

Inhoudsopgave

LW 2: Low-fi prototypes – schetsen + feedback.....	1
<i>Inleiding.....</i>	1
<i>Doel van de week.....</i>	1
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	1
Overzichtsscherm.....	1
Perronscherm	2
Wagonschermen.....	2
<i>Feedback uit de les</i>	2
<i>OUTPUT.....</i>	3
<i>Reflectie – LW 2</i>	4
<i>Opdracht naar volgende week toe</i>	5
LW 3: Start midi-fi prototypes	5
<i>Inleiding.....</i>	5
<i>Doel van de week.....</i>	5
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	5
<i>Feedback uit de les</i>	8
<i>Reflectie – LW 3</i>	9
<i>Opdracht naar volgende week toe</i>	9
Week 4 - Midi-prototypes naar High-prototypes.....	9
Selecties, frames, grids en rijen	9
<i>Inleiding.....</i>	9
<i>Doel van de week.....</i>	9
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	9
<i>Resultaat / Output.....</i>	11
<i>Reflectie</i>	11
<i>Vooruitblik naar volgende week</i>	11
Week 5 - Midi-prototypes naar High-prototypes.....	11
Kleuren en typografie.....	11
<i>Inleiding.....</i>	11
<i>Doel van de week.....</i>	12
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	12
Overzichtscherm - nationaal & internationaal.....	13
Perronscherm	14
Wagonscherm.....	15
<i>Reflectie</i>	15
<i>Vooruitblik naar volgende week</i>	15

Week 11 - Start GSM scherm in FIGMA	16
<i>Inleiding.....</i>	16
<i>Doel van de week.....</i>	16
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	16
<i>Feedback uit de les</i>	17
<i>Toevoegingen & Tips</i>	17
Toevoegingen	17
Tips.....	18
<i>Vooruitblik naar volgende week</i>	18
Week 12 - 1ste verwerking feedback in FIGMA	18
<i>Inleiding.....</i>	18
<i>Doel van de week.....</i>	18
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	18
Verwerken van feedback en taalopties	18
Opbouw van het beginscherm en overzichtsscherm	19
Navigatiestructuur en profielschermen.....	19
Routeplanner en ticketfunctionaliteiten	19
Visuele afwerking en realistische app-weergave lk.....	19
Consistentie en detailafwerking.....	19
<i>Reflectie</i>	20
<i>Feedback uit de les</i>	21
<i>Vooruitblik naar volgende week</i>	21
Week 13 - Finale GSM scherm in FIGMA	21
<i>Inleiding.....</i>	21
<i>Doel van de week.....</i>	21
<i>Uitgevoerde activiteiten</i>	21
<i>Reflectie</i>	23

LW 2: Low-fi prototypes – schetsen + feedback

Inleiding

In week 1 werd de opdracht *Lost in Translation* geïntroduceerd.

Tijdens deze week werkte ik verder aan het uitwerken van low-fi prototypes.

De focus lag op structuur, leesrichting en informatiehiërarchie.

Doel van de week

Het doel van deze week was het maken van drie low-fi schermen:

- Overzichtsscherm
- Perronscherm
- Wagonscherm

Het belangrijkste was het vastleggen van een duidelijke basisopmaak.

Vooral bij de perronschermen moest de structuur logisch en snel leesbaar zijn.

Uitgevoerde activiteiten

Eerst tekende ik drie rechthoeken op één pagina.

Elke rechthoek stelde één scherm voor.

Daarna noteerde ik naast de rechthoeken alle criteria van de opdracht.

Zo hield ik tijdens het schetsen rekening met:

- Verplichte informatie
- Leesrichting
- Hiërarchie en plaats van elementen
- Dit zorgde voor een gerichtere aanpak.

Overzichtsscherm

Overzichtsscherm

De eerste schets is gebaseerd op het huidige NMBS-overzichtsscherm. De informatie wordt horizontaal weergegeven, van links naar rechts, te beginnen met het uur, gevolgd door de bestemming, het type trein en het perron. Het uur staat links en is groter weergegeven dan de andere informatie, die in kleinere tekst verschijnt.

De tweede schets verdeelt het scherm in afzonderlijke vlakken, zodat je van boven naar beneden en vervolgens van links naar rechts leest. In elk vlak staat linksboven het uur en de status, visueel dominant. Daaronder vind je de bestemming met eventuele tussenstops, rechtsboven het type trein en rechtsonder het perron. Later werden hier ook internationale treinen aan toegevoegd, geïnspireerd door Brussel-Zuid. Nationale treinen staan bovenaan, internationale treinen onderaan en deze lees je verticaal. Voor internationale treinen wordt de informatie van links naar rechts weergegeven met het uur, het logo van de trein zoals Eurostar, de bestemming met tussenstops en het perron.

De derde schets splitst het scherm op in twee delen: nationaal en internationaal. Elke trein krijgt een apart vak en de informatie wordt verticaal per trein gelezen.

Perronscherm

De eerste schets verdeelt het scherm in twee delen. Het linkerdeel toont de huidige trein, met het uur en de status linksboven in grotere tekst. Daaronder staat de bestemming met tussenstops en lager het type trein. Het rechterdeel toont de volgende treinen, met ook daar het uur en de status, de bestemming en het type trein. De huidige trein krijgt de meeste visuele aandacht.

De tweede schets splitst het scherm horizontaal. Bovenaan staat een samenvatting van de huidige trein en daaronder een verticale lijst met de volgende treinen. Deze opzet maakt de leesrichting eenvoudig en verticaal.

De derde schets werkt met een horizontale leesrichting. Bovenaan staat een samenvatting van de huidige trein met het uur, de status, het perron, het type trein en de bestemming met tussenstops. Onder deze samenvatting verschijnen de volgende treinen in rechthoekige vakken. De leesrichting loopt van linksboven naar linksonder, vervolgens naar rechtsboven en rechtsonder, wat zorgt voor variatie tussen de schermen.

Wagonschermen

De eerste schets richt zich vooral op internationale treinen. Linksboven staat de belangrijkste informatie: bestemming, uur en status. Rechts daarvan zijn de genummerde stoelen zichtbaar en onderaan staat een plattegrond van de trein met voorzieningen zoals WC, bar en bagage-opslag.

In de tweede schets staat linksboven de kerninformatie: wagonnummer, bestemming, stoelnummers van 1 tot 30 en de klasse. Daaronder vind je opnieuw de bestemming, het uur en de status. Rechts staat de wagonindeling met pijlen en stoelnummers.

De derde schets splitst het scherm in twee delen. Boven vind je het wagonnummer en de klasse, met de bestemming links en het tijdstip en de status rechts, groot weergegeven. Onder deze informatie staat een kleine plattegrond van de wagon om reizigers sneller hun plaats of voorzieningen te laten vinden.

Feedback uit de les

- De eerste schetsen zijn te simpel
- Ik wijk te weinig af van bestaande NMBS-schermen

Aanbevelingen:

- Gebruik iconen, zoals een klok in plaats van "tijd + status"
- Beantwoord meerdere vragen per scherm:
 - Aantal tussenstops
 - Bestemming
 - Reistijd
 - Overstappen
 - Vertraging

Wagonscherm

- Meer focus op binnenlandse treinen
- Geen volledige treinplattegrond, neemt te veel plaats in

