

Schetsen

Lost in Tra(i)nslation

Introductie

Ik ben **Ibtisam Bellaali**, student **1GDM1**.

Voor dit project werkte ik aan het ontwerp van een mobiele treinapp. Het doel van de app is om reizigers op een snelle en overzichtelijke manier informatie te geven over perrons, vertrektijden en treinverbindingen. Tijdens het ontwerpproces doorliep ik verschillende fases, waarbij schetsen een belangrijke rol speelden in het verkennen en verfijnen van mijn ideeën.

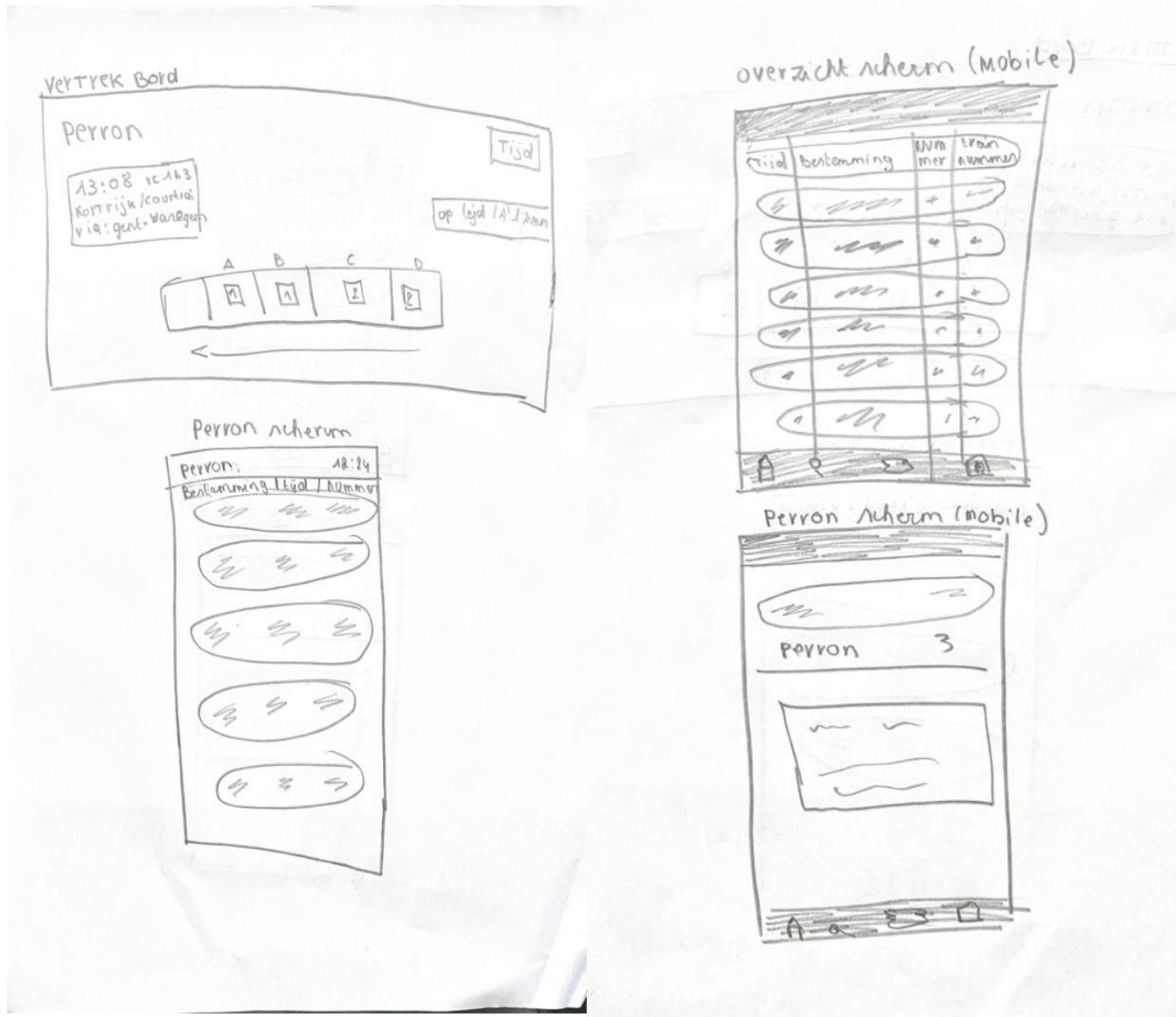
Schetsen

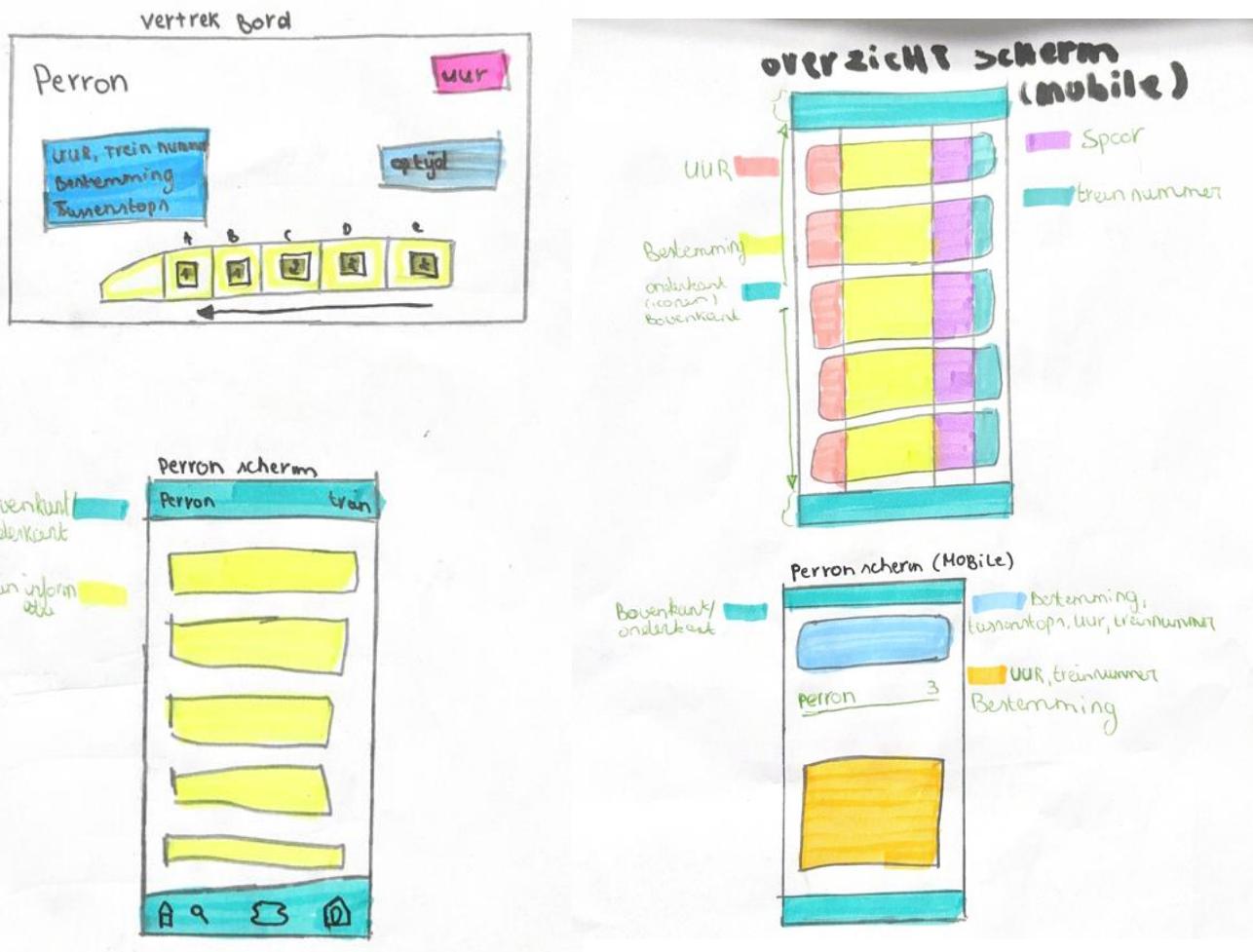
In de schetsfase onderzocht ik verschillende mogelijke lay-outs en schermindelingen voor de treinapp. Ik begon met ruwe potloodschetsen om snel ideeën vast te leggen zonder me te focussen op details of vormgeving. Deze schetsen hielpen mij om na te denken over de structuur van de app en de plaatsing van belangrijke informatie zoals perronnummers, vertrektijden en bestemmingen.

Ik maakte zowel schetsen voor **grote schermen** (zoals overzichtsschermen op het perron) als voor **mobiele schermen**, omdat de app in verschillende contexten gebruikt kan worden. Door meerdere varianten te tekenen, kon ik vergelijken welke indeling het meest overzichtelijk en gebruiksvriendelijk was.

Tijdens het schetsen experimenteerde ik ook met kleurgebruik en hiërarchie. Zo gaf ik belangrijke informatie, zoals het huidige perron of de eerstvolgende trein, een opvallendere plaats. Minder essentiële informatie werd visueel rustiger gehouden. Deze keuzes vormden later de basis voor de digitale uitwerking in Figma.

De schetsen waren een belangrijk hulpmiddel om mijn ideeën te verduidelijken en vormden de brug tussen het concept en het uiteindelijke digitale ontwerp.





12:15

13:26 IS 123Luik / Liège
Via: Leuven • Tienen • Sint-Truiden

Geannuleerd / Supprimé

14:30 IS 123Antwerpen-Centraal
Via: Mechelen • Berchem

Op tijd / À l'heure

14:55 IS 123Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi
Via: Gent-Sint-Pieters • Denderleeuw

Geannuleerd / Supprimé

15:08 IS 123Kortrijk / Courtrai
Via: Gent-Sint-Pieters • Waregem

Op tijd / À l'heure

15:40 IS 123Arlon / Aarlen
Via: Gent-Sint-Pieters • Waregem

Op tijd / À l'heure

16:40 IS 123Hasselt / Hasselt
Via: Leuven • Diest • Herk-de-Stad

Op tijd / À l'heure

	PERRON	12:24
Luik / Liège Leuven • Tienen • Sint-Truiden	13:26	IC 123
Antwerpen-Centraal Mechelen • Berchem	14:30	IC 124
Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi Gent-Sint-Pieters • Denderleeuw	14:55	IC 125
Kortrijk / Courtrai Gent-Sint-Pieters • Waregem	15:08	IC 126
Arlon / Aarlen Leuven • Diest • Herk-de-Stad	15:40	IC 127
Eindhoven Hemond • Venlo • Roermond	16:44	IC 128

