

Anforderungen für das Projektmodul in den digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften

Stand: 08.07.2020

Praxisbezug

Das DH-Projektmodul soll eine frühe Integration von praktischen Elementen in den DH-Studiengang gewährleisten. Daher müssen die Projekte einen deutlichen Praxisbezug aufweisen. Ein rein oder auch nur überwiegend theoretisches Projekt kann nicht angerechnet werden. Das Projektmodul versteht sich als praxisnahe Vorstufe zur Bachelorarbeit.

Ausgewogenheit

Die Konzeption des Studiengangs sieht eine ausgewogene Behandlung von inhaltlichen (geistes-/sozialwissenschaftlichen) und technischen (informatischen) Problemstellungen vor. Dies sollte in dem Praxismodul wiedergespiegelt sein. Das bedeutet, dass die Studierenden entweder:

- a) Eine geistes-/sozialwissenschaftliche Fragestellung mit informatischen Werkzeugen behandeln
- b) Über den Einfluss bzw. den Einsatz von digitalen Werkzeugen im Arbeitsalltag von Geistes-/Sozialwissenschaftlern reflektieren

Für den Punkt (a) ist wichtig, dass Werkzeuge zur Verwendung kommen oder entwickelt werden, die nicht einfach nur digitale Versionen von einem eigentlich analogen Workflow sind. Beispielsweise reicht es nicht aus, Daten einfach nur in einer Excel-Tabelle zu verwalten.

Punkt (b) teilt sich wiederum in zwei mögliche Unterpunkte:

- Reflexion über den Einfluss von Digitalisierung auf den Arbeitsalltag. Hier muss sichergestellt werden, dass der informatische Teil nicht zu kurz kommt. Es muss klar evaluiert werden, inwieweit diese Werkzeuge der Forschung / der Arbeit helfen. Falls beispielsweise das Praktikum im Bereich des Journalismus durchgeführt wird, sollte aufgeführt werden, welche Werkzeuge dort zur Recherche und inhaltlichen Aufbereitung verwendet werden und wie diese sich im Vergleich mit klassisch analogen Tools schlagen.

- Wenn ein eigenes Werkzeug/Tool entwickelt wird, was nicht direkt eine geistes-/sozialwissenschaftliche Fragestellung bearbeitet (also nicht unter Oberpunkt (a) fällt), muss zumindest evaluiert werden, wie dieses Tool in den Geistes-/Sozialwissenschaften eingesetzt werden könnte und inwieweit es dort die Arbeit erleichtern würde.

Betreuung

Das Projekt kann entweder bei Lehrenden in den Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften oder in einer dem Studiengang nahen Branche absolviert werden. Mögliche Beispiele sind:

- Museum und Archiv (Bild-/Werkannotation, Datenbanken)
- Verlagswesen/Publizistik (E-Publishing und digitale Märkte)
- Journalismus (Online-Medien, Social Media)
- Öffentlichkeitsarbeit und Kulturvermittlung im Netz
- Erwachsenenbildung (Digital Literacy, E-Learning)
- Think Tanks (Digitale Transformation)
- Consulting (Workflows, digitale Arbeit)

Projekt-, Praktikumsbericht

Ziel des Projektberichts ist es, den Verlauf des eigenständigen Projekts bzw. des Praktikums darzustellen, die Projekterfahrung zu reflektieren und anhand der gewonnenen Erkenntnisse die bearbeitete Fragestellung bzw. die zu Beginn des Projekts angesetzte Zielformulierung kritisch zu hinterfragen. Der Schwerpunkt soll dabei auf der Reflektion der in der Projektphase angewendeten technischen Werkzeuge liegen.

Die Auswertung und Analyse des erzeugten Materials tritt dabei in den Hintergrund. Eine Verknüpfung mit Theorie bzw. Literatur muss im Rahmen des Projektberichts nicht in dem Umfang wie in der Bachelorarbeit geleistet werden. Bei Verwendung von Verfahren aus der Literatur sollen diese natürlich trotzdem referenziert und eingeordnet werden.

Formalia

Allgemein sollte auf die Übersichtlichkeit und Einheitlichkeit geachtet werden, dazu eignen sich insbesondere

- Deckblatt
- Inhaltsverzeichnis mit Seitenangaben
- Einheitlicher Korrekturrand
- Zeilenabstand 1,5
- Wahrheitsgemäße Erklärung

- ca. 50.000 Zeichen

Aufbau

[kann je nach Projekt / Praktikum variieren]

1. Deskriptiver Teil
 - 1.1. Beschreibung des Projekts / Praktikums, Projektumfelds
 - 1.2. Beschreibung und Erläuterung des Verlaufs

Es sollte vor allem eingegangen werden auf:

- Vorstellung des Projekts
- Motivation und Begründung
- Aufgabengebiete im Projekt
- Ziele des eigenen Beitrags

2. Reflexiver Teil Technik

In diesem Teil beschreiben Sie, welche technischen Werkzeuge Sie im Verlauf Ihres Praktikums verwendet haben. Sie beschreiben Ihre persönliche Erfahrung mit der Software. Das umschließt, welchen Zweck diese Software erfüllen soll, und inwieweit sie das tatsächlich tut. Wie benutzerfreundlich und intuitiv gestaltete sich der Umgang? Gibt es Alternativen und wie verbreitet sind diese? Was sind jeweils die Vor- und Nachteile?

