

Dit was mijn eerste keer coderen, dus alles was voor mij helemaal nieuw. In het begin vond ik het proces moeilijk en soms ook erg moeizaam. Ik begreep niet altijd meteen wat ik moest doen of waarom iets niet werkte, wat het af en toe frustrerend maakte.

Naarmate ik het beter begon te begrijpen, verliep het proces wel vlotter. Eens bepaalde dingen duidelijk werden, kon ik makkelijker verder werken en voelde ik me ook iets zekerder.

Ik heb tijdens dit proces vaak ChatGPT gebruikt om hulp te krijgen bij bepaalde stappen. Die hulp gebruikte ik niet alleen om verder te kunnen werken, maar ook zodat ik die stappen later opnieuw zou kunnen toepassen in andere opdrachten.

Het hele proces was heel leerzaam, maar ook vaak frustrerend. Toch heb ik er veel uit geleerd. Hieronder leg ik mijn ontwerpdocumentatie wat uitgebreider uit.

Week 1

Lowfidelity scherm (low-fi)

Ik ben gestart met het opzoeken van verschillende borden van over de hele wereld, om een idee te krijgen van hoe zulke schermen overal worden weergegeven. Het was voor mij moeilijk om aan deze opdracht te beginnen, omdat ik tijdens mijn onderzoek merkte dat bijna alle schermen er universeel hetzelfde uitzien.

Er werden vaak dezelfde kleuren gebruikt, meestal met een hoog kleurcontrast. Ook werd er bijna altijd een duidelijk en leesbaar lettertype gebruikt, zoals een schreefloos lettertype.

Door borden uit verschillende landen te bekijken, kreeg ik uiteindelijk wel een beter beeld van hoe ik aan de opdracht moest beginnen en waar ik op moest letten.

Daarna ben ik begonnen met het ontwerpen van de schermen, vooral door verschillende soorten schermen te schetsen. Ik werkte met pijlen om aan te duiden wat waar moest staan. In het begin vond ik dit erg lastig, omdat alle voorbeelden die ik had gezien sterk op elkaar leken. Daardoor was het moeilijk om variaties te bedenken.

In deze ontwerpen heb ik bewust geen kleuren gebruikt, zodat alles zo algemeen mogelijk bleef en ik mij kon focussen op het design zelf. In deze fase zijn mijn schetsen wel erg rommelig, maar door het gebruik van pijlen blijft het voor mij toch duidelijk wat waar moet staan en hoe alles is opgebouwd.

Je kon ook niet met erg gekke ideeën afkomen, omdat het scherm duidelijk en begrijpelijk moest zijn voor iedereen. Dit is waarschijnlijk ook de reden waarom veel van deze schermen zo sterk op elkaar lijken, zo blijven ze universeel leesbaar.

Week 2

Lowfidelity scherm (low-fi)

Deze week ben ik verdergegaan met één ontwerp per scherm, dat ik vervolgens heb verfijnd en duidelijker heb uitgewerkt. In deze fase heb ik meer gebruikgemaakt van kleur, zodat het ontwerp overzichtelijker werd. Deze kleuren heb ik gebruikt in plaats van de pijlen die ik eerder gebruikte, omdat dit naar mijn gevoel duidelijker is voor anderen om het ontwerp correct te interpreteren.

Onderaan bij alle drie de schermen heb ik de tussenstops van de treinen geplaatst. Zo kunnen mensen meteen de tussenstops bekijken en is dit duidelijker dan wanneer ze klein of minder opvallend worden weergegeven. Deze lijn heb ik in elk scherm toegepast, zodat er een beter verband zichtbaar is tussen de drie schermen.

Dit werkt ook samen met de kleuren die de verschillende perrons hebben. Reizigers kunnen zo eerst een kleur herkennen en vervolgens dezelfde gekleurde lijn met tussenstops terugvinden onder de bestemmingen.

In deze week heb ik inhoudelijk niet veel grote aanpassingen gedaan, maar vooral gewerkt aan het verduidelijken en verfijnen van de drie geselecteerde ontwerpen uit week 1 waar ik verder op wou werken.

Week 3

Midfidelity scherm (Mid-fi)

Deze week heb ik geprobeerd om mijn voorbeeld zo goed mogelijk na te maken en te digitaliseren, met behulp van Figma. Ik begon eerst met het instellen van de maten van de verschillende schermen, zodat alles goed in verhouding zou zijn. Daarna werkte ik alleen met grijs tinten, zodat ik niet afgeleid werd door kleurgebruik en me echt kon focussen op de vormgeving en de indeling van de informatie.

