



# Lost in Tra(i)nslation

## Lloyd Bouter S157967

In deze case study onderzocht ik hoe de huidige digitale treinborden functioneren en waar reizigers vandaag nog struikelen over onduidelijke of versnipperde informatie. Het bestaande systeem voelt visueel verouderd en mist een consistente hiërarchie, waardoor belangrijke gegevens zoals vertrekuren, perrons en vertragingen niet altijd meteen opvallen. Met een vernieuwd ontwerp focuste ik op helderheid, rust en gebruiksvriendelijkheid. Door typografie, kleurgebruik en lay-out opnieuw te structureren, creëerde ik een interface die zowel moderner oogt als efficiënter communiceert. Het doel van deze case was om een complexe informatiestroom te vertalen naar een duidelijke, toegankelijke en visueel sterke reizigerservaring.

# Week 1

Introductie & start Lost in Tra(i)nslation

## Opzoekwerk Treinborden & Informatie

In de eerste week kregen we een algemene introductie van het vak. We bespraken de doelstellingen en maakten kennis met de opdracht Lost in Tra(i)nslation. Ik leerde wat prototyping precies inhoudt binnen UX/UI en waarom het belangrijk is om ideeën snel zichtbaar te maken. Daarnaast kreeg ik een eerste kennismaking met Figma. Gelukkig heb ik dit vorig jaar ook al een beetje gezien tijdens mijn vak Web Software die ik nu heb moeten meenemen, dus ik heb al wat ervaring.

### Wat heb ik gedaan?

In deze eerste week heb ik mijn eerste research rond de opdracht Lost in Tra(i)nslation vastgelegd. Ik ben van start gegaan door herkenbare treinborden te zoeken, zowel in België als in andere landen zoals Italië maar ook China en Japan.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Ik wilde vooral begrijpen hoe de ontwerpen van treinborden er over de hele wereld een beetje uit zien en waarom deze zo ingewikkeld zijn. Zodat ik met mijn design visueel aantrekkelijkere borden en een applicatie kan ontwerpen.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Ik stelde mezelf de volgende vragen:

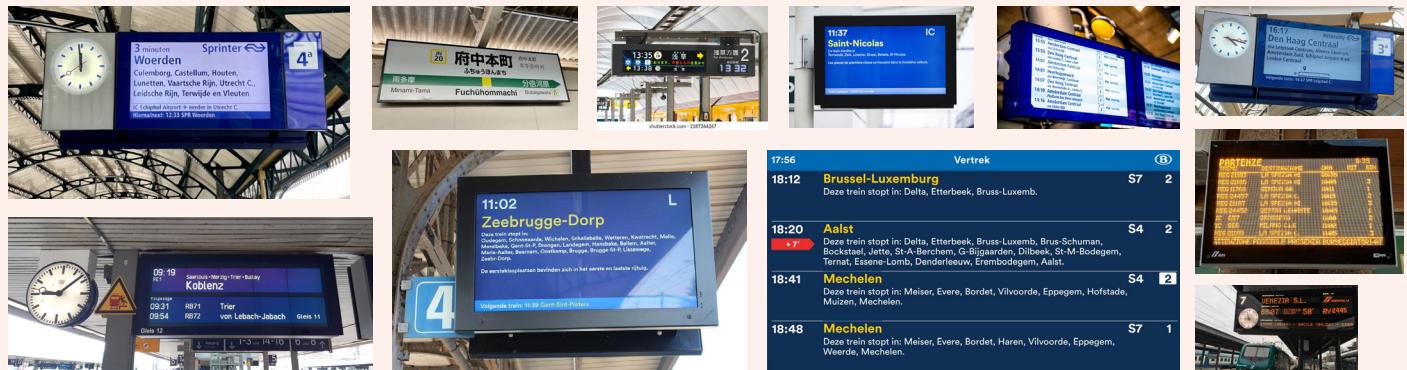
- Wat is het doel van deze applicatie?
- Welke informatie heeft de gebruiker meteen nodig?
- Hoeveel schermen zijn er minimaal nodig om het idee duidelijk te maken?

### Trade-offs

Ik koos ervoor om nog geen aandacht te besteden aan kleuren, typografie of detail, zodat ik niet te vroeg vast zou zitten aan visuele keuzes. De focus lag volledig op inzicht krijgen in het probleem en de opdracht.

### Resultaten van snelle usability checks

Ik legde het basisidee mondeling uit aan mijn klasgenoot Aton om te checken of het concept begrijpelijk was. Zonder extra uitleg kon die persoon het doel van de applicatie grotendeels volgen, wat aangaf dat het idee duidelijk genoeg was voor een volgende stap.



# Week 2

Low-fidelity wireframes

## Ideeën & Schetsen

Deze week stond volledig in het teken van low-fidelity prototypes. De focus lag niet op design, maar op structuur en inhoud. Ik dacht na over welke schermen nodig waren, hoe gebruikers zouden navigeren en welke informatie waar moest staan. Door low-fi te werken kon ik snel aanpassen zonder vast te zitten aan details.

Portrait experiment 1  
Portrait experiment 2  
Portrait experiment 3  
Landscape experiment

## Wat heb ik veranderd?

Deze week heb ik low-fidelity wireframes gemaakt voor de Lost in Tra(i)nslation opdracht. Ik schetste verschillende schermen en experimenteerde met zowel portrait als landscape layouts. De focus lag volledig op structuur, inhoud en navigatie, niet op visueel design of detail.

## Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Low-fi werken liet mij toe om snel aanpassingen te maken en verschillende ideeën uit te proberen. In het begin vond ik het moeilijk om schermen te schetsen zonder tekst of detail, maar na enkele experimenten begon ik beter te begrijpen hoe ik informatie kon voorstellen met eenvoudige vormen.

## UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Ik stelde mezelf de volgende vragen:

Welke schermen zijn echt nodig?

