



InfoCheck - App Inventor Challenge:

Der Einfluss künstlicher Intelligenz auf unser Leben!

Wettbewerb im Rahmen des Projekts „InfoCheck-Central Asia“ des Goethe-Instituts in Usbekistan

Über den Wettbewerb: Wir laden Jugendliche im Alter von **15-16 Jahren** ein, ihre Programmierfähigkeiten und Kreativität unter Beweis zu stellen!

Ihre Aufgabe: Entwickeln Sie mit App Inventor eine kleine **Android-App**, die Jugendlichen hilft, die Rolle der künstlichen Intelligenz im Alltag besser zu verstehen und zu lernen, wie man sie bewusster und sicherer nutzt.

Ihr Preis: die Möglichkeit, an einem internationalen Hackathon in Taschkent teilzunehmen und wertvolle Preise zu gewinnen.

Wichtig: Die App muss funktional sein (nicht nur aus Text bestehen) und eine klare Lern- bzw. Bildungsziele verfolgen. Die thematische Ausrichtung wählen Sie selbst – entscheidend ist, dass es einen Lerneffekt hat und ein funktionierender Prototyp vorhanden ist.

Ideen für Ihre App

Die folgenden Themenbeispiele sind **unverbindlich** und dienen zur Inspiration:

- Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen: Erklärung der Grundlagen im Umgang mit KI-Systemen, Nutzen und Risiken sowie Regeln für sicheres Verhalten.
- Sicherheit und Schutz: Vermittlung grundlegender Methoden der Cybersicherheit (z. B. über interaktive Tests)
- Fake News und Manipulation: Quiz zur Erkennung von Social-Media-Posts. Die App hilft Nutzer*innen, Wahrheit von Falschinformationen zu unterscheiden, und erklärt, worauf man achten sollte.
- Digital Wellbeing (Digitales Wohlbefinden): Training zu digitaler Hygiene, Analyse der Bildschirmzeit oder bewusster Umgang mit digitalen Geräten.

Wichtig: Die Beispiele sind **nicht verpflichtend**. Sie können Ihre eigene Idee entwickeln und umsetzen. Spielerische Elemente sind ausdrücklich willkommen!

Regeln und Fairness

- Erlaubt: Nutzung von KI zur Ideenfindung, Inhaltserstellung oder zur Erklärung einzelner Codeelemente.
 - Verboten: Vollständige, von einer KI generierte Apps einzureichen.
- Das Projekt muss Ihre eigene Entwicklung sein. Die Organisatoren behalten sich vor, Teilnehmer*innen bei Plagiat zu disqualifizieren.

Mindestanforderungen an den Prototyp

1. Klare Lernabsicht: Was genau vermittelt Ihre App?
2. Interaktivität: Mindestens ein interaktives Element (z. B. Quiz, Punktesystem, Entscheidungsbaum, Checkliste oder Feedbackfunktion).

Goethe-Institut Usbekistan
Amir Temur ko'chasi 42
100000 Taschkent
Usbekistan

Tel.: +998 78 140 1470
Fax: +998 78 140 1471
info-taschkent@goethe.de
www.goethe.de/usbekistan

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache · Kultur · Deutschland

3. Struktur: Mindestens 5 Screens oder 1 Screen mit mehreren dynamischen Zuständen (z. B. Menü → Lernen → Praxis → Ergebnis).
4. Stabilität: Die App muss zuverlässig und ohne Abstürze funktionieren (testen Sie sie vorher auf mehreren Geräten).

Was muss eingereicht werden?

Erstellen Sie einen Ordner mit dem Namen: Stadt_Nachname_Vorname (z. B. *Taschkent_Sharipov_Islom*)

Der Ordner muss Folgendes enthalten:

1. AppName.apk: Die installierbare Datei Ihrer Anwendung.
2. Video-Präsentation (1-2 Minuten): Eine Bildschirmaufnahme mit gesprochenem Kommentar:
 - Start und Funktionsweise der App (Durchlauf eines Test-Cases)
 - Erklärung der Zielsetzung und Entstehung der Idee

Format: Archivieren Sie den Ordner (ZIP/7-Zip/WinRAR).

Abgabe: Laden Sie die Datei in die Cloud (Google, Yandex) hoch und geben Sie den Link an. Den Link schicken Sie bitte an diese E-Mailadresse: Bibliothek-Taschkent@goethe.de

Bewertungskriterien (max. 100 Punkte)

Категория	Критерии	Баллы
User Experience (UI/UX)	Benutzerfreundlichkeit	10
	Design und Navigation	10
Funktionalität	Funktionsfähigkeit	15
	Stabilität, Fehlerfreiheit	15
Kreativität und Idee	Originalität	15
	Thematische Umsetzung	15
Präsentation	Klare und verständliche Vorstellung der App und ihrer Funktionen	20