schriftliche Kommunikationsfähigkeit und Urteilsfähigkeit eingeübt haben E Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • ein Verständnis der Vor- und Frühgeschichte von den Anfängen der Menschheitsentwicklung bis in das Frühmittelalter haben • die wesentlichen Zusammenhänge zwischen technologischen Innovationen und kulturellen Entwicklungen wiedergeben • werden in die Lage sein, persönliche Interessenschwerpunkte zu erkennen und damit den weiteren Verlauf ihres Studiums auszurichten G Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • kennen die wichtigsten Werke und Akteure der Architektur, Malerei, Skulptur und graphischen Künste und können diese in die größeren Architektur – und kunsthistorischen Zusammenhänge einordnen. • sind vertraut mit wichtigen Medien, Gattungen und Fachbegriffen und -wissen der Kunst und Architektur und wissen um die Bedeutung einer präzisen Terminologie, welche sie in mündlichen Beiträgen wie schriftlichen Prüfungen unter Beweis stellen. • reflektieren unterschiedliche Ausprägungen, Funktionen und Verständnisse künstlerischen Schaffens im Verlauf der Geschichte. • können aufgrund ihrer Kenntnis von Objekten, Gattungen und Akteuren der Architektur und Bildkünste und ihres sicheren Umgangs mit der Forschungsliteratur selbständig Interessen, Perspektiven und Fragestellungen für ihre Arbeiten und Präsentationen entwickeln • haben gemeinsame ästhetische Erfahrungen von und mit Gestaltungsprinzipien vom Mittelalter bis in die	

- Gegenwart gesammelt, indem sie ihre Sinne und Aufmerksamkeit durch praktische Seh- und Verbalisierungsübungen trainiert haben.
- haben gemeinsame ästhetische Erfahrungen von und mit Gestaltungsprinzipien vom Mittelalter bis in die Gegenwart gesammelt, indem sie ihre Sinne und Aufmerksamkeit durch praktische Seh- und Verbalisierungsübungen trainiert haben.

Inhalte

A Das Proseminar „Einführung in die Ägyptologie“ vermittelt Grundkenntnisse über Topographie, Chronologie und Geschichte sowie Religion und Gesellschaft des alten Ägypten. Zudem werden die Forschungsgeschichte und aktuelle Aufgaben des Faches Ägyptologie thematisiert. Fachspezifische Datenbanken, Grundlagenwerke und Hilfsmittel werden vorgestellt und eingeübt.

Das Proseminar „Ägyptische Archäologie“ führt in die Methoden, Arbeitsweisen und Inhalte ägyptischer Archäologie und Objektanalyse ein. Es werden Grundkenntnisse der altägyptischen Denkmäler (Gräber, Tempel, Siedlungen usw.) sowie diverser Objektgattungen (Statuen, Stelen, Särge, Gegenstände des täglichen Lebens usw.) vermittelt. Zudem werden Einblicke in die Forschungsgeschichte sowie Ergebnisse aktueller Feldarbeiten in Ägypten thematisiert.

B Behandelt werden die Grundlagen des Faches, v.a. die Kenntnis der Denkmäler aus Architektur, Malerei, Skulptur und Kunsthandwerk von der Spätantike bis in die spätbyzantinische Zeit (3.-15. Jh.) und ihr Kontext, die archäologischen und kunsthistorischen Methoden des Faches wie Ausgrabungstechniken, Stilanalyse, Ikonographie, naturwissenschaftliche und andere Datierungsmethoden sowie die Fachhistorie.

C In den beiden Veranstaltungen des Moduls werden Grundlagen für die Anforderungen in den thematischen Basismodulen vermittelt. In der „Einführung in die Klassische Archäologie“ erhalten die Studierenden einen Überblick über den Gegenstand des Faches sowie Erläuterungen zu wichtigen Grundbegriffen. In der Übung „Beschreiben und Vergleichen“ stehen methodische Fragen im Vordergrund. Thematisiert wird u.a.:

- genaues Beschreiben als Grundlage der Erfassung archäologischer Gegenstände
- Vergleichen von Objekten und Befunden als grundlegende archäologische Methode
- weitere archäologische Methoden, z.B. Stilanalyse, Analogieverfahren, naturwissenschaftliche Untersuchungsverfahren
- Verknüpfung archäologischer und schriftlicher Quellen für die historische Analyse
- Archäologische Arbeitsmittel, Literatur- und Bilddatenbanken
- „Objektivität“ in der Klassischen Archäologie

D Durch die Veranstaltungen des Moduls werden die im Studium erworbenen Kenntnisse über Sprachen und Schriften Alt Vorderasiens durch Grundkenntnisse zur Geographie, Topographie, Chronologie und Geschichte sowie zu den archäologischen Hinterlassenschaften der dort verorteten Kulturen (vom Neolithikum bis zur Zeit der letzten Großreiche der Assyrier, Babylonier und Achämeniden) ergänzt. Zudem wird in Methoden und Objektgattungen der Vorderasiatischen Archäologie eingeführt, z.B. in prähistorische, systematisch vergleichende, historische oder kunsthistorische Ansätze.

E In den Lehrveranstaltungen werden die wichtigsten Entwicklungen der Menschheitsgeschichte von den außereuropäischen Anfängen bis in das mitteleuropäische Frühmittelalter vorgestellt. Dabei werden Funde (Sachkultur) und Befunde (Zusammenhänge) ausgewogen berücksichtigt.

G Die Lehrveranstaltungen machen mit zentralen Gegenstandsbereichen und Forschungsthemen der Kunst- und Architekturgeschichte vertraut. In einem nach Epochen gegliederten Aufbau gibt es einen Überblick über wichtige Werke und Akteure sowie über verschiedene Medien, Gattungen und Techniken. Behandelt werden auch grundlegende Fragen zu Status und Funktion(en) der Kunst und Architektur vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Sie vermitteln Grundlagenkenntnisse, schafft Orientierung in Fach und Studium und eröffnet anhand einzelner Beispiele auch Einblicke in verschiedene Ansätze kunsthistorischer Analysen und Interpretationen. So wird die Formulierung von ersten grundlegenden analytischen Ansätzen und wissenschaftlichen Frageheuristiken im unmittelbaren Austausch und ausgehend von der konkreten, in der Lehrveranstaltung gemeinsam erlebten und trainierten Seherfahrungen eingeübt.

Zugangsvoraussetzung(en)	
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls	
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)	deutsch
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote	gemäß Anteil LP (9 von 120)
Häufigkeit des Angebots	einmal pro Jahr
Begründung der Anwesenheitspflicht	
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter	die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	Die Studierenden wählen sämtliche Lehrveranstaltung eines der Bereich A bis H. Die Wahl desselben Bereiches in den Modulen 203 und 204 ist ausgeschlossen.