Welke informatie moet waar staan om logisch aan te voelen?

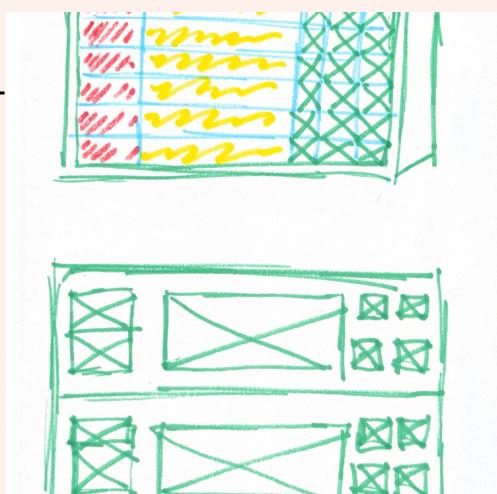
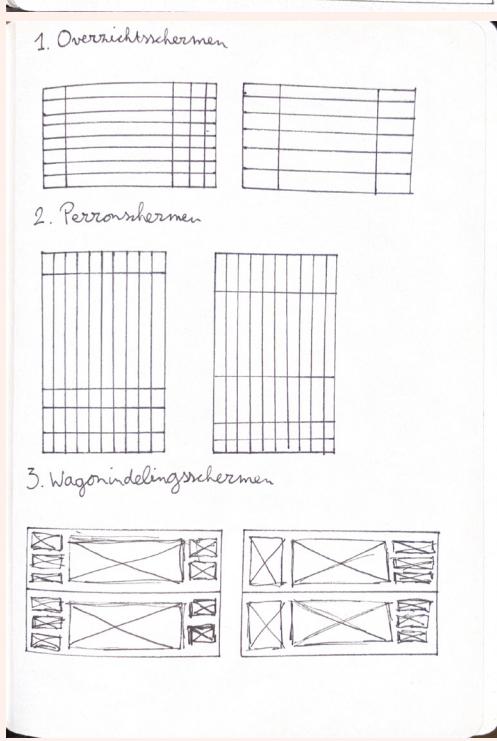
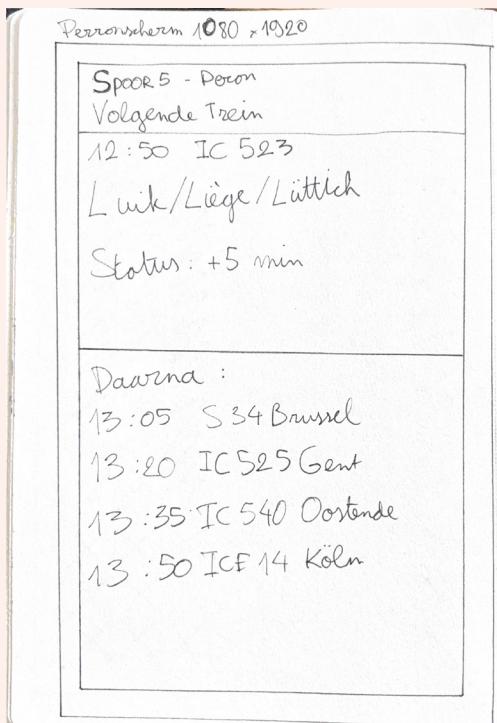
Hoe beweegt een gebruiker door de app?

## Trade-offs

Ik liet tekst, iconen en visuele stijl bewust weg om mij niet te laten afleiden door designkeuzes. Hierdoor waren de wireframes soms abstract, maar wel flexibel om aan te passen.

## Resultaten van snelle usability checks

Door mijn wireframes te tonen aan iemand anders kon die meestal volgen wat de bedoeling was van elk scherm. Dit gaf mij vertrouwen dat de basisstructuur duidelijk genoeg was om verder uit te werken richting midi- en hi-fi prototypes.



# Week 3

Van low-fi naar hi-fi

## Mid-fidelity Wireframes Figma

In deze week leerde ik het verschil tussen low-, midi- en high-fidelity prototypes. Ik werkte mijn schetsen verder uit in Figma en begon meer aandacht te besteden aan layout, hiërarchie en consistentie. Daarnaast kregen we een eerste introductie tot web development en HTML/CSS. Dit gaf mij een beter inzicht in hoe designs later omgezet worden naar echte websites. De Mid-Fidelities in Figma waren nog typografisch en qua hiërarchie nog niet sterk volgens de docenten, hier moest nog aan gewerkt worden.

### Wat heb ik veranderd?

Ik heb mijn low-fidelity schetsen verder uitgewerkt naar mid-fidelity wireframes in Figma. Ik begon meer aandacht te besteden aan layout, hiërarchie en consistentie tussen de verschillende schermen. Daarnaast kreeg ik een eerste introductie tot web development en HTML/CSS, wat mij hielp om beter na te denken over hoe mijn ontwerp later technisch opgebouwd kan worden.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

De overstap naar mid-fidelity was nodig om mijn idee concreter te maken. Uit feedback van de docenten bleek dat mijn mid-fidelities op vlak van typografie en hiërarchie nog niet sterk genoeg waren. Dit maakte duidelijk dat mijn ontwerp nog verder verfijnd moest worden, vooral op het vlak van visuele duidelijkheid.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Ik stelde mezelf de volgende vragen:

- Is de belangrijkste informatie meteen zichtbaar?
- Is de hiërarchie duidelijk genoeg?
- Voelt de layout consistent aan over alle schermen heen?

### Trade-offs

Ik koos ervoor om nog niet volledig in detail te gaan met kleur en typografie, omdat de basisstructuur eerst moest kloppen. Ook besloot ik bewust om de NMBS-borden niet te kopiëren en te zoeken naar een eigen stijl, wat meer experiment en tijd vroeg.

