

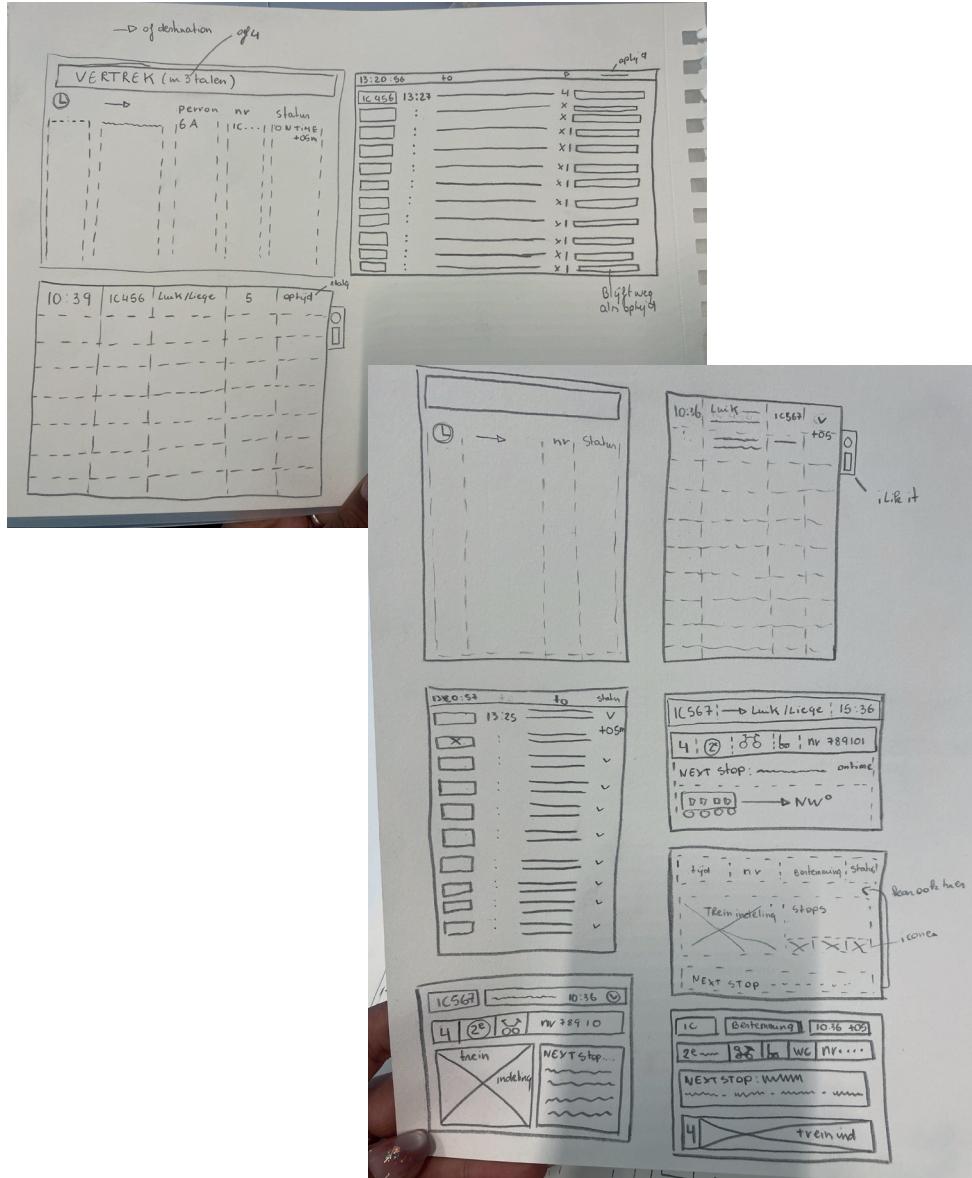
Lindsay Sanneh

1GDM1

Lost in Tra(i)nslation

proces documentatie

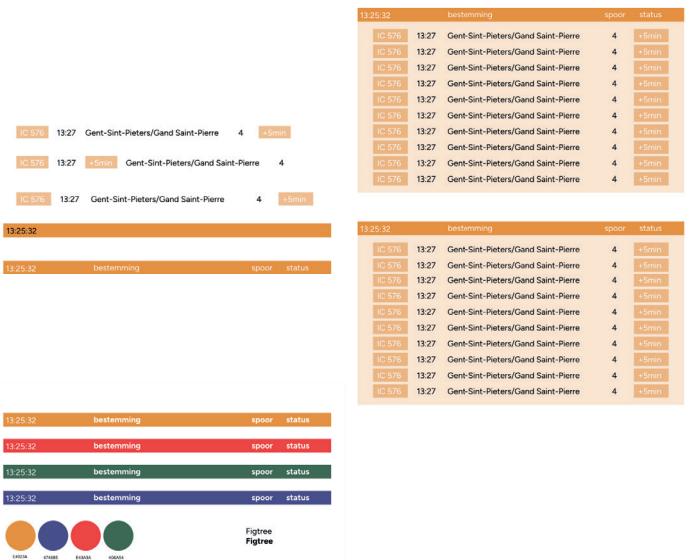
1GDM1



De eerste week begon met de basis: uitzoeken hoe digitale schermen in stations en op straat er eigenlijk uitzien. Ik wilde niet zomaar wat tekenen, dus heb ik eerst research gedaan naar voorbeelden uit verschillende landen. Wat me opviel is dat elk land het anders aanpakt qua kleur en indeling.

Door dit onderzoek ging ik in het dagelijks leven ook veel meer opletten. Als ik in de trein of bus zat, keek ik opeens heel anders naar de schermen en borden. Ik vroeg me af: waarom staat dit hier? Is dit wel duidelijk voor iedereen? Om daar achter te komen, heb ik ook wat borden aan mensen in mijn omgeving laten zien. Ik vroeg hen wat ze onduidelijk vonden of waar ze naar zochten als ze haast hadden. Die feedback was super handig, want ik hoorde dingen waar ik zelf niet aan had gedacht. Met al die informatie in mijn hoofd ben ik mijn eerste Lo-Fi schetsen op papier gaan tekenen. Het was nog heel simpel, maar het hielp me om te bepalen welke informatie het belangrijkste was.

1GDM1



In deze fase was het nog moeilijk werken met figma. Pas naderhand heb ik meerdere tutorials gekeken. Ik had moeite met uitlijnen en componenten maken. Dus alles op deze borden is individueel aangepast wat enorm veel tijd roofde.

De tweede week stond volledig in het teken van Figma. In de les kregen we een introductie over hoe deze tool werkt, en daarna kon ik eindelijk mijn papieren schetsen gaan omzetten in digitale ontwerpen. Dit was een leerzaam proces, want op papier lijkt iets soms heel logisch, maar zodra je het op een scherm gaat uitwerken, merk je dat de verhoudingen anders zijn.

