



**Studien- und Fachprüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Interaction Research & Design
an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg gemäß Senatsbeschluss
Vom 29. November 2023
Vorbehaltlich der Genehmigung durch den Präsidenten**

(Fundstelle:

<https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2024/2024-xx.pdf>)

Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeine Regelungen	4
§ 29 Geltungsbereich	4
§ 30 Studiendauer und Studienumfang	4
§ 31 Verwandte Studiengänge	4
§ 32 Modulhandbuch	5
II. Abschluss und Modulprüfung	5
§ 33 Zugangsvoraussetzungen	5
§ 34 Gegenstand des Masterstudiengangs	5
§ 35 Masterarbeit	6
§ 36 Studienschwerpunkt	6
§ 37 Auslandsaufenthalt	7
III. Studienvoraussetzungen, Ziele und Struktur des Studiums	7
§ 38 Studienvoraussetzungen	7
§ 39 Ziele des Studiums	8
§ 40 Struktur des Studiums	8
IV. Schlussbestimmungen	10
§ 41 Inkrafttreten und Übergangsregelungen	10
Anhang 1: Module und Modulgruppen des Masterstudiengangs Angewandte Informatik	11
1. Modulgruppe A1 Angewandte Informatik	11
2. Modulgruppe A2 Informatik	12
3. Modulgruppe A3 Anwendungsfächer sowie Wirtschaftsinformatik	13
4. Modulgruppe A4 Projekte	14
5. Modulgruppe A5 Seminare	14
6. Modulgruppe A6 Masterarbeit	14
Anhang 2: Themengebiete für die Masterarbeit im Masterstudiengang Interaction Research & Design	15
Anhang 3: Themengebiete für Schwerpunkte im Masterstudiengang Interaction Research & Design	16

Aufgrund des Art. 9 Satz 1 in Verbindung mit Art. 80 Abs. 1 Satz 1 und Art. 84 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulinnovationsgesetzes (BayHIG) erlässt die Otto-Friedrich-Universität Bamberg folgende

Studien- und Fachprüfungsordnung

I.

Allgemeine Regelungen

§ 29

Geltungsbereich

(1) Die vorliegende Studien- und Fachprüfungsordnung enthält Regelungen für den Masterstudiengang Interaction Research & Design.

(2) Der Masterstudiengang Interaction Research & Design ist als konsekutiv Masterstudiengang konzipiert, der auf einem Bachelorstudiengang der Informatik oder der Sozial- bzw. Humanwissenschaften oder des Designs oder einem verwandten Studiengang mit mindestens 180 ECTS-Punkten aufbaut.

(3) Die Studien- und Fachprüfungsordnung ergänzt die Allgemeine Prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (APO WIAI) der Otto-Friedrich-Universität Bamberg.

§ 30

Studiendauer und Studienumfang

(1) ¹Die Regelstudienzeit beträgt vier Fachsemester. ²Der Studienumfang beträgt mindestens 120 ECTS-Punkte.

(2) Die Höchststudienzeit beträgt sechs Fachsemester.

§ 31

Verwandte Studiengänge

¹Verwandte Studiengänge zu dem Masterstudiengang Interaction Research & Design im Sinne des § 5 APO WIAI sind alle Studiengänge der Studienbereiche Design (insbesondere Design, Grafikdesign, Industriedesign, Integrated Design, Interaktionsdesign, Kommunikationsdesign, Marken- und Kommunikationsdesign, Mediendesign, Nachhaltiges Design, Produktdesign, Visuelle Kommunikation, User Experience Design); Informatik (insbesondere Mensch-Computer-Interaktion, Medieninformatik, Angewandte

Informatik, Informatik, Wirtschaftsinformatik, Bioinformatik, Computer- und Kommunikationstechniken, Ingenieurinformatik/Technische Informatik, Medizinische Informatik, Software Systems Science) und Sozial- und Humanwissenschaften (insbesondere Psychologie, Soziologie, Sozialwissenschaften, Kommunikationswissenschaft, Statistik, Angewandte Sozialwissenschaften, Interkulturelle Studien, Gender Studies, Gesellschaftswissenschaften, Politikwissenschaften), sofern diese mindestens 30 ECTS Methodenkenntnisse aus den Bereichen Design, Empirie oder Informatik umfassen. Zusätzlich muss auch die Bachelorarbeit in einem dieser Bereiche absolviert worden sein. ²Im Einzelfall entscheidet der Prüfungsausschuss, ob ein Studiengang als verwandt gilt.

