

# 나가는 곳



Giera Julia 1GDM2  
'Lost In Tra(i)slation' - Prototyping tools

# Inleiding

Lost in Tra(i)slation is een opdracht binnen de opleiding Grafische en Digitale Media aan de AP Hogeschool, uitgevoerd voor het vak Prototyping Tools. De opdracht focust op de complexe relatie tussen taal, design en reizen. België kent drie officiële talen — Nederlands, Frans en Duits — en ontvangt daarnaast veel internationale toeristen, waardoor Engels eveneens een belangrijke rol speelt

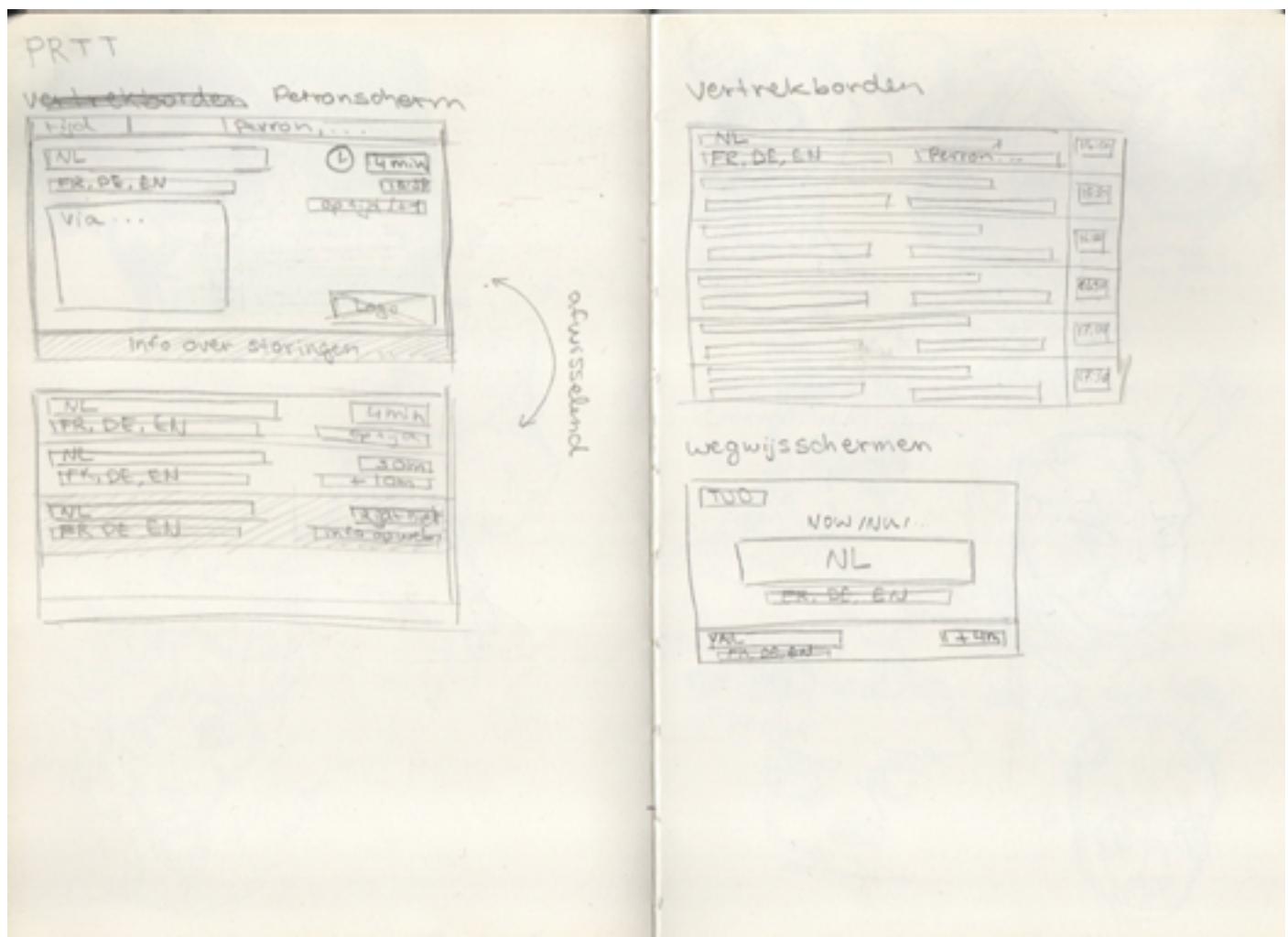
Voor reizigers is het essentieel dat informatie helder en eenduidig wordt gecommuniceerd, zodat misverstanden worden vermeden. In deze opdracht werd via verschillende ontwerpstappen toegewerkt naar een high-fidelity prototype in Figma. Dit dossier geeft een overzicht van het ontwerpproces en licht de gemaakte designkeuzes en iteraties toe.

