

Antrag im Rahmen der "Tandem-Fellowships für Innovationen in der Hochschullehre"

## **Bewusster Umgang mit digitalen Tools in Einführungsveranstaltungen der Bildwissenschaften**

Antragsteller:innen: **Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét  
Amadeus Tkocz B.A.**

### **Einführung**

Unser Projekt zielt darauf, die zentrale Einführungsveranstaltung in das Studium der Kunstgeschichte – ein in Haupt- und Nebenfach sehr frequentiertes und in Freiburg überausgelastetes Fach – in ein zukunftsfähiges Format zu überführen. Diese Veranstaltung, die „Einführung in die Bildkünste“, muss viele Funktionen erfüllen: Neben Fachterminologie und Methodik werden gleichzeitig die elementaren Formen des (bild)wissenschaftlichen Arbeitens vermittelt. Vor allem gilt es zukünftig, der Vielzahl an digitalen Angeboten (Bilddatenbanken, Museumswebsites, Online-Ressourcen und –datenbanken) und den Möglichkeiten von KI generierten Tools gerecht zu werden und diese sinnvoll gerade in der Einführungsveranstaltung aufzunehmen. Grundsätzlich soll mittels Flipped Classroom und Blended Learning der bewusste Umgang mit und das kritische Hinterfragen von Online-Enzyklopädien wie Wikipedia, (Museums)datenbanken und KI-Tools eingeübt werden. In den Sitzungen wird über Live-Quizzes, Gespräche und auch klassische Gruppenarbeiten die digitale Lernkultur vertieft. Ziel dieses Projektes ist es, ein Veranstaltungskonzept zu erarbeiten, in dem die verschiedenen Tools bezogen auf die Vielfalt der Inhalte koordiniert werden sollen, so dass die Veranstaltung dann nachhaltig in die Lehre einfließen kann. Dabei wird auch die im Studienplan ebenfalls für das erste Semester vorgesehene „Übung zum wissenschaftlichen Arbeiten“ mitgedacht. Modular konzipiert, lässt sich das Konzept auch auf Grundlagenveranstaltungen weiterer Geisteswissenschaften übertragen. Die Kombination aus Lehrperson (Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét, ASM) und Masterstudenten (Amadeus Tkocz, AT), beide mit vielfältiger Erfahrung im Bereich der Digitalität, stellt unserer Meinung nach den Schlüssel zum Erfolg eines solchen Formats dar. Unterstützung erhält das Tandem am kunstgeschichtlichen Institut insbesondere von Jun.-Prof. Dr. Julia von Ditfurth, die bereits an den Überlegungen zur Antragstellung mitgewirkt hat, und unserer IT-Mitarbeiterin Paula Schulze, die weitreichende Erfahrung mit digitalen Projekten vorweisen kann.

## **Persönliche Motivation sowie Kenntnisse und Erfahrungen**

**Anna Schreurs-Morét:** Seit Beginn meiner Lehrtätigkeit 2011 in Freiburg habe ich die Möglichkeiten des Blended Learning, die kluge Verzahnung von Präsenzlehre mit digitalen Elementen, in die Lehre integriert, um das Beste aus beiden Welten zu kombinieren. Dieses Engagement führte 2013 zu einem Lehrpreis der Freiburger Universität (*Instructional Development Award*, Projekt „Wissen im Prozess: Kollaborativ erstellte Online-Publikationen von Studierenden an den Universitäten Freiburg und Konstanz“, gemeinsam mit dem damaligen Jun.-Prof. Dr. Bent Gebert u. Prof. Dr. Hans W. Hubert).<sup>1</sup> Basierend auf der These, dass die Prüfungsleistungen der Studierenden in Qualität und Anspruch gehoben werden, wenn sie nicht ‚für die Schublade‘, sondern für eine (studentische) Öffentlichkeit geschaffen und online verfügbar gemacht werden, ermöglichte die damit verbundene Finanzierung die Durchführung mehrerer didaktisch begleiteter Seminare, in denen in Ilias-Wikis Texte von Studierenden erarbeitet, evaluiert und schließlich publiziert wurden. Im Verlauf meiner weiteren Lehre etablierte sich für die Hauptseminare eine spezifische Form des Flipped Classroom, bei der durch einen semesterbegleitenden Blog die Teilnehmer:innen ihre Studienleistungen (Erarbeiten von Inhalten, konzentriert auf ein spezifisches Thema) als Blogbeiträge online verfassten, die dann vor der entsprechenden Sitzung von den Kommiliton:innen studiert werden konnten und in der Sitzung selbst – auf der Grundlage einer gemeinsamen Analyse der Kunstwerke – diskutiert wurden.<sup>2</sup>