§ 32

Modulhandbuch

¹Der Prüfungsausschuss verabschiedet in der Regel bis zum Ende des Sommersemesters ein Modulhandbuch für das kommende Studienjahr und gibt dieses hochschulöffentlich bekannt. ²Das Modulhandbuch enthält zumindest Beschreibungen der Module der Fakultät WIAI gem. dieser Studien- und Fachprüfungsordnung und regelt für diese Module detailliert die Inhalte, dabei insbesondere: Inhalte und Lernziele, Lehrformen, Verwendbarkeit von Modulen, Semesterwochenstunden, Arbeitsaufwand, Häufigkeit des Angebots und die Dauer eines Moduls und konkretisiert die prüfungsrechtlichen Regelungen dieser Ordnung.

II.

Abschluss und Modulprüfung

§ 33

Zugangsvoraussetzungen

- (1) Der Zugang zum Masterstudiengang Interaction Research & Design setzt voraus:
1. einen Hochschulabschluss oder einen gleichwertigen Abschluss mit einer Regelstudienzeit von mindestens sechs Fachsemestern im Umfang von 180 ECTS-Punkten und der Gesamtnote 2,5 oder besser in einem verwandten Studiengang oder in einem Studiengang im gleichen Studienfach voraus.
 2. das erfolgreiche Absolvieren des Eignungsverfahrens gemäß Anhang 4.
- (2) Die Entscheidung über die Qualifikation nach Abs. 1 trifft die Kommission zur Feststellung der Eignung (Eignungskommission).
- (3) ¹Bewerberinnen und Bewerber wird die Aufnahme des Studiums bereits vor dem Erwerb der Zugangsvoraussetzungen gemäß Abs. 1 ermöglicht, sofern zum Zeitpunkt der

Einschreibung mindestens 150 ECTS-Punkte des qualifizierenden Studiengangs nachgewiesen werden. ²Der Erwerb der Zugangsvoraussetzungen muss bis zum Ende des zweiten Fachsemesters nachgewiesen werden. ³Erfolgt der Nachweis nicht fristgemäß, wird der oder die Studierende von Amts wegen exmatrikuliert. ⁴Die Exmatrikulation wird am Ende des zweiten Fachsemesters wirksam.

§ 34

Gegenstand des Masterstudiengangs

(1) ¹Der Masterstudiengang Interaction Research & Design führt zu einem weiteren berufsqualifizierenden Hochschulabschluss. ²Im Rahmen des Studiums wird festgestellt, ob der bzw. die Studierende erweiterte und vertiefte Fachkenntnisse erworben hat, die Zusammenhänge des Studienfaches überblickt und die Fähigkeit besitzt, die wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnisse des Studienfaches selbstständig zur Lösung komplexer Problemstellungen anzuwenden und in der Forschung weiterzuentwickeln.

(2) Im Studium sind Modulprüfungen in den in § 40 aufgeführten Modulgruppen unter Berücksichtigung der angegebenen Wahlmöglichkeiten einschließlich der Anfertigung der Masterarbeit abzulegen.

(3) Den Modulgruppen sind die im Anhang 1 angegebenen ECTS-Punkte zugeordnet.

§ 35

Masterarbeit

(1) Mit der Masterarbeit soll der Nachweis erbracht werden, dass die Prüfungskandidatin bzw. der Prüfungskandidat in der Lage ist, das gestellte Thema selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.

(2) ¹Das Thema der Masterarbeit ist aus einer Fächergruppe gemäß Anhang 2 zu entnehmen. ²Auf Antrag der Prüfungskandidatin bzw. des Prüfungskandidaten kann vom Prüfungsausschuss auch ein Thema aus einem anderen Fach zugelassen werden. ³In diesem Fall ist von der Prüfungskandidatin bzw. vom Prüfungskandidaten glaubhaft nachzuweisen, dass das gestellte Thema inhaltlich der Angewandten Informatik entnommen ist.

