
Vorwort

Schon längst ist die digitale Welt aus den Geisteswissenschaften nicht mehr wegzudenken: Durch den gezielten Einsatz digitaler Medien sind in allen klassischen Disziplinen der Geisteswissenschaften, die die universitäre und außeruniversitäre Forschungseinrichtungen, die Institutionen des Kulturerbes (Bibliotheken, Archive, Museen) sowie die Verlage und jedwede weitere Medieninstitution umfassen, neue Praktiken für und von Softwaresysteme(n) entstanden. Die Prämisse für einen erfolgreichen Einsatz digitaler Systeme ist die Assoziation von fundierten geisteswissenschaftlichen Kenntnissen mit solider informationstechnischer Kompetenz, die weit über das reine Schreiben und Gestalten am Rechner hinausgehen muss. Sowohl die Konzeptionierung von fachspezifischen digitalen Angeboten wie auch deren reale technische Umsetzung mit und ohne Unterstützung von externen Dienstleistern setzen fundierte Kenntnisse der dafür möglichen und nötigen Technologien voraus.

Das vorliegende Buch ist eine Einführung in die theoretischen und praktischen Kenntnisse, die notwendig sind, um die Konzepte, Methoden und Technologien der Digital Humanities zu verstehen und ausprägungsunabhängig zu benutzen. Ziel ist ein allgemeines Verständnis der Konzepte der jeweiligen Bereiche und nicht ein trainierter Umgang mit einem bestimmten Softwaresystem. Da aber gerade im Bereich der Angewandten Informatik ein routinierter Umgang mit Rechnersystemen unerlässlich ist, müssen die Konzepte in konkreten Projekten umgesetzt werden. Zu diesem Zweck finden sich im vorliegenden Buch regelmäßig praktische Aufgaben, die mit einer entsprechenden Applikation umgesetzt werden sollen. Eine Aufgabenstellung für ein größeres Projekt, das in vergleichbarer Form als reale Aufgabenstellung im beruflichen Alltag vorkommen könnte, verbindet alle Kapitel bis einschließlich „Markupsprachen am Beispiel von XML“.

Der Aufbau ist bis zum Kapitel „Einführung in die Bildbearbeitung“ konsekutiv und es wird empfohlen, diese entsprechend zu bearbeiten. Die anschließenden Kapitel zum Thema digitale Bilder und Informationssysteme sind autonom.

Durch die hier vermittelten theoretischen und praktischen Kenntnisse wird ein effizientes und selbstständiges Arbeiten mit den verschiedensten Softwaresystemen in unter-

schiedlichen Fachbereichen zu verschiedensten Fragestellungen möglich, sodass ein zielorientierter Einsatz von Informationstechnologien auch und gerade in den Digitalen Geisteswissenschaften möglich wird.

Susanne Kurz

Digital Humanities

Grundlagen und Technologien für die Praxis

Kurz, S.

2016, XXVI, 220 S. 112 Abb., 23 Abb. in Farbe.,

Softcover

ISBN: 978-3-658-11212-7