Ik ben begonnen met het kritisch bekijken van mijn Lo-Fi schetsen uit de eerste week. Ik had verschillende opties getekend, dus ik moest nu kiezen: welke indeling is het meest duidelijk voor een reiziger? Ik heb de sterkste concepten uitgekozen en deze in Figma uitgewerkt tot 'Mid-Fi' ontwerpen. Hierbij heb ik een klein beetje kleur gebruikt, maar me vooral gefocust op de structuur het bord. Het was soms even puzzelen met de software, maar aan het einde van de week had ik een overzichtelijk geheel staan waarbij de gebruiksvriendelijkheid centraal stond.

1GDM1

13:25:32	bestemming	spoor
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576

13:25:32	bestemming	spoor
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:29	Leuven/Louvain	5 S 340
13:35 +2min	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 983
13:42	Mechelen/Malines	2 S 143
13:59 +10min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:05	Luik-Guillemins/Liège-Guillemins	3 IC 996
14:12	Brussel-Centraal/Bruxelles central	1 IC 427
14:27	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:29	Leuven/Louvain	5 S 340
14:35	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 983

13:25:32	bestemming	spoor
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:29 op tijd	Leuven/Louvain	5 IC 576
13:35 +2min	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 576
13:42 op tijd	Mechelen/Malines	2 IC 576
13:59 +10min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:05 op tijd	Luik-Guillemins/Liège-Guillemins	3 IC 576
14:12	Brussel-Centraal/Bruxelles central	1 IC 576
14:27	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:29	Leuven/Louvain	5 IC 576
14:35	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 576

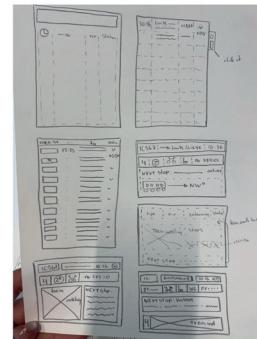
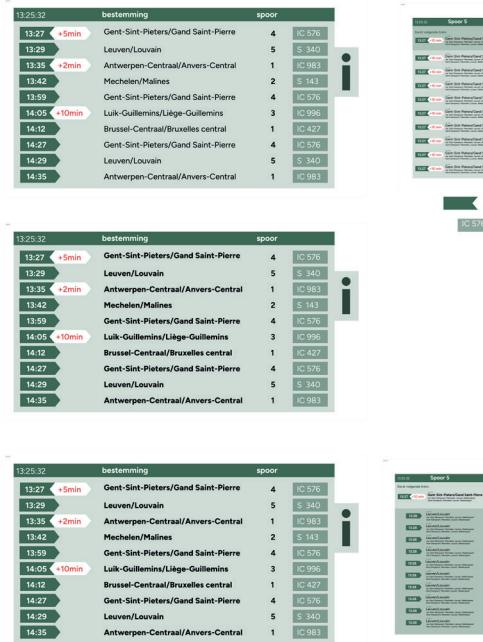
13:25:32	bestemming	spoor
13:27 +5min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
13:29	Leuven/Louvain	5 S 340
13:35 +2min	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 983
13:42	Mechelen/Malines	2 S 143
13:59 +10min	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:05	Luik-Guillemins/Liège-Guillemins	3 IC 996
14:12	Brussel-Centraal/Bruxelles central	1 IC 427
14:27	Gent-Sint-Pieters/Gand Saint-Pierre	4 IC 576
14:29	Leuven/Louvain	5 S 340
14:35	Antwerpen-Centraal/Anvers-Central	1 IC 983

Ik had hier ook de pijlachtige elementen toegevoegd omdat ik deze op een echt treinbord had gezien en zeer logisch vindt. Wederom ging het werken met figma nog moeizaam sinds ik nog steeds alles individueel moest aanpassen.

In de derde week ben ik gaan bouwen op de digitale basis van de week ervoor. Dit was de fase waarin het ontwerp echt tot leven kwam. De algemene structuur van mijn schermen bleef hetzelfde, maar ik heb de feedback van week 2 gebruikt om meer hiërarchie in het bord aan te brengen. Dit heb ik gedaan door slim gebruik te maken van kleur en typografie.

Ik heb veel tijd besteed aan het zoeken naar de juiste uitstraling: welke kleuren vallen op zonder te druk te zijn? En welk lettertype is op een afstandje goed leesbaar? Door te spelen met de dikte van letters en de grootte van de tekst, kon ik de belangrijkste informatie (zoals de vertrektijden) echt naar voren laten komen. Ik keek voortdurend kritisch naar de lay-out en de uitlijning: werkt dit op een groot scherm en ziet het er netjes uit? Door elementen steeds een klein beetje te verplaatsen en aan te passen, heb ik de interface stap voor stap 'gepolijst' tot een veel sterker en duidelijker eindresultaat.

1GDM1



In de vierde week heb ik mijn ontwerpen flink verbeterd aan de hand van de feedback die ik in de les kreeg. Het was een week waarin ik echt op de details ben gaan letten. Ik ben veel kritischer gaan kijken naar de indeling: waar ik eerst misschien te veel of juist te weinig witruimte had, heb ik dat nu functioneler aangepast. Alles staat nu netjes uitgelijnd, wat

voor veel meer rust zorgt op het scherm. Ook de iconen heb ik aangepakt; deze horen nu bij dezelfde stijl en ik heb ze overal consequent vóór de tekst geplaatst, zodat het makkelijker te scannen is voor een reiziger.

Een belangrijk punt uit de les was het contrast. Ik heb alle kleuren nagelopen en aangepast, zodat er nergens meer lichte tekst op een lichte achtergrond staat. Dit maakt de leesbaarheid een stuk beter. Naast deze aanpassingen ben ik deze week ook gestart aan een nieuw onderdeel: het perronbord. Hierbij moest ik nadenken over andere situaties, zoals vertragingen of wat er gebeurt als een plaatsnaam veel te lang is voor het scherm. Ik heb hiervoor oplossingen bedacht, zodat de informatie altijd binnen de kaders past. Om het echt af te maken, heb ik details toegevoegd die ik op echte borden in het station zag, zoals een balkje met informatie over werkzaamheden aan het spoor. Hierdoor voelt het ontwerp nu niet meer als een oefening, maar als een echt systeem

1GDM1

The screenshot shows a website layout. At the top left are navigation links: HOME, WEEK1, WEEK2, WEEK3, and WEEK4. The main content area has a light orange background. It features a title 'WEEK1' and a section titled 'Feedback'. Below this is a large text block:

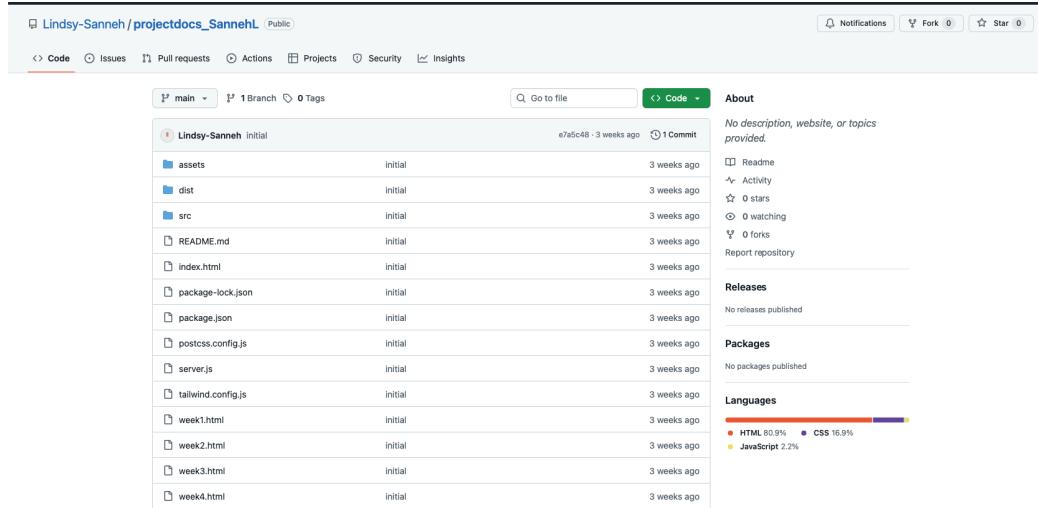
De eerste week ging ik aan de slag met schetsen. Maar om deze schetsen te beginnen deed ik eerst wat research: ik ging op zoek naar voorbeelden van schermen in verschillende landen. Onbewust ging ik op het ov meer opletten op schermen of borden, wat voor elementen worden er gebruikt, hoe ziet de lay out eruit, wat zou ik en anderen logischer vinden? Ja, ik heb aan mijn omgeving borden laten zien en gevraagd wat ze niet duidelijk vinden. Op basis hiervan heb ik dus Lo-fi schetsen gemaakt.

via CSS. Het was en is eerlijk gezegd nog steeds een enorme uitdaging om alle codes en termen te begrijpen. Soms was het frustrerend als iets niet meteen werkte, maar het was ook heel leerzaam om stap voor stap te ontdekken hoe je met een paar regels tekst iets kunt veranderen op een scherm. Ik begin de logica achter het coderen nu langzaam te begrijpen, ook al blijft het een lastig proces.

In de vijfde week heb ik Figma even laten rusten en ben ik voor het eerst echt gaan coderen. Dit was voor mij een enorm grote stap, omdat ik hiervoor nog nooit iets met code had gedaan. Het voelde echt als een sprong in het diepe. Van de docenten kregen we een basisbestand, een zogenaamde repository, om mee te starten. Dit was mijn eerste kennismaking met hoe een website aan de achterkant is opgebouwd.

Ik ben deze week vooral bezig geweest met de basis: het aanpassen van de HTML-pagina en het koppelen van de juiste kleuren en typografie

1GDM1



The screenshot shows a GitHub repository named 'Lindsay-Sanneh / projectdocs_SannehL'. The repository is public and contains 1 branch ('main') and 0 tags. It has 1 commit from 'e7e5c48' made 3 weeks ago. The repository has 0 stars, 0 forks, and 0 watching. The README file is present and contains no description, website, or topics. There are no releases or packages published. The Languages section shows HTML (80.9%), CSS (16.9%), and JavaScript (2.2%). The repository structure includes assets, dist, and src folders, along with README.md, index.html, package-lock.json, package.json, postcss.config.js, server.js, tailwind.config.js, week1.html, week2.html, week3.html, and week4.html files.