(3) ¹Das Modul Masterarbeit beinhaltet ein Kolloquium, in dem die Hauptergebnisse der Arbeit verteidigt werden. ²Das Kolloquium findet nach Wahl des bzw. der Studierenden entweder vor oder nach der Bewertung der Masterarbeit statt.

(4) Die Note der Masterarbeit setzt sich zu 67 % aus der Bewertung der schriftlichen Arbeit und zu 33 % aus der Bewertung des Kolloquiums zusammen.

(5) Die Zulassung zum Modul Masterarbeit setzt voraus, dass Module im Umfang von mindestens 60 ECTS-Punkten erfolgreich absolviert wurden.

§ 36

Studienschwerpunkt

(1) ¹Die wählbaren Studienschwerpunkte sind in Anhang 3 aufgeführt. ²Diesem ist auch die Zuordnung der Module und der Masterarbeit zu einem Schwerpunkt zu entnehmen.

³Ein Studienschwerpunkt wird im Zeugnis ausgewiesen, wenn

- a) aus diesem Studienschwerpunkt mindestens 18 ECTS und zusätzlich mindestens ein Projekt erbracht wurden und
- b) das Thema der Masterarbeit aus einem für den Schwerpunkt genannten Fach stammt und für diesen Studienschwerpunkt ausgegeben wurde.

(2) Soweit das nach ECTS-Punkten gewichtete arithmetische Mittel der gemäß Abs. 1 zu erbringenden benoteten Prüfungsleistungen mindestens die Note 1,5 ergibt, erfolgt die Ausweisung mit dem Zusatz „mit Auszeichnung“.

(3) Auf Antrag der oder des Studierenden erfolgt die Ausweisung des Studienschwerpunktes und/oder des Zusatzes im Zeugnis, sofern die Voraussetzungen gemäß Abs. 1 gegeben sind.

§ 37

Auslandsaufenthalt

(1) Den Studierenden im Masterstudiengang Interaction Research & Design wird nachdrücklich empfohlen, in der Regel im zweiten oder dritten Fachsemester, ein gelenktes Auslandsstudium zu absolvieren.

(2) ¹Jede bzw. jeder Studierende sucht sich den Studienplatz im Ausland selbst. ²Das International Office der Otto-Friedrich-Universität unterstützt im Rahmen bestehender Hochschulpartnerschaften und vorhandener Förderprogramme die Vermittlung von Studienplätzen im Ausland. ³Ein Anspruch auf Zuweisung eines Studienplatzes besteht nicht.

(3) ¹Die zu erbringenden Prüfungsleistungen sollen dabei vor Antritt des Auslandsaufenthaltes mit dem zuständigen Prüfungsausschuss vereinbart werden (Learning Agreement). ²Im Auslandsstudium können Module erbracht werden, die entweder einem in Bamberg angebotenen Modul gemäß Anhang 1 dieser Studien- und Fachprüfungsordnung entsprechen (keine wesentlichen Unterschiede hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen) oder fachsystematisch einer der Modulgruppen gemäß Anhang 1 zugeordnet werden können. ³Bereits erbrachte Leistungen können aus dem Auslandsstudium nicht nochmals eingebracht werden. ⁴Für die Anerkennung der im Auslandsstudium erbrachten Leistungen gilt im Übrigen § 6 APO WIAI.

III.

Studienvoraussetzungen, Ziele und Struktur des Studiums

§ 38

Studienvoraussetzungen

¹Für ein erfolgreiches Studium werden neben den Voraussetzungen nach § 33 gute Kenntnisse in den Unterrichtssprachen Deutsch und Englisch erwartet. ²Unzureichende Kenntnisse sind frühzeitig während des Studiums zu ergänzen.

§ 39

Ziele des Studiums

(1) ¹Gegenstand des Masterstudiums Interaction Research & Design ist der Entwurf, die Implementation und die Evaluierung von interaktiven und kooperativen Systemen. ²Hierbei gilt es besonders, menschenzentrierte Aspekte und Herausforderungen bei der Erforschung und Entwicklung von Technologien zu berücksichtigen. ³Typische Anwendungsgebiete sind beispielsweise die Entwicklung von Informations- und Kommunikationssystemen für den Arbeitsalltag und Unterhaltungssystemen für die Freizeit. ⁴Durch das Masterstudium Interaction Research & Design soll die Fähigkeit erworben werden, die in diesen Bereichen auftretenden Probleme mit wissenschaftlichen Methoden selbstständig zu lösen, diese wissenschaftlichen Methoden weiterzuentwickeln und darüber hinaus einen angemessenen Beitrag zur Lösung fachübergreifender Probleme zu erbringen.

(2) ¹Im Verlauf des Studiums werden vertiefende Kenntnisse und Fähigkeiten auf den Gebieten des Designs, der Empirie und der Informatik sowie der zugehörigen Nachbar- und Hilfsdisziplinen vermittelt, die auf dem im qualifizierenden Studiengang erworbenen Kompetenzen aufbauen und diese wesentlich erweitern. ²Dabei kommt der Integration dieser unterschiedlichen Wissensinhalte im Hinblick auf Fragestellungen des Interaction Research & Design besondere Bedeutung zu.

(3) ¹Das Studium ist sowohl methoden- als auch anwendungsorientiert und soll die Studierenden auf vielfältige berufliche Einsatzmöglichkeiten vorbereiten. ²Durch die umfangreichen Wahlmöglichkeiten im Bereich des Fachstudiums besteht die Möglichkeit einer spezifischen Ausrichtung der Studienschwerpunkte.

(4) ¹Durch das Studium soll außerdem die Fähigkeit zu einer selbstständigen Weiterbildung erworben werden, wie dies die dynamische Entwicklung des Faches Interaction Research & Design erfordert. ²Darüber hinaus sollen die Fähigkeiten vermittelt werden, die notwendig sind, um zur wissenschaftlichen Weiterentwicklung des Faches im Rahmen von Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten beitragen zu können.

(5) Das Studium bietet durch ausgewählte englischsprachige Lehrveranstaltungen Gelegenheit, vorhandene passive und aktive Sprachkenntnisse des Englischen im fachlichen

Kontext Interaction Research & Design einzusetzen sowie Kenntnisse der englischen Fachterminologie zu erwerben.

§ 40

Struktur des Studiums

(1) Im Rahmen des Masterstudiums Angewandte Informatik werden Fähigkeiten und Fachkenntnisse in den folgenden sechs Modulgruppen erworben:

A1: Einführung in Interaction Research & Design

A2: Design

A3: Empirie

A4: Informatik

A5: Projekte

A6: Seminare

A7: Masterarbeit

(2) ¹Module der Modulgruppen A1, A2 und A3 des Bachelorstudiengangs Angewandte Informatik der Otto-Friedrich-Universität Bamberg, in denen die notwendigen fachlichen Voraussetzungen für Module der Modulgruppe A4 des Masterstudienganges vermittelt werden, können im Umfang von bis zu 12 ECTS-Punkten im Grundlagenbereich der Modulgruppe A4 gewählt werden. ²Module, die die jeweils notwendigen fachlichen Voraussetzungen vermitteln, sind im Modulhandbuch in der Rubrik „Empfohlene Vorkenntnisse“ aufgeführt. ³Weitere Module des Bachelorstudiengangs sind nach entsprechendem Antrag an den Prüfungsausschuss und bei Vorliegen der in Satz 1 genannten Voraussetzungen wählbar.

(3) ¹Die Modulgruppe A5 beinhaltet ein oder zwei umfangreichere Forschungsprojekte. ²Hier werden spezifische weiterführende wissenschaftliche Fragestellungen verschiedener Teilgebiete des Interaction Research & Design praktisch bearbeitet. ³Die Forschungsprojekte mit einer Modulgröße von 15 ECTS-Punkten dienen der intensiven Auseinandersetzung mit einem wissenschaftlichen Thema und der Konzeption, Implementierung, Evaluation sowie Dokumentation.

(4) ¹Die Modulgruppe A6 beinhaltet Seminare. ²Hier werden spezifische weiterführende Fragestellungen verschiedener Teilgebiete des Designs, der Empirie und der Informatik erweitert und diskutiert.

(5) Die Modulgruppe A7 dient der selbstständigen Bearbeitung eines weiterführenden Themas aus einem Fach der Fächergruppen Design, Empire oder Informatik oder aus einem anderen Fach gemäß Anhang 2 im Rahmen der Masterarbeit.

IV. Schlussbestimmungen

§ 41 Inkrafttreten und Übergangsregelungen

Diese Ordnung tritt am 1. April 2024 in Kraft.

Anhang 1: Module und Modulgruppen des Masterstudiengang Interaction Research & Design

¹Im Masterstudiengang Interaction Research & Design beträgt die zu erreichende Summe der ECTS-Punkte einschließlich der Masterarbeit 120 ECTS-Punkte. ²Der Studiengang beinhaltet die Modulgruppen A1 bis A7. ³Die im Studiengang zu erbringenden ECTS-Punkte verteilen sich wie folgt auf die Modulgruppen.

	Modulgruppe	ECTS
A1	Einführung in Interaction Research & Design	9
A2	Design	0-36
A3	Empirie	0-36
A4	Informatik	0-36
A5	Projekte	30
A6	Seminare (zwei Masterseminare, mit jeweils Design-, Empirie- oder Informatikausrichtung)	6
A7	Masterarbeit (Themengebiete gemäß Anhang 2)	30
	Summe	120

⁴Im Folgenden sind Module, bei denen für die Zulassung zur Modulprüfung eine regelmäßige Teilnahme gemäß § 9 Abs. 10 APO WIAI an der zugehörigen gewählten Lehrveranstaltung vorausgesetzt wird, in der Spalte rT gekennzeichnet.

1. Modulgruppe A1 Einführung in Interaction Research & Design

¹In der Modulgruppe A1 sind folgende Module im Umfang von 9 ECTS-Punkten zu erbringen.

ID	Modulbezeichnung	ECTS	Prüfung	rT
HCI-MCI-M	Mensch-Computer-Interaktion	6	Klausur oder mündlich	
HCI-Prop-M	Propädeutikum Mensch-Computer-Interaktion	3	Hausarbeit mit Referat	

2. Modulgruppe A2 Design

¹In der Modulgruppe A2 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. Sämtliche Module können von den Studierenden selbst gewählt werden. Die Vertiefungsmodule können entsprechend der

empfohlenen Vorkenntnisse (auch aus dem eigenen Bachelorstudium und ohne sämtliche Grundlagenmodule aus A2 abgeschlossen zu haben) gewählt werden.

Modulgruppe A2 – Grundlagenbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
ID	Modulbezeichnung	ECTS	Prüfung	rT
VIS-IVVA-M	Advanced Information Visualization and Visual Analytics	6	Klausur	
HCI-DISTP-B	Design interaktiver Systeme: Theorie und Praxis	6	Kolloquium	
ISM-MDI-M	Managing Digital Innovation	6	Portfolio	
UxD-G-M	Grundlagen des Gestaltens	6	Klausur	
HCI-IDG-M	Interaction Design Grundlagen	6	Kolloquium	
Modulgruppe A2 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
UxD-UIxD-M	Urban Interaction Design	6	Klausur	
HCI-DFM-M	Design- und Forschungsmethoden der Mensch-Computer Interaktion	6	Klausur oder mündlich	
MII-MID-M	Multimodal Interaction Design	6	Klausur	
HCI-DR-M	Design Research	6	Kolloquium	
HCI-ID-M	Interaction Design	6	Kolloquium	
DdK-BPGU-B	Bildnerische Praxis: Gestaltete Umwelt	6	Referat	
DdK-KBPA-B	Künstlerisch-Bildnerische Praxis: Aufbau	8	Portfolio	

3. Modulgruppe A3 Empirie

¹In der Modulgruppe A3 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. Sämtliche Module können von den Studierenden selbst gewählt werden. Die Vertiefungsmodule können entsprechend der

empfohlenen Vorkenntnisse (auch aus dem eigenen Bachelorstudium und ohne sämtliche Grundlagenmodule aus A3 abgeschlossen zu haben) gewählt werden.

Modulgruppe A3 – Grundlagenbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
ID	Modulbezeichnung	ECTS	Prüfung	rT
EinfIRD	Einführung in die Psychologie, ihre Geschichte und ethische Grundlagen für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
AllgPsy1IRD	Allgemeine Psychologie I für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
PersPsyIRD	Persönlichkeitspsychologie für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
BA Soz B.1.1	Einführung in die Methoden der empirischen Sozialforschung Teil I	5	Klausur	
BA Soz B.1.2	Einführung in die Methoden der empirischen Sozialforschung Teil II	5	Klausur	
BA Soz D.6.1 B	Grundlagen der Ergonomie	5	Klausur oder Hausarbeit oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
BA Soz D.5.1 F	Soziologie der medialen Kommunikation: Einführung in die Mediensoziologie	5	Klausur oder Hausarbeit oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
BA Soz A.2	Sozialstruktur im internationalen Vergleich I und II	10	Klausur	
BA Soz D.6.1 A	Grundlagen der Arbeitswissenschaft	5	Klausur oder Hausarbeit oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	

Modulgruppe A3 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
AllgPsy2IRD	Allgemeine Psychologie II für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
BioPsyIRD	Biologische Psychologie für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
SozPsyIRD	Sozialpsychologie für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
AOPsyIRD	Arbeits- und Organisationspsychologie für Angewandte Informatik und IRD	6	Klausur oder mündliche Prüfung	
MASOZ-ST2	Soziologische Theorie	6	Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MASOZ-ST1	Soziologische Theorie und Forschung	6	Klausur oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MASOZ-MES1	Research Design	6	Klausur	
MASOZ-KMI1	Kommunikation, Medien und Öffentlichkeit	12	Klausur oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MASOZ-POA1	Personal und Arbeit	12	Klausur oder Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	

4. Modulgruppe A4 Informatik

¹In der Modulgruppe A4 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. Sämtliche Module können von den Studierenden selbst gewählt werden. Die Vertiefungsmodule können entsprechend der empfohlenen Vorkenntnisse (auch aus dem eigenen Bachelorstudium und ohne sämtliche Grundlagenmodule aus A4 abgeschlossen zu haben) gewählt werden.

Modulgruppe A4 – Grundlagenbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
ID	Modulbezeichnung	ECTS	Prüfung	rT
DSG-EiAPS-B	Einführung in Algorithmen, Programmierung und Software	6	Klausur	
MI-EMI-B	Einführung in die Medieninformatik	6	Klausur	
KInf-IPKult-E	Informatik und Programmierung für die Kulturwissenschaften	9	Hausarbeit und Klausur	
KogSys-KogMod-M	Kognitive Modellierung	6	mündlich	
SWT-FSE-B	Foundations of Software Engineering	6	Klausur	
DSG-JaP-B	Java Programmierung	3	Klausur	
Modulgruppe A4 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
IIS-ASE-M	Agile Software Engineering	6	Klausur	
CG-CGuA-B	Computergrafik und Animation	6	Klausur	
DS-IDS-M	Einführung in die Dialogsysteme	6	mündlich	
AI-KI-B	Einführung in die künstliche Intelligenz	6	Klausur	
KogSys-ML-B	Einführung in Maschinelles Lernen	6	Klausur	
xAI-MML-M	Mathematics for Machine Learning	6	Klausur	
SME-Phy-B	Physical Computing	6	Schriftliche Hausarbeit	
MI-WebT-B	Web-Technologien	6	Klausur	
DSG-AJP-B	Fortgeschrittene Java Programmierung	3	Hausarbeit mit Kolloquium	

5. Modulgruppe A5 Projekte

¹In der Modulgruppe A5 sind zwei Module mit jeweils 15 ECTS zu erbringen. ²Alle Projektmodule müssen der Angewandten Informatik entstammen. ³Jedes Projektmodul muss Bezüge zu mindestens zwei der Themen Design, Empirie und Informatik aufweisen. ⁴Die Modulprüfung wird durch schriftliche Hausarbeit mit Kolloquium erbracht. ⁵Die

Zulassung zur Modulprüfung setzt eine regelmäßige Teilnahme gemäß § 9 Abs. 10 APO WIAI an den zugehörigen gewählten Lehrveranstaltungen voraus.

6. Modulgruppe A6 Seminare

¹In der Modulgruppe A6 sind zwei Seminarmodule aus der Angewandten Informatik im Umfang von jeweils 3 ECTS-Punkten zu absolvieren. ²Die Modulprüfung in jedem Seminar wird durch ein Referat mit schriftlicher Hausarbeit erbracht. ³Die Zulassung zur jeweiligen Modulprüfung setzt eine regelmäßige Teilnahme gemäß § 9 Abs. 10 APO WIAI an den zugehörigen gewählten Lehrveranstaltungen voraus.