# Treinschermen

## Low-fidelity schetsen

Het proces startte met het maken van eenvoudige schetsen van basisschermen voor treinomgevingen, waarbij rekening werd gehouden met de verschillende talen. In het begin verliep dit proces moeizaam en was er sprake van veel trial-and-error. Aangezien ik zelf weinig ervaring had met treinreizen en de bijbehorende informatieschermen, was bijkomend onderzoek noodzakelijk.

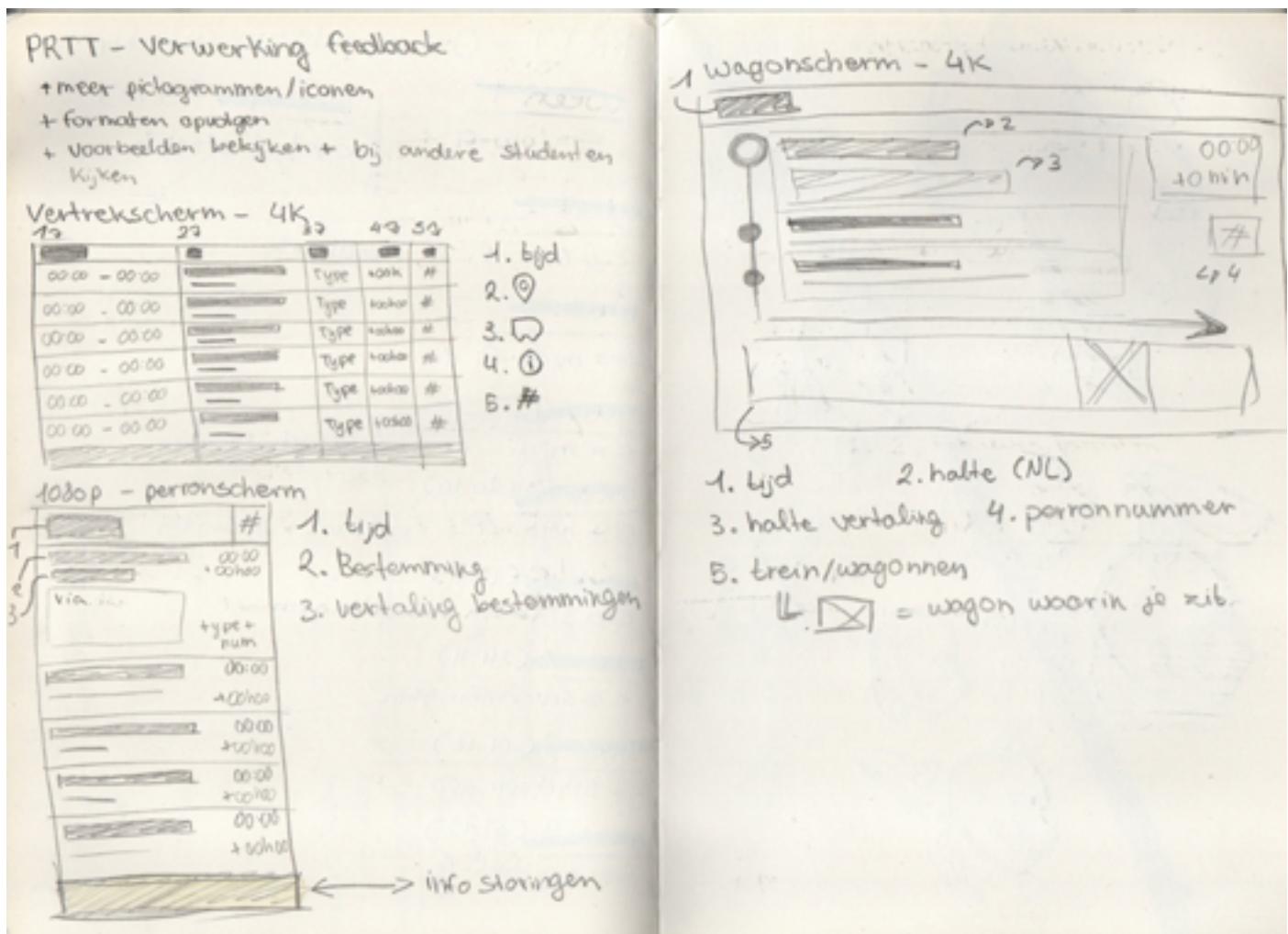
Door bestaande systemen te analyseren en te vergelijken met de huidige schermen van onder andere De Lijn, werden de eerste concepten uitgewerkt. Het perronscherm werd ontworpen als een dynamisch scherm dat toont welke trein aankomt en welke daarop volgen. De hooftaal — in dit geval Nederlands — fungeert als primaire blikvanger, terwijl Frans, Duits en Engels ondersteunend worden weergegeven. Deze logica werd consequent doorgetrokken naar de vertrekborden en de schermen in de wagons.



