

## Welkom

Dit document vormt mijn persoonlijke procesdocumentatie voor het project ‘Lost in Tra(i)nslation’. Hierin geef ik een overzicht van mijn aanpak, overwegingen en keuzes gedurende het gehele project. Hieronder vind je de link naar mijn Figma-prototype, waarin het uiteindelijke resultaat te bekijken is. Daarnaast kun je via het menu hierboven mijn wekelijkse voortgang volgen en zien hoe het project zich stap voor stap heeft ontwikkeld. Veel leesplezier!

# Week 1

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Basis uitleg

Introductie tot het project en de basisconcepten.

### Wat heb ik gedaan?

Deze week stond volledig in het teken van de opstart van het project. Op maandag hebben we een uitgebreide briefing gekregen voor het "Lost in Tra(i)nslation" project. We zijn begonnen met het grondig overlopen van de vereisten en het opstellen van een eerste planning. Daarnaast heb ik een gebruiksonderzoek uitgevoerd om te analyseren hoe makkelijk het navigeren van de verschillende schermen verloopt. Het onderzoek verliep zeer vlot en ik kreeg de resultaten die ik verwachtte, mensen kunnen zeer gemakkelijk navigeren binnen enkele seconden zonder veel problemen, dit gold ook voor slechtzienden en oude mensen. Dit gaf me waardevolle inzichten in de gebruikerservaring en mogelijke knelpunten.

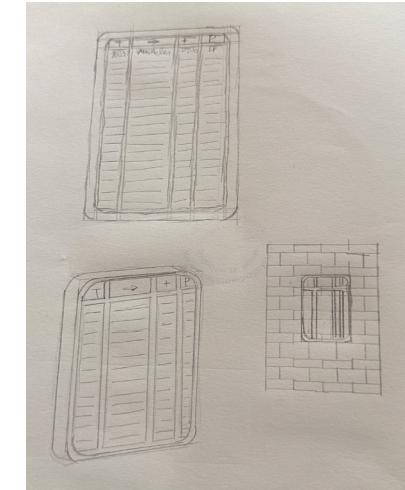
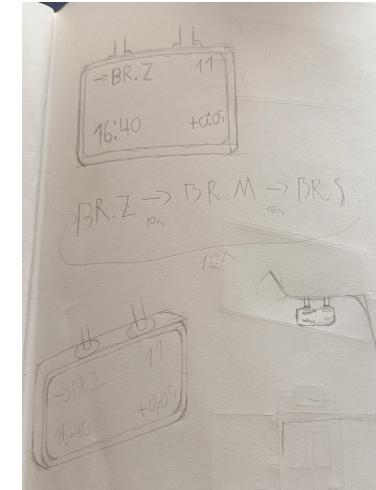
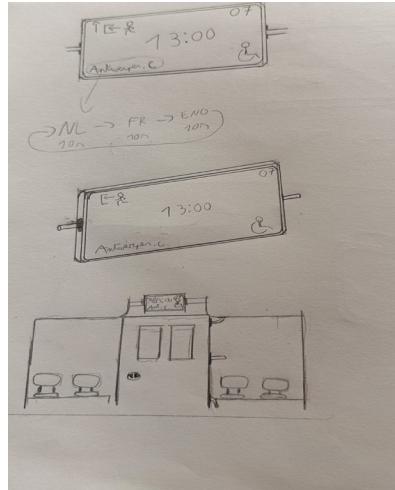
Briefing doorgenomen en besproken met enkele mensen.

Onderzoek gedaan naar de stijl en richtlijnen die de NMBS hanteert in hun design.

Eerste ideeën en schetsen op papier gezet, waarbij ik verschillende concepten heb uitgeprobeerd.