Perron

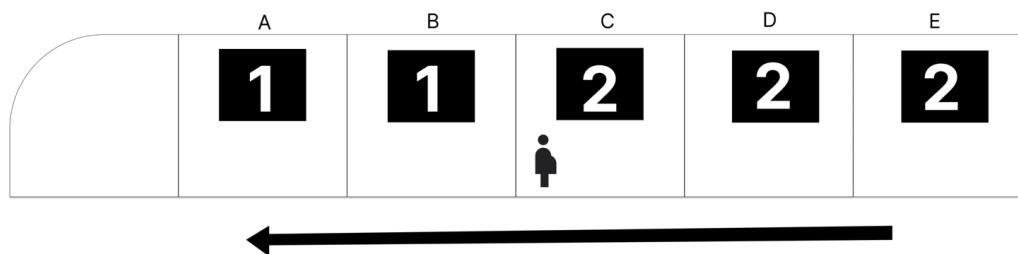
12:15

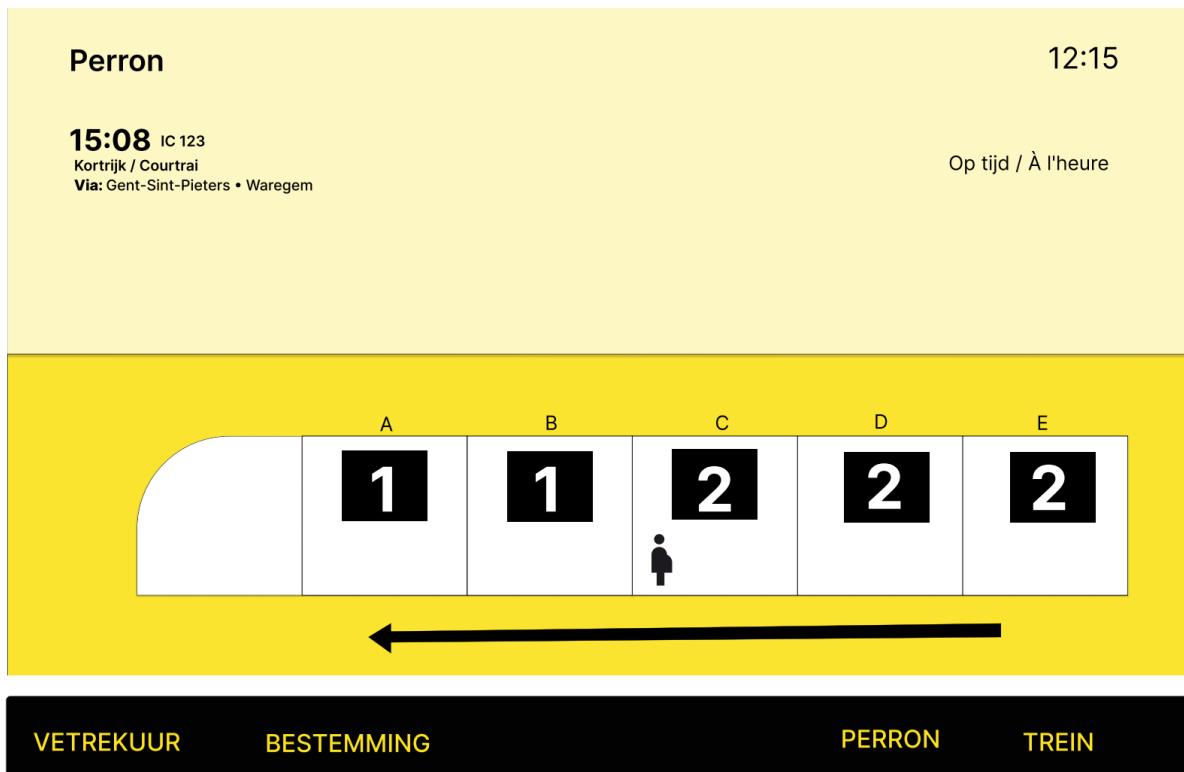
15:08 IC 123

Kortrijk / Courtrai

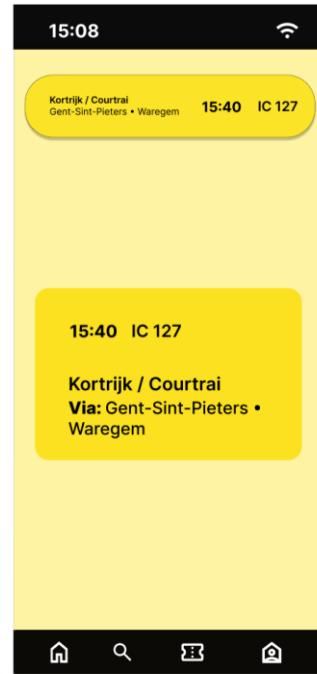
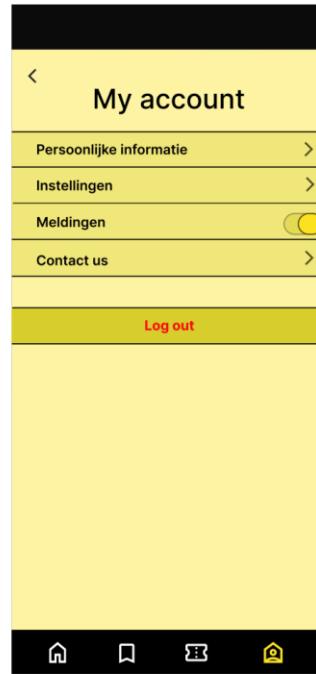
Via: Gent-Sint-Pieters • Waregem

Op tijd / À l'heure





VETREKUUR	BESTEMMING	PERRON	TREIN
14:30 +4	Antwerpen-Centraal Via: Mechelen • Berchem	2	IC8475
14:55	Luik / Liège— Via: Leuven • Tienen • Sint-Truiden—	3	IC8476
15:08	Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi Via: Gent-Sint-Pieters • Denderleeuw	7	IC8477
15:40	Kortrijk / Courtrai Via: Gent-Sint-Pieters • Waregem	5	IC8478
16:40	Arlon / Aarlen Via: Leuven • Diest • Herk-de-Stad	6	IC8479
17:10 +7	Liège-Guillemain / Luik-Guillemain Via: Leuven • Tienen • Ans	4	IC8484



Left Screen (Train Departure Information):

Departure Station	Arrival Station	Time	Train Number
Luik / Liège	Leuven • Tielen • Sint-Truiden	13:26	IC 123
Antwerpen-Centraal	Mechelen • Berchem	14:30	IC 124
Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi	Gent-Sint-Pieters • Denderleuwe	14:55	IC 128
Kortrijk / Courtrai	Gent-Sint-Pieters • Waregem	15:08	IC 125
Arlon / Aarlen	Leuven • Diest • Herk-de-Stad	15:30	IC 126
Eindhoven	Heerlen • Venlo • Roermond	15:40	IC 127
Leuven / Louvain	Herent • Kortenberg	14:55	IC 129

Middle Screen (My Account):

- Persoonlijke informatie
- Instellingen
- Meldingen
- Contact us

Right Screen (Search Function):

Naar waar ga je heen?

