Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Studien- und Fachprüfungsordnung
für den Masterstudiengang
Interaction Research & Design
an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg
Vom 14. März 2024

(Fundstelle:
https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2024/2024-25.pdf)

geändert durch:

Vierte Satzung zur Änderung der Studien- und Fachprüfungsordnung für den Masterstudiengang Interaction Research & Design an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 29. September 2026 (Fundstelle: https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2026/2026-74.pdf)

Dritte Satzung zur Änderung der Studien- und Fachprüfungsordnung für den Masterstudiengang Interaction Research & Design an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 29. September 2025 (Fundstelle: https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2025/2025-82.pdf)

Zweite Satzung zur Änderung der Studien- und Fachprüfungsordnung für den Masterstudiengang Interaction Research & Design an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 31. März 2025 (Fundstelle: https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2025/2025-39.pdf)

Satzung zur Änderung der Studien- und Fachprüfungsordnung für den Masterstudiengang Interaction Research & Design an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 24. September 2024 (Fundstelle: https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/abt-studium/amtliche-veroeffentlichungen/2024/2024-71.pdf)

Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeine Regelungen 3
§ 29 Geltungsbereich 3
§ 30 Studiendauer und Studienumfang 3
§ 31 Verwandte Studiengänge 3
§ 32 Modulhandbuch 4
II. Abschluss und Modulprüfung 4
§ 33 Zugangsvoraussetzungen 4
§ 34 Gegenstand des Masterstudiengangs 5
§ 35 Masterarbeit 5
§ 36 Studienschwerpunkt 5
§ 37 Auslandsaufenthalt 6
III. Studienvoraussetzungen, Ziele und Struktur des Studiums 6
§ 38 Studienvoraussetzungen 6
§ 39 Ziele des Studiums 6
§ 40 Struktur des Studiums 7
IV. Schlussbestimmungen 8
§ 41 Inkrafttreten und Übergangsregelungen 8
Anhang 1: Module und Modulgruppen des Masterstudiengang Interaction Research & Design 9
1. Modulgruppe A1 Einführung in Interaction Research & Design 9
2. Modulgruppe A2 Design 9
3. Modulgruppe A3 Empirie 10
4. Modulgruppe A4 Informatik 13
5. Modulgruppe A5 Projekte 14
6. Modulgruppe A6 Seminare 14
7. Modulgruppe A7 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
Anhang 4: Eignungsverfahren für den Masterstudiengang Interaction Research & Design. 17

Aufgrund des Art. 9 Satz 1 in Verbindung mit Art. 77 Abs. 5 Satz 2, Art. 80 Abs. 1 Satz 1 und Art. 84 Abs. 2 Satz 1 des Bayerischen Hochschulinnovationsgesetzes (BayHIG) vom 5. August 2022 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 konsekutiver 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) [1]Die Regelstudienzeit beträgt vier Fachsemester. [2]Der Studienumfang beträgt mindestens 120 ECTS-Punkte.

(2) Die Höchststudienzeit beträgt sechs Fachsemester.

§ 31
Verwandte Studiengänge

[1]Verwandte 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, Kommunikations-wissenschaft, 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. [2]Im Einzelfall entscheidet der Prüfungsausschuss, ob ein Studiengang als verwandt gilt.

§ 32
Modulhandbuch

[1]Der Prüfungsausschuss verabschiedet in der Regel bis zum Ende des Sommersemesters ein Modulhandbuch für das kommende Studienjahr und gibt dieses hochschulöffentlich bekannt. [2]Das 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 Eignungsverfahren gemäß Anhang 4.

(2) Die Entscheidung über die Qualifikation nach Abs. 1 trifft die Kommission zur Feststellung der Eignung (Eignungskommission).

(3) [1]Bewerberinnen und Bewerbern 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. [2]Der Erwerb der Zugangsvoraussetzungen muss bis zum Ende des zweiten Fachsemesters nachgewiesen werden. [3]Erfolgt der Nachweis nicht fristgemäß, wird der oder die Studierende von Amts wegen exmatrikuliert. [4]Die Exmatrikulation wird am Ende des zweiten Fachsemesters wirksam.