### Resultaten van snelle usability checks

Bij het tonen van de mid-fidelity wireframes bleek dat de algemene flow begrijpelijk was, maar dat gebruikers soms moesten zoeken naar de belangrijkste informatie. Dit bevestigde de feedback van de docenten en gaf duidelijke richting voor verdere verbetering.

# Lloyd Bouter 1GDM2

Frame 1

VERTREKKEN / DÉPARTS / ABFAHRDEN					12:42
TIJD	TREIN	BESTEMMING	PER.	STATUS	
12:50	IC 523	Luik / Liège / Lüttich	5	Op tijd	
13:05	S 34	Brussel-Noord / Nord	3	+10min.	
13:15	ICE 14	Köln / Cologne / Keulen	7	Op tijd	
13:20	Thalys	Paris-Nord / Parijs	1	Annul.	
13:30	IC 525	Gent-Sint-Pieters	4	Op tijd	

Frame 2

SPOOR 5 PERRON	
> VOLGENDE TREIN	
12:50	IC 523 Luik / Liège / Lüttich Status: +5 min.
> VOLGENDE TREINEN	
13:05 S 34	Brussel-Noord Gent Oostende Oostende 13:20 IC 525 Keulen Keulen 13:30 ICE 14 Lüttich Lüttich 13:45 Thalys 9316 Namen Namen 14:25 S 400 Paris-Nord Charleroi-Sud 14:50 Thalys 9316 Paris-Nord Charleroi-Sud 15:10 S 32 Londen Londen

Frame 3

IC 523 → Luik / Liège / Lüttich Spoor 5 – Sector C							
Vertrek: 12:50 Status: +5 min							
< RIJRICHTING							
1	2	3	4	5	6	7	

Frame 4

Vertrekken / Départs / Abfahrten					12:42
TIJD	TREIN	BESTEMMING	PER.	STATUS	
12:50	IC 523	Luik / Liège / Lüttich	5	Op tijd	
13:05	S 34	Brussel-Noord / Nord	3	+10min.	
13:15	ICE 14	Köln / Cologne / Keulen	7	Op tijd	
13:20	Thalys	Paris-Nord / Parijs	1	Annul.	
13:30	IC 525	Gent-Sint-Pieters	4	Op tijd	

Frame 6

SPOOR 5 PERRON	
> VOLGENDE TREIN	
12:50	IC 523 Luik / Liège / Lüttich Status: +5 min.
> VOLGENDE TREINEN	
13:05 S 34	Brussel-Noord Gent Oostende Oostende 13:20 IC 525 Keulen Keulen 13:30 ICE 14 Lüttich Lüttich 13:45 Thalys 9316 Namen Namen 14:25 S 400 Paris-Nord Charleroi-Sud 14:50 Thalys 9316 Paris-Nord Charleroi-Sud 15:10 S 32 Londen Londen

Frame 5

IC 523 → Luik / Liège / Lüttich Spoor 5 – Sector C							
Vertrek: 12:50 Status: +5 min							
< RIJRICHTING							
50%	30%	70%	20%	15%	40%	10%	
Klasse:							
1	2	2	2	2	2	1	

Frame 7

Vertrekken / Départs / Abfahrten					12:42
TIJD	TREIN	BESTEMMING	PER.	STATUS	
12:50	IC 523	Luik / Liège / Lüttich	5	Op tijd	
13:05	S 34	Brussel-Noord / Nord	3	+10min.	
13:15	ICE 14	Köln / Cologne / Keulen	7	Op tijd	
13:20	Thalys	Paris-Nord / Parijs	1	Annul.	
13:30	IC 525	Gent-Sint-Pieters	4	Op tijd	

Frame 9

SPOOR 5 PERRON	
> VOLGENDE TREIN	
12:50	IC 523 Luik / Liège / Lüttich Status: +5 min.
> VOLGENDE TREINEN	
13:05 S 34	Brussel-Noord Gent Oostende Oostende 13:20 IC 525 Keulen Keulen 13:30 ICE 14 Lüttich Lüttich 13:45 Thalys 9316 Namen Namen 14:25 S 400 Paris-Nord Charleroi-Sud 14:50 Thalys 9316 Paris-Nord Charleroi-Sud 15:10 S 32 Londen Londen

Frame 8

IC 523 → Luik / Liège / Lüttich Spoor 5 – Sector C							
Vertrek: 12:50 Status: +5 min							
< RIJRICHTING							
1	1	1	2	2	2	2	
50%	30%	70%	20%	15%	40%	10%	
+ 5 min. vertraging/delay/de retard							

# Week 4

Github & Netlify

## Setup & basis van development

Deze week ging meer technisch. Ik leerde hoe je een ontwikkelomgeving opzet en welke tools handig zijn om te gebruiken. We bespraken gestructureerde code en waarom dat belangrijk is. Ook maakte ik kennis met GitHub en Netlify. Ik leerde hoe je werk online kan publiceren, wat handig is voor ontwerpdокументatie en om je proces te tonen.

### Wat heb ik veranderd?

Ik ben gestart met het technische gedeelte van het vak. Ik heb een ontwikkelomgeving opgezet en geleerd welke tools nodig zijn om te beginnen met coderen. Daarnaast maakte ik dus kennis met GitHub en Netlify en zette ik mijn eerste projectstructuur op om mijn werk online te kunnen publiceren. Ook heb ik mijn borden in Figma al iets meer gefinetuned aangezien ik nog veel moest aanpassen volgens de docenten.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Dit was nodig om te begrijpen hoe mijn ontwerp later effectief wordt omgezet naar een werkende website. GitHub en Netlify waren in het begin verwarring, maar door uitleg in de les en zelf te experimenteren werd het stap voor stap duidelijker hoe alles samenhangt.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Ik stelde mezelf de volgende vragen:

- Hoe zorg ik ervoor dat mijn ontwerp technisch haalbaar blijft?
- Hoe kan ik mijn ontwerpdocumentatie duidelijk en overzichtelijk online tonen?

