

Exemplarische Projekte in Regensburg

m*w – Genderstereotype und non-binäre Darstellungen in der Literatur

Im Projekt m*w werden ungewöhnliche Gender-Darstellungen in literarischen Texten untersucht. Mareike Schumacher (Uni Regensburg) und Marie Flüh (Uni Hamburg) verfolgen mit dem Projekt einen literaturhistorischen Ansatz, der Korpora aus verschiedenen Jahrhunderten vergleicht. Bisher standen Novellen und Dramen des 19. sowie Romane des 18.–21. Jahrhunderts im Fokus. (<https://msterchenw.de/>)

Streetartfinder – Web-Anwendung zur Dokumentation und Kartierung von Streetart

Der Streetartfinder ist eine Web-Anwendung zur Sammlung und Kartierung von Streetart-Bildern. Nutzer können Bilder hochladen, wobei Geodaten, Uploader, Upload-Datum und Streetart-Kategorie erfasst werden. Die Anwendung erstellt daraus eine interaktive Karte. Ziel ist der Aufbau einer digitalen Ressource, die kunsthistorische, soziologische und kulturwissenschaftliche Studien zu Streetart ermöglicht.

Gender Bias in AI Imagery

In ihrem MA-Abschlussprojekt widmet sich Digital-Humanities Studentin Johanna Grünler der Frage, inwiefern die Bild-KI DALL-E Stereotype bei Gender und Hautfarbe repliziert. In welchen Berufsfeldern werden häufiger Frauen gezeigt? Wie häufig sind Menschen unterschiedlicher Hautfarben-Typen repräsentiert? Und: Gibt es einen messbaren Unterschied zwischen DALL-E 2 und DALL-E 3? Diesen Fragen geht sie in einer computergestützten empirischen Analyse nach.

Diese und mehr Projekte: <https://dhregensburg.net/dh-projekte/>

Warum Digital Humanities M.A in Regensburg studieren?

Das Masterprogramm Digital Humanities in Regensburg bietet mir als Absolventin oder Absolvent eines geistes-, kultur-, gesellschafts- oder sozialwissenschaftlichen Studiengangs die Möglichkeit,

- forschungsnah und projektorientiert das in meinem B.A.-Fach erworbene Fachwissen mit digitalen Methoden neu zu entdecken. So können z.B. literarische Texte, Filme, Kunstwerke und Games digital untersucht und (neu) interpretiert werden.
- aktuell gefragte, beruflich und wirtschaftlich über den Fachkontext hinaus relevante Kompetenzen (Programmierung, Statistik, Machine Learning, WebTech) zu erwerben und diese mit einem Masterabschluss zu dokumentieren.
- an einem attraktiven und modernen, wirtschaftlich starken und historisch sehr bedeutsamen Studienort, die Regensburger Altstadt mit Stadtamhof zählen zum UNESCO Weltkulturerbe, zu studieren.

Alle wichtigen Informationen finden Sie im Web unter:
go.ur.de/digitalhumanities



Impressum

Herausgeber: Universität Regensburg, Professur für Digital Humanities

Gestaltung & Inhalt: Clara Helmig & Thomas Wilhelm

© Universität Regensburg, Professur für Digital Humanities, 2025

Masterstudiengang

Digital Humanities



Universität Regensburg
FAKULTÄT FÜR SPRACH-, LITERATUR-
UND KULTURWISSENSCHAFTEN

Digital Humanities in Regensburg

Seit 1970 wird an der Universität Regensburg bereits geisteswissenschaftliche Forschung mit digitalen Methoden verbunden. Die Lehrstühle für Informationswissenschaft und Medieninformatik haben sich in der geistes- und kulturwissenschaftlichen Fakultät entwickelt und aus der Arbeitsgruppe DH wurde schließlich ein eigener MA-Studiengang Digital Humanities entwickelt. Seit 2024 bietet die Universität Regensburg außerdem die Möglichkeit im Hauptfach Digital Humanities zu promovieren.

