

2025

Lost in Tra(i)nslation



Luka Verhaert – 1GDM1

Projectdocumentatie

Projectdocumentatie: Lost in Tra(i)nslation

Dit document bevat een overzicht van de werkzaamheden per week, inclusief beeldmateriaal van de verschillende fases die ik heb doorlopen. Voor een optimale en overzichtelijke ervaring verwijs ik u graag naar mijn digitale HTML-documentatie (zie link hieronder).

De bijgevoegde foto's illustreren het traject en de opbouw van de website. Achteraf bekeken is een van mijn leerpunten om in de toekomst nog meer procesfoto's te maken om elke stap volledig te documenteren.

Relevante Links:

- **HTML-Projectdocumentatie (Netlify):**
[Bekijk mijn HTML-pagina](#)
- **GitHub Repository:**
[Bekijk mijn Github](#)
- **Figma Prototype:**
[Bekijk mijn Figma](#)

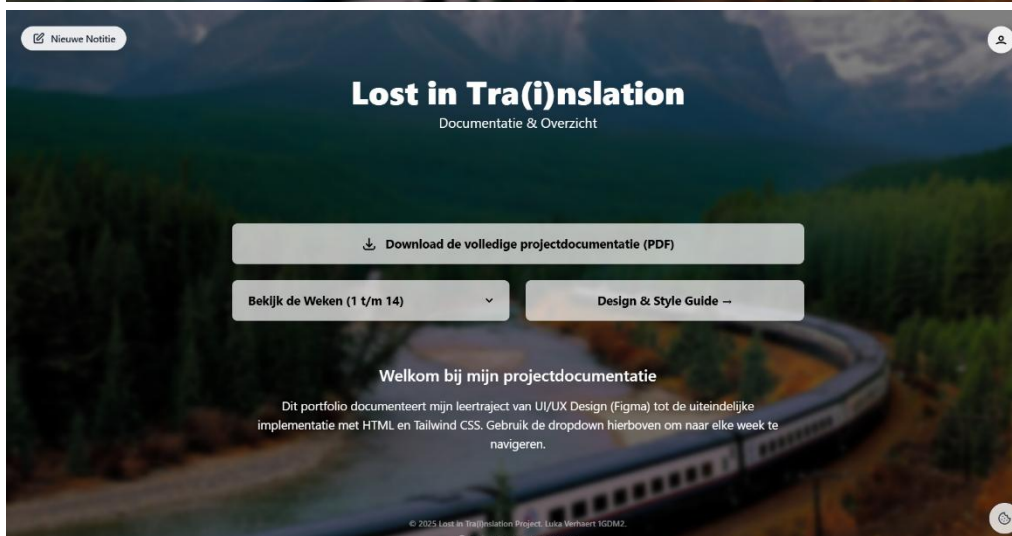
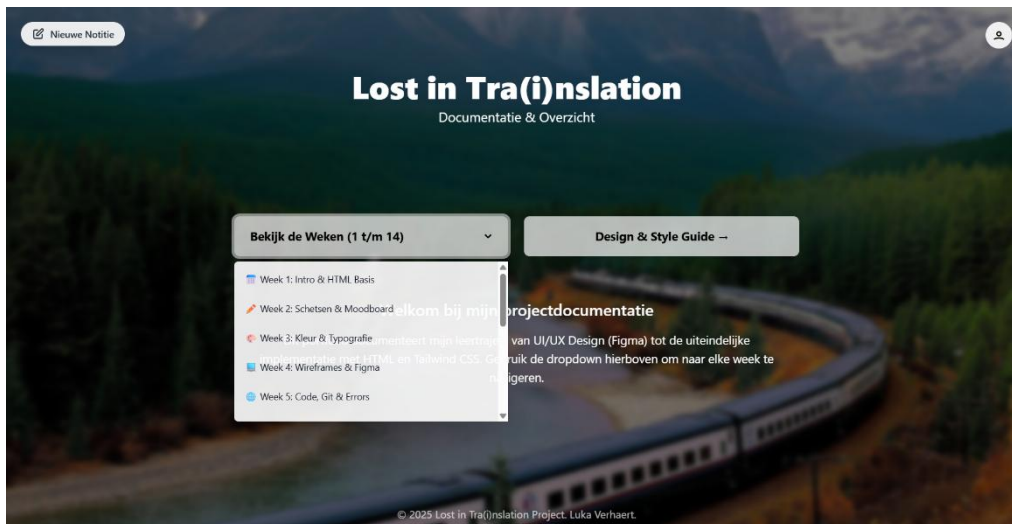
Projectdocumentatie: Lost in Tra(i)nslation	1
Mijn HTML-website	3
Index pagina	3
Week-pagina.....	4
Mijn Proces over de weken heen	9
Week 1: Introductie en opdracht	9
Week 2: Schetsen & Moodboard.....	10
Week 3: Kleur & Typografie	12
Week 4: Wireframes & Figma.....	14
Week 5: Code, Git & Errors.....	15
Week 6: HTML/CSS & Typografie.....	17
Week 10: De Ommekeer & Resultaat	18
Week 11: Trots, Tailwind & Mobile Design.....	19
Week 12: Feedback & Interactiviteit	20
Week 13: De eerste harde deadline	21
Week 14: Feedback, Trots en Documentatie.....	23

Mijn HTML-website

Index pagina

De eerste foto zijn van een vorige versie. De laatste foto's zijn van mijn huidige versie.

Het verschil zit in onder andere de symbolen die zijn veranderd naar kleurloze SVG's om een strakkere look te geven. Er is in de footer een link toegevoegd naar Github en ook mijn groep staat achter mijn naam. Tenslotte staat er nu ook een knop waarmee je dit document als pdf kan downloaden.




Week-pagina

Ook Hier zien we eerst een foto van een vorige versie. Het verschil met de huidige versie is net zoals bij de index de verandering naar SVG-symbolen. Ook de saturatie van de achtergrond afbeelding is verlaagd zodat dit niet te hard afleidt. Verder is in de nieuwste versie ook de footer met de link naar GitHub aanwezig.

Lost in Tra(i)nslation

Weken Overzicht▼Style Guide

**Week 1: Introductie en opdracht**

Lesdatum: 5 sep 2025

De Eerste Kennismaking met Prototyping Tools

De eerste les die we kregen was in de grote aula met Bram. Deze les vond ik best overweldigend. Ik had absoluut geen voorkennis en wist niet meteen wat ik me moest voorstellen bij een prototype.

Tijdens de eerste les werd er meteen zeer veel behandeld en ging het over Low-Fidelity en High-Fidelity, maar ook over datatables. Allemaal dingen waar ik nog niet van had gehoord. De opdracht die tijdens het tweede deel van de les werd uitgelegd beangstigde me dan ook.

Low-Fi vs High-Fi:

Een belangrijk inzicht uit de les was het onderscheid tussen verschillende niveaus van detail of "fidelity" in prototypen:

- Low-Fidelity (Low-Fi): Dit zijn de vroege, snelle schetsen op papier of wireframes. De nadruk ligt puur op de structuur, functionaliteit en de gebruikersflow, niet op de visuele afwerking. Het is ideaal om snel ideeën te testen.
- High-Fidelity (High-Fi): Dit is het eindproduct in de designfase, gemaakt in tools zoals Figma. Het bevat alle kleuren, lettertypes, afbeeldingen en interacties, waardoor het eruitziet en functioneert als de uiteindelijke app. Dit wordt gebruikt voor de laatste tests en de uiteindelijke implementatie (de code).

Lost in Tra(i)nslation

Weken Overzicht▼Style Guide

**Week 14: Feedback, Trots en Documentatie**

Lesdatum: 15 dec 2025

Vorbereiding: Optimalisatie en Consistentie

In de dagen na de vorige sessie heb ik gewerkt aan het verhogen van de visuele consistentie. Ik heb alle aanwezige grafische elementen (emoji's) vervangen door Lucide SVG symbolen.

Door deze vectorgebaseerde en monochrome aanpak toe te passen, heb ik onnodige kleurelementen verwijderd, wat resulteerde in een strakker, leesbaarder en professioneler design dat beter aansluit bij de minimalistische Tailwind-stijl.

HTML-feedback

De les begon met Bram die enkele ingediende HTML-pagina's toonde. Dit was een belangrijk moment, aangezien hij de pagina's besprak die de goede weg opgingen.