Van: station, halte, adres

Naar: station, halte, adres

Zoeken

Welcome Screen:

Email:

Password:

Create

Already have an account? [Sign in](#)

Train Schedule Table:

Time	Station	Car	Train Number
14:30 +4	Antwerpen-Centraal	2	IC8475
14:55	Luik / Liège	3	IC8476
15:08	Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi	7	IC8477
15:40	Kortrijk / Courtrai	5	IC8478
16:40	Arlon / Aarlen	6	IC8479
17:10 +7	Liège-Guillemins / Luik-Guillemins	4	IC8484
14:30 +4	Antwerpen-Centraal	2	IC8475
14:55	Luik / Liège	3	IC8476
15:08	Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi	7	IC8477
15:40	Kortrijk / Courtrai	5	IC8478
16:40	Arlon / Aarlen	6	IC8479
17:10 +7	Liège-Guillemins / Luik-Guillemins	4	IC8484
15:08	Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi	7	IC8477
15:40	Kortrijk / Courtrai	5	IC8478

Search Screen:

Naar waar ga je heen?

Van: Kortrijk

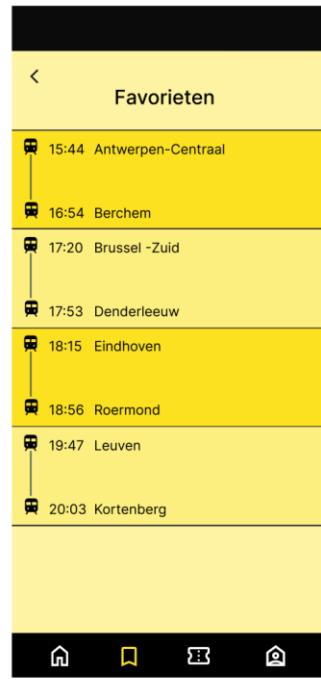
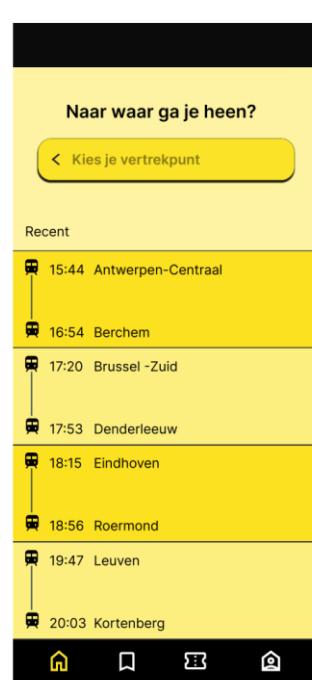
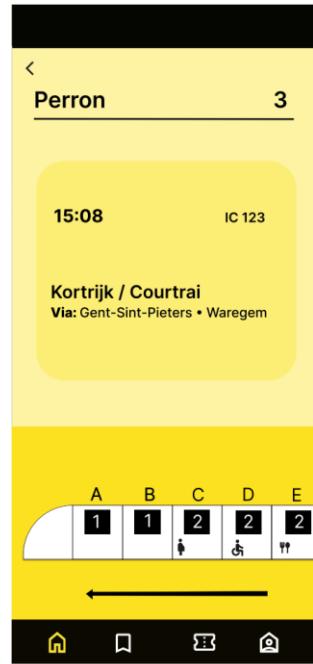
Naar: Waregem

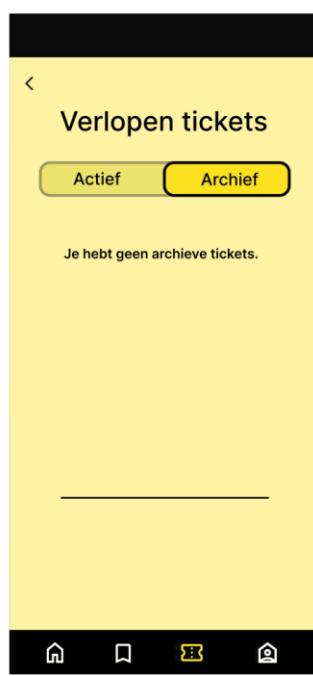
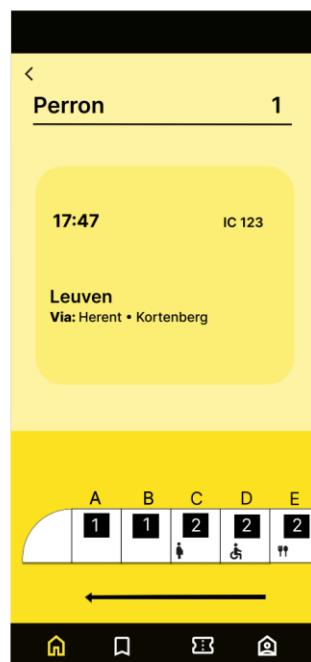
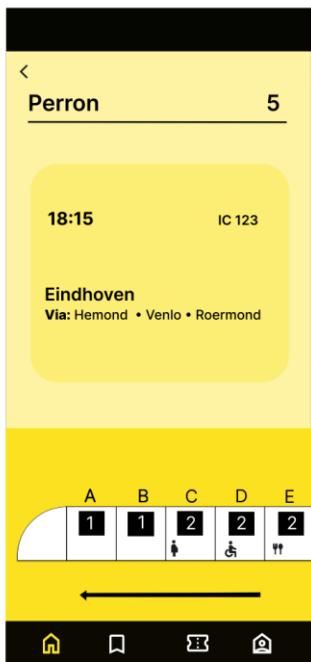


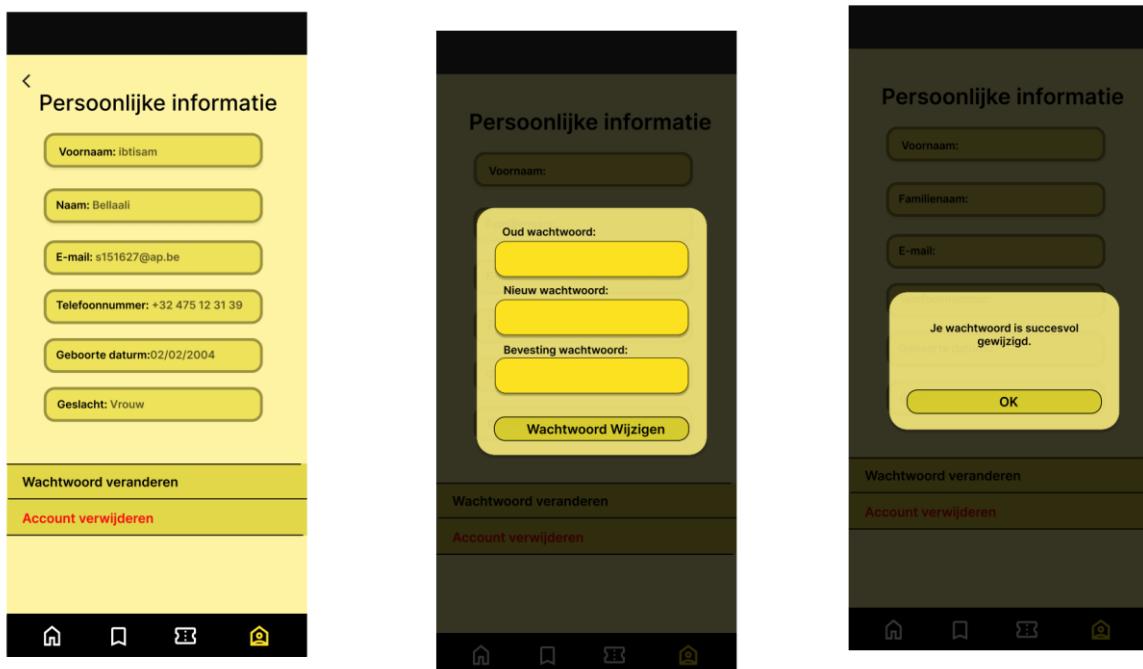
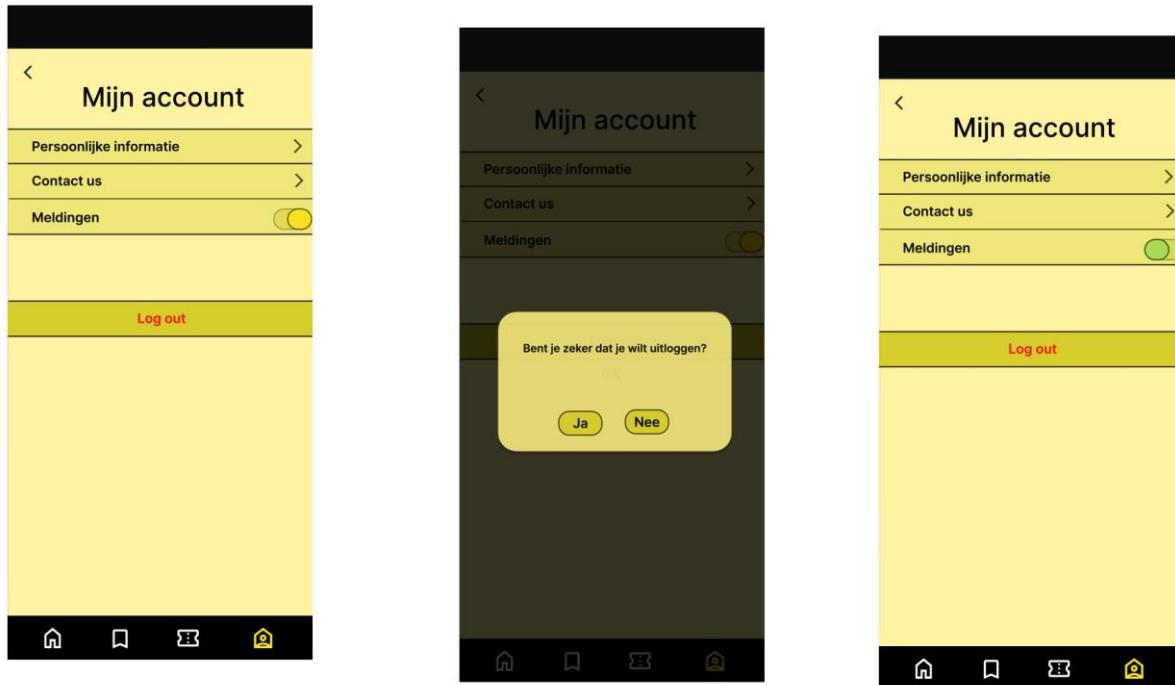
MIJN APP