Wenn Sie während Ihres Praktikums eigene Software entwickelt haben, beschreiben Sie in diesem Teil detailliert den Vorgang bei der Entwicklung:

Beispiele für zu behandelnde Themen (natürlich abhängig von der jeweiligen Aufgabenstellung):

- Welche Daten standen Ihnen zur Verfügung und in welchem Format lagen diese vor?
- Wie interagiert Ihre Software mit dem Datensatz?
- Welche Softwarebibliotheken haben Sie verwendet? Wie waren Ihre Erfahrungen mit diesen?
- Wie interagieren Nutzer*Innen mit Ihrer Software?
- Welche Programmiersprache haben Sie verwendet?
- Inwieweit konnten Sie Konzepte aus besuchten Veranstaltungen während Ihres bisherigen Studiums verwenden?

Die Beschreibung der von Ihnen entwickelten Algorithmen sollte genau sein, sich aber nicht in Implementierungsdetails verlieren. Interessant sind hier die Problemstellungen,

Design-Entscheidungen und der Lösungsweg, nicht wann man eine FOR- statt einer WHILE-Schleife verwendet hat (es sei denn, dies stellt sich als wichtiger Bestandteil Ihrer Arbeit heraus). Wenn Code entwickelt wurde, der öffentlich verfügbar ist (z.B. Open Source Entwicklungen auf GitHub oder GitLab), so sollte er referenziert werden.

3. Reflexiver Teil Introspektion

In diesem Teil reflektieren Sie ihre Projekterfahrungen und die Umstände, unter denen Sie ihr Projekt durchgeführt haben. Dies tun Sie selbstverständlich aus Ihrer persönlichen Perspektive heraus, was Sie durch die Verwendung der Ich-Form verdeutlichen. Vermeiden Sie dabei ungenaue, wertende und passive Formulierungen. Was hat in Ihren Augen warum gut funktioniert, was hat Ihnen aus welchen Gründen gefallen oder nicht, was hat aus welchen Gründen nicht so geklappt, wie Sie sich das vorgenommen hatten? Welche Erkenntnis gewinnen Sie daraus? Vertiefen Sie zwei oder drei Erfahrungen, die für Sie eine entscheidende Erkenntnis gebracht haben, anstatt viele Erfahrungen nur oberflächlich anzuschneiden. Die Qualität der Reflexion bemisst sich daran, ob sie Ihnen neue Erkenntnisse eröffnet.

Zu dieser Introspektion gehören: Selbstreflexion (Erwartungen, Vorannahmen, vorgefundene Realität), Eingliederung in das Arbeits- bzw. Forschungsfeld, Erfahrungen bei persönlichen Begegnungen, Umgang mit Gesprächspartnern bzw. Fragen des Zugangs, Selbst- und Fremdeinschätzung, Methodenreflexion (Probleme, Herausforderungen, Erfolge), Reflexion über Ihren Lernprozess und Ihre erworbenen Kompetenzen in Bezug zum Studium und berufliche Perspektiven. Chronologischer Überblick über den Verlauf der Projektteilnahme als Geschichte mit Fokus auf:

- Einbindung und Rolle in der Gruppe bei Teilprojekten
- Kompetenzzaneignung
- Problemstellungen und Lösungsansätze
- Emotionale Konflikte
- Umgang mit Wissen
- Motivationale Veränderungen
- Veränderungen in der Wahrnehmung der Projektziele

4. Fazit

Zusammenfassung und persönliches Fazit mit Fokus auf:

- Stand der Realisierung
- Rückbezug der erworbenen Kompetenzen auf die Bausteine

- Situationen und Orte des Kompetenzerwerbs
- Anwendungsrelevanz
- Zukünftige Vorhaben
- Einordnung in den Studienverlauf
- Einordnung in Berufsvorstellungen
- Veränderungen in der Wahrnehmung der Projektziele

5. Anhang

- 5.1. Tabellarische Auflistung der verwendeten Tools
- 5.2. Bei Bedarf Fotos, Skizzen, Fragenkataloge, Workflow Sheets zur Dokumentation
- 5.3. Produzierter Programmcode in geeigneter Form. Hier bieten sich zum Beispiel Repositorien wie Github (für open source code) oder GitLab.cs.fau.de (für nichtöffentlichen/sensiblen Code/Daten) an. Achten Sie hier darauf, die Sichtbarkeiten passend einzustellen und eine geeignete Lizenz anzugeben. Sensible Daten oder Code können auch als .zip abgegeben werden. Eine Dokumentation muss jedoch innerhalb der Arbeit stattfinden.