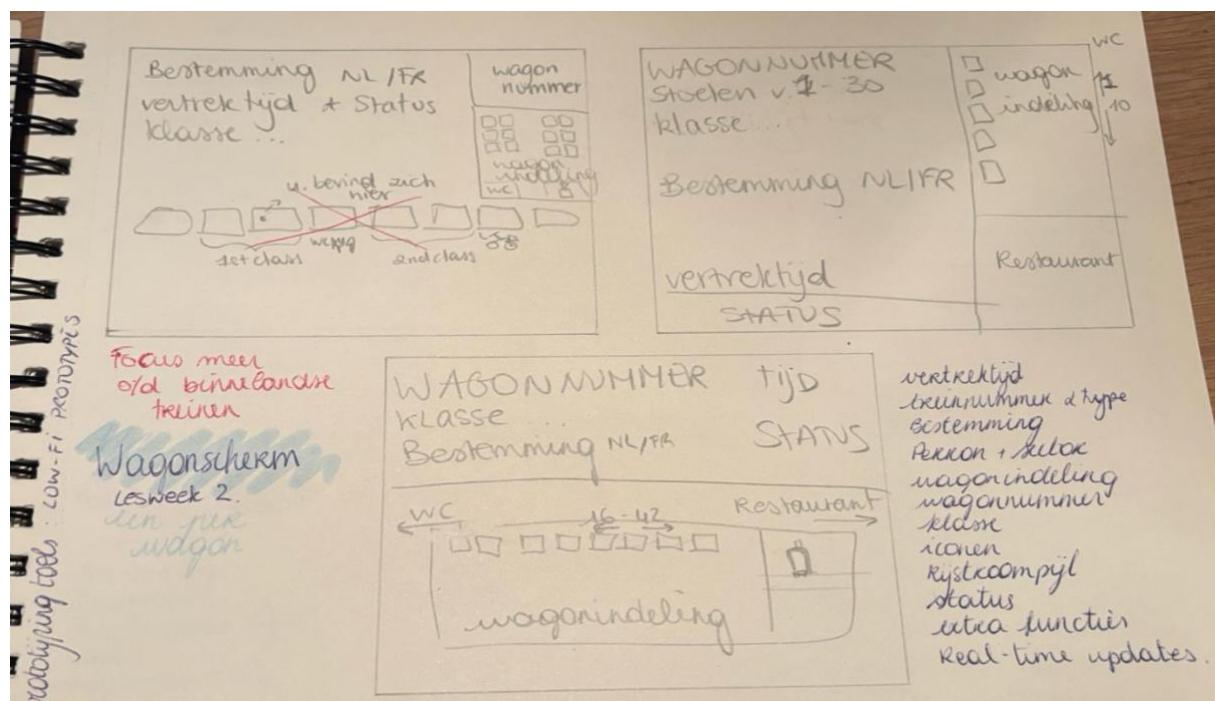
Perronverandering

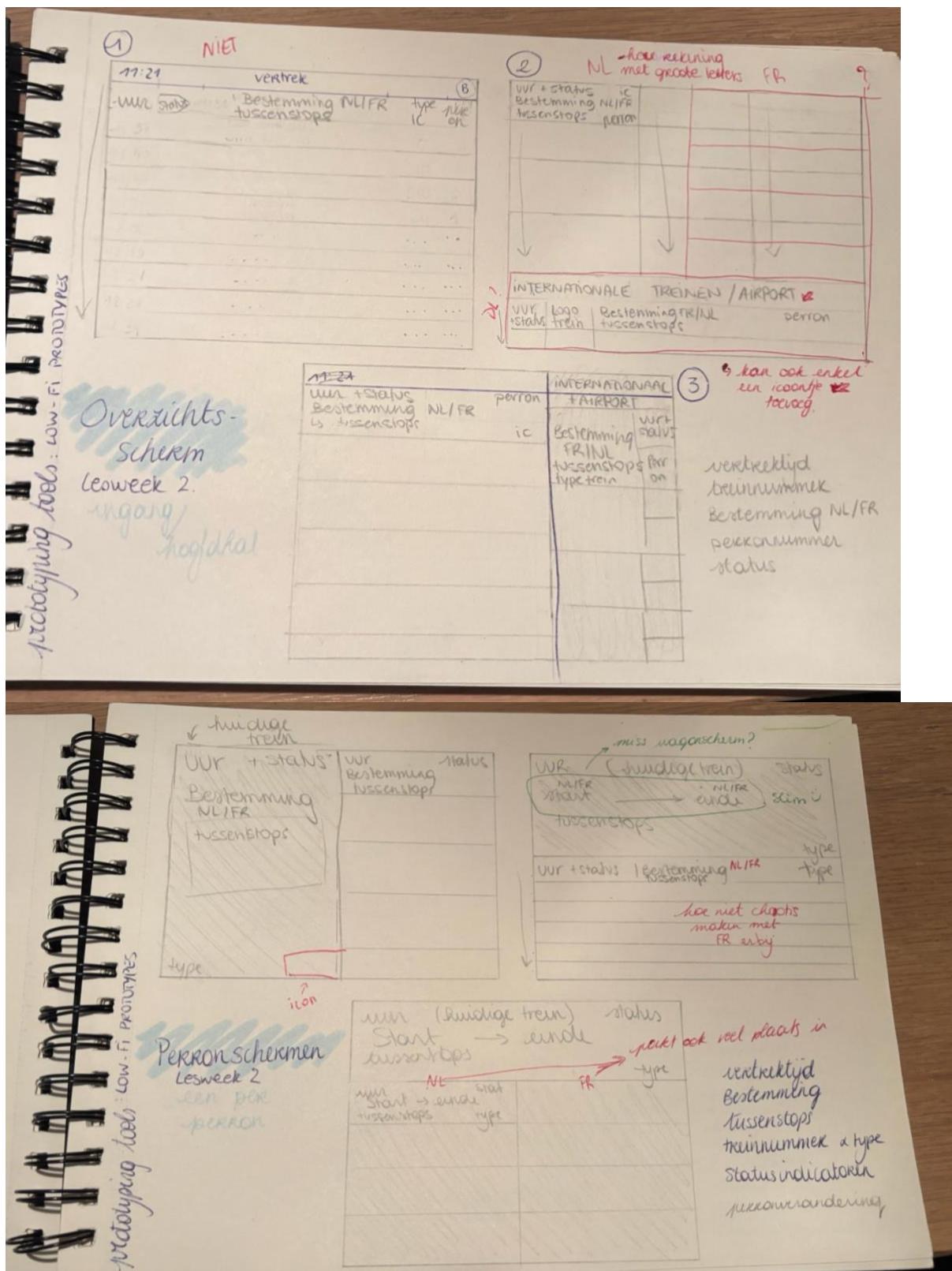
- Vermijd chaos bij meerdere talen
- Perronscherm moet volgens de instructies een verticale scherm zijn!

Positief:

- Internationale treinen werden gezien als een sterke uitbreiding van de opdracht

OUTPUT





Reflectie – LW 2

Tijdens deze week merkte ik dat ik sterk vertrok vanuit bestaande treinschermen. Vooral bij de eerste overzichtsschetsen leunde ik te veel op de NMBS-opmaak. Dit maakte mijn ontwerpen veilig, maar ook voorspelbaar.

Door meerdere varianten te schetsen, dacht ik bewuster na over structuur. Ik experimenteerde met verschillende leesrichtingen. Hierdoor begreep ik beter hoe belangrijk hiërarchie is in een drukke context.

Het toevoegen van internationale treinen voelde als een inhoudelijke meerwaarde. Zeker voor Brussel-Zuid was dit een logische keuze. Dit dwong mij na te denken over groepering en scan gedrag van gebruikers.

Bij de perronschermen werd duidelijk dat focus essentieel is. De huidige trein moet altijd domineren. In sommige schetsen stond te veel informatie naast elkaar, wat onrust creëerde.

De feedback rond iconen was een belangrijk inzicht. Iconen versnellen herkenning en verlagen cognitieve belasting.

Bij de wagonschermen merkte ik dat ik te veel wilde tonen. De volledige plattegrond was interessant, maar niet efficiënt. Dit leerde mij dat keuzes maken belangrijker is dan alles willen tonen.

Mijn low-fi prototypes zijn vooral verkennend. Ze tonen verschillende richtingen, maar missen nog consistentie. Dit vormt een duidelijke basis voor de volgende fase.

Opdracht naar volgende week toe

- Feedback implementeren
- Schermen omzetten naar midi-fi prototypes
- Werken met kleur
- Een vaste, duidelijke structuur toepassen

LW 3: Start midi-fi prototypes

Inleiding

Tijdens deze week lag de focus op het verder uitwerken van de schetsen. De low-fi ontwerpen werden gestructureerder gemaakt. Daarnaast implementeerde ik kleur, typografie en hiërarchie. Het doel was om tot meer afgewerkte schetsen te komen.

Doel van de week

Het doel van deze week was het maken van een goed afgewerkt product. Deze uitwerking moest dienen als basis om de schermen te kunnen omzetten naar een prototype in Figma.

