

Exportmodul IWGS

1	Modulbezeichnung	Informatische Werkzeuge in den Geistes- und Sozialwissenschaften informatic tools in the humanities and social sciences	Gesamtzahl ECTS-Punkte 10
2	Lehrveranstaltungen	WS V: Informatische Werkzeuge in den Geistes- und Sozialwissenschaften I (2 SWS) Ü: Tutorium der IWGS (2 SWS) SS V: Informatische Werkzeuge in den Geistes- und Sozialwissenschaften II (2 SWS) Ü: Tutorium der IWGS (2 SWS)	5 ECTS 5 ECTS
3	Lehrende	Prof. Dr. Michael Kohlhase Philipp Kurth, M.Sc.	

4	Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Michael Kohlhase Philipp Kurth, M.Sc.	
5	Inhalt	<p>Grundlegende und anwendungsorientierte Programme für die Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überblick über Methoden und praktische Anwendungsmöglichkeiten - der Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften und ihre technischen Grundlagen - anwendungsorientierte Vermittlung der Schnittstellen zwischen Technologie und Geistes- und Sozialwissenschaften <p>Einführung in die Programmierung in Python</p> <ul style="list-style-type: none"> - Systematik und Kultur der Programmierung - Programm- und Kontrollstrukturen - grundlegende Datenstrukturen wie Zahlen und Zeichenketten, insbesondere Zeichenkodierungen, Unicode, und reguläre Ausdrücke <p>Darauf aufbauend werden wir Folgendes abdecken</p> <ul style="list-style-type: none"> - digitale Dokumente und Dokumentenverarbeitung, insbesondere Textdateien, Markup-Systeme, HTML, und CSS - Datenbanken; insbesondere Entity Relationship Diagramme, CRUD Operationen und DB Abfragen; 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Web-Technologien für interaktive Dokumente und Anwendungen; insbesondere Internet-Infrastruktur, Webbrowser und -Server, Javascript und HTML - Urheberrecht und Datenschutz als Rechtsgrundlagen für daten- und programmorientiertes Arbeiten - große kollaborative Entwicklungswerkzeuge: Revisionskontrollsystem und Issue Tracker, speziell GitHub und GitLab - Bildverarbeitungswerkzeuge, z.B. Tensorflow, pyCV - Semantic Web und WissKI
6	Lernziele und Kompetenzen	<p>Anwenden Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - können die fachspezifische Terminologie in Diskussionen und schriftlichen Arbeiten anwenden - sind in der Lage Softwarelösungen für geistes- und sozialwissenschaftliche Fragestellungen zu verwenden - übertragen die Standards zur guten wissenschaftlichen Praxis in den eigenen Arbeiten <p>Erschaffen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - passen Softwarelösungen für Geistes- und Sozialwissenschaftliche Fragestellungen an <p>Evaluiieren Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - entscheiden auf Grund ihrer Kenntnisse über die notwendige methodologische Vorgehensweise bei Datenanalysen. <p>Kompetenzen Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisieren ihre Zeit so, dass Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen angemessen durchgeführt werden können; - planen ihre Prüfungsvorbereitung langfristig; - ergänzen das Material um eigene Beispiele; - bearbeiten Beispiele und Aufgaben aus Vorlesungen und Übungen selbständig nach; - übernehmen selbst Verantwortung für die Aneignung des Stoffs; - arbeiten kontinuierlich und vermeiden das Hinausschieben von Arbeiten
7	Voraussetzungen für die Teilnahme	Keine
8	Einpassung in Musterstudienplan	Ab Studiensemester 1
9	Verwendbarkeit des Moduls	BA Soziologie
10	Studien- und Prüfungsleistungen	Portfolio, ca. 15 Seiten
11	Berechnung der Modulnote	100% Modulprüfung
12	Turnus des Angebots	jährlich

13	Wiederholung der Prüfungen	Einmal (GOP-Bestandteil) Zweimal (falls nicht GOP-Bestandteil)
14	Arbeitsaufwand in Zeitstunden	Präsenzzeit: 90 h Eigenstudium: 135 h
15	Dauer des Moduls	2 Semester
16	Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch, Englisch
17	Literaturhinweise	Wird auf studon bekannt gegeben und laufend aktualisiert. Folgender Pfad: 1. Phil >> 1.6 Medienwissenschaften und Kunstgeschichte >> Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften