

WEEK1: ORIËNTATIE EN EERSTE SCHETSEN

In de eerste week lag mijn focus vooral op het goed begrijpen van de opdracht. Ik besloot de pdf die we hadden gekregen meteen grondig door te lezen, omdat ik al snel merkte dat er veel meer informatie in stond dan ik in eerste instantie dacht. Ik begon met een snelle, globale lezing om een eerste indruk te krijgen van wat er verwacht werd. Daarna heb ik alles opnieuw, veel nauwkeuriger doorgenomen zodat ik echt alle details in me kon opnemen. Tijdens het lezen viel mij op dat de opdracht niet alleen draaide om het ontwerpen van mooie schermen, maar dat er een hele gedachtegang achter zat. Ik moest nadenken over de gebruiker, de context van gebruik, de doelstellingen van de app en de manier waarop de navigatie zou verlopen. Dit bracht me ertoe om voortdurend aantekeningen te maken in mijn schetsboek. Ik schreef alles op wat me opviel, van belangrijke richtlijnen tot kleine aanwijzingen over stijl of sfeer. Dat hielp me enorm, omdat ik later steeds kon terugpakken op mijn notities.

Toen ik eenmaal een duidelijk beeld had van de opdracht, begon ik met het verzamelen van inspiratie. Ik merkte dat ik het lastig vond om meteen vanuit mijn eigen hoofd een ontwerpstijl te bedenken. Daarom ben ik veel tijd gaan besteden aan het bekijken van voorbeelden op Pinterest, Behance en Dribbble. Ik maakte verschillende mappen aan om ideeën te bundelen die ik interessant vond, zoals moderne schermontwerpen, rustige layouts en verschillende manieren waarop ontwerpers kleur inzetten. Terwijl ik door al die voorbeelden ging, probeerde ik steeds te bedenken waarom een bepaald ontwerp mij aansprak. Soms was het een rustige typografie, soms de balans tussen tekst en beeld, maar soms gewoon de sfeer die een ontwerp uitstraalde. Hoe meer ik bekeek, hoe duidelijker mijn eigen voorkeuren werden.

Daarna begon ik eindelijk met het maken van de eerste schetsen. Dat voelde in het begin een beetje onwennig, want het is altijd vreemd om te beginnen met een leeg vel. Toch probeerde ik niet te kritisch te zijn. Ik maakte eenvoudige tekeningen die vooral uit vakken en lijnen bestonden, puur om een basisstructuur neer te zetten. Ik tekende verschillende versies van dezelfde schermen, omdat ik wilde zien hoe verschillende indelingen zouden werken. Langzaam kreeg ik een beter beeld van hoe de gebruiker door de app zou navigeren en welke onderdelen belangrijk waren voor een logische flow. Deze schetsen waren verre van mooi, maar ze hielpen me om mijn gedachten te ordenen en een richting te bepalen voor de rest van het proces.

WEEK2: VAN RUWE SCHETSEN NAAR DUIDELIJKE LOW-FIDELITY ONTWERPEN

In week twee begon ik mijn schetsen verder te verfijnen. Ik keek opnieuw naar alles wat ik had getekend en probeerde de ideeën die nog rommelig waren om te zetten naar duidelijke low-fidelity ontwerpen. Ik haalde overbodige details weg zodat alleen de kern van de structuur overbleef. Door de schetsen op deze manier te vereenvoudigen, kon ik me beter concentreren op de opbouw en logica van de schermen zelf, zonder afgeleid te worden door esthetische keuzes.

Omdat ik wilde dat mijn ontwerpen er overzichtelijker en professioneler uitzagen, besloot ik deze nieuwe versies secuurder uit te werken. Ik gebruikte een liniaal om alles netjes recht te krijgen en werkte de lijnen daarna met fineliner af. Dat gaf de schetsen een veel strakker uiterlijk. Ik merkte dat dit me meteen meer vertrouwen gaf in het proces, omdat alles duidelijker werd. Naast de tekeningen schreef ik ook kleine opmerkingen, zodat ik precies wist waarom ik bepaalde keuzes maakte. Die notities hielpen vooral om mijn eigen gedachten later beter te begrijpen.

Hoewel het nog steeds low-fidelity ontwerpen waren, vond ik het handig om alvast lichte kleuraanduidingen toe te voegen. Ik deed dit niet om een definitieve stijl vast te leggen, maar om een beter gevoel te krijgen voor de visuele hiërarchie. Door bepaalde elementen een subtiele kleur te geven, kon ik sneller zien welke onderdelen op zouden vallen en welke meer achtergrond zouden vormen. Dat zorgde ervoor dat ik later, tijdens het digitaliseren, veel zekerder keuzes kon maken.

WEEK3: EERSTE DIGITALE PROTOTYPES IN FIGMA

In de derde week begon de fase waar ik het meest naar had uitgekeken: het digitaliseren van mijn schetsen in Figma. Ik startte met het opzetten van de juiste schermformaten en plaatste de belangrijkste elementen die ik op papier had getekend digitaal na. Al snel merkte ik dat sommige dingen die op papier logisch leken, digitaal minder goed werkten. Daardoor begon ik meteen aanpassingen te maken en elementen opnieuw te positioneren. Figma maakte me ook veel bewuster van spacing, uitlijning en consistentie. Ik gebruikte de grids en hulpmiddelen die Figma biedt, waardoor het ontwerp steeds strakker werd.

Na het overzetten van de structuur begon ik te experimenteren met kleur en stijl. In het begin koos ik heel veilige, neutrale kleuren, omdat ik wilde voorkomen dat het ontwerp te druk zou worden. Maar naarmate ik langer bezig was, begon ik ook andere kleuren uit te proberen. Ik testte lichte pastelkleuren, donkerdere tinten en zelfs fellere combinaties. Daarnaast probeerde ik verschillende iconen, schaduwen en afgeronde hoeken om te kijken wat het beste bij de app zou passen. Sommige experimenten werkten totaal niet, maar juist daardoor kreeg ik een beter gevoel voor wat ik wél wilde.

Toen de basis stond, richtte ik me op de consistentie. Het viel me op dat sommige knoppen net iets anders waren, of dat marges op één scherm ruimer waren dan op een ander. Ik besloot daarom een kleine set richtlijnen voor mezelf te maken, zodat ik steeds dezelfde keuzes kon blijven maken. Dit zorgde ervoor dat het ontwerp uiteindelijk rustiger en veel professioneler begon aan te voelen.

WEEK4: HERZIENING EN EEN NIEUW KLEURPALET

In de vierde week liet ik mijn eerste digitale ontwerp zien aan anderen. De feedback die ik kreeg was heel eerlijk, maar ook erg leerzaam. De meeste mensen vonden dat de structuur goed in elkaar zat, maar dat de visuele stijl nog niet echt overtuigend was. Ik had het zelf eigenlijk ook al een beetje opgemerkt, maar door de feedback werd het duidelijk dat ik het ontwerp visueel sterker moest maken. Vooral de kleuren waren volgens hen te vlak, te neutraal en te weinig onderscheidend.

Dat zette me aan het denken. Ik besloot opnieuw op zoek te gaan naar inspiratie, maar dit keer specifiek gericht op kleurpaletten, stijlen en visuele identiteiten die beter zouden passen bij de sfeer die ik wilde neerzetten. Ik keek naar moderne apps met veel witruimte, zachte overgangen en frisse kleuraccenten. Het hielp me om een heel nieuw kleurpalet te ontwikkelen dat veel levendiger en aantrekkelijker was dan de eerste versie.

Met dat nieuwe kleurenpalet begon ik aan een herontwerp. Ik paste alles aan, van knoppen en iconen tot typografie en schaduwen. In het begin voelde het bijna alsof ik helemaal opnieuw moest beginnen, maar na een paar iteraties begon het nieuwe ontwerp echt vorm te krijgen. De interface kreeg ineens persoonlijkheid en straalde veel meer sfeer uit. Toen ik klaar was met de tweede versie, was ik veel tevredener. Het ontwerp voelde moderner, frisser en professioneler.

WEEK5: AANPASSINGEN EN FINETUNING

In de vijfde week ging ik feedback ophalen. Dit keer draaide het vooral om kleine details, zoals knoppen die net iets groter konden, iconen die beter bij elkaar moesten passen en marges die op sommige plekken niet helemaal gelijk waren. Hoewel dit geen grote problemen waren, wist ik dat juist deze details het ontwerp uiteindelijk écht af zouden maken.

Ik nam de tijd om alles zorgvuldig na te lopen en de feedback te verwerken. Ik zoomde in op elk scherm om de uitlijning perfect te krijgen en besteedde veel aandacht aan de visuele balans. Ik wilde dat elk scherm prettig en logisch aanvoelde. Ook testte ik het prototype opnieuw door erdoorheen te klikken, om te kijken of de flow intuïtief en soepel genoeg was.

Aan het einde van deze week had ik een compleet en verfijnd ontwerp dat de hele reis van mijn ontwerpproces weerspiegelde. Het was duidelijk te zien hoeveel stappen, verbeteringen en iteraties het had doorgemaakt. Het resultaat voelde professioneel en ik was trots op hoe het ontwerp uiteindelijk was geworden. Het hele proces liet me zien hoe belangrijk het is om stap voor stap te werken, kritisch te blijven, feedback te omarmen en continu te blijven verbeteren.