Modul 204		Angleichung Geistes- und Kulturwissenschaften IIb <i>Bridging Module Humanities and Cultural Studies IIb</i>					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P					
Anbietende Institution(en)		JGU					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		Je 9 LP = je 270 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Für jedes der beiden Module wählen die Studierenden jeweils eine der folgenden Kombinationen							
A Ägyptologie							
Einführung in die Ägyptologie	PS	1–2	P	2	99	4	
Ägyptologische Archäologie	PS	1–2	WP	2	129	5	
B Byzantinische Archäologie							
Einführung in die byzantinische Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Byzantinische Archäologie	PS	1–2	WP	2	129	5	
C Klassische Archäologie							
Einführung in die Klassische Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Beschreiben und Vergleichen	Ü	1–2	P	2	129	5	
D Vorderasiatische Archäologie							
Einführung in die Vorderasiatische Archäologie	V	1–2	P	2	99	4	
Einführung in die Vorderasiatische Archäologie	PS	1–2	P	2	129	5	
E Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie							
Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie	Ü	1–2	P	2	99	4	
Einführung in die Archäologie der Steinzeiten oder Einführung in die Provinzialrömische Archäologie	Ü	1–2	WP	2	129	5	
F Musikwissenschaft							
Einführung in die Musikwissenschaft	Ü	1–2	P	2	99	4	
Musikwissenschaft	S	1–2	WP	2	129	5	
G Kunstgeschichte							
Einführung in die Kunst des Mittelalters oder Einführung in die Kunst der Neuzeit oder Einführung in die Kunst der Moderne	PS	1–2	WP	2	99	4	
Kunsthistorisches Seminar	S	1–2	WP	2	129	5	
H Geschichtswissenschaft							
Einführung in die Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft	V	1–2	P	2	99	4	
Neuere Geschichte oder Neueste Geschichte	S	1–2	WP	3	118,5	5	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	Nach Maßgabe der anbietenden Fächer						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	A: Kurztest (PS)						

	B: Klausur (60 Min.) in der Übung D: Referat im Proseminar E: Kurzreferat in der Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie, Essay in einer der anderen beiden Übungen F: Klausur (90 Minuten) in der Übung G: Klausur (60 Minuten) im Proseminar H: Mündliche Prüfung (15 Minuten) in der Vorlesung
Modulprüfung	A: (e-)Klausur (60 Min.) nach „Einführung in die Ägyptologie“ B: Projektbezogene Präsentation und schriftliche Ausarbeitung im Proseminar C: Klausur in der Übung Einführung in die Klassische Archäologie (60 Min.) D: Klausur (60 Min.) zur Vorlesung E: Klausur (60 Min.) in der Übung Einführung in die Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie) F: Hausarbeit (S) G: Hausarbeit (S) H: Hausarbeit (S)
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen	
A Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Grundzüge von Topographie, Chronologie, Geschichte, Religion und Kultur des alten Ägypten beschreiben können • bedeutende Denkmälergattungen und archäologische Stätten Ägyptens inklusive ihrer Funktion und ihrem Kontext benennen, voneinander unterscheiden und topographisch sowie zeitlich einordnen können • die Fachterminologie der Ägyptologie und Archäologie korrekt anwenden können • die wichtigsten Grundlagenwerke des Faches kennen und können anhand von analogen und digitalen Fachbibliographien recherchieren und korrekt zitieren und können sich mit Fachpublikationen auseinandersetzen B Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Grundwissen und Anwendung anhand konkreter Fallbeispiele aus Architektur, Malerei, Skulptur und Kunsthandwerk erlernt und vertieft haben • wissenschaftlicher Methoden und deren Anwendung kennen C Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • Forschungsfelder, Aufgaben und Methoden der Klassischen Archäologie kennen lernen • Orientierung über räumliche und zeitliche Erstreckung des Fachgegenstands (Orte, Epochen, Kulturen) gewinnen • erste Erfahrungen mit der Erstellung von Texten zu archäologischen Fragen machen, dabei das grundlegende Fachvokabular anwenden und in mündlichen wie schriftlichen Beschreibungen die systematische Darlegung von Sachverhalten erlernen D Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • grundlegendes Wissen in den Bereichen Geographie, Geschichte, Chronologie und (materieller) Kultur Altvorderasiens erworben haben • ihre Quellenkenntnis (Primär- und Sekundärquellen) und ihre fachspezifische und archäologische Methodenkompetenz erweitert haben • die wichtigsten Grundlagenwerke kennen und anhand von Fachbibliographien recherchieren und korrekt zitieren können • sich kritisch mit Fachpublikationen auseinandersetzen können • im Rahmen der Studienleistungen wissenschaftliche Arbeitstechniken (Recherchieren, Bibliographieren, Argumentation, verschiedene Präsentationstechniken, etc.) und ihre mündliche sowie schriftliche Kommunikationsfähigkeit und Urteilsfähigkeit eingeübt haben E Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • ein Verständnis der Vor- und Frühgeschichte von den Anfängen der Menschheitsentwicklung bis in das Frühmittelalter haben • die wesentlichen Zusammenhänge zwischen technologischen Innovationen und kulturellen Entwicklungen wiedergeben • werden in die Lage sein, persönliche Interessenschwerpunkte zu erkennen und damit den weiteren Verlauf ihres Studiums auszurichten G Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • kennen die wichtigsten Werke und Akteure der Architektur, Malerei, Skulptur und graphischen Künste und können diese in die größeren Architektur – und kunsthistorischen Zusammenhänge einordnen. • sind vertraut mit wichtigen Medien, Gattungen und Fachbegriffen und -wissen der Kunst und Architektur und wissen um die Bedeutung einer präzisen Terminologie, welche sie in mündlichen Beiträgen wie schriftlichen Prüfungen unter Beweis stellen. • reflektieren unterschiedliche Ausprägungen, Funktionen und Verständnisse künstlerischen Schaffens im Verlauf der Geschichte. • können aufgrund ihrer Kenntnis von Objekten, Gattungen und Akteuren der Architektur und Bildkünste und ihres sicheren Umgangs mit der Forschungsliteratur selbständig Interessen, Perspektiven und Fragestellungen für ihre Arbeiten und Präsentationen entwickeln • haben gemeinsame ästhetische Erfahrungen von und mit Gestaltungsprinzipien vom Mittelalter bis in die Gegenwart gesammelt, indem sie ihre Sinne und Aufmerksamkeit durch praktische Seh- und Verbalisierungs-	

- üben trainiert haben.
- haben gemeinsame ästhetische Erfahrungen von und mit Gestaltungsprinzipien vom Mittelalter bis in die Gegenwart gesammelt, indem sie ihre Sinne und Aufmerksamkeit durch praktische Seh- und Verbalisierungsübungen trainiert haben.

Inhalte

A Das Proseminar „Einführung in die Ägyptologie“ vermittelt Grundkenntnisse über Topographie, Chronologie und Geschichte sowie Religion und Gesellschaft des alten Ägypten. Zudem werden die Forschungsgeschichte und aktuelle Aufgaben des Faches Ägyptologie thematisiert. Fachspezifische Datenbanken, Grundlagenwerke und Hilfsmittel werden vorgestellt und eingeübt.