Ik had bijna niks aangepast aan het ontwerp van week 2, omdat ik later nog verbeteringen wilde kunnen aanbrengen en eerst wilde zien hoe het oorspronkelijke ontwerp digitaal zou functioneren.

Voor het perroninfoscherm heb ik twee voorbeelden gemaakt. Het eerste voorbeeld vond ik niet zo geslaagd, omdat de vormgeving onduidelijk was en je te hard moest zoeken naar de informatie. Dit werkte niet praktisch, vooral niet in een situatie waarin je snel iets wilt vinden, zoals als je haast hebt.

Het tweede voorbeeld is duidelijker en overzichtelijker. De informatie is beter gestructureerd, waardoor je sneller kunt vinden wat je zoekt. Ook ziet het scherm er rustiger en minder rommelig uit.

Week 4

Midfidelity scherm (Mid-fi)

Bij het vertrekscherm heb ik ervoor gekozen om de tussenstops te verwijderen. Deze toevoeging bood namelijk weinig meerwaarde en het was voor mij lastig om duidelijk aan te geven welk perron bij welke rij hoorde. Ook heb ik de kleuren van de status verwijderd, omdat deze niet altijd goed zichtbaar zijn voor kleurenblinden. Door tekst te gebruiken in plaats van alleen kleuren, wordt de informatie voor veel mensen duidelijker.

Daarnaast heb ik de lay-out van het scherm aangepast. Hierdoor is het makkelijker om de informatie snel af te lezen en hoef je minder te zoeken. Ik heb er ook voor gekozen om de drukte van treinen aan te geven, zodat mensen zich kunnen voorbereiden op drukte of juist rustig kunnen plannen.

Bij het perroninfoscherm heb ik dezelfde keuzes gemaakt: de tussenstops zijn verwijderd en de lay-out is aangepast om het overzichtelijker te maken. Bovendien heb ik extra informatie toegevoegd, zoals de temperatuur, een analoge klok, informatie over het treinstation en tips over wat er te doen is in de omgeving. Deze extra informatie wordt bijvoorbeeld gepresenteerd via een slide met foto's en naamgeving.

Bij het wegwijsscherm heb ik voornamelijk de rangschikking veranderd, icoontjes toegevoegd en extra informatie over de wagons opgenomen.

Over het algemeen heb ik de kleuren aangepast naar donkerblauw, lichtgeel en wit. Witte letters zijn goed leesbaar op blauw en de combinatie van blauw en geel werkt beter voor kleurenblinden. Ook heb ik de tussenstops bij het vertrekscherm en het perroninfoscherm weggelaten, omdat ik het moeilijk vond om dit duidelijk en overzichtelijk in het ontwerp te realiseren.

Week 5

Highfidelity scherm (High-fi)

Deze week hebben we alles in ChatGPT gezet om de schermen van Week 4 om te zetten naar HTML-code. Op deze manier kunnen de schermen online bekeken worden, bijvoorbeeld via een website.

In het begin was het lastig: toen ik het aan ChatGPT vroeg, duurde het lang voordat hij precies begreep wat ik bedoelde. Ik moest steeds stap voor stap uitleggen wat anders moest en hoe het aangepast moest worden. Dit was erg frustrerend, omdat ChatGPT niet altijd precies begreep wat ik bedoelde. Vaak moest ik opnieuw beginnen, omdat hij ineens iets totaal anders maakte dan verwacht.

Ik heb het ook geprobeerd met een andere AI-site, waar het iets beter lukte. Uiteindelijk heb ik aan het einde van de week het opnieuw geprobeerd met ChatGPT, dit keer met meer geduld. Na veel uitproberen kreeg ik uiteindelijk een resultaat. Hoewel ik er nog niet helemaal tevreden mee was, voelde het zeker als een goed begin.

Daarnaast heb ik ervoor gezorgd dat de informatie op het scherm, zoals het weer en de treinnummers, automatisch mee verandert met de werkelijke situatie. Op die manier past het scherm zich aan aan het moment van de dag en de actuele omstandigheden.

Week 6

Highfidelity scherm (High-fi)

Deze week heb ik me vooral gericht op het verfijnen van het ontwerp van week 5 en heb ik zelf wat moeten coderen. In het begin vond ik het coderen erg moeilijk, maar zodra je de basis eenmaal doorhebt, wordt het automatisch makkelijker om de rest van de code te maken.

