

Lost in Tra(i)nslation

Lotte Charle - 1GDM1

2025 - 2026



Inhoudstafel

Week 1 - Ontwerpproces

Week 2 - Kennismaking met Figma

Week 3 - Mid-fidelity prototype

Week 4 - Eerste ervaring met HTML en verfijning van schermontwerpen

Week 5 - Eerste werking met Visual Studio Code

Week 6 - Verder werken met HTML en CSS

Week 7 - Tussentijdse toetsen

Week 8 - Tailwind CSS

Week 9 - Mobiele schermen

Week 10 - Verder werken mobiele schermen

Week 11 - Verder werken mobiele schermen

Week 12 - Verder werken mobiele schermen

Resultaat

Afbeeldingen: verschillende versies schermen - experimenteren

Afbeeldingen: uiteindelijk resultaat

Week 1

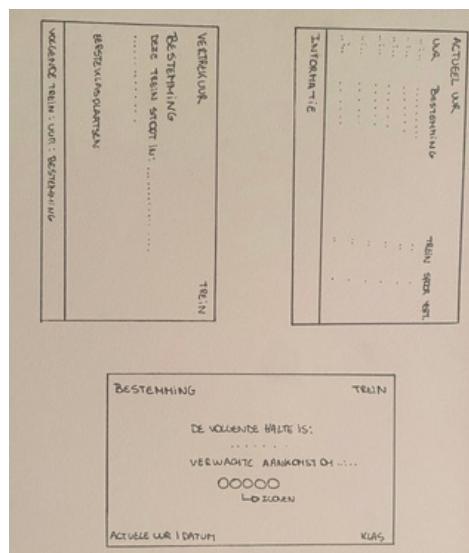
Ontwerpproces

Opdracht

De opdracht deze week bestond uit het opstarten van het ontwerpproces voor een meertalig informatiesysteem voor een Belgisch treinstation. De bedoeling was om verschillende types informatieschermen te ontwerpen: vertrekborden, perronschermen en passagiers- of wegwijschermen. Elk ontwerp moest inspelen op de uitdagingen van meertalige communicatie, toegankelijkheid en bruikbaarheid. Als eerste stap voerde ik gebruikersonderzoek uit en begon ik met het maken van low-fidelity prototypes die de basisstructuur, lay-out en inhoud van deze schermen in kaart brengen.

Werkwijze

Ik ben gestart met het maken van low-fidelity wireframes. Dit waren eenvoudige schetsen waarin ik vooral focuste op structuur en functionaliteit, zonder aandacht voor visuele details. Ik testte verschillende indelingen voor vertrekborden, perronschermen en passagiers- of wagenschermen. Daarbij heb ik verschillende lay-outs uitgewerkt in verband met de plaatsing van essentiële informatie zoals vertrektijden, vertragingen, perronnummers en navigatiertips. Een belangrijk onderdeel van mijn aanpak was het onderzoeken van meertaligheid: hoe kan informatie in verschillende talen duidelijk weergegeven worden zonder het scherm te overladen? Ik probeerde combinaties van tekst, iconen en symbolen om communicatie zo begrijpelijk mogelijk te maken.



Geleerde inzichten

Tijdens het schetsen ontdekte ik hoe belangrijk het is om eerst puur naar structuur te kijken voordat je visueel gaat ontwerpen. Low-fidelity mockups helpen om snel ideeën te testen zonder tijd te verliezen aan details. Ook werd me duidelijk dat meertalige communicatie niet enkel draait om letterlijk te vertalen, maar door bijvoorbeeld strategisch te kiezen welke informatie universeel via iconen kan worden gecommuniceerd.

Vooruitblik naar volgende week

Volgende week neem ik de inzichten uit de wireframes mee naar de visuele fase in Figma. Ik ga me richten op consistentie tussen de verschillende schermtypes, het gebruik van kleur en typografie en het verfijnen van iconografie. Ook wil ik verder onderzoeken hoe ik meertaligheid op een juiste manier kan integreren zonder dat het scherm te druk wordt. Dankzij deze beginfase kan ik aan de hand van de basis verder bouwen aan duidelijke, toegankelijke en gebruiksvriendelijke uiteindelijke ontwerpen voor treinschermen.

Week 2

Kennismaking met Figma

Opdracht

Deze week vond het event Studay plaats, waardoor er geen lesmoment en geen officiële opdracht voorzien waren. Omdat ik volgende week start met het ontwerpen van de informatieschermen, heb ik deze tijd benut om mij voor te bereiden.

Aangezien ik nog geen ervaring had met het programma Figma, heb ik de week gebruikt om me hierin te verdiepen zodat ik volgende week kan starten met het uitwerken van de ontwerpen.

Werkwijze

Ik ben begonnen met het doornemen van het boek "Prototyping – Figma Essentials", een toegankelijke gids voor beginners die een volledig overzicht biedt van digitale vormgeving en interactieve prototyping in Figma. Het boek leidt je stap voor stap door het ontwerpproces: het opzetten van projecten, het maken van wireframes, het bouwen van interactieve prototypes en het voorbereiden van ontwerpen voor ontwikkeling. Daarnaast behandelt het boek belangrijke thema's zoals samenwerken in real time, feedback delen, gebruikerstesten en het integreren van Tailwind CSS-concepten in Figma. Ook laat het zien hoe je ontwerpen efficiënt kunt exporteren naar code. Door deze verdieping krijg ik een helder beeld van hoe ik Figma kan gebruiken om professionele digitale producten te ontwerpen en presenteren.

Geleerde inzichten

Tijdens deze voorbereiding heb ik geleerd hoe Figma is opgebouwd en hoe flexibel het programma werkt in vergelijking met andere ontwerpsoftware. Ik begrijp nu beter hoe je wireframes maakt, hoe je componenten opbouwt en hoe je interactieve prototypes kunt laten functioneren.

Vooruitblik naar volgende week

Volgende week begin ik met het uitwerken van de schermontwerpen. Dankzij de kennis die ik deze week heb opgedaan, kan ik meteen een gestructureerd Figma-project opzetten. Ik werk de wireframes uit de vorige opdracht digitaal uit en start met het toevoegen van de eerste visuele elementen, met aandacht voor kleurgebruik, typografie, etc.

Week 3

Mid-fidelity prototype

Opdracht

De opdracht van deze week was om de eerder gemaakte schetsen en wireframes verder uit te werken in Figma. Het doel was om deze om te zetten naar een mid-fidelity prototype, waarbij vooral werd gekeken naar structuur, indeling en functionaliteit, en waarin kon worden geëxperimenteerd met kleuren en typografie.

Werkwijze

Ik ben begonnen met het bekijken van mijn eerdere schetsen en wireframes om een duidelijk plan te maken voor het prototype. In Figma heb ik stap voor stap de schermen opgebouwd, waarbij ik experimenteerde met de indeling en opmaak om te controleren of de geplande functies logisch op het scherm pasten en of de visuele structuur klopte. Daarnaast heb ik een eerste aanzet gemaakt voor het gebruik van kleuren, lettertypes en beeldmateriaal, zonder al te veel nadruk op de uiteindelijke stijl.