WEEK6: TREINSCHERMEN VOOR DE TELEFOON

In de zesde week begon ik met het ontwerpen van de telefoonversie van de treinschermen. Ik wilde mijn visuele stijl consistent houden met de eerdere ontwerpen die ik al gemaakt had, zodat alles één geheel zou vormen en duidelijk herkenbaar zou blijven binnen hetzelfde

project. Omdat ik al een bepaalde sfeer, typografie en lay-out had ontwikkeld tijdens de voorgaande weken, koos ik ervoor om deze richting door te trekken naar de mobiele schermen. Het voelde logisch om hiermee verder te bouwen, omdat ik op die manier niet alleen tijd kon besparen, maar ook een professioneler en meer samenhangend eindresultaat kon creëren.

Voordat ik daadwerkelijk begon met ontwerpen, heb ik eerst onderzoek gedaan naar bestaande treinapps. Ik heb vooral gekeken naar de NMBS-app en de NS-app, omdat deze in onze regio het meest gebruikt worden en daardoor een goede bron van inspiratie vormden. Tijdens dit onderzoek lette ik op hoe deze apps informatie structureren, hoe zij omgaan met navigatie, en hoe ze belangrijke gegevens zoals vertrektijden, perrons en vertragingen weergeven. Ik merkte dat beide apps helder en functioneel zijn opgebouwd, maar toch elk hun eigen stijlelementen hebben. Door deze vergelijking kreeg ik inzicht in wat voor de gebruiker echt belangrijk is wanneer hij of zij onderweg informatie wil raadplegen.

Met die kennis in mijn achterhoofd begon ik te schetsen en vervolgens digitaal te ontwerpen. Ik ontdekte dat het vertalen van de grote treinschermen naar een kleinere telefoonlay-out best wat uitdagingen met zich meebracht. De beperkte ruimte dwong me om keuzes te maken: welke informatie moet direct zichtbaar zijn, en wat kan eventueel achter een knop of in een submenu worden geplaatst? Tijdens het ontwerpproces probeerde ik voortdurend de balans te bewaren tussen overzichtelijkheid en toegankelijkheid. Langzaam maar zeker groeide het ontwerp uit tot een serie schermen die er niet alleen netjes uitzagen, maar ook logisch aanvoelden voor mobiele gebruikers. Deze week voelde als een belangrijke stap, omdat ik voor het eerst echt begon te merken hoe mijn stijlkader steeds beter vorm kreeg en steeds meer begon te kloppen.

WEEK 7: INLOGSCHERMEN EN KLEINE AANPASSINGEN

TELEFOON SCHERMEN

In de zevende week merkte ik dat ik wat vooruitgelopen was op de planning. Toen ik mijn ontwerp aan de leerkracht liet zien voor feedback, kwam ik er namelijk achter dat we eigenlijk nog helemaal geen kleur hadden mogen gebruiken. Ik had inmiddels al een volledig kleurenschema toegepast, maar gelukkig bleek dit uiteindelijk geen probleem te zijn. De docent gaf aan dat het niet erg was dat ik iets te snel had gewerkt, zolang ik maar bereid was

om nog enkele belangrijke details toe te voegen en mijn ontwerp op bepaalde punten te verfijnen.

Tijdens het gesprek werd duidelijk dat er een paar onderdelen ontbraken die essentieel waren voor de functionaliteit van de app. Ik had bijvoorbeeld nog geen knop toegevoegd waarmee gebruikers hun reizen konden opslaan. Dit was natuurlijk een belangrijke functie, omdat veel reizigers vaste trajecten hebben die ze regelmatig willen raadplegen. Daarnaast miste er ook een scherm waarin alle haltes van een treinrit duidelijk weergegeven werden. Dat scherm is voor gebruikers heel waardevol, zeker wanneer ze onderweg willen zien waar ze zich precies bevinden of willen controleren wanneer hun halte eraan komt.

Na de feedbacksessie ben ik meteen opnieuw in Figma gedoken om alles aan te passen. Terwijl ik met de wijzigingen bezig was, merkte ik dat de nieuwe toevoegingen het ontwerp juist sterker maakten dan het daarvoor was. Het begon meer te voelen als een echte, bruikbare app in plaats van alleen een visueel ontwerp. Ook kreeg ik meer inzicht in hoe belangrijk consistentie is binnen een reeks schermen, vooral bij inlogschermen en navigatiefuncties waar duidelijkheid centraal staat. Deze week was dus niet alleen een moment van bijsturen, maar ook een waardevolle leerervaring over hoe je beter kunt anticiperen op wat gebruikers later nodig hebben.

WEEK8: SCHERMEN INTERACTIEF MAKEN

In de achtste week heb ik mijn schermen in Figma interactief gemaakt. Dit ging eigenlijk best makkelijk en snel. Ik heb de knoppen gekoppeld aan de juiste schermen zodat je er echt doorheen kunt klikken alsof het een echte app is. Het was leuk om te zien hoe alles tot leven kwam zodra de schermen met elkaar verbonden waren. Na het koppelen heb ik het prototype getest en een paar kleine dingen aangepast, zoals de positie van een knop of een scherm dat net iets beter op een andere plek kon staan. Uiteindelijk werkte alles goed en voelde het ontwerp veel realistischer.