§ 34
Gegenstand des Masterstudiengangs

(1) [1]Der Masterstudiengang Interaction Research & Design führt zu einem weiteren berufsqualifizierenden Hochschulabschluss. [2]Im 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) [1]Das Thema der Masterarbeit ist aus einer Fächergruppe gemäß Anhang 2 zu entnehmen. [2]Auf Antrag der Prüfungskandidatin bzw. des Prüfungskandidaten kann vom Prüfungsausschuss auch ein Thema aus einem anderen Fach zugelassen werden. [3]In diesem Fall ist von der Prüfungskandidatin bzw. vom Prüfungskandidaten glaubhaft nachzuweisen, dass das gestellte Thema inhaltlich der Angewandten Informatik entnommen ist.

(3) [1]Das Modul Masterarbeit beinhaltet ein Kolloquium, in dem die Hauptergebnisse der Arbeit verteidigt werden. [2]Das 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) [1]Die wählbaren Studienschwerpunkte sind in Anhang 3 aufgeführt. [2]Diesem ist auch die Zuordnung der Module und der Masterarbeit zu einem Schwerpunkt zu entnehmen. [3]Ein 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) 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) [1]Jede bzw. jeder Studierende sucht sich den Studienplatz im Ausland selbst. [2]Das International Office der Otto-Friedrich-Universität unterstützt im Rahmen bestehender Hochschulpartnerschaften und vorhandener Förderprogramme die Vermittlung von Studienplätzen im Ausland. [3]Ein Anspruch auf Zuweisung eines Studienplatzes besteht nicht.

(3) [1]Die zu erbringenden Prüfungsleistungen sollen dabei vor Antritt des Auslandsaufenthaltes mit dem zuständigen Prüfungsausschuss vereinbart werden (Learning Agreement). [2]Im 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. [3]Bereits erbrachte Leistungen können aus dem Auslandsstudium nicht nochmals eingebracht werden. [4]Für die Anerkennung der im Auslandsstudium erbrachten Leistungen gilt im Übrigen § 6 APO WIAI.

III.
Studienvoraussetzungen, Ziele und Struktur des Studiums

§ 38
Studienvoraussetzungen

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

§ 39
Ziele des Studiums

(1) [1]Gegenstand des Masterstudiums Interaction Research & Design ist der Entwurf, die Implementation und die Evaluierung von interaktiven und kooperativen Systemen. [2]Hierbei gilt es besonders, menschenzentrierte Aspekte und Herausforderungen bei der Erforschung

und Entwicklung von Technologien zu berücksichtigen. [3]Typische Anwendungsgebiete sind beispielsweise die Entwicklung von Informations- und Kommunikationssystemen für den Arbeitsalltag und Unterhaltungssystemen für die Freizeit. [4]Durch 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) [1]Im 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. [2]Dabei kommt der Integration dieser unterschiedlichen Wissensinhalte im Hinblick auf Fragestellungen des Interaction Research & Design besondere Bedeutung zu.

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

(4) [1]Durch das Studium soll außerdem die Fähigkeit zu einer selbstständigen Weiterbildung erworben werden, wie dies die dynamische Entwicklung des Faches Interaction Research & Design erfordert. [2]Darüber 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) [1]Module 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. [2]Module, die die jeweils notwendigen fachlichen Voraussetzungen vermitteln, sind im Modulhandbuch in der Rubrik „Empfohlene Vorkenntnisse“ aufgeführt. [3]Weitere Module des Bachelorstudiengangs sind nach entsprechendem Antrag an den Prüfungsausschuss und bei Vorliegen der in Satz 1 genannten Voraussetzungen wählbar.