Production: main@0185324 Correcties 9	Oct 23, 2025 at 3:48 PM Deployed in 4s
Production: main@aa214e1 correcties 8	Oct 23, 2025 at 2:28 PM Deployed in 3s
Production: main@6a3ac53 correctie 7	Oct 23, 2025 at 2:19 PM Deployed in 4s
Production: main@9d5bdd2 Correctie 6	Oct 23, 2025 at 2:17 PM Deployed in 3s
Production: main@faedb27 correcties 5	Oct 23, 2025 at 2:16 PM Deployed in 3s
Production: main@9856b80 correctie 4	Oct 23, 2025 at 2:11 PM Deployed in 3s
Production: main@40ae5b5 correctie 03	Oct 23, 2025 at 2:06 PM Deployed in 3s
Production: main@bbe387d	Oct 16, 2025 at 4:40 PM

In de zesde week lag de focus minder op het schrijven van nieuwe code en meer op het beheren en publiceren van het project. De belangrijkste stap was het leren werken met GitHub en Netlify. Ik heb geleerd hoe ik mijn lokale bestanden naar GitHub kan uploaden, zodat het project op een centrale plek staat opgeslagen. Dit is een standaard manier van werken die nodig is om je project vervolgens live te kunnen zetten.

Nadat de bestanden op GitHub stonden, heb ik ze gekoppeld aan Netlify. Dit zorgde ervoor dat mijn code werd omgezet in een werkende website met een eigen URL. Het was een praktische en noodzakelijke stap in het proces: de website was vanaf dat moment voor iedereen via een link te bezoeken op het internet. Hierdoor kon ik mijn voortgang ook makkelijk op andere apparaten bekijken en testen of alles correct werd weergegeven.