### Trade-offs

Ik focuste deze week meer op techniek dan op design, waardoor ik minder tijd had om visueel verder te werken aan mijn prototype. Dit voelde nodig om een sterke technische basis te leggen.

### Resultaten van snelle usability checks

Door mijn project online te publiceren via Netlify kon ik testen of alles correct zichtbaar was in de browser. De pagina laadde correct en was toegankelijk, wat bevestigde dat de setup goed werkte.

Nieuwe figma versies:

# Lloyd Bouter 1GDM2

Screenshot of a GitHub repository page for 'ProjectDocument'. The repository is private and contains 1 branch and 0 tags. The code tab is selected. The file list shows several files: 'img' (first commit), '.DS\_Store', 'index.html', 'style.css', 'week1.html', 'week10.html', 'week11.html', and 'week12.html', all committed by 'lloydouter' as 'eerste versie' 31 minutes ago.

**About**  
No description, website, or topics provided.

**Activity**  
0 stars  
0 watching  
0 forks

**Releases**  
No releases published  
[Create a new release](#)

**Packages**  
No packages published  
[Publish your first package](#)

Screenshot of the Netlify project configuration interface for 'bouterlloydtrainslation'. The sidebar shows various project management options like Deployments, Preview Servers, and Logs & metrics. The main area displays the configuration for the project, including a preview of the website showing the title 'Lost in Tra(i)nslation.' and deployment details from GitHub.

**Configuration for bouterlloydtrainslation**

- Deployed to [bouterlloydtrainslation.netlify.app](#)
- Deploys from GitHub.
- Last update at 2:47 PM (6 minutes ago).

**General project settings**

**Project details**  
General information about your project

**Project information**

Project name:	bouterlloydtrainslation
Owner:	lloydouter's team
Project ID:	06f83f88-70f2-4bfb-8313-

# Week 5

HTML & CSS

## Basis Coderen

In deze week begon ik echt met coderen. We behandelden verschillende HTML-tags en ik oefende met het opbouwen van een eenvoudige webpagina. Dit hielp mij om beter te begrijpen hoe mijn ontwerp technisch in elkaar zit.

### Wat heb ik veranderd?

Ik heb de basisstructuur van een HTML-bestand opgebouwd en geleerd hoe je HTML en CSS met elkaar linkt. Daarnaast oefende ik met verschillende HTML-tags en bouwde ik een eenvoudige webpagina. Ook heb ik ChatGPT gebruikt om te begrijpen hoe ik knoppen kon laten linken naar de verschillende weken van mijn project.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Door zelf te coderen kreeg ik een beter inzicht in hoe mijn ontwerp technisch wordt opgebouwd. HTML schrijven was in het begin even wennen, maar door te oefenen en dingen uit te testen begon de structuur steeds logischer te worden. Het gebruik van ChatGPT hielp mij om sneller oplossingen te vinden en verder te kunnen werken.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Ik stelde mezelf de volgende vragen:

Is de structuur van mijn pagina duidelijk?

Kunnen gebruikers eenvoudig navigeren tussen de verschillende weken?

Is de content logisch opgebouwd?

### Trade-offs

Ik focuste vooral op structuur en werking, waardoor de layout en visuele afwerking nog beperkt bleven. Dit voelde nodig om eerst een goede basis te hebben.

### Resultaten van snelle usability checks

De knoppen werkten correct en leidden naar de juiste pagina's. Gebruikers konden zonder uitleg doorklikken naar de verschillende weken, wat aangaf dat de basisnavigatie duidelijk was.

### Definitieve Figma wireframe:

Naast het coderen heb ik in deze week ook mijn finale high-fidelity wireframe in Figma afgewerkt. Hierbij heb ik alle schermen verder verfijnd, consistentie componenten toegepast en typografie, kleuren en spacing definitief vastgelegd. Deze high-fidelity wireframe diende als duidelijke leidraad voor het verdere coderen van de website en zorgde ervoor dat ontwerp en ontwikkeling goed op elkaar aansloten.

Frame 22

Vertrekken / Départs / Abfahrten				
TIJD	TREIN	BESTEMMING	PER.	STATUS
12:50	IC 523	Luik / Liége / Lüttich	5	Op tijd
13:05	S 34	Brussel-Noord / Nord	3	+10min.
13:15	ICE 14	Köln / Cologne / Keulen	7	Op tijd
13:20	Thalys	Paris-Nord / Parijs	1	Annul.
13:30	IC 525	Gent-Sint-Pieters	4	Op tijd

Frame 24

PERRON 5

IC 523 → Luik / Liége / Lüttich Spoor 5 – Sector C

Vertrek: 12:50 Status: +5 min

RIJRICHTING

+ 5 min. vertraging/delay/de retard

```

<!-- index.html -->
# style.css
week1.html
week2.html
<!-- index.html -->
<html lang="nl">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1.0">
<title>Examenportfolio</title>
<link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>

<!-- NAV -->
<nav class="nav">
| <span class="logo">
Ontwerpdocumentatie<br>
<strong>Lloyd Bouter · 1GDM2</strong>
</span>
| <ul>
| | <li><a href="#weeks">Weken</a></li>
| | <li><a href="#about">Over</a></li>
| </ul>
</nav>

<!-- HERO -->
<section class="hero hero-image">
<h1>Lost in <br> Tra(i)nslation.</h1>
<p>
Een overzicht van het werk en leerproces van Lloyd Bouter
binnen het project "Lost in Tra(i)nslation" voor het vak
Prototyping Tools.
Per week wordt weergegeven waaraan is gewerkt, wat de
volgende stappen zijn en welke inzichten daaruit zijn

```

# Week 6

Treinschermen overzetten naar Iphone

## Mobiele treinschermen

In week 6 ben ik begonnen met het maken van de telefoonversies van mijn treinschermen. Ik wilde dat de stijl en het gevoel van mijn eerdere ontwerpen behouden bleef, zodat alles één consistent geheel vormt. Door te werken met dezelfde kleuren, lettertypes en lay-out zorgde ik dat de mobiele schermen meteen herkenbaar en overzichtelijk zijn.