Geleerde inzichten

Door het werken in Figma heb ik geleerd hoe belangrijk een goede structuur en duidelijke hiërarchie zijn binnen een ontwerp. Ik heb ervaren dat het experimenteren met indeling en opmaak helpt om functies logisch te positioneren en de visuele samenhang te controleren. Daarnaast heb ik inzicht gekregen in het gebruik van kleuren, typografie en beeldmateriaal, en hoe je hiermee kunt spelen zonder dat de uiteindelijke stijl al vastligt.

Vooruitblik naar volgende week

Volgende week ga ik actief feedback vragen rond mijn mid-fidelity prototype om te bekijken welke aanpassingen ik kan doorvoeren zodat mijn schermen gebruiksvriendelijk zijn, de elementen functioneel en overzichtelijk zijn, belangrijke onderdelen opvallen en de visuele hiërarchie duidelijk is. Dit is extra belangrijk omdat het mijn eerste keer is dat ik met Figma werk, en ik wil vooral inzicht krijgen in hoe ik mijn ontwerp kan verbeteren op basis van nuttige tips en reacties van anderen zoals docenten en medestudenten.

Vertrek				
Uur	Bestemming	Train	Spoor	Vertr.
08:40	Brussel Eupen	I.C.	8	
08:46	Kortrijk	I.C.	3	+5
09:10	Gent - St - P	I.C.	7	
09:40	Brussel Eupen	I.C.	8	
09:46	Kortrijk	I.C.	3	

Het Autonoom Syndicaat van Treinreizigers staat u vandaag hier te beschikken vanaf de dag . Het treinverkeer is daardoor verstoord. Wij stellen alles in het werk om er zo goed mogelijk te informeren o.a. ook via www.nmbs.be.



Week 4

Eerste ervaring met HTML en verfijning van schermontwerpen

Feedback

Op basis van de feedback van docenten en medestudenten heb ik inzicht gekregen in belangrijke verbeterpunten van mijn ontwerp. De docenten gaven aan dat ik de briefing opnieuw moet bekijken, omdat sommige onderdelen die daarin beschreven stonden nog ontbreken op de schermen. Medestudenten wezen erop dat het scherm momenteel vrij druk oogt en dat niet duidelijk genoeg is welke informatie het belangrijkst is. Daarnaast werd aangegeven dat de typografie op sommige plekken niet goed leesbaar is, wat de usability beïnvloedt, vooral bij het herkennen van extra voorzieningen in de trein. Naar aanleiding van deze feedback heb ik besloten om keuzes te maken in welke informatie ik laat opvallen en het aantal kleuren te beperken, zodat het ontwerp overzichtelijker en gebruiksvriendelijker wordt.

Opdracht

Als eerst heb ik de feedback op mijn schermontwerpen toegepast. Daarna ben ik gestart met de opdracht van deze week, die bestond uit een eerste kennismaking met HTML en CSS. Het doel hiervan was om kennis op te doen en het programma te leren kennen, zodat ik dit later kan gebruiken om mijn ontwerpdocumentatie op een gestructureerde en overzichtelijke manier digitaal uit te werken.

Werkwijze

Als werkwijze heb ik gebruikgemaakt van YouTube-video's en het lesmateriaal dat binnen het vak beschikbaar werd gesteld, zodat ik stap voor stap kon leren hoe webpagina's worden opgebouwd en gestyled.

Geleerde inzichten

Door hiermee te werken heb ik inzicht gekregen in hoe HTML wordt gebruikt voor de structuur van een pagina en hoe CSS zorgt voor de opmaak en lay-out. Daarnaast heb ik geleerd hoe ontwerpkeuzes uit Figma kunnen worden vertaald naar een werkende webpagina en hoe kleine aanpassingen in CSS een grote invloed hebben op het eindresultaat.

Vooruitblik naar volgende week

Deze kennis neem ik mee naar volgende week door bewuster na te denken over de vertaling van mijn ontwerpen naar code en door verder te oefenen met HTML en CSS om mijn pagina's overzichtelijker, consistenter en gebruiksvriendelijker te maken.

Week 5

Eerste werking met Visual Studio Code

Feedback

Ik heb feedback gevraagd op mijn nieuwe schermontwerpen. De algemene feedback was positief: de schermen zijn veel duidelijker, overzichtelijker en beter leesbaar dan voorheen.

Opdracht

De opdracht van deze week bestond uit het maken van eerste ontwerpen en lay-outs in Visual Studio Code op basis van de geleerde inzichten en met ondersteuning van ChatGPT. Daarnaast was het doel om kennis op te doen van GitHub en Netlify, zodat het project online gepubliceerd kan worden.

Werkwijze

Voor de werkwijze heb ik eerst inspiratie opgedaan door verschillende websites te bestuderen. Vervolgens heb ik schetsen gemaakt om een globale indeling en visualisatie te bepalen voordat ik begon met coderen. Daarna heb ik eenvoudige pagina's ontwikkeld in Visual Studio Code om beter te begrijpen hoe het programma werkt en hoe HTML en CSS samen een lay-out vormen.

Geleerde inzichten

Tijdens deze week heb ik geleerd hoe een webpagina stap voor stap wordt opgebouwd in HTML en hoe CSS wordt gebruikt om de lay-out en opmaak te bepalen. Daarnaast heb ik inzicht gekregen in hoe ontwerpskeuzes uit schetsen en prototypes vertaald kunnen worden naar code. Ook heb ik geleerd hoe GitHub en Netlify gebruikt kunnen worden om een project online te publiceren.

Vooruitblik naar volgende week

Deze inzichten neem ik mee naar volgende week door verder te oefenen met HTML en CSS, mijn lay-outs verder te verfijnen en bewuster na te denken over structuur, overzicht en consistentie in mijn code en ontwerp.