**Amadeus Tkocz:** Bereits während meines BA-Studiums in Freiburg war ich an mehreren digitalen kunsthistorischen Projekten beteiligt: Im Wintersemester 2020/21 nahm ich – pandemiebedingt – an einer virtuellen Online-Exkursion teil: In einer Gruppe von 16 Studierenden entstand die Website „Weltenbummler Johann Liss“.<sup>3</sup> Dieses Projekt hat mir zum ersten Mal im Studium anhand eines konkreten Endprodukts gezeigt, wie wichtig digitale Werkzeuge in der späteren Arbeitswelt von Kunsthistoriker:innen (und damit auch anderen Geisteswissenschaftler:innen) sein werden. Denn neben der bisher üblichen Vermittlung von kunst- und kulturhistorischem Kulturgut wird die mediale Präsentation desselben auch in renommierten Institutionen immer wichtiger (als Beispiel seien hier die Digitalis des Städel Museums in Frankfurt genannt) – Geisteswissenschaftler:innen erreichen damit nicht nur die Besucher:innen von Kulturinstitutionen, sondern öffnen ihre Forschung auch für eine Vielzahl von Internetnutzer:innen. Während meines MA-

Studiums entstand aus einem Seminar von Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét das studentische Projekt „Kunstgeschichte unterwegs“, dessen Leitung seit Sommer 2022 bei mir und einer weiteren Masterstudentin liegt: In der dreisemestrigen Veranstaltung zum Freiburger Münster konnten fachliche Inhalte mit heutigen Formen der Vermittlung zusammengeführt werden.<sup>4</sup> So entstand am Ende ein hybrides Produkt: ein gedruckter Flyer zu den Chorkapellen des Freiburger Münsters, der über einen QR-Code zu einem digitalen Guide mit weiteren Inhalte und Audioguides führt und sowohl die fachlichen Diskussionen der Seminare als auch die Beobachtungen vor Ort optimal widerspiegelt und für ein breites Publikum zugänglich macht (Fertigstellung voraussichtlich SoSe 2024). Da Studierende bereits ab dem ersten Semester mit diesen neuen Publikationsarten und Arbeitsweisen in der digitalen Welt vertraut gemacht werden sollten, kann man die Umstrukturierung der Einführungsveranstaltung als Grundstein für ein zukunftsfähiges Studieren ansehen.

**Gemeinsame Motivation:** Durch diese Erfahrungen geschult, haben wir versucht, in den Veränderungen der Studiengänge BA und MA Kunstgeschichte (die im Rahmen der im Frühjahr 2024 erfolgten Akkreditierung eingeleitet wurden) den neuen, digitalen Anforderungen in der Lehre gerecht zu werden. Unterstützt durch die sehr wertvollen Erfahrungen der Kollegin Jun.-Prof. Julia von Dittfurth und die klugen Ideen der IT-Mitarbeiterin Paula Schulze beantragen wir hier die Neu-Konzeption der zentralen „Einführung in die Bildkünste“, die am Anfang des ersten Semesters für Haupt- und Nebenfachstudierende verpflichtend ist. Vor dem Hintergrund der zahlreichen bisherigen Experimente mit digitalen Tools ist es eine besondere Herausforderung, gerade diese Einführungsveranstaltung sinnvoll und ‚der digitalen Zeit‘ angemessen zu gestalten. Dabei ist die Herausforderung doppelt: Nicht nur bieten die digitalen Möglichkeiten eine Fülle von erfolgreichen und fruchtbaren Lehr-/Lernszenarien. Gleichzeitig fordert die unter Studierenden verbreitete Nutzung von LLMs - vor allem von ChatGPT, für die Bildwissenschaften aber auch die Nutzung oder die Begegnung mit bildgenerierenden Modellen wie Dall-E - dringend eine bewusste und gezielte Thematisierung in den Lernmodulen der Veranstaltung. Hier heißt es, wie schon beim Umgang mit der Online-Enzyklopädie Wikipedia, nicht auszuweichen, sondern eine bewusste und reflektierte Nutzung zu fördern, um über den Bereich der Quellenkritik die Studierenden in das wissenschaftliche Arbeiten einzuführen. Damit gelingt es auch, sie angemessen auf eine zukünftige Berufswelt vorzubereiten, die von Digitalität und KI geprägt sein wird.

