

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 widmete sich eine Digital-Humanities Studentin 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 Hautfarbentypen 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



DH Regensburg im Netz

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

Impressum

Herausgeber: Universität Regensburg, Professur für Digital Humanities

Gestaltung & Inhalt: Clara Helmig & Thomas Wilhelm

© Universität Regensburg, Professur für Digital Humanities, 2026

Masterstudiengang

Digital
Humanities



Universität Regensburg
FAKULTÄT FÜR SPRACH-, LITERATUR-
UND KULTURWISSENSCHAFTEN

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
- Department für Interdisziplinäre und Multiskalare Area Studies

Bewerbungsverfahren

Studienbeginn im Masterstudiengang Digital Humanities ist im Wintersemester. Beachten Sie die Bewerbungsfrist auf der Homepage. 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.

Themenblöcke & Studienverlauf

Das Masterprogramm Digital Humanities an der Universität Regensburg gliedert sich in Pflichtmodule und zwei Wahlbereiche (1: "Digital Methods" und 2: "Humanities and Digitization"). Die Pflichtmodule umfassen die Vermittlung von Grundlagen und Methoden der Digital Humanities, die anschließend im Rahmen der Wahlbereiche von den Studierenden in konkreten Forschungs- und Entwicklungszusammenhängen angewandt werden. In den Wahlpflichtbereichen müssen jeweils mind. 18 ECTS erworben werden.

Pflichtmodule (84 ECTS)

Introduction to Digital Humanities	Einführung in die Informatik	Digitalisierung und digitale Gesellschaft	Programmierung mit Python
Machine Learning	Research Project in DH	Project in Natural Language Engineering	Master Thesis

Wahlpflichtbereich "Digital Methods"

Data March	Mensch- Maschine- Interaktion	AI Ethics	Survey- und Experimentdesign
Einführung in das Information Retrieval	Project in Natural Language Engineering	Usability Engineering	Game Engineering

Wahlpflichtbereich "Humanities and Digitization"

DH and Information	DH and Media	DH and Language	DH and Culture	DH and Game
--------------------	--------------	-----------------	----------------	-------------

Beispiel-Seminare

DH and Media: „Falsche Welten“: Räumliche Narrative und Stereotype in Computerspielen um 2000 (SoSe 2025)

DH and Information: Interacting with AI Systems

DH and Culture: True Crime! Kriminalerzählungen rund um "wahre Verbrechen" von Pulp bis Podcast (SoSe2025)

exemplarischer Studienverlauf

- 1.FS: Introduction to Digital Humanities, Einführung i.d. Informatik, Digitalisierung, Programmierung mit Python, *Mensch-Maschine-Interaktion*
- 2.FS: Machine Learning, *Project Natural Language Engineering, Survey- und Experimentdesign, Seminar aus DH und Media*
- 3.FS: Research Project in DH, *Usability Engineering, Seminar aus DH und Information, Seminar aus DH Culture*
- 4.FS: Thesis-Kolloquium

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. Modulinhalt 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.