VERTREK ANTWERPEN CENTRAAL				
UUR	BESTEMMING	TREIN	SPOOR	STATUS
18:09 6:09PM	→ Brussel - Zuid / Bruxelles Sud	IC	2	Op tijd
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre	S33	14	Op tijd
18:17 6:17PM	→ Brugge / Bruges	IC	22	Op tijd
18:22 6:22PM	→ Gent / Gand	IC	9	+ 5 min
18:30 6:30PM	→ Mechelen / Malines	L	1	Afgeschafft
18:37 6:37PM	→ Leuven / Louvain	L	10	Op tijd

SPOOR 3				
UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS	
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd	
18:18 6:18PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Afgeschafft	
18:20 6:20PM	→ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Hasselt-op-den-Berg en Diest	L	+ 3 min	
18:24 6:24PM	→ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint-Niklaas	IC	+ 5 min	
18:30 6:30PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd	
18:34 6:34PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd	
18:38 6:38PM	→ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Hasselt-op-den-Berg en Sint-Niklaas	L	Op tijd	
18:42 6:42PM	→ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint-Niklaas	IC	Op tijd	
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd	
18:36 6:36PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd	

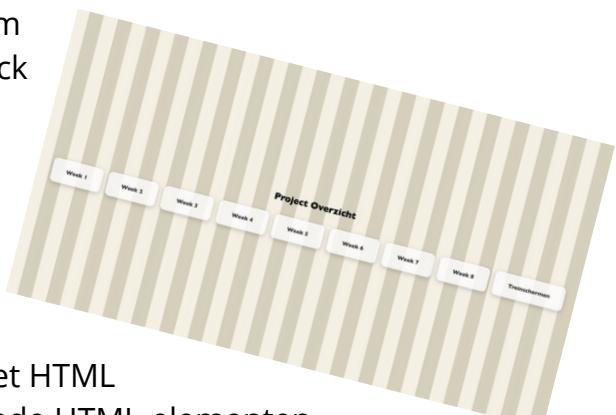
SPOOR 3 - ZONE A				
UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS	
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd	
ZONE A	1	2	3	4
			→	
ZONE B				

Week 6

Verder werken met HTML en CSS

Feedback

Tijdens deze week kreeg ik de feedback dat de huidige pagina's nog te eenvoudig zijn en onvoldoende aansluiten bij de ontworpen schermen. Er werd aangegeven dat het belangrijk is om na te denken over een meer gevarieerde layout, zodat de pagina's overzichtelijker worden en visueel aantrekkelijker zijn om naar te kijken. Daarnaast werd geadviseerd om de terugknop aan te passen om de usability te verbeteren. Op basis van deze feedback heb ik besloten om te werken met herbruikbare kleuren en één consistente typografie, zodat de gebruiksvriendelijkheid en herkenbaarheid van het ontwerp worden versterkt.



Opdracht

Deze week was de opdracht om verder te werken met HTML en CSS en te oefenen met het gebruik van verschillende HTML-elementen, zoals koppen, paragrafen en afbeeldingen, en met CSS voor kleuren, lettertypes en lay-out.



Werkwijze

Eerst heb ik de ontvangen feedback toegepast en daarna gespeeld met kleuren en typografie om meer variatie te brengen in de verschillende pagina's. Zo kon ik oefenen met het aanpassen van de stijl en het verbeteren van de uitstraling van de webpagina's.

Geleerde inzichten

Tijdens deze opdracht heb ik geleerd hoe belangrijk structuur en styling zijn voor een webpagina. Ik heb inzicht gekregen in het gebruik van verschillende HTML-elementen en hoe CSS de uitstraling en leesbaarheid beïnvloedt. Daarnaast heb ik ervaren hoe kleine aanpassingen in kleur, typografie en lay-out een groot verschil kunnen maken voor de variatie en aantrekkelijkheid van meerdere pagina's.

Vooruitblik naar volgende week

Tegen volgende week wil ik de basis van mijn website af hebben dus de structuur, lay-out en gekozen typografie om nadien makkelijk extra aanpassingen en kleine verbeteringen te doen om het er nog beter uit te laten zien.

Week 7

Tussentijdse toetsen

Door de tussentijdse toetsen was er geen les in week 7.

Week 8

Tailwind CSS

Feedback

Als feedback kreeg ik van docenten dat de layout goed en eenvoudig is, maar dat er nog ruimte is voor verbetering. Door meer alinea's toe te voegen en te werken met duidelijke tussentitels kan het overzicht vergroot worden. Dit zorgt ervoor dat de usability verbetert, omdat gebruikers sneller kunnen navigeren naar de informatie die ze zoeken. Door deze aanpassingen wordt het ontwerp niet alleen overzichtelijker, maar ook gebruiksvriendelijker.

Opdracht

Deze week bestond de opdracht erin om te leren hoe je bestaande HTML kunt omzetten naar Tailwind CSS. Daarbij lag de focus op het vervangen van klassieke CSS door utility classes van Tailwind, met aandacht voor een overzichtelijke structuur, consistente styling en betere onderhoudbaarheid van de code.

Werkwijze

Tijdens de les kregen we eerst extra uitleg en meer achtergrondinformatie over het gebruik van Tailwind CSS en hoe bestaande HTML omgezet kan worden. Nadat ben ik als eerst aan de slag gegaan met de feedback toe te passen op mijn pagina's.

Vervolgens ben ik stap voor stap aan de slag gegaan met de opdracht, waarbij ik de bestaande HTML heb herwerkt en de klassieke CSS heb vervangen door Tailwind CSS-classes. Hierbij heb ik aandacht besteed aan overzicht, consistentie en gebruiksvriendelijkheid.

Geleerde inzichten

Tijdens deze opdracht heb ik geleerd hoe bestaande HTML efficiënter kan worden opgebouwd met behulp van Tailwind CSS. Ik heb inzicht gekregen in het gebruik van utility classes en hoe deze kunnen bijdragen aan een overzichtelijke en consistentie layout zonder aparte CSS-bestanden.

Vooruitblik naar volgende week

De werkwijze die ik deze week heb geleerd, zal ik de komende weken toepassen bij het maken van de volgende pagina's. Door vanaf het begin te werken met Tailwind CSS kan ik efficiënter werken. Dit zal zorgen voor een vlottere ontwikkeling van de pagina's, een consistentere layout en een beter georganiseerd eindresultaat.

Week 9

Mobiele schermen

Feedback

Als feedback kreeg ik van docenten dat de layout goed en eenvoudig is, maar dat er nog ruimte is voor verbetering. Door meer alinea's toe te voegen en te werken met duidelijke tussentitels kan het overzicht vergroot worden. Dit zorgt ervoor dat de usability verbetert, omdat gebruikers sneller kunnen navigeren naar de informatie die ze zoeken. Door deze aanpassingen wordt het ontwerp niet alleen overzichtelijker, maar ook gebruiksvriendelijker.



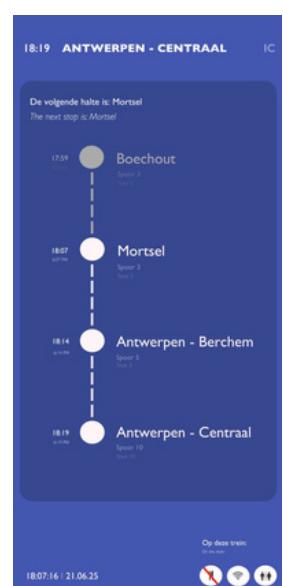
Opdracht

Deze week bestond de opdracht erin om te leren hoe je bestaande HTML kunt omzetten naar Tailwind CSS. Daarbij lag de focus op het vervangen van klassieke CSS door utility classes van Tailwind, met aandacht voor een overzichtelijke structuur, consistente styling en betere onderhoudbaarheid van de code.