### Waarom?

Een goede voorbereiding is het halve werk. Door eerst de structuur en vereisten goed te begrijpen, voorkom ik later problemen in het proces. Deze aanpak zorgt ervoor dat ik gericht en efficiënt te werk kan gaan in de komende weken. Daarnaast helpt het gebruiksonderzoek me om de gebruikerservaring te optimaliseren vanaf het begin van het project.



# Week 2

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Figma leren kennen

Verkenning van de Figma interface en mogelijkheden.

### Wat heb ik gedaan?

Deze week heb ik mijn account aangemaakt op Figma en een uitgebreide introductieles gevolgd in de klas over het gebruik van deze tool. Ik heb veel tijd besteed aan het verkennen van de interface en het uitproberen van verschillende functies. Hoewel ik deze week nog geen definitieve ontwerpen heb gemaakt, heb ik me vooral gefocust op het onder de knie krijgen van de basisprincipes van Figma. Ik heb geleerd hoe ik frames en groepen kan aanmaken, hoe ik met vector tools kan werken en hoe ik auto layout kan toepassen om flexibele ontwerpen te maken. Dit heeft me een solide basis gegeven om in de komende weken daadwerkelijk aan mijn project te beginnen. Ik voel me nu veel zekerder in het gebruik van Figma en ben klaar om mijn eerste schermen te ontwerpen.

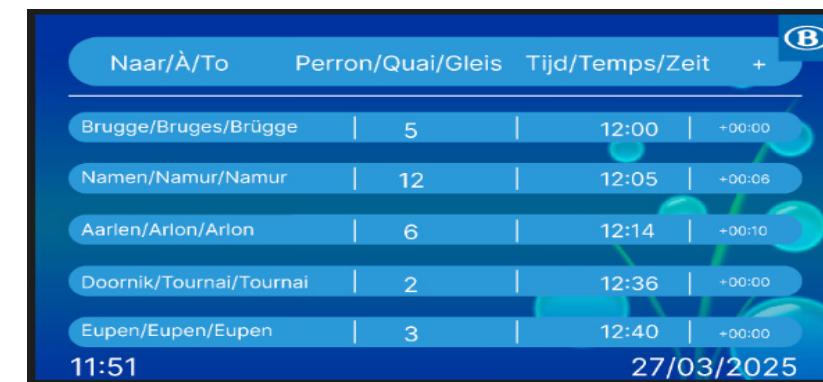
Frames en Groups aangemaakt en bewerkt

Vector tools gebruikt voor het tekenen van iconen en vormen

Auto Layout toegepast om dynamische componenten te bouwen

### Waarom?

Figma is de industiestandaard voor UI design. Het is essentieel om deze tool goed te beheersen voordat ik begin aan het ontwerpen van de echte schermen. Door veel te oefenen en te experimenteren, voel ik me nu een stuk zekerder in het gebruik van Figma. Dit zal me helpen om in de komende weken efficiënter en effectiever te werken aan mijn ontwerpen.



