

# Lost in Tra(i)nslation

Stationschermen

Professionele Bachelor Grafische en Digitale Media

Departement Media, IT & Communicatie

Campus Spoor Noord - VIADUCT, Ellermanstraat 71 - 2060 Antwerpen



# Assignment - Lost in Tra(i)nslation

14 September 2025 at 22:00 → 19 December 2025 at 21:59

**In België doorkruisen treinen taalgrenzen. Een reiziger kan in Antwerpen (Nederlands taalgebied) opstappen en reizen naar Luik (Franstalig gebied) of Eupen (Duitstalig gebied). Tijdens deze reis vertrouwen passagiers op stationsschermen om correcte, duidelijke en toegankelijke informatie te krijgen. Niet alle reizigers delen echter dezelfde moedertaal, wat een uitdaging vormt voor communicatie en bruikbaarheid.**

Als ontwerpers is je taak om een **meertalig informatiesysteem** te bedenken dat inspeelt op Belgisch taallandschap. Het systeem moet ervoor zorgen dat passagiers—of ze nu Nederlands, Frans, Duits of een andere taal spreken—de gepresenteerde informatie eenvoudig kunnen begrijpen en ernaar kunnen handelen.

De opdracht draait om het ontwerpen van **drie types informatieschermen voor een Belgisch treinstation (vertrekborden, perronschermen en passagiers-/wegwijsschermen)**. Het doel is om essentiële reisinformatie (vertrektijden, vertragingen, perronwijzigingen, navigatie) duidelijk, toegankelijk en meertalig (NL/FR/DE) te presenteren. Daarbij moeten visuele elementen en iconen verwarring verminderen en de ervaring voor reizigers met verschillende taalachtergronden verbeteren.

Het proces verloopt stapsgewijs: **gebruikeronderzoek, low- en mid-fidelity wireframes, high-fidelity mockups, en een toegankelijkheidscheck**. Prototypes moeten professioneel ogen, realistische inhoud tonen en voldoen aan criteria zoals leesbaarheid, contrast, typografie, consistentie en bruikbaarheid onder tijdsdruk.

## Wat wordt er van je verwacht?

Op basis van de bovenstaande vragen is de opdracht om **vier types informatieschermen** te prototypen voor een Belgisch treinstation. Elk prototype moet laten zien hoe jullie ontwerp inspeelt op de uitdagingen van meertalige communicatie, toegankelijkheid en bruikbaarheid.

<b>Vertrekbord-scherm:</b> Toont aankomende treinen, vertrektijden, bestemmingen en perronnummers. Hoe kan dit duidelijk en toegankelijk worden gemaakt in Nederlands, Frans en Duits, ondersteund door visuele aanwijzingen?	<b>Perron-informatiescherm:</b> Geeft real-time updates over aankomsten, vertragingen of last-minute perronwijzigingen. Hoe kan het ontwerp verwarring verminderen en duidelijkheid bieden onder tijdsdruk?	<b>Passagiersinformatie- / Wegwijsscherm:</b> Biedt contextuele informatie zoals stationsnavigatie, aansluitingen of noodmeldingen. Hoe kunnen symbolen of niet-verbale elementen (iconen, kleuren, lay-out) passagiers ondersteunen die de taal niet spreken?	<b>Mobiel scherm via QR-code:</b> Ontwerp een smartphone-interface die verschijnt wanneer reizigers een QR-code op de stationsschermen scannen. Dit scherm biedt persoonlijke en compacte informatie zoals actuele vertrektijden, perronwijzigingen en vertragingen voor de specifieke trein van de reiziger. Het ontwerp moet rekening houden met beperkte
---	---	--	---

schermruimte, meertaligheid (NL/FR/DE) en snelle scanbaarheid. Denk hierbij aan een **responsieve lay-out**, duidelijke iconen en de mogelijkheid om met één klik extra details te tonen (zoals tussenstops of wagonindelingen). Zo wordt de publieke informatie van de grote schermen vertaald naar een **persoonlijke, toegankelijke en altijd-bij-de-hand ervaring** op de smartphone.

**Een prototype binnen UX (User Experience) en UI (User Interface) design is een vroegtijdige, vaak interactieve versie van een digitaal product (zoals een website, app of platform), bedoeld om het ontwerp en de functionaliteit te testen vóórdat het volledig wordt ontwikkeld. De prototypes moeten laten zien hoe het systeem zich aanpast aan België's taaldiversiteit, consistent blijft tussen verschillende schermtypes en de reizigerservaring ondersteunt van vertrek tot aankomst.**

#### **Kenmerken van een prototype in UX/UI design:**

**Visualisatie van ideeën** – laat zien hoe schermen, knoppen en navigatie eruitzien.

**Interactiviteit** – gebruikers kunnen door de interface klikken om de flow te ervaren (bijvoorbeeld met tools zoals Figma, Adobe XD of Sketch).

