

Ontwerpdocumentatie – Lost in Tra(in)slation

Valeriia Prokhonova

1GDM2

Bachelor Grafische en Digitale Media

Prototyping Tools

Academiejaar 2025–2026

Inhoudsopgave

Week 1 – Low-fi prototypes	3
Week 2 – Low-fi prototypes (verbetering)	9
Week 3 – Midi-fi prototypes	13
Week 4 – Midi-fi prototypes (verbetering)	15
Week 5 – Naar High-fi prototypes deel 1	17
Week 6 – Naar High-fi prototypes deel 2	18
Week 7 – Ontwikkeling van een persoonlijke website met ontwerpdocumentatie / Herfstvakantieweek	19
Week 10 – Formulieren	21
Week 11 – Vertalen schermen naar mobiele versie + vertalen CSS naar Tailwind	26
Week 12 – Extra pagina's voor de mobiele app maken + interactiviteit	30
Week 13 – Afwerking van de website met ontwerpdocumentatie	32

Week 1 – Low-fi prototypes

Onderzoek en voorbereiding

Voor ik aan de eerste schetsen begon, voerde ik een korte informele bevraging uit bij vrienden en familieleden.

Ik vroeg hen waar zij voornamelijk op letten wanneer ze naar bestaande informatieschermen in het station kijken — zowel in normale omstandigheden als wanneer ze haast hebben — en welke elementen zij als onduidelijk of storend ervaren.

Eerste ontwerpfase

Op basis van deze feedback startte ik met het maken van *low-fi wireframes* voor drie types schermen:

- **het overzichtsscherm**
- **het perronscherm**
- **het wagonindelingsscherm**

Van elk scherm ontwierp ik meerdere varianten om verschillende mogelijke lay-outs en informatieniveaus te verkennen.

Daarnaast maakte ik ook eenvoudige *mobiele varianten*, die via een QR-code toegankelijk zouden zijn, om de relatie tussen stationaire schermen en mobiele ondersteuning te onderzoeken.

Ontwerpaanpak

De eerste schetsen werden uitgevoerd in **zwart-wit** en bevatten relatief **gedetailleerde inhoud**.

Dit was geen bewuste ontwerpkeuze, maar het gevolg van mijn beperkte ervaring met wireframes in deze vroege fase van het project.

Op dat moment was ik mij nog onvoldoende bewust van het feit dat wireframes voornamelijk bedoeld zijn om de **positionering en onderlinge verhoudingen van inhoudelijke en functionele blokken** te verkennen, zonder focus op visuele uitwerking of inhoudelijke precisie.

Inzicht en reflectie

Tijdens het verdere verloop van het project werd duidelijk dat wireframes vooral dienen als een **structureel hulpmiddel** om globale lay-outs, informatieroutes en functionele relaties tussen elementen te testen.

Dit inzicht vormde een belangrijk leerpunt en leidde tot een meer bewuste omgang met *vereenvoudiging, abstractie en het weglaten van inhoudelijke details* in latere iteraties.

Overzichtsscherm

vertraagd - oranje △
 op tijd - groen
 geannuleerd - rood ⊖

actuele
tijd

Vertrekken / Départs / Abfahrten		
Tijd	Bestemming	Spoor
-:-	IC - Luik / Liège / Lüttich	9 optijd
-:-	S...	□
-:-	...	□
-:-	ICE - Keulen / Cologne / Köln	16 vertraagd
-:-	...	□
-:-	...	□
-:-	Gent - Sint-Pieters / Gand - Saint-Pierre / Gent - Sankt-Peter	3 geannuleerd
-:-	...	□ □

Scan de QR-code voor actuele info

FR
DE

→

Vertrekken

Tijd	Bestemming	Status
-:-	Luik / ...	optijd
-:-	Keulen / ...	vertraagd
-:-

DE FR

klik

Mobiele versie
met taalkeuze

xx.yy

...

xx.yy

...

No

...

No

...

of

...