# Week 3

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Schermen maken in Figma

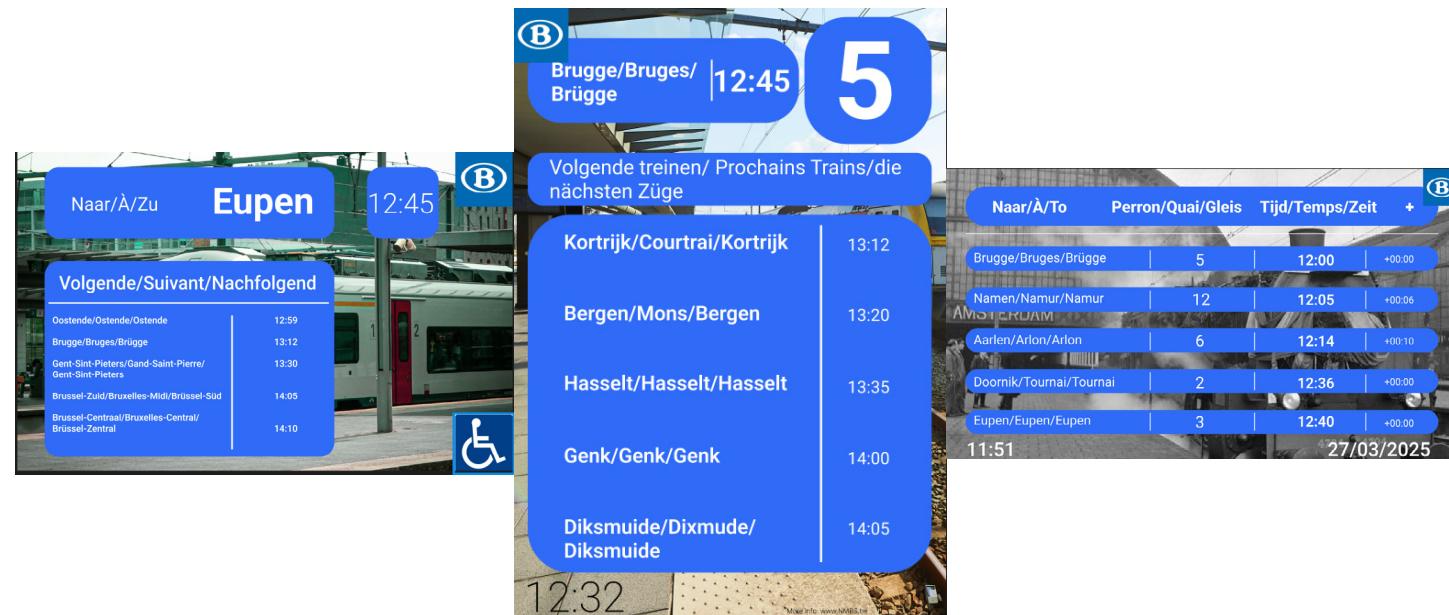
### Opzetten van de eerste schermen en wireframes.

#### Wat heb ik gedaan?

Deze week ben ik gestart met het maken van de eerste wireframes in Figma. Ik heb me vooral gericht op het opzetten van de globale structuur van de applicatie en het uitwerken van de belangrijkste schermen. Door te werken met low-fidelity wireframes kon ik snel verschillende ideeën uitproberen en de flow van de applicatie optimaliseren. Daarnaast heb ik feedback gevraagd aan medestudenten en deze verwerkt in mijn ontwerpen. Deze feedback heeft me ook heel hard geholpen waardoor ik al vroeg in het project een meer geoptimaliseerd prototype heb kunnen maken. Het was een leerzame ervaring om te zien hoe mijn ontwerpen zich ontwikkelen naarmate ik meer inzicht kreeg in de gebruikersbehoefthen.

#### Waarom?

Door eerst wireframes te maken zonder te veel aandacht te besteden aan kleuren of details, kan ik de structuur snel verbeteren. Dit zorgt ervoor dat ik flexibel kan inspelen op veranderingen en dat het uiteindelijke ontwerp beter aansluit bij de wensen van de gebruiker. Dit is ook de fase waarin ik nog veel kan experimenteren met verschillende layouts en navigatie-opties, wat cruciaal is voor het creëren van een gebruiksvriendelijke app.



