

LOST IN TRA(I)NSLATION

Ontwerpdocumentatie

Lissa Legein

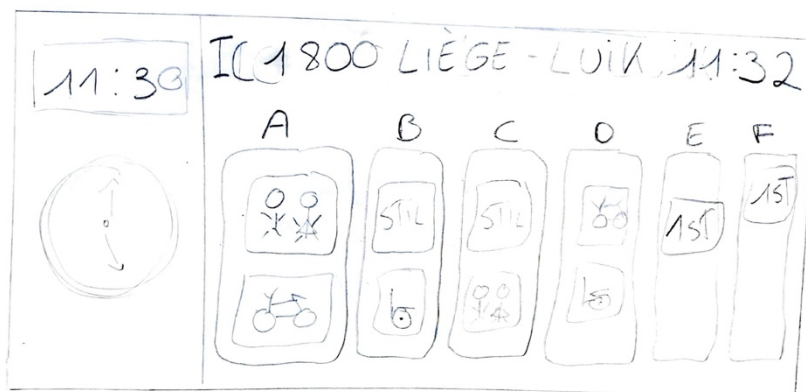
1GDM2

Week 1

Introductie & UX/UI prototyping

Tijdens de eerste week werd de opdracht *Lost in Tra(i)nslation* geïntroduceerd en besproken we de doelstellingen van het project. We kregen een introductie in **UX/UI-prototyping** en maakten kennis met de **interface en basishandelingen in Figma**.

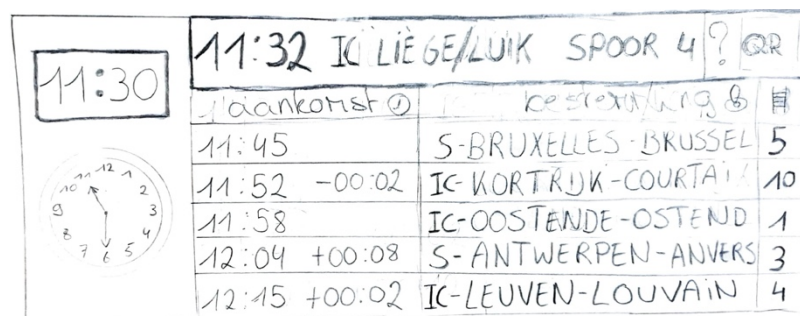
In deze week heb ik zelf verschillende schetsen gemaakt om te onderzoeken hoe informatie op treinschermen duidelijk en overzichtelijk kan worden weergegeven. Mijn focus lag nog niet op **lettertypes of tekstgroottes**, maar volledig op de **structuur en indeling van de schermen**. Het doel was om een solide basisstructuur te bepalen die later verder uitgewerkt kon worden.



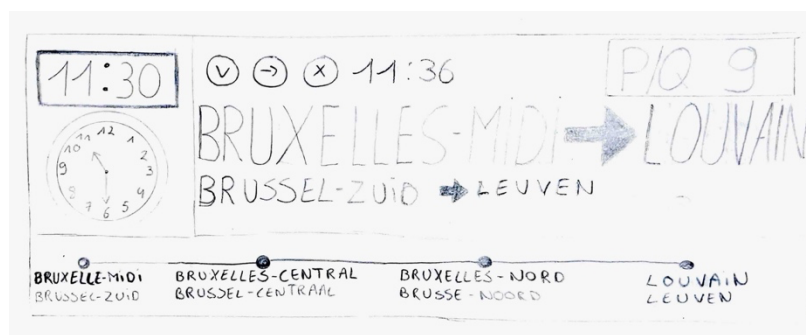
Wagonscherm



Perronscherm



Overzichtscherf



Extra

Week 2

Wireframes en low-fidelity schetsen

In week 2 gingen we dieper in op **wireframes** en low-fidelity prototyping. Tijdens het contactmoment bespraken we hoe een eenvoudige schets opgezet kan worden in functie van de Lost in Tra(i)nslation-opdracht.

Op basis van deze sessies verfijnde ik mijn schetsen door **meer kolommen toe te voegen** en de **structuur duidelijker** te maken. Hierdoor werd het overzicht verbeterd en konden zowel **informatie van dichtbij als van ver** goed begrepen worden door de gebruiker. Feedback van klasgenoten hielp me om de hiërarchie van informatie beter te visualiseren.