Uitgevoerde activiteiten

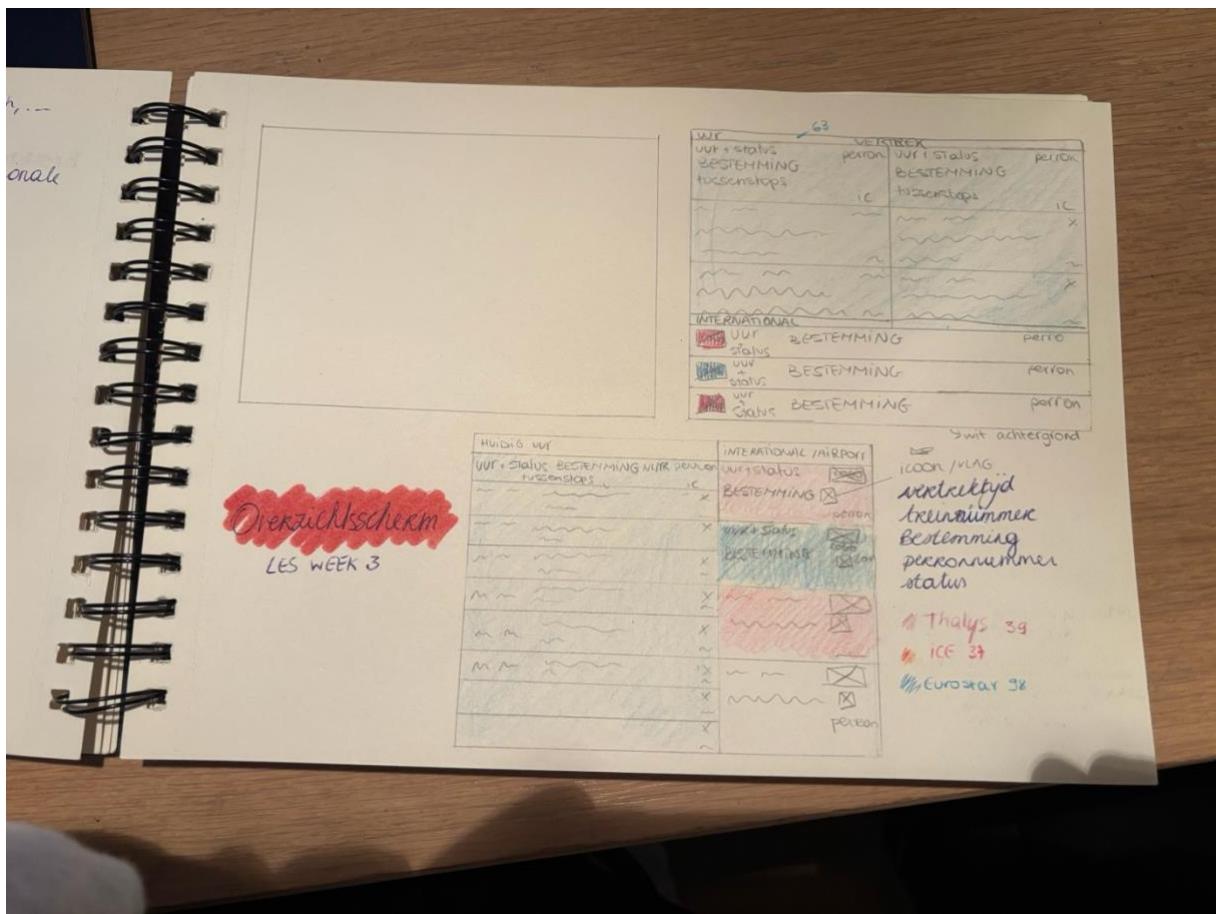
Voor het overzichtsscherm begon ik opnieuw met het tekenen van rechte rechthoeken. Naast elk scherm noteerde ik alle criteria die de opdracht vereiste. Zo kon ik tijdens het uitwerken blijven controleren of alle informatie aanwezig was.

Allereerst werkte ik verder op low-fi schets 2 en schets 3 uit LW 2.

Schets 2 is opgedeeld in twee delen. Bovenaan staan de nationale treinen, elk in een apart vakje. Daaronder staat een lijst van internationale treinen. Voor het kleurgebruik koos ik blauw voor nationaal en wit voor internationaal. Dit maakt een duidelijk onderscheid tussen de twee types treinen.

Schets 3 is opgesplitst in een linker- en rechterdeel. Links staan internationale treinen in een blauwe lijst, verticaal leesbaar. Rechts staan aparte vakken voor elke internationale trein. Iedere trein kreeg een eigen kleurenpalet, gebaseerd op de vervoerder, bijvoorbeeld bordeaux voor Thalys. Niet alle tekst is volledig uitgeschreven; sommige plaatsen zijn schetsmatig aangegeven om de focus op structuur en hiërarchie te houden.

Typografie en kleur werden zorgvuldig gekozen. De bestemming staat in hoofdletters, terwijl tussenstops kleiner worden weergegeven. Voor de achtergrond geldt: nationaal in lichtblauw en internationaal in de kleur van de vervoerder. In de typografie valt de bestemming op in geel, vertragingen in rood en perronveranderingen hebben een witte achtergrond.



Eerst paste ik de schermgrootte aan op basis van feedback. Het perronscherm is geen liggend scherm, maar een rechtstaand rechthoek. Low-fi schets 1 bleek het meest leesbaar en bruikbaar, dus werkte ik deze structuur verder uit.

Het scherm heeft een samenvattend gedeelte en een lijst van volgende treinen. Het samenvattende gedeelte is donkerblauw, terwijl de volgende treinen in lichtblauw worden

weergegeven. In dit samenvattende deel voegde ik een kleine schets van de trein toe, iconen voor fietsen en zones om WC's sneller terug te vinden.

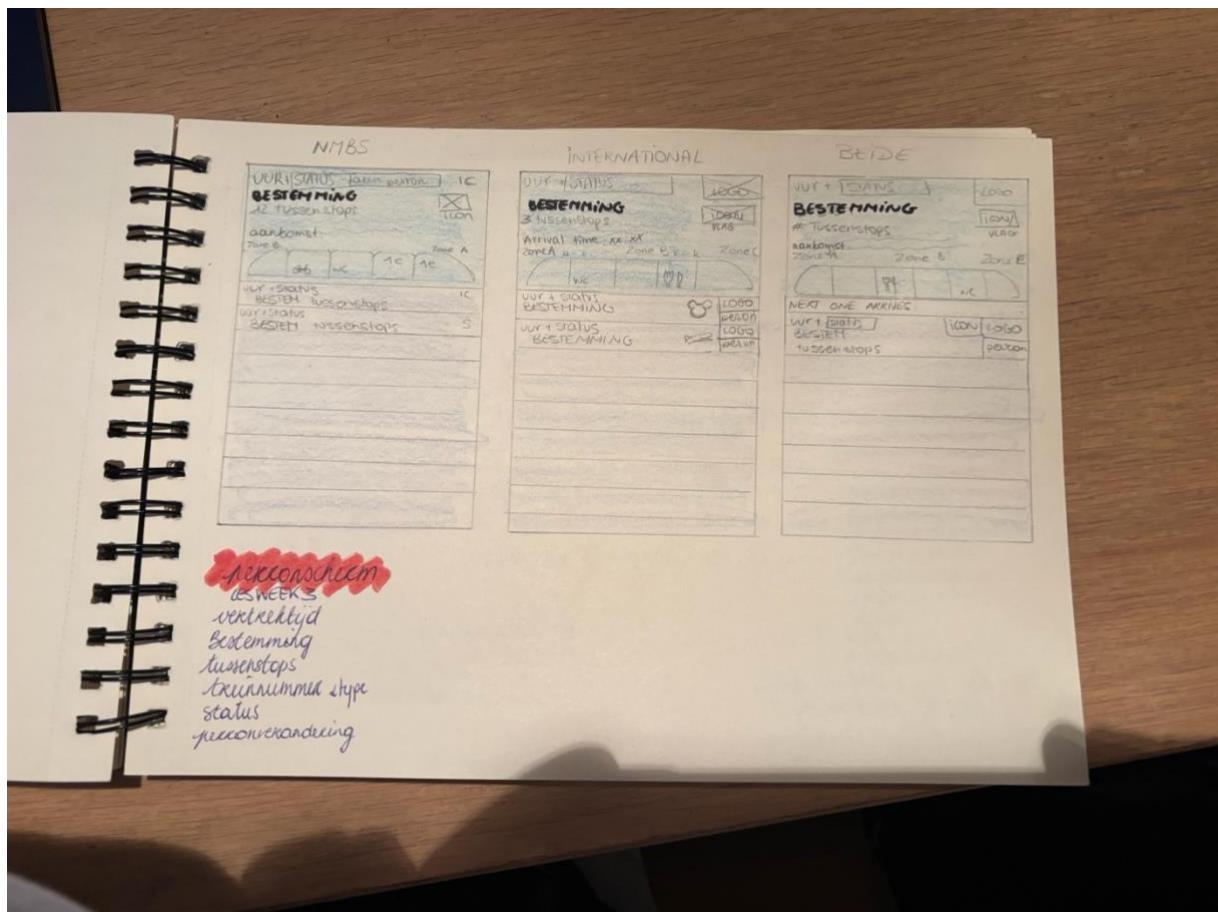
Ik werkte dit scherm drie keer uit: nationaal, internationaal en een combinatie van beide in de lijst van volgende treinen.

Internationale treinen kregen extra iconen. Zo worden iconen gelinkt aan de eindbestemming, bijvoorbeeld Mickey Mouse voor Disney of een vliegtuig voor een luchthaven. Om het overzicht te bewaren, noteerde ik opnieuw alle criteria naast de schets.

Inhoud nationale treinen bevat standaard het tijdstip, de bestemming (visueel dominant), de status en het type trein. Extra informatie omvat het aantal tussenstops en welke stops dit zijn, de aankomsttijd op de eindbestemming en een plattegrond van de trein. Hierop is de locatie van de WC, fietsplaatsen en de eerste en tweede klasse via perronzones aangegeven.

Internationale treinen bevatten naast de standaardinformatie ook iconen of vlaggen gekoppeld aan de bestemming. Richtingsiconen geven de WC en het restaurant aan, en het logo van de vervoerder zoals Eurostar, ICE of Thalys wordt toegevoegd. De wagonlocaties zijn aangeduid via zones.

De typografie en kleur zijn consistent: bestemmingen in capslock en bold, het samenvattende deel donkerblauw en de volgende treinen lichtblauw.