**Testbaar** – ontwerpers, ontwikkelaars en eindgebruikers kunnen het prototype gebruiken om feedback te geven.

**Iteratief** – prototypes worden vaak stap voor stap verbeterd, afhankelijk van de resultaten van gebruikerstesten.

#### **Niveaus van prototypes:**

**Low-fidelity (lo-fi)**: schetsen of wireframes, vooral gericht op structuur en navigatie.

**High-fidelity (hi-fi)**: bijna realistische ontwerpen, inclusief kleuren, typografie, iconen en soms animaties.

#### **Low-Fidelity (Low-Fi) Mockups**

- Doel: Focus op structuur, lay-out, functionaliteit.
- Uiterlijk: Simpele schetsen of wireframes, vaak met placeholders.
- Detailniveau: Minimaal, enkel boxen/labels. Geen of basale kleuren.
- Interactiviteit: Beperkt of geen; vooral statisch.
- Gebruik: Vroege verkenning, brainstormen, snelle validatie.

**Voorbeeld: zwart-wit wireframe met posities voor treinschema, perronnummer en iconen.**

#### **High-Fidelity (High-Fi) Mockups**

- Doel: Nabootsen van de uiteindelijke look & feel.
- Uiterlijk: Gepolijst, met kleuren, typografie, iconen, realistische inhoud.
- Detailniveau: Hoog; hiërarchie, spacing, branding.
- Interactiviteit: Mogelijk interactief (bv. notificaties in Figma).
- Gebruik: Eindpresentaties, usability tests, hand-off naar developers.

**Voorbeeld: full-color scherm met realistische vertrektijden in NL/FR/DE, iconen voor vertragingen, kleurcodes voor perrons.**

Kortom: low-fi = concept & lay-out, high-fi = afgewerkt & realistisch.

#### **Doel van een prototype:**

Inzicht krijgen in de **bruikbaarheid en gebruikerservaring**.

Vroegtijdige problemen opsporen (zoals verwarringe navigatie of ontbrekende functionaliteit).

Efficiënt communiceren tussen ontwerpers, ontwikkelaars en stakeholders.

Kosten besparen door fouten te ontdekken vóór de bouwfase.

#### **Nauwkeurigheid van de Prototypes**

Voor deze opdracht wordt verwacht dat jullie high-fidelity mockups maken van alle drie de schermtypes. Deze moeten niet alleen de structuur maar ook de visuele stijl en afwerking tonen, alsof ze in een echt station gebruikt zouden kunnen worden.

- Gebruik **consistente typografie, kleurenschema's en iconografie** voor duidelijkheid en toegankelijkheid.
- Toon **realistische inhoud** (bv. echte vertrektijden, bestemmingen, meertalige labels, iconen).
- Zorg voor een **duidelijke visuele hiërarchie**, zodat passagiers snel de belangrijkste info vinden.
- Houd rekening met **toegankelijkheidsrichtlijnen (contrast, leesbaarheid, zichtbaarheid vanop afstand)**.

- Voeg waar relevant voorbeeldtoestanden toe (bv. vertraging of perronwijziging).

Het doel is professionele mockups te presenteren die overtuigend tonen hoe het systeem er in de praktijk zou uitzien en functioneren.

## **Hoe ga je deze opdracht als designer benaderen?**

- Hoe kan het systeem essentiële informatie (vertrektijden, vertragingen, perronwijzigingen) op een manier presenteren die in meerdere talen duidelijk is?
- Welke visuele of symbolische elementen zouden tekst kunnen ondersteunen of vervangen om universeel begrip te verbeteren?
- Hoe kan het ontwerp zich dynamisch aanpassen wanneer passagiers met verschillende taalachtergronden aanwezig zijn?
- Welke toegankelijkheidsaspecten (bijv. leesbaarheid, kleurcontrast, schermplaatsing, audio-ondersteuning) zijn essentieel?
- Hoe kan het systeem consistent en betrouwbaar blijven, terwijl het toch flexibel genoeg is om taaldiverseit te hanteren?
- Op welke manieren kan het ontwerp verwarring verminderen en de totale reizigerservaring in verschillende taalregio's verbeteren?

### **1. Overzichtsschermen (Hoofdhal / Ingang)**

Functie: Eerste treinen die vertrekken tonen.

