

Week 1

In week 1 heb ik het opdrachtkader grondig doorgenomen en de eerste doelen voor het project vastgelegd. We startten met de basis van UX/UI prototyping: wat een prototype precies is, waarom je vroeg test en hoe een prototype helpt om fouten te vinden voordat er wordt gebouwd.

Week 2

Week 2 stond in het teken van snelle, low-fi schetsen. Ik had de opdracht verkeerd begrepen en dacht dat we een low-fi in Figma moesten maken. Ik heb daarna geen tijd meer gehad om dit op te lossen.

Week 3

In week 3 begon ik met een eerste midi-prototype in Figma. Ik concentreerde me op typografie, kleurgebruik en het van stijlen zodat het ontwerp consistent wordt.

Week 4

Week 4 draaide om de layout in Figma. Ik werkte met frames, secties en grids om de schermen netjes uit te lijnen en maakte de eerste blokken responsief met Auto Layout.

Week 5

In week 5 stapte ik over naar code. Ik bouwde eenvoudige HTML-pagina's en leerde hoe CSS de layout, kleuren en typografie vormgeeft.

Week 6

Week 6 ging over het toevoegen van echte interactie. Ik bouwde knoppen met verschillende states en stelde in Figma de juiste klikacties en in om het prototype levensrecht te maken.

Week 7

In week 7 heb ik mijn CSS-kennis uitgebreid met typografie, kleur en grids. Daarnaast maakte ik kennis met Tailwind CSS om sneller en consistentere layouts te bouwen.

Week 8

Week 8 ging over herbruikbare tabellen in Figma. Ik maakte rijen en als componenten en werkte states uit voor hover en selectie.

Week 9

In week 9 werkte ik filters en zoekvelden uit als herbruikbare componenten. De focus lag op duidelijke inputvelden en states zoals focus, hover en actief.

Week 10

In de laatste week bracht ik interactiviteit naar code. Ik oefende met event listeners en DOM-manipulatie en maakte kennis met Nuxt en Nuxt-Element om componenten snel op te bouwen.