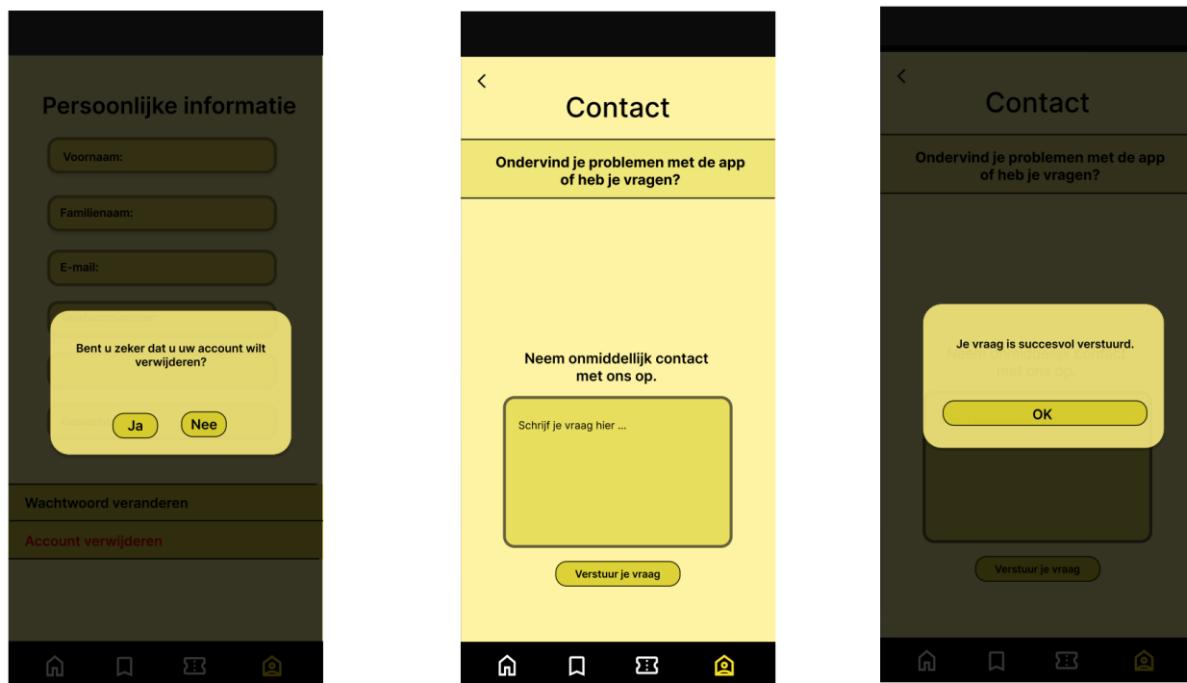
The wireframe illustrates the user flow of the 'MIJN APP' application:

- Welcome Screen:** Displays a yellow header with the app's name. Below it is a yellow box containing the text "Welcome!" and a small graphic of a checkered pattern. At the bottom are two buttons: "Create account" and "Log in".
- Account Creation Screen 1:** Shows a back arrow and the title "Account aanmaken". It contains five input fields for "Voornaam", "Familienaam", "E-mail", "Wachtwoord", and "Wachtwoord bevestigen". Below these is a section with two checkboxes:
 - Ik ga akkoord met de vervoersvoorraarden en het privacybeleid.
 - Ik wil graag promo-aanbiedingen en gepersonaliseerde inhoud ontvangen om op de hoogte te blijven van nieuws, promoties en reisinspiratie.
 A large yellow "Create" button is at the bottom.
- Account Creation Screen 2:** Similar to the first creation screen, but the second checkbox is checked by default:
 - Ik ga akkoord met de vervoersvoorraarden en het privacybeleid.
 - Ik wil graag promo-aanbiedingen en gepersonaliseerde inhoud ontvangen om op de hoogte te blijven van nieuws, promoties en reisinspiratie.
- Login Screen:** Shows a back arrow and the title "Log In". It has two input fields: "Gebruiksnaam" and "Password". At the bottom is a yellow "Log in" button.



