

# Projekt Car4You

UX/UI



## Beschreibung

Dieses Dokument beschreibt das bewertete Projekt „Fahrzeug-Mietformular – Car4You“.

Die Lernenden entwickeln in Partnerarbeit ein digitales Formular zur Fahrzeugmiete, bei dem der Fokus auf der Gestaltung und Auswahl geeigneter UI-Komponenten liegt, um die Benutzererfahrung (UX) gezielt zu verbessern.

Neben der technischen Umsetzung werden Gestaltungsprinzipien, Variantenvergleiche und Usability-Tests bewertet. Das beigefügte Bewertungsraster legt die Kriterien und Punktverteilung transparent fest.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>PROJEKT - FAHRZEUG-MIETFORMULAR – CAR4YOU .....</b>	<b>2</b>
1.1	BESCHREIBUNG .....	2
1.2	RAHMENBEDINGUNGEN .....	2
1.3	AUSGANGSLAGE .....	2
1.4	ZIEL.....	2
1.5	ZU ERFASSENDE DATEN .....	2
<b>2</b>	<b>AUFGABEN.....</b>	<b>3</b>
2.1	AUFGABE 1 – ANALYSE .....	3
2.2	AUFGABE 2 – SKIZZE & PERSONAS .....	3
2.3	AUFGABE 3 – UMSETZUNG .....	3
2.4	AUFGABE 4 – VARIANTENVERGLEICH .....	3
2.5	AUFGABE 5 – USABILITY-TEST .....	4
<b>3</b>	<b>BEWERTUNGSRASTER – FAHRZEUG-MIETFORMULAR (CAR4YOU) .....</b>	<b>5</b>

## 1 Projekt - Fahrzeug-Mietformular – Car4You

### 1.1 Beschreibung

Sie gestalten ein Online-Mietformular für das fiktive Unternehmen Car4You, das verschiedene Fahrzeugtypen vermietet. Das Formular soll eine einfache, effiziente und benutzerfreundliche Erfassung der Daten ermöglichen – auf Desktop und Smartphone.

Ziel ist es, durch den bewussten Einsatz geeigneter UI-Komponenten (z. B. Dropdowns, Radiobuttons, Slider, Date-Picker etc.) eine positive Nutzererfahrung (UX) zu schaffen.

### 1.2 Rahmenbedingungen

- Partnerarbeit
- Umfang: 3 × 2 Lektionen
- Bewertung: (siehe Bewertungsraster)
- Technologie: React/Nextjs, HTML/CSS + JS, Figma-Prototyping

### 1.3 Ausgangslage

Kategorie	Beispiele	Preis pro Tag (Richtwert)
City	Fiat 500, VW Polo	CHF 45
Family	VW Touran, Skoda Octavia	CHF 70
SUV	VW Tiguan, Volvo XC60	CHF 90
Sport	BMW Z4, Audi TT	CHF 120
E-Car	Tesla Model 3, Renault Zoe	CHF 100

### 1.4 Ziel

Das Formular soll eine komplette Reservation ermöglichen, inklusive aller Angaben, die zur Fahrzeugmiete erforderlich sind. Dabei sollen die richtigen UI-Komponenten gewählt werden, um das Formular:

- effizient,
- fehlertolerant,
- und auf mobilen Geräten komfortabel bedienbar zu machen.



### 1.5 Zu erfassende Daten

Kategorie	Datenfeld	Beschreibung / Beispiel
Person	Vorname, Nachname	Textfelder
	E-Mail-Adresse	mit Validierung
	Telefonnummer	mit Ländervorwahl
Mietdauer	Abholdatum und -zeit	nur künftige Termine
	Rückgabedatum und -zeit	darf nicht vor Abholdatum liegen
Fahrzeugwahl	Fahrzeugkategorie	Auswahl aus 5 Kategorien
	Automatik / manuell	Exklusive Auswahl
	Fahrzeugfarbe (optional)	Farbauswahl oder Dropdown
Extras	Kindersitz, Zusatzfahrer, Navigationssystem, Dachbox, Vollkasko	Mehrfachauswahl
Budget & Zufriedenheit	Preisrahmen pro Tag (z. B. CHF 40–120)	Slider oder Eingabe
	Wichtigste Priorität	Radiobuttons: Preis / Komfort / Nachhaltigkeit / Design
	Bemerkungen	max. 250 Zeichen

## 2 Aufgaben

### 2.1 Aufgabe 1 – Analyse

Richtzeit: 30 Minuten

Recherchieren Sie zwei Online-Mietformulare (z. B. Mobility, Sixt, Hertz).