Feedback voor mij

Mijn eigen pagina zat er ook bij. Bram merkte op dat hoewel het design nog verfijning kon gebruiken, de inhoud er duidelijk bovenuit sprong en de beste van het hele eerste jaar was. Het was duidelijk dat ik elke les aanwezig was en alle gevraagde elementen had verwerkt. Dit compliment gaf een enorme boost aan mijn motivatie.

Hij ging er vanuit dat ik al eerdere ervaring had, wat niet zo is. Ik beschouw dit dan ook als een extra compliment!

Figma feedback

Na de uitleg over HTML kregen we ook nog een korte sessie van Stijn met voorbeelden van Figma schermen en algemene designtips, maar ik voel dat mijn Figma-werk reeds op het juiste niveau zit.

Beginnen aan de projectdocumentatie

Na de feedbackrondes kon ik zelfstandig aan de slag. Mijn focus lag op het maken van de projectdocumentatie.

Ik heb het Word-document georganiseerd en gevuld met een gedetailleerd verslag per week, inclusief alle nodige foto's en nuttige links die tijdens het project zijn gebruikt. Dit omvat de link naar mijn HTML-pagina, naar mijn GitHub en naar Figma. Dit document is de basis voor de finale PDF die straks op de homepage beschikbaar moet zijn.

Download Projectdocumentatie (PDF)

Bekijk Code op GitHub

Vorige Week

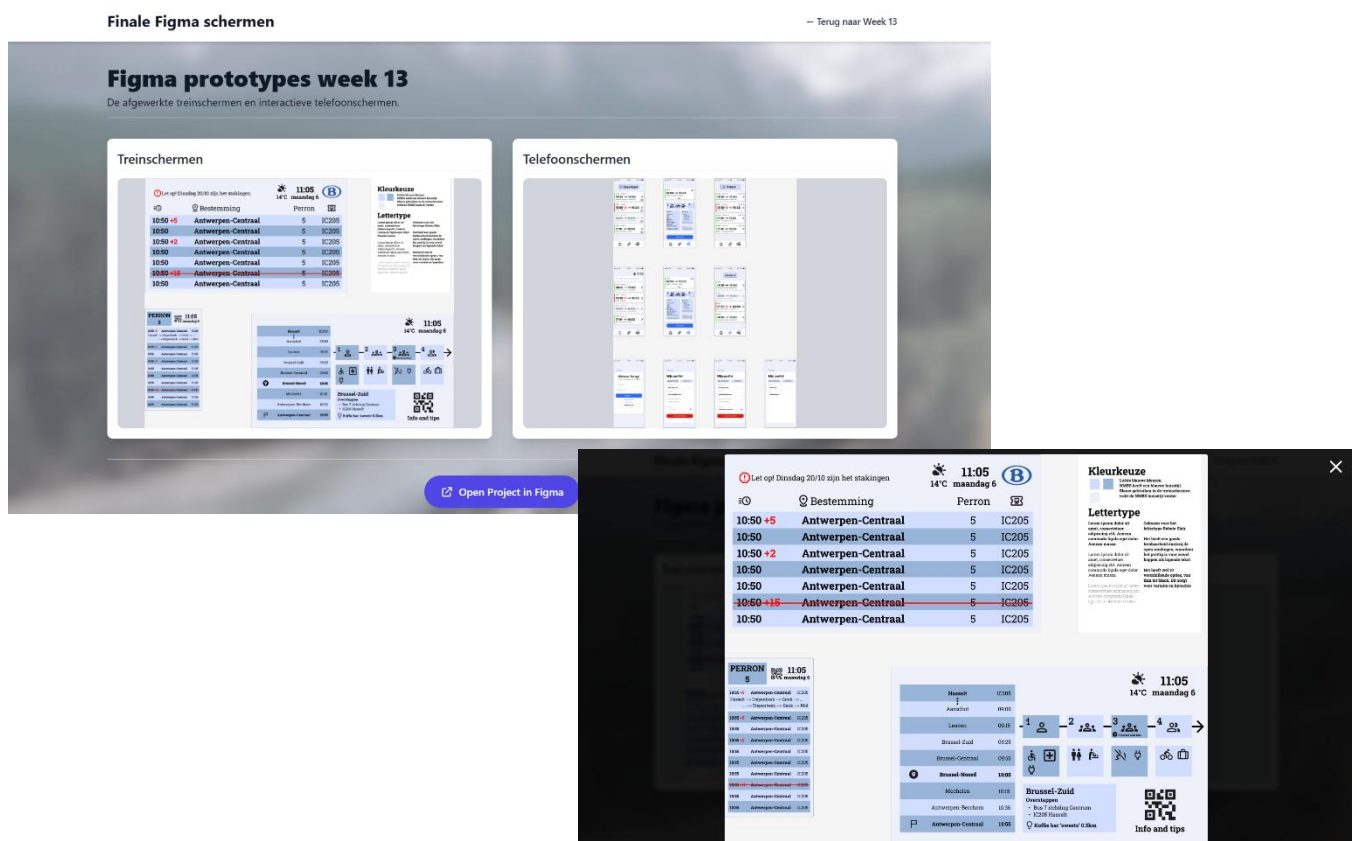
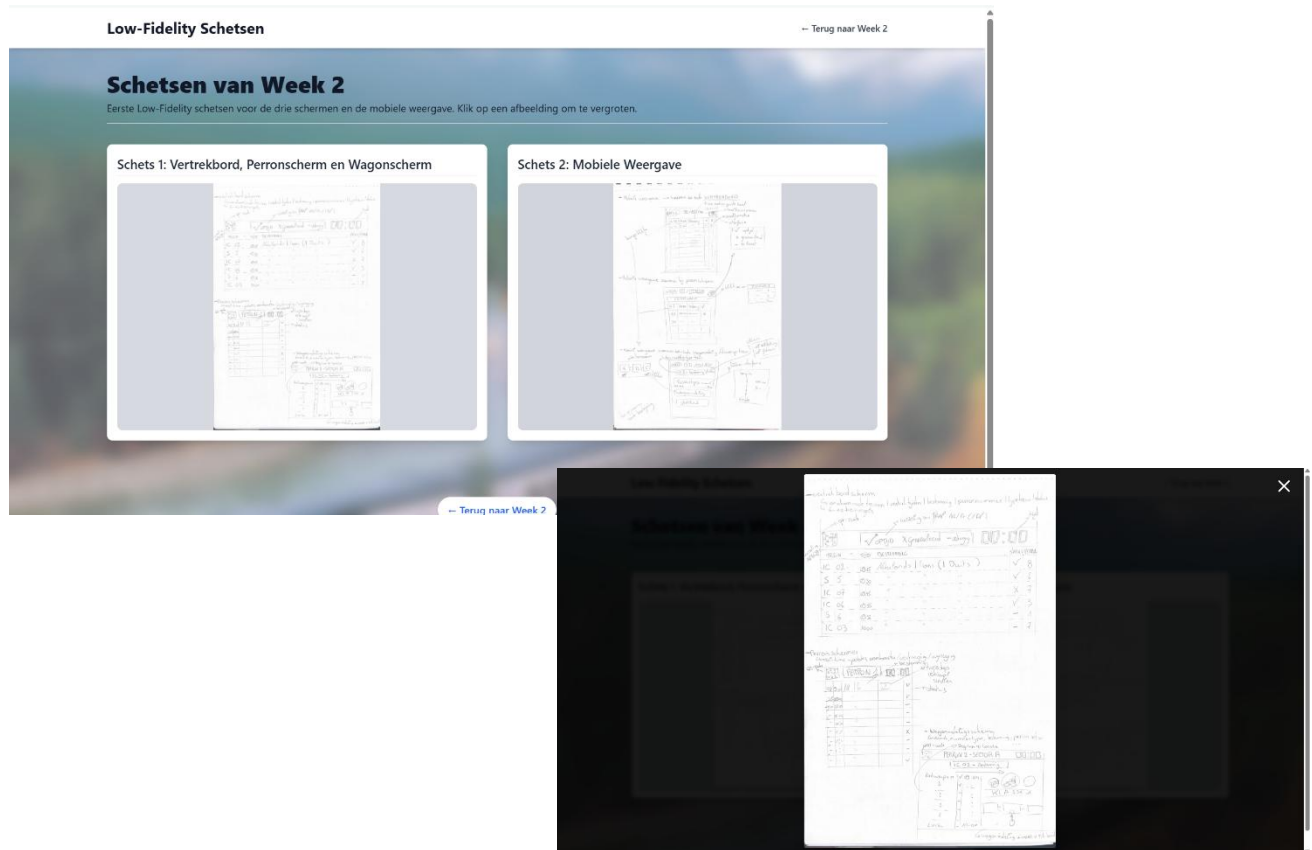
Terug naar het Overzicht