Werkwijze

Tijdens de les kregen we eerst extra uitleg en meer achtergrondinformatie over het gebruik van Tailwind CSS en hoe bestaande HTML omgezet kan worden. Nadien ben ik als eerst aan de slag gegaan met de feedback toe te passen op mijn pagina's. Vervolgens ben ik stap voor stap aan de slag gegaan met de opdracht, waarbij ik de bestaande HTML heb herwerkt en de klassieke CSS heb vervangen door Tailwind CSS-classes. Hierbij heb ik aandacht besteed aan overzicht, consistentie en gebruiksvriendelijkheid.



Geleerde inzichten

Tijdens deze opdracht heb ik geleerd hoe bestaande HTML efficiënter kan worden opgebouwd met behulp van Tailwind CSS. Ik heb inzicht gekregen in het gebruik van utility classes en hoe deze kunnen bijdragen aan een overzichtelijke en consistentie layout zonder aparte CSS-bestanden.

Vooruitblik naar volgende week

De werkwijze die ik deze week heb geleerd, zal ik de komende weken toepassen bij het maken van de volgende pagina's. Door vanaf het begin te werken met Tailwind CSS kan ik efficiënter werken. Dit zal zorgen voor een vlottere ontwikkeling van de pagina's, een consistentere layout en een beter georganiseerd eindresultaat.

Week 10

Verder werken mobiele schermen

Opdracht

Deze opdracht deze week bestond uit het verder werken aan de mobiele schermen en ervoor zorgen dat de drie treinschermen zo goed als volledig zijn uitgewerkt, zodat er de week erop interactieve elementen aan toegevoegd kunnen worden.

Daarnaast werd gevraagd om extra pagina's te ontwerpen naast de drie treinschermen. Voorbeelden hiervan zijn een meervoudig invulformulier voor user creation en login, evenals het implementeren van een zoekpagina met formulieren voor treinverbindingen en stations. Deze uitbreidingen zorgen voor een completer en realistischer gebruikersproces binnen de applicatie.

Werkwijze

Deze week ben ik te werk gegaan door de bestaande mobiele schermen verder uit te werken en te verbeteren. Er is geëxperimenteerd met typografie, kleuren en indelingen om de schermen duidelijker en gebruiksvriendelijker te maken. Door dit proces stap voor stap te doorlopen, is een sterke basis gelegd voor het toevoegen van interactieve elementen in de volgende fase.

Geleerde inzichten

Ik heb geleerd dat een duidelijke indeling en visuele hiërarchie cruciaal zijn voor gebruiksvriendelijkheid. Experimenteren met typografie en kleuren liet zien hoe kleine aanpassingen het overzicht en de leesbaarheid sterk kunnen verbeteren. Tijdens deze opdracht heb ik ook geleerd hoe belangrijk duidelijke en intuïtieve interacties zijn binnen mobiele schermontwerpen. Het toevoegen van extra pagina's, zoals formulieren voor user creation, login en het zoeken van treinverbindingen, maakte duidelijk dat een logisch opgebouwde flow essentieel is voor een goede gebruikerservaring.

Vooruitblik naar volgende week

Volgende week ligt de focus op het toevoegen van interactieve elementen aan de mobiele schermen. Het doel is om de gebruikersflow verder te testen en te verbeteren, zodat de app gebruiksvriendelijker wordt. Daarnaast zal ik kleine aanpassingen blijven doorvoeren indien nodig om de schermen visueel en functioneel verder te optimaliseren.

Week 11

Eerste interacties

Feedback

Uit de ontvangen feedback van de docenten bleek dat de huidige versie van mijn mobiele schermontwerpen nog te veel informatie tegelijk toont, wat de gebruiksvriendelijkheid vermindert. Als tip werd er meegegeven om tweaks toe te voegen en typografische aanpassingen door te voeren om de duidelijkheid en leesbaarheid te verbeteren. Op basis van deze feedback heb ik gekozen om bepaalde zaken anders te ordenen. Bijvoorbeeld niet de tussenstops mee te vermelden rechtstreeks onder de bestemming maar om met een dropdown menu te werken. Ook heb ik verder nagedacht over het complete plaatje omdat medestudenten aangaven dat het geheel wat eenvoudig lijkt en het een idee is om andere kleuropties te proberen voor een ander effect.

Opdracht

De opdracht van deze week bestond uit het toevoegen van de eerste interacties aan onze mobiele schermontwerpen.

Werkwijze

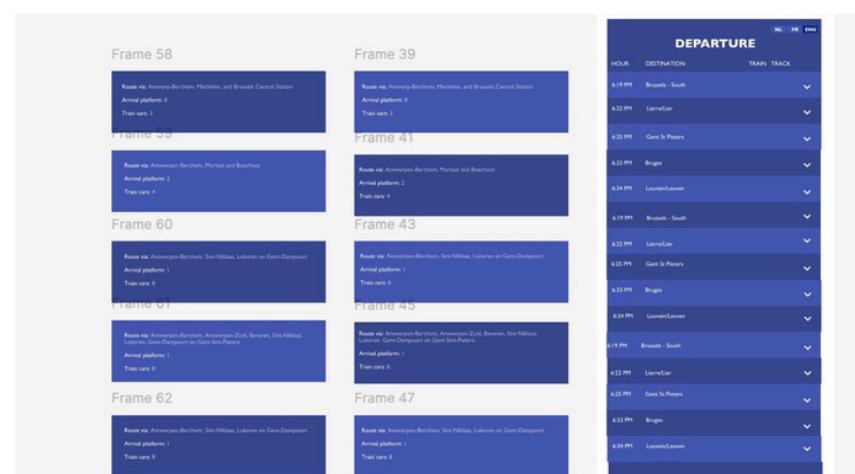
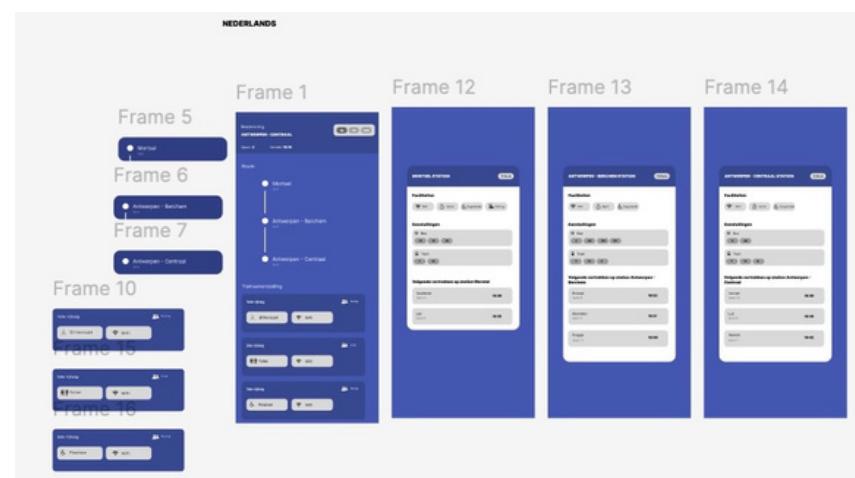
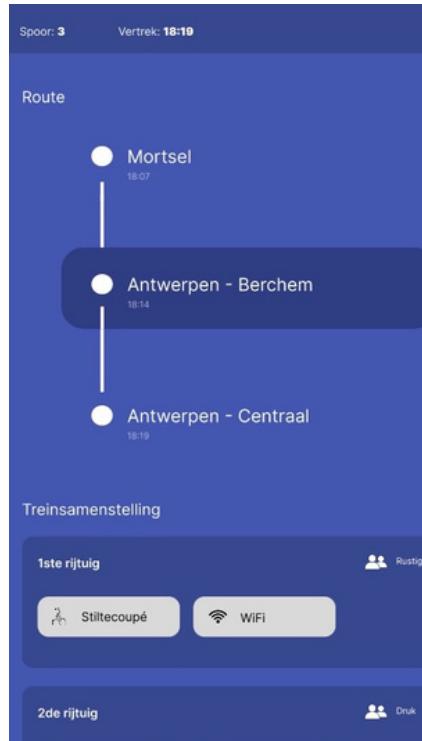
Deze week ben ik te werk gegaan door deskresearch te doen en andere apps te analyseren om te begrijpen hoe gelijkaardige functies en interacties worden uitgewerkt. Daarnaast heb ik extra informatie opgezocht buiten het lesmateriaal, onder andere via YouTube, om mijn kennis verder te verdiepen. De feedback van medestudenten heb ik bewust meegenomen in het proces, vooral omdat ik zelf ook nog niet volledig tevreden was over het kleurgebruik. Door te experimenteren en te spelen met verschillende kleurencombinaties heb ik het effect op de uitstraling en gebruiksvriendelijkheid onderzocht. Deze aanpak hielp om het ontwerp stap voor stap te verbeteren.