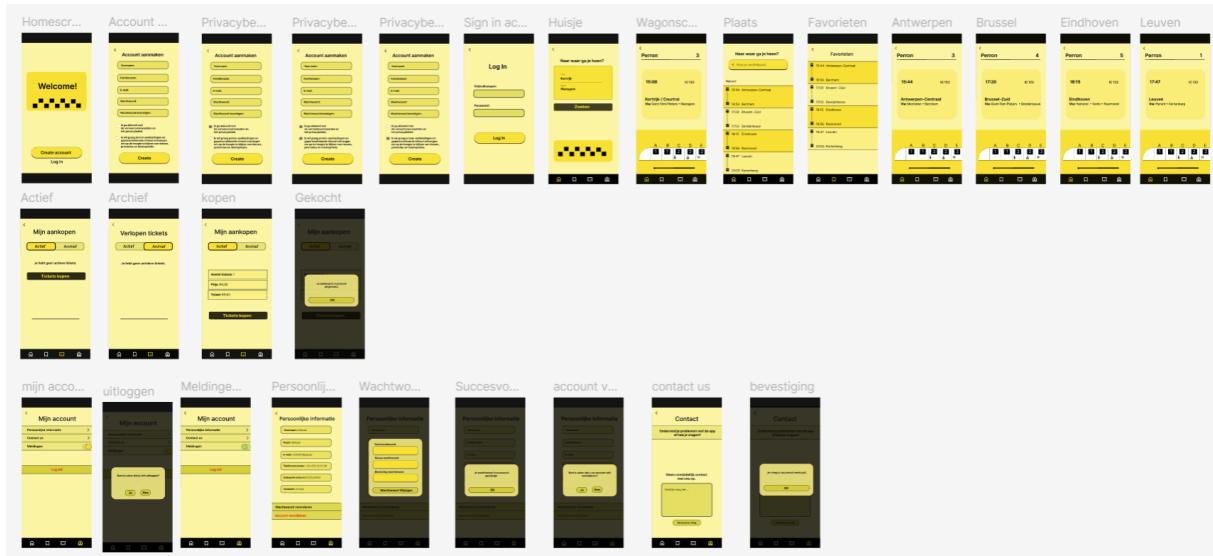




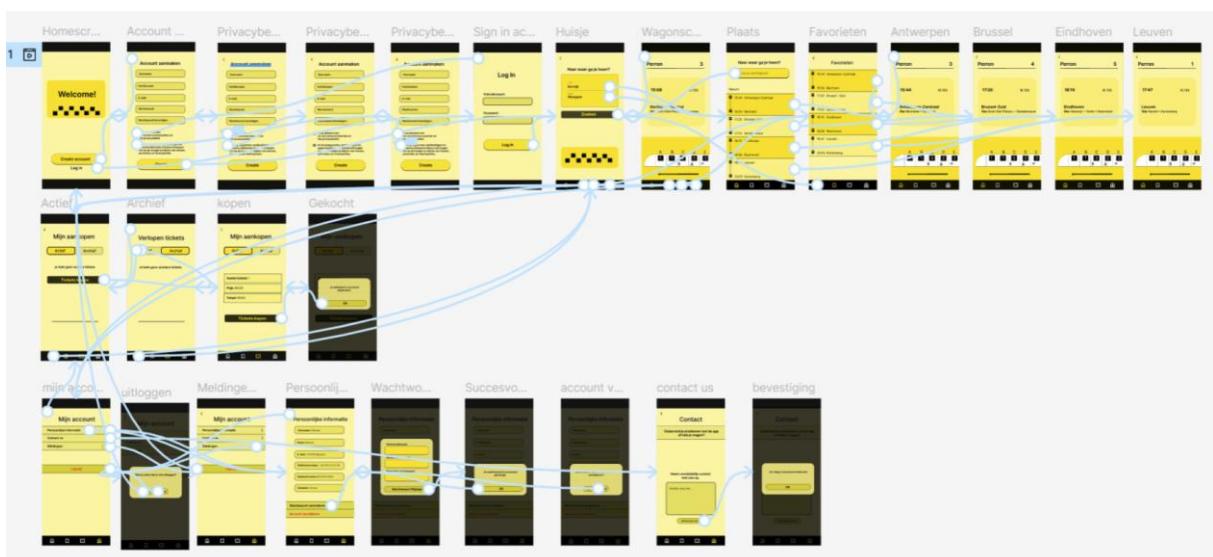


navigatie + samenhang

Samenhang



Navigatie



WEEK 1: VERKENNING VAN DE OPDRACHT EN CONCEPT

In de eerste week lag mijn focus vooral op het begrijpen van de opdracht en het doel van de app. Ik begon met het grondig doornemen van de opdrachtomschrijving en bijhorende documentatie. Eerst las ik alles globaal door om een algemeen beeld te krijgen, waarna ik de tekst opnieuw aandachtig las om geen belangrijke details te missen. Al snel werd duidelijk dat het niet enkel ging om het ontwerpen van losse schermen, maar om het uitwerken van een volledige gebruikerservaring. Tijdens deze fase dacht ik na over de gebruiker van de app: iemand die onderweg snel en duidelijk trein informatie nodig heeft. Ik stelde mezelf vragen zoals welke informatie het belangrijkst is, hoe snel die informatie gevonden moet kunnen worden en hoe de navigatie logisch en intuïtief kan blijven. Ik noteerde mijn eerste ideeën en aandachtspunten in mijn schetsboek. Dit hielp mij om structuur te brengen in mijn gedachten en later gemakkelijker keuzes te maken. Daarnaast begon ik met het verzamelen van inspiratie. Ik keek naar bestaande trein- en mobiliteitsapps en naar algemene app-interfaces. Daarbij lette ik vooral op lay-out, navigatie en informatiehiërarchie. Deze oriëntatiefase gaf mij een duidelijk vertrekpunt voor de volgende stappen.

WEEK 2: ONTWIKKELEN VAN DE EERSTE CONCEPTSCHETSEN

In de tweede week startte ik met het maken van eerste schetsen. Deze schetsen waren bewust eenvoudig en ruw, zodat ik mij kon concentreren op de structuur en flow van de app. Ik tekende verschillende schermen zoals het startscherm, zoekresultaten en reisinformatie. Door meerdere varianten te tekenen, kon ik vergelijken welke indelingen het meest logisch aanvoelden. Ik probeerde nog niet te focussen op visuele details, maar vooral op de vraag: hoe beweegt een gebruiker door de app? Welke stappen zijn nodig om een treinreis te bekijken of tickets te kopen? Deze schetsen hielpen mij om inzicht te krijgen in de volledige flow van de app en vormden de basis voor verdere uitwerking.

WEEK 3: STRUCTUUR UITWERKEN MET LOW-FIDELITY ONTWERPEN

In week drie werkte ik mijn schetsen verder uit tot duidelijke low-fidelity ontwerpen. Ik vereenvoudigde de schermen en haalde overbodige elementen weg zodat enkel de essentiële onderdelen overbleven. Door deze vereenvoudiging kon ik beter beoordelen of de structuur logisch en overzichtelijk was. Ik werkte de schetsen netter uit en voorzag ze van korte notities waarin ik mijn keuzes toelichtte. Dit hielp mij om bewuster te

ontwerpen en later makkelijker terug te grijpen naar mijn oorspronkelijke ideeën. De focus bleef liggen op functionaliteit en gebruiksvriendelijkheid.

WEEK 4: OVERZETTEN NAAR DIGITALE WIREFRAMES

In de vierde week begon ik met het digitaliseren van mijn ontwerpen in Figma. Ik zette de juiste schermformaten op en vertaalde mijn schetsen naar digitale wireframes. Tijdens dit proces merkte ik dat sommige elementen digitaal anders werkten dan op papier, waardoor ik bepaalde onderdelen moest aanpassen. Figma hielp mij om nauwkeuriger te werken met uitlijning, spacing en consistentie. Door gebruik te maken van grids en vaste marges begon het ontwerp steeds strakker en professioneler te ogen. Deze fase maakte duidelijk hoe belangrijk details zijn in een digitaal ontwerp.

WEEK 5: UITWERKEN VAN VISUELE IDENTITEIT

In week vijf begon ik voorzichtig met het toepassen van kleur en stijl. Ik experimenteerde met verschillende tinten en combinaties om te kijken wat het best paste bij een moderne en herkenbare treinapp. Uiteindelijk koos ik voor een duidelijke, contrastrijke stijl die goed leesbaar blijft, ook onderweg. Naast kleur besteedde ik aandacht aan typografie, knoppen en iconen. Ik probeerde een consistente visuele taal te creëren zodat alle schermen als één geheel aanvoelden. Deze stap gaf de app meer persoonlijkheid en herkenbaarheid.

WEEK 6: ONTWERPEN VAN MOBIELE TREINSCHERMEN

In de zesde week richtte ik mij op het ontwerpen van de treinschermen voor de telefoon. Ik onderzocht bestaande apps zoals die van NMBS en NS om te begrijpen hoe zij informatie structureren. Dit hielp mij om keuzes te maken over welke informatie direct zichtbaar moest zijn en wat eventueel verborgen kon worden. De beperkte schermruimte dwong mij om prioriteiten te stellen. Ik focuste op duidelijkheid en overzicht, zodat gebruikers snel perrons, tijden en bestemmingen konden terugvinden. Dit was een uitdagende maar leerzame fase waarin gebruiksvriendelijkheid centraal stond.

WEEK 7: PAUZE EN REFLECTIE TIJDENS DE HERFSTVAKANTIE

In week zeven viel het project samen met de herfstvakantie. Hierdoor lag de focus minder op actief ontwerpen en meer op afstand nemen van het project. Ik gebruikte deze periode om mijn ontwerp bewust even te laten rusten en het geheel met een frisse blik te bekijken. Hoewel ik in deze week geen grote nieuwe ontwerpen heb uitgewerkt, dacht ik wel na over de feedback die ik eerder had gekregen en over mogelijke verbeteringen. Deze pauze hielp mij om later kritischer en gerichter verder te werken. Het gaf mij inzicht in hoe waardevol het soms is om even afstand te nemen van een ontwerp in plaats van constant door te werken.

WEEK 8: EXAMENPERIODE EN BEPERKTE VOORTGANG

In week acht viel het project samen met de examenperiode. Hierdoor ging mijn aandacht voornamelijk naar het studeren en het voorbereiden van examens. De tijd die ik aan het project kon besteden was daardoor beperkt. Toch bleef ik het ontwerp in mijn achterhoofd evalueren. Ik noteerde enkele aandachtspunten en verbeterideeën die ik na de examens verder wilde uitwerken. Deze week draaide dus minder om uitvoeren en meer om nadenken en plannen, zodat ik daarna opnieuw gericht aan het project kon verder werken.

WEEK 9: TESTEN EN VERBETEREN VAN DE GEBRUIKERSFLOW

In week negen lag de focus op het verder testen van het interactieve prototype. Door het prototype meerdere keren zelf te doorlopen, probeerde ik mij zo goed mogelijk in te leven in de gebruiker. Ik lette vooral op de volgorde van schermen, de duidelijkheid van knoppen en of de navigatie logisch aanvoelde. Tijdens het testen merkte ik dat sommige stappen nog niet helemaal intuïtief waren. Op bepaalde momenten moest ik te lang nadenken over wat de volgende actie was, wat voor een gebruiker verwarring zou kunnen zijn. Daarom paste ik enkele schermen aan door knoppen duidelijker te positioneren en bepaalde acties visueel sterker te maken. Deze aanpassingen zorgden ervoor dat de flow vlotter en overzichtelijker werd.

WEEK 10: CONSISTENTIE EN DETAILWERK

In de tiende week werkte ik verder aan de consistentie van het ontwerp. Ik controleerde alle schermen op gelijke marges, vaste afstanden en een uniforme opmaak van knoppen en tekst. Kleine verschillen die eerder nauwelijks opvielen, werden nu duidelijk zichtbaar en heb ik aangepast. Daarnaast besteedde ik extra aandacht aan iconen en herhaling van elementen. Ik zorgde ervoor dat gelijkaardige functies er ook overal hetzelfde

uitzagen, zodat de gebruiker sneller patronen herkent. Deze fase bestond vooral uit nauwkeurig en geduldig werk, maar droeg sterk bij aan een professioneler eindresultaat.

WEEK 11: VOORBEREIDING VAN HET EINDRESULTAAT

In week elf begon ik met het voorbereiden van het eindresultaat. Ik maakte een overzicht van alle schermen en controleerde of het volledige traject van de gebruiker aanwezig was, van het openen van de app tot het bekijken en kopen van een treinreis. Waar nodig voegde ik nog kleine verduidelijkingen of extra schermen toe. Daarnaast begon ik ook na te denken over hoe ik mijn proces en ontwerp duidelijk kon presenteren. Ik selecteerde relevante schermen en zorgde ervoor dat het verhaal van mijn ontwerp goed te volgen was. Deze week hielp mij om afstand te nemen van het ontwerpproces en het geheel kritisch te bekijken. In de laatste week stond de afronding van het project centraal. Ik voerde nog enkele laatste kleine aanpassingen door op basis van mijn eigen reflectie en eerdere feedback. Hierbij ging het vooral om details die de gebruikservaring verder verfijnden.

Tot slot keek ik terug op het volledige ontwerpproces. Van de eerste oriëntatie en schetsen tot het interactieve prototype heb ik veel geleerd over stap voor stap ontwerpen, het belang van feedback en het blijven bijsturen van keuzes. Het eindresultaat voelt als een samenhangende en doordachte app waarin zowel functionaliteit als visuele uitstraling samenkommen. Deze reflectie maakte duidelijk hoe waardevol het volledige proces is geweest voor mijn ontwikkeling als ontwerper.

