Ontwerplogboek
Lost in Tra(i)nslation

Junior Mateus Pedro

Week 1 Briefing in eigenwoorden

Briefing:

In deze opdracht lag de focus op het ontwerpen van een meertalig informatiesysteem voor een Belgisch treinstation. Omdat treinreizigers afkomstig zijn uit diverse taalgebieden, was het essentieel dat de informatie snel en intuïtief begrepen kan worden. Daarom werd sterk ingezet op een heldere visuele hiërarchie, optimale leesbaarheid en het ondersteunend gebruik van iconen en kleurcodes om misverstanden te vermijden.

Het ontwerp bestaat uit drie verschillende soorten treinschermen, elk met een specifieke functie. Zo werd er een overzichtsscherm ontwikkeld voor de stationshal, een perronscherm met gedetailleerde vertrekgegevens en een wagonscherm dat reizigers helpt om zich correct op het perron te positioneren. Ondanks hun verschillende toepassingen vormen deze schermen samen één coherent systeem, met een consistente visuele stijl en logische opbouw.

Als aanvulling hierop werden de ontwerpen ook vertaald naar mobiele interfaces binnen Figma. Hierbij werd rekening gehouden met de typische kenmerken van smartphones, zoals een beperkter schermoppervlak, verticale navigatie en interactie via aanraking. De belangrijkste uitdaging was om alle noodzakelijke informatie overzichtelijk te houden zonder het scherm te overladen.

Het eindresultaat is een samenhangend en gebruiksvriendelijk informatiesysteem dat zowel op grote stationsdisplays als op mobiele toestellen functioneert. Het systeem begeleidt reizigers doorheen hun volledige reis en blijft toegankelijk voor iedereen, ongeacht taalachtergrond of vertrouwdheid met het openbaar vervoer.

Week 2: eerste schetsen

RESEARCH

In deze oefening start ik met het ontwerpen van de eerste low-fidelity schetsen van een meertalig informatiesysteem voor Belgische treinstations. Het doel is niet om een visueel afgewerkt ontwerp te maken, maar om de structuur en inhoud van drie types schermen te verkennen:

- Vertrekborden (globaal overzicht met tijden en bestemmingen)

- Perronschermen (specifieke informatie per trein/perron)

- Passagiers- en wegwijsschermen (oriëntatie en doorverwijzing in het station)

De nadruk ligt op:

- Informatiehiërarchie: welke informatie verschijnt waar en in welke volgorde.

- Meertaligheid: integratie van NL/FR/DE, en het testen van verschillende combinaties en volgordes.

-Visuele ondersteuning: iconen en symbolen die de begrijpbaarheid voor een breed publiek verhogen.

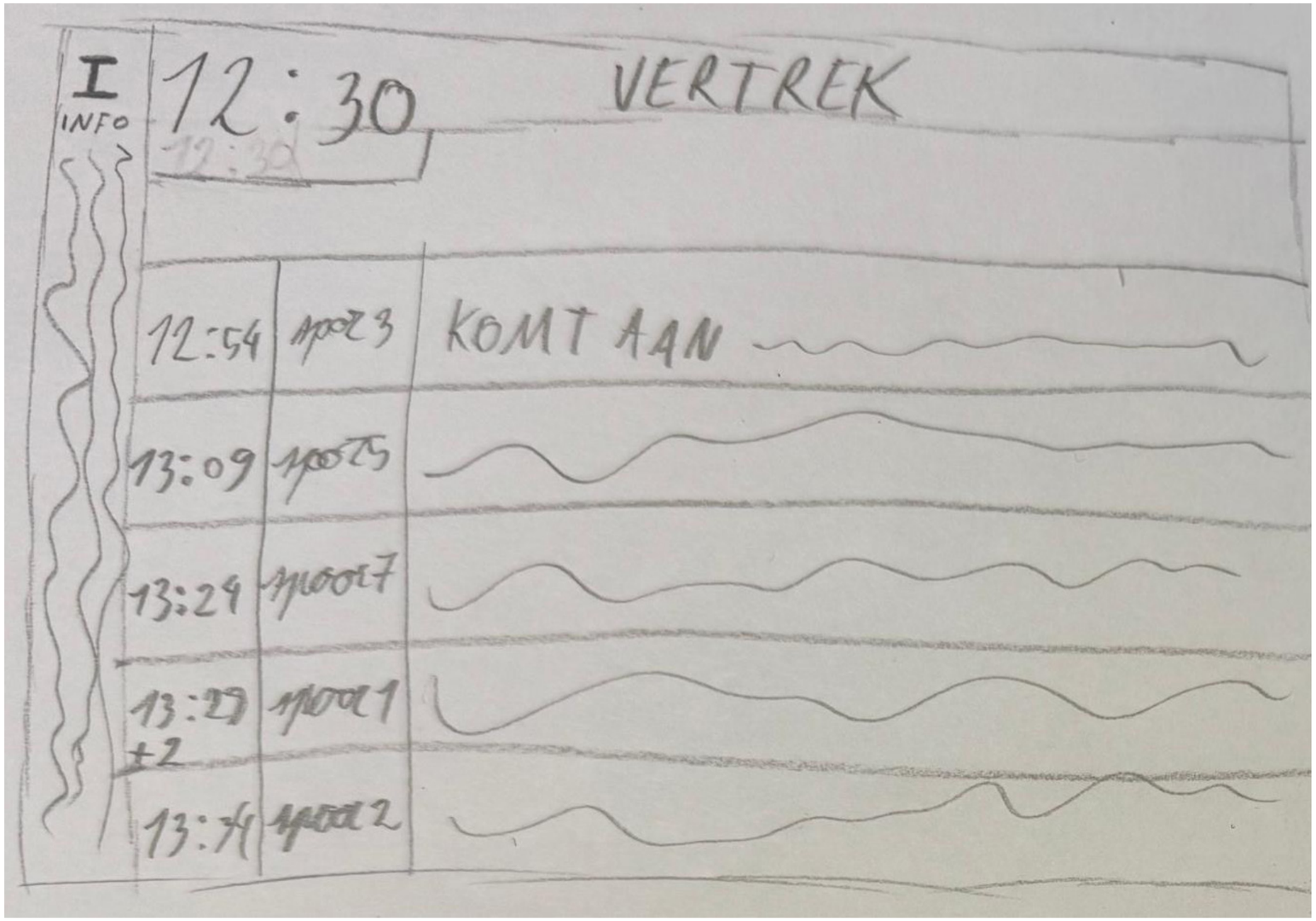
LOW-FIDELITY

Voor deze fase maakte ik een low-fidelity schets van een vertrekoverzichtsscherm voor een Belgisch treinstation. Het doel van deze schets was om de basisstructuur en informatiehiërarchie vast te leggen, zonder al in detail te focussen op vormgeving of typografie. Door te werken met potlood en eenvoudige vlakken kon ik snel experimenteren met indelingen.