Das Proseminar „Ägyptische Archäologie“ führt in die Methoden, Arbeitsweisen und Inhalte ägyptischer Archäologie und Objektanalyse ein. Es werden Grundkenntnisse der altägyptischen Denkmäler (Gräber, Tempel, Siedlungen usw.) sowie diverser Objektgattungen (Statuen, Stelen, Särge, Gegenstände des täglichen Lebens usw.) vermittelt. Zudem werden Einblicke in die Forschungsgeschichte sowie Ergebnisse aktueller Feldarbeiten in Ägypten thematisiert.

B Behandelt werden die Grundlagen des Faches, v.a. die Kenntnis der Denkmäler aus Architektur, Malerei, Skulptur und Kunsthandwerk von der Spätantike bis in die spätbyzantinische Zeit (3.-15. Jh.) und ihr Kontext, die archäologischen und kunsthistorischen Methoden des Faches wie Ausgrabungstechniken, Stilanalyse, Ikonographie, naturwissenschaftliche und andere Datierungsmethoden sowie die Fachhistorie.

C In den beiden Veranstaltungen des Moduls werden Grundlagen für die Anforderungen in den thematischen Basismodulen vermittelt. In der „Einführung in die Klassische Archäologie“ erhalten die Studierenden einen Überblick über den Gegenstand des Faches sowie Erläuterungen zu wichtigen Grundbegriffen. In der Übung „Beschreiben und Vergleichen“ stehen methodische Fragen im Vordergrund. Thematisiert wird u.a.:

- genaues Beschreiben als Grundlage der Erfassung archäologischer Gegenstände
- Vergleichen von Objekten und Befunden als grundlegende archäologische Methode
- weitere archäologische Methoden, z.B. Stilanalyse, Analogieverfahren, naturwissenschaftliche Untersuchungsverfahren
- Verknüpfung archäologischer und schriftlicher Quellen für die historische Analyse
- Archäologische Arbeitsmittel, Literatur- und Bilddatenbanken
- „Objektivität“ in der Klassischen Archäologie

D Durch die Veranstaltungen des Moduls werden die im Studium erworbenen Kenntnisse über Sprachen und Schriften Alt Vorderasiens durch Grundkenntnisse zur Geographie, Topographie, Chronologie und Geschichte sowie zu den archäologischen Hinterlassenschaften der dort verorteten Kulturen (vom Neolithikum bis zur Zeit der letzten Großreiche der Assyrier, Babylonier und Achämeniden) ergänzt. Zudem wird in Methoden und Objektgattungen der Vorderasiatischen Archäologie eingeführt, z.B. in prähistorische, systematisch vergleichende, historische oder kunsthistorische Ansätze.

E In den Lehrveranstaltungen werden die wichtigsten Entwicklungen der Menschheitsgeschichte von den außereuropäischen Anfängen bis in das mitteleuropäische Frühmittelalter vorgestellt. Dabei werden Funde (Sachkultur) und Befunde (Zusammenhänge) ausgewogen berücksichtigt.

G Die Lehrveranstaltungen machen mit zentralen Gegenstandsbereichen und Forschungsthemen der Kunst- und Architekturgeschichte vertraut. In einem nach Epochen gegliederten Aufbau gibt es einen Überblick über wichtige Werke und Akteure sowie über verschiedene Medien, Gattungen und Techniken. Behandelt werden auch grundlegende Fragen zu Status und Funktion(en) der Kunst und Architektur vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Sie vermitteln Grundlagenkenntnisse, schafft Orientierung in Fach und Studium und eröffnet anhand einzelner Beispiele auch Einblicke in verschiedene Ansätze kunsthistorischer Analysen und Interpretationen. So wird die Formulierung von ersten grundlegenden analytischen Ansätzen und wissenschaftlichen Frageheuristiken im unmittelbaren Austausch und ausgehend von der konkreten, in der Lehrveranstaltung gemeinsam erlebten und trainierten Seherfahrungen eingeübt.

Zugangsvoraussetzung(en)	
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls	
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)	deutsch
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote	gemäß Anteil LP (9 von 120)
Häufigkeit des Angebots	einmal pro Jahr
Begründung der Anwesenheitspflicht	
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter	die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	Die Studierenden wählen sämtliche Lehrveranstaltung eines der Bereich A bis H. Die Wahl desselben Bereiches in den Modulen 203 und 204 ist ausgeschlossen.

Modul 205		Digitale Geistes- und Kulturwissenschaft – Grundlagen <i>Foundations of Digital Humanities and Cultural Studies</i>					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P					
Anbietende Institution(en)		HSM (V), AdW (Ü1), IEG (Ü2)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		8 LP = 240 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Grundlagen Digitaler Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften	V	1	P	2	69 h	3 LP	
Forschungsthemen und Anwendungsfelder in den digitalen Geistes- und Kulturwissenschaften (Blockveranstaltung)	Ü	1	P	2	39 h	2 LP	
Werkzeuge zur kritischen Auswertung geistes- und kulturwissenschaftlicher Daten	Ü	1	P	1	79,5 h	3 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	Ü: Werkzeuge						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen							
Modulprüfung	Klausur (90 Min.) zu V und Ü „Werkzeuge zur kritischen Auswertung geistes- und kulturwissenschaftlicher Daten“						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • die Anwendungsfelder digitaler Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften benennen • Forschungsthemen aus den Anwendungsfeldern ableiten • die Vielfalt digitaler Methoden in den Geistes- und Kulturwissenschaften kennen und ihre Anwendungsfelder selbständig spezifizieren können • neuartige Zugänge zu digitaler Information sowie Analyse- und Publikationsformen kennen • die breiten und vielschichtigen Voraussetzungen für die Anwendung digitaler Methoden überblicken • die Implikationen digitaler Methodik für die geistes- und kulturwissenschaftliche Forschung verstehen • etablierte Werkzeuge für digitale Methoden in den Geistes- und Kulturwissenschaften aufzählen und die Datenverarbeitung damit skizzieren können							
Inhalte							
Geschichte digitaler Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften, Abgrenzung und wissenschaftliche Verortung der Disziplin „Digital Humanities“ in ihren diversen Ausprägungen, Epistemologie und Hermeneutik digitaler Methodik, Grundlagen der Standardisierung und Interoperabilität sowie nutzungsrechtlicher Voraussetzungen, Kooperatives Arbeiten mit z. B. Git, Datenaufbereitung mit z. B. OpenRefine, Datenverarbeitung und Visualisierung mit z. B. R, Gephi oder Voyant Tools.							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls							
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			Nach Gewichtung LP (8 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Wintersemester)				
Begründung der Anwesenheitspflicht			Innerhalb der Ü arbeiten die Studierenden synchron und kollaborativ auf einem eigens zur Verfügung gestellten und in besonderer Weise konfigurierten Rechnerpool. Neben dem Seminarcharakter wird also auch das Arbeiten in einer spezifischen Geräteumgebung geübt.				
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Leiterin / der Leiter der Digitalen Akademie in der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz, Leitung Bereich Digitale Historische Forschung DH				

	Lab im Leibniz-Institut für Europäische Geschichte
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	Die Ü: Forschungsthemen und Anwendungsfelder in den digitalen Geistes- und Kulturwissenschaften findet als Blockveranstaltung vor Beginn der Vorlesungszeit (Anfang Oktober) statt.

