

## 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 levensecht 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.