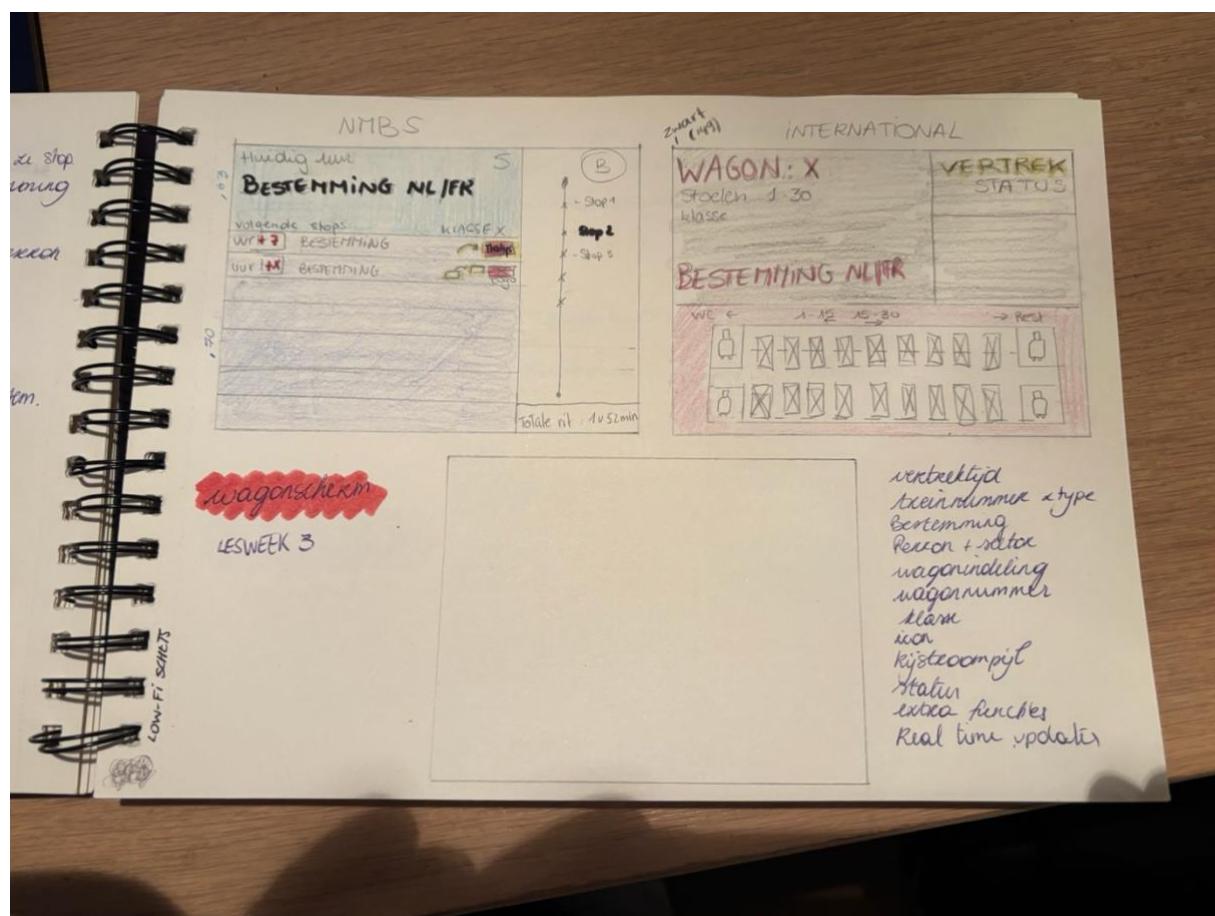


Wagonschermen

De eerste schets richt zich vooral op internationale treinen. Linksboven staat de belangrijkste informatie: bestemming, uur en status. Rechts daarvan zijn de genummerde stoelen zichtbaar en onderaan staat een plattegrond van de trein met voorzieningen zoals WC, bar en bagage-opslag.

Daaropvolgend toont de tweede schets linksboven de kerninformatie: wagonnummer, bestemming, stoelnummers (1–30) en klasse. Daaronder opnieuw: bestemming, uur en status. Rechts staat de wagonindeling met pijlen en stoelnummers.

Ten slotte splitst de derde schets het scherm in twee delen. Bovenaan: wagonnummer en klasse, bestemming links, tijd en status rechts (groot weergegeven). Onderaan: een kleine plattegrond van de wagon. Deze helpt reizigers sneller hun plaats of voorzieningen te vinden.



Feedback uit de les

Perronscherm

- Voeg een indicatie toe van hoe druk het is, bijvoorbeeld met icoontjes van personen
- Toon het weer op de aankomstbestemming

Reflectie – LW 3

Tijdens deze week merkte ik dat structuur steeds belangrijker werd. Waar low-fi vooral exploratief was, moest ik nu duidelijke keuzes maken. Het werken met kleur hielp om informatie te groeperen. Zeker het onderscheid tussen nationale en internationale treinen werd hierdoor sterker. Ik merkte ook dat ik soms te veel informatie wilde tonen. Door feedback begon ik bewuster te selecteren wat echt nodig is op elk scherm. Bij de perronschermen leerde ik dat context cruciaal is. Reizigers willen snel weten waar ze moeten zijn en wat voor hen relevant is. Iconen en zones bleken hier sterker dan tekst.

Deze week vormde een duidelijke brug tussen schetsen en digitale prototypes. Mijn ontwerpen zijn nu consistent genoeg om verder uit te werken in Figma.

Opdracht naar volgende week toe

- Schermen omzetten naar Figma
- Starten met digitale prototypes
- Feedback blijven meenemen in structuur en hiërarchie

Week 4 - Midi-prototypes naar High-prototypes

Selecties, frames, grids en rijen

Inleiding

In deze week startte ik met het digitaal uitwerken van mijn ontwerpen in Figma. De focus lag op het correct opzetten van frames, secties en layoutstructuren. Dit vormde de basis om mijn mid-fi prototypes overzichtelijk en consistent uit te werken.

Doel van de week

- Mijn schetsen omzetten naar high-fi prototypes in FIGMA
- Leren werken met frames, secties en grids
- Een duidelijke structuur opbouwen voor verdere uitwerking

Uitgevoerde activiteiten

- Brainstormsessies over mogelijke aanpak
- Opstellen eerste schets van het procesdocument

Tijdens LW 4 werkte ik in Figma aan de structurele opbouw van mijn high-prototypes. Frames vormden de basis voor elk scherm en fungeerden als containers waarin alle elementen werden geplaatst. Voor het overzichts- en wagonscherm werkte ik met een frame van 3840 x 2160, terwijl het perronscherm werd uitgewerkt in een rechtstaand frame van 1080 x 1920.

Om overzicht te bewaren op het canvas maakte ik gebruik van secties. Deze gebruikte ik niet als ontwerpelement, maar als organisatiemiddel om schermen per flow te groeperen en een duidelijk onderscheid te maken tussen nationale en internationale varianten. Dit zorgde ervoor dat het canvas leesbaar bleef en mijn proces makkelijker te volgen was.

The image displays three wireframe prototypes of train information screens, each featuring a header with a diamond icon and text, followed by a main content area and a status indicator.

- Top Prototype:** Shows a 'Bestemming ENG' section. The status indicator is a blue circle with a white letter 'P'.
- Middle Prototype:** Shows a 'Bestemming NL/**FR**' section. The status indicator is a grey rectangle.
- Bottom Prototype:** Shows a 'Wagon' section with red text ('Stoelen 1-30 Klasse') and a 'Bestemming' section. The status indicator is a purple rectangle with the text 'uur + Status'.