# Week 4

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Conversie naar HTML met AI

### Experimenteren met AI tools.

#### Wat heb ik gedaan?

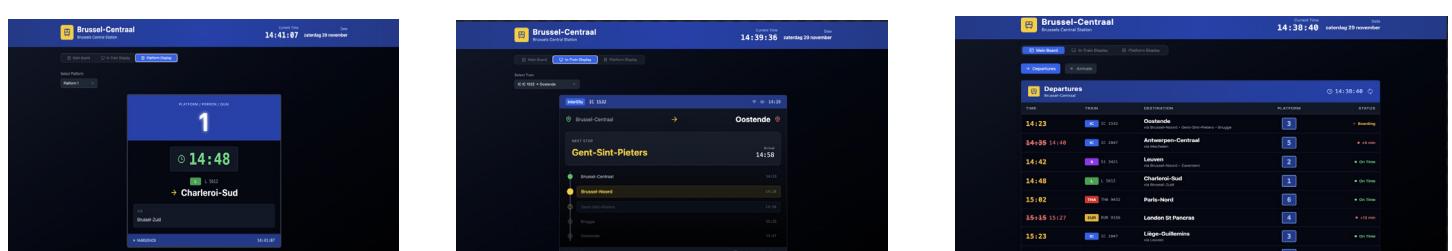
Ik heb screenshots van mijn Figma-designs aan ChatGPT verstrekt en gevraagd om deze om te zetten naar HTML-code. Op deze manier kon ik een eerste, functionele opzet van de ontwerpen creëren, die ik vervolgens verder kon verfijnen en optimaliseren voor gebruik in het project. Het was interessant om te zien hoe AI kan helpen bij het versnellen van het ontwikkelproces, maar het blijft belangrijk om de gegenereerde code goed te controleren en aan te passen waar nodig. AI is een krachtig hulpmiddel, maar het kan niet volledig de expertise en creativiteit van een menselijke onbekend vervangen.

#### Resultaat & Analyse

De output van de AI was verrassend goed wat betreft de structuur van de HTML, maar de styling was nog niet perfect. Toch heeft het me een goede basis gegeven om verder te werken en heb ik veel geleerd over het combineren van AI-tools met mijn eigen kennis en creativiteit.

#### Waarom?

AI kan het ontwikkelproces aanzienlijk versnellen, maar het blijft essentieel om de gegenereerde code te begrijpen en te kunnen aanpassen. Zo ben je altijd goed voorbereid op onverwachte problemen en kun je snel inspelen op feedback of nieuwe inzichten.



# Week 5

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## HTML Basis & Deployment

De basis van HTML leren en online zetten.

### Wat heb ik gedaan?

Deze week heb ik mijn GitHub-repositories succesvol aangemaakt en correct geconfigureerd. Ik heb de benodigde instellingen doorlopen om alles goed te laten functioneren en heb een eenvoudige HTML-pagina ontwikkeld. Deze pagina heb ik online geplaatst, zodat de basis van mijn project zichtbaar en toegankelijk is via het web. Het was leerzaam om te werken met versiebeheer en te ontdekken hoe Continuous Deployment werkt via Netlify. Het was een heel leerzame week, het opzetten verliep niet altijd even vlot maar ik heb het toch voor elkaar gekregen.

GitHub repository aangemaakt en gekoppeld aan Netlify  
Eerste 'Hello World' pagina online gezet en getest

### Waarom?

Continuous Deployment zorgt ervoor dat mijn voortgang altijd zichtbaar is en dat ik snel kan inspelen op wijzigingen. GitHub dient als backup en versiebeheer, wat essentieel is voor een gestructureerde workflow. Door deze tools te gebruiken, kan ik efficiënter werken en mijn project professioneel beheren, wat belangrijk is voor het succes van mijn eindresultaat.

# Week 6

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Design & Coderen: Tailwind Setup

Starten met design systemen.

### Wat heb ik gedaan?

Ik heb Tailwind CSS geïnstalleerd in het project, omdat dit framework het mogelijk maakt om veel sneller en efficiënter te stylen dan met standaard CSS. Door het gebruik van Tailwind kan ik mijn aandacht meer richten op het ontwerp en de functionaliteit van het project, in plaats van tijd te verliezen aan repetitieve CSS-code. Tailwind CSS was vrij moeilijk te installeren, maar na wat zoeken op het internet en de hulp van wort klasgenoten is het gelukt om het werkende te krijgen. Dit is ook mede door de hulp van medestudenten en het internet gelukt.