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

(4) [1]Die Modulgruppe A6 beinhaltet Seminare. [2]Hier 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

[1]Im Masterstudiengang Interaction Research & Design beträgt die zu erreichende Summe der ECTS-Punkte einschließlich der Masterarbeit 120 ECTS-Punkte. [2]Der Studiengang beinhaltet die Modulgruppen A1 bis A7. [3]Die 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**

[4]Im 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

[1]In 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	x

2. Modulgruppe A2 Design

[1]In der Modulgruppe A2 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. [2]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	Portfolio	
HCI-IDG-M	Interaction Design Grundlagen	6	Kolloquium	
Modulgruppe A2 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
UxD-UIxD-M	Urban Interaction Design	6	Portfolio	
HCI-DFM-M	Design- und Forschungsmethoden der Mensch-Computer Interaktion	6	Klausur oder mündlich	
MII-HRI-M	Mensch-Roboter-Interaktion	6	Klausur oder mündlich	
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]Der Modulkatalog zum Grundlagen- und Vertiefungsbereich kann im Modulhandbuch durch fachlich vergleichbare Module erweitert werden.				

3. Modulgruppe A3 Empirie

[1]In der Modulgruppe A3 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. [2]Sämtliche Module können von den Studierenden selbst gewählt werden. [3]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**
EinfPsyIRD	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	Persönlichkeits-psychologie für (Angewandte) Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
BA Soz B.1.1	Einführung in die Methoden der empirischen Sozial-forschung Teil I	5	Klausur	
BA Soz B.1.2	Einführung in die Methoden der empirischen Sozial-forschung Teil II	5	Klausur	
BASozD2V82V8	Ergonomische Gestaltung der Arbeits- und Lebenswelt	5	Klausur oder Hausarbeit oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
BASozD1E6	Einführung in die Mediensoziologie	5	Klausur oder mündliche Prüfung	
BA Soz A.2	Sozialstruktur im internationalen Vergleich I und II	10	Klausur	
BA Soz D1E1	Einführung in die Arbeitswissenschaft	5	Klausur	
Modulgruppe A3 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
AllgPsy2IRD	Allgemeine Psychologie II für (Angewandte) Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	

BioPsyIRD	Biologische Psychologie und medizinische Grundlagen 1 für (Angewandte) Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
SozPsyIRD	Sozialpsychologie für (Angewandte) Informatik und IRD	6	Klausur oder mündlich	
AOPsyIRD	Arbeits- und Organisations-psychologie für (Angewandte) Informatik und IRD	6	Klausur oder mündliche Prüfung	
MSSR-A1	Sociological Theory and Research	6	Klausur oder Portfolio oder Hausarbeit oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MSSR-A2	Advanced Sociological Theory: Building on Theoretical Foundations	6	Klausur oder Portfolio oder Hausarbeit oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MSSR-A3	Advanced Sociological Theory: Comparing Theories		Klausur oder Portfolio oder Hausarbeit oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	
MSSR-B1	Research Design	6	Klausur	
MSSR-C3.1	Communication, Media and Publics	6	Portfolio oder Referat mit Hausarbeit oder Hausarbeit	
MSSR-C4.3	Human Resource Management and Labour Studies	6	Hausarbeit oder Referat mit Hausarbeit oder mündliche Prüfung	

[4]Der Modulkatalog zum Grundlagen- und Vertiefungsbereich kann im Modulhandbuch „Modulhandbuch für Module des Fachs Psychologie, die im Rahmen des Bachelor- und des Masterstudiengangs Angewandte Informatik sowie des Masterstudiengangs Interaction Research & Design erbracht werden können“ durch fachlich vergleichbare Module erweitert werden.

4. Modulgruppe A4 Informatik

[1]In der Modulgruppe A4 sind im Grundlagenbereich 0–18 ECTS-Punkte und im Vertiefungsbereich ebenfalls 0–18 ECTS zu erbringen. [2]Sämtliche Module können von den Studierenden selbst gewählt werden. [3]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**
Inf-Einf-B	Einführung in die Informatik	9	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	
Modulgruppe A4 – Vertiefungsbereich: 0 – 18 ECTS-Punkte				
IIS-IBS-M	Innerbetriebliche Systeme	6	Klausur	
CG-CGA-B	Computergrafik und Animation	6	Klausur	
DS-IDS-B	Einführung in die Dialogsysteme	6	Klausur oder mündlich	
KogSys-KI-B	Einführung in die Künstliche Intelligenz	6	Klausur	
KogSys-ML-B	Einführung in Maschinelles Lernen	6	Klausur	
xAI-MML-B	Mathematics for Machine Learning	6	Klausur	
AI-WebT-B	Web-Technologien	6	Klausur	

[4]Der Modulkatalog zum Grundlagen- und Vertiefungsbereich kann im Modulhandbuch durch fachlich vergleichbare Module erweitert werden.