Modul 206	Digitale Geistes- und Kulturwissenschaft – Vertiefung Advanced Digital Humanities and Cultural Studies					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	P					
Anbietende Institution(en)	HSM und JGU (V), HSM (Ü1), AdW (Ü2)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	8 LP = 240 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte
Transdisziplinäre Aspekte digitaler Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften	V	2	P	2	69 h	3 LP
Grundlagen der quantitativen Analyse und Visualisierung digitaler Information	Ü	2	P	2	69 h	3 LP
Konzeption und Erarbeitung webbasierter OER	Ü	2	P	1	49,5 h	2 LP
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:						
Anwesenheit	Ü: OER					
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3					
Studienleistungen						
Modulprüfung	Mündliche Gruppenpräsentation innerhalb der Übung „Konzeption und Erarbeitung webbasierter OER“ (20–40 Min.)					
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen						
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • an Beispielen aktueller Forschungs- und etablierter Dateninfrastruktur-Projekte einen Einblick in die Transdisziplinarität der Anwendungsfelder digitaler Methodik gewinnen; • die Verfahren der deskriptiven Statistik verstehen; • die Verfahren der prüfenden und explorativen Statistik kennen; • geeignete Verfahren zur Visualisierung quantitativer Daten beurteilen und umsetzen können, • Anforderungen an offene Lehr- und Lernmaterialien (OER) wiedergeben können • die selbstständige Aufbereitung von Lehrstoff für die digitale Wissensvermittlung geübt haben. • Werkzeuge zur Versionierung benutzen und in Kombination mit Auszeichnungssprachen einsetzen können						
Inhalte						
Ringvorlesung aus dem Spektrum geistes- und kulturwissenschaftlicher Forschung und Dateninfrastrukturangebote, Kategorien statistischer Daten, eindimensionale Häufigkeitsverteilungen, Mittelwerte und Streuung, Maße der Konzentration, Stichprobe und Grundgesamtheit, Werkzeuge und Grundlagen der Visualisierung. GitLab und GitHub, Quarto, RevealJS. Mit dem Hintergrund der Erfahrungen des ersten Studienjahres sollen die Studierenden in die Konzeption, Vorbereitung oder Durchführung der Blockveranstaltung in dem Modul „Digitale Geistes- und Kulturwissenschaften – Grundlagen“ eingebunden werden und so auch eine Mentorinnen- bzw. Mentoren-Funktion für die Studienanfängerinnen und -anfänger übernehmen können.						
Zugangsvoraussetzung(en)						
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls			Modul 5			
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch			
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			Nach Gewichtung LP (8 von 120)			
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Sommersemester)			
Begründung der Anwesenheitspflicht			Innerhalb der Ü: OER werden die Schulungsmaterialien auf die didaktische Situation abgestimmt. Hierzu erfolgen Rollenspiele zu didaktischen Situation und das Einüben von didaktischen Methoden in der Präsenzlehre.			
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Leiterin / der Leiter der Digitalen Akademie in der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz			
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen						
Sonstiges						

Modul 207		Webanwendungen Web Applications					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P					
Anbietende Institution(en)		AdW					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		11 LP = 330 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Webbasierte Forschungsapplikationen für die Geisteswissenschaften. Konzeption, Realisierung, Qualitätssicherung	S	3	P	2	219	8 LP	
Konzeptions- und Methodenpraxis für die Modellierung, Gestaltung und Entwicklung von geisteswissenschaftlichen Online-Anwendungen	Ü	3	P	2	69 h	3 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	S und Ü						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	mündliches Referat im S						
Modulprüfung	Mündliche Prüfung (20 Min.) oder Klausur (90 Min.)						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls - tiefgehende Kenntnisse über den Aufbau und die Struktur geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen in Verbindung mit deren praxisorientierter Umsetzung erlangt haben - Konzeptions- und Modellierungsmethoden zur Gestaltung und technischen Realisierung geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen kennen und vertieft anwenden können - Frontend-Technologien für die Implementierung geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen kennen und vertieft anwenden können - Methoden der Qualitätssicherung und des Testing bei der Entwicklung und dem Betrieb geisteswissenschaftlicher Online-Anwendung kennen und anwenden können - Möglichkeiten der schnittstellenbasierten Integration geisteswissenschaftlicher Online-Anwendungen kennen und anwenden können - ein Problembewusstsein für Nachhaltigkeits- und Qualitätsaspekte bei der Implementierung und dem Betrieb geisteswissenschaftlicher Online-Anwendung entwickelt haben.							
Inhalte							
Methoden und Konzepte für die Entwicklung und das Management von „Digital Humanities“ Projekten und Forschungsanwendungen (bspw. Scrum, Kanban etc.); Methoden der Bedarfsanalyse, des Auswahlprozesses, der Aufwands- und Risikoeinschätzung beim Einsatz spezifischer Frameworks und Softwaresysteme; Informations- und Datmodellierungsansätze aus dem klassischen und agilen Entwicklungsumfeld und Projektmanagement (bspw. Domain Driven Design u.a.); Frontend Technologien und Entwicklungsmethoden (HTML5/CSS3/JavaScript etc.); Test Driven Development; Behaviour Driven Development; Technologien und Methoden der Frontend Entwicklung im Kontext geisteswissenschaftlicher Forschungsanwendungen (Wireframing/Mockups, Prototyping, HTML5, CSS3, JavaScript, Layout Frameworks & Grid Systeme, Responsive Design, Accessibility, Versionsverwaltung, Deployment, Debugging, Cross Browser Testing)							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls			Modul 201, 202 und 206				
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			nach Gewichtung LP (11 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Wintersemester)				
Begründung der Anwesenheitspflicht			Die Veranstaltungen umfassen hardware-nahe Übungen (etwa die Installation virtueller Server). Die Studierenden arbeiten synchron und kollaborativ in einer geeigneten Entwicklungsumgebungen.				
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften				

	die Leiterin, der Leiter der Digitalen Akademie in der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	