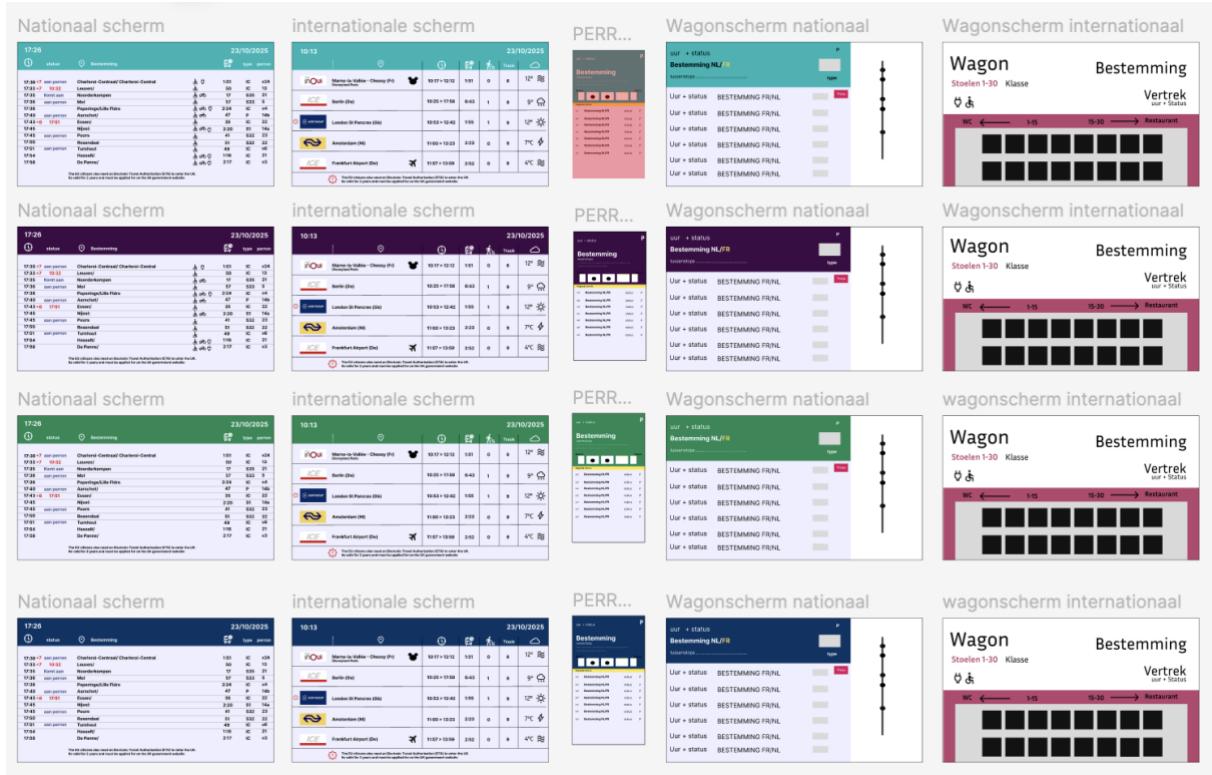
Voor de lay-out werkte ik met grids, rijen en kolommen. Dit hielp mij om elementen correct uit te lijnen, vaste spacing toe te passen en visuele rust te creëren. Door deze structuur kon ik sneller consistente schermen ontwerpen en beter controleren waar informatie werd geplaatst.

Daarnaast maakte ik gebruik van de align- en distribute-tools om objecten netjes uit te lijnen en gelijkmatig te verdelen. Hierdoor kreeg de lay-out een meer gebalanceerde en professionele uitstraling.

Tot slot hield ik rekening met de lagenstructuur in Figma. Door een duidelijke hiërarchie aan te brengen, bleven complexere schermen overzichtelijk en makkelijk aanpasbaar. Ik paste bewust het verschil toe tussen groeperen en frames, waarbij

groeperen vooral tijdelijk werd gebruikt en frames dienden als structurele onderdelen binnen het ontwerp.

Resultaat / Output



Reflectie

Deze week voelde als een kantelpunt in mijn proces. Waar ik eerst vooral schetste, moest ik nu technisch correct ontwerpen. Het werken met frames en grids dwong mij om bewuster keuzes te maken. Niet alleen wat ik toon, maar ook hoe alles zich tot elkaar verhoudt. Ik merkte dat een goede structuur veel tijd bespaart in latere fases. Figma werd hierdoor niet alleen een tekentool, maar een ontwerpsysteem. Deze basis geeft mij vertrouwen om verder te werken aan kleur, typografie en interactie..

Vooruitblik naar volgende week

- High-fi prototypes uitwerken met kleur en typografie

Week 5 - Midi-prototypes naar High-prototypes

Kleuren en typografie

Inleiding

In deze week ging ik verder met het digitaal uitwerken van mijn ontwerpen in Figma. De focus lag op het kiezen van kleuren en typografie

Doel van de week

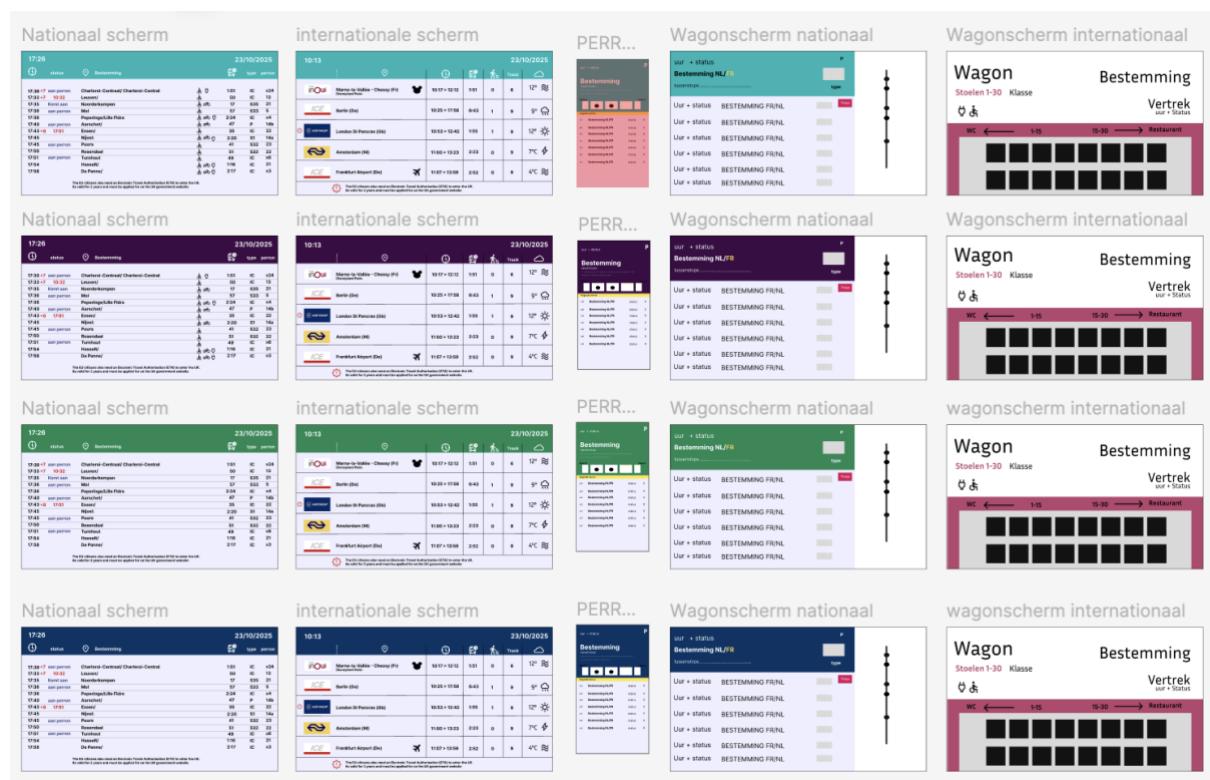
- Mijn schetsen omzetten naar High-fi prototypes in FIGMA
- Zoeken naar de juiste kleuren en typografie

Uitgevoerde activiteiten

- Experimenteren met kleuren
- Experimenteren met typografies

Bij het ontwerpen van de schermen voor het treinstation heb ik aanvankelijk geëxperimenteerd met complementaire kleuren om belangrijke informatie visueel te laten opvallen. De combinaties die ik heb getest waren:

- Paars en geel
- Donkergrijs en cyaan
- Donkerblauw en roodachtig oranje
- Blauw en oranje



Hoewel deze combinaties een sterk contrast boden en visueel aantrekkelijk waren, merkte ik dat ze te veel afleidden van de kerninformatie die de reiziger snel moet kunnen opnemen. Daarom heb ik ervoor gekozen om het informatieve gedeelte van de schermen een lichtgrijze achtergrond te geven (**HEX: #EEEEFF**). Dit zorgt voor rust en overzichtelijkheid, terwijl accenten en belangrijke meldingen nog steeds kunnen opvallen door kleurgebruik elders.

De HEX-codes die ik bij mijn experimenten gebruikte waren: **#00B3B3, #3B0A45, #118753, #003366.**

De uiteindelijke keuze voor de kleur was **#00B3B3**, een helder cyaan die fris, modern en goed zichtbaar is. Hij trekt de aandacht zonder te overheersen, waardoor hij ideaal is voor accenten of belangrijke elementen in schermontwerpen.

Nadien ben ik begonnen te experimenteren met typografie, omdat de leesbaarheid en hiërarchie van de tekst cruciaal zijn voor een snelle interpretatie door reizigers. Uiteindelijk heb ik gekozen voor het lettertype **Inter**, in **Bold**, met een grootte van **64 pt**, omdat dit een sterke, moderne uitstraling combineert met een goede leesbaarheid op afstand.