© 2025 Lost In Tra(i)nslation Project. Luka Verhaert 1GEM2

Laatste Codeversie op GitHub

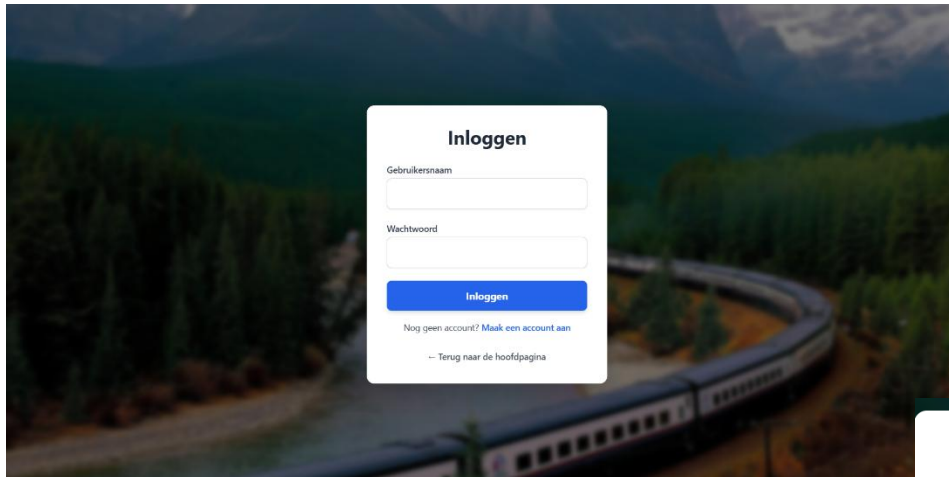
Afbeeldingspagina's

De pagina's met de afbeeldingen naar mijn schetsen en Figma ontwerpen zijn steeds bereikbaar via een knop onderaan de toepasselijke week. Hiervoor heb ik ook nog foto's van een eerdere versie van mijn website. Buiten de aanpassing van saturatie is er geen verschil. Bij beide kan je de afbeelding vergroten door erop te klikken.



Inlog- en registratiescherm

Op de index pagina heb je toegang tot de knop om in te loggen. Op deze pagina kan je je gebruikersnaam en wachtwoord ingeven of ervoor kiezen om een nieuw account te registreren. Bij beide schermen wordt er verwacht dat je alle gevraagde velden correct invult anders krijg je een foutmelding hierover. Als je succesvol bent ingelogd of geregistreerd zal je hiervan een melding krijgen die je automatisch naar de index pagina brengt.



Inloggen

Gebruikersnaam

Wachtwoord


Inloggen

Nog geen account? [Maak een account aan](#)

[← Terug naar de hoofdpagina](#)

Inloggen

Gebruikersnaam

Wachtwoord  Vul dit veld in.

Inloggen

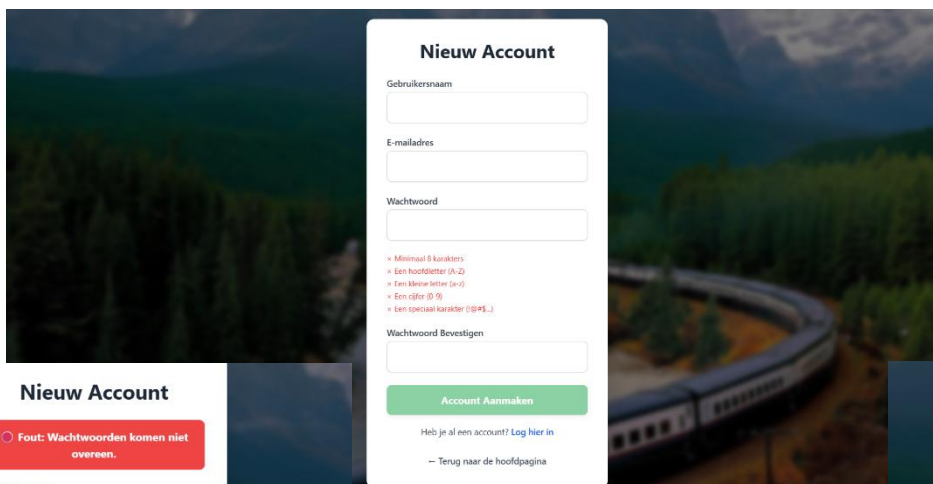
Nog geen account? [Maak een account aan](#)

[← Terug naar de hoofdpagina](#)

Inloggen

✓ **Succesvol ingelogd! Je wordt binnen 2 seconden doorgestuurd...**

[← Terug naar de hoofdpagina](#)



Nieuw Account

Gebruikersnaam

E-mailadres

Wachtwoord

- Minimaal 8 karakters
- Een hoofdletter (A-Z)
- Een kleine letter (a-z)
- Een cijfer (0-9)
- Een speciaal karakter (!@#\$%&_)

Wachtwoord Bevestigen

Account Aanmaken

Heb je al een account? [Log hier in](#)

[← Terug naar de hoofdpagina](#)


Nieuw Account

✓ **Account succesvol aangemaakt! Je wordt doorgestuurd naar de inlogpagina...**

Heb je al een account? [Log hier in](#)

[← Terug naar de hoofdpagina](#)

Nieuw Account

 **Fout: Wachtwoorden komen niet overeen.**

Gebruikersnaam

999

E-mailadres

rrr@hhh

Wachtwoord

- ✓ Minimaal 8 karakters
- ✓ Een hoofdletter (A-Z)
- ✓ Een kleine letter (a-z)
- ✓ Een cijfer (0-9)
- ✓ Een speciaal karakter (!@#\$%&_)

Wachtwoord Bevestigen

Account Aanmaken

Heb je al een account? [Log hier in](#)


Nieuw Account

Gebruikersnaam

ggg

E-mailadres

rrr|

 Gebruik een '@' in het e-mailadres. In 'rrr' ontbreekt een '@'.

- ✓ Minimaal 8 karakters
- ✓ Een hoofdletter (A-Z)
- ✓ Een kleine letter (a-z)
- ✓ Een cijfer (0-9)
- ✓ Een speciaal karakter (!@#\$%&_)

Wachtwoord Bevestigen

Account Aanmaken

Heb je al een account? [Log hier in](#)

[← Terug naar de hoofdpagina](#)

Feedbackformulier

In de linkerbovenhoek op de index pagina vind je een knop om een notitie toe te voegen. Hierbij word je naar een nieuwe pagina geleid waar je een notitie kan doorgeven. Ook hier wordt verwacht dat alle velden zijn ingevuld voor je kan verzenden. Als dit correct gebeurt krijg je een succesmelding.

The screenshot shows a form titled "Voeg Notitie Toe". It has two input fields: "Titel van de Notitie" with placeholder text "Bijv. Opmerkingen" and "Jouw Tekst / Notitie" with placeholder text "Typ hier je reflectie, notities, of losse gedachten...". Below the text area is a blue button labeled "Notitie Opslaan". At the bottom is a link that says "← Terug naar de hoofdpagina".