### Wat heb ik veranderd?

Ik heb de grote schermen herschaald en aangepast naar een mobiel formaat. Daarbij heb ik ervoor gezorgd dat de belangrijkste informatie direct zichtbaar is en dat het ontwerp overzichtelijk blijft.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Omdat mobiele gebruikers snel informatie nodig hebben, moest ik prioriteiten stellen. Onderzoek naar bestaande apps hielp me te beslissen wat essentieel is en hoe de informatie het best kan worden gepresenteerd.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

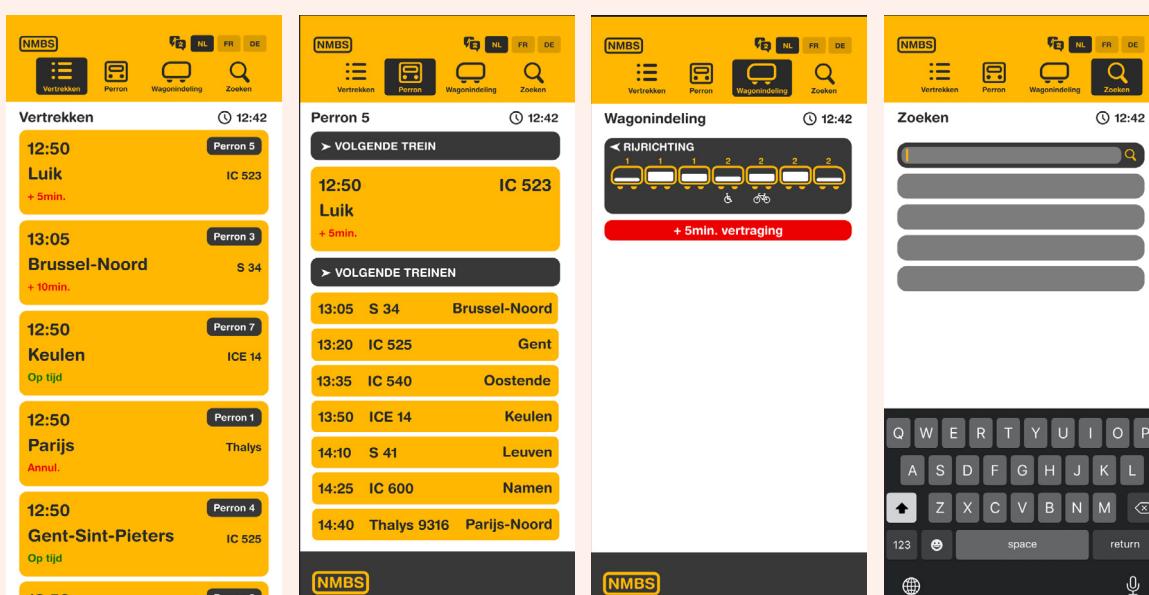
- Welke informatie moet direct op het scherm zichtbaar zijn?
- Hoe kan ik navigatie zo simpel mogelijk maken?
- Is de stijl nog steeds consistent met de rest van mijn project?

### Trade-offs

Sommige details moesten weg of in menu's geplaatst worden om het scherm overzichtelijk te houden. Zo verloor ik iets van informatie, maar won ik duidelijkheid en gebruiksvriendelijkheid.

### Resultaten van snelle usability checks

Testers konden snel de juiste informatie vinden, zoals vertrektijden en perrons. Dat liet zien dat de schermen logisch en gebruiksvriendelijk zijn, ook op een klein scherm.



# Week 7

Applicatie finetunen

## Finetunen van de app

In week 7 ging ik vooral aan de slag met het finetunen van mijn applicatie. De focus lag op het beter positioneren van de knoppen: de taalknoppen en het menu-knopje bovenaan stonden nog te hoog, waardoor het niet helemaal logisch aanvoelde voor de gebruiker. Ik heb deze elementen verschoven zodat ze overzichtelijker en makkelijker te gebruiken zijn. Ik heb ook de 1ste pagina scrollbaar gemaakt.

### Wat heb ik veranderd?

De positie van de taalknoppen en het menu-knopje aangepast zodat ze beter passen bij het overzicht van de pagina. Zo kunnen gebruikers sneller en intuïtiever navigeren en de eerste pagina scrollbaar gemaakt.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Tijdens de feedback van de docenten vertelde ze dat ik de knoppen te dicht bij de bovenkant had geplaatst en niet meteen logisch zichtbaar waren. Door ze te verplaatsen werd de app gebruiksvriendelijker. Het scrollen maakt de pagina handiger, zo passen alle bestemmingen op de vertrekpagina