Geleerde inzichten

Dankzij deze opdracht heb ik ingezien hoe waardevol deskresearch is. Door andere apps te analyseren en extra informatie op te zoeken buiten het lesmateriaal, kreeg ik beter inzicht in gangbare patronen en best practices binnen interface- en interaction design. Ook de feedback van medestudenten bleek een belangrijk leermoment. Het bevestigde dat kleurgebruik en visuele hiërarchie een grote invloed hebben op de uitstraling en leesbaarheid van een ontwerp. Door te experimenteren met verschillende kleurencombinaties heb ik geleerd hoe kleine aanpassingen een groot effect kunnen hebben op het totaalgevoel van de applicatie.

Vooruitblik naar volgende week

Volgende week zal ik verder werken aan het bestaande ontwerp en analyseren waar extra interacties kunnen worden toegevoegd om de gebruiksvriendelijkheid van de app verder te optimaliseren. De focus ligt op het verfijnen van bestaande schermen en het verbeteren van de gebruikersflow, zodat de app consistentere aanvoelt. Ook ga ik mijn eerste versie van de applicatie laten testen door anderen zodat ik volgende week kan werken aan eventuele verbeteringen voor usability flow.



Week 12

Mobiele schermen

Feedback

Uit de feedback van de docenten bleek dat het belangrijk is om de volgorde van mijn pagina's te herbekijken voor een logischere opbouw en dat typografische elementen beter zichtbaar moeten zijn, bijvoorbeeld door ze groter te maken zodat ze meer opvallen. Wel vonden ze het een goede keuze om over te schakelen naar een nieuwe kleurgroep omdat het een innovatiever gevoel gaf aan de applicatie. De feedback van de doelgroep liet zien dat het niet altijd duidelijk was waar interactieve elementen actief waren. Gebruikers merkten bijvoorbeeld niet dat een treinreis aangeklikt kon worden om de indeling van de trein onderaan aangepast zien worden. Om dit probleem op te lossen wordt voorgesteld iconen toe te voegen die aangeven dat een element interactief is en dat er een verandering kan plaatsvinden.

Opdracht

De opdracht deze week bestaat uit het verder uitwerken van de (interactieve) schermen en de app zo veel mogelijk afronden. Het doel is om de gebruikersflow volledig te laten functioneren en de app gebruiksvriendelijk en compleet te maken.

Werkwijze

Deze week ben ik te werk gegaan door eerst de ontvangen feedback toe te passen. Ik heb de volgorde van de verschillende pagina's herbekeken en aangepast voor een vlottere usability flow en de teksten groter en opvallender gemaakt. Daarnaast heb ik de feedback van de doelgroep verwerkt, die aangaf dat het niet altijd duidelijk was waar interactieve elementen actief waren. Om dit duidelijker te maken, heb ik iconen toegevoegd die aangeven dat een element interactief is en dat er een verandering kan plaatsvinden. Verder heb ik gewerkt aan het verfijnen van elke individuele pagina binnen de applicatie.

Geleerde inzichten

Deze week heb ik geleerd dat kleine iconen een groot verschil kunnen maken in het duidelijk maken van interactieve elementen. Daarnaast bleek dat veranderingen in tekstgrootte en kleur een belangrijke invloed hebben op de zichtbaarheid en leesbaarheid van de schermen.

Vooruitblik naar volgende week

Tegen volgende week wil ik de laatste test van de volledige app bij de doelgroep uitvoeren. Het doel is te controleren of alle interactieve elementen duidelijk zijn en of de gebruikersflow soepel verloopt. Op basis van deze test kan de app definitief worden afggerond en optimaal gebruiksvriendelijk gemaakt.

TICKETS

Van:

Station, halte of adres

Naar:

Station, halte of adres

Enkel Heen en terug

1ste klas 2de klas

Vertrek XX/XX/XXX Terug XX/XX/XXX

XX:XX XX:XX



BETAALMOGELIJKHEDEN

TOTAAL BEDRAG

BEVESTIG



PASSENGER PROFILE



MIJN OPGESLAGEN TREINRITSEN



REIZEN AFGEROND



ABONNEMENT



ACCOUNTGEGEVENS



MELDINGEN



INSTELLINGEN

UITLOGGEN



Resultaat

Eindreflectie en uiteindelijke resultaat

Na twaalf weken werken en reflecteren is het project afgerond. Met de feedback van docenten, medestudenten en de doelgroep, samen met de inzichten uit het logboek, heb ik het ontwerp stap voor stap aangepast en verfijnt. Hierdoor zijn de drie schermen verder uitgewerkt en is de app uiteindelijk tot een duidelijk resultaat gekomen.

Zo zijn alle kleuren en dezelfde typografie doorgevoerd, waardoor de app nu één duidelijke en herkenbare stijl heeft zoals de drie treinschermen.

Daarnaast heb ik gebruikgemaakt van iconen uit Figma zelf. Dit zorgde niet alleen voor een consistente uitstraling, maar ook voor een professionele en overzichtelijke interface.

Om de gebruikservaring te verbeteren heb ik de app volledig interactief uitgewerkt. Hierdoor kon ik de flow van het gebruik testen en beter begrijpen hoe gebruikers door de app navigeren. Deze interactieve versie maakte het mogelijk om het uiteindelijke ontwerp realistisch te evalueren.