Das Projekt gibt eine hervorragende Gelegenheit, den anregenden Austausch, der seit Jahren zwischen den beiden Antragstellenden besteht und in verschiedenen Veranstaltungen und Projekten auf Belastbarkeit geprüft wurde, nun für ein Format fruchtbringend zu machen, bei dem die unterschiedlichen Perspektiven von lehrender und studierender Person geradezu unerlässlich sind. Beide Kooperationspartner bringen für dieses Tandem-Fellowship bereits Vorkenntnisse im Bereich der Lehre und des Digitalen mit: Neben vielfältigen Erfahrungen mit der Flipped Classroom-Methode und digitalen Live Quizzes in Vorlesungen, ist Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét Herausgeberin einer wissenschaftlich kommentierten Online-Publikation eines barocken Quellentextes.<sup>5</sup> Ihr Kollaboratives Lehrkonzept mit dem Ziel von durch Studierenden entwickelten Online-Publikationen wurde 2013 mit dem IDA Lehrpreis der Universität Freiburg ausgezeichnet. Innerhalb der Universität ist Anna Schreurs-Morét als Vertreterin der Philosophischen Fakultät in der Forschungsinfrastrukturkommission der Universität und durch die bisherige Tätigkeit als Mitglied des Arbeitskreise Digitalisierung und Open Science (bis Herbst 2023) nicht nur im Bezug zur digitalen Perspektive der Universität vernetzt, sondern auch als Vertretendes Mitglied der Senatskommission für Studium und Lehre und Mitglied des Fakultätsrats und der Studienkommission tätig. Des Weiteren sichert die Mitgliedschaft in mehreren Arbeitskreisen zum Thema der digitalen Kunstgeschichte (AK Digitale Kunstgeschichte<sup>6</sup>, AK Kuwiki<sup>7</sup>) für das Fellowship-Vorhaben die nötige Vernetzung über die Universität hinaus. Amadeus Tkocz ist durch seine Tätigkeit in der Bildstelle des Kunstgeschichtlichen Instituts bestens mit der Bilddatenbank der Universität und den Archivierungs- und Digitalisierungsvorhaben des Kunsthistorischen Institutes vertraut. Darüber hinaus bietet das Projekt „Kunstgeschichte Unterwegs“, was seit 2022 unter der Co-Leitung von Amadeus Tkocz konzipiert und entwickelt wurde, wichtige Erfahrungswerte, was die Mitkonzeption, -organisation und -durchführung einer Veranstaltung zu hybriden Projekten zur Kulturvermittlung mit Studierenden angeht. Durch seine Mitarbeit am Satz und verschiedenen Text- und Bildredaktionen von wissenschaftlichen Publikationen liefert Amadeus Tkocz beste Vorkenntnisse, was das Publizieren mit dem Repositoryum FreiDok Plus der Universitätsbibliothek Freiburg anbetrifft, sowie in den Bereichen Lizenz- und Urheberrecht und Open Access Publikationen.

## **Ziele und Innovationspotential**

Anlass zur Umstrukturierung der „Einführung in die Bildkünste“ gaben die Evaluierungen unserer bisherigen Einführungsveranstaltungen durch die Studierenden, die eine intensivere Heranführung an das wissenschaftliche Arbeiten (auch über die bloßen Formalia hinaus) ebenso anmahnten wie eine verstärkte Hinführung zu den *Digital Humanities*. Gleichzeitig erweist sich der sinnvolle und zielführende Umgang mit jeder Form von KI generierten Tools (ChatGPT, DeepL, Dall-E etc.), der jüngst an der Uni Freiburg vor allem in der Studienkommission diskutiert wurde und an deren „Empfehlungen zur studentischen Verwendung von LLMs wie ChatGPT“ Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét mitwirken konnte, als zentrale, aktuelle Herausforderung in der Lehre. Dieser auch für die Geisteswissenschaften zentraler, die Berufswelt massiv verändernder Faktor soll speziell in die Einführungsveranstaltungen mit aufgenommen werden.