In de schets staat de vertrektijd centraal, omdat dit voor reizigers het belangrijkste oriëntatiepunt is. Deze wordt duidelijk links gepositioneerd en visueel afgescheiden van de overige informatie. Daarnaast voorziet de layout kolommen voor het treinnummer, perronnummer en de status van de trein, zoals “komt aan” of mogelijke vertragingen. De bestemmingen zijn bewust breed uitgewerkt om langere plaatsnamen te kunnen opvangen.

Aan de linkerkant van het scherm is ruimte voorzien voor een informatiekolom, die kan dienen voor iconen, meldingen of extra context. De horizontale lijnen tussen de rijen zorgen voor een duidelijke scheiding tussen verschillende treinen en verhogen de scanbaarheid van het scherm, vooral in drukke stationsomgevingen.

Deze schets fungeert als een eerste verkenning van de lay-out en vormt de basis voor verdere uitwerking in hogere fideliteit. De focus ligt op duidelijkheid, leesbaarheid en een logische ordening van informatie, zodat reizigers in één oogopslag de nodige gegevens kunnen terugvinden.

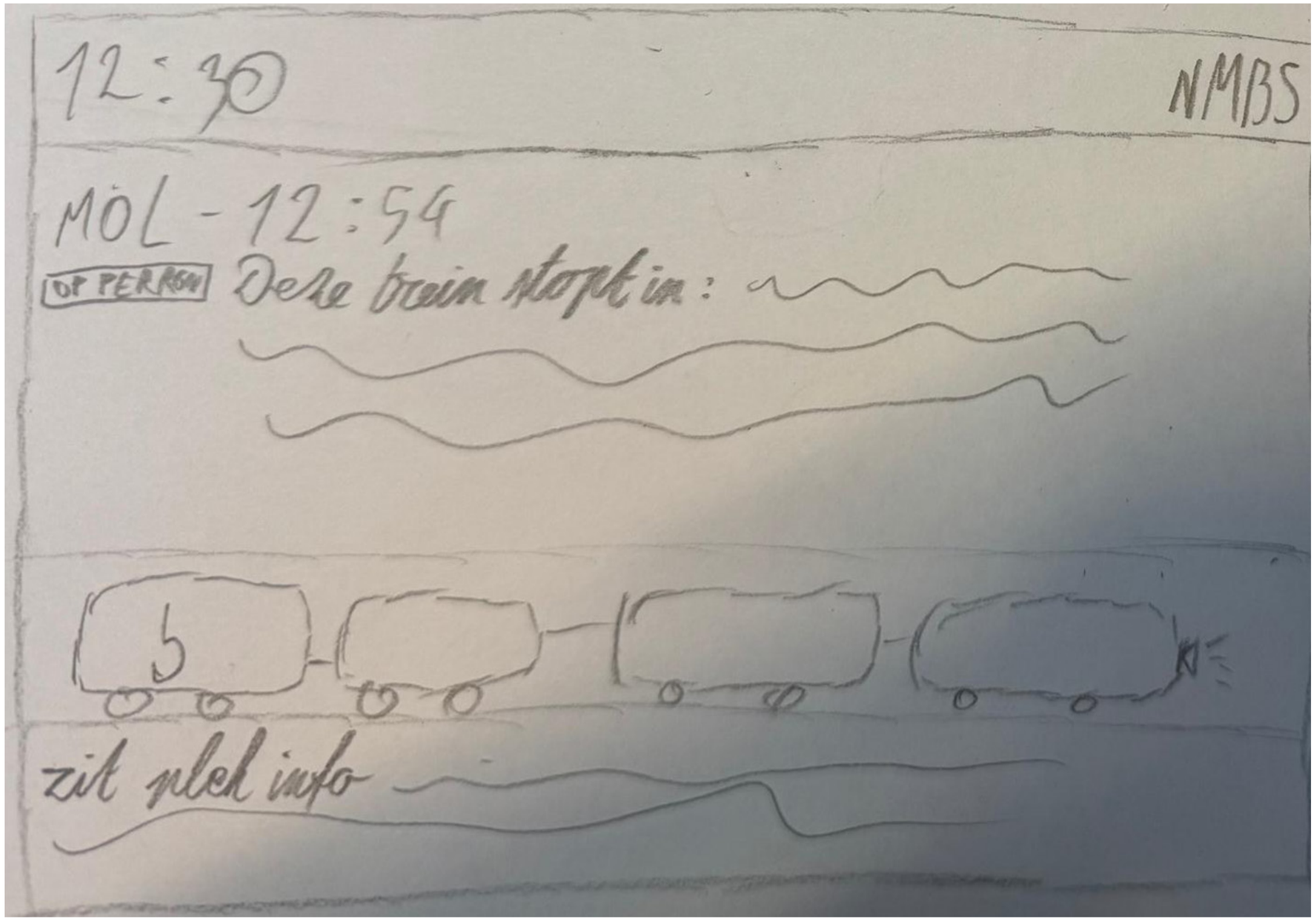


Schets overzichtscherm

LOW-FIDELITY

Deze schets toont een wagonscherm dat reizigers helpt om zich correct te positioneren op het perron. Bovenaan staat de actuele tijd en basisinformatie over de trein, zodat reizigers snel weten of ze juist staan. In het midden wordt visueel weergegeven waar de verschillende wagons zich bevinden, met aanduiding van het relevante wagonnummer.

Onderaan is ruimte voorzien voor extra of tijdelijke informatie. De focus ligt op eenvoud en snelle herkenning, zodat reizigers in één oogopslag zien waar ze moeten wachten.

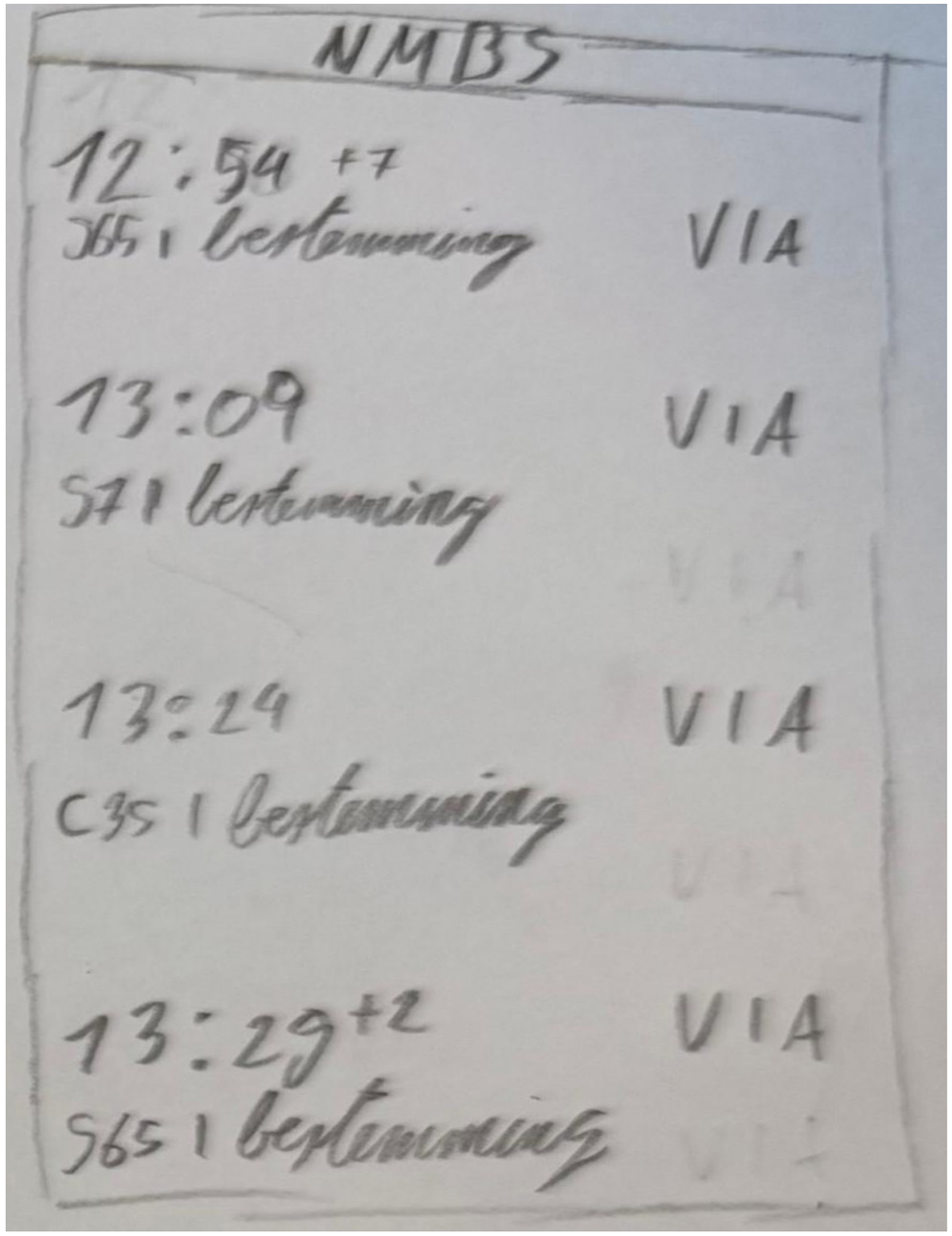


Schets wagonscherm

LOW-FIDELITY

Deze schets toont een perronscherm met een overzicht van de eerstvolgende treinen. De vertrektijd staat links en krijgt extra nadruk, zodat reizigers snel zien hoeveel tijd ze nog hebben. Daarnaast wordt per trein de bestemming weergegeven, aangevuld met eventuele vertragingen.

Aan de rechterzijde is ruimte voorzien voor extra informatie, zoals het traject of tussenstops. De eenvoudige opbouw en duidelijke scheiding tussen de rijen zorgen ervoor dat het scherm snel scanbaar blijft, ook bij meerdere treinen na elkaar.



Schets perronscherm

LOW-FIDELITY

week 3 chat gpt vragen voor visuele prompts

LOW-FIDELITY

Dit scherm geeft reizigers een globaal overzicht van de vertrekkende treinen in het station. De huidige tijd staat linksboven, zodat reizigers hun vertrek snel kunnen inschatten. Per trein worden de vertrektijd, bestemming en status weergegeven. Vertragingen en afschaffingen vallen extra op door kleurgebruik. Het perronnummer staat rechts en is duidelijk afgebakend, zodat het snel terug te vinden is. De indeling is gericht op snelle scanbaarheid in een drukke stationsomgeving.

Schets overzichtscherm

LOW-FIDELITY

Het wagonscherm helpt reizigers om zich correct te positioneren langs het perron. Bovenaan staat de basisinformatie van de trein, zoals tijd, treinnummer en bestemming. In het midden wordt de trein visueel weergegeven met de verschillende wagons, waarbij de relevante wagon duidelijk wordt gemarkeerd. Onderaan bevestigt een korte boodschap waar de reiziger zich bevindt. Dit scherm is vooral gericht op snelle herkenning en praktische begeleiding.

Schets wagonscherm

LOW-FIDELITY

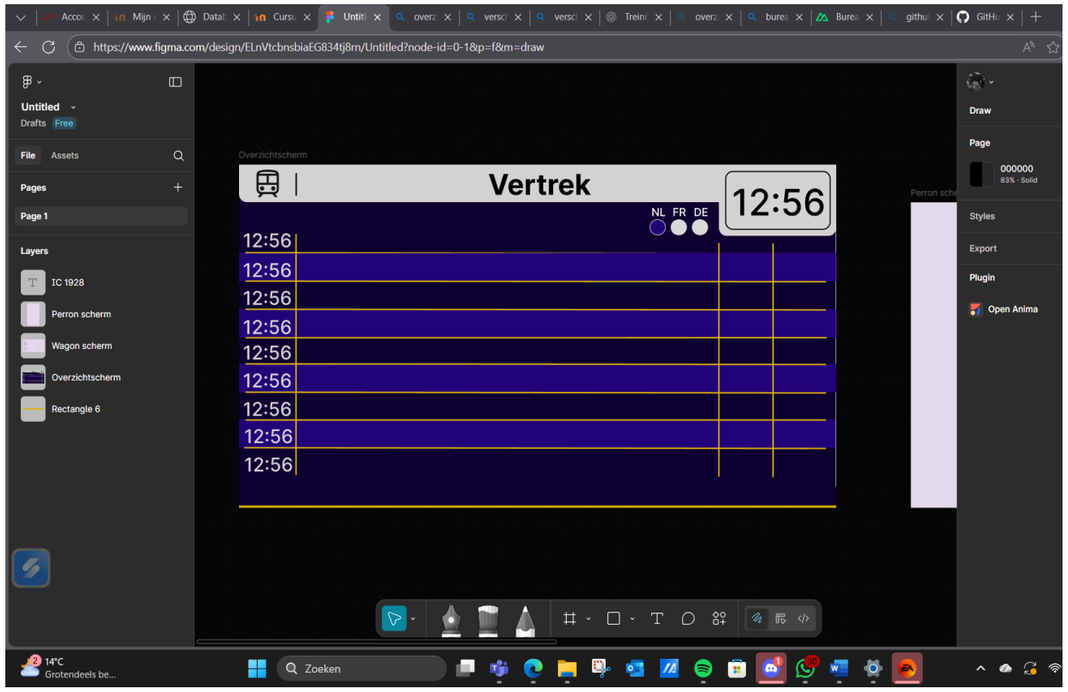
Het perronscherm focust op de treinen die vertrekken vanaf een specifiek perron. De vertrektijd en bestemming krijgen hier de meeste aandacht, aangevuld met extra informatie zoals vertragingen of het traject (“via”). Door minder informatie tegelijk te tonen dan op het overzichtsscherm blijft dit scherm rustig en makkelijk leesbaar voor reizigers die wachten op het perron.

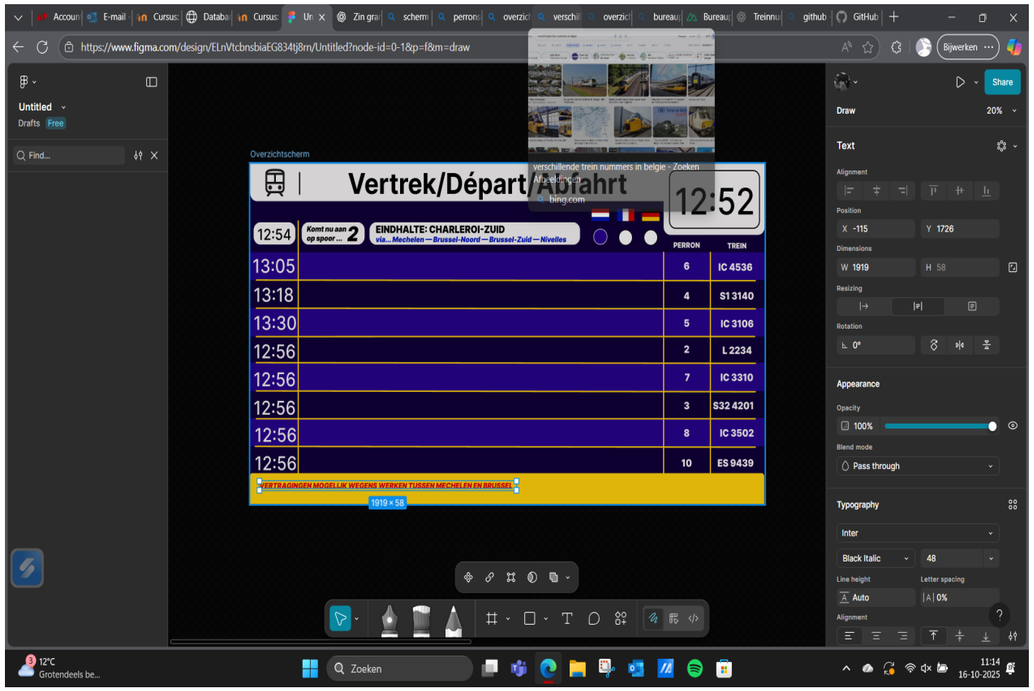
Schets perronscherm

LOW-FIDELITY

Week 4: eerste digitale schermen

MID-FIDELITY





Feedback treinschermen Docent:

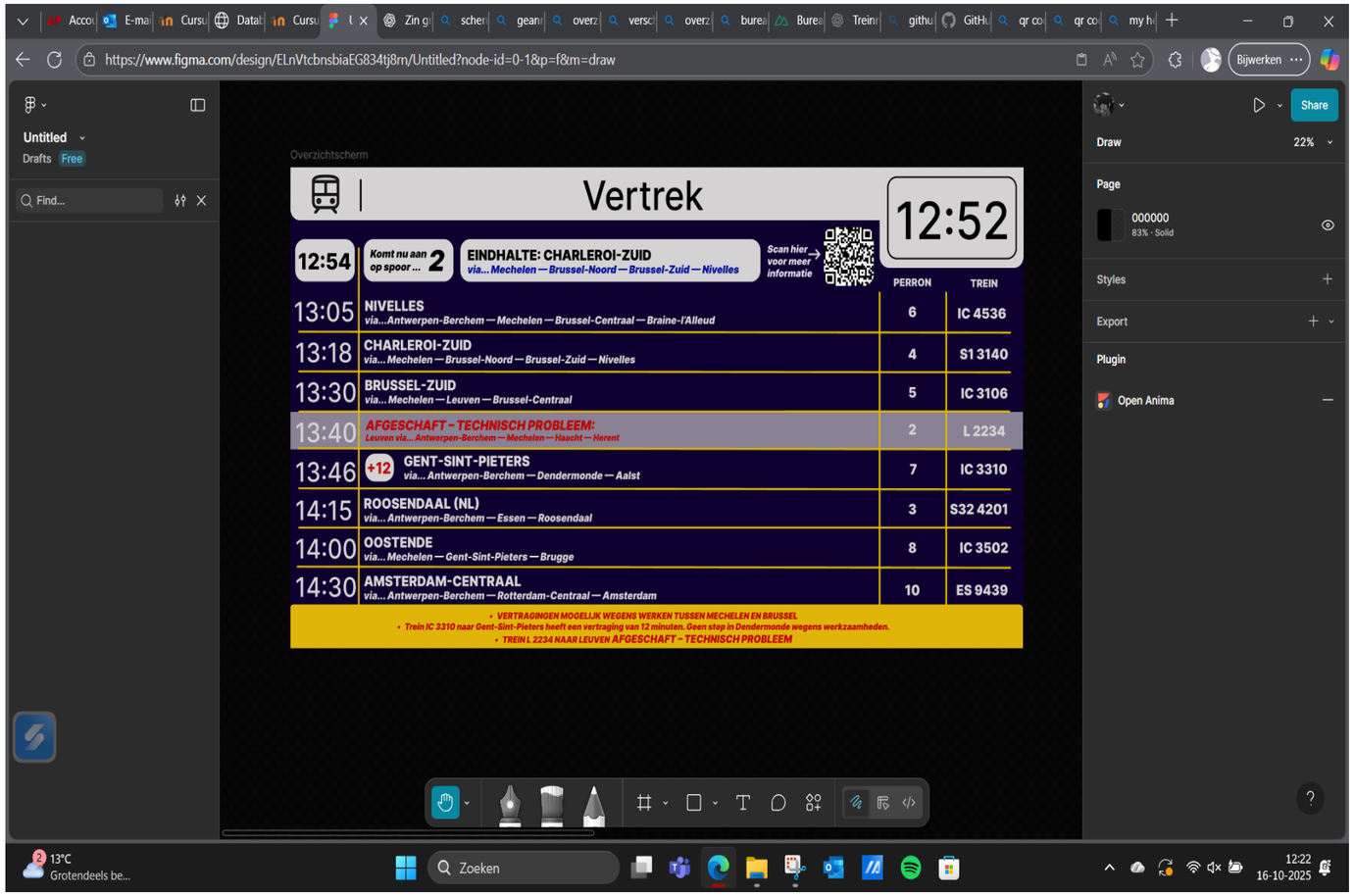
Het ontwerp is overzichtelijk en realistisch uitgewerkt, met een duidelijke structuur en herkenbare NMBS-stijl, maar er wordt nog te veel informatie tegelijk getoond waardoor het scherm visueel druk oogt. Vooral de bestemming en statusinformatie mogen sterker benadrukt worden, zodat reizigers sneller de juiste trein kunnen herkennen in een drukke stationsomgeving.