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

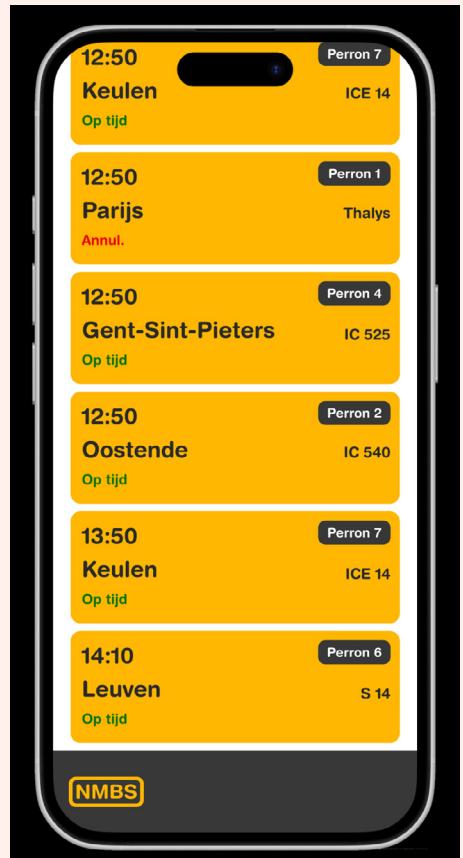
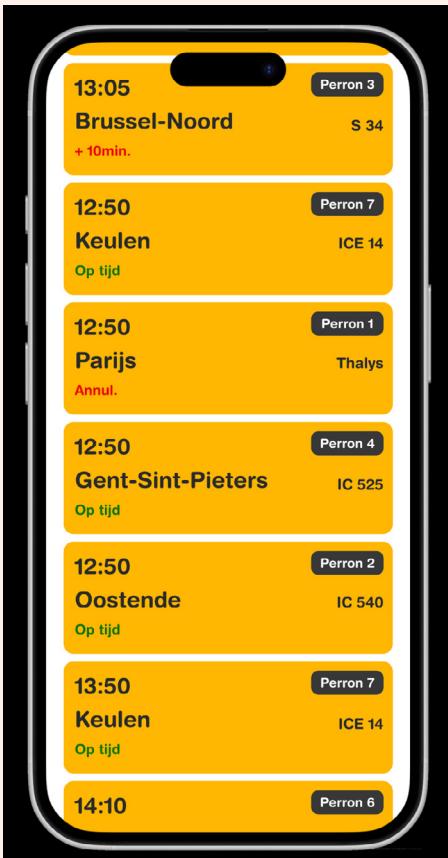
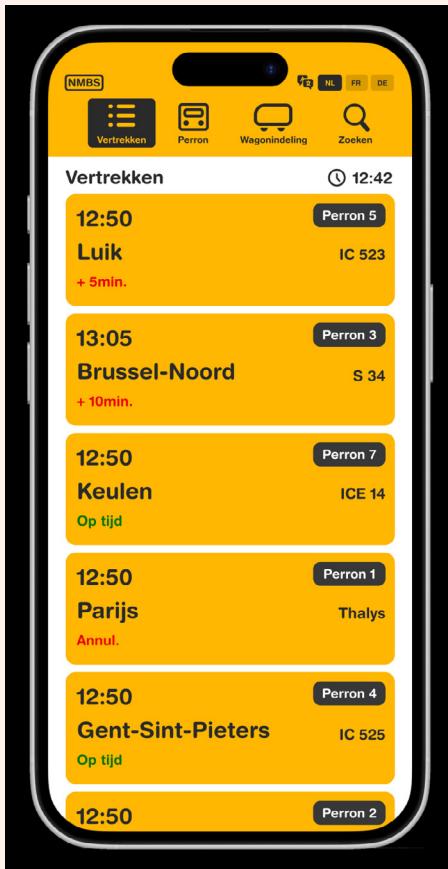
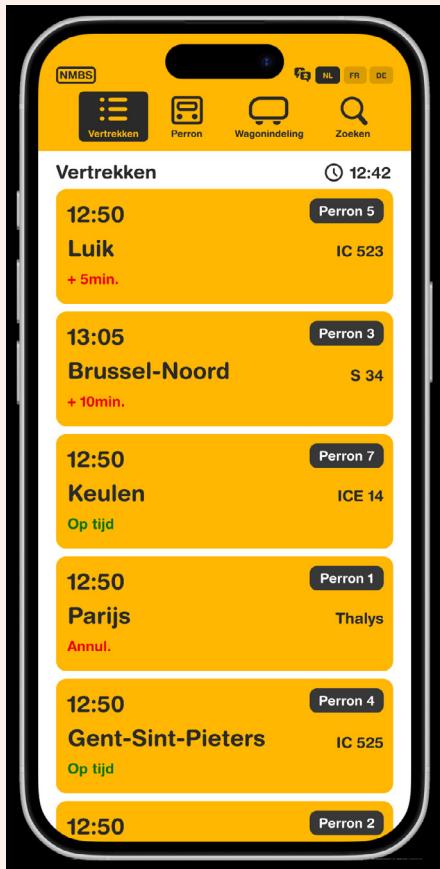
- Staan de knoppen op een plek waar gebruikers ze makkelijk vinden?
- Is de navigatie intuïtief voor mobiele gebruikers?
- Voelt de pagina visueel in balans aan?
- Is de pagina scrollbaar?

### Trade-offs

Ik heb vooral gefocust op positie en gebruiksvriendelijkheid en niet op andere stylingdetails. Hierdoor bleef het design nog eenvoudig en is er niet veel meer veranderd, maar de functionaliteit verbeterde.

### Resultaten van snelle usability checks

Testers konden de knoppen en bestemmingen makkelijker vinden en gebruiken. De navigatie voelde logischer aan en het geheel oogde overzichtelijker.



# Week 8

Interactief prototype

## Applicatie interactief maken

In deze week heb ik mijn ontwerpen omgezet naar een klikbaar prototype in Figma. Door schermen met elkaar te verbinden kon ik de flow van de applicatie simuleren en ervaren hoe een gebruiker zich door de app zou bewegen.

### Wat heb ik gedaan?

Ik koppelde knoppen, menu's en navigatie-elementen aan de juiste schermen zodat het prototype stap voor stap te doorlopen was. Hierdoor voelde het ontwerp niet langer statisch, maar begon het echt als een werkende applicatie aan te voelen.

### Waarom? (tests, feedback, evaluatie)

Door de interactie te testen kon ik snel zien waar dingen logisch aanvoelden en waar niet. Kleine aanpassingen, zoals het verplaatsen van een knop of het aanpassen van een overgang, zorgden ervoor dat de flow duidelijker en prettiger werd.

### UX/UI-vragen die mijn beslissingen leidden

Is meteen duidelijk waar je naartoe kunt klikken?

Volgt de navigatie een logische volgorde?