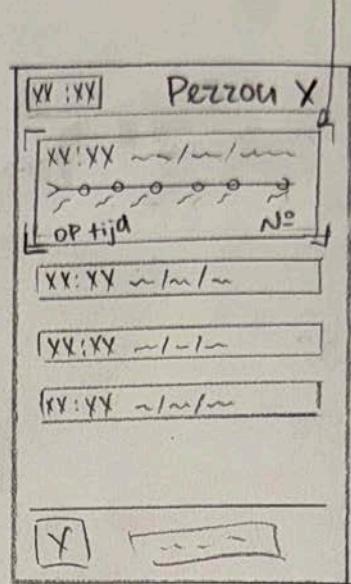
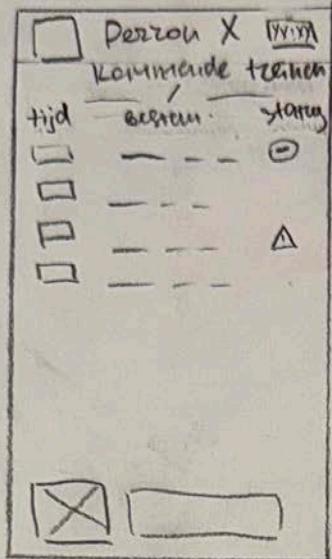
...

...

klik

Tijd	Best	Spoor
xx.yy	No	□
xx.yy	No	□

Perronscherm

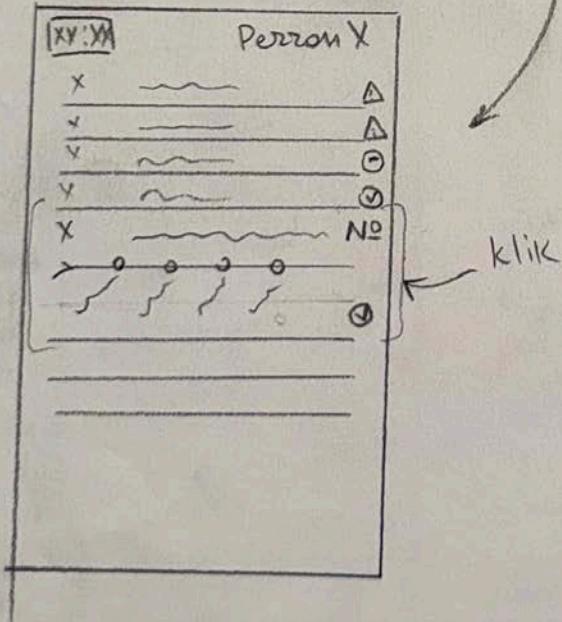


* nadeel: minder treinen op de scherm

Kan een mobiele versie zijn,

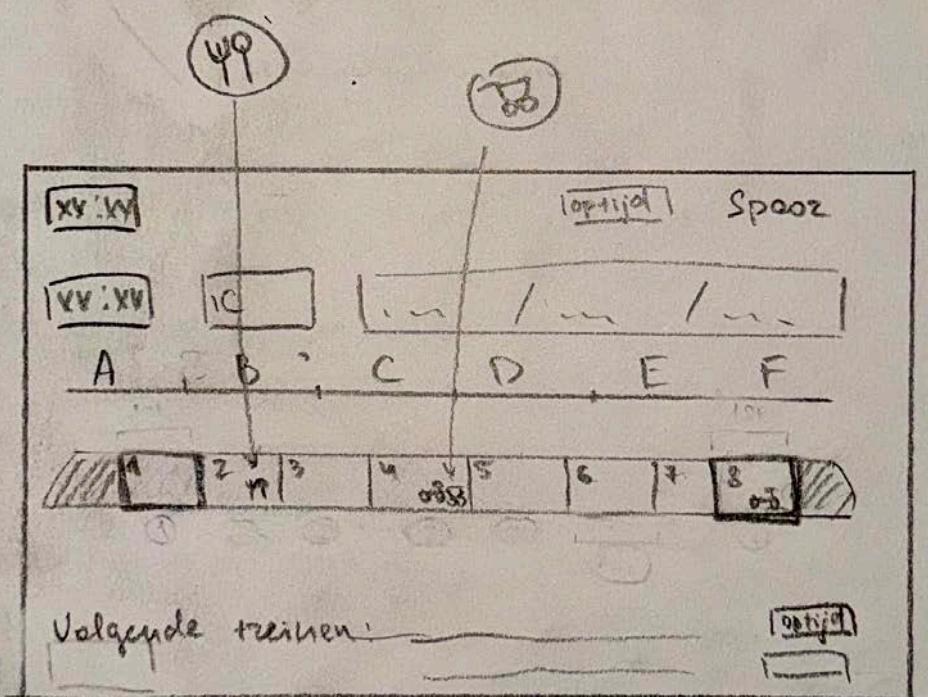
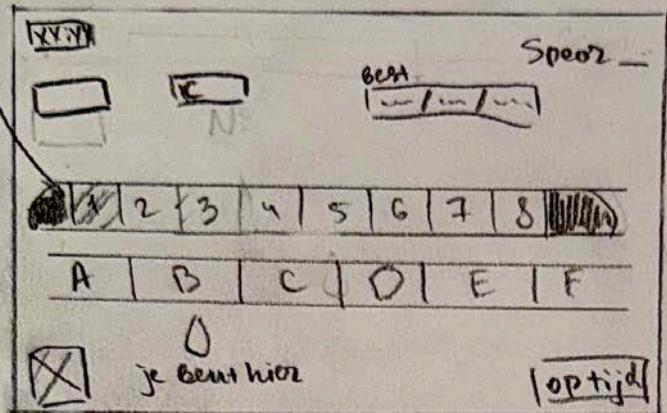
dan klik je op de trein en zie je tussenstops
als de scherm niet tactiel
is