MID-FIDELITY

Week 5: verbetering in schermen

MID-FIDELITY

VERBETERDE VERSIE



Feedback treinschermen Docent:

Het ontwerp sluit goed aan bij de functie van het scherm en blijft duidelijk en leesbaar, maar kan nog winnen aan rust en hiërarchie door minder elementen tegelijk te tonen en de belangrijkste informatie visueel sterker te laten doorwegen.

MID-FIDELITY

VERBETERDE VERSIE

Feedback treinschermen Docent:

Het scherm is inhoudelijk sterk en realistisch uitgewerkt, met duidelijke vertrektijden en uitgebreide route-informatie, maar door de grote hoeveelheid tekst en meldingen oogt het geheel vrij druk. Vooral bij vertragingen en afschaffingen concurreren kleuren en teksten met elkaar, waardoor de belangrijkste informatie minder snel te scannen is voor reizigers op afstand.

TE LUID

Week 6 treinschermen volledig uitwerken

HIGH-FIDELITY

Het eindontwerp is duidelijk geëvolueerd naar een realistisch en functioneel stationsscherm dat sterk aansluit bij bestaande NMBS-informatiesystemen. De hiërarchie is goed uitgewerkt: vertrektijden, bestemmingen en perroninformatie zijn snel herkenbaar en logisch geplaatst. Het kleurgebruik ondersteunt de leesbaarheid en maakt onderscheid tussen normale informatie, vertragingen en afschaffingen.

De verwerking van uitgebreide route-informatie toont een grondig inzicht in de complexiteit van treinverkeer. Meldingen zoals vertragingen en afschaffingen zijn duidelijk zichtbaar en correct geïntegreerd in het geheel. De meldingsbalk onderaan versterkt het gevoel van een realistische stationscontext.

Een aandachtspunt blijft de informatiedichtheid: bij meerdere verstoringen tegelijk oogt het scherm nog steeds vrij druk, waardoor sommige elementen met elkaar concurreren om aandacht. Dit is echter een bewuste ontwerpkeuze die past binnen het realisme van het systeem en doet geen afbreuk aan de algemene kwaliteit.

Conclusie: dit is een sterk en doordacht eindresultaat dat aantoont dat de student inzicht heeft in informatiehiërarchie, realistische contexten en gebruikersgericht ontwerp.

HIGH-FIDELITY

Dit scherm maakt geen deel uit van de verplichte opdracht, maar toont wel een duidelijke exploratie van het concept van een binnen-wagonscherm. Het ontwerp laat zien dat de student verder denkt dan de opgelegde scope en experimenteert met hoe reizigers ook tijdens de rit geïnformeerd kunnen worden.

De informatie is helder opgebouwd, met een sterke focus op de volgende halte en het verdere traject. De visuele voorstelling van de opeenvolgende stations is logisch en makkelijk te volgen. Het gebruik van kleur en typografie draagt bij aan de leesbaarheid en herkenning van de actuele stop.

Hoewel dit scherm buiten de opdracht valt, vormt het een waardevolle conceptuele toevoeging die inzicht geeft in de denk- en ontwerpprocessen van de student. Het toont initiatief en interesse in het bredere gebruikersverhaal, zonder afbreuk te doen aan het hoofdproject.