Schließlich ist es reizvoll, die in langen Jahren im engen Austausch mit den Studierenden gemachten Erfahrungen nun gebündelt einzubringen. Denn nicht nur die immer wichtiger werdenden KI-Tools stellen eine große Herausforderung für den akademischen Betrieb dar, auch die interdisziplinären Verknüpfungen, die sich gerade im Bereich der *Digital Humanities* abzeichnen, stellen einen wichtigen Bereich für die Bildwissenschaften dar, der in den aktuellen Einführungsveranstaltungen noch nicht fest verankert ist. Insbesondere der Mehrwert von KI-Tools wie DeepL Write oder Chat GPT, mit denen sich Studienanfänger\*innen ergänzend zu den von Lehrenden begleiteten Veranstaltungen allein oder in Kleingruppen weiterbilden können, soll erprobt und in die neue Struktur der Einführungsmodule integriert werden. Damit kann die von Lehrenden und Studierenden gleichermaßen gewünschte Auseinandersetzung mit der eigenen Textproduktion und dem wissenschaftlichen Schreiben intensiviert werden. Die Nähe von Amadeus Tkocz als Masterstudent und langjährigem Mitglied der Fachschaft Kunstgeschichte (und somit Anlaufpunkt von vielen jüngeren Semestern) zu den Studienanfänger:innen kann dem Projekt helfen, die einzelnen Elemente der Einführungsveranstaltung adäquat an die Bedürfnisse der Erstsemesterstudierenden anzupassen. Die mehrjährige Zusammenarbeit von Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét mit ihm in verschiedenen Veranstaltungsformaten stellen das Fundament des Projektes dar. Hinzu kommen die Kompetenzen von Julia von Dittfurth, Juniorprofessorin für Mittelalter, die durch ihre Anbindung an den Studiengang MARS (Mittelalter- und Renaissancestudien) der Universität Freiburg und an das Corpus

Vitrearum Medii Aevi (CVMA. Deutsche Glasmalereiforschungsstelle in Freiburg) mehrere Lehrveranstaltungen im Bereich der *Digital Humanities* durchgeführt hat, und die grundlegende und inspirierende Unterstützung durch die IT-Mitarbeiterin Paula Schulze, deren Stelle im Rahmen des Projektes aufgestockt werden soll. Dies alles bietet eine solide Grundlage, um verschiedene Elemente erfolgreich in die neu strukturierten Einführungsveranstaltungen zu integrieren.

Übergeordnetes Ziel ist die Flipped Classroom-orientierte Umstrukturierung der zentralen Einführungsveranstaltung im kunstgeschichtlichen Studium auf der Basis von Blended Learning-Elementen. Dabei sollen die Studierenden direkt im ersten Semester durch den reflektierten Umgang mit Formen von KI, Online-Datenbanken und den höchst vielfältigen Internetressourcen für die Möglichkeiten, Chancen und Probleme sensibilisiert werden, die sich ihnen dadurch – ergänzend zu den klassischen Möglichkeiten der Fachliteratur – bieten oder die dadurch entstehen. Gerade im Bereich der Bildwissenschaften ist bei der Bildrecherche einzuüben, welche Datenbanken überhaupt zuverlässiges Material bieten, um nicht versehentlich auf KI-generiertes Material zurückzugreifen. Dabei sollte grundlegend auch das Bewusstsein dafür geweckt werden, dass nur in der Hybridität des Wissenserwerbs, in der Kombination von Online-Datenbank-Wissen und den klassischen Aufsätzen und Monographien der Bibliotheken, verlässliches Material für das gesamte Studium erworben werden kann.

Konkret gesprochen sind es drei Ebenen, auf denen – in verschiedenen Einheiten und Themen – durch die Veranstaltung hinweg sehr grundlegend Erkenntnisse gewonnen werden sollen:

Ebene 1: **Wissenserwerb** (Wissen des Netzes verso Wissen der Bibliotheken)

Ebene 2: **Schreibkompetenzen** (Sparring partner ChatGPT?)