Modul 208		Praxismodul Professional Practice Project					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P					
Anbietende Institution(en)		HSM					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		15 LP 450 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		1 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Praxisprojekt an einer Forschungseinrichtung		3	WP	1	439,5 h	15 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit							
Aktive Teilnahme		gemäß § 5 Abs. 3					
Studienleistungen							
Modulprüfung		Praxisprojektbericht					
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • die erlernten digitalen Methoden in konkretem Forschungs- und Entwicklungskontext angewendet haben; • ihre Persönlichkeit in der Arbeit im beruflichem Umfeld und in Teamarbeit weiterentwickelt haben.							
Inhalte							
Ein zusammenhängendes, insgesamt in der Regel 10-wöchiges Praxisprojekt an einer wissenschaftlichen Einrichtung, indem die konkrete Umsetzung digitaler Methodik in geistes- und/oder kulturwissenschaftlichem Kontext praktiziert wird.							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls			mindestens drei Module des Studiengangs				
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			Nach Gewichtung LP (15 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Wintersemester)				
Begründung der Anwesenheitspflicht							
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Studienmanagerin / der Studienmanager des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften				
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges							

Modul 209 A		Digitale Methodik: Digitale Archäologie Digital Methods: Digital Archaeology					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		WP					
Anbietende Institution(en)		HSM (Seminare) LEIZA (Übung)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		14 LP = 420 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Raumbezogene Daten in interdisziplinärem Kontext 1	S	1	P	4	138	6 LP	
Raumbezogene Daten in interdisziplinärem Kontext 2	S	2	P	4	138	6 LP	
Erfassung archäologischer Befund- und Objektdaten	Ü	1	P	2	39h	2 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	Ü						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	Portfolio im Seminar 1						
Modulprüfung	Hausarbeit im Seminar 2						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • die Verfahren der Erfassung von raumbezogenen Daten durchführen und Ergebnisse anwendungsspezifisch bewerten können; • die Ableitung von Geodaten aus heterogenen Quellen beherrschen und die Überführung in offene Geodatenformate leisten können; • verbreitete und etablierte Interoperabilitätsszenarien kennen; • Ergebnisse der Erfassung von raumbezogenen Daten visualisieren können; • vorhandene Datenbestände recherchieren und in ihrer Qualität bewerten können; • die Kernfunktionalität geeigneter Softwareprogramme kennengelernt haben; • die Anwendungsfelder der Analyse raumbezogener Daten in interdisziplinärem Kontext kennen, • gängige Verfahren der Analyse raumbezogener Daten in interdisziplinärem Kontext beherrschen, • in der Lage sein, in konkreten Anwendungsszenarien geeignete Verfahren der raumbezogenen Analytik zu wählen, • die Ergebnisse der Analyse raumbezogener Daten adäquat zu präsentieren, • den Umgang mit geeigneten Softwareprogrammen beherrschen. • etablierte Technologien zur Erfassung archäologischer Befund- und Objektdaten einsetzen können							
Inhalte							
Geodatenquellen, Geocoding und Geoparsing, Raster- und Vektordatenmodelle, Kartographie; Technologien zur Erfassung raumbezogener Daten (Tachymetrie, GNSS, Photogrammetrie und (Laser-)Scanning), Verarbeitung von Punktwolkendaten, Visualisierungsformen, Geoprozessierung, raum- und attributsbezogene Abfragen, Planung von GIS-gestützten Analysen							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls							
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			gemäß Anteil LP (14 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr (Wintersemester)				
Begründung der Anwesenheitspflicht			Laborähnliche Arbeitssituation in der Ü				
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften				
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges			Seminar 1 kann alternativ im Rahmen von Modul 210 besucht werden				

Modul 209 B		Digitale Methodik: Digitale Musikwissenschaft <i>Digital Methods: Digital Musicology</i>					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		WP					
Anbietende Institution(en)		JGU					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		14 LP = 420 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Coding für Musikwissenschaftler*innen	Ü	1	P	2	39	4 LP	
Musik – Klang – Digitalität	Ü	1	WP	2	159	4 LP	
Digitale Musikwissenschaft	HS	2	WP	2	159	6 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	gemäß den Maßgaben der Exportgeber						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	Portfolio in der Anwendungsübung						
Modulprüfung	Portfolio im HS						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden setzen sich mit den methodischen Ansätzen der digitalen Musikwissenschaft auseinander, sie lernen interdisziplinären Fragestellungen und Hard- und Software der Musikinformatik kennen und sind in der Lage, die erworbenen Kenntnisse zu präsentieren und auf konkrete Problemstellungen anzuwenden. Sie kennen eine Auswahl wichtiger Software-Werkzeuge der digitalen Musikwissenschaft und Programmiersprachen der Musikinformatik und sind in der Lage, diese selbstständig anzuwenden und einfache Anwendungen selbst zu programmieren. Auf Projektebene wird dies an einem konkreten Beispiel (etwa einer digitalen Musikedition, der Annotation von Audio oder Audio-Video oder dem Programmieren eines Patch) vertieft.							
Inhalte							
Wechselnde interdisziplinäre Auswahl von Themen der Musik- und Medieninformatik (z. B. musikalische Akustik, Psychoakustik, digitale Signalverarbeitung, Klangsynthese, Sound-Design, algorithmische Komposition, mathematische Musiktheorie, digitale Medientechnik, Datenformate und Anwendungsprogramme für digitale Medien) - Einführung in Multimedia-Software (z. B. Digital Audio Workstation-Programme) sowie Programmiersprachen und -techniken der Multimedia-Programmierung (wechselnde Themen, z. B. Csound, Faust, Pd, SuperCollider) - Fragen und Techniken der digitalen Musikedition (z. B. Umgang mit Edirom, MEI, Notensatzprogramme) - Techniken der Audio- (Sonic-Visualiser) oder Audio-Video-Annotation (ELAN, TIB-AV-A)							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls							
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)				deutsch			
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote				gemäß Anteil LP (14 von 120)			
Häufigkeit des Angebots				einmal pro Jahr			
Begründung der Anwesenheitspflicht							
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter				die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Leiterin / der Leiter der Abteilung Musikinformatik im Institut für Kunstgeschichte und Musikwissenschaft			
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges				Das HS kann alternativ im Rahmen von Modul 210 besucht werden			