- 1970: Computergestützte Konkordanz der mittelalterlichen Erzählung "Von Sente Brandan"
- WS 71/72: Kurs "Einführung in die Programmierung linguistischer Probleme (FORTAN IV)"
- 1996: Einrichtung Lehrstuhl für Informationswissenschaft
- 2008: Gründung Arbeitsgruppe DH
- 2010: Einrichtung Lehrstuhl Medieninformatik
- 2013: Neues DH-Modul im Master Medieninformatik
- 2017: Start Masterstudiengang Digital Humanities
- **2023: Professur Digital Humanities**

Beteiligte Personen & Fachbereiche

- Prof. Dr. Mareike Schumacher (Digital Humanities)
- Prof. Dr. Christian Wolff (Medieninformatik)
- Prof. Dr. Bernd Ludwig (Informationswissenschaft)
- Professur für Public History
- Professur für Dynamiken virtueller Kommunikationsräume
- Fakultät für Sprach-, Literatur- Kulturwissenschaften
- Fakultät für Informatik und Data Science

DH Regensburg im Netz

- Blog: <https://dhregensburg.net/>
- Instagram: @dhregensburg
- Podcast: RaDiHum20

Themenblöcke & Studienverlauf

Das Masterprogramm Digital Humanities an der Universität Regensburg teilt sich in ein Lehrjahr und ein Projektjahr. Das Lehrjahr beinhaltet die Vermittlung von Grundlagen und Methoden der Digital Humanities, die dann im Rahmen des Projektjahres von den Studierenden in konkreten Forschungs- und Entwicklungszusammenhängen angewandt werden. Den Abschluss des Projektjahres bildet die Masterarbeit.

Inhalt und Struktur des Lehrjahrs:



Inhalt und Struktur des Projektjahres:

(zwei Wahlpflichtseminare auf vier möglichen Fachbereichen)



Bewerbungsverfahren

Studienbeginn im Masterstudiengang Digital Humanities ist das Wintersemester. Die Bewerbungsfrist hierfür ist jeweils der **1. Juli** des Jahres, in dem Sie das Studium aufnehmen möchten. Bewerben können Sie sich, wenn Sie **140 ECTS** aus einem grundständigen **geistes-, kultur-, sozial- oder gesellschaftswissenschaftlichen** Studiengang mitbringen und dieses mindestens mit der **Note 2,5** abgeschlossen haben. Eine vorläufige Zulassung ist möglich, falls Ihre Abschlussnote noch nicht vorliegt.

Zielgruppe

Der Masterstudiengang wendet sich an Studierende, die bereits einen geisteswissenschaftlichen Abschluss (Bachelor of Arts oder Lehramt) haben und sich methodisch weiterbilden möchten. Hierzu gehört die Vermittlung anwendungsorientierter Kompetenzen in Programmierung, Datenerhebung und -auswertung sowie Sprach- und Texttechnologie. Ein Schwerpunkt ist dabei die Fähigkeit, mit geeigneten digitalen Werkzeugen z.B. literarische Texte, historische Dokumente, Kunstwerke, Filme, Social Media Posts zu analysieren und die Ergebnisse in geeigneter Form zu interpretieren, aufzubereiten und zu kommunizieren.

Berufsperspektiven

Die im Masterstudium erworbenen Fähigkeiten zur eigenständigen Entwicklung und Umsetzung wissenschaftlicher Lösungsstrategien im Team entsprechen den heutigen Arbeitsanforderungen – sowohl in der Wissenschaft als auch in anderen Berufsfeldern. Modul Inhalte wie User Centered Design, Programmierung und Webtechnologien bereiten gezielt auf Tätigkeiten im Kultursektor vor, etwa in Museen oder Archiven. Sprach- und texttechnologische Inhalte qualifizieren für Content- und Knowledge-Management, Suchmaschinenanbieter und Human-Computer-Interaction. Weitere Module vermitteln gefragte Kompetenzen in Maschinellem Lernen, Big Data, Data Science und Location-based Services. Dadurch erweitert sich das berufliche Spektrum gegenüber einem B.A. oder Lehramtsstudium in den Geisteswissenschaften erheblich.

„Die Digital Humanities zeigen, dass Technologie nicht nur Zahlen und Codes sind, sondern Werkzeuge, um Kultur, Sprache und Geschichte neu zu entdecken.“

– ChatGPT