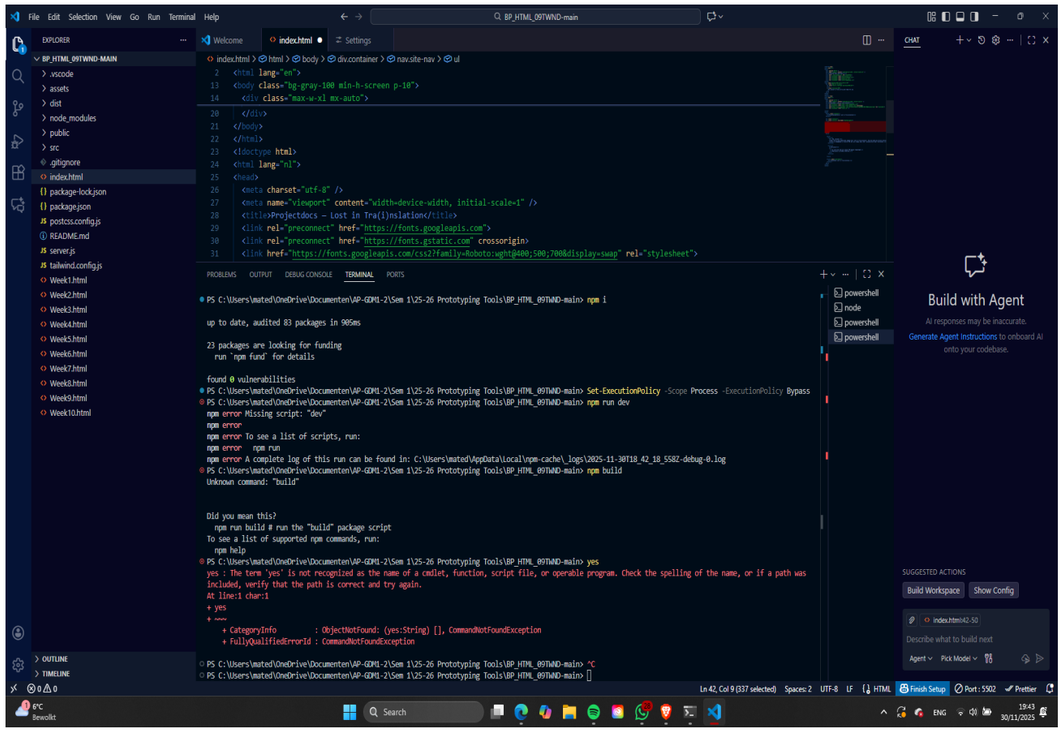
HIGH-FIDELITY

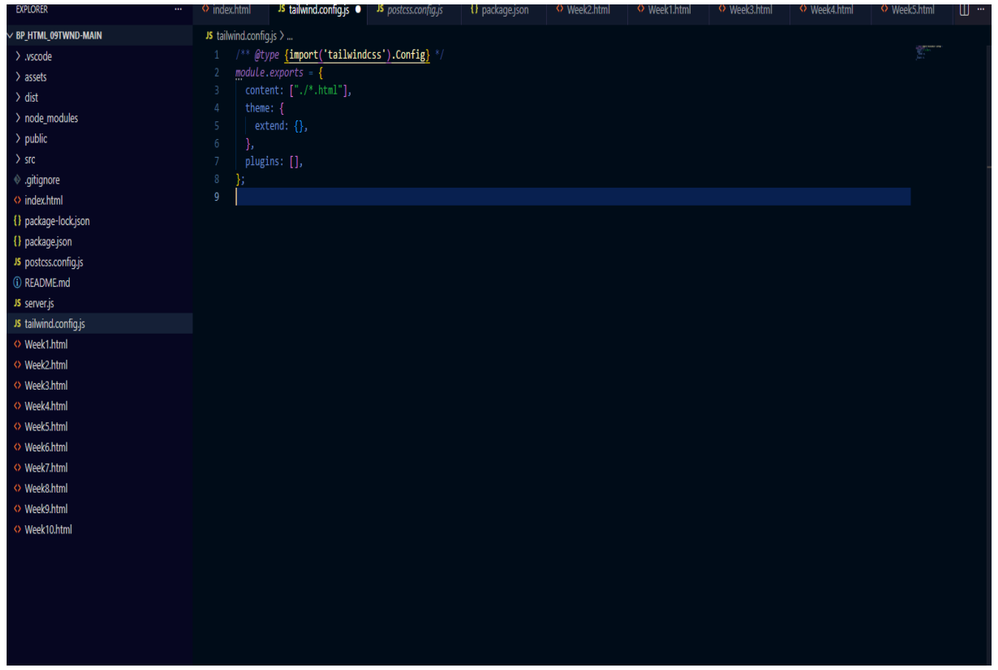
Week 7 website design

HIGH-FIDELITY

Dit scherm diende als template voor de projectdocumentatie van Lost in Tra(i)nslation. Het is opgezet als een eenvoudige basispagina met een duidelijke navigatie naar de verschillende weken, waarbij elke week een aparte HTML-pagina kreeg. De homepagina geeft een korte introductie en licht toe dat het om een wekelijks logboek gaat, opgebouwd in vanilla HTML en basis CSS. Het template was bedoeld als functioneel startpunt om de documentatie gestructureerd en overzichtelijk op te bouwen, niet als een afgewerkt eindontwerp.

HIGH-FIDELITY





Tijdens het maken van de website ben ik hier echt op vastgelopen door een domme maar hardnekkige fout in de setup. Ik heb hier lang op gezocht en verschillende dingen geprobeerd, maar raakte er zelf niet uit. Uiteindelijk heeft de leerkracht het probleem kunnen oplossen, waarna alles weer correct werkte. Dit moment maakte duidelijk hoe snel een kleine technische fout je volledige workflow kan blokkeren.