Netlify gekoppeld aan GitHub

### Waarom?

Tailwind zorgt voor consistentie door het gebruik van utility classes. Het voorkomt "spaghetti CSS". Dit maakt het onderhoud van de code eenvoudiger en versnelt het ontwikkelproces.

# Week 7

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Design & Coderen: Implementatie Bestaande HTML omzetten naar Tailwind.

### Wat heb ik gedaan?

De oude HTML-bestanden die ik in week 4 en 5 heb gemaakt, ben ik momenteel aan het herzien en verbeteren. Hierbij refactor ik de structuur door de styling volledig opnieuw op te bouwen met Tailwind-classes, in plaats van de eerdere methode die ik daarvoor had gebruikt. Op deze manier zorg ik voor een schonere, efficiëntere en beter onderhoudbare codebasis. Dit proces omvat het vervangen van inline styles en traditionele CSS-klassen door Tailwind utility classes. Dit maakt het mogelijk om sneller te werken en zorgt voor een consistentere styling doorheen het hele project. Ook leer ik hierdoor beter hoe ik Tailwind effectief kan toepassen in een real-world scenario. Daarbovenop is het nog eens proffessioneler en realistischer om hiermee te werken doordat dit ook later zal toegepast worden in het werkveld.

### Waarom?

Dit maakt de code properder, overzichtelijker en makkelijker te onderhouden. Ook is het responsief maken (mobiel vs desktop) veel eenvoudiger. Al dit draagt bij aan een betere gebruikerservaring en een efficiënter ontwikkelproces.

```
npm install tailwindcss @tailwindcss/vite
```

# Week 8

Anders Bals  
1\_GDM\_2

## Professionalisering Design Verfijnen van de styling.

### Wat heb ik gedaan?

Ik heb de kenmerkende kleuren van de NMBS, namelijk blauw en grijs, toegevoegd aan de Tailwind-configuratie, zodat deze consequent gebruikt kunnen worden binnen de volledige styling van de website. (zie globals.css). Dit zorgt voor een uniforme uitstraling die aansluit bij de huisstijl van de opdrachtgever. Daarnaast heb ik deze kleuren toegepast in verschillende componenten en secties van de website om de visuele samenhang te versterken. Dit omvat het aanpassen van achtergronden, knoppen en tekstkleuren om ervoor te zorgen dat de gekozen kleuren op een effectieve manier worden geïntegreerd in het ontwerp. Het is belangrijk dat de kleuren niet alleen esthetisch aantrekkelijk zijn, maar ook bijdragen aan de leesbaarheid en gebruiksvriendelijkheid van de website. Er moet dus een hierarchie in kleurgebruik worden aangebracht om de aandacht van de gebruiker te leiden naar belangrijke elementen. Ook moet er een hierarchie in de typografie worden aangebracht zodat de gebruiker makkelijk door de content kan navigeren.

### Waarom?

Het gebruik van een zorgvuldig gekozen, eigen kleurenpalet zorgt niet alleen voor visuele herkenbaarheid, maar sluit ook naadloos aan bij de identiteit en wensen van de opdrachtgever(fictief: NMBS-stijl). Dit versterkt de professionele uitstraling van de website en draagt bij aan een consistente gebruikerservaring. Daarnaast helpt een goed doordacht kleurenschema om de aandacht van gebruikers te sturen naar belangrijke elementen en acties op de pagina, wat de algehele gebruiksvriendelijkheid verbetert. Bovendien draagt het bij aan de toegankelijkheid van de website, waardoor een breder publiek de inhoud kan waarderen en begrijpen.

