

BEYOND BARS:

Alternative Visualisierungen von Bildschirmzeit und ihre Wirkung auf Nutzende



📅 12 MA / 6 BA
ECTS

🕒 18 MA / 9 BA
STUNDEN PRO WOCHE

👥 3–5
TEAMGRÖßE

📅 19.10.
KICKOFF

🔗 W O R U M G E H T ' S ?

Schon einmal die Bildschirmzeit auf dem Smartphone angesehen, aber nicht wirklich damit beschäftigt? Mit beinahe jedem Smartphone können Nutzer:innen heute sehen, wie lange sie es benutzt haben, meist als Balkendiagramm, aufgeschlüsselt nach Tag und App. Die Annahme dahinter ist plausibel und empirisch gestützt: Reflexion über das eigene getrackte Verhalten (Self-Monitoring) kann eine wirksame Selbstregulationsstrategie sein.

Nicht nur dass zurückgemeldet wird, sondern wie, macht offenbar einen Unterschied. Genau diese Frage ist im Kontext Bildschirmzeit kaum untersucht. Die Forschung zu Digital-Self-Control-Werkzeugen konzentriert sich auf Blockier- und Begrenzungsmechanismen; zugleich zeigen Reviews, dass Self-Monitoring allein das Verhalten mit dem Smartphone selten verändert. Nach dem Stufenmodell von Li et al. (2010) kann sich das jedoch in der Reflexionsphase entscheiden — und diese setzt voraus, dass die Rückmeldung überhaupt betrachtet wird.

Genau hier könnten nüchterne Standarddarstellungen scheitern: Nutzende gewöhnen sich an die Zahlen und hören auf hinzusehen. Dass die Repräsentationsform daran etwas ändern könnte, legen Befunde aus der Visualisierungsforschung nahe. Ob sich das auf Bildschirmzeit übertragen lässt, ist offen; ebenso, ob eine starke Reaktion überhaupt wünschenswert ist und ob individuelle Präferenzen eine einzige beste Darstellung zulassen.

© WAS DU MACHEN WIRST

- › Designraum kartieren: bestehende Screentime-Darstellungen und Referenzen aus Nachbardomänen sammeln
- › Design-Wettbewerb: jede:r entwickelt ein eigenes Konzept; unterschiedliche Grundmetaphern, nicht nur andere Farben
- › Prototyp bauen, der mehrere Visualisierungen nebeneinander ermöglicht
- › Experimentell evaluieren: die eigenen Entwürfe gegen das Standard-Balkendiagramm testen

Wenn Zeit bleibt / Große Gruppe: Eye- und Face-Tracking zur Aufmerksamkeits- und Reaktionsmessung, Untersuchung von Auswahl- und Wechselverhalten

✧ WARUM SICH DAS LOHNT

Deine eigene Idee

Im Design-Wettbewerb entwickelt jede:r ein eigenes Konzept

Gestalten lernen

Wie Darstellung Wahrnehmung verändert

Sauber experimentieren

Ein kontrolliertes Experiment gegen eine echte Baseline

Ein Thema für die Thesis

Das Potenzial, zu dem Thema auch deine 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

Gouveia, R., et al. (2016). Exploring the design space of glanceable feedback for activity trackers. UbiComp '16.

Li, I., Dey, A., & Forlizzi, J. (2010). A stage-based model of personal informatics systems. CHI '10, 557–566.

Monge Roffarello, A., & De Russis, L. (2023). Achieving digital wellbeing through digital self-control tools. TOCHI, 30(4).

Sathya, A., & Nakagaki, K. (2024). Attention receipts: Improving screen-time reflection on YouTube. CHI '24.

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

Bei vielen Bewerbungen entscheiden Vorkenntnisse und bisherige Studienleistungen.