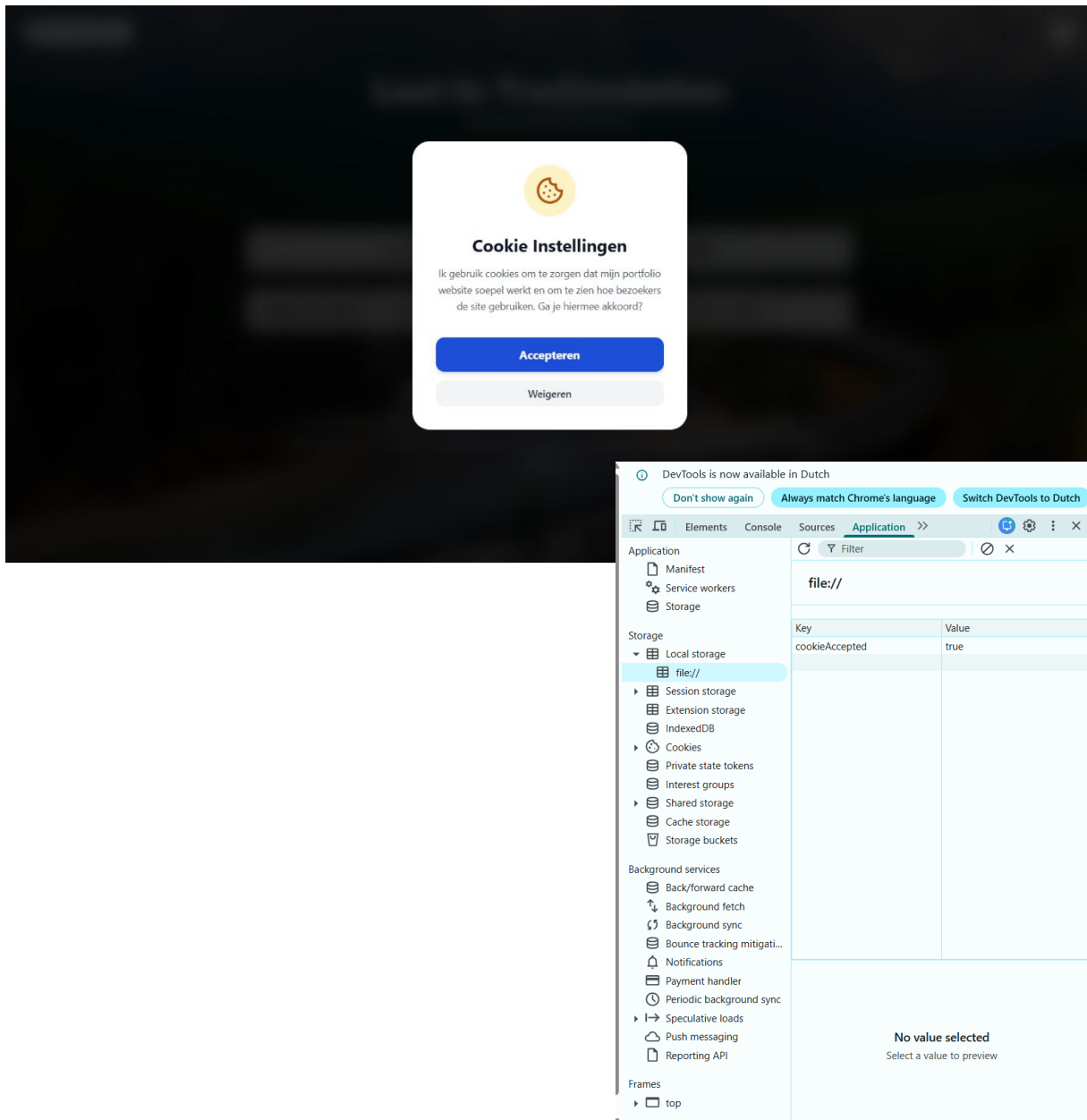
This screenshot shows the same form as the previous one, but with a validation error. A tooltip with an exclamation mark icon and the text "Vul dit veld in." is pointing to the "Jouw Tekst / Notitie" input field. The "Titel van de Notitie" field is still empty. The "Notitie Opslaan" button and the return link are still present.

This screenshot shows the form after a successful submission. The "Titel van de Notitie" field now contains the text "{r}{{{". The "Jouw Tekst / Notitie" field contains the text "ttt" with a red "x" below it. The "Notitie Opslaan" button is now disabled and has a lighter blue color. A green message box at the bottom says "✓ Notitie succesvol verwerkt!". The return link "← Terug naar de hoofdpagina" is still at the bottom.

Cookies

Het laatste wat ik toevoegde was een pop-up die met enkele seconden vertraging verschijnt op het scherm en je de toegang tot de website blokkeert. Deze melding vraagt voor je toestemming voor cookies. Als je deze goedkeurt wordt dit ook onthouden in je browser en zal je de pop-up niet meer zien verschijnen. Om deze terug te laten komen moet je volgende stappen doorlopen: Open je browser-inspectie (F12) -> Applicatie -> Local Storage -> Verwijder de entry cookieAccepted.

Onderaan rechts op de index pagina heb ik ook een knop toegevoegd om de melding opnieuw te laten verschijnen om zo je voorkeuren aan te passen en ervoor te zorgen dat je de pop-up handmatig boven kan halen om nog eens te bekijken.



Mijn Proces over de weken heen

Week 1: Introductie en opdracht

Lesdatum: 15 sep 2025

De Eerste Kennismaking met Prototyping Tools

De eerste les die we kregen was in de grote aula met Bram. Deze les vond ik best overweldigend. Ik had absoluut geen voorkennis en wist niet meteen wat ik me moest voorstellen bij een prototype.

Tijdens de eerste les werd er meteen zeer veel behandeld en ging het over Low-Fidelity en High-Fidelity, maar ook over datatabellen. Allemaal dingen waar ik nog niet van had gehoord. De opdracht die tijdens het tweede deel van de les werd uitgelegd beangstigde me dan ook.

Low-Fi vs High-Fi:

Een belangrijk inzicht uit de les was het onderscheid tussen verschillende niveaus van detail of "fidelity" in prototypen:

- Low-Fidelity (Low-Fi): Dit zijn de vroege, snelle schetsen op papier of wireframes. De nadruk ligt puur op de structuur, functionaliteit en de gebruikersflow, niet op de visuele afwerking. Het is ideaal om snel ideeën te testen.
- High-Fidelity (High-Fi): Dit is het eindproduct in de designfase, gemaakt in tools zoals Figma. Het bevat alle kleuren, lettertypes, afbeeldingen en interacties, waardoor het eruitziet en functioneert als de uiteindelijke app. Dit wordt gebruikt voor de laatste tests en de uiteindelijke implementatie (de code).

Week 2: Schetsen & Moodboard

Lesdatum: 22 sep 2025

Low-Fi Prototyping: schetsen op papier

Deze les stond volledig in het teken van de Low-Fidelity (Low-Fi) fase. Het doel was om de eerder bepaalde functionaliteit en datastructuur om te zetten in visuele schetsen op papier. Deze methode is ideaal om snel te itereren zonder je zorgen te maken over de grafische afwerking. We kregen de opdracht om tegen deze les onze eerste schetsen af te werken.

De focus lag puur op de structuur, de flow en het plaatsen van de elementen op het scherm om te bepalen waar de gebruiker welke informatie verwacht. Tijdens de les kregen we feedback op onze schermen en wat we beter konden doen.

Over welke schermen het gaat:

We kregen de opdracht om van de volgende drie schermen, die essentieel zijn voor de reizigerservaring, de eerste schetsen te maken:

- Het Vertrekbord Scherm: Dit is het eerste scherm dat de gebruiker op het perron ziet. Het moet een duidelijk overzicht geven van de vertrektijden, bestemmingen en eventuele vertragingen.
- Het Perronscherm: Dit scherm moet de specifieke informatie tonen voor een bepaalde trein die op dat perron staat. Hier is plaats voor details over de route en dienstregeling.
- Het Wagonscherm: Het meest gedetailleerde scherm. Dit toont de indeling van de trein, de positie van de verschillende klassen, en de vertaling van de tekst die op de wagondisplays verschijnt.
- De mobiele weergave: De mobiele schetsen richtten zich op het bepalen van de navigatie, de primaire acties die bovenaan zichtbaar moeten zijn, en hoe de informatie van de drie hoofdschermen efficiënt op een kleiner scherm wordt georganiseerd op basis van de voorkeuren van de gebruiker.

Tips tegen volgende week:

- Verwerk kleur in je low-fi prototype. Kleur om vlakken aan te duiden, niet als lay-out. Kleuren kunnen ook gebruikt worden om terugkerende elementen te markeren.
- Laat teksten weg en focus enkel op het maken van tekstkaders. Dit geeft meer overzicht.
- Het is belangrijk dat de verhoudingen juist zitten.

Eerste Low-Fidelity schetsen voor de drie schermen en de mobiele weergave.

[illegible]

Week 3: Kleur & Typografie

Lesdatum: 29 sep 2025

Low-Fi Verfining & Feedback

We begonnen de week met het verfijnen van onze Low-Fidelity prototypes op basis van de feedback en tips uit week 2. De focus lag op het verbeteren van de lay-out zonder in details te treden.

- Tekstkaders: We hebben tekst vervangen door abstracte kaders om de structuur helderder te maken. De Tekst werd weergegeven door een wiggle lijn.
- Kleurgebruik: Ik implementeerde kleuren om terugkomende elementen aan te duiden zoals bijvoorbeeld de qr-code.
- Verhoudingen: Ik zocht uit hoe te werken in inch en zocht naar een juiste verhouding om het scherm te schetsen. Daarna maakte ik al mijn elementen aan de hand van deze schaal.

