



Willkommen zum Masterstudiengang Angewandte Informatik

Moritz Maleck

Die wichtigsten Ansprechpersonen

Die **Fachstudienberatung** ist für Fragen vor der Studienwahl und für studiengangsbezogenen Fragen während des Studiums zuständig.



Moritz Maleck

Raum WE5/01.034

An der Weberei 5, 96047 Bamberg

Tel.: +49 951 863-3945

studienberatung.ai@uni-bamberg.de

Sprechstunde: Mittwochs, 10.30 bis 12.00 Uhr

(Bitte per Email anmelden)



Die wichtigsten Ansprechpersonen

- **Bei Fragen zu bestimmten Kursen**
 - Die jeweiligen Dozierenden
 - Die Sprechzeiten und Kontaktdaten finden sich auf der Webseite des jeweiligen Lehrstuhls (Team) oder in UnivIS
- **Bei prüfungsrechtlichen Fragen (z.B. Anerkennung von Leistungen)**
 - Prüfungsausschuss
 - Ines Häuser
Raum: WE5/01.079; An der Weberei 5; 96047 Bamberg
Tel.: +49 951/ 863 2515
pa.inf-ai@uni-bamberg.de



Agenda der Facheinführung

- Fächer—Lehrstühle und Professuren
- Studium
- Modulgruppen, Module & Lehrveranstaltungen
- Prüfungen
- Masterarbeit
- Schwerpunkt
- Auslandsaufenthalt
- Dienste und Einrichtungen

Fächer—Lehrstühle und Professuren

Angewandte Informatik

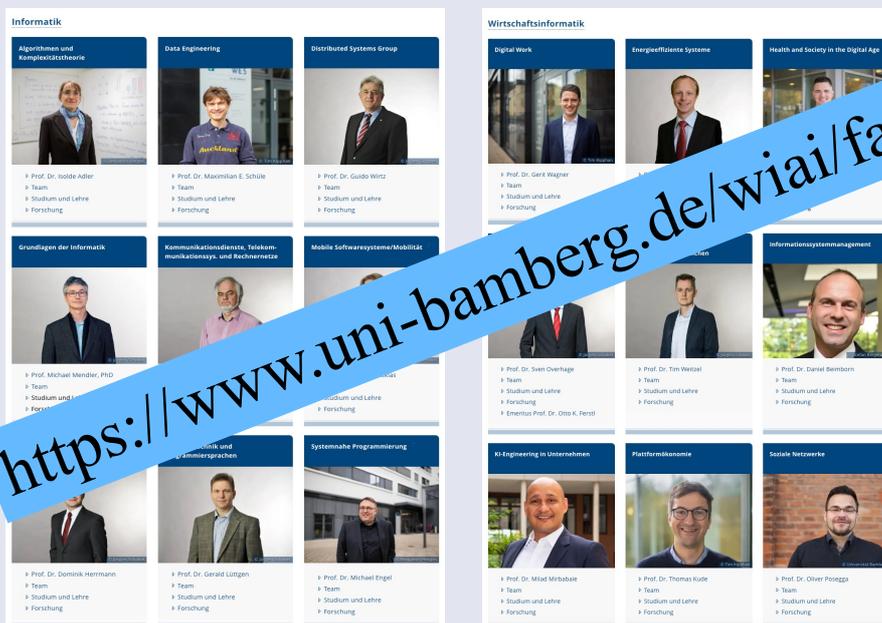


A grid of 10 faculty profiles, each with a photo, name, and a list of activities (Team, Studium und Lehre, Forschung). The profiles are:

- Computergrafik und Ihre Grundlagen: Prof. Dr. Sophie Jörg
- Erklärbares Maschinelles Lernen: Prof. Dr. Christian Ledig
- Grundlagen der Sprachverarbeitung: Prof. Dr. Roman...
- Informationsvisualisierung: Prof. Dr. Christoph Benzmueller
- KI-Systementwicklung: Prof. Dr. Ute Schmid
- Kulturinformatik: Prof. Dr. Christoph Schlieder
- Mensch-Computer-Interaktion: Prof. Dr. Andreas Henrich
- Multimodal Intelligent Interaction: Prof. Dr. Markus Rickett
- Sprachgenerierung und Dialogsysteme: Prof. Dr. Stefan Ultes
- User Experience and Design: Prof. Dr. Patrick Tobias Fischer

<https://www.uni-bamberg.de/wiai/faecher/>

Weitere Lehrstühle und Professuren



A grid of 24 faculty profiles, each with a photo, name, and a list of activities (Team, Studium und Lehre, Forschung). The profiles are:

- Algorithmen und Komplexitätstheorie: Prof. Dr. Iside Adler
- Data Engineering: Prof. Dr. Maximilian E. Schüle
- Distributed Systems Group: Prof. Dr. Guido Wirtz
- Digital Work: Prof. Dr. Gert Wagner
- Energieeffizienz Systeme: Prof. Dr. Sven Overhage
- Health and Society in the Digital Age: Prof. Dr. Daniel Biersmann
- Grundlagen der Informatik: Prof. Michael Mandler, PhD
- Kommunikationsdienste, Telekommunikationsnetze, und Rechnernetze: Prof. Dr. Gerald Lütgen
- Mobile Softwaresysteme/Mobilität: Prof. Dr. Michael Engel
- Informationssystemmanagement: Prof. Dr. Tim Weitzel
- Informationssystemmanagement: Prof. Dr. Daniel Biersmann
- AI-Engineering in Unternehmen: Prof. Dr. Miod Mirababie
- Plattformökonomie: Prof. Dr. Thomas Kude
- Soziale Netzwerke: Prof. Dr. Oliver Foerger

<https://www.uni-bamberg.de/wiai/faecher/>



Veranstaltungsankündigung
Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion

Design Interaktiver Systeme in Theorie und Praxis (HCI-DISTP-B)

Methoden des Design Thinking, Innovationsdesign,
und User Experience Design (5 Termine)

Dozent

Dipl.-Designer Jochen Denzinger

Mitglied der Geschäftsleitung

Denzinger Gestaltung

Erster Termin am **26.04.2024** von **09:30** Uhr bis **16:00** Uhr
in Raum **WE5/05.003**

Um vorherige Anmeldung (mit Angabe von Name, Matrikelnummer, Studiengang,
Fachsemester) per Email an secr.hci@uni-bamberg.de wird gebeten



Modulgruppen (Neue Ordnung)

Angewandte
Informatik (A1)
24 – 54 ECTS

Informatik
(A2)
12 - 30 ECTS

Anwendungs-
fächer sowie
Wirtschafts-
Informatik (A3)
0 - 18 ECTS

Projekte (A4)
15-30 ECTS

Seminare (A5)
6-9 ECTS

Masterarbeit (A6)
30 ECTS

Modul



Modul

Modul
HCI-DFM-M
 Design- und
 Forschungsmethoden
 der Mensch-
 Computer-Interaktion

6 ECTS
 (=entspricht 180 Stunden
 Aufwand)

Kurzbezeichnung

- Lehrstuhl
- Master/Bachelor
 - z.B.: HCI-IS-B; HCI-DFM-M
- Bezeichnung/Typ der Lehrveranstaltung
 - z.B.: HCI-IS-B; HCI-Proj-B; HCI-Sem-M

Modul

Modul
HCI-DFM-M
Design- und
Forschungsmethoden
der Mensch-
Computer-Interaktion

6 ECTS
 (=entspricht 180 Stunden
 Aufwand)



Modulhandbuch, UnivIS, Lehrstuhlseiten und Virtual Campus

Lehrveranstaltungen

Modul
HCI-DFM-M
Design- und
Forschungsmethoden
der Mensch-
Computer-Interaktion

6 ECTS
 (=entspricht 180 Stunden
 Aufwand)

Lehrveranstaltung
Vorlesung Design- und Forschungsmethoden
der Mensch-Computer-Interaktion

