

„IT'S A MATCH!“ -

Tinder-inspirierte Swipes für kleine Verhaltensexperimente.



12 MA / 6 BA
ECTS

18 MA / 9 BA
STUNDEN PRO WOCHE

3-5
TEAMGRÖÖE

19.10.
KICKOFF

WORUM GEHT'S?

Wir alle besitzen sie: gute und eher schlechte Gewohnheiten. In der heutigen Zeit, geprägt durch exzessive Social-Media-Nutzung, zu wenig Bewegung und ungesunde Ernährung, wollen wir häufig daran etwas ändern. Das Ändern von Gewohnheiten ist allerdings ein langwieriger, komplexer und häufig schwieriger Prozess, der über Wochen bis Monate andauern kann.

Genau hier setzt ein immer größer werdender Markt digitaler Lösungen an, z. B. Habit Tracker oder Goal-Setting-Apps. Diese folgen im Wesentlichen zwei Mustern: Zielsetzung mit Fortschrittsmessung oder reines Tracking. Beide Mechanismen sind für sich wirksam, setzen jedoch einen Referenzwert bzw. eine konkret ausformulierte Handlung voraus. Nutzer, die beides mitbringen, werden unterstützt; wer nicht weiß, welches Verhalten zu ihm passt, erhält von diesen Apps keine geeignete Unterstützung.

Offen bleibt damit der vorgelagerte Schritt: Wie kommen Nutzende überhaupt zu einer Verhaltensweise, die zu ihnen passt? Ob eine Gewohnheit zum eigenen Tagesablauf, Energieniveau und Interesse passt, lässt sich vorab nur in Teilen bestimmen; es zeigt sich vor allem im Ausprobieren und Experimentieren. Das Projekt verfolgt deshalb einen anderen Einstieg: nicht die Frage, was jemand erreichen will, sondern was er ausprobieren möchte — als bewusst klein gehaltenes, zeitlich befristetes Experiment, das als konkrete Selbstverpflichtung mit Handlung, Gelegenheit und Dauer formuliert wird.

© WAS DU MACHEN WIRST

- › Habit- und Goal-Setting-Apps sowie Literatur zur Verhaltensänderung analysieren
- › Mobilen Prototyp bauen: Onboarding, Experimente als Swipe-Karten, Rekonfiguration, Reflexion
- › Prototyp im Feldtest mit echten Nutzenden erproben und auswerten

Wenn Zeit bleibt/ Große Gruppe: lernendes Ranking der Vorschläge, Kalibrierung von Dauer und Schwierigkeit

✦ WARUM SICH DAS LOHNT

Eine echte App bauen

Ein Prototyp, den Menschen wochenlang wirklich nutzen können

Forschungsmethode kennenlernen

Design Science Research — vom Problem zur Lösung und zurück zum Beleg

Lernen, wie Menschen ticken

Warum gute Vorsätze scheitern und was wirklich hilft

Ein Thema für die Thesis

Das Potenzial, zu dem Thema auch eine Abschlussarbeit zu schreiben.

📅 TERMINE

KICKOFF
19.10.26

CHECK-IN
02.11.26

MEILENSTEIN 1
23.11.26

MEILENSTEIN 2
10.12.26

MEILENSTEIN 3
25.01.27

MEILENSTEIN 4
01.03.27

Meistens montags (außer MS2, Donnerstag) <Uhrzeit ausstehend> Uhr in R09 R03 H45 · Termine können nach frühzeitiger Absprache angepasst werden.

% BEWERTUNG

M1 · 20 %

M2 · 25 %

M3 · 25 %

M4 · 30 %

📍 SO BEWIRBST DU DICH

🌐 Wirtschaftsinformatik und Software Engineering

Registrierung über unser Online-Formular:

ris.uni-due.de/studium/studienangebot/projekte

DEADLINE: **Sonntag, 04.10.2026, 23:59 Uhr**

📖 LITERATUR ZUM REINLESEN

Fogg, B. J. (2019). Tiny Habits: The Small Changes That Change Everything. Houghton Mifflin Harcourt.

Le Cunff, A.-L. (2025). Tiny Experiments: How to Live Freely in a Goal-Obsessed World. Avery.

Gollwitzer, P. M. (1999). Implementation intentions: Strong effects of simple plans. American Psychologist, 54(7), 493–503.

Peppers, K., et al. (2007). A design science research methodology for information systems research. JMIS, 24(3), 45–77.

⚡ Fragen vorab? Schreib mir (Falco) eine kurze Mail an falco.korn@uni-due.de

Bei vielen Bewerbungen entscheiden Vorkenntnisse und bisherige Studienleistungen.