Introductie tot Figma

Het tweede deel van de les markeerde de overgang naar digitaal ontwerpen. We kregen een introductie in Figma. Figma was volledig nieuw voor mij, ik jhad hier nog nooit met gewerkt.

We leerden hoe we het programma moesten installeren (of de browsersversie gebruiken) en verkenden de basisinterface: het canvas, de layers panel en de components. Het doel was om vertrouwd te raken met de tool voordat we aan het High-Fidelity ontwerp begonnen.

We leerde dat componenten herbruikbare elementen zijn (zoals knoppen, iconen of navigatiebalken). Door een 'Master Component' te maken, kunnen we instanties daarvan doorheen het hele ontwerp gebruiken. Als we de Master aanpassen, veranderen alle instanties mee. Dit is essentieel voor consistentie en efficiëntie in grotere projecten.

In latere weken leerde ik dat je ook varianten kan maken van componenten wat de workflow versnelde.

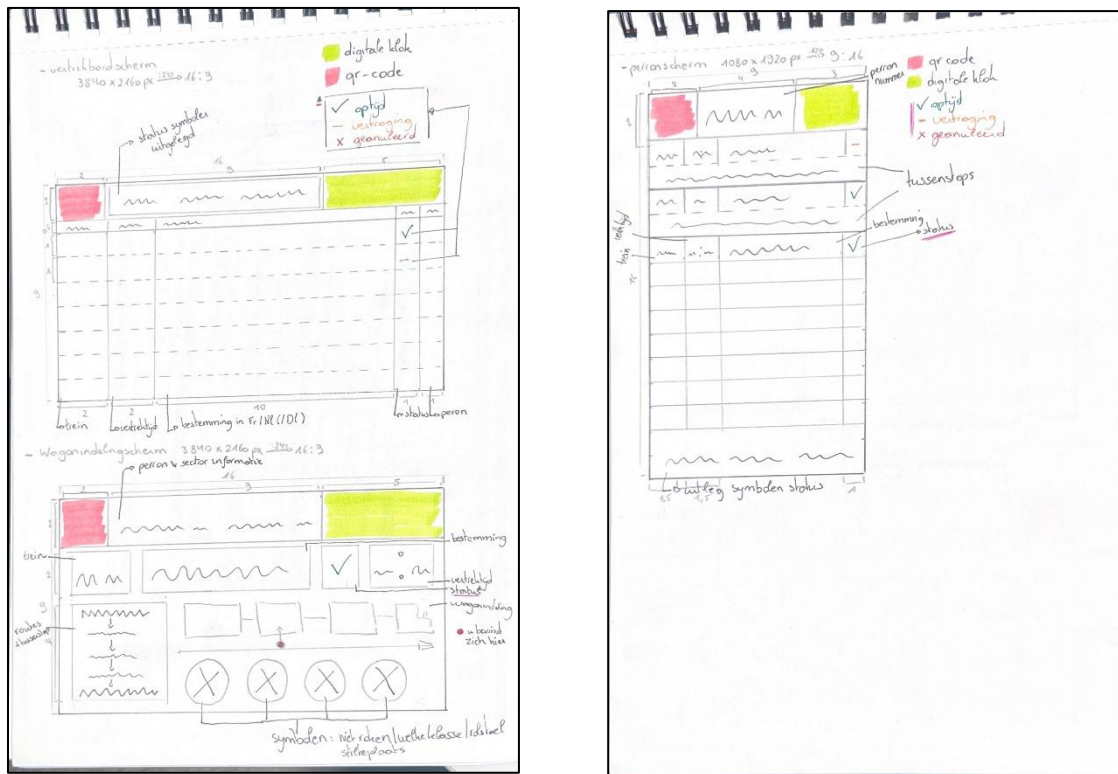
Tegen volgende week:

Tegen volgende week moesten we proberen onze schetsen over te maken in Figma. Dit aan de hand van componenten.

Ook in deze fase lag de nadruk op juiste verhoudingen. We mochten echter ook al beginnen nadenken over kleurgebruik en iconen.

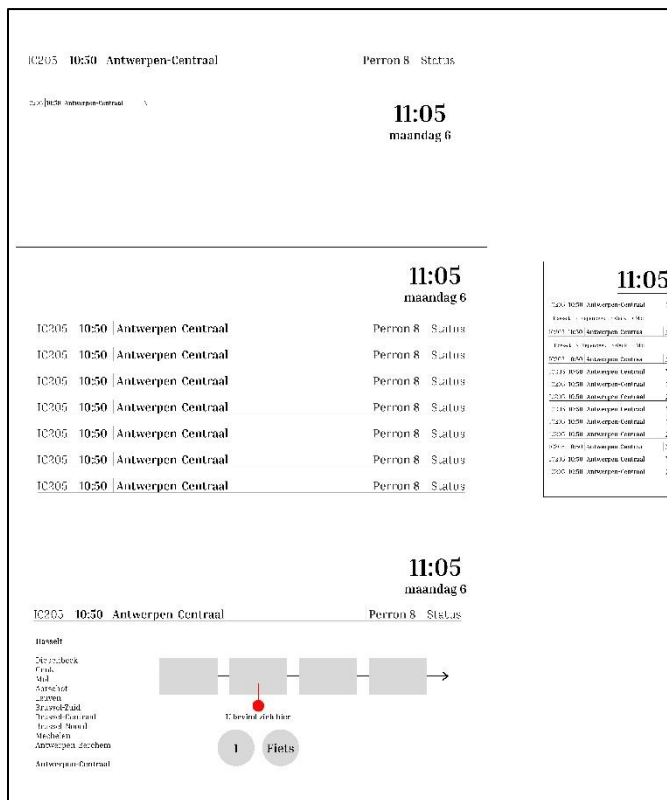
Verfijnde Low-Fidelity schetsen na feedbackronde en schaalaanpassing

Verfijnde Low-Fidelity schetsen na feedbackronde en schaalaanpassing



De eerste digitale vertaling van de papieren schetsen in Figma

De eerste digitale vertaling van de papieren schetsen in Figma



Lesdatum: 6 okt 2025

Tegen deze week hadden we onze schetsen verder uitgewerkt in Figma. We spreken nu niet meer over Low-Fidelity, maar over Mid-Fidelity prototypes. De focus lag op het digitaliseren van de papieren schetsen.

Eerste Stappen in Code

Voor mij was dit compleet nieuw; ik had hier nog geen ervaring mee. Het installeren van de software en het begrijpen van de basisstructuur van een HTML-pagina was een grote eerste stap.

Ik moest een snelle prompt aan een AI vragen om de schermen na te maken in HTML. Dit werkte bij mij echter totaal niet. De AI begreep de context van de schermen niet goed, wat resulteerde in code die visueel nergens op leek. Het werd duidelijk dat zelf leren coderen noodzakelijk is.

[illegible]

Week 5: Code, Git & Errors

Lesdatum: 13 okt 2025

Dieper in de Code & Nieuwe Tools

Deze les doken we dieper in de materie en leerden verschillende specifieke HTML-tags kennen om structuur aan onze webpagina's te geven.

Daarnaast maakten we kennis met GitHub, een platform voor versiebeheer, en Netlify, een tool om websites eenvoudig online te publiceren. Dit waren compleet nieuwe concepten voor mij.

De Opdracht tegen volgende week:

We moesten onze eerste volwaardige HTML-pagina maken en deze vervolgens publiceren via Netlify, zodat deze voor iedereen op het internet zichtbaar zou zijn.

Het doel was om de volledige workflow van lokaal bestand naar live website onder de knie te krijgen.

Verwarring & Focus op Examins

Eerlijk gezegd was ik na deze les erg in de war. Ik probeerde thuis de stappen uit te voeren om mijn pagina online te krijgen, maar het werkte niet. Ik kreeg constant verschillende errors en begreep niet goed wat er misging in de koppeling tussen GitHub en Netlify. Omdat ik niet wist waar ik moest beginnen om dit op te lossen, verfijnde ik mijn figma schermen.

Screenshots van deze schermen zette ik later in chat gpt voor een eerste poging tot een HTML-pagina, maar dit lukte niet goed. Voornamelijk omdat ik steeds werd gevraagd bij te betalen of anders zeer lang moest wachten en dan mijn workflow volledig kwijt was.

HTML Generatie met AI

Een poging om de drie specifieke schermen direct om te zetten naar code via AI.