② aankomst	status	bestemming	persoon	NR.
aankomst	status	bestemming	persoon	NR.
"	"	"	"	"
"	"	"	"	"
"	"	"	"	"
"	"	"	"	"
"	"	"	"	"

dinsdag 30/11/25 11:30:56 15°C QR

Overzichtscherf

UUR	status	bestemming	NR.
UUR	status	bestemming	NR.
tussenslofs			
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"
"	"	"	"

11:30

Perronscherf

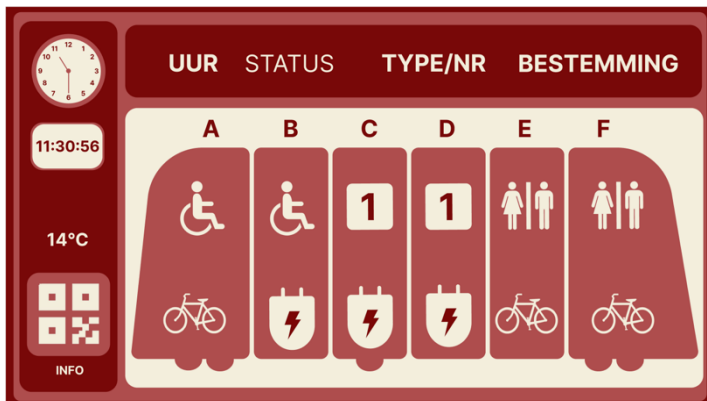
30/10/25	IC 1800 LIÈGE-LUik 11:45	A	B	C	E	D	F
11:30		1st	1st				
15°C							

Wagonscherf

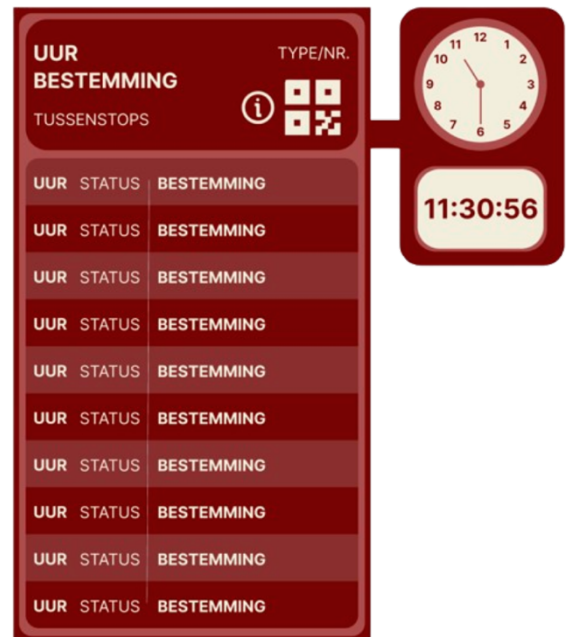
Week 3

Midi- en hi-fi prototypes

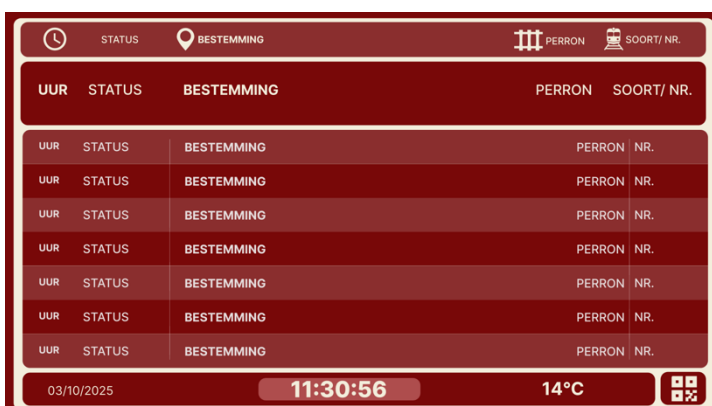
In week 3 werd het concept van **midi- en high-fidelity prototypes** besproken. We werkten van eenvoudige low-fidelity schetsen toe naar **meer uitgewerkte digitale prototypes**. Ik zette mijn schetsen om in **eerste digitale prototypes in Figma**, waarbij ik aandacht besteedde aan **gebruiksvriendelijkheid, overzicht en interactie**. Ik experimenteerde met **kleurgebruik en lettertypes**, zodat de schermen zowel **van dichtbij als op afstand** goed leesbaar waren, inclusief voor mensen met **verminderd zicht**. Daarnaast begon ik te spelen met een **frisser kleurenpalet**, dat afwijkt van het standaard blauwe treinstationspalet, om een eigen identiteit te creëren.