Ebene 3: **Bildrecherche** (Bildbanken und Bildgeneratoren)

Als didaktische Mittel in den Sitzungen werden Live-Quizzes zum Einsatz kommen. Außerdem wird das im Selbststudium durch die Studierenden vorzubereitende Material durch kleinere Lehr-Videos und Tutorials ergänzt, die im Rahmen des Projektes erstellt werden.

Die **Einheiten und Themen**, die im Verlauf des Semesters erarbeitet werden, sind die folgenden:

1. Das Medium Bild. Betrachten und beschreiben. Analyse von Bildwerken

2. Komposition und Raumerfassung. Schlüsselbegriffe der KG / Perspektive
3. Licht und Farbe, Aufstellungsorte.
4. Materialität: Malerei und Plastik
5. Typen (Funktionen) von Gemälden und Gattungen der Malerei
6. Funktionen von Skulptur und Plastik
7. Erzählung oder Beschreibung: Bild und Text (Kunstliteratur, Bilder in Texten)
8. Kunstgewerbe, Druckgraphik, Fotografie, Performance ...
9. Abstraktion und Gegenstand
10. Digitale Kunst
11. Methoden der Kunstgeschichte: Ikonographie etc. /Epochenproblematik
12. (Aktuelle) Themen der Kunstgeschichte: Provenienzforschung, Kunst im globalen Kontext etc.

Eine exemplarische Sitzung gestaltet sich wie folgt. Die ca.80 Teilnehmer:innen wurden zum Ende der vorhergehenden Sitzung in vier Gruppen geteilt und bekamen ein gleiches Thema zugeordnet (z.B. Wie funktioniert die Technik des Kupferstichs?, oder „Wie arbeitet man mit der Ikonographischen Methode?“ oder „Was bedeutet Abstraktion in den Künsten?“). Im Verlaufe der Woche vor der Sitzung bereiten sich die Mitglieder der ersten drei Gruppen jeder individuell mit Hilfe seines „Werkzeuges“ vor: (Gruppe 1) Klassische Fachliteratur, (Gruppe 2) (Museums-)Datenbanken, (Gruppe 3) Wikipedia. Die Mitglieder von Gruppe 4 generieren jeweils einen Text zum Thema mithilfe von ChatGPT und entsprechenden Prompts, die zum Termin der Sitzung hochgeladen werden.

In der Sitzung gibt es nach einer kurzen grundlegenden Einführung (z.B. zu den Techniken allgemein, ca. 15 min) eine kurze Gruppenarbeit (10 min), in der die Mitglieder einer Gruppe ihre Ergebnisse miteinander abgleichen und für eine kurze Präsentation vorbereiten können. Es folgen die Präsentationen, in denen die (höchst unterschiedlichen oder sehr ähnlichen) Ergebnisse deutlich werden. Eine kritische Abschlussdiskussion vertieft nicht nur das erlernte Wissen, sondern verhilft zur reflektierten Sicht auf die unterschiedlichen Potentiale der verschiedenen Wissenspeicher. Als Hausaufgabe beschäftigen sich alle mit mindestens einem der ChatGPT-Texte, der auf inhaltliche Korrektheit geprüft werden muss.

Was hier wie ein fertiges Konzept erscheinen mag, ist bisher nur die Idee zu einer Veranstaltung, die lebhaft und lehrreich die einführenden Inhalte, den Umgang mit