NMBS

Wagons & services

11:05

Hasselt

1. Aarschot

09:00

2. Leuven

09:15

3. Brussel-Zuid

09:25

4. Brussel-Centraal

09:55

5. Brussel-Noord

10:05

6. Mechelen

10:15

7. Antwerpen-Berchem

10:36

8. Antwerpen-Centraal

10:55

Wagon indeling

1

1

2

2

3

3

4

4

Brussel-Zuid

Overstappen

- Bus 7 richting Centrum
- IC205 Hasselt

Koffie bar 'sweets' 0.5km

Info and tips

Let op! Dinsdag 20/10 zijn het stakingen

Bestemming

Perron

Overzicht vertrek

10:50 +5 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 +2 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 +15 Antwerpen-Centraal 5 IC205

10:50 Antwerpen-Centraal 5 IC205

14°C

Zonnig

11:05

maandag 6

B

Kleurkeuze — Lettertype — Extra info

PERRON

5

11:05

maandag 6

10:55 • Antwerpen-Centraal • IC205QR

10:55 +5

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

10:55

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

10:50

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

11:00

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

11:05

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

11:15

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

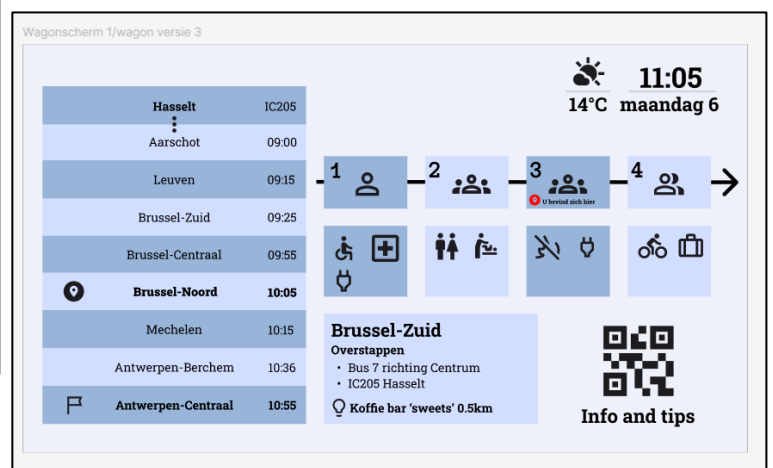
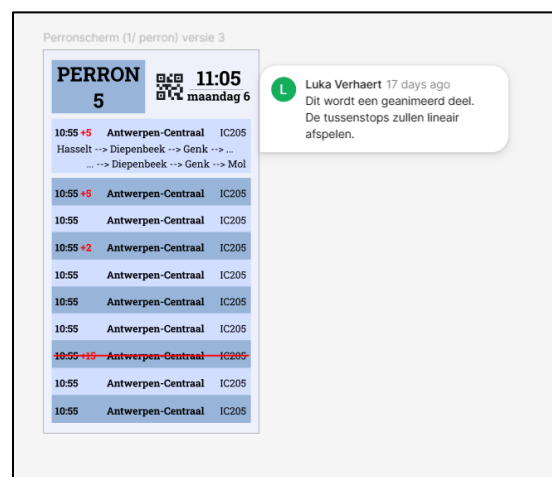
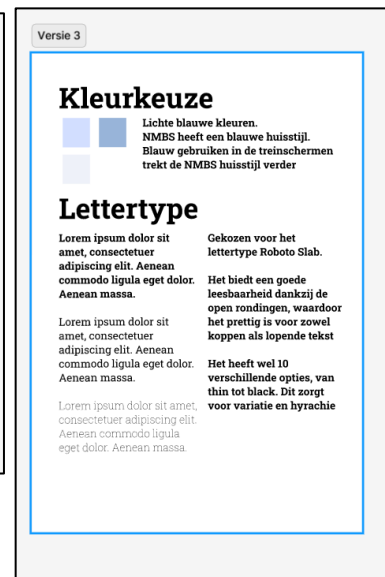
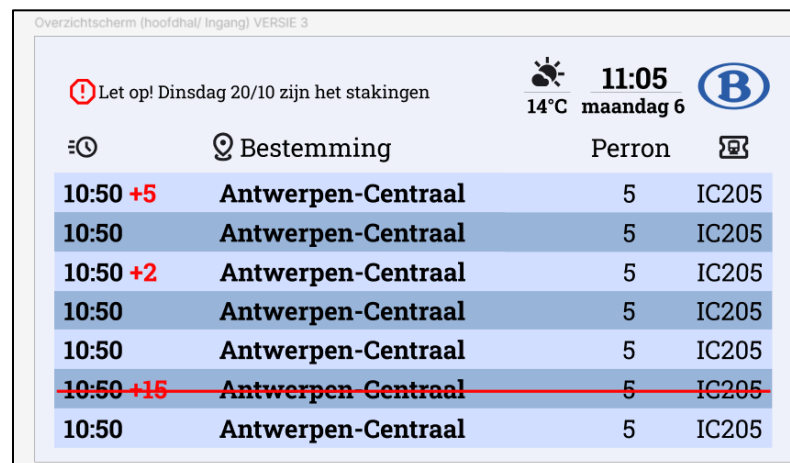
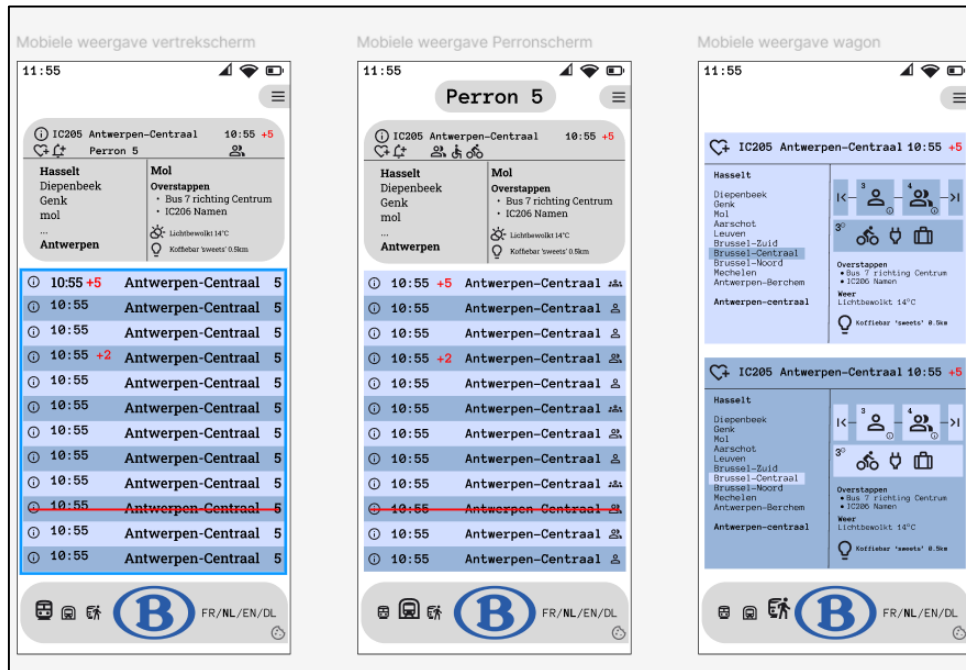
11:25

Antwerpen-Centraal — IC205

P5

High-Fidelity Prototypes week 5

De uitgewerkte schermen inclusief stijlelementen



Week 6: HTML/CSS & Typografie

Lesdatum: 20 okt 2025

Typografie

Deze les stond volledig in het teken van typografie op het web. We leerden weer verschillende nieuwe tags kennen en hun functies.

We bespraken bijvoorbeeld het belang van heading-tags (h1 t/m h6) voor de hiërarchie van de pagina.

Deze les voor mij

Ik kwam deze les toe met veel vragen en ben buiten gegaan met nog meer vragen. Deels is dit ook mijn fout omdat ik niet ben gaan vragen over de error die ik kreeg bij GitHub, hoewel ik me dit wel had voorgenomen.

Deze les was de laatste van voor de kerstvakantie en de toetsenweek. Ik wist dat we voor andere vakken al veel te doen hadden en ook de examens belangrijk waren. Tijdens de les merkte ik dat ik absoluut niet meer kon volgen, dit gaf me een hoop stress.

Ik twijfelde om vragen te stellen, maar wist eigenlijk niet waar te beginnen. Ik had het gevoel dat ik volledig stuk had gemist hoewel ik elke les had bijgewoont. Er werd van ons precies zeer veel voorkennis verwacht.

Tegen na de vakantie

Tegen na de vakantie werd verwacht dat we ons eerste gestructureerde procesdocument uploaden via netlify. Het document moest verschillende HTML-pagina's bevatten die de verschillende schoolweken omschreven.