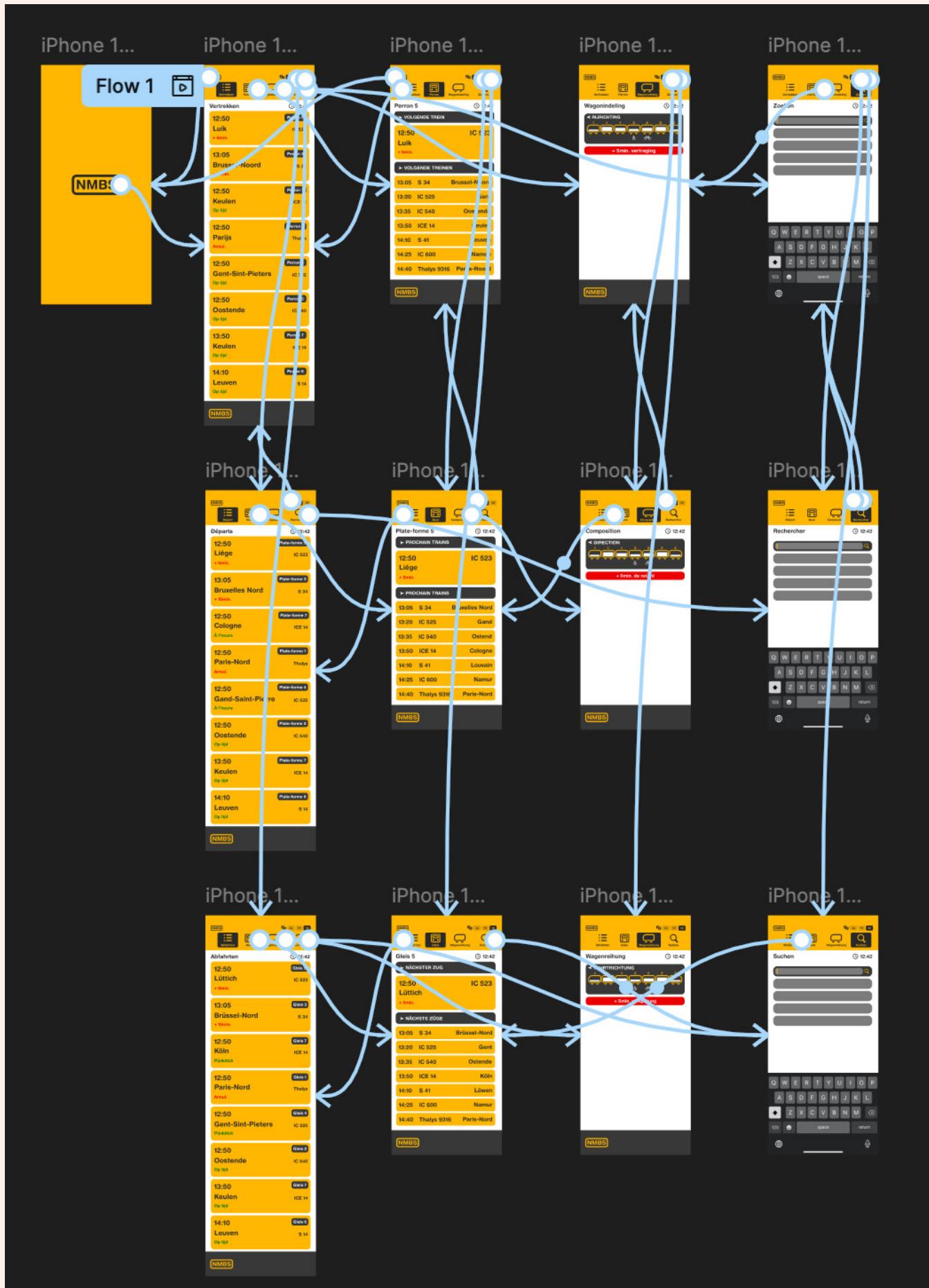
Voelt de interactie natuurlijk en intuïtief aan?

### Trade-offs

Ik hield de interacties bewust eenvoudig en werkte vooral met basisovergangen. Zo kon ik focusen op gebruiksvriendelijkheid in plaats van complexe animaties.

### Resultaten van snelle usability checks

Testgebruikers konden zonder uitleg door het prototype klikken en begrepen snel hoe de applicatie werkte. Dit gaf vertrouwen dat de opbouw en interactie goed zitten.



# Week 9

Vormgeving ontwerpdокументatie

## Structuur & Lay-out

In week 9 heb ik mij gefocust op het vormgeven van mijn ontwerpdocumentatie. Ik bracht alle weken samen in één duidelijke website en werkte aan een vaste structuur met herbruikbare onderdelen zoals navigatie, hero-secties, contentblokken en grids voor afbeeldingen.

### Wat heb ik gedaan?

Ik heb een consistente lay-out opgebouwd die op elke pagina terugkomt. Door vaste marges, lettertypes en uitlijning te gebruiken, voelt de website rustig en overzichtelijk aan. Elke week volgt dezelfde opbouw, waardoor mijn proces makkelijk te volgen is.

### Visuele stijl

Voor de stijl koos ik een warme kleurencombinatie met een beige achtergrond en bordeaux accenten. Deze kleuren gebruik ik voor titels, knoppen en hover-effecten. De afgeronde hoeken en subtiele schaduwen zorgen voor een moderne en toegankelijke uitstraling.