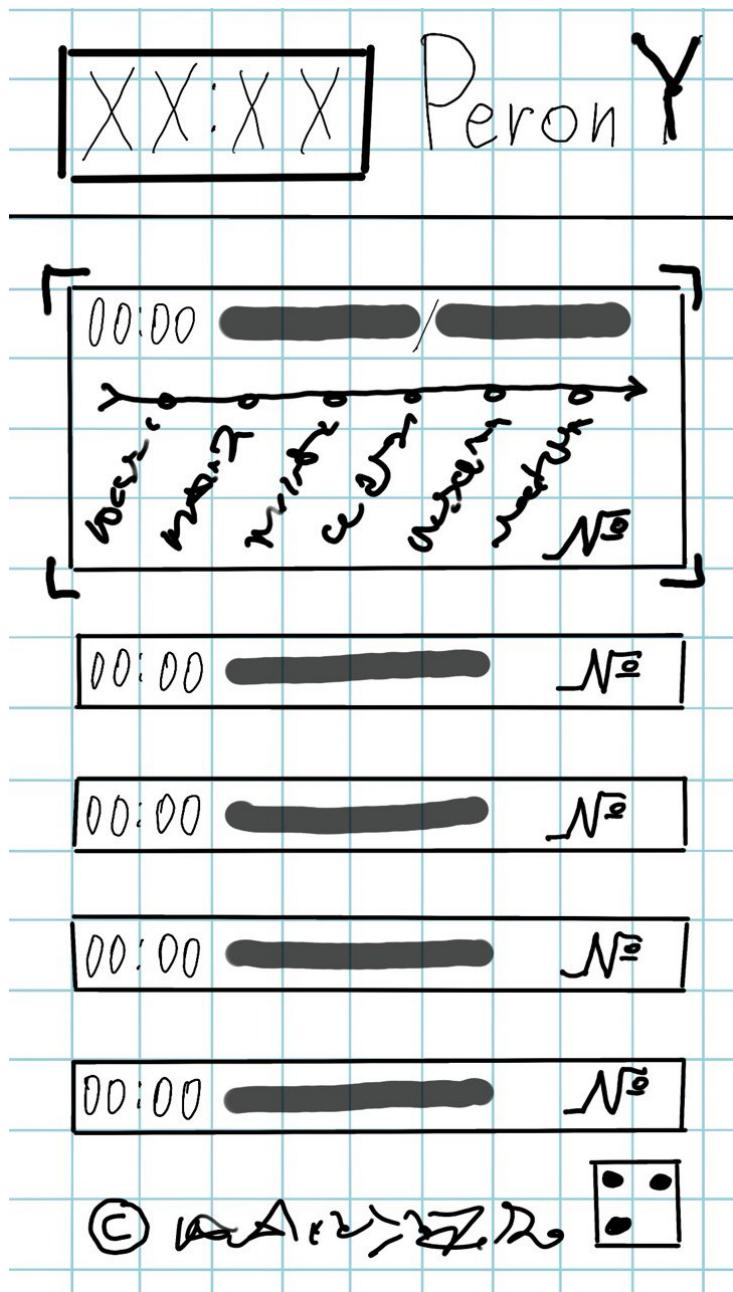
Mobiele versie



Wagonindeilings-scheren

