

# Aufgabe Eignungsfeststellung Informatik und Design 2025

## Social Media Detox Timer

Viele Menschen verbringen mehr Zeit als ihnen lieb ist auf Social-Media-Plattformen. Ein „Social Media Detox Timer“ soll Menschen dabei unterstützen, ihre Bildschirmzeit zu reduzieren und bewusster mit sozialen Medien umzugehen. Durch das Setzen individueller Zeitlimits, das Anbieten von Pausen und das Geben von motivierenden Hinweisen soll der Timer helfen, „digitale Detox“-Phasen einzuhalten und gesünder im Umgang mit Social Media zu werden.

### Aufgabenstellung

1. Analyse: Beobachten Sie Ihr eigenes Nutzungsverhalten in sozialen Medien oder sprechen Sie mit Personen in Ihrem Umfeld über deren Screen-Time. Identifizieren Sie konkrete Probleme, die bei exzessiver Social-Media-Nutzung auftreten (z. B. Ablenkung von wichtigen Aufgaben, Stress, Schlafmangel).
2. Konzept: Auf Basis Ihrer Analyse entwickeln Sie Ideen, wie ein „Social Media Detox Timer“ Menschen dabei unterstützen kann, ihre Bildschirmzeit zu reduzieren. Überlegen Sie sich Funktionen, die User für eine bewusste und nachhaltige Nutzung sozialer Medien sensibilisieren (z. B. Tagesziele, Pausen-Countdowns, motivierende Nachrichten). Beschreiben Sie, inwiefern Ihre App-Idee das Social Media Verhalten positiv beeinflussen wird.
3. Prototyp gestalten: Entwerfen Sie maximal **6 Screens** einer Smartphone-App, die Ihr Konzept eines „Social Media Detox Timers“ umsetzen. Achten Sie dabei auf eine **logische Bedienfolge**, **verständliche Sprache** und eine **ansprechende Gestaltung**. Nutzen Sie das Format 960px × 640px (Höhe × Breite) im Hochformat (wie ein iPhone 4). Stellen Sie sicher, dass relevante Buttons oder Felder interaktiv bedienbar sind. Nicht alle Bereiche müssen klickbar sein. Nutzen Sie das Tool [Figma](#) für die Gestaltung. Erstellen Sie einen interaktiven, klickbaren Figma-Prototyp, der die Abläufe Ihrer App zeigt.

### Abgabe

Geben Sie Ihr Design über ein GitHub Repository ab (genaue Anleitung siehe Webseite). Laden Sie einen **Link zu Ihrem interaktiven Figma-Prototyp** hoch. Exportieren Sie Ihre **6 Screens als PDF** und laden Sie diese in das Repository hoch. Beschreiben Sie **Konzept und Designentscheidungen**: Was ist das Konzept Ihrer App? Warum haben Sie sich für dieses Layout, diese Farben, diese Buttons etc. entschieden?

Erstellen Sie ein **Motivationsschreiben** und beschreiben Sie in Ihren eigenen Worten warum Sie persönlich Informatik und Design studieren wollen (bitte nicht mit ChatGPT generieren). Optional: Laden Sie ein Bild von sich hoch, wenn Sie möchten.

### Figma und Figma-Tutorials

Bitte melden Sie sich dafür kostenlos unter <https://www.figma.com/de/education/> an und verwenden Sie [Figma](#) zum Gestalten Ihrer App. Zu [Figma](#) gibt es sehr viele Online-Tutorials. Wir empfehlen Ihnen folgende:

1. [figma Tutorial Deutsch](#)
2. [Prototyping in Figma mit Jan](#)
3. [figma Tutorial: Prototyping \(English\)](#)
4. [figma UI Design Tutorial: Get Started in Just 24 Minutes! \(English\)](#)
5. [figmacrashcourse.com \(English\)](#)
6. [Figma - Best Practices \(English\)](#)
7. [Figma - help \(English\)](#)

Wenn Sie Fragen haben, schicken Sie uns bitte eine [Email](#)!

### Viel Erfolg

Prof. Dr. Gudrun Socher, Prof. Dr. Tina Weisser, Prof. Matthias Edler-Golla