Thuis probeerde ik nog maals op Github en Netlify enkele aanpassingen te doen, maar gaf dit snel op. Ik merkte dat ik hier niet verder mee ging komen en was compleet in de war. Ik besliste dit vak even te laten rusten en me te focussen op mijn examens en HTML uit te stellen tot na mijn examens wanneer er meer tijd.

Week 7 was het herfstvakantie, week 8 toetsenweek en week 9 was een brugdag. We springen dus meteen naar week 10.

Week 10: De Ommekeer & Resultaat

Lesdatum: 17 nov 2025

Stress & Verwarring

Ik kwam naar deze les zonder enige voorbereiding en compleet in de war omdat ik er niets van snapte. De les begon met een uitleg over de examenopdracht, een extensie op de opdracht en voorbeelden van ingediende HTML-pagina's van medestudenten.

De voorbeelden gaven me veel stress omdat ik op dat moment niet geloofde dat zoiets mij ooit zou lukken. Ik stapte de les buiten met een zwaar gevoel en stress voor dit vak.

Tailwind & Figma Tips

De rest van de les bestond uit twee delen:

- **Deel 1:** Nog meer uitleg over HTML en het inbrengen van Tailwind CSS. Dit was de opdracht tegen volgende week: Tailwind inbrengen in je huidige HTML-pagina (die ik dus nog niet had).
- **Deel 2:** Tips en tricks voor een Figma ontwerp.

De Doorbraak & Het Resultaat

Later die week nam ik een besluit: ik focuste me een hele avond volledig op HTML. Met veel hulp van Gemini lukte het me uiteindelijk. Na vele uren en pogingen kreeg ik de verschillende errors weg.

Ik moest hiervoor zelfs systeeminstellingen in mijn computer aanpassen, iets wat ik zonder Gemini nooit had geweten. Maar het hielp: ik begon de logica te snappen.

Diep in de nacht had ik mijn eerste werkende HTML-pagina! Het bevatte een navigatie voor de verschillende weken, een inlogpagina en een opmerkingsformulier.

De dagen erna heb ik de lay-out verfijnd, mijn teksten getypt en mijn afbeeldingen in het ontwerp gezet. Het resultaat is de website die je nu voor je ziet.

Week 11: Trots, Tailwind & Mobile Design

Lesdatum: 24 nov 2025

Een Keerpunt: Goed Voorbereid

Dit was de eerste les waarin ik echt goed voorbereid was en alles begreep. Het harde werk dat ik de week ervoor in mijn HTML-pagina had gestoken, loonde direct. Ik had mijn index-pagina openstaan op mijn scherm toen Bram passeerde.

Hij was zichtbaar verrast dat ik zonder eerdere ervaring al zoiets had neergezet. Hij vroeg me direct om mijn Netlify-link door te sturen. Zijn aangename verrassing maakte me ontzettend trots en gaf me een enorme vertrouwensboost voor de rest van het project.

Deel 1: Van "Chinees" naar Begrijpelijke Taal

In het eerste deel van de les ging Bram dieper in op de installatie van Tailwind CSS en hielp hij studenten met troubleshooting. Omdat ik dit proces zelf al had doorlopen en opgelost, waren dit voor mij geen nieuwe dingen meer.

Het grote verschil met voorgaande weken was echter mijn begrip. Waar ik vroeger het gevoel had dat hij Chinees praatte, begreep ik nu precies waar hij het over had en waarom bepaalde stappen nodig waren. De puzzelstukjes vielen eindelijk op hun plek.

Deel 2: Figma Mobile Screens

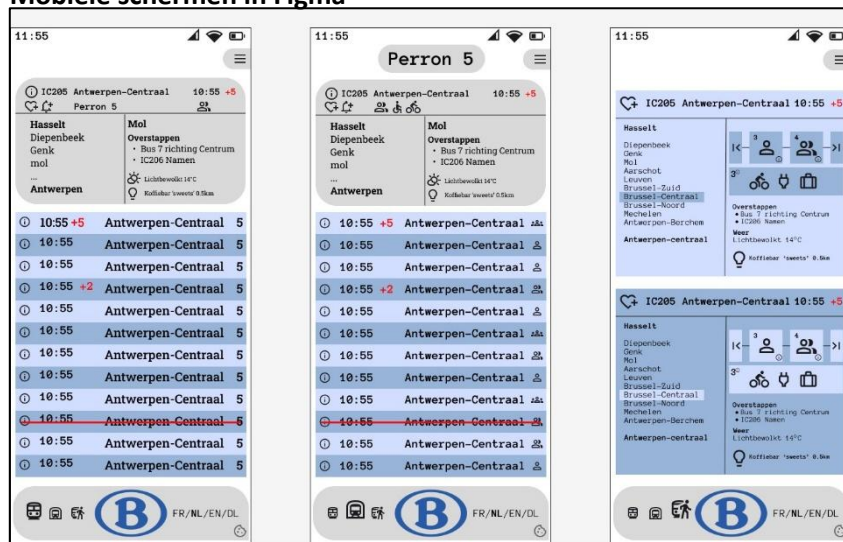
In het tweede deel kregen we 1u30 de tijd voor een praktische opdracht in Figma: onze drie treinschermen omzetten naar drie mobiele schermen. Tegen volgende week moeten we hier een PDF van uploaden.

Omdat ik mijn mobiele schermen al op voorhand had gemaakt als onderdeel van mijn inhaalmanoeuvre, was ik hier al klaar mee. Hierdoor kon ik deze les vroeger vertrekken, met een goed gevoel en een voorsprong op de planning.

Tegen volgende week:

- Een PDF-file maken van mijn mobiele schermen en deze uploaden op Digitap.
- Mijn HTML-bestand bijwerken. Een week 11 toevoegen aan mijn projectdocumentatie en ervoor zorgen dat alle navigatie's opnieuw correct en werkende zijn.
- Tijdens de les werd ook de tip gegeven om afbeeldingen aanklikbaar te maken zodat deze vergroten over het scherm. Deze functionaliteit ga ik ook nog toevoegen aan mijn bestand.

Mobiele schermen in Figma



Week 12: Feedback & Interactiviteit

Lesdatum: 1 dec 2025

Deel 1: Feedback op Figma Schermen

Het eerste deel van de les bestond uit een klassikale feedbackronde waarbij verschillende ingezonden Figma-schermen werden besproken. Mijn scherm zat er toevallig ook tussen, wat erg leerzaam was.

Specifieke aandachtspunten die ik kon meenemen waren:

- Letten op contrast en het gebruik van bepaalde kleuren om de leesbaarheid te garanderen.
- Het NMBS-logo moest verkleind en verplaatst worden voor een betere balans in het ontwerp.

Deel 2: Gesplitste Groepen

Na de pauze werd onze groep weer in tweeën gesplitst. In de eerste groep kregen we van Bram extra uitleg over onze HTML-documenten.

In de tweede groep kregen we de tijd om zelfstandig verder te werken aan onze Figma-schermen en de feedback uit het eerste deel van de les direct toe te passen.

HTML uitleg

Bram had een nieuwe repository gemaakt. Deze les ging hij meer uitleg geven over afbeeldingen, publiceren op Netlify en nog een stukje over javascript en tailwind. Uiteindelijk is hij tot dit laatste niet toegekomen.

Eerst de afbeeldingen. We moesten in de public map al onze afbeeldingen zetten en deze linken aan onze weken enz... Het probleem mijn mappen structuur was volledig verkeerd ik had geen public map. Hij vertelde verder...

In Github moet je de map node modules niet mee publiceren... Ook dit was niet correct bij mij. Conclusie mijn mappen structuur was volledig verkeerd. Ik vroeg Bram of ik het ook op mijn manier mocht doen, hij zei dat mijn document eigenlijk veel te veel mappen bevat wat het onnodig complex maakt. Dit is een groot probleem bij code schrijven, dus nee het was niet in orde.

Ik begon met proberen. Ik maakte een volledig nieuw document. De installatie van tailwind werkte weer niet. Nieuwe poging ik begon te werken vanuit Bram zijn repository week 9. De titel hiervan kon ik niet aanpassen, al de rest wel. Ik ging uiteindelijk naar Bram om vragen te stellen want de lay-out liep weer mis. Hij liet zien dat er een fout stond in mijn head. Ook hielp hij met de afbeeldingen op de juiste plek te krijgen en mijn index pagina in orde te krijgen. Nu moest ik thuis enkel nog alle andere pagina's overzetten en opnieuw publiceren op Netlify nu op de juiste manier.