Wagonscherm



Perronscherm



Overzichtscherm

Week 4

Basisprincipes van coderen en publicatie

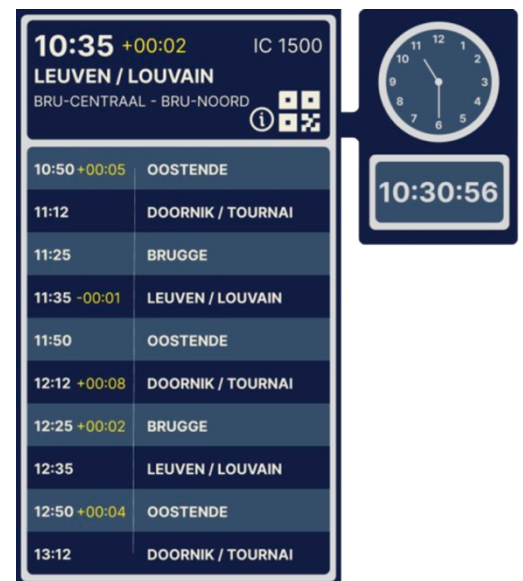
In week 4 werden de **basisprincipes van coderen** behandeld, inclusief het werken met een **testomgeving**, handige softwaretools, gestructureerde code, en het gebruik van **GitHub** en **Netlify** om ontwerpen te publiceren.

Zelf paste ik deze week toe door mijn Figma-prototypes **voor te bereiden voor publicatie** en na te denken over hoe ik mijn ontwerp **documentatie online toegankelijk** kon maken.

Op basis van klasfeedback besloot ik ook **kleuren en lay-out** aan te passen: subtiele lijnen en duidelijke afbakening werden toegevoegd voor betere structuur en overzicht.



Wagonscherm



Perronscherm








Overzichtscherf

Kleurenanalyse

VISUELE IDENTITEIT

KLEURENANALYSE

	#101D42 ACCENTKLEUR STAAT VOOR BETROUWBAARHEID EN AUTORITEIT. ZORGT VOOR STERK CONTRAST MET DE ACHTERGROND, WAARDOOR ESSENTIËLE INFO METEEN OPVALT.
	#364E6A TWEEDE ACCENTKLEUR BRENGT VARIATIE EN BALANS IN HET ONTWERP EN BLIJFT CONSISTENT BINNEN HETZELFDE BLAUWSPECTRUM.
	#66788E INFORMATIEDRAGER ONDERSTEUNENDE BLAUWGRIJZE TINT DIE HIËRARCHIE EN STRUCTUUR BRENGT ZONDER AF TE LEIDEN VAN HOOFDINFORMATIE.
	#D9D9D9 ACHTERGRONDKLEUR NEUTRALE, RUSTGEVENDE BASIS DIE DE LEESBAARHEID VERHOOGT EN VISUELE VERMOEIDHEID VERMINDERT.
	#F2EEDC TEKST- SYMBOOLKLEUR ZACHT, WARM WIT DAT ZORGT VOOR COMFORTABELE LEESBAARHEID OP DONKERE VLAKKEN, IDEAL VOOR SCHERMBEELDEN.

TYPOGRAFISCHE ANALYSE

Aa 123 INTER BOLD	Aa 123 INTER MEDIUM	Aa 123 INTER MEDIUM
-----------------------------	-------------------------------	-------------------------------

INTER IS EEN MODERN, HUMANISTISCH SANS-SERIF LETTERTYPE ONTWERPEN VOOR DIGITALE WEERGAVE. DE BOLD-VERSIE VERSTERKT ZICHTBAARHEID EN IMPACT OP AFSTAND.

Week 5

Basic HTML

Week 5 stond in het teken van **Basic HTML**. We behandelden de structuur van **HTML- en CSS-bestanden** en hoe deze met elkaar gelinkt kunnen worden. Ook bespraken we de basis van **HTML-tags**.

In deze week heb ik mijn Figma-prototypes vertaald naar een **eerste eenvoudige HTML-structuur**, waarbij ik me concentreerde op het correct opbouwen van de pagina's en het logisch organiseren van de inhoud. Dit was de eerste stap om mijn ontwerp daadwerkelijk **functioneel op het web** te krijgen.

Week 6-8

Van basic HTML en CSS tot Tailwind en uitbreiding

In week 6 werd de kennis van HTML verder uitgebreid. We behandelden verschillende **HTML-tags rond typografie, links en media**, en gingen dieper in op het structureren van content binnen een HTML-bestand.

Ik paste deze kennis toe door mijn projectpagina's te structureren, tekst en afbeeldingen overzichtelijk te plaatsen, en de eerste **interactieve elementen** te integreren. Zo kon ik een duidelijkere **navigatie en hiërarchie van informatie** creëren voor de gebruiker.

Week 7 richtte zich op **HTML-forms en inpulementen, CSS-layouts** en een introductie tot **Tailwind CSS**. Ook werd aandacht besteed aan de **setup & build workflow** en de basis van **responsive design**.