Vorlesung
 2 SWS, SS

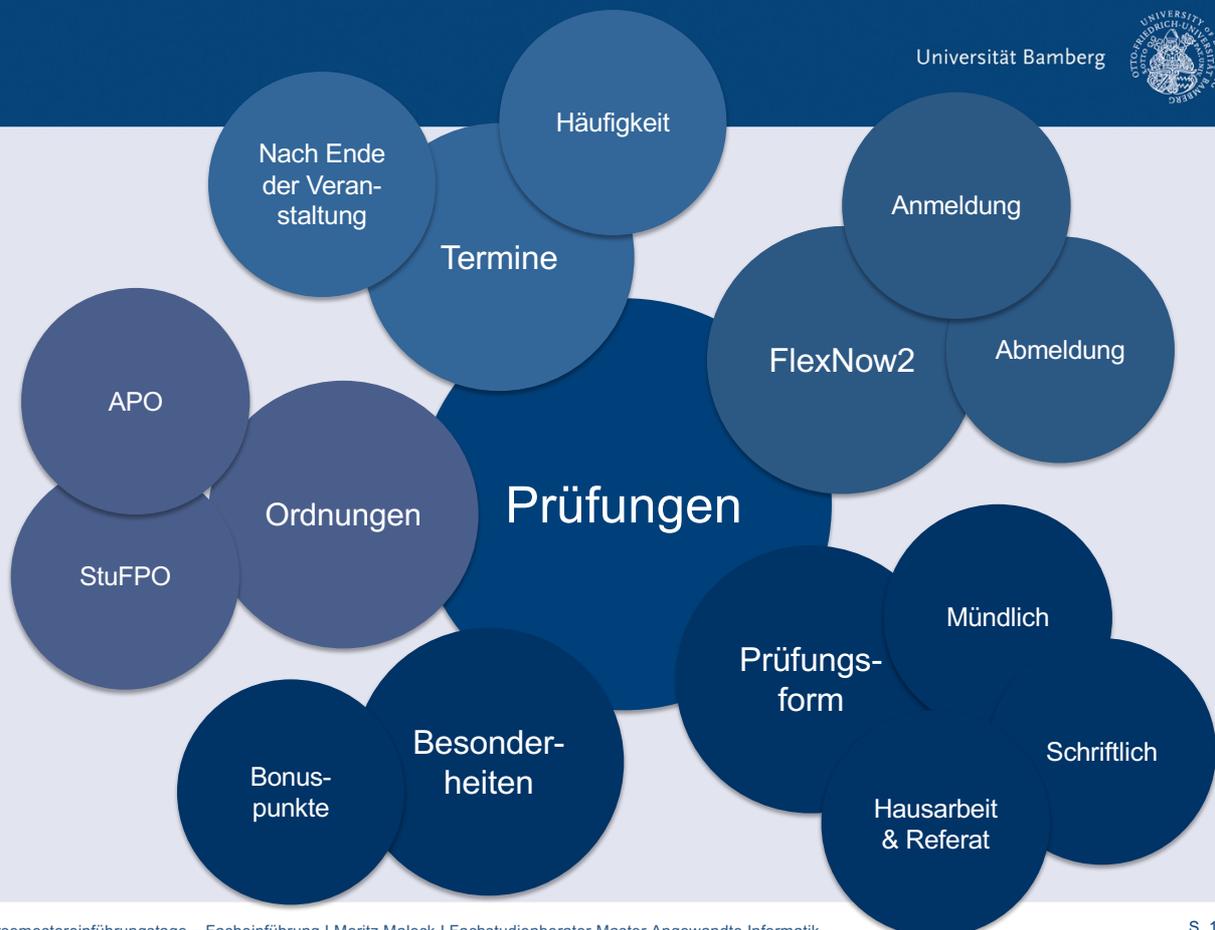
Lehrveranstaltung
Übung Design- und Forschungsmethoden der
Mensch-Computer-Interaktion

Übung
 2 SWS, SS

- Weitere Arten:
 Seminar, Projekt,...



Prüfungsleistungen





Forschungsorientierte Projekte – 15 ECTS

- Modulgruppe A4—Mindestens eins, bis zu zwei Projekte sind wählbar (15-30 ECTS)
 - Der **Umfang** eines Projekts für die einzelne Person ist mind. vergleichbar mit einer **Bachelorarbeit**
- Inhalt: Praktische Bearbeitung weiterführender **wissenschaftlicher** Fragestellungen
 - Kann Ausgangspunkt für die Themenfindung einer Masterarbeit sein



Masterarbeit

- Beginn bei mind. 60 ECTS Punkten (neue Ordnung) möglich
- Umfang 30 ECTS
- 6 Monate Bearbeitungszeit
- Themengebiet aus den Fächern der Angewandten Informatik
- Eine Wiederholung möglich
- Note: 2/3 schriftliche Arbeit und 1/3 Kolloquium



Schwerpunkte

- Ambient Intelligent Interaction
 - Data Science
 - Kulturinformatik
 - Künstliche Intelligenz
 - Medieninformatik
 - Mensch-Computer-Interaktion
- Mind. 2 Module, 1 Seminar, 1 Projekt, Masterarbeit



Schwerpunkte (siehe MHB, StuFPO)

| Studienschwerpunkt | Ambient Intelligent Interaction | Data Science | Kulturinformatik | Künstliche Intelligenz | Medieninformatik | Mensch-Computer-Interaktion |
|-------------------------------------|---------------------------------|--------------|------------------|------------------------|------------------|-----------------------------|
| Module (X), die angerechnet werden: | | | | | | |
| xAI-DL-M | X | X | | X | | |
| KogSys-KogMod-M | | | | X | | X |
| CG-VRAR-M | X | | | | X | X |
| KInf-BuS-M* | | X | X | X | | |
| KInf-SemInf-M* | | X | X | X | | |
| KInf-MobAss-M* | X | | X | | | |
| MI-CGuA-M | | | | | X | X |
| MI-IR-M (MI-IR1-M*) | | X | X | | X | |
| MI-IR2-M* | | X | | | X | |
| HCI-MCI-M | X | | X | | X | X |
| HCI-Usab-M | | | | | X | X |
| VIS-IVVA-M | | X | | | X | X |
| AISE-ETH | | | | X | | |
| AISE-UL | X | | | X | | |
| AISE-AUTO | | | | X | | |