5. Modulgruppe A5 Projekte

[1]In der Modulgruppe A5 sind zwei Module mit jeweils 15 ECTS zu erbringen. [2]Alle Projektmodule müssen der Angewandten Informatik entstammen. [3]Jedes Projektmodul muss Bezüge zu mindestens zwei der Themen Design, Empirie und Informatik aufweisen. [4]Die Modulprüfung wird durch schriftliche Hausarbeit mit Kolloquium erbracht. [5]Die Zulassung zur Modulprüfung setzt eine regelmäßige Teilnahme gemäß § 9 Abs. 10 APO WIAI an den zugehörigen gewählten Lehrveranstaltungen voraus.

6. Modulgruppe A6 Seminare

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

7. Modulgruppe A7 Masterarbeit

[1]In der Modulgruppe A7 ist das Modul Masterarbeit im Umfang von 30 ECTS-Punkten nach Maßgabe des § 35 zu erbringen. [2]Das Thema der Masterarbeit muss Bezüge zu mindestens zwei der Themen Design, Empirie und Informatik aufweisen. [3]Die 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:
   - Computational Humanities,
   - Computergrafik,
   - Erklärbares Maschinelles Lernen,
   - Grundlagen der Sprachverarbeitung,
   - Informationsvisualisierung,
   - KI-Systementwicklung,
   - Kognitive Systeme,
   - Kulturinformatik,
   - Medieninformatik,
   - Mensch-Computer-Interaktion,
   - Multimodal Intelligent Interaction,
   - Sprachgenerierung und Dialogsysteme,
   - User Experience and Design.

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

[1]Das Eignungsverfahren wird von der Kommission zur Feststellung der Eignung (Eignungskommission) durchgeführt. [2]Diese wird von dem für den Master-studiengang zuständigen Prüfungsausschuss eingesetzt und besteht aus zwei prüfungsberechtigten Mitgliedern der Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik der Universität Bamberg. [3]Die Kommission gibt sich eine Geschäftsordnung. [4]Die Eignungs-kommission 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. [1]Zeugnis über den Hochschulabschluss oder gleichwertigen Abschluss gemäß § 33 Abs. 1 Nr. 1, das die für den Zugang zum Studiengang vorausgesetzte Gesamtnote enthält. [2]Liegt 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 beigefügt werden.
2. [1]Ein 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 Studiengangs einzusehen ist. [2]Das Forschungsexposé soll zum vor-gegebenen Thema ein Exposé (3 Seiten) enthalten. [3]Das 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 studiengangspezifischen 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) [1]Für das eingereichte Forschungsexposé können maximal 30 Punkte erreicht werden. [2]Das Exposé wird von einem Kommissionsmitglied bewertet. [3]Dabei 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. [1]Die zu vergebenden Punktezahlen werden addiert. [2]Auf 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

[1]Das Ergebnis des Eignungsverfahrens wird der Bewerberin bzw. dem Bewerber schriftlich mitgeteilt. [2]Ein ablehnender Bescheid ist mit einer Begründung zu versehen. [3]Sofern 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**

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Senats der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 29. November 2023 sowie des Eilentscheids des Präsidenten der Otto-Friedrich-Universität Bamberg gemäß Art. 31 Abs. 13 BayHIG und der Genehmigung gemäß Art. 9 Satz 3 BayHIG durch den Präsidenten der Otto-Friedrich-Universität Bamberg vom 14. März 2024.

Bamberg, 14. März 2024

Prof. Dr. Kai Fischbach
Präsident

Die Satzung wurde am 14. März 2024 in der Otto-Friedrich-Universität Bamberg niedergelegt; die Niederlegung wurde am gleichen Tag digital über die für amtliche Veröffentlichungen der Otto-Friedrich-Universität vorgesehene Internetseite bekanntgegeben. Tag der Bekanntmachung ist daher der 14. März 2024.