

## Procesdocumentatie – Definitieve versie (chronologisch)

### Week 3 – Low-fi prototypes en efficiëntie

Deze week heb ik voor het eerst geschatste prototypes gemaakt. Het was moeilijk om iets volledig nieuws te bedenken, maar efficiëntie stond centraal en daar heb ik bewust rekening mee gehouden.

Voor de overzichts- en perronschermen ben ik al snel tot de conclusie gekomen dat ik gebruik wilde maken van een QR-code-systeem. Dit heb ik direct getest binnen mijn schetsen.

Voor de wagonindelingsborden heb ik gekozen voor het gebruik van iconen. Dit vereenvoudigt de communicatie en maakt het ontwerp internationaler, zodat er zo min mogelijk vertaald hoeft te worden.

### Week 4 – Eerste ontwerpkeuzes

Bij de eerste ontwerpen heb ik vooral gelet op contrast en leesbaarheid. Deze elementen waren prioriteit om mijn oorspronkelijke ideeën te respecteren.

Bij het perronscherm heb ik bewust gekozen voor consistentie en herhaling. Dit waren de belangrijkste uitgangspunten. Ik heb hierbij geen grote innovaties doorgevoerd.

Voor het wagonindelingsscherm was het belangrijk dat de wagons en de verdeling van de trein in secties duidelijk zichtbaar zijn.

### Week 5 en 6 – Begin van het procesdocument

In de beginfase heb ik voor het eerst gewerkt met HTML. Dit was volledig nieuw voor mij en verliep moeizaam. Hierdoor kon ik in die periode minder aandacht besteden aan het uitwerken van mijn treinschermen.

Later heb ik het kleurenpalet aangepast naar een blauw-wit schema. Deze keuze verwijst naar de vroege fasen van coderen en het fenomeen van het bluescreen op Windows-computers.

Daarnaast heb ik ervoor gezorgd dat er meerdere weekpagina's zijn toegevoegd, met een werkende knop die navigeert naar week 1.

### Week 9 – UI/UX hervorming

Ik heb gewerkt aan het hervormen van bestaande treinschermen naar een UI/UX-design voor een mobiele applicatie. Hierbij lag de focus op het vinden van de juiste marges en verhoudingen om het ontwerp beter leesbaar en gebruiksvriendelijk te maken.

### Week 10 – Procesdocument en feedbackverwerking

In deze fase richtte ik mij op het aanvullen van het procesdocument en het verder uitwerken van de Figma-opdracht. De eerste aanpassing laat nog veel ruimte voor uitbreiding en verbetering.

Na feedback van de docent heb ik meerdere aanpassingen doorgevoerd. Deze verbeteringen zorgen voor een duidelijker visuele hiërarchie en volgen beter de ongeschreven regels van een inlogpagina.

### Week 11 – Figma en interactie

Deze week heb ik de focus gelegd op het afwerken van mijn Figma-borden en deze klaar te maken voor interactie. Ik heb eerste links gelegd tussen verschillende frames in Figma.

Zoals te zien is, zijn deze links functioneel opgezet. Tijdens dit proces heb ik uitgezocht hoe ik een dropdownmenu correct kan implementeren in mijn design. Dit vormt een goede basis om later een natuurlijke flow verder uit te bouwen.

### Week 12 – Website en visuele aanpassingen

Deze week heb ik visuele aanpassingen gemaakt door gebruik te maken van een achtergrond. Hierdoor oogt de website consistent en rustiger. Daarnaast is de website nu beter bruikbaar op mobiele apparaten.

### Week 13 – Ontwikkeling van het ontwerp

Deze week heb ik mijn treinborden verder uitgewerkt van midi-fi naar high-fi. Ik heb alle benodigde informatie toegevoegd, waardoor de borden nu een volledig en duidelijk beeld geven van de reisgegevens. Hierdoor is het ontwerp realistischer geworden en beter testbaar.

Daarnaast heb ik een nieuwe pagina ontworpen en de algemene flow van de app verbeterd. Dit zorgt ervoor dat de gebruikerservaring overzichtelijker en prettiger aanvoelt.

Ook heb ik een aparte ticketspagina gemaakt om de navigatie aan de onderkant te verbeteren. Deze pagina helpt gebruikers sneller hun weg te vinden binnen de app. Voor deze pagina heb ik interactieve knoppen ontworpen, zodat duidelijk is welke acties mogelijk zijn en hoe gebruikers hiermee kunnen werken.