### Inverted hero-effect

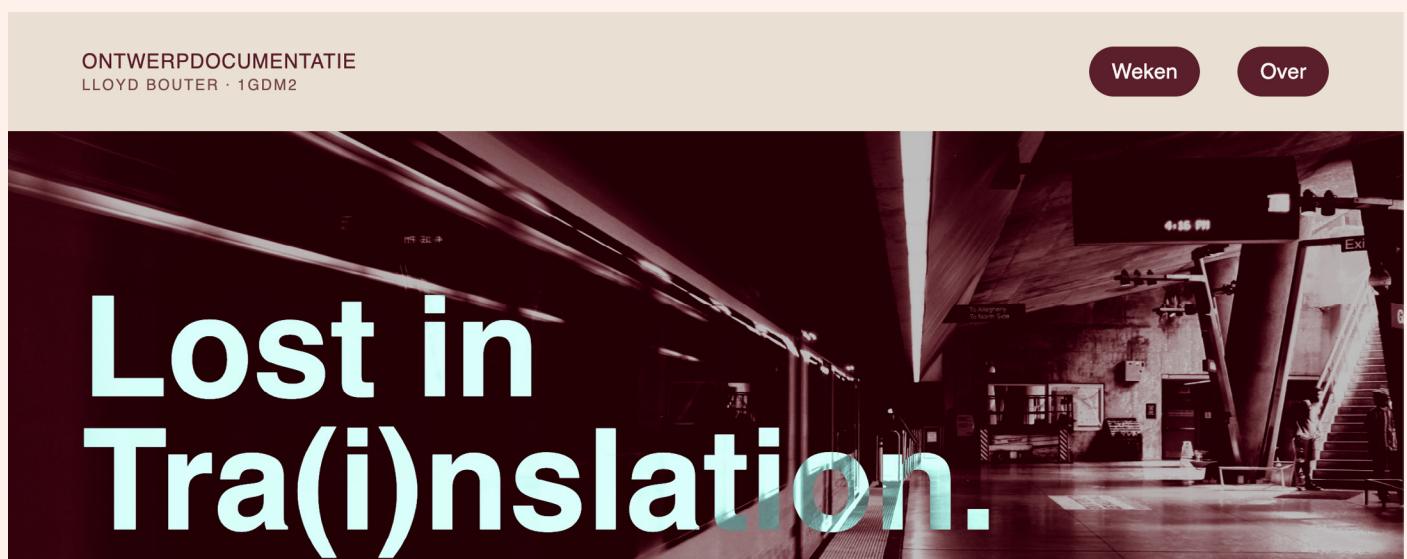
In het hero-gedeelte heb ik een inverted effect toegepast met mix-blend-mode: difference. Hierdoor past de tekst zich automatisch aan aan de achtergrondafbeelding. Dit zorgt voor sterk contrast en maakt de titel van het project visueel opvallend.

### Afbeeldingen & grids

Ik werkte met verschillende grids om screenshots netjes te tonen. Deze passen zich automatisch aan aan het schermformaat, zodat alles ook op mobiel goed leesbaar blijft. Kleine hover-effecten geven de pagina wat extra dynamiek zonder te overheersen.

### Resultaat

Deze week voelde als een afrondende stap. Alle losse onderdelen kwamen samen in één consistent en verzorgde ontwerpdocumentatie die mijn proces, keuzes en eindresultaat duidelijk laat zien.



# Week 10

Finetuning & optimalisatie

## Details & consistentie

In week 10 lag de focus op het verfijnen van de website. Ik keek kritisch naar details zoals spacing, typografie en uitlijning. Door kleine aanpassingen door te voeren werd de website consistentier en professioneler.

### Responsive verbeteringen

Ik optimaliseerde de layout voor verschillende schermformaten. Padding, tekstgroottes en grids werden aangepast zodat de website ook op mobiele schermen prettig leesbaar blijft.

### UX-beslissingen

Ik stelde mezelf de vraag hoe een bezoeker door de website navigeert. Door vaste patronen te herhalen en duidelijke hiërarchie aan te brengen, wordt het proces intuïtief en overzichtelijk.

### Resultaat

De website voelt na deze week afgewerkt aan. Kleine details dragen samen bij aan een rustige en duidelijke gebruikerservaring.

# Week 11

Reflectie & evaluatie

## Terugblik op het proces

In week 11 keek ik terug op het volledige traject. Ik reflecteerde op mijn keuzes, de uitdagingen die ik tegenkwam en hoe mijn aanpak doorheen het project is geëvolueerd.

### Wat heb ik geleerd?

Ik heb geleerd hoe ontwerp en techniek elkaar versterken. Door vanaf het begin rekening te houden met haalbaarheid, kon ik efficiënter werken en bewuster keuzes maken.

### Sterke punten

De consistente structuur en visuele stijl zorgen voor duidelijkheid. Daarnaast heb ik geleerd om mijn werk beter te documenteren en mijn proces helder te communiceren.

### Verbeterpunten

Met meer tijd had ik extra interactieve elementen kunnen toevoegen. Toch koos ik bewust voor eenvoud en overzicht, zodat de kern van het project centraal blijft staan.

# Week 12

Eindreflectie & conclusie

## Conclusie

In deze laatste week rondde ik het project af. Alle weken samen vormen een duidelijk verhaal waarin mijn leerproces, experimenten en eindresultaat zichtbaar zijn.

### Het eindresultaat

Het eindproduct is een overzichtelijke en consistente ontwerpdокументatie waarin vormgeving en techniek samenkommen. De website toont niet alleen wat ik heb gemaakt, maar ook hoe en waarom.

### Persoonlijke groei

Dit project heeft mij geholpen om gestructureerder te werken en bewuster keuzes te maken. Ik heb meer vertrouwen gekregen in zowel mijn ontwerp- als technische vaardigheden.

### Afsluiting

Lost in Tra(i)nslation was een leerzaam traject waarin experiment, reflectie en afwerking centraal stonden. Deze ontwerpdocumentatie vormt de afsluiting van dat proces.

## LINKS:

Netlify Link Ontwerpdокументatie: <https://bouterlloydtranslation.netlify.app/>

Figma Applicatie: <https://www.figma.com/design/4GEVfkmFYvVhHALQY9bf9s/Trein-Phone?node-id=0-1&t=IDj4QMhuQCiVAXRO-1>

GitHub repository: <https://github.com/lloydbouter/ProjectDocument>