Modul 209 C		Digitale Methodik: Digitale Text- und Translationswissenschaft <i>Digital Methods: Digital Text and Translation Studies</i>					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		WP					
Anbietende Institution(en)		JGU					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		14 LP = 420 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Digitale Text- und/oder Translationswissenschaft im interdisziplinären Kontext	VL	1	P	2	78,5 h	3 LP	
Digitale Text- und/oder Translationswissenschaft im interdisziplinären Kontext	Ü	1	P	2	78,5	3 LP	
Digitale Text- und/oder Translationswissenschaft im interdisziplinären Kontext	S	2	P	2	159h	6 LP	
Digitale Text- und/oder Translationswissenschaft im interdisziplinären Kontext	Ü	2	P	2	39	2 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	gemäß den Maßgaben der Exportgeber						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	Portfolio (Seminar: Textbezogene Daten im interdisziplinären Kontext 1 Portfolio (Übung: Analysen von Textdaten)						
Modulprüfung	Hausarbeit (Seminar: Textbezogene Daten im interdisziplinären Kontext 2)						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls (Bereich Textwissenschaft)							
• vorhandene Text-Datenbestände und deren Metadaten recherchieren und in ihrer Qualität bewerten können; • die Verfahren der Erfassung von textbezogenen Daten durchführen, Erstellung von Korpora bilden und Ergebnisse anwendungsspezifisch bewerten und visualisieren können; • die Ableitung von Text- und Metadaten aus heterogenen Quellen beherrschen und die Überführung in offene Textdatenformate leisten können; • verbreitete und etablierte Interoperabilitätsszenarien kennen; • die Anwendungsfelder der computationellen Analyse von Textdaten in interdisziplinärem Kontext kennen, • gängige Verfahren der Analyse textbezogener Daten in interdisziplinärem Kontext beherrschen, • in der Lage sein, in konkreten Anwendungsszenarien geeignete Verfahren der computationellen Textanalytik zu wählen, • die Ergebnisse der Analyse textbezogener Daten adäquat zu präsentieren, • den Umgang mit geeigneten Softwareprogrammen beherrschen.							
Die Studierenden (Bereich Translationswissenschaft)							
• erlangen sprachenpaarübergreifende Kompetenz im Bereich der Fachkommunikation und -übersetzung sowie über translationsrelevante Bereiche der Künstlichen Intelligenz • erlernen den professionellen Umgang mit Sprach- und Übersetzungstechnologien sowie mit translationsrelevanten Verfahren der Künstlichen Intelligenz und erlangen fundierte Kenntnisse über deren Funktionsweisen und Einsatzmöglichkeiten (z. B. Maschinelle Übersetzung oder automatische Spracherkennung) • erlernen Entscheidungs-, Evaluierungs- und Trainingskompetenzen bzgl. der eingesetzten Sprach- und Übersetzungstechnologien • erlernen web- und korpusbasierte Recherchetechniken für hochspezialisierte Übersetzungskontexte • erlernen Strategien des Projekt- und Qualitätsmanagements sowie der Prozessautomatisierung im Sprachen- und Übersetzungsmanagement • erlernen durch aktiven Einsatz und Anpassungen Sprach- und Übersetzungssysteme zu optimieren • setzen sich reflektiert und theoriegeleitet mit fachsprachlicher bzw. KI-gestützter Übersetzung, fachsprachlicher Kommunikation und Translationstechnologien auseinander							
Inhalte							

Bereich Textwissenschaft:

Grundlagen der computationellen Sprach- und Literaturwissenschaft; aktuelle Entwicklungen im Bereich dieser beiden Fächergruppen; Terminologie- und Wissensmanagement; Datenschutz, Normen und rechtliche Grundlagen; Pre- und Postediting von maschinell angefertigten Texten; Datenmanagement, -pflege und Datentraining für KI-gestützte Systeme; Struktur von Metadaten; Umgang mit OCR; Aufbau von Korpora; Natural Language Processing; Statistische Auswertung und Visualisierung; Umgang mit Python, R, GitLab/GitHub, Machine Learning, Transformer Modellen, LLM

Bereich Translationswissenschaft:

Grundlagen der Fachübersetzung und des Sprachmanagements, Aktuelle Entwicklungen im Bereich der Sprach- und Übersetzungstechnologien, Terminologie- und Wissensmanagement; Qualitäts- und Risikomanagement sowie automatisierte Qualitätssicherungssysteme; Datenschutz, Normen und rechtliche Grundlagen; Technische Dokumentation und Sprachkontrollwerkzeuge; Marktübersicht, Evaluierung, Training und Customization von maschinellen Übersetzungssystemen; Umgang mit CAT-Tools, maschineller Übersetzung und Content Management- bzw. Redaktionssystemen sowie mit weiteren elektronischen Ressourcen für die Fachübersetzung; Sprachdatenmanagement (Aufbau, Pflege, Austausch von Dokumenten, Terminologie, Translation Memories etc.), Pre- und Postediting von maschinell angefertigten Texten; Datenmanagement, -pflege und Datentraining für KI-gestützte Systeme;

Zugangsvoraussetzung(en)	
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls	
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)	deutsch
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote	nach Gewichtung LP (14 von 120)
Häufigkeit des Angebots	einmal pro Jahr
Begründung der Anwesenheitspflicht	
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter	die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften, die Leiterin / der Leiter des Arbeitsbereichs Allgemeine und Angewandte Sprachwissenschaft und Translationswissenschaft im FB 06
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	Das Seminar kann alternativ im Rahmen von Modul 210 besucht werden.

Modul 209 D		Digitale Methodik: Digitale Editionsphilologie Digital Methods: Digital Scholarly Editing					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	WP						
Anbietende Institution(en)	AdW						
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	14 LP = 420 h						
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	2 Semester						
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Digitale Editorik 1	S	1	P	2 SWS	159 h	6 LP	
Digitale Editorik 2	S	2	P	2 SWS	159 h	6 LP	
Erstellung einer Edition	Ü	1	P	2 SWS	39 h	2 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit							
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	Portfolio (Seminar: Digitale Editorik 1) Portfolio (Übung: Erstellung einer Edition)						
Modulprüfung	Hausarbeit (Seminar: Digitale Editorik 2)						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • vorhandene Quellen für mögliche Editionen recherchieren und in ihrer Qualität bewerten können; • die Verfahren der Erfassung von Daten durchführen, Editionen erstellen und visualisieren können; • Standards der Editorik, des Datenaustausches und der Bibliothekskataloge kennen und anwenden • mit Anforderung des Open Access, FAIR- und CARE-Prinzipien vertraut sein • verbreitete und etablierte Interoperabilitätsszenarien kennen; • die Ergebnisse der Edition benutzerfreundlich präsentieren, • den Umgang mit geeigneten Softwareprogrammen beherrschen.							
Inhalte							
Datenquellen, Metadaten, OCR-Anwendungen Austausch-Datenstandards Usability und Datenvisualisierung GitHub/GitLab, MEI, IIIF, LOD, TEI, OCR, OXYGEN, Transkribus u.a.							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls							
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			gemäß Gewichtung LP (14 von 120)				
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr				
Begründung der Anwesenheitspflicht							
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Leiterin / der Leiter der Digitalen Akademie in der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz				
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges			Eines der Seminare kann alternativ im Rahmen von Modul 210 besucht werden.				