Overzichtscherm - nationaal & internationaal

17:26		23/10/2025				
	status		Bestemming		type	perron
17:30 +7	aan perron		Charleroi-Centraal/ Charleroi-Central	1:51	IC	x24
17:33 +7	10:32		Leuven/	50	IC	13
17:35	Komt aan		Noorderkempen	17	S35	21
17:36	aan perron		Mol	57	S33	5
17:36			Poperinge/Lille Fldrs	2:24	IC	x4
17:40	aan perron		Aarschot/	47	P	14b
17:43 +8	17:51		Essen/	35	IC	22
17:45			Nijvel:	2:20	S1	14a
17:45	aan perron		Puurs	41	S32	23
17:50			Rosendaal	51	S32	22
17:51	aan perron		Turnhout	49	IC	x6
17:54			Hasselt/	1:16	IC	21
17:58			De Panne/	2:17	IC	x3

The EU citizens also need an Electronic Travel Authorisation (ETA) to enter the UK.
Its valid for 2 years and must be applied for on the UK government website

10:13		23/10/2025					
	📍	⌚	🚂	🚶	Track	☁️	
TGV inOui	Marne-la-Vallée - Chessy (Fr) Disneyland Paris	⌚	10:17 > 12:12	1:51	0	6	12° 🌊
ICE	Berlin (De)	⌚	10:25 > 17:58	6:43	1	9	9° 🌧️
eurostar	London St Pancras (Gb)	⌚	10:53 > 12:42	1:55	1	9	12° ☀️
NS	Amsterdam (Nl)	⌚	11:00 > 13:23	2:23	0	9	7°C ⚡
ICE	Frankfurt Airport (De)	✈️	11:07 > 13:59	2:52	0	9	4°C 🌊
 The EU citizens also need an Electronic Travel Authorisation (ETA) to enter the UK. It's valid for 2 years and must be applied for on the UK government website							

Perronscherm

uur + status P

Bestemming

tussenstops:

.....

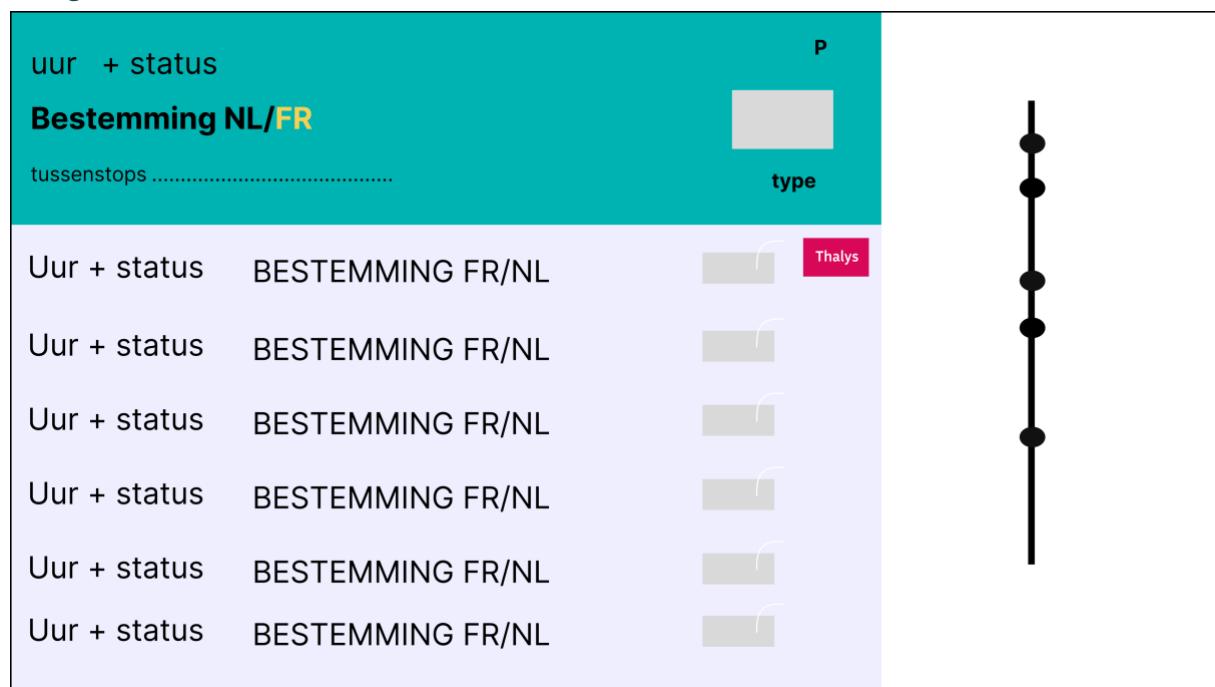
.....

Zone A Zone C

Volgende trein is:

uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P
uur	Bestemming NL/FR	status	P

Wagonscherm



Reflectie

Deze week werd mijn ontwerpproces eindelijk volledig. Doordat ik me volledig richtte op kleur en typografie om informatie duidelijk en effectief over te brengen. Door te experimenteren met complementaire kleuren, contrasten en een rustige achtergrond, leerde ik hoe visuele hiërarchie de leesbaarheid van de schermen versterkt.

Daarnaast gaf het kiezen van een duidelijk, modern lettertype zoals **Inter Bold, 64 pt** mij inzicht in hoe typografie de gebruikerservaring beïnvloedt. Deze focus op kleur en typografie gaf mij vertrouwen om de schermen niet alleen functioneel, maar ook visueel aantrekkelijk en consistent te maken.

Vooruitblik naar volgende week

- Midi-prototypes verder uitwerken
- Typografie en kleuren verfijnen
- Consistentie bewaken over alle schermen

Van week 5 – 10 hebben we gewerkt aan
HTML-Tailwind-CSS

Week 11 - Start GSM scherm in FIGMA

Inleiding

Na enkele weken werken aan het overzichtsscherm, perronscherm en wagonscherm zetten we deze nu om in een app voor de reiziger. Het doel is dat de gebruiker snel en efficiënt zijn of haar weg kan vinden.

Doel van de week

- De basisstructuur van de app opzetten
- Starten met het maken van de eerste schermen

Uitgevoerde activiteiten

Eerst heb ik een frame aangemaakt in de afmetingen van een iPhone. Zo passen alle schermen precies op een standaard smartphone. Dit zorgt voor een consistente ervaring. Daarna heb ik de visuele identiteit toegepast. Ik koos lettertypes en kleuren en paste deze overall toe. Zo blijft de informatie overzichtelijk en duidelijk.

Vervolgens begon ik met het uitwerken van de eerste schermen:

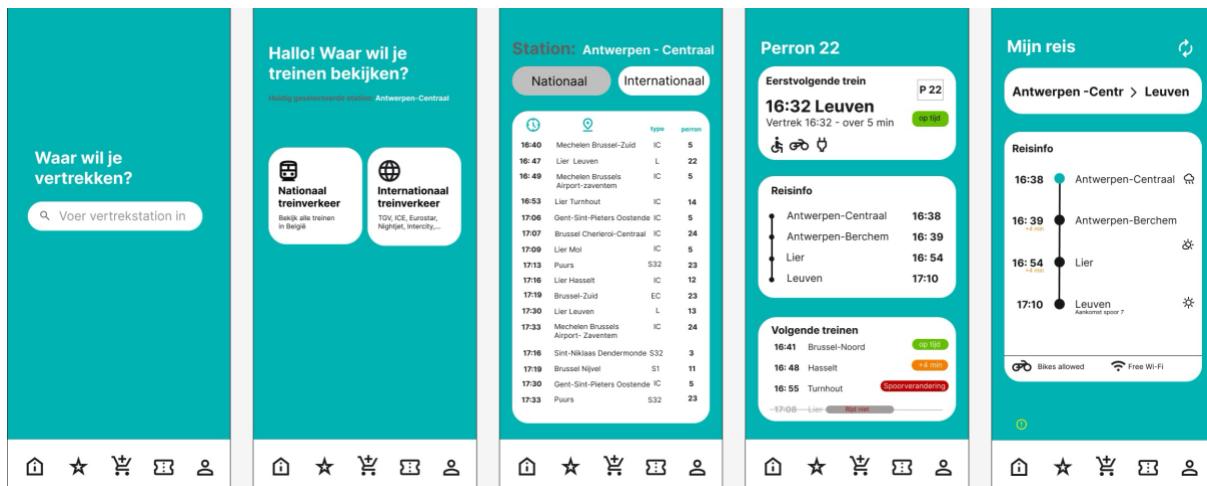
- Profielscherm
- Ticket kopen
- Favoriete route
- Mijn tickets
- Informatiescherm over tickets

Het beginscherm is het startpunt voor de gebruiker. Hier kan je een startlocatie invoeren. Daarna kies je voor nationale of internationale treinen. Het overzichtsscherm toont alle belangrijke info van de gekozen trein. Denk aan vertrek- en aankomsttijden, vertragingen en extra diensten. Bovenaan staan snelkeuze-opties om tussen nationaal en internationaal te wisselen. Zo hoef je niet terug naar het startscherm.

Klik je op een specifieke trein, bijvoorbeeld Leuven, dan verschijnt het perronscherm. Hier zie je het perron van die trein, bijvoorbeeld perron 22. Ook staan er reistips en eventuele vertragingen. Onder deze info zie je gegevens van de volgende treinen, inclusief vertragingen. Zo kan de gebruiker plannen voor aansluitingen.