Ik heb vooral veel tijd besteed aan het toevoegen van de extra “titels” van de weken. Dit was lastig, omdat er eerst een aparte HTML moest worden gemaakt en ik de titels niet altijd op de juiste plek kon slepen. Dit zorgde voor frustraties, maar na veel proberen is het uiteindelijk toch gelukt.

Het verfijnen van de ontwerpen van de schermen nam ook wat tijd in beslag. Vaak veranderde het ontwerp naar iets wat ik niet wilde, ook al dacht ik dat ik duidelijke instructies had gegeven.

Daarnaast heb ik alle tijden op elk scherm aangepast zodat ze overeenkomen met de werkelijke tijd, en heb ik de bestemmingen en tussenstops toegevoegd. Het is wel jammer dat de fotoslideshow van Antwerpen op het treinschema niet volledig werkt. Na veel proberen lukte het me niet om dit helemaal goed te krijgen, dus heb ik het gelaten zoals het nu is.

Week 8

Highfidelity scherm (High-fi)

Deze week ben ik verdergegaan in Figma om de drie schermen om te zetten naar het formaat van een gsm, en heb ik mijn hele site opnieuw gemaakt en omgezet naar Tailwind.

Ik begon met het omzetten van de drie schermen, wat minder lang duurde dan ik oorspronkelijk had verwacht. Ik heb geprobeerd om alles zoveel mogelijk te laten lijken op de vorige schermen. Het perronscherm en het vertrekbord heb ik hetzelfde gemaakt, zodat er een duidelijk systeem ontstaat en er niet te veel verwarring is. Wanneer je een vakje van een bepaalde trein aanduidt, vergroot het vakje om de informatie duidelijker te tonen.

Op het treinschema heb ik een “halve” trein toegevoegd, waardoor de trein groter kan worden weergegeven. Om de volledige trein te zien, moet de gebruiker naar links scrollen.

Vervolgens heb ik mijn site opnieuw gecodeerd met Tailwind, waarbij ik ChatGPT heb geraadpleegd. Ik heb de kleuren aangepast zodat ze bij de schermen passen, een glow-effect onder de muis toegevoegd, een header geplaatst en de tekstkaders laten bewegen. Ook heb ik een dag- en nachtmodus ingevoerd, zodat het scherm 's nachts niet te fel is en het comfortabel blijft voor de ogen.

Week 9

Highfidelity scherm (High-fi)

Deze week heb ik me vooral gefocust op het verfijnen van mijn site en heb ik ook twee extra gsm-schermen gemaakt.

Voor de site heb ik ervoor gezorgd dat alle foto's correct gekoppeld werden, deze had ik eerder nog niet toegevoegd omdat ik niet precies wist hoe ik dit moest aanpakken, en ik had daarom gewacht op de volgende les om informatie te vragen. Ook heb ik de lay-out van de site verbeterd, zodat alles overzichtelijker en gebruiksvriendelijker is.

De links van mijn vorige weken werkten niet goed, wanneer ik erop klikte, kreeg ik een error te zien. Ik ontdekte dat er een fout in mijn code zat waardoor de links niet correct werden "doorverwezen". Ook heb ik ervoor gezorgd dat de weekpagina's in hetzelfde thema zijn als de homepage, en dat mijn naam altijd linksboven in de hoek staat.

Daarnaast heb ik in Figma een beginscherm gemaakt en een extra loginpagina toegevoegd. Deze loginpagina verschijnt bijvoorbeeld wanneer je een route "liked", zodat je je voorkeurgegevens kunt invullen. Alle schermen hebben dezelfde kleuren gekregen om consistentie te behouden en te voorkomen dat het een rommelig geheel wordt.

Week 10

Highfidelity scherm (high-fi)

Deze week heb ik een paar extra schermen gemaakt in Figma en extra weken aan mijn site toegevoegd.

Voor Figma heb ik vier extra schermen gemaakt en moesten we de schermen interactief maken. In het begin werkte dit niet meteen bij mij, ik kon niets aanduiden om onderlinge links te leggen. Uiteindelijk bleek het probleem dat ik niet het juiste scherm als achtergrond had gebruikt, ik had alleen een gsm-kader. Hierdoor kon ik alleen links leggen op het kader zelf en niet op de afzonderlijke elementen.