Analysieren Sie:

- Welche UI-Komponenten eingesetzt werden
- Wie effektiv, effizient und angenehm sie sich bedienen lassen

Dokumentation:

- kurze Tabelle mit Beobachtungen und Bewertung

### 2.2 Aufgabe 2 – Skizze & Personas

Richtzeit: 45 Minuten

Erstellen Sie eine Skizze (Desktop + Mobile).



Definieren Sie zwei Personas, z. B.:

- Geschäftsreisender mit wenig Zeit probier jetzt mit dem
- Studentin mit kleinem Budget

Zeigen Sie, wie sich Ihre Gestaltung auf die Personas auswirkt.

Dokumentation:

- Skizze + Beschreibung der UX-Überlegungen (½ Seite)

### 2.3 Aufgabe 3 – Umsetzung

Richtzeit: 3-4 Lektionen

Setzen Sie das Formular technisch um.



Achten Sie besonders auf:

- sinnvolle Wahl der UI-Komponenten
- logische Gruppierung der Eingaben
- verständliches Feedback bei Fehlern jeden Tag
- gute Bedienbarkeit auf kleinen Bildschirmen

Dokumentation:

- Überlegungen, Massnahmen, Umsetzung, etc.

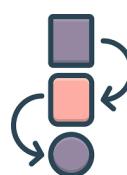
### 2.4 Aufgabe 4 – Variantenvergleich

Richtzeit: 30 Minuten bis eine Lektion

In dieser Aufgabe geht es darum zwei Varianten zu entwickeln und die beiden Varianten gegenüber zu stellen. Ersetzen Sie dabei beispielsweise eine zentrale Komponente durch eine Alternative Komponente wie z. B. Radiobutton durch Dropdown, Slider durch Eingabe, etc.

Bewerten Sie beide Varianten nach:

- Effektivität
- Effizienz
- Zufriedenheit



Dokumentation:

- Vergleichstabelle mit kurzer Begründung

## 2.5 Aufgabe 5 – Usability-Test

*Richtzeit: 30 Minuten*

Führen Sie einen kurzen Usability-Test mit einer anderen Gruppe durch.

Lassen Sie diese Personen Ihr Formular vollständig ausfüllen, ohne ihnen Erklärungen zu geben. Beobachten Sie dabei, wo sie zögern, Fehler machen oder Fragen stellen. Notieren Sie alle Auffälligkeiten sowie Rückmeldungen der Testpersonen und leiten Sie daraus konkrete Verbesserungsvorschläge für die Benutzerführung und Komponentenwahl ab.

Dokumentieren Sie:

- drei Beobachtungen
- drei Verbesserungsvorschläge

### 3 Bewertungsraster – Fahrzeug-Mietformular (Car4You)

Bereich	Kriterium	Beschreibung	Punkte
1. Analyse (6 Punkte)	Auswahl der Beispiele	Zwei sinnvolle Mietformulare wurden analysiert	2
	UX-Analyse	Stärken/Schwächen der UI-Komponenten nachvollziehbar beschrieben	2
2. Skizze & Personas (6 Punkte)	Struktur & Darstellung	Tabelle übersichtlich, klare Sprache	2
	Personas	Zwei unterschiedliche, realistische Personas definiert	2
3. Umsetzung (20 Punkte)	Gestaltung	Mobile- und Desktop-Skizze vorhanden, logisch aufgebaut	2
	UX-Begründung	Zusammenhang zwischen Persona und Design erkennbar	2
4. Variantenvergleich (8 Punkte)	Funktionalität	Formular vollständig, Eingaben plausibel validierbar	4
	UI-Komponentenwahl	Komponentenwahl begründet und sinnvoll für UX	4
	Struktur & Lesbarkeit	Klare Gruppierung, logische Reihenfolge, visuelle Hierarchie	6
5. Usability-Test (10 Punkte)	Responsivität / Bedienbarkeit	Gute Nutzung auf Smartphone und Desktop	6
	Alternative Komponente	Geeignete Komponente gewählt und korrekt umgesetzt	4
	Reflexion	Bewertung und Begründung nachvollziehbar	4
Durchführung	Beobachtungen	Test mit anderer Gruppe erfolgt	2
	Verbesserungsvorschläge	Drei klare Beobachtungen dokumentiert	4
		Drei realistische und umsetzbare Verbesserungen	4

Total: 50 Punkte

#### Hinweise zur Bewertung:

- Note 6 = 45–50 Punkte: vollständig, UX-begründet, technisch sauber
- Note 5 = 38–44 Punkte: kleine Schwächen, aber UX klar erkennbar
- Note 4 = 30–37 Punkte: grundsätzlich funktional, aber unreflektiert
- Unter 30 Punkte: zentrale UX-Anforderungen oder Tests fehlen