- Scherm:
- Resolutie: 3840 × 2160 px (4K UHD)
- Oriëntatie: Landscape
- Grootte: 55–65 inch
- Capaciteit: 6–10 treinregels
- Per regel tonen:
- Vertrektijd
- Treinnummer & type (IC, S, ICE, Thalys, ...)
- Bestemming met meertalige naam ("Luik / Liège")
- Perronnummer
- Status (vertraging, geannuleerd, op tijd)

### **2. Perronschermen (één per perron)**

Functie: Volgende 10 treinen vanaf dat perron tonen.

- Scherm:
- Resolutie: 1080 × 1920 px (Full HD)
- Oriëntatie: Portrait
- Grootte: 32–42 inch
- Capaciteit: 10 treinregels verticaal
- Per regel tonen:
- Vertrektijd
- Bestemming (meertalig indien nodig)
- Tussenstops (cross-language)
- Treinnummer & type
- Status-indicatoren (bv. "Vertraagd / Retardé / Verspätet")

### **3. Wagonindelingsschermen (per perron of centrale hal)**

Functie: Gedetailleerde samenstelling per trein tonen, zodat reizigers weten waar te wachten.

- Scherm:
- Resolutie: 3840 × 2160 px (4K UHD)
- Oriëntatie: Landscape
- Grootte: 55–65 inch
- Capaciteit: 1–2 treinsamenstellingen
- Per trein tonen:
- Vertrektijd
- Treinnummer & type
- Bestemming (meertalig)
- Perron + sector (A–F)
- Wagonindeling (horizontale schematische weergave):
- Wagenummers in volgorde
- Klassen (1e/2e)
- Icônes: fiets, rolstoel, stiltezone, familiezone, bar/restaurant
- Rijstroompijl
- Status (op tijd, vertraagd, geannuleerd)
- Extra functies:
- Real-time updates bij wijziging samenstelling - Gealigneerde perronsectoren

## **Taaluitdaging**

- Standaard: Nederlands + Frans samen tonen (zoals in Brussel).
- Duits: Toevoegen bij treinen van/naar Eupen of Duitstalig gebied.
- Ontwerpkeuzes:
- Balans leesbaarheid vs. ruimte bij meerdere talen.
- Wanneer namen combineren ("Mons / Bergen").
- Icons/symbolen gebruiken om tekstlast te verminderen.
- Verschillende tekstlengtes in NL/FR/DE.
- Tijdelijke taalkeuze-optie (bv. reiziger kiest Frans/Duits).

## **De opdracht: stap-voor-stap**

### **1. Gebruikersonderzoek (klein en snel)**

- Vraag 2–3 mensen (vrienden, klasgenoten, familie): Wat zoek je als eerste op een treinscherm?
- Noteer de antwoorden en maak twee simpele gebruikersprofielen (bv. "forens met haast" en "toerist die geen Nederlands kent").

## 2. Low-Fidelity Wireframes

- Schets de schermtypes met pen/papier (boxen, labels, geen kleuren).
- Focus op indeling, niet op vormgeving.

## 3. Mid-Fidelity Prototype

- Maak een nettere versie op computer (Figma, XD, Canva).
- Gebruik echte treinnamen en tijden.
- Laat 1 persoon testen: kunnen ze hun trein in 5 seconden vinden?

## 4 . High-Fidelity Mockups

- Voeg stijl toe (kleuren, fonts, lay-out).
- Maak 2 versies:
  - Nederlands + Frans (standaard)
  - Nederlands + Frans + Duits (voor treinen richting Eupen)

## 5. Toegankelijkheidscheck

Zorg dat:

- Lettergrootte leesbaar is vanaf 5–10 meter.
- Tekst sterk contrast heeft (donker/licht).
- Je symbolen of iconen gebruikt (niet enkel tekst).
- Het ontwerp werkt voor kleurenblind.

## 6. Design Rationale (max. 1 pagina)

Leg in eenvoudige woorden uit:

- Wat je eerst toont (tijd, perron, bestemming, etc.).
- Hoe je het taalruimte-probleem oplost.
- Hoe je ontwerp voor mensen met haast.

## Ontwerpdocumentatie

Als onderdeel van deze opdracht houd je een wekelijks ontwerpdlogboek bij. Noteer elke week:

- 1 Wat je veranderd hebt.
  - 2 Waarom (tests, feedback, evaluatie).
  - 3 Welke UX/UI-vragen je beslissingen leidden.
  - 4 Welke trade-offs je moet maken.
- 5 Resultaten van snelle usability checks (bv. "kon iemand zijn trein in 5 sec vinden?").