7. Modulgruppe A7 Masterarbeit

¹In der Modulgruppe A7 ist das Modul Masterarbeit im Umfang von 30 ECTS-Punkten nach Maßgabe des § 35 zu erbringen. ²Das Thema der Masterarbeit muss Bezüge zu mindestens zwei der Themen Design, Empirie und Informatik aufweisen. ³Die Modulprüfung wird durch schriftliche Hausarbeit mit einer Bearbeitungszeit von sechs Monaten und einem Kolloquium erbracht.

Anhang 2: Themengebiete für die Masterarbeit im Masterstudiengang Interaction Research & Design

Das Thema der Masterarbeit kann einem der folgenden Fächer entnommen werden:

- a) Fächer der Fächergruppe Angewandte Informatik:
 - Erklärbares Maschinelles Lernen,
 - Informationsvisualisierung,
 - KI-Systementwicklung,
 - Kognitive Systeme,
 - Kulturinformatik,
 - Medieninformatik,
 - Mensch-Computer-Interaktion,
 - Smart Environments.
- b) Andere Fächer aus dem Bereich des Masterstudiums Interaction Research & Design

Bei b) erfolgt die Genehmigung des Themas auf Antrag der Prüfungskandidatin bzw. des Prüfungskandidaten durch den Prüfungsausschuss. Im Antrag ist glaubhaft nachzuweisen, dass das gestellte Thema inhaltlich einen Bezug zur Angewandten Informatik aufweist.

Anhang 3: Themengebiete für Schwerpunkte im Masterstudiengang Interaction Research & Design

- (A) Der Schwerpunkt kann aus den folgenden Themen der Modulgruppen A2, A3 und A4 gewählt werden:
- a) Design
 - b) Empirie
 - c) Informatik
- (B) Ein Schwerpunkt besteht aus mindestens 18 ECTS bzw. der jeweiligen Modulgruppe und zusätzlich mindestens einem Projekt sowie der Masterarbeit des jeweiligen Themas.

Anhang 4: Eignungsverfahren für den Masterstudiengang Interaction Research & Design

1. Zweck des Eignungsverfahrens

Im Eignungsverfahren soll festgestellt werden, ob die Eignung der Bewerberin bzw. des Bewerbers erwarten lässt, dass sie bzw. er das Ziel des Masterstudienganges auf wissenschaftlicher Grundlage selbstständig und verantwortungsbewusst erreichen kann und die dazu erforderlichen Voraussetzungen mitbringt.

2. Eignungskommission

¹Das Eignungsverfahren wird von der Kommission zur Feststellung der Eignung (Eignungskommission) durchgeführt. ²Diese wird von dem für den Masterstudiengang zuständigen Prüfungsausschuss eingesetzt und besteht aus zwei prüfungsberechtigten Mitgliedern der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik der Universität Bamberg. ³Die Kommission gibt sich eine Geschäftsordnung. ⁴Die Eignungskommission wählt eine Vorsitzende bzw. einen Vorsitzenden.

3. Fristen und einzureichende Unterlagen

3.1. Das Eignungsverfahren wird einmal pro Semester für den Studienbeginn im folgenden Sommer- oder Wintersemester durch die Eignungskommission für den Masterstudiengang Interaction Research & Design durchgeführt.

3.2. Die Anträge auf Zulassung sind in der durch Aushang und auf den Webseiten der Fakultät bekannt gegebenen Form und innerhalb der dort genannten Fristen zu stellen.

3.3. Dem Antrag sind beizufügen:

1. ¹Zeugnis über den Hochschulabschluss oder gleichwertigen Abschluss gemäß § 33 Abs. 1 Nr. 1, das die für den Zugang zum Studiengang vorausgesetzte Gesamtnote enthält. ²Liegt das Abschlusszeugnis zum Zeitpunkt der Antragstellung noch nicht vor, muss ein vollständiger Nachweis der Studien- und Prüfungsleistungen (Leistungsübersicht bzw. Transcript of Records) über benotete Leistungen im Umfang von mindestens 150 ECTS-Punkten beigelegt werden.