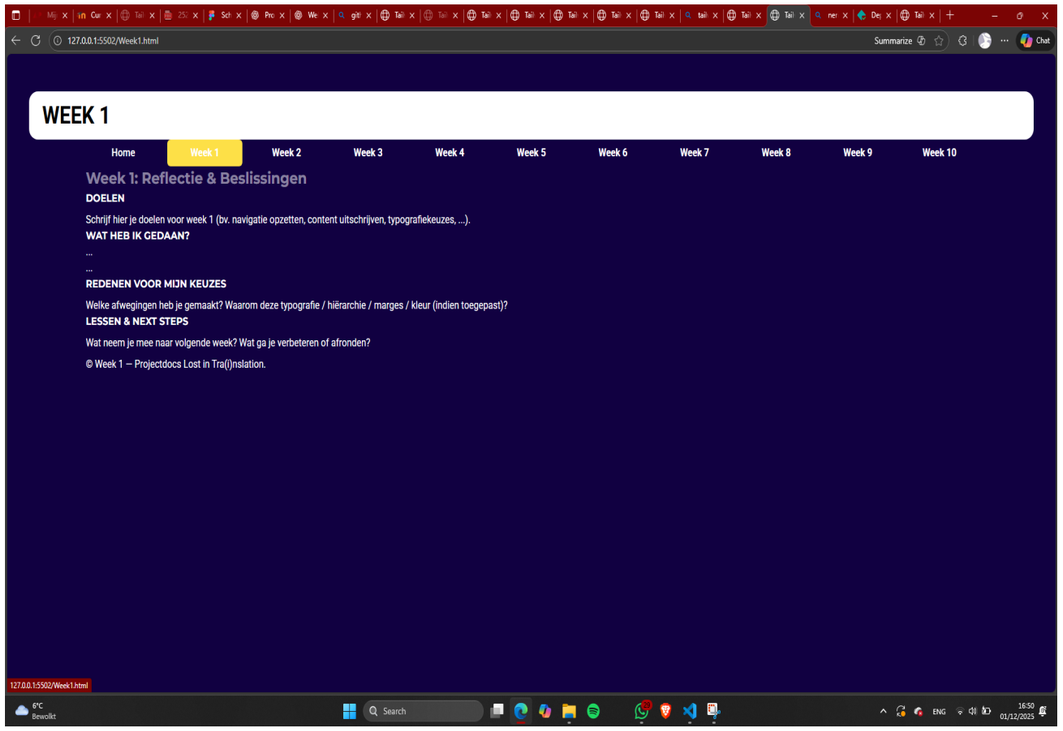
HIGH-FIDELITY

Week 8 toetsweek

HIGH-FIDELITY

Week 9 Brugdag

HIGH-FIDELITY

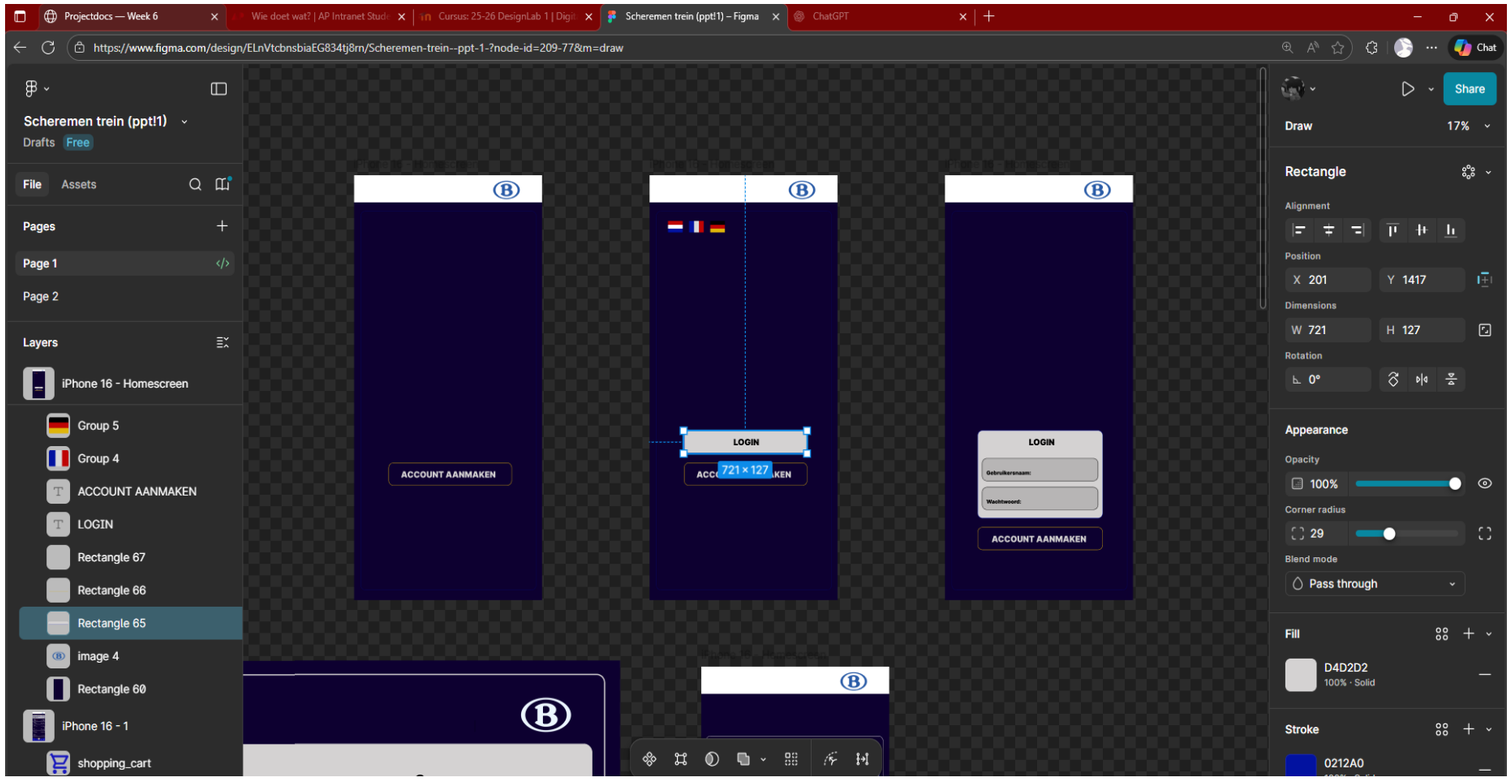


Tijdens de brugdag heb ik geprobeerd mijn website visueel verder af te werken en mooier te maken, maar ik zat nog steeds deels te vechten met de technische kant, waardoor niet alles vlot verliep zoals gepland.

HIGH-FIDELITY

Week 10: eerste telefoonscher-

HIGH-FIDELITY



In deze fase heb ik geprobeerd een eenvoudige mobiele instroomflow uit te werken voor de app, met focus op het aanmaken van een account en inloggen. Ik experimenteerde met verschillende schermen om te onderzoeken hoe een gebruiker de app zou openen en welke stappen logisch aanvoelen bij eerste gebruik.

Links startte ik met een zeer minimalistisch scherm waarop de gebruiker kan kiezen om een account aan te maken. In een volgende variant testte ik de plaatsing van een login-knop in combinatie met taalkeuze, om te zien hoe dit visueel en functioneel samenwerkt. Rechts werkte ik een meer uitgewerkt loginscherm uit met invoervelden voor gebruikersnaam en wachtwoord, als verkenning van hoe een effectieve en herkenbare logininterface eruit kan zien.

Deze schermen zijn vooral bedoeld als conceptuele oefening, waarbij de focus lag op flow, hiërarchie en positionering, en minder op detail of finale afwerking. Het was een manier om te experimenteren met hoe gebruikers hun weg vinden in de app vanaf het eerste scherm.

HIGH-FIDELITY

Week 11: verbeterde schermen+ feedback

HIGH-FIDELITY

Feedback leerkrachten: Dit ontwerp toont een sterke uitwerking van een realistische account- en registratieflow. De schermen zijn consistent opgebouwd en sluiten visueel goed aan bij de gekozen stijl. De hiërarchie binnen de formulieren is duidelijk, waardoor de gebruiker stap voor stap wordt begeleid zonder overweldigd te worden. De meertalige aanpak en aandacht voor privacy en voorwaarden tonen dat er is nagedacht over echte gebruikersscenario's. Als geheel laat dit werk zien dat de student niet alleen vormgeving beheerst, maar ook inzicht heeft in gebruikersflow en functionaliteit.