Het perronscherm geeft extra praktische info. Start- en eindlocatie staan bovenaan, samen met een refresh-knop. Tussenstops worden getoond, inclusief vertrektijden en vertragingen. Ook het weer en de diensten op de trein zijn zichtbaar, zoals wifi of fietsvoorzieningen.

Qua ontwerp koos ik voor een cyaan achtergrond met witte vlakken. Dit geeft hoog contrast en maakt alles goed leesbaar. De vlakken hebben afgeronde hoeken van 20. Zo oogt de app vriendelijk en modern. De informatie blijft overzichtelijk en snel toegankelijk.



Reflectie

Deze week startte ik met de basis van de app. Het was belangrijk eerst de kernstructuur neer te zetten. Daarna kon ik verder met details. Door te focussen op frame, kleuren, lettertypes en schermen kreeg ik een duidelijk overzicht. Zo zie je hoe de gebruiker door de app navigeert.

Ik merkte dat het makkelijk is om te lang te blijven hangen op kleine details. Daarom probeerde ik niet te perfectionistisch te zijn. Eerst wilde ik een functionele basis hebben. Later kan ik verbeteringen doorvoeren.

Ik leerde dat het plannen en structureren van schermen essentieel is. Door de schermen op te delen per functie, zoals profiel, tickets, perrons en overzicht, ontstaat een logische flow. Consistente kleuren, lettertypes en visuele elementen helpen ook bij overzicht.

Reflectie en feedback zijn belangrijk. Door kritisch te kijken naar informatie, hiërarchie en kleurcontrasten kan ik later gerichter verbeteren. Een goede app is niet alleen mooi, maar vooral duidelijk en efficiënt in gebruik.

Kortom, deze week legde ik een solide basis. Ik heb inzicht gekregen in het belang van structuur, consistentie en focus op functionaliteit. Later kan ik me richten op verfijning en extra features.

Feedback uit de les

- Voeg een indicatie toe van hoe druk het is, bijvoorbeeld met icoontjes van personen
- Toon het weer op de aankomstbestemming

Toevoegingen & Tips

Toevoegingen

- Op beginscherm taalkeuze: NL-FR-DE
- Toon hoe druk de trein is
- Treinvisualisatie zoals in de app: zone A, zone B, WC en fiets aanduiding
- Aanduiding van welke pagina actief is (ipv profiel/aankoop/...)

- Mogelijke tabs: 'ochtend', 'middag', 'avond'
- Routevoorbeeld: Antwerpen → Brussel Zuid → Antwerpen → Brussel
- Centraal → Centraal → Zuid
- Check of hoeken gelijk zijn
- Consistente achtergrondkleuren
- Ticket kopen optie toevoegen
- Typografie eventueel aanpassen

Tips

- 14 pixels als kleinste font
- Focus op één functie per scherm
- Voeg uur, batterij, 5G toe bovenaan zoals op iPhone
- Figma essentials: p.19 uitleg volgen
- Schermen per section indelen: accountgedeelte in een section, zoekpagina in een section
- Figma is gratis voor studenten: wijzig betaalplan → 'learn more' → student

Vooruitblik naar volgende week

- Schermen verder uitwerken zodat je kan doorklikken naar profiel, ticket kopen, etc.
- Feedback verwerken

Week 12 - 1ste verwerking feedback in FIGMA

Inleiding

Deze week heb ik eerst de feedback van de vorige les verwerkt. Daarna ben ik verder gegaan met het uitbreiden van de schermen van de app.

Doel van de week

De focus lag op een grotere uitbreidning van de schermen. Dit omvatte onder andere: het profilscherm, aankoopscherm, routescherm, internationale schermen en enkele pop-up schermen voor extra functionaliteiten.

Uitgevoerde activiteiten

Verwerken van feedback en taalopties

Ik ben begonnen met de feedback van de vorige les toe te passen. Zo heb ik de taalopties toegevoegd: Nederlands, Frans en Duits. De gebruiker kan nu eenvoudig de gewenste taal kiezen.

Opbouw van het beginscherm en overzichtsscherm

Het beginscherm is het startpunt voor de gebruiker. Hier kan je een startlocatie invoeren en kiezen tussen nationale of internationale treinen. Het overzichtsscherm toont alle belangrijke informatie van de gekozen trein, zoals vertrek- en aankomsttijden, vertragingen en extra diensten. Bovenaan staan snelkeuze-opties om te wisselen tussen nationale en internationale treinen, zonder terug te moeten naar het beginscherm.

Navigatiestructuur en profielschermen

Ik heb mijn snelkoppelingen aangepast. Deze zijn nu per scherm georganiseerd in plaats van favorieten. De navigatie bevat nu: beginscherm, overzichtsscherm, kaart, perronscherm en ticket. Dit sluit beter aan bij de structuur van de app. Vervolgens heb ik het profiel toegevoegd. Dit bestaat uit een inlogscherm, een wijzig-profiel-scherm en een scherm om instellingen terug te zetten. Op elk scherm is een profielicoon toegevoegd als snelkoppeling naar het profielscherm.

Routeplanner en ticketfunctionaliteiten

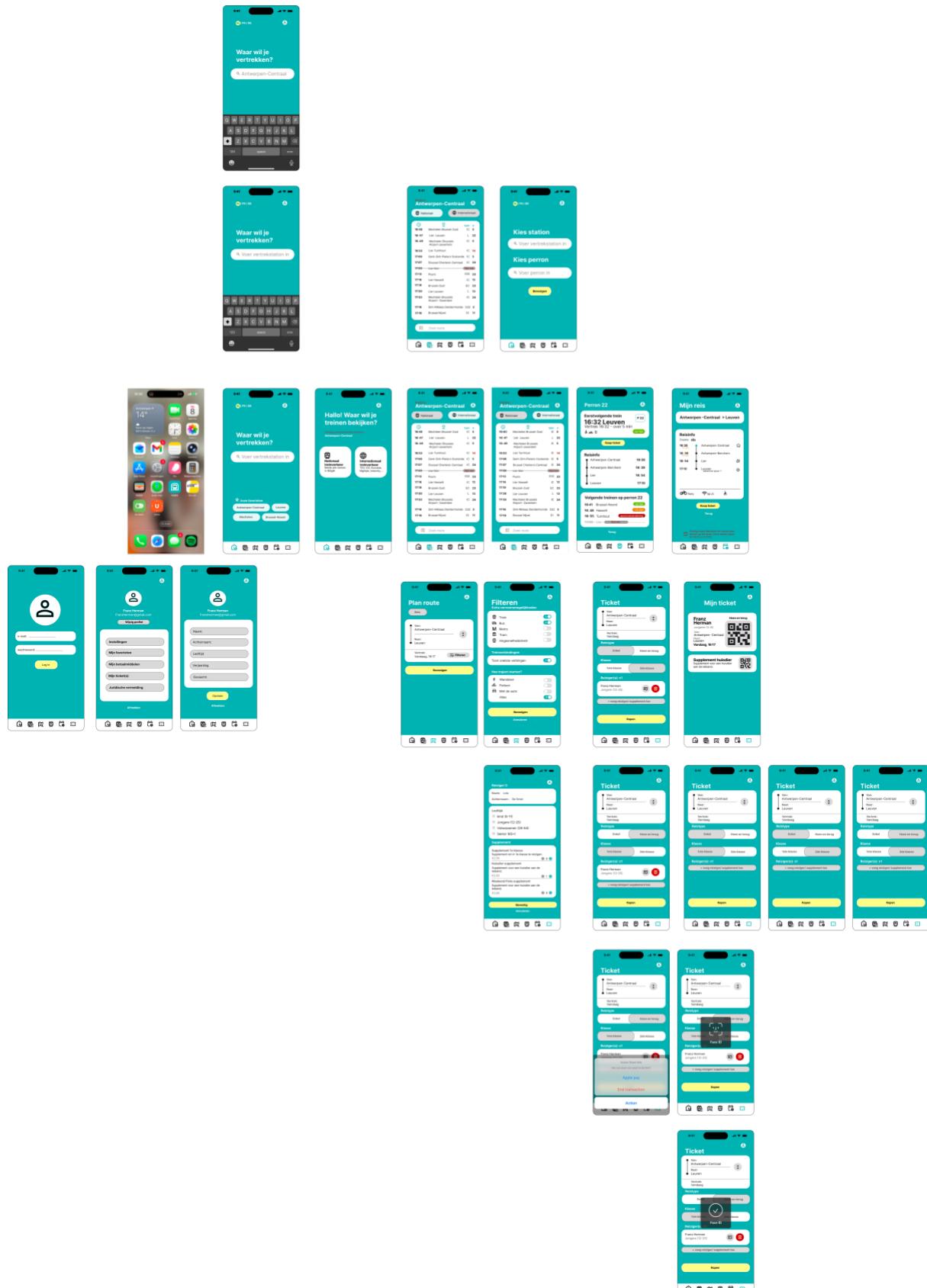
Daarna heb ik de routeplanner-schermen uitgewerkt, inclusief filters. Ook heb ik het ticket kopen-scherm toegevoegd. Hier kan de gebruiker kiezen tussen verschillende tickettypes, zoals een enkele reis of een heen- en terugreis, en tussen eerste of tweede klas. Daarnaast is er een scherm voorzien om een extra passagier toe te voegen en het ticket verder te personaliseren. Tot slot is er ook een Mijn Ticket-scherm waarin de gebruiker zijn eigen tickets kan bekijken.