dem Bild und die Grundlagen der Kunstgeschichte vermitteln kann. Vieles muss noch gerade im Austausch von Lehrender und fortgeschrittenem Studierenden diskutiert werden: Wie kann der Workload für die Studierenden korrekt und sinnvoll gestaltet werden (Stunden des Selbststudiums müssen den 8 ECTS entsprechen)? Wie sind die Sitzungen zeitlich überzeugend zu strukturieren? Wie viele Sitzungen können mit der Flipped classroom-Gruppenarbeit konzipiert sein, ohne die Zeit für die ebenso notwendigen Inhaltsvermittlungen oder Resümees von Seiten der Dozierenden zu stark zu verknappen? Zudem sind einführende Tutorials erforderlich: für die klassische Literaturrecherche, für den grundlegenden Aufbau der Online-Enzyklopädie Wikipedia (und die Möglichkeiten der aktiven Mitarbeit), für den Umgang mit ChatGPT und die „Gestaltung“ der Texte mit Hilfe relevanter und zielführender Prompts. In einem intensiven Abstimmungsprozess von Studierenden und Lehrender sind also alle Inhalte mit den relevanten Themen noch einmal zu reflektieren. Es ist zu entscheiden, welche Themen und Fragen sich am besten für die Flipped Classroom-„Gruppenarbeiten“ eignen. Es muss geklärt werden, welche Fragestellungen sich mit Hilfe von Live-Quizzes optimal erarbeiten lassen. Zum Arbeitspaket hinzu kommen die Erstellung der Tutorials (und Lehrvideos) und schließlich ganz elementar: die Vorbereitung des Ilias-Kurses und das Befüllen der Ordner mit Textbeispielen, Abbildungen und Link-Sammlungen zu der Vielzahl und Vielfalt von zum Teil sehr guten Videos und digitalen Angeboten, die beispielsweise von großen Museen zur Verfügung gestellt (z.B. zu technischen Verfahren, Kupferstich/Bronzeguss, Victoria & Albert Museum, London etc.).

Gleichzeitig wird die Konzeption in engem Austausch mit Jun-Prof. Dr. Julia von Ditzfurth erfolgen, in deren Händen die Durchführung der Übung zum Wissenschaftlichen Arbeiten liegt. Wenn Studierende in der Einführung KI-Tools und digitale Ressourcen kennen und einschätzen lernen, sollen in der Übung diese Kompetenzen direkt am Verfassen wissenschaftlicher Texte erprobt werden.

### **Probleme und Hürden während des Projektes sowie Evaluationsverfahren**

Das Risiko bei einer Einführungsveranstaltung ist klar zu benennen: Problematisch wäre es, wenn etwa durch zu viel Input oder durch zu viele (digitale) „Experimente“ die Studierenden nicht alle Inhalte mitnehmen würden, welche sie in den weiteren Semestern grundlegend benötigen. Auf der anderen Seite bietet gerade die



Umstrukturierung der Veranstaltung als Blended Learning durch den Einsatz digitaler Tools, durch das Anlegen von Link-Sammlungen, Ordner mit Grundlagentexten und schließlich die vorbereitenden Tutorials in weit höherem Maße die Möglichkeit, dass die Studierenden auch nach Ende des Semesters noch auf verknüpfte Inhalte zurückgreifen und diese – in späteren Seminaren – auch weiter reflektieren können.

Selbstverständlich wird die Veranstaltung durch die in der Fakultät eingeübten Evaluationsverfahren (Formulare werden für jeden Studierenden online zur Verfügung gestellt) evaluiert. Ergänzen werden die Evaluation zudem zwei Feedback-Runden während des Semesters (in Präsenz mit Mentimeter/Live Quizzes). Durch die sehr gute Vernetzung der beiden Tandempartner\*innen innerhalb des Kunstgeschichtlichen Institutes – mit Jun.-Prof. Dr. Julia von Ditfurth und der IT-Mitarbeiterin Paula Schulze, mit den Hilfskräften der Bildstelle und den Studierenden aus der Fachschaft – kann auch „on the go“ evaluiert werden, das heißt, Formate werden im informellen Austausch besprochen und immer wieder angepasst, sodass am Ende möglichst viel Input eingesammelt werden kann. Dabei soll der Fokus darauf liegen, digitale Werkzeuge als ebenjene einzusetzen, zum Zweck des Lernens und nicht zum Selbstzweck.

### **Reichweite und Verstetigung sowie Transfer und Implementierung**

Geplant ist die Implementierung der Einführung in den Studiengang BA Kunstgeschichte Modul M1 und M2, gemeinsam mit der Übung zum Wissenschaftlichen Arbeiten. Einzelne Bausteine können in verschiedene andere Veranstaltungen, besonders Seminare und Übungen, einfließen. Das hier erarbeitete Konzept kann, wenn es die bereits erläuterten und eingeübten Evaluationsverfahren durchlaufen hat, vor allem konkret auf die grundlegende „Einführung in die Architektur“ angewendet werden, die als Pflichtveranstaltung im 2. Fachsemester stattfindet. Gleichzeitig sollen die Materialien und das modulare Konzept als solches auf dem bereits in Freiburg vorhandenen Repositorium FreiDok Plus hochgeladen und damit der akademischen Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Dieses Verfahren wurde bereits von anderen Projekten erprobt und deckt sich mit der neu eingeführten Open Science Politik der UB Freiburg.<sup>8</sup>