HIGH-FIDELITY

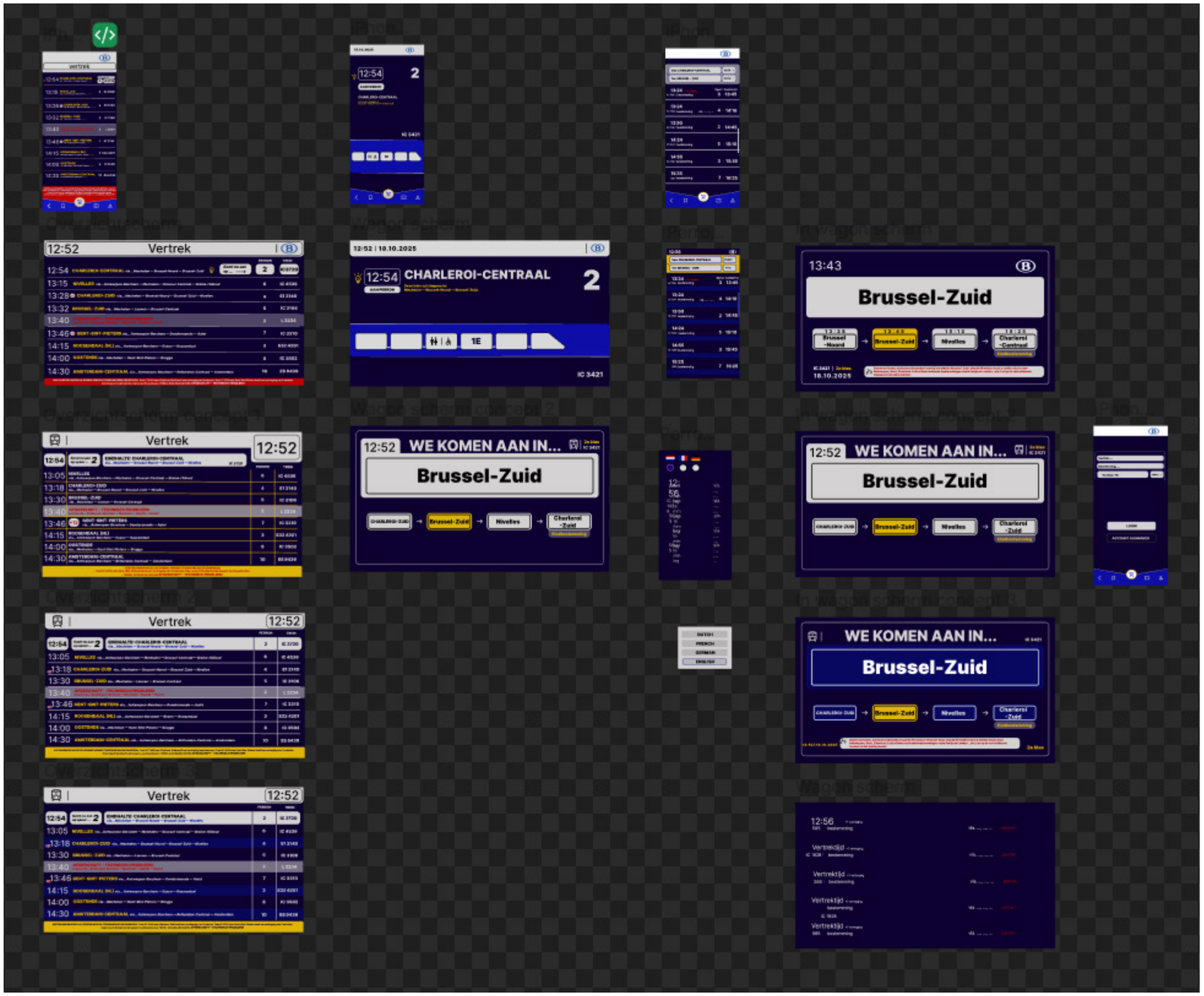
Week 12 werkmoment+ afwerking

HIGH-FIDELITY

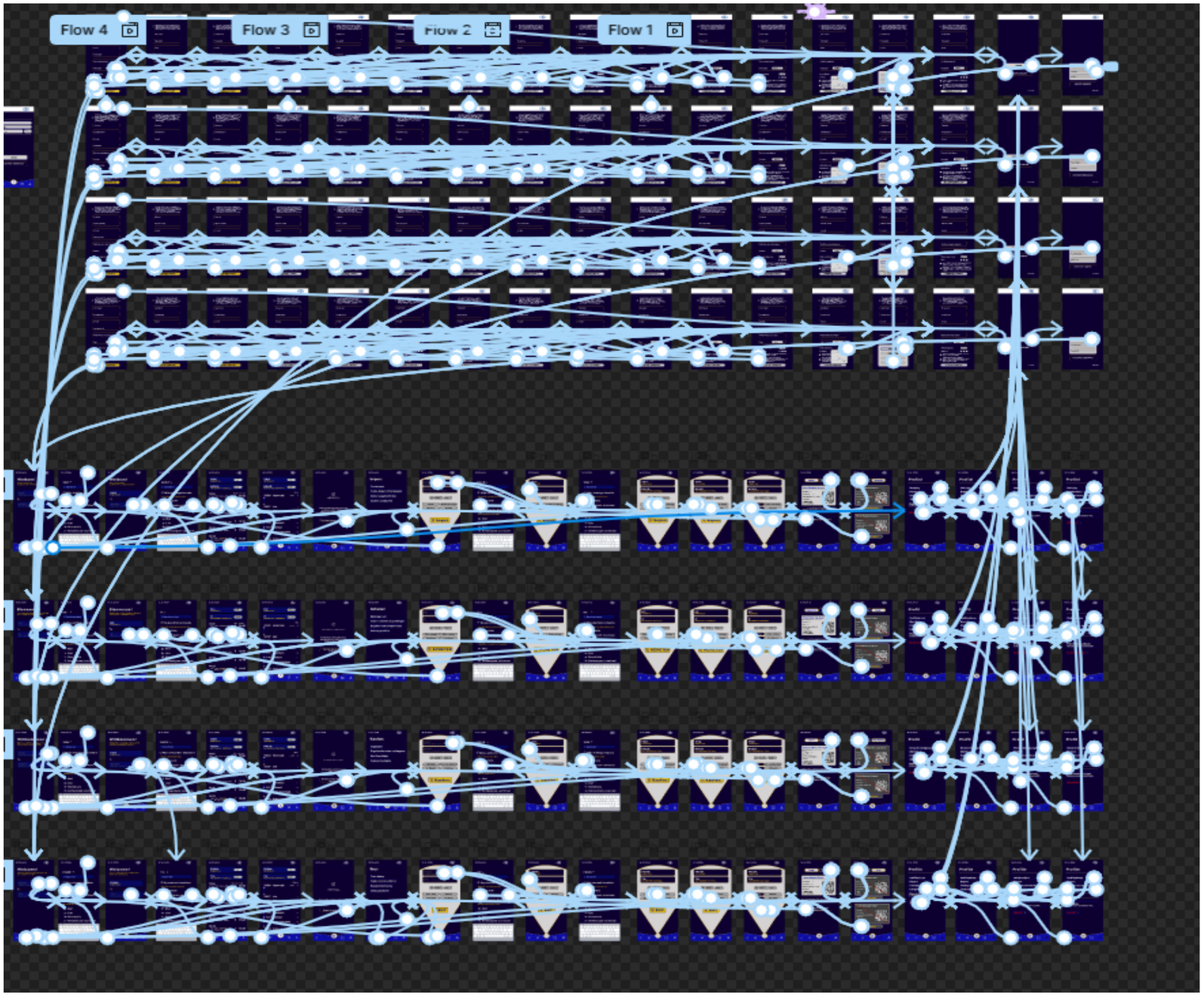
Eindconclusie

Dit project toont een duidelijke en consistente ontwerpevolutie van eerste schetsen tot uitgewerkte digitale schermen. Doorheen de verschillende iteraties werd steeds gerichter gewerkt aan informatiehiërarchie, leesbaarheid en realisme binnen de context van treinverkeer. De combinatie van stationsschermen, mobiele interfaces en experimentele concepten toont dat er niet alleen gefocust werd op vormgeving, maar ook op gebruikersflow en functionaliteit.

Ondanks technische moeilijkheden tijdens de uitwerking bleef het ontwerpproces vooruitgaan, wat getuigt van doorzettingsvermogen en leergierigheid. Het eindresultaat vormt een samenhangend geheel dat aansluit bij bestaande informatiesystemen, maar tegelijk ruimte laat voor eigen interpretatie en experiment.



HIGH-FIDELITY

En als u meer wilt zien klik dan zeker eens op mijn werkveld.

https://www.figma.com/design/ELn-VtcbnsbiaEG834t-j8rn/Scheremen-tre-