Hou dit kort ( $\frac{1}{2}$  pagina per week) met schetsen, screenshots of notities.

Het opstellen van een ontwerpddocumentatie is een cruciale stap binnen UX/UI design, omdat het niet alleen het eindresultaat toont, maar ook het **proces en de keuzes** van de ontwerpers inzichtelijk maakt. In een goed ontwerpddocument worden alle fasen vastgelegd: van gebruikeronderzoek en schetsen tot wireframes, mockups en usabilitytests. Belangrijk is dat je niet enkel de uiteindelijke schermen presenteert, maar ook motiveert waarom bepaalde beslissingen zijn genomen, welke alternatieven zijn overwogen en hoe feedback of testresultaten de iteraties hebben beïnvloed. Zo vormt de documentatie een transparant communicatiemiddel tussen ontwerpers, developers en stakeholders, en biedt het een reflectief logboek dat de consistentie, toegankelijkheid en bruikbaarheid van het ontwerp kan onderbouwen.

## Eindresultaat van de Opdracht

Aan het eind van dit project toon je niet alleen wireframes en mockups, maar ook hoe je:

- Gebruikeronderzoek gebruikte voor je ontwerp.
- Iteratief werkte van low-fi naar high-fi.
- Toegankelijkheidscriteria toepaste (leesbaarheid, contrast, iconen).
- Je keuzes documenteerde in een reflectief logboek.

## Beoordelingscriteria

- Duidelijkheid en leesbaarheid onder tijdsdruk.
- Creatieve omgang met drielijgige inhoud.
- Consistente hiërarchie tussen schermtypes.
- Integratie van inzichten uit gebruikeronderzoek.
- Toegankelijkheid en inclusiviteit (contrast, lettergrootte, iconen).
- Balans tussen lokale taalidentiteit en praktische bruikbaarheid.
- Hoe je het ontwerp toegankelijk maakte.

Organised by: Bram Overstijns

Assignment Status: pending | Assignment Category: Final Assessment | First bachelor

Assignment Details >

Assignment Submissions >







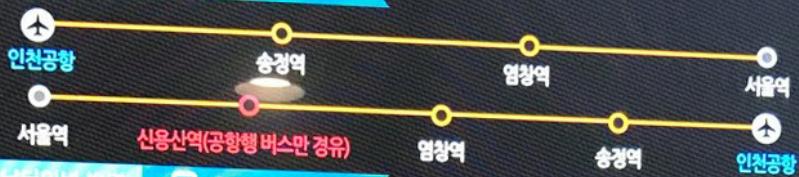
# 인천공항 심야버스 이용안내

## 공항리무진 운행노선 - 여객터미널 1층 6A

- 일반 공항버스 요금과 동일 (심야 할증 미적용, 상주직원 할인 미적용)
- 일반 공항버스 요금 인상시 심야버스 요금 인상 예정
- 현금 및 교통카드 사용가능 (상주직원 승차권, 할인티켓 사용불가)

서울역방면

버스번호 > N6001



강남터미널 방면

버스번호 > N6000



운행시간

• 문의전화 : 02-2664-9888

행선지	출발	도착	행선지	출발	도착
인천공항 ▼ 서울역	00:15	01:25	서울역 ▼ 인천공항	22:55	00:05
	01:05	02:15		23:45	00:55
	02:00	03:10		00:40	01:50
	02:55	04:05		01:35	02:45
	03:45	04:55		02:25	03:35
	04:40	05:50		03:20	04:30
인천공항 ▼ 강남버스터미널	23:50	01:00	강남버스터미널 ▼ 인천공항	22:30	23:40
	00:40	01:50		23:20	00:30
	01:30	02:40		00:10	01:20
	02:30	03:40		01:10	02:20
	03:20	04:30		02:00	03:10
	04:10	05:20		02:50	04:00

## KAL리무진 운행노선 - 여객터미널 1층 4A

- 운행요금 - 성인 16,000원, 소아 10,000원(만 6세~12세) / 교통카드 이용 가능

경기방면



경복방면



운행시간

• 승·하차장 : 여객터미널 1층 4A      • 문의전화 : 02-2667-0386

행선지	출발시간		비고
강남 / 강북행	23:40경	매일	심야 도착 지원편
	01:00경	매일	KE854(복경) 도착연결편

\* 하정된 리무진 차량 좌석수 및 도착 항공편 지연 운항 등의 사정으로 편승이 불가할 수 있습니다.