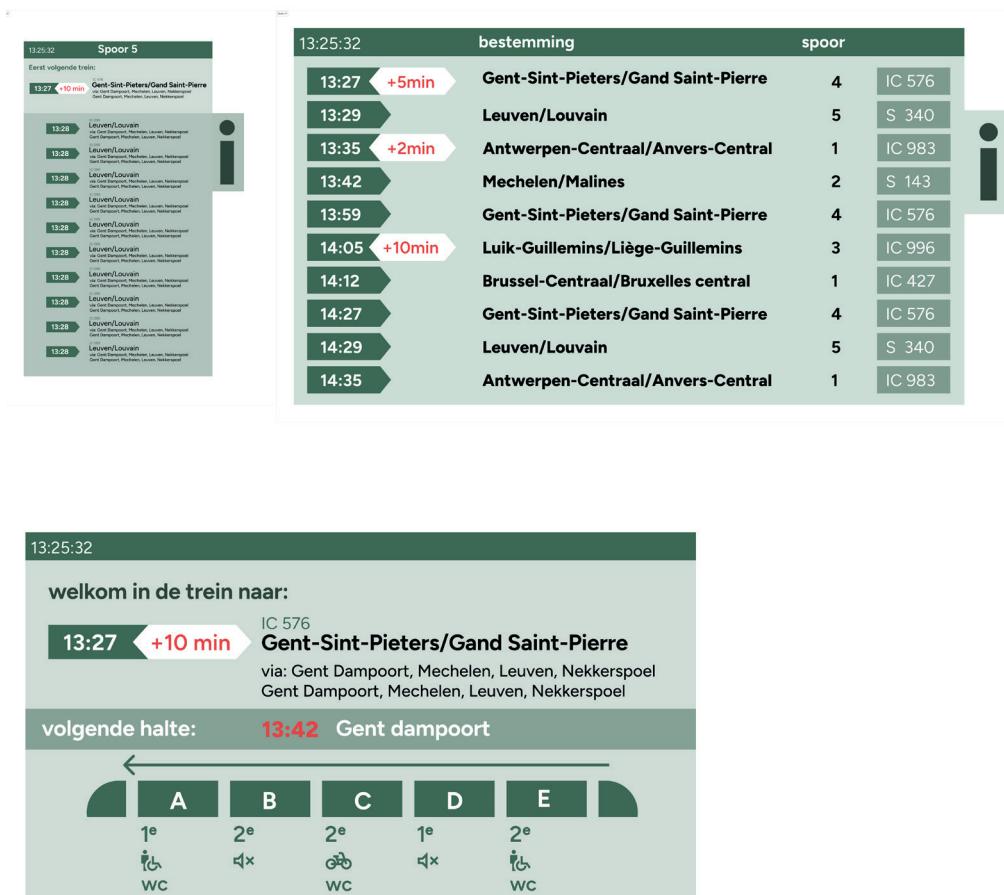
1GDM1



In de zevende week heb ik besloten om met een nieuwe repository te starten. Omdat ik nog steeds veel moeite had met de basis van het coderen, voelde een schone lei als de beste manier om weer overzicht te krijgen. Om dit keer sneller stappen te kunnen zetten, heb ik voor het eerst gewerkt met Tailwind CSS. Dit is een tool die het stylen van een website een stuk logischer en sneller maakt, omdat je minder ingewikkelde CSS-bestanden hoeft te schrijven.

Omdat ik zelf nog niet goed genoeg kan coderen om alles alleen op te lossen, heb ik deze week ook ChatGPT ingezet als een soort digitale assistent. Ik gebruikte de AI om stukken code uit te leggen of om te vragen hoe ik bepaalde onderdelen van mijn ontwerp het beste kon aanpakken. Dit was voor mij een erg handige manier om te leren: ik kon mijn ideeën invoeren en zien hoe de code eruit moest zien om dat resultaat te bereiken. Dankzij de combinatie van Tailwind en de hulp van ChatGPT kon ik mijn ontwerp eindelijk stap voor stap echt zien veranderen in een werkende webpagina.

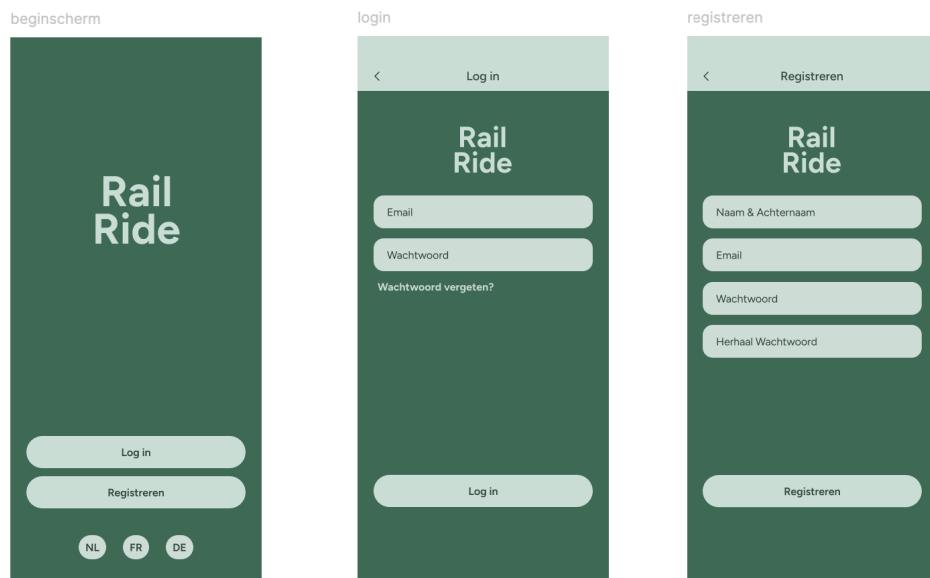
1GDM1



In de achtste week ben ik teruggekeerd naar de ontwerpfase in Figma. Hoewel de basis van mijn schermen al stond, wilde ik deze week de tijd nemen voor het echte 'finetunen'. Het doel was om de drie belangrijkste schermen die de basis vormen van mijn hele project volledig af te maken en tot in de kleinste details te perfectioneren.