Schwerpunkte (siehe MHB, StuFPO)

| Module aus Modulgruppe 2, die angerechnet werden: | | | | | | |
|--|---------|--|---------|---|-------------------------|---------|
| | | MOBI-DSC-M MOBI-DSC* MOBI-SDS-M* MOBI-ADM-M | | Gdl-Logik* Gdl-IFP-M Gdl-IFP* Gdl-MTL* | Gdl-IaS-M* KTR-MMK-M | |
| Fächer, aus denen Projekte (P), Seminare (S) bzw. die Masterarbeit (M) angerechnet werden: | | | | | | |
| Erklärbares Maschinelles Lernen | P, S, M | P, S, M | | P, S, M | | |
| Informationsvisualisierung | | P, S, M | | | P, S, M | P, S, M |
| KI-Systementwicklung | P, S, M | P, S, M | | P, S, M | | P, S, M |
| Kognitive Systeme | | P, S, M | | P, S, M | | |
| Kulturinformatik | | P, S, M | P, S, M | P, S, M | | P, S |
| Medieninformatik | | P, S, M | P, S | | P, S, M | |
| Mensch-Computer-Interaktion | P, S, M | | P, S | | P, S | P, S, M |
| Multimodal Intelligent Interaction | P, S, M | | | P, S, M | | |
| Sprachgenerierung und Dialogsysteme | P, S, M | | | P, S, M | P, S, M | |
| Computergrafik | P, S, M | | | | P, S, M | P, S, M |



Schwerpunkte (siehe MHB, StuFPO)

| | | | | | | |
|---|---------|--|--|--|------|---------|
| User Experience and Design | P, S, M | | | | P, S | P, S, M |
| *Die mit einem Sternchen versehenen Module werden nicht mehr angeboten und können somit nicht mehr belegt werden. Unabhängig hiervon werden die Module bei der Schwerpunktsetzung auch künftig wie oben angegeben berücksichtigt. | | | | | | |

Auslandsaufenthalt

- Empfohlen für das 3. Semester
- Auslandssemester früh planen: Learning Agreements, Finanzierung, etc.
 - z.B.: ERASMUS am besten direkt
- Mehr Information beim Career & International Center (<https://www.uni-bamberg.de/wiai/career/>)

Dienste & Einrichtungen

- **UnivIS** 
 - Lehrveranstaltungsübersicht, Stundenplan, Personenverzeichnis, etc.
 - <https://univis.uni-bamberg.de/>
- **Virtueller Campus** 
 - Pro Lehrveranstaltung: Diskussionsforen, herunterladbare Folien, News und Termine
 - <https://vc.uni-bamberg.de/>
- **FlexNow2** 
 - Elektronisches Prüfungsverwaltungssystem
 - <https://www.uni-bamberg.de/pruefungsamt/fn2/fn2sss/>

Dienste & Einrichtungen

- **Fachschaft WIAI**
 - LaTeX-Kurs, Fachschaftsgrillen usw.
 - <https://www.uni-bamberg.de/wiai/fs>
- **Feki.de**
 - studentische Hochschulgruppe Feki.de e.V
 - Partycipate, Webportal mit Diskussionsforen, usw.
 - <https://feki.de/>
- **Beratungsangebote / Hilfe**
 - <https://www.uni-bamberg.de/organe-und-einrichtungen/beratungsangebote/>
 - Eltern-Service, Gleichstellungsbeauftragte, Hochschulseelsorge, etc.



Ihre nächsten Schritte

- Erkundigen Sie sich, welche Kurse in diesem Semester angeboten werden und wie Sie sich hierfür ggf. anmelden können (Hinweis: bei manchen Veranstaltungen – z.B. Projekte – läuft die Anmeldung bereits!)
- Besuchen Sie ab sofort die Veranstaltungen und Übungen
- Nutzen Sie die Get Togethers der Fachschaft, um andere Studierende kennenzulernen



Herzlichen Dank!

Bei weiteren Fragen:
studienberatung.ai@uni-bamberg.de

Viel Erfolg bei eurem Studium!
Und viel Spaß in Bamberg!