

Mijn procesverhaal

Toen ik aan deze opdracht begon, had ik eerlijk gezegd niet meteen een duidelijk beeld van wat er precies van mij verwacht werd. In de eerste week heb ik vooral geprobeerd de opdracht goed te begrijpen. Ik heb de briefing meerdere keren doorgenomen, nagedacht over het doel en stilgestaan bij wat de docenten eigenlijk wilden zien in het eindresultaat. Dat zoeken naar duidelijkheid heeft ervoor gezorgd dat niet elke week even productief of succesvol verliep, maar het maakte wel deel uit van mijn leerproces.

In week 1 ben ik gestart met schetsen en ideeën verkennen. Ik heb drie verschillende concepten gemaakt voor elk van de drie schermtypes (treinvertrekborden, perronschermen en passagiersinformatie), dus 3x3 variaties. Daarna heb ik ook drie mobiele varianten toegevoegd om te onderzoeken hoe dezelfde informatie op een kleiner scherm zou kunnen werken. In deze fase lag de focus vooral op structuur, hiërarchie en navigatie, niet op detail.

Tijdens de volgende weken heb ik dit schetsproces verdergezet. Ik heb verschillende versies gemaakt, aangepast en opnieuw geëvalueerd. Sommige ideeën werkte ik verder uit, andere liet ik bewust weer los omdat ze niet praktisch of duidelijk genoeg waren voor de reiziger. Door dit iteratieve proces kreeg ik langzaam een beter begrip van welke elementen essentieel zijn en hoe complex meertalige communicatie binnen een treinstation kan zijn.

Ongeveer na vijf weken ben ik beginnen overschakelen naar digitale prototypes in Figma. Eerst maakte ik mid-fidelity wireframes waarin ik de layout en interactie logischer maakte zonder afleiding van kleuren en stijlelementen. Daarna ben ik doorgegaan naar high-fidelity mockups, met echte typografie, kleurgebruik en iconografie. In die fase voelde het meer alsof ik een echt professioneel systeem aan het bouwen was dat in een treinstation zou kunnen hangen.

Later in het proces besloot ik om mijn ontwerp om te zetten naar code. Ik heb mezelf HTML aangeleerd en stap voor stap ontdekt hoe ik mijn visuele ontwerp effectief kon bouwen als werkende webpagina. Daarna heb ik nog een nieuwe stap gezet door Tailwind CSS te gebruiken, wat mij toeliet om sneller en consistentere stijlen te maken. Dit was voor mij een grote uitdaging, maar tegelijkertijd heel leerrijk ik beseft hoe veel kracht en flexibiliteit er zit in het vertalen van een visueel ontwerp naar een functioneel prototype.

Hoewel sommige weken beter liepen dan andere, heb ik veel geleerd over iteratief werken, feedback integreren en doorzetten wanneer iets technisch of conceptueel moeilijk wordt. Dit project heeft mij geleerd om mijn proces te vertrouwen, en om te accepteren dat niet elke fase perfect hoeft te zijn zolang de vooruitgang zichtbaar is en mijn beslissingen onderbouwd zijn.

Nu ik terugkijk op het geheel, ben ik trots op de weg die ik heb afgelegd: van onduidelijkheid en ruwe schetsen tot een werkende high-fidelity prototype en een echte webversie gebouwd met Tailwind. Ik zie duidelijk hoe mijn professionele vaardigheden de afgelopen weken zijn gegroeid zowel in design als in development en ik begrijp nu beter wat er bedoeld wordt met een iteratief UX-proces.