Na het afronden van de interactieve versie heb ik het eindresultaat opnieuw getest bij gebruikers. Uit deze testen bleek dat sommige elementen nog niet duidelijk genoeg waren, waardoor ik extra aanpassingen heb doorgevoerd. Zo heb ik op enkele schermen opnieuw knoppen toegevoegd om de navigatie gebruiksvriendelijker te maken.

Terugkijkend op dit proces ben ik tevreden met het eindresultaat. Door voortdurend te testen, feedback te verwerken en het project stap voor stap verder uit te werken, zijn de drie treinschermen en de rest van de app niet alleen visueel sterker geworden, maar ook functioneel en gebruiksvriendelijker. Dit project heeft mij geleerd hoe belangrijk consistentie, interactie en gebruikerstesten zijn binnen een ontwerpproces.

Verschillende versies schermen - experimenteren

🕒 08 : 29 : 25		Vertrek		
Uur	Bestemming	Trein	Spoor	Vertr
08 : 40	Brussel Eupen	IC	8	
08 : 46	Kortrijk	IC	3	+ 5
09 : 10	Gent - St - P	IC	7	
09 : 40	Brussel Eupen	IC	8	
09 : 46	Kortrijk	IC	3	

Het Autonom Syndicaat van treinbestuurders staakt vandaag tem de laatste trein van de dag . Het treinverkeer is daardoor verstoord. Wij stellen alles in het werk om u zo goed mogelijk te informeren o.a. ook via www.nmbs.be.



11 : 08

🕒 10 : 59 : 12

Zeebrugge - Dorp

L

Deze trein stopt in:

Oudegem, Schoonaarde, Wichelen, Schellebelle, Wetteren, Kwatrecht, Melle, Merelbeke, Gent-St-P, Drongen, Landegem, Hansbeke, Bellem, Aalter, Maria-Aalter, Beernem, Oostkamp, Brugge, Brugge-St-P, Lissewege, Zeebr-Dorp.

De **eersteklasplaatsen** bevinden zich in het **eerste en laatste rijtuig**.

Fietsen en plaatsen met beperkte mobiliteit bevinden zich in het **tweede rijtuig**.

Volgende trein: 11:39 Gent-Sint-Pieters



Trein naar **Tongeren** van 18:35



De volgende halte is:

Aarschot, Diest, **Hasselt** Diepenbeek, Bilzen, Tongeren

Verwachte aankomst om 19:00



⌚ 18:57:16 | 21.03.24

1ste

UUR HOUR	BESTEMMING DESTINATION	TREIN TRAIN	SPOOR TRACK
18:19 6:19 PM	Brussel - Zuid Via: Antwerpen-Berchem, Mechelen, Brussel-Noord en Brussel-Central	IC	8
18:22 6:22 PM	Lier Via: Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	L	22
18:25 6:25 PM	Gent-Sint-Pieters Via: Antwerpen-Berchem, Sint-Niklaas, Lokeren en Gent-Dampoort	L	3
18:33 6:33 PM	Brugge Via: Antwerpen-Berchem, Antwerpen-Zuid, Beveren, Sint-Niklaas, Lokeren, Gent-Dampoort en Gent-Sint-Pieters	L	2

Treinen richting Antwerpen - Centraal zullen tijdelijk niet meer rijden vanaf 13/10/2025 tot en met 15/10/2025 wegens werken aan het spoor, onze excuses hiervoor. Plan uw reis op voorhand via de NMBS app of via www.nmbs.be.

Trains to Antwerpen Central will be temporarily suspended from October 13, 2025, to October 15, 2025, due to trackwork. We apologize for this. Plan your journey in advance via the NMBS app or at www.nmbs.be.

UUR HOUR	BESTEMMING DESTINATION	TREIN TRAIN	SPOOR TRACK
12:13 12:13	Brussel - Zuid Via: Antwerpen-Berchem, Mechelen, Brussel-Noord en Brussel-Central	IC	2
12:17 12:17	Lier Via: Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	L	9
12:22 12:22	Gent - Sint - Pieters Via: Antwerpen-Berchem, Sint-Niklaas, Lokeren en Gent-Dampoort	L	12
12:29 12:29	Brugge Via: Antwerpen-Berchem, Antwerpen-Zuid, Beveren, Sint-Niklaas, Lokeren, Gent-Dampoort en Gent-Sint-Pieters	L	22

ANTWERPEN CENTRAAL STATION

Perron 1-4 Track Genit → Brugge

Perron 5-8 Track Brussel → Luik

TREIN TICKETS **LIFT ELEVATOR** **BISTRO** **INFO**

Uitgang A Astrid Uitgang B Metro

18:19 | ANTWERPEN - CENTRAAL

IC

Deze trein stopt in:

This train stops at:



17:59:02 | 21.06.25



18:19 ANTWERPEN - CENTRAAL

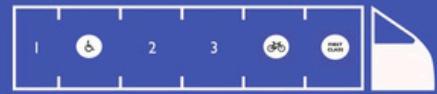
IC

Deze trein stopt in:

This train stops at:



17:59:02 | 21.06.25



18:19 ANTWERPEN - CENTRAAL

IC

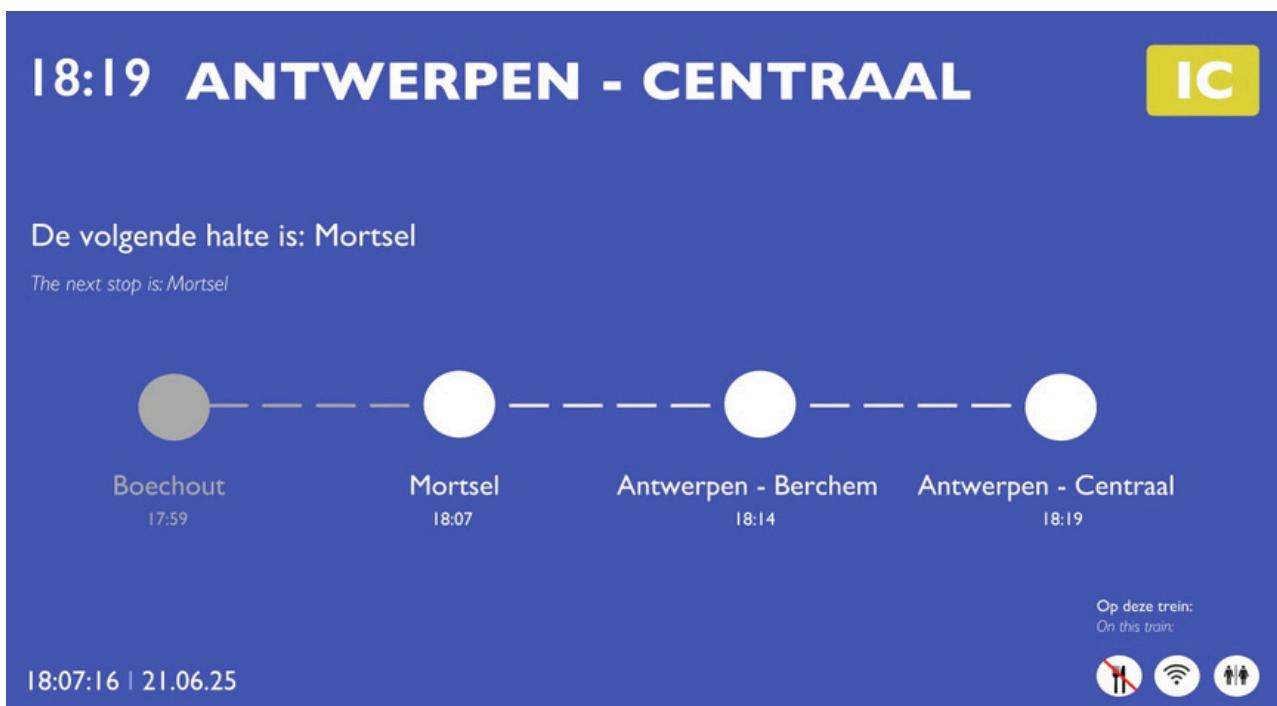
Deze trein stopt in:

This train stops at:



17:59:02 | 21.06.25





📍 VERTREK I ANTWERPEN CENTRAAL

⌚ 18:10 | 6:10PM

UUR	BESTEMMING	TREIN	SPOOR	STATUS
18:09 6:09PM	→ Brussel - Zuid / Bruxelles Sud	IC	2	Op tijd
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre	S33	14	Op tijd
18:17 6:17PM	→ Brugge / Bruges	IC	22	Op tijd
18:22 6:22PM	→ Gent / Gand	IC	9	+ 5 min
18:30 6:30PM	→ Mechelen / Malines	L	1	Afgeschaft
18:37 6:37PM	→ Leuven / Louvain	L	10	Op tijd

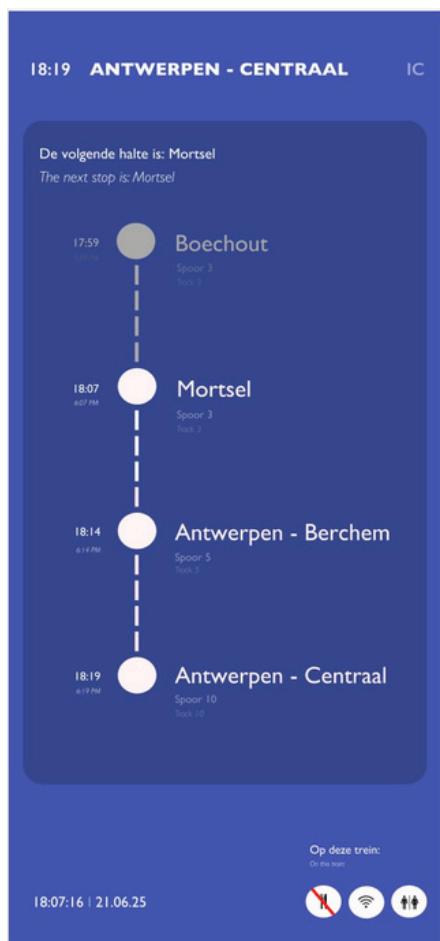
📍 SPOOR 3 - ZONE A

⌚ 18:10 | 6:10PM

UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd

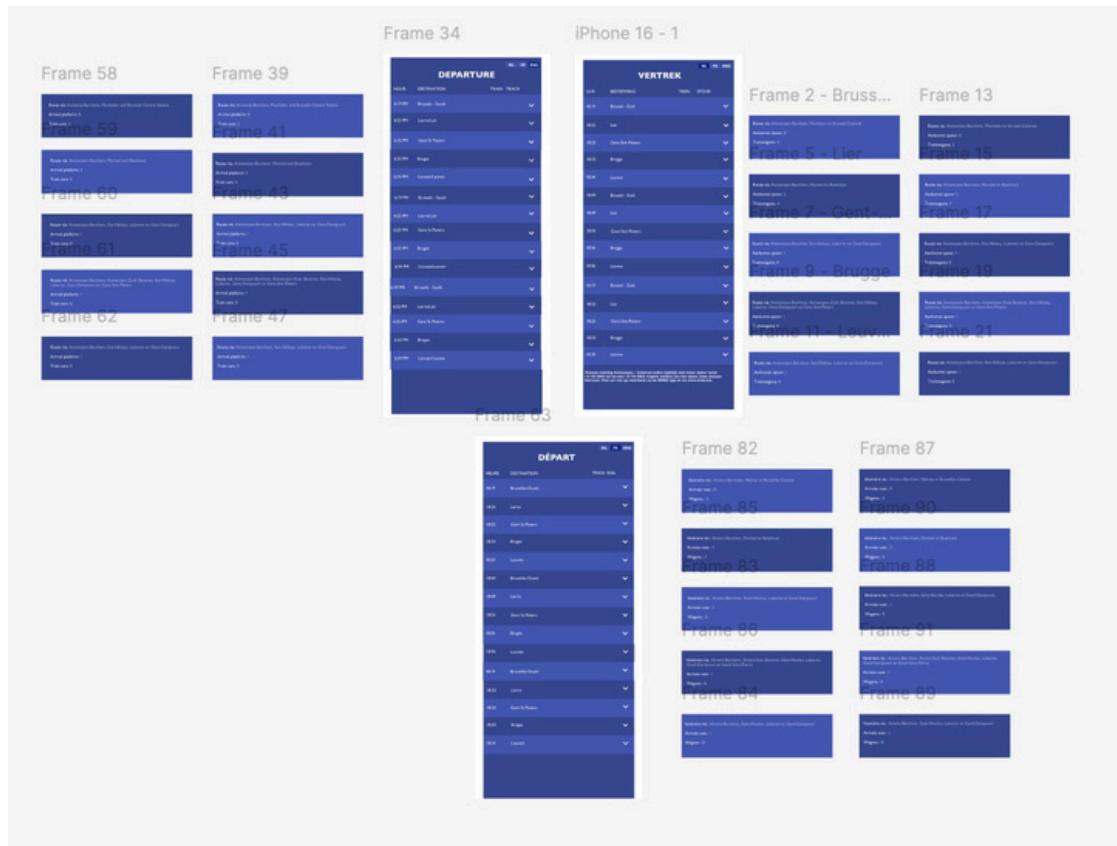
ZONE A ZONE B

1	2	3	4
→			



SPOOR 3 ☰ 18:10 | 6:10PM

UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:18 6:18PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Afgeschaft
18:20 6:20PM	→ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Heist-op-den-Berg en Diest	L	+ 3 min
18:24 6:24PM	→ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint-Niklaas	IC	+ 5 min
18:30 6:30PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:36 6:36PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd
18:38 6:38PM	→ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Heist-op-den-Berg en Diest	L	Op tijd
18:42 6:42PM	→ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint-Niklaas	IC	Op tijd
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:36 6:36PM	→ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd



Uiteindelijke resultaat

📍 VERTREK ANTWERPEN CENTRAAL			⌚ 18:10 6:10PM		
UUR	BESTEMMING	TREIN	SPOOR	STATUS	
18:09 6:09PM	→ Brussel - Zuid / Bruxelles Sud	IC	2	Op tijd	
18:12 6:12PM	→ Lier / Lierre	S33	14	Op tijd	
18:17 6:17PM	→ Brugge / Bruges	IC	22	Op tijd	
18:22 6:22PM	→ Gent / Gand	IC	9	+ 5 min	
18:30 6:30PM	→ Mechelen / Malines	L	1	Afgeschaft	
18:37 6:37PM	→ Leuven / Louvain	L	10	Op tijd	

Centraal vertrekbord

📍 SPOOR 3 - ZONE A			⌚ 18:10 6:10PM	
UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS	
18:12	→ Lier / Lierre	S33	Op tijd	
6:12PM	Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout			
ZONE A	1	2	3	4
			→	ZONE B

Wagonscherm

📍 SPOOR 3

⌚ 18:10 | 6:10PM

UUR	BESTEMMING	TREIN	STATUS
18:12 6:12PM	➡️ Lier / <i>Lierre</i> Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:18 6:18PM	➡️ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Afgeschaft
18:20 6:20PM	➡️ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Heist-op-den-berg en Diest	L	+ 3 min
18:24 6:24PM	➡️ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint- Niklaas	IC	+ 5 min
18:30 6:30PM	➡️ Lier / <i>Lierre</i> Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:36 6:36PM	➡️ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd
18:38 6:38PM	➡️ Hasselt Antwerpen-Berchem, Lier, Heist-op-den-berg en Diest	L	Op tijd
18:42 6:42PM	➡️ Lokeren Antwerpen-Berchem en Sint- Niklaas	IC	Op tijd
18:12 6:12PM	➡️ Lier / <i>Lierre</i> Antwerpen-Berchem, Mortsel en Boechout	S33	Op tijd
18:36 6:36PM	➡️ Mol Antwerpen-Berchem, Lier, Herentals, Olen en Geel	IC	Op tijd

Mobiele versie

Vertrek vanaf:
ANTWERPEN - CENTRAAL

UUR	BESTEMMING	TREIN	SPOOR
18:09	Brussel - Zuid Op tijd	IC	2
18:12	Lier Op tijd	IC	22
18:17	Gent-Sint-Pieters Afgeschaft	IC	7
18:22	Brugge + 5 min	L	12

Van:
Station, halte of adres



Vertrek vanaf ANTWERPEN-CENTRAAL
I SPOOR 2

UUR	BESTEMMING	TREIN
18:09	Brussel - Zuid Op tijd	IC
18:17	Mol Op tijd	IC
18:33	Mechelen + 7 min	IC
18:44	Hasselt Afgeschaft	IC

WAGONINDELING

→ Brussel - Zuid

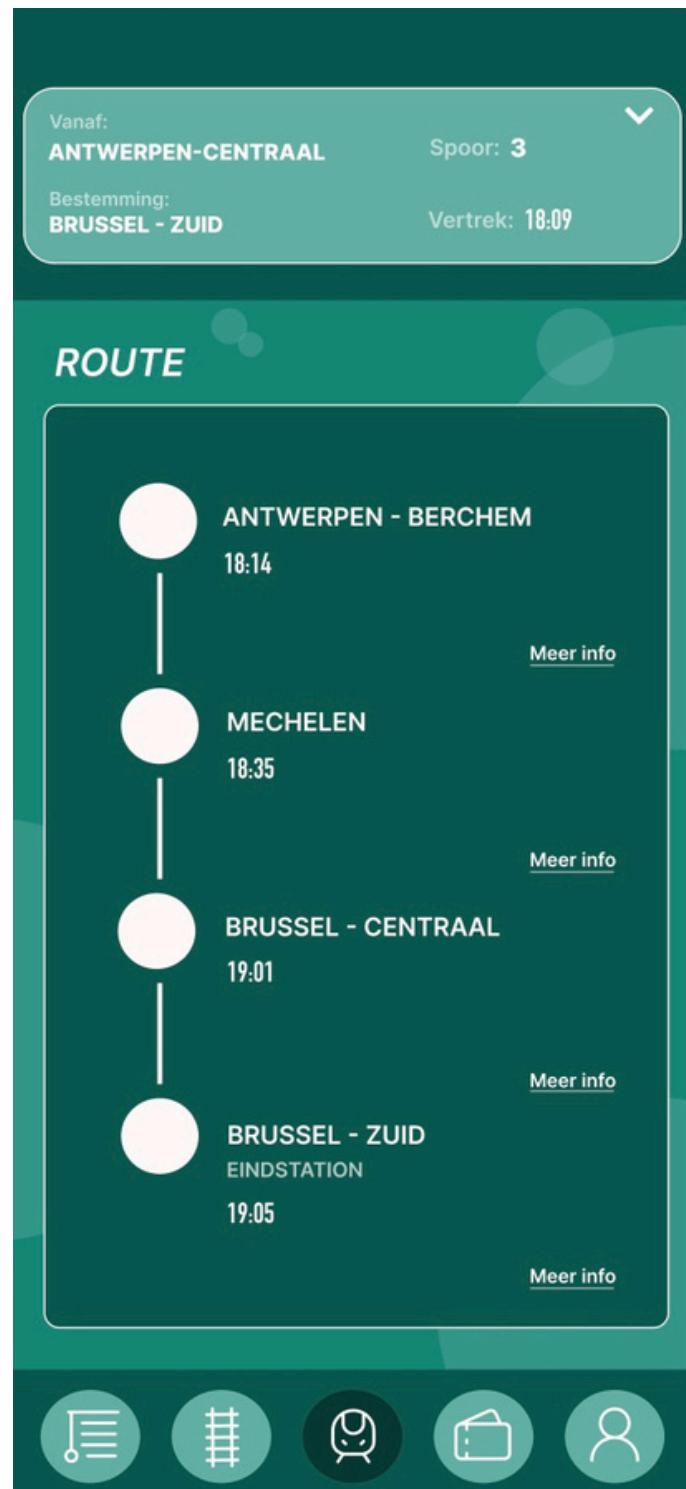
Route via: Antwerpen-Berchem, Mechelen en Brussel-Centraal, Brussel-Zuid

1 2 3 4



Centraal vertrekbord

Perronscherm + wagonscherm



Exrra scherm

De wagonindeling heb ik toegevoegd aan het perronscherm omdat het me een logisch keuze leek om deze informatie te combineren. Daarom is er daarnaast een extra pagina aangemaakt met informatie over de route die de trein aflegt tot aan de eindbestemming.