Ik ben heel kritisch door mijn ontwerpen heengegaan. Ik heb gekeken of alle uitlijningen overal perfect stonden; soms gaat het om een paar pixels, maar dat maakt het eindresultaat veel professioneler. Ook heb ik nog een laatste check gedaan op het kleurgebruik en de leesbaarheid van de teksten. Ik wilde er zeker van zijn dat de visuele hiërarchie die ik in de eerdere weken had bedacht, nu op elk bord consistent was doorgevoerd. Met deze laatste aanpassingen zijn de drie hoofdborden nu helemaal af en precies zoals ik ze in gedachten had. Dit gaf me een goede basis om me de komende weken weer volledig op de rest van de opdracht te kunnen storten.

1GDM1



In de negende week heb ik een flinke inhaalslag gemaakt.

Hoewel ik al een tijdje met Figma werkte, merkte ik dat ik bepaalde functies nog steeds best lastig vond om echt goed onder de knie te krijgen. Om niet vast te blijven zitten, heb ik besloten om zelf op onderzoek uit te gaan en online tutorials te kijken voor extra uitleg. Deze zelfstudie hielp me enorm om de software beter te begrijpen en gaf me de nodige kennis om eindelijk te kunnen starten met het ontwerp van mijn app. Zo maakte ik ook buttons voor men app met variabelen en kon ik zo in een sneltempo de eerste 3 schermen van mijn app maken.

Lindsay Sanneh
1GDM1

Home Week 1 Week 2 Week 3 Week 4 Week 5

Week 1 Proces

Lees in Rail Ride

De eerste week ben ik begonnen met schetsen. Om dit goed te doen heb ik eerst research gedaan: ik observeerde schermen en borden in het OV en vroeg mijn omgeving naar hun mening. Op basis hiervan maakte ik Lo-fi schetsen en verzamelde ik ideeën voor de verdere ontwikkeling.