Ziel des Projektes ist es, in enger Kooperation mit Studierenden eine solide und zukunftsfähige Struktur für das Einführungsmodell in der Kunstgeschichte zu schaffen. Dass darüber gleichzeitig der Umgang mit KI und mit anderen Online-Tools

von studentischer Seite eingeübt wird und dieser lehrend begleitet wird, fördert wiederum die Möglichkeiten von Prof. Dr. Schreurs-Morét, in den weiteren Gremien von Fakultät und Universität, die sich damit beschäftigen, beratend mitzuwirken und adäquaten Input zu geben. Das Projekt fügt sich außerdem in die neuesten Bestrebungen der Geisteswissenschaftlichen Fakultäten ein, gemeinsam mit der UB Freiburg die Kenntnisse im Bereich *Digital Humanities* weiter auszubauen. Im Wintersemester 2023/24 hat sich an der Freiburger Universität neu das *Humanities Methodology and Infrastructure for Digital Research Hub* (HUMANID Hub) gegründet. Unter Federführung von Prof. Dr. Achim Rabus (als Professor für Slavische Philologie für das *Digital Humanities Lab* der Philologischen Fakultät), Dr. Antje Kellersohn (als Direktorin der Universitätsbibliothek für das *Digitalisierungszentrum e-science* der UB Freiburg) und Prof. Dr. Anna Schreurs-Morét (als Professorin für Kunstgeschichte für das im Herbst 2023 gegründete *Kompetenzzentrum für Bild- und Archividigitalisierung* der Philosophischen Fakultät) wird das Ziel verfolgt, den Bereich der digitalen Kompetenzen in den geisteswissenschaftlichen Fächern der Philologischen und Philosophischen Fakultäten zu stärken und auszubauen. Gleichzeitig erfolgt darüber der sinnvolle Anschluss an den Aufbau einer *Central Data Facilities* von Seiten des Rektorats. Bei der Konzeption der neuen Einführungsveranstaltung kann auf den Support der Kolleg:innen vertraut werden. Umgekehrt erhöhen die Innovationen unserer Einführung das fundierte Interesse der Studierenden an den Methoden der Digital Humanities, so dass zukünftig über die Konzeption eines *Zertifikats Digital Humanities* an der Philosophischen Fakultät nachgedacht werden soll. Auf jeden Fall verhilft die Einführung in die digitalen Möglichkeiten des Studiums von Beginn an dazu, gerade auf studentischer Ebene den Horizont für die Entwicklung weiterer digitaler Projekte zu öffnen, die dann im Rahmen des HUMANID Hub realisiert werden können.

---

<sup>1</sup> <https://kommunikation.uni-freiburg.de/pm/2013/rektorat-ida-2013.pdf>

<sup>2</sup> <https://gegendieregeln.wordpress.com/> Rezension: <https://www.theomag.de/106/kw77.htm>

<sup>3</sup> „Weltenbummler Johann Liss“, studentisches Projekt, Universität Freiburg, 2021. <https://www.blogkunstgeschichte.uni-freiburg.de>.

<sup>4</sup> „Kunstgeschichte Unterwegs: Chorumfang und Chorkapellen“, studentisches Projekt zum Freiburger Münster, Universität Freiburg, 2024. <http://kunstgeschichteunterwegs.de>.

<sup>5</sup> Sandrart.net. Deutsche Akademie der Bau-, Bild- und Malerey-Künste. Wissenschaftlich kommentierte Online-Edition, 2008–2012. <http://ta.sandrart.net/de/>.

<sup>6</sup> Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte <https://digitale-kunstgeschichte.de>.

<sup>7</sup> Kuwiki. kuwiki. Arbeitsgemeinschaft Kunstwissenschaften + Wikipedia

[https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbeitsgemeinschaft\\_Kunstwissenschaften\\_%2B\\_Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbeitsgemeinschaft_Kunstwissenschaften_%2B_Wikipedia).

<sup>8</sup> Open Science an der Universitätsbibliothek Freiburg <https://www.ub.uni-freiburg.de/open-science/>.