# Week 9

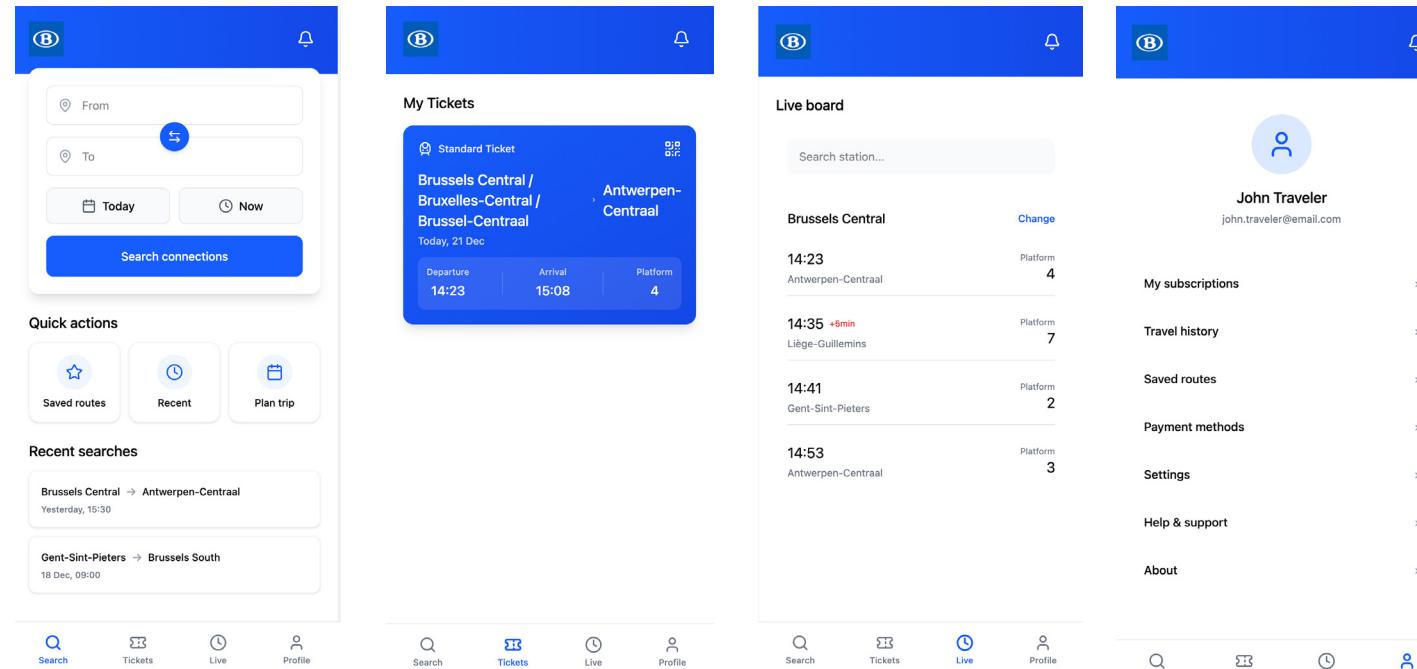
## Figma Interactief Prototype Het mobiele ontwerp interactief maken.

### Wat heb ik gedaan?

In Figma heb ik prototyping connections aangemaakt tussen de verschillende schermen. Hierdoor is het mogelijk om door het ontwerp te navigeren: wanneer je bijvoorbeeld op een knop klikt, word je daadwerkelijk naar het volgende scherm geleid. Dit maakt het ontwerp veel levendiger en geeft een beter beeld van hoe de uiteindelijke app zal functioneren. Het interactieve prototype stelt me ook in staat om feedback te verzamelen van gebruikers en belanghebbenden, wat cruciaal is voor het verfijnen van de gebruikerservaring. Daarnaast helpt het me om eventuele knelpunten in de navigatie of gebruikersflow vroegtijdig te identificeren en aan te pakken.

### Waarom?

Een interactief prototype laat je 'voelen' hoe de app werkt, nog voordat er 1 regel code voor de app zelf is geschreven. Dit is een krachtig hulpmiddel om feedback te verkrijgen en de gebruikerservaring te optimaliseren. Het helpt ook om potentiële problemen vroegtijdig te identificeren en aan te pakken, wat tijd en kosten bespaart in latere ontwikkelingsfasen. Bovendien maakt het de communicatie met belanghebbenden eenvoudiger, omdat zij een tastbaar voorbeeld hebben van het uiteindelijke product.