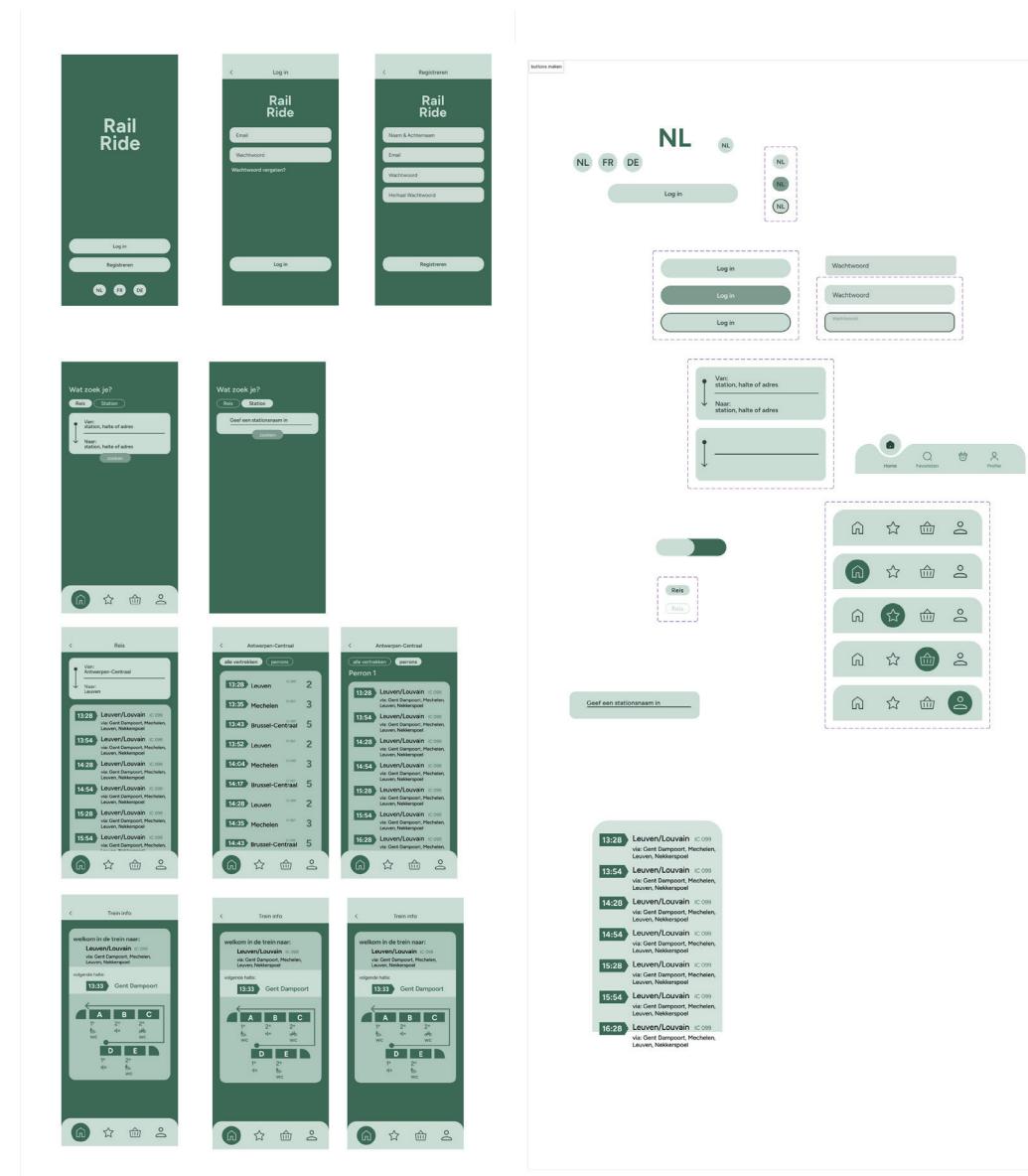
Bekijk GitHub

Download PDF

© 2025 Lindsay Sanneh — Alle rechten voorbehouden

Tegelijkertijd ben ik deze week ook weer met mijn website bezig geweest. Ik was nog niet helemaal tevreden, dus heb ik de lay-out en de kleuren van de site nogmaals aangepast om het geheel visueel sterker te maken. Het was een week van veel uitproberen en schakelen tussen verschillende stijlen

1GDM1



In de tiende en laatste week stond alles in het teken van de definitieve oplevering. Ik heb deze week gebruikt om de laatste hand te leggen aan het ontwerp van mijn app. Het was belangrijk dat alle schermen nu volledig afgewerkt waren en dat de overgangen tussen de verschillende onderdelen van de app logisch aanvoelden. Naast het afronden van de app heb ik ook mijn website volledig vervolledigd. Ik heb gecontroleerd of alle teksten kloppen, of mijn ontwerpen goed worden weergegeven en of alle informatie op de juiste plek staat.

Het was een intensief proces van tien weken, waarin ik ben gegaan van de eerste schetsen op papier naar een digitaal ontwerp en uiteindelijk naar een werkende website en een app-ontwerp. Hoewel het coderen en het werken in Figma soms uitdagend waren, ben ik trots op het resultaat dat er nu staat.

1GDM1

Terugkijkend op de afgelopen tien weken kan ik zeggen dat ik enorm hard mijn best heb gedaan voor dit vak. Ik was elke les aanwezig om feedback te vragen aan de docenten en heb ook veel overlegd met medestudenten om verder te komen. Ondanks deze inzet moet ik eerlijk bekennen dat het eindresultaat voor mijn gevoel niet perfect is.

Mijn grootste uitdaging bleek het technische gedeelte. Ik had veel ideeën die ik door een gebrek aan ervaring met coderen niet precies zo kreeg als ik wilde. Zo had ik op mijn website graag een carousel voor mijn afbeeldingen gemaakt met de procesteksten in kaders ernaast, maar dit bleek technisch te hoog gegrepen voor mijn huidige niveau. Ik heb me erbij neergelegd dat dit de eerste keer is dat ik codeer en dat een professionele, foutloze website op dit moment nog niet realistisch was. Het voelde soms alsof ik mijn creativiteit niet volledig kon laten zien, omdat ik te veel aan het worstelen was met de techniek.

Over het ontwerp van de app ben ik al meer tevreden. Een belangrijk leerpunt voor mij is dat ik de tutorials over Figma veel eerder had moeten bekijken; dit had het proces een stuk makkelijker gemaakt en ik geloof dat ik dan een nog sterker eindresultaat had kunnen neerzetten. Ik ben iemand die graag wil dat alles tot in de puntjes klopt, en mijn grootste persoonlijke uitdaging was dan ook het leren loslaten van die perfectie. Ik zie dit project als een waardevolle eerste stap waarin ik vooral heb geleerd hoe ik in de toekomst zulke technische uitdagingen slimmer kan aanpakken.