

# Aufgabe Eignungsfeststellung Informatik und Design 2026

## Lern-App: ein digitaler Lernbegleiter

Wie kann eine App Menschen beim Lernen sinnvoll unterstützen? Entwickeln Sie einen interaktiven Prototyp für eine Lern-App, einen digitalen Lernbegleiter, der beim Lernen, Organisieren und konzentrierten Arbeiten hilft.

### Aufgabenstellung

1. Beobachten Sie Ihr eigenes Lernverhalten und sprechen Sie mit Personen in Ihrem Umfeld über Lernen und konzentriertes Arbeiten. Identifizieren Sie dabei konkrete Probleme, Bedürfnisse und mögliche Hilfestellungen rund um das Lernen, am Beispiel Schule, Studium oder für ein privates Lernthema.
2. Konzept: Entwickeln Sie auf Basis Ihrer Analyse ein Konzept für eine Lern-App, die Menschen beim Lernen und Organisieren unterstützt. Überlegen Sie, welche Funktionen den Nutzerinnen und Nutzern konkret helfen und wie sich diese sinnvoll in einer App umsetzen lassen.
3. Prototyp gestalten: Entwerfen Sie maximal **6 Screens** einer Smartphone-App, die Ihr Konzept der Lern-App umsetzen. Achten Sie dabei auf eine **logische Bedienfolge**, **verständliche Sprache** und eine **ansprechende Gestaltung**. Nutzen Sie das Format 640px × 960px (Breite × Höhe) im Hochformat (wie ein iPhone 4). Entwickeln Sie einen **interaktiven, klickbaren Figma-Prototyp**, der die wesentlichen Abläufe Ihrer Lern-App zeigt. Dabei müssen nicht alle Elemente klickbar sein, wohl aber die zentralen Interaktionen. Nutzen Sie das Tool [Figma](#) für die Gestaltung. Seit Sommer 2025 gibt es in Figma das Feature „Figma Make“, das die KI-gestützte Gestaltung einer React-App per Prompt ermöglicht. Wenn Sie dieses Feature nutzen, stellen Sie sicher, dass das Ergebnis Ihrem eigenen Konzept entspricht.
4. Gestaltung reflektieren: Erstellen Sie ein Dokument (z. B. in Word oder als PDF), in dem Sie Ihre Gestaltungsentscheidungen begründen. Gehen Sie dabei auf folgende Aspekte ein: das Konzept hinter Ihrem Entwurf, die Wahl von Layouts, Farben, Buttons und Interaktionen sowie das, was Sie an Ihrem Entwurf besonders überzeugt. Falls Sie Figma Make verwendet haben, dokumentieren Sie zusätzlich Ihren Prompt-Verlauf und erläutern Sie Ihre Arbeitsweise damit.

### 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, Gestaltungsscheidungen und Reflexion**.

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.

Bitte beachten Sie, dass Sie jede Verwendung von KI kennzeichnen.

### 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 Prototyping Tutorial Deutsch – Klickdummies erstellen \(YouTube\)](#)
2. [Einführung in Prototyping in Figma – Offizielle Figma-Hilfe \(Deutsch\)](#)
3. [Figma Prototyping in 20 minutes – Beginner's Guide 2025 \(YouTube, English\)](#)
4. [Figma Best Practices – offizielle Design-Richtlinien \(English\)](#)

Wenn Sie Fragen haben, schicken Sie uns bitte eine [Email](#). **Viel Erfolg**

Prof. Dr. Hanna Moser, Prof. Dr. Tina Weisser, Prof. Dr. Gudrun Socher