## Toepassing van feedback

Na het ontvangen van feedback en het vergelijken van mijn werk met dat van medestudenten, werden de schermen grondig herwerkt. De focus lag hierbij op het verminderen van visuele drukte en het verbeteren van de leesbaarheid.

Door deze vergelijking werd duidelijk dat bestaande systemen vaker gebruikmaken van pictogrammen en een doordacht kleurgebruik. Daarnaast werd er meer aandacht besteed aan correcte verhoudingen en ratios. Deze inzichten heb ik toegepast door pictogrammen te integreren en kleuren bewuster en functioneler in te zetten binnen mijn ontwerp.

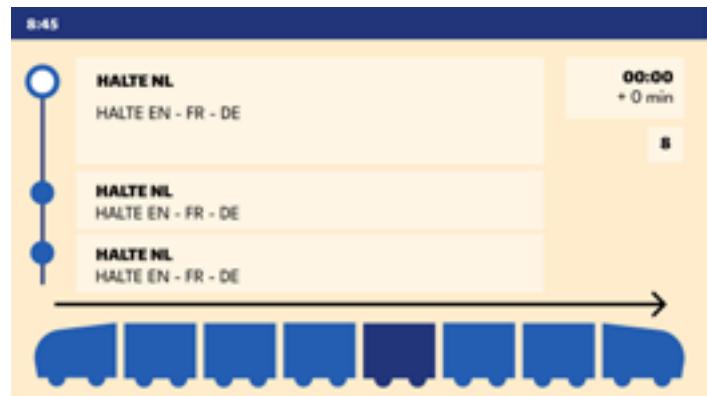


## Mid-fidelity ontwerpen in Figma

Aangezien dit mijn eerste ervaring met Figma was, heb ik de low-fidelity schetsen stap voor stap uitgewerkt tot mid-fidelity ontwerpen. Hierbij werd een geschikt kleurenpalet en typografie gekozen.

Blauw werd geselecteerd als hoofdkleur vanwege de associatie met vertrouwen, rust en professionaliteit. Bovendien biedt deze kleur een sterk contrast op een witte achtergrond en wordt ze in veel culturen op een gelijkaardige manier geïnterpreteerd. Geel werd ingezet als accentkleur om belangrijke informatie, zoals storingen of waarschuwingen, extra te benadrukken.

Als achtergrondkleur werd gekozen voor een lichte oranje-, beige- of crèmetint, om de schermen visueel zachter te maken en de leesbaarheid te verhogen.



**TITEL 123456789**

SUBTITEL 123456789

## High-fidelity uitwerking

Tijdens deze fase werd duidelijk dat de ontwerpen nog onvoldoende modern oogden en dat er een gebrek was aan visuele hiërarchie. Het kleurgebruik was te uitgebreid en er was te weinig witruimte aanwezig. Ook de typografie bleek te complex door het gebruik van meerdere lettertypes, wat de visuele samenhang verstoerde.

Op basis van deze inzichten werden de schermen verder uitgewerkt in HTML en CSS, met ondersteuning van ChatGPT. Als lettertype werd Roboto Mono gekozen. Door het monospace-karakter hebben alle letters dezelfde breedte, wat zorgt voor een consistente uitlijning en een betere leesbaarheid binnen vaste tekstvakken.