Modul 209 E		Digitale Methodik: Modellierung Digital Methode: Modelling					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		WP					
Anbietende Institution(en)		JGU					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		14 LP = 420 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Modellierung 1	V	1	P	2	69 h	3 LP	
Modellierung 1	Ü	1	P	2	69 h	3 LP	
Modellierung 2	V	2	P	2	69 h	3 LP	
Modellierung 2	Ü	2	P	2	69 h	3 LP	
Modellierung 1 oder 2	S	1–2	P	2	39 h	2 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	gemäß den Maßgaben der Exportgeber						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen							
Modulprüfung	Mündliche Prüfung über eine der beiden Vorlesungen (Dauer: 20-30 Minuten).						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Veranstaltung verbindet die Theorie mathematischer Modellierung mit der praktischen Umsetzung im Rechner. Betrachtet werden im wesentlichen lineare Modelle: Theorie: Die Studierenden verstehen die Struktur und die Anwendungsmöglichkeiten linearer mathematischer Modelle, sowie den approximativen Abgleich von linearen Modellen mit unpräzisen Daten mittels quadratischer Variationsansätze (least-squares). Sie verstehen auch die grundlegenden Probleme, die damit einhergehen (schlecht gestellte Probleme, Regularisierung, Charakteristiken von Rauschen, Ausdruckskraft linearer Modelle). Praxis: Die Studierenden sind in der Lage, die o.g. abstrakten Werkzeuge konkret in eine effiziente Implementation auf dem Computer umzusetzen. Dabei verstehen sie, wie Information digital repräsentiert wird (Auflösungslimits, Aliasing), und sich die mathematischen Strukturen im Rechner abbilden lassen, insbesondere in Hinblick auf die Modellierung geometrischer und dynamischer Phänomene. Die Studierenden können projekt- und teamorientiert arbeiten. Hierauf aufbauend wird die Theorie und Praxis mathematischer Modellierung vertieft. Es werden dann vor allem nicht-lineare, probabilistische, und geometrische Modellierungstechniken betrachtet: Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Modellierung nicht-linearer Räume (Manigfaltigkeiten) mit Mitteln der elementaren Differentialgeometrie, sowie die numerisch-algorithmische Umsetzung dieser Konzepte. Ihnen sind auch die Grundlagen nicht-linearer Optimierung vertraut. Die Studenten können geometrische Daten repräsentieren, bearbeiten und transformieren („geometry processing“) und Techniken des maschinellen Lernens dazu anwenden, Unsicherheiten in visuellen und geometrischen Daten zu modellieren. Sie beherrschen grundlegende Methoden des maschinellen Lernens in der Anwendung auf solche Daten.							
Inhalte							
Die Vorlesung Modellierung behandelt lineare Modellierung, inklusive differentieller Modelle und quadratischer Optimierung. - Wiederholung: mathematische Werkzeuge aus dem Grundstudium (Vektorräume, Funktionenräume, multivariate quadratische Polynome). - Inverse Probleme: Analyse mittels Basistransformation (SVD), Regularisierung. - Least-Squares: Grundlagen, Total-Least-Squares, Zusammenhang mit Matrixfaktorisierung. - Datenstrukturen: für geometrische und dynamische Modellierung (Gitter, Meshes, Point Sets, implizite Flächen). - Signaltheorie: Abtastung und Rekonstruktion, (Anti-) Aliasing, Design linearer Basen. Irreguläre Abtastung. - Differentielle Modellierung: Differentialgleichungen (DGLs, PDGLs), Funktionale über differentielle Eigenschaften, Modellierung und Analyse dynamischer Systeme. - Diskretisierung: elementare Verfahren zur numerischen Behandlung. In Vorlesung und Übung werden Theorie und Praxis der linearen Modellierung miteinander verbunden. Die zweite Vorlesung behandelt lineare Modellierung, inklusive differentieller Modelle und quadratischer Optimierung: - Einführung in die Differentialgeometrie von Kurven und Flächen: Längen/Flächen/Volumen, Fundamentalformen, Metriken, Krümmung. Intrinsische Geometrie, insbesondere: Abbildungen zwischen Manigfaltigkeiten (Isometrien, konforme Abbildungen), grundlegende Sätze hierzu. Begründung größtenteils anschaulich (wenige Beweise). - Geometry Processing: Methoden zur Repräsentation, Analyse und Verarbeitung empirischer geometrischer Daten (3D Scans / Rekonstruktionen, höher-dimensionale empirische Daten mit geometrischer Interpretation). In diesem zweiten Teil werden Konzepte aus dem ersten Teil angewandt. - Maschinelles Lernen für geometrische und visuelle Daten: Wiederholung Bayes'sche Wahrscheinlichkeit; Grundlagen des maschinellen Lernens (Lernen und Inferenz) im Hinblick auf Anwendungen in diesem Gebiet.							

Zugangsvoraussetzung(en)	
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls	Vorstudium Informatik
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)	deutsch
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote	gemäß Anteil LP (14 von 120)
Häufigkeit des Angebots	einmal pro Jahr (Wintersemester)
Begründung der Anwesenheitspflicht	
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter	die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte für das Fach Informatik
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	

Modul 210		Profilbildung Individual Academic Profile Development					[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul		P					
Anbietende Institution(en)		JGU und HSM					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)		12 LP = 360 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)		2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
2 Seminare oder Hauptseminare aus dem Masterangebot folgender Studiengänge: Ägyptologie, Allgemeine Sprachwissenschaft, Altorientalistik, Christliche Archäologie und Byzantinische Kunstgeschichte, Buchwissenschaft, English Linguistics, Germanistik (zwei Hauptseminare HADIG und HNDIG aus dem Modul „Literatur im Zeitalter der Digitalisierung“), Geschichte, Klassische Archäologie, Kunstgeschichte, Musikwissenschaft, Philosophie, Translationswissenschaften, Vergleichende Sprachwissenschaft, Vorderasiatische Archäologie, Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie oder der Geoinformatik und Vermessung oder Angewandten Informatik (Hochschule Mainz) sowie der Informatik (JGU) (zu beachten sind die jeweiligen Zugangsvoraussetzungen!) Ein Seminar/Hauptseminar kann auch aus den Bereichen 209A bis 209E gewählt werden (ohne Überschneidung mit dem gewählten Bereich im Rahmen von Modul 209)	S/HS	1–2	WP	min. 4	300	2x6 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit	gemäß der Maßgabe der Exportgebers, bzw. der Regelungen zu Modul 9 A bis 9 F						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen	gemäß Maßgaben Exportgeber						
Modulprüfung	2 Teilprüfungen (Note gemittelt).						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Die Studierenden mit einem B. A. in einer Geistes- oder Kulturwissenschaft eignen sich vertiefende Kenntnisse in selbstgewählten Veranstaltungen der Masterstudiengänge der angeführten Fächer der Fachbereiche 05, 06 und 07 an. Es wird ausdrücklich empfohlen, Veranstaltungen aus Fächern zu wählen, die bereits im Bachelorstudium erfolgreich studiert wurden. Studierende mit einem B. Sc. in der angewandten Informatik oder einem Fach mit informationswissenschaftlichem Schwerpunkt eignen sich vertiefende Kenntnisse in Veranstaltungen des Masterstudienganges Geoinformatik und Vermessung (Vollzeit) an der Hochschule Mainz University of Applied Sciences und des Masterstudienganges Informatik an der Johannes-Gutenberg-Universität (JGU) an. Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls verfügen die Studierenden über erweiterte Kenntnisse in dem fachwissenschaftlichen Kontext der digitalen Methoden. Ihnen wird die Möglichkeit geboten, die Inhalte des Bachelor-Studiums zu vertiefen und aktuelle Entwicklungen und eigene wissenschaftliche Interessen in einer spezifischen geistes- oder kulturwissenschaftlichen Disziplin zu verfolgen.							
Inhalte							

Inhalt des Moduls ist die vertiefte Kenntnis des fachwissenschaftlichen Kontext, der in den Modulen „Digitale Geistes- und Kulturwissenschaften – Grundlagen“, „Digitale Geistes- und Kulturwissenschaften – Vertiefung“ und „Digitale Methodik“ behandelten Methoden. Zusätzlich kann eine weitere digitale Methodik erlernt werden, um so durch die vergleichende Betrachtung der verschiedenen Methoden und ihrer schwerpunktmäßigen fachlichen Anwendung eine vertiefte Kenntnis des wissenschaftlichen Zusammenhanges zu erlangen.