Vervolgens heb ik alle schermen de juiste achtergrond gegeven. Hiervoor heb ik een kader gezocht dat een volledig scherm inclusief achtergrond bevatte en dat ik kon gebruiken. Gelukkig kon ik elk ontwerp gewoon in het nieuwe kader slepen.

Daarna kon ik de schermen volledig interactief maken, zonder dat er nog problemen optraden.

Voor de extra weken in mijn site verliep alles vlot, omdat ik het gewoon had kunnen overnemen van mijn vorige weken.

Week 11

Highfidelity scherm (high-fi)

Deze week heb ik een paar extra schermen gemaakt in Figma en voor mijn site in elke week extra teksten geschreven.

Zoals ik al eerder vermeldde, heb ik zes extra schermen gemaakt in Figma, omdat ik meer informatie wilde tonen die naar mijn gevoel nog zeker nodig was. Zo heb ik een zoekfunctie gemaakt, waarmee je van een bepaalde locatie naar een andere locatie kunt zoeken, inclusief datum en tijd. Nadat deze informatie is ingevoerd, word je doorgestuurd naar de verschillende wagons van die route.

Daarnaast heb ik een accountschermb gemaakt, waar je kunt aanmelden of inloggen. Hier kun je je persoonlijke gegevens invullen om het zoeken makkelijker te maken. Ook heb ik een storingsschermb gemaakt, waarop belangrijke vertragingen of problemen zichtbaar zijn. Daarnaast is er een favorietenschermb, waar je routes kunt opslaan om ze sneller terug te vinden.

Tot slot heb ik nog een extra wagonschermb en een ticketschermb gemaakt. In het wagonschermb wordt er een andere weergave van tussenstops en overstappen getoond.

Bij het ticketschermb kan je tickets aankopen van een bepaalde locatie naar een andere, en kan je voor meerdere mensen een ticket kopen.

Voor mijn site heb ik extra teksten geschreven en geprobeerd om foto's van de voorgaande weken in te laden. Dit is helaas niet gelukt, ondanks veel proberen en hulp van ChatGPT. Daarom heb ik besloten dit hiermee te wachten voor de volgende les.

Week 12

Highfidelity scherm (high-fi)

Deze week heb ik me vooral gefocust op het toevoegen van de foto's aan mijn site, iets wat vorige week niet was gelukt. Daarnaast heb ik nog extra Figma-schermen gemaakt en een paar bestaande schermen verfijnd.

Omdat ik vorige week alles had omgezet naar Tailwind, kwamen de foto's er niet meer op. Ik heb veel geprobeerd en ook ChatGPT gevraagd om hulp, maar vond geen directe oplossing. Uiteindelijk ontdekte ik dat het probleem was dat de foto's in een extra map stonden. Hierdoor moest ik de naamgeving aanpassen en de mappen waarin de foto's stonden meenemen in de bestandsnaam.

Voor Figma heb ik ervoor gezorgd dat alle schermen die ik zeker wilde afmaken, compleet waren. Bij een paar schermen heb ik de lay-out een beetje aangepast, zodat het geheel er visueel beter uit ziet. Voor de rest was ik tevreden met het resultaat en heb ik niet veel veranderd. Voor het aankopen van tickets heb ik een paar extra schermen toegevoegd, waarmee je verschillende aantallen personen kunt selecteren.

Op mijn site heb ik de foto's aanklikbaar gemaakt. Wanneer je naast een foto klikt of op het kruisje klikt, kun je terugkeren naar de site. Ook heb ik mijn naam samen met "1GDM2" links onderaan in de hoek geplaatst en vastgezet, zodat deze altijd zichtbaar blijft, zelfs bij scrollen. Eerder had ik mijn naam bovenaan in de header gezet, maar door de twaalf weken was daar niet genoeg ruimte voor alle elementen, waardoor sommige dingen overlappen.

Als laatste heb ik de GitHub-link toegevoegd, samen met deze PDF.

Het werken aan de site en de Figma-schermen was een leerzaam proces. Vooral het gebruik van Tailwind en het toevoegen van foto's gaf uitdagingen, waarbij ik heb geleerd hoe belangrijk de juiste mapstructuur en bestandsnamen zijn. Ook het interactief maken van schermen in Figma had ik veel geduld voor nodig, vooral bij het linken van elementen en aanpassen van lay-outs.

Uiteindelijk ben ik tevreden met het resultaat. Dit project heeft me laten zien hoe belangrijk het is om stap voor stap te werken, te testen en te blijven verbeteren.