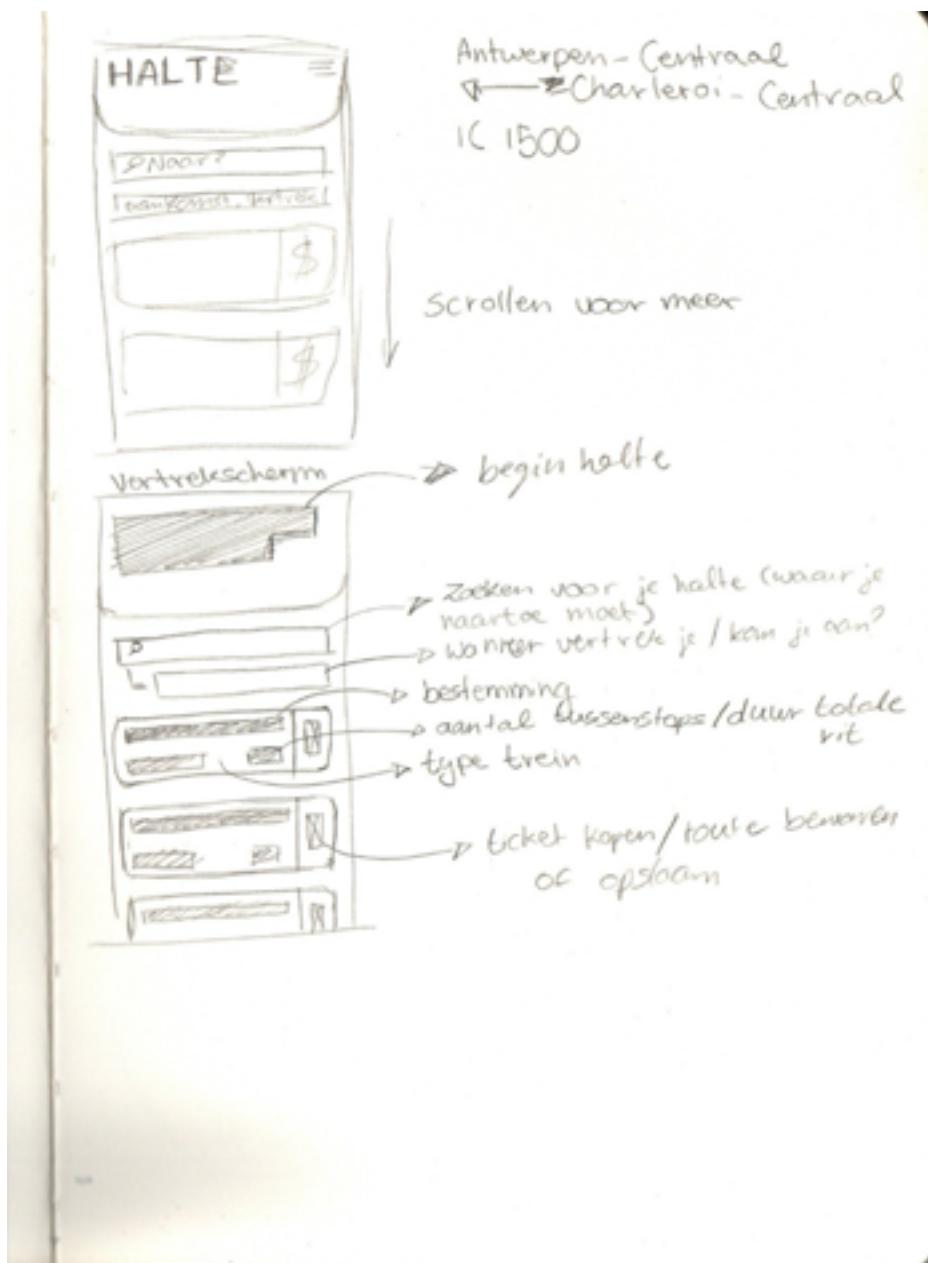
Het kleurenpalet werd bewust sterk beperkt. De oorspronkelijke kleuren bleven grotendeels behouden, maar werden functioneler en spaarzamer ingezet om meer rust en duidelijkheid te creëren.