Anders Bals  
1\_GDM\_2

# Week 10

## Mobile Schermen Uitwerken Verdere uitwerking van de mobiele schermen.

### Wat heb ik gedaan?

De details van de mobiele interface zijn verder uitgewerkt. Iconen, witruimte en typografie zijn zorgvuldig gefinetuned, waardoor de interface consistentere aanvoelt en het geheel steeds meer één samenhangend ontwerp begint te vormen. Dit omvat het aanpassen van knoppen, navigatie-elementen en andere UI-componenten om ervoor te zorgen dat ze visueel aantrekkelijk en functioneel zijn op mobiele apparaten. Het resultaat is een strakker en professioneler uitzienend ontwerp dat beter aansluit bij de behoeften van mobiele gebruikers.

### Waarom?

De details maken het design. Een consistente interface wekt vertrouwen bij de gebruiker. Wat betekent dat de gebruiker zich comfortabel voelt met het gebruik van de app. Ook zorgt het voor een professionele uitstraling die aansluit bij de huisstijl van de opdrachtgever. Daarbovenop zal het zorgen dat de gebruiksvriendelijkheid en toegankelijkheid worden verbeterd, wat essentieel is voor het succes van de app en het zal de gebruiker vertrouwen geven in de developer.

Anders Bals  
1\_GDM\_2

# **Week 11**

**Anders Bals**  
1\_GDM\_2

## **Eindspurt**

**Laatste aanpassingen en afwerking.**

### **Wat heb ik gedaan?**

Alle losse eindjes aan elkaar geknoopt. Zowel het Figma prototype als de documentatiewebsite zijn nagekeken op fouten, deze fouten ben ik nu ook aan het oplossen. Na wat laatste optimalisaties is het project klaar voor oplevering. Ik heb de weekverslagen nagekeken op spelfouten en grammatica, zodat alles er professioneel uitziet. De laatste loodjes wegen het zwaarst!

### **Waarom?**

Kwaliteitscontrole is de laatste stap voor oplevering. Dit zorgt ervoor dat het eindproduct voldoet aan de verwachtingen en standaarden van de opdrachtgever. Het is een essentieel onderdeel van het ontwikkelproces dat ervoor zorgt dat de eindresultaten professioneel en volledig zijn. Een goede laatste controle kan het verschil maken tussen een goed project en een uitstekend project.

# **Week 12**

**Anders Bals**  
1\_GDM\_2

## **Documentatie & Finalisering**

**Online zetten van de volledige documentatie.**

### **Wat heb ik gedaan?**

Deze website is afgewerkt en alle weekverslagen zijn ingevuld. Het Figma prototype is geüpload en gelinkt op de homepage. Alles is nu toegankelijk voor de opdrachtgever en andere belanghebbenden. Ik heb ervoor gezorgd dat alle links werken en dat de lay-out consistent is over de verschillende pagina's. De laatste controles zijn uitgevoerd om ervoor te zorgen dat alles er professioneel uitziet en goed functioneert. De documentatie is nu compleet en klaar voor het te tonen. De website zal geoptimaliseerd worden voor verschillende apparaten in de toekomst, zodat deze zowel op desktop als mobiel goed te bekijken is.

### **Eindresultaat**

Met de afronding van alle geplande activiteiten, de uitvoering van mijn creatieve concepten en de zorgvuldige afronding van de laatste details, kan ik met trots concluderen dat het project ‘Lost in Tra(i)nslation’ nu officieel en volledig is afgerond. Ik ben tevreden met het eindresultaat en kijk ernaar uit om dit te tonen aan de opdrachtgever. Bedankt voor het volgen van mijn proces!