2. ¹Ein Forschungsexposé im Umfang von 3 Seiten zu einem Thema, das von der Eignungskommission festgelegt wird und jeweils zu Beginn eines Semesters für die folgende Bewerbungsphase auf der Homepage des Studienganges einzusehen ist. ²Das Forschungsexposé soll zum vorgegebenen Thema ein Exposé (3 Seiten) enthalten. ³Das Exposé stellt

eine Verschriftlichung des Themas hinsichtlich Breite und Tiefe sowie resultierenden Forschungsfragen dar.

3. Gegebenenfalls Nachweise über besondere Leistungen und Qualifikationen, die gemäß Nr. 5.1.b) im Eignungsverfahren zu berücksichtigen sind.
4. Tabellarischer Lebenslauf.
5. Das ausgefüllte Bewerbungsformular.

4. Zulassung zum Eignungsverfahren

Die Zulassung zum Eignungsverfahren setzt voraus, dass die in Nr. 3.3. genannten Unterlagen innerhalb der Bewerbungsfrist vollständig vorgelegt werden

5. Durchführung des Eignungsverfahrens

5.1. Bei der Entscheidung der Eignungskommission zur studiengangsspezifischen Eignung werden nachfolgende Kriterien berücksichtigt:

- a) Für besondere Leistungen oder Qualifikationen, die über die Eignung für das gewählte postgraduale Studium besonderen Aufschluss geben, können maximal 10 Punkte vergeben werden. Die Punktevergabe richtet sich nach Tabelle 1.:
 - Freiwillige Weiterbildung außerhalb des Studiums (besuchte Workshops oder Kurse).
 - Erläuterung relevanter Berufspraxis sowie die praktische Auseinandersetzung mit dem Thema Interaction Research & Design durch Projekte, Praktika, Berufserfahrung oder eine Ausbildung in diesem Bereich.
 - besonderes soziales Engagement.
- b) ¹Für das eingereichte Forschungsexposé können maximal 30 Punkte erreicht werden. ²Das Exposé wird von einem Kommissionsmitglied bewertet. ³Dabei wird folgende Verteilung und Gewichtung der Punkte vorgenommen:
 - die Durchdringung der Breite des Themas mit bis zu 10 Punkten
 - die Durchdringung der Tiefe des Themas mit bis zu 10 Punkten
 - die Gestaltung und Aufbereitung mit bis zu 5 Punkten
 - die sprachliche und grammatikalische Richtigkeit mit bis zu 5 Punkten

5.2. ¹Die zu vergebenden Punktezahlen werden addiert. ²Auf Grund der so ermittelten Punktzahl wird die Eignung festgestellt

5.3. Die Eignung für den Masterstudiengang Interaction Research & Design ist festgestellt, wenn mindestens 20 Punkte im Eignungsverfahren ermittelt werden.

5.4. Die Berechnung ist aktenkundig zu machen.

6. Bekanntgabe des Ergebnisses

¹Das Ergebnis des Eignungsverfahrens wird der Bewerberin bzw. dem Bewerber schriftlich mitgeteilt. ²Ein ablehnender Bescheid ist mit einer Begründung zu versehen.

³Sofern die Qualifikationsnote im Zeitpunkt des Eignungsverfahrens noch nicht abschließend feststeht, erfolgt die Entscheidung unter dem Vorbehalt, dass die Qualifikationsnote spätestens zum Zeitpunkt der Einschreibung nachgewiesen wird.

7. Dokumentation und Niederschrift

Das Ergebnis der Bewertung des Forschungsexposés gemäß Nr. 3.3.2. ist aktenkundig zu machen.

8. Wiederholung

Bewerberinnen und Bewerber, die das Eignungsverfahren nicht erfolgreich durchlaufen haben, können die Zulassung zum jeweiligen Masterstudiengang zu einem späteren Termin erneut beantragen.

Tabelle 1: Punktevergabe nach Nr. 5.1.a:

besondere Leistungen oder Qualifikationen (aus 4.1.b)	Maximale Punkte
Freiwillige Weiterbildung: - Workshops - Kurse	4
Berufspraxis: - Projekte - Praktika - Berufserfahrung - Ausbildung	4
besonderes soziales Engagement	2