Visuele afwerking en realistische app-weergave Ik

Ik heb een beginscherm toegevoegd dat een iPhone-scherm simuleert, met een app-icoon dat op mijn eigen iPhone is geplaatst. Overal is dezelfde opmaak gebruikt: hetzelfde lettertype, consistente kleuren en actieknoppen volgens de huisstijl. Actieknoppen zijn geel, vertragingen worden rood aangeduid en op tijd groen. Ook zijn QR-codes toegevoegd en is zichtbaar hoe druk de trein is.

Consistentie en detailafwerking

Ik heb extra aandacht besteed aan consistentie. De achtergrond, lettergroottes, kleuren en afgeronde hoeken zijn overal gelijk. Het kleinste gebruikte lettertype is 14 pixels. Daarnaast heb ik realistische iPhone-elementen toegevoegd, zoals batterij, uur en netwerkstatus. Ook is duidelijk zichtbaar op welke pagina de gebruiker zich bevindt.



Reflectie

Deze week heb ik geleerd hoe belangrijk het is om feedback effectief te verwerken. Door eerst de taalopties en navigatiestructuur aan te passen, kon ik de app direct

gebruiksvriendelijker maken. Het systematisch uitbreiden van schermen, zoals profiel, ticket kopen en routeplanner, gaf me inzicht in de samenhang tussen verschillende onderdelen van een app.

Ik merkte dat het makkelijk is om te lang te blijven hangen op kleine details. Daarom probeerde ik niet te perfectionistisch te zijn. Eerst wilde ik een functionele basis hebben. Later kan ik verbeteringen doorvoeren.

Het werken met consistente opmaak en realistische iPhone-elementen heeft mijn oog voor detail versterkt. Kleine zaken, zoals het gebruik van hetzelfde lettertype, consistentie kleuren en correcte hoeken, zorgen voor een professioneler resultaat en een betere gebruikerservaring.

Daarnaast realiseerde ik me dat het plannen van schermen in een logische flow cruciaal is. Door eerst kernfuncties neer te zetten en daarna extra features toe te voegen, blijft de app overzichtelijk en gestructureerd. Het werken met verschillende schermen en pop-ups heeft me ook geleerd hoe belangrijk het is om de gebruiker altijd duidelijk te laten weten op welk scherm hij of zij zich bevindt.

Kortom, deze week heeft mijn vaardigheden in app-ontwerp en gebruiksvriendelijkheid verder ontwikkeld. Ik zie nu duidelijk hoe ontwerpkeuzes, consistentie en planning samenkommen om een functionele en esthetische app te maken.

Feedback uit de les

- Mak het zo realistisch mogelijk

Vooruitblik naar volgende week

- Feedback verwerken
- finaliseren voor deadline.

Week 13 - Finale GSM scherm in FIGMA

Inleiding

Tijdens deze week heb ik de feedback van de vorige les verwerkt. Het doel was om deze feedback toe te passen en zo tot een finale versie van de app te komen.

Doel van de week

Het afronden van een finale versie van de app die klaar is voor indiening.

Uitgevoerde activiteiten

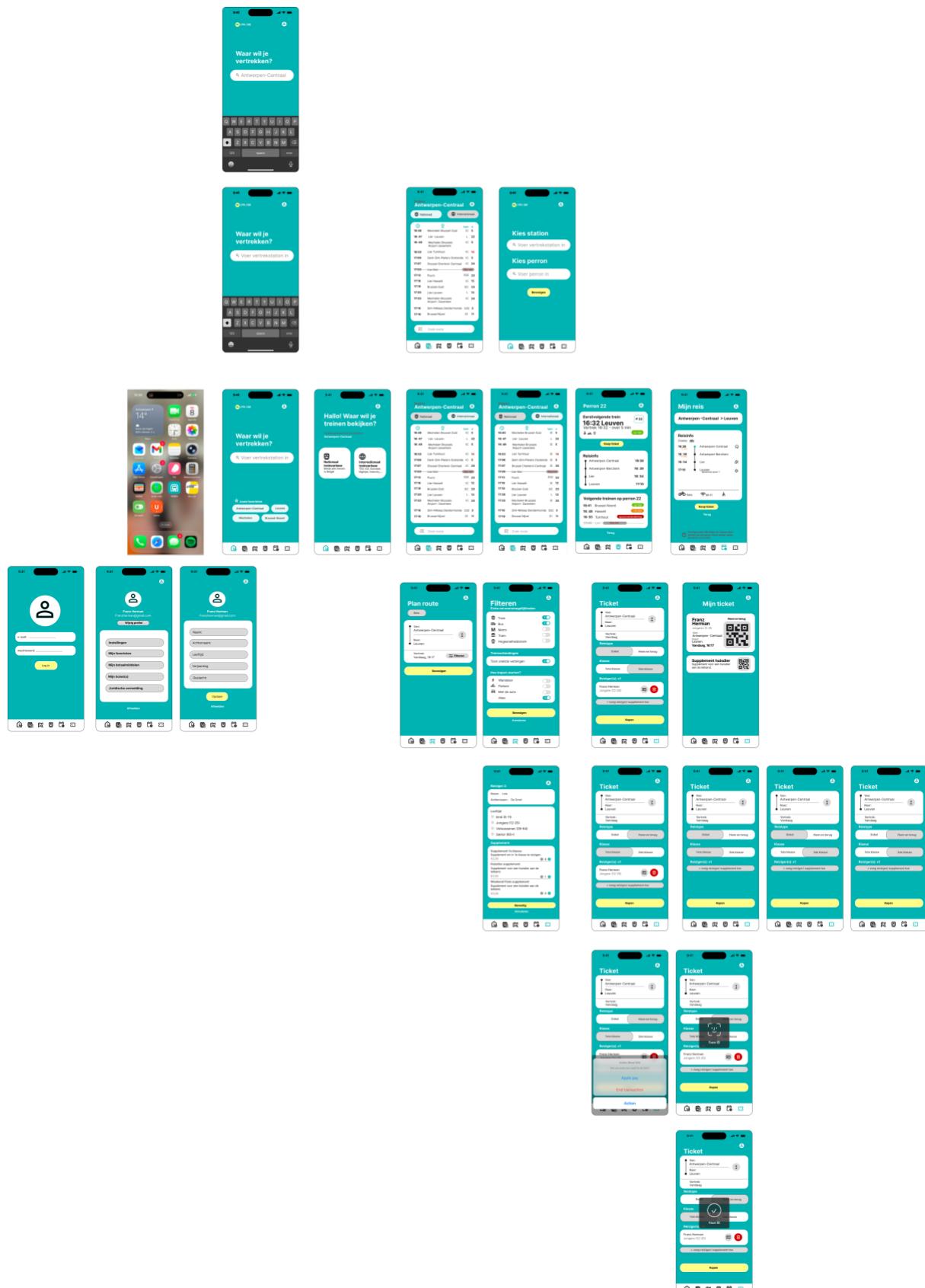
Voor de tweede feedbackverwerking ben ik gestart met het toevoegen van extra tussenstappen in het aankoopproces van een ticket. Bij het afrekenen kan de gebruiker nu Apple Pay selecteren. Daarna volgt een Face ID-stap, inclusief een bevestigingsscherm waarin wordt gecontroleerd of de Face ID correct is uitgevoerd. Dit maakt het betaalproces realistischer en duidelijker.

Daarnaast heb ik een extra scherm toegevoegd waarin de gebruiker een station en perron kan kiezen. Voor gebruikers die net zijn ingelogd, heb ik ook het Apple-

toetsenbord en het bijhorende toetsenborddisplay toegevoegd op het beginscherm. Dit verhoogt de realistische uitstraling van de app.

Ik heb ook een zoekfunctie toegevoegd aan het overzichtsscherm. Deze brengt de gebruiker naar de routeplanner. Binnen deze routeplanner heb ik een storing tussen twee locaties toegevoegd om realistische situaties te simuleren.

Alle schermen zijn met elkaar verbonden zodat er een duidelijke en logische flow ontstaat. Op die manier kon ik een share-link aanmaken met een correcte volgorde en overgangen tussen de schermen.



Reflectie

Ik heb een volledig en afgewerkt geheel kunnen realiseren dat klaar is voor indiening. De laatste aanpassingen bestonden vooral uit details en kleine verbeteringen die

tijdens de les werden aangehaald, zoals een betalingssysteem en realistische toetsenborden. Deze elementen maken de app geloofwaardiger en zorgen voor een professionelere eindafwerking.