Zugangsvoraussetzung(en)	Gemäß der Regelungen zu den einzelnen Veranstaltungen
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls	
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)	Deutsch oder englisch
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote	Gemäß Anteil LP (12 von 120)
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester
Begründung der Anwesenheitspflicht	
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter	die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen	
Sonstiges	

Modul 211	Projektmanagement und Wissenschaftskommunikation <i>Managing Projects and Communicating Science</i>					[Modul- Kennnumme r]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	P					
Anbietende Institution(en)	HSM (S und Ü1), IEG (Ü2)					
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	9 LP = 270 h					
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	2 Semester					
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflich- tungsgrad	Kontakt- zeit (SWS)	Selbststu- dium	Leistungs- punkte
Veranstaltungsorganisation	S	3	P	2 SWS	99	4
Praxisprojektpräsentation	Ü	4	P	1 SWS	109,5	4
Methodenwerkstatt Masterarbeit	Ü	4	P	1 SWS	9	1
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:						
Anwesenheit						
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3					
Studienleistungen						
Modulprüfung	Präsentation in Übung Praxisprojektpräsentation					
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen						
Die Studierenden sollen nach erfolgreichem Abschluss des Moduls • die Anforderungen an Planung, Durchführung und Verwertung einer Transfer-Veranstaltung kennen, in der aktuelle Themen aus der Forschung an verschiedene Zielgruppen vermittelt werden. • als Gruppe gemeinsam eine innovative und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation ausschöpfende Veranstaltung organisiert haben, in denen sie die Ergebnisse und Erfahrungen ihrer Praxisprojekte präsentieren und vermitteln, die Kombination digitaler Methoden oder die Entwicklung von Softwarelösungen für komplexe wissenschaftliche Fragestellungen planen und als Gruppe optimieren können.						
Inhalte						
In Kooperation mit dem „Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften“ sollen Grundlagen der Wissenschaftskommunikation, des Projektmanagements, der Veranstaltungsorganisation erlangt werden. Dazu gehört die Identifizierung und Ausgestaltung ergebnisadäquater digitaler Kommunikationsformen der Ergebnisse der Praxisprojekte; wissenschaftliches Design von wissenschaftlichen Analysen oder Applikationen.						
Zugangsvoraussetzung(en)						
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls						
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch			
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			gemäß Anteil LP (9 von 120)			
Häufigkeit des Angebots			einmal pro Jahr			
Begründung der Anwesenheitspflicht			Die Lehrveranstaltungen basieren im Wesentlichen auf Fallstudien, die einen sehr hohen interdisziplinären Zugang erfordern. Die Herausarbeitung entsprechender Forschungsfragen lässt sich somit meist nur kollaborativ leisten. Nur die Zusammenarbeit garantiert somit das Lernziel.			
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften Leitung Bereich Digitale Historische Forschung DH Lab im Leibniz-Institut für Europäische Geschichte			
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen						
Sonstiges			Das Seminar findet im 3. Semester im Zeitraum Oktober bis Dezember statt. Die Übungen zu Beginn des 4. Semesters (April)			

Modul 212	Masterarbeit Master's Thesis						[Modul-Kennnummer]
Pflicht- oder Wahlpflichtmodul	P						
Anbietende Institution(en)	alle am Studiengang beteiligten Institutionen						
Leistungspunkte (LP) und Arbeitsaufwand (workload)	25 LP = 750 h						
Moduldauer (laut Studienverlaufsplan)	1 Semester						
Lehrveranstaltungen/ Lernformen	Art	Regelsemester bei Studienbeginn WiSe	Verpflichtungsgrad	Kontaktzeit (SWS)	Selbststudium	Leistungspunkte	
Masterarbeit		4	P		750 h	25 LP	
Um das Modul abschließen zu können sind folgende Leistungen zu erbringen:							
Anwesenheit							
Aktive Teilnahme	gemäß § 5 Abs. 3						
Studienleistungen							
Modulprüfung	Masterarbeit inkl. webbasierter Darstellung der Ergebnisse und Poster						
Qualifikationsziele/Lernergebnisse/Kompetenzen							
Mit erfolgreichem Abschluss des Moduls weisen die Studierenden nach: - Fähigkeit zu selbstständiger wissenschaftlicher Problemanalyse und Recherche - Fähigkeit zur Identifikation und Strukturierung eines wissenschaftlichen Forschungsthemas unter Einbeziehung digitaler Methoden - Fähigkeit zur eigenständigen Planung, Durchführung und digitalen Vermittlung sowie Präsentation des bearbeiteten Forschungsthemas							
Inhalte							
- Entweder die selbstständige Bearbeitung eines geistes- oder kulturwissenschaftlichen Forschungsthemas unter Einbeziehung digitaler Methoden oder die selbstständige Fortentwicklung digitaler Methodik zur Lösung eines geistes- oder kulturwissenschaftlichen Problems - Darlegung der Problemstellung und der methodischen Vorgehensweise sowie der Lösung als digitaler Text (PDF/A); Aufbereitung der Forschungsdaten und gegebenenfalls der entwickelten Software zur Archivierung (Metadaten, Lizenzierung) - Zusammenfassung des Forschungsproblems der Masterarbeit, der angewandten Methoden und der erzielten Ergebnisse als digitale Präsentation im Internet (Website) und als Poster (PDF)							
Zugangsvoraussetzung(en)							
Empfohlene Teilnahmevoraussetzung(en) für das Modul bzw. für einzelne Lehrveranstaltungen des Moduls							
Unterrichtssprache(n) und Prüfungssprache(n)			deutsch				
Stellenwert der Modulnote in der Gesamtnote			nach Anteil LP (25 von 120)				
Häufigkeit des Angebots							
Begründung der Anwesenheitspflicht							
Modulbeauftragte oder Modulbeauftragter			die Studiengangsbeauftragte / der Studiengangsbeauftragte des Master Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften				
Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen							
Sonstiges							