Ik paste dit toe door mijn project te voorzien van **interactieve formulieren** en de lay-out **responsief te maken**. Met Tailwind CSS kon ik eenvoudig consistentie en visuele hiërarchie creëren in de schermen, waardoor zowel overzicht als gebruiksvriendelijkheid verbeterden.

In week 8 lag de focus op **Tailwind CSS in combinatie met Figma** en het verder verfijnen van **responsive design**. We bespraken hoe het concept van Tailwind in prototypes toegepast kan worden en hoe dit aansluit bij de visuele stijl in Figma.

Ik gebruikte deze kennis om mijn project **definitief te stylen**, kleuren, typografie en lay-out af te stemmen, en de schermen volledig **responsive** te maken voor verschillende apparaten. De nadruk lag op het combineren van **visuele duidelijkheid** met **toegankelijkheid** voor alle gebruikers.

Week 9

Van treinschermen naar mobiele applicatie

In week 9 zette ik mijn bestaande treinschermen om naar **mobiele schermen**, met als doel om later tot een volwaardige applicatie te komen. Hiervoor gebruikte ik het **frame van een iPhone 16** in Figma, zodat de ontwerpen realistisch en herkenbaar aanvoelden.

Ik begon met het vertalen van de drie belangrijkste treinschermen naar het formaat van een telefoonscherm. Vervolgens breidde ik dit uit met **extra tussenschermen**, zodat het geheel aanvoelde als één samenhangende app. Zo ontwierp ik onder andere een **loginpagina**, een **ticketpagina**, een **favorietenpagina** en een **informatiepagina**.

De focus lag op consistentie in stijl, duidelijkheid in navigatie en het behouden van de structuur die ik eerder voor de treinschermen had uitgewerkt.



Week 10

Functionaliteit en app-flow

In week 10 gaf ik elke pagina binnen de app een **duidelijke functie** en begon ik de verschillende schermen **met elkaar te verbinden**. Het doel was om een logische en intuïtieve **flow** te creëren, zodat de gebruiker vlot door de applicatie kan navigeren.

Ik werkte de interacties verder uit in Figma, waardoor het prototype steeds meer aanvoelde als een **echte, werkende app**. Elementen zoals **inloggen**, navigeren tussen pagina's en het bekijken van tickets werden onderdeel van het interactief prototype.

Deze week stond vooral in het teken van **gebruikservaring**, samenhang en realisme, zodat het eindresultaat niet alleen visueel overtuigend is, maar ook functioneel geloofwaardig aanvoelt.

Links naar figma ontwerp applicatie

<https://www.figma.com/proto/X4Ad4Adg3MtjabnhNm2pS/prototyping-tools-oef-1?node-id=49-756&t=LzcyPPrkdP8gOP6-1>

Reflectie

Tijdens het project *Lost in Tra(i)nslation* heb ik een volledig ontwerpproces doorlopen, van eerste ideeën en ruwe schetsen tot een uitgewerkt, interactief prototype. Door stap voor stap te werken en elke week voort te bouwen op de vorige, kreeg ik een duidelijk inzicht in hoe belangrijk **structuur, overzicht en gebruiksvriendelijkheid** zijn bij het ontwerpen van informatieschermen en digitale interfaces.

Het project leerde mij om eerst te focussen op de **basisstructuur en indeling**, zonder te snel in detail te gaan. Pas later werden kleurgebruik, typografie en interactie toegevoegd, wat zorgde voor een sterker en beter onderbouwd eindresultaat. Feedbackmomenten speelden hierbij een grote rol en hielpen me om mijn ontwerp kritisch te bekijken en gericht bij te sturen.

Daarnaast heb ik mijn technische kennis aanzienlijk uitgebreid. Door te werken met **Figma, HTML, CSS en Tailwind** begreep ik beter hoe ontwerp en code elkaar beïnvloeden. Het vertalen van treinschermen naar een mobiele applicatie was een belangrijk leermoment, omdat het me dwong om na te denken over schaalbaarheid, navigatie en gebruikersflows.

Terugkijkend op dit project ben ik tevreden met de evolutie die mijn ontwerp heeft doorgemaakt. *Lost in Tra(i)nslation* groeide uit tot een samenhangend en doordacht concept waarin **design, functionaliteit en toegankelijkheid** centraal staan.

Het eindresultaat toont niet alleen mijn groei in **UX/UI-design en prototyping**, maar ook mijn vermogen om feedback te verwerken, keuzes te verantwoorden en een idee uit te werken tot een geloofwaardig digitaal product. Dit project vormt een sterke basis voor toekomstige ontwerpen en verdere ontwikkeling binnen interactieve en digitale media.