Tegen volgende week:

- De Figma-schermen verder verfijnen op basis van de ontvangen feedback (contrast, logo, kleuren). Hoewel de les normaal bestond uit 2 delen, ben ik van begin tot eind bezig geweest bij Bram en kon ik nog niet werken aan Figma.
- Interactieve elementen verwerken in het prototype op Figma. Hiervoor moet ik het figma essentials bestand op Digitap opnieuw lezen.
- Mijn project documentatie volledig opnieuw uitzoeken. Een nieuwe repository maken op Github die geen node modules heeft en de juiste repository opnieuw op Netlify deployen.

Week 13: De eerste harde deadline

Lesdatum: 8 dec 2025

Zelfstandig Werken & Feedback

Deze les stond volledig in het teken van zelfstandig doorwerken en de puntjes op de i zetten. Er was geen nieuwe theorie meer; de focus lag puur op afwerking.

Terwijl wij aan onze Figma-prototypes en HTML-documenten werkten, liepen de lectoren rond om vragen te beantwoorden en gerichte feedback te geven. Dit was erg waardevol voor de laatste verfijningen.

Tegen het einde van de les gold er een harde deadline. Dit betekende dat alles, zowel het design als de code, ingediend moest zijn. Dit moest tegen het einde van de les.

Code Refactoring: Mappenstructuur

Naast het designwerk heb ik deze week ook hard gewerkt aan mijn HTML. Zoals vorige week beschreven zat mijn mappenstructuur niet juiste en moest ik deze volledig omgooien.

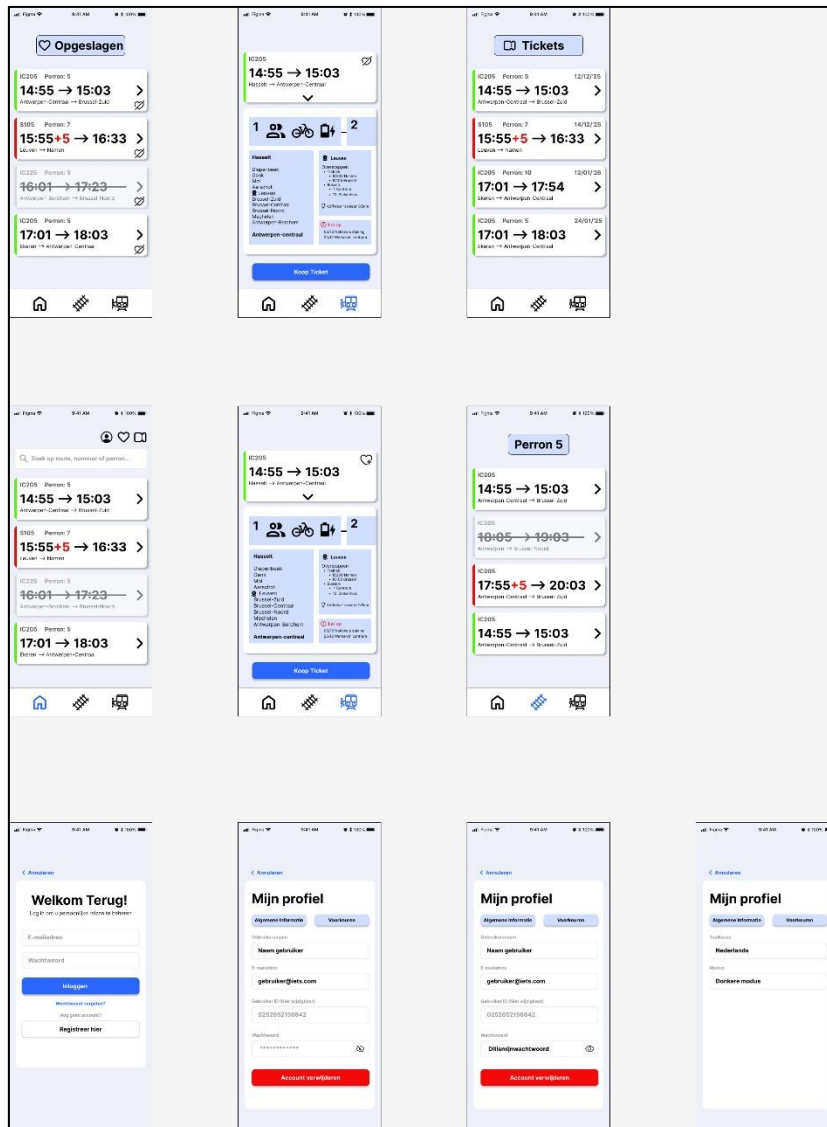
Ik heb geleerd hoe ik moet werken met een src map voor bronbestanden en een public map voor de uiteindelijke site, en hoe ik Tailwind hier correct op instel. Het heeft me veel tijd en zweet gekost om alle paden naar afbeeldingen en CSS weer werkend te krijgen, maar het is gelukt!

Tips die ik kreeg:

- Figma: Een onzichtbare knop toevoegen om naar extra pagina's te geraken die twee paden vereisen. Nog enkele puntjes op de i zetten bij de uitlijning van mijn symbolen en sommige eventueel aanpassen.
- HTML: De saturatie van mijn achtergrond afbeelding verlagen voor duidelijker contrast. De kleursymbolen aanpassen naar lijn symbolen zodat deze minder aandacht trekken.

De afgewerkte treinschermen en interactieve telefoonschermen.

De afgewerkte treinschermen en interactieve telefoonschermen.

[illegible]

Week 14: Feedback, Trots en Documentatie

Lesdatum: 15 dec 2025

Vorbereiding: Optimalisatie en Consistentie

In de dagen na de vorige sessie heb ik gewerkt aan het verhogen van de visuele consistentie. Ik heb alle aanwezige grafische elementen (emoji's) vervangen door Lucide SVG symbolen.

Door deze vectorgebaseerde en monochrome aanpak toe te passen, heb ik onnodige kleurelementen verwijderd, wat resulteerde in een strakker, leesbaarder en professioneler design dat beter aansluit bij de minimalistische Tailwind-stijl.

HTML-feedback

De les begon met Bram die enkele ingediende HTML-pagina's toonde. Dit was een belangrijk moment, aangezien hij de pagina's besprak die de goede weg opgingen.

Feedback voor mij

Mijn eigen pagina zat er ook bij. Bram merkte op dat hoewel het design nog verfijning kon gebruiken, de inhoud er duidelijk bovenuit sprong en de beste van het hele eerste jaar was. Het was duidelijk dat ik elke les aanwezig was en alle gevraagde elementen had verwerkt. Dit compliment gaf een enorme boost aan mijn motivatie.

Hij ging er vanuit dat ik al eerdere ervaring had, wat niet zo is. Ik beschouw dit dan ook als een extra compliment!

HTML Implementatie: De Controlelijst

Na de algemene feedback werden de specifieke, verplichte criteria voor de HTML-pagina's doorgenomen. Hoewel de basisstructuur er staat, moet ik deze punten nog volledig in orde maken voor de finale oplevering.

- **Naam en Groep:** Dien ik op elke pagina duidelijk te vermelden.
- **Navigatie:** Een "back home" knop en een volledige navigatie voor alle weekverslagen (dit is bij mij al in orde).
- **Footer & GitHub:** De footer moet een directe link bevatten naar de laatst gepubliceerde codeversie op GitHub.
- **Homepage Download:** Op de homepage moet een link komen om de gecomprimeerde PDF van de projectdocumentatie te downloaden.

Extra Feedback Kansen

Er werd aangekondigd dat extra, individuele feedback werd voorzien voor wie zijn HTML-pagina en GitHub-repository tijdig uploadde.

Figma feedback

Na de uitleg over HTML kregen we ook nog een korte sessie van Stijn met voorbeelden van Figma schermen en algemene designtips, maar ik voel dat mijn Figma-werk reeds op het juiste niveau zit.

Beginnen aan de projectdocumentatie

Na de feedbackrondes kon ik zelfstandig aan de slag. Mijn focus lag op het maken van de projectdocumentatie.

Ik heb het Word-document georganiseerd en gevuld met een gedetailleerd verslag per week, inclusief alle nodige foto's en nuttige links die tijdens het project zijn gebruikt. Dit omvat de link naar mijn HTML-pagina, naar mijn GitHub en naar Figma. Dit document is de basis voor de finale PDF die straks op de homepage beschikbaar moet zijn.