## App-ontwerp

### Schetsen voor gsm-schermen

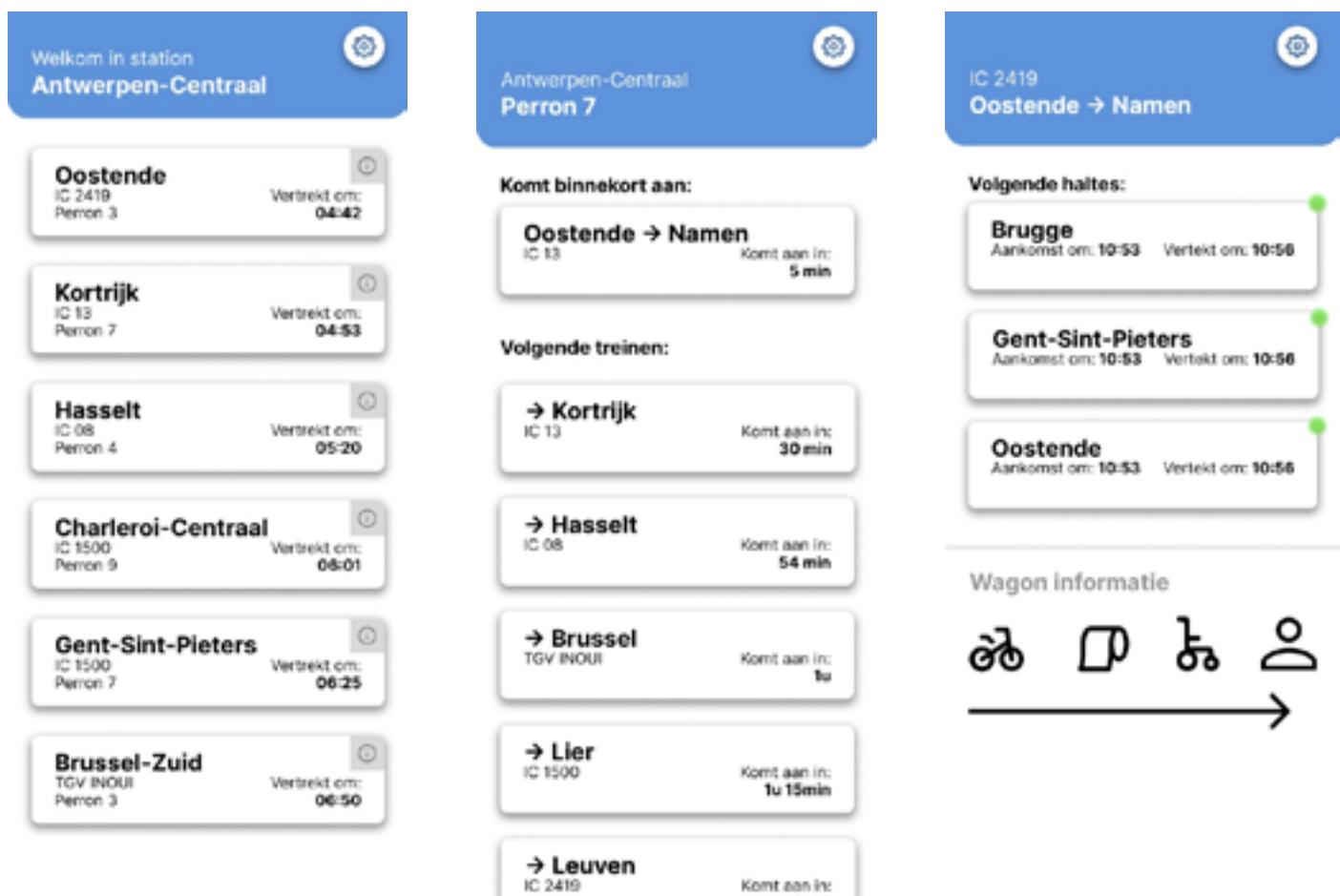
Er ontstond een nieuwe probleemstelling: hoe kunnen deze schermen worden vertaald naar een mobiele context en hoe wordt de informatie op een gsm het best gecommuniceerd? Om hier inzicht in te krijgen, ben ik gestart met het maken van eenvoudige schetsen. Deze dienden als basis voor een verdere uitwerking in Figma.



## Gsm-schermen in high-fidelity

Op basis van de eerste schetsen en de eerder uitgewerkte schermen werden mid-fidelity ontwerpen voor mobiele schermen uitgewerkt in Figma. Hierbij werd bewust teruggegrepen naar de feedback uit week 5, waarin werd aangegeven dat het kleurgebruik en de visuele hiërarchie duidelijker konden.

Daarom werd het kleurenpalet aangepast en werd de call to action prominenter en herkenbaarder gemaakt. Daarnaast werd de stijl verder vereenvoudigd door overbodige elementen te schrappen. Dit resulteerde in een rustiger en overzichtelijker ontwerp dat beter aansluit bij de gewenste gebruikerservaring.



## Schetsen van de app-flow

Nadat de drie basisschermen waren uitgewerkt, rees de vraag hoe dit ontwerp kon worden omgezet naar een werkende applicatie. In deze fase werd een plan van aanpak opgesteld. Door middel van schetsen werd de flow tussen de schermen bepaald en werd nagedacht over interacties en functionaliteiten.

Deze schetsen vormden de basis voor de verdere uitwerking in Figma en legden een duidelijke fundering voor het ontwikkelen van een werkend high-fidelity prototype.



## Volledige app

In de laatste fase werden de drie basisschermen volledig uitgewerkt tot een werkende high-fidelity app in Figma.

De focus lag op een logische en intuïtieve flow tussen de schermen en op een duidelijke, gestructureerde informatieoverdracht.

Daarnaast werd een optie voorzien om van taal te wisselen, wat de toegankelijkheid van de applicatie vergroot voor een diverse gebruikersgroep.

[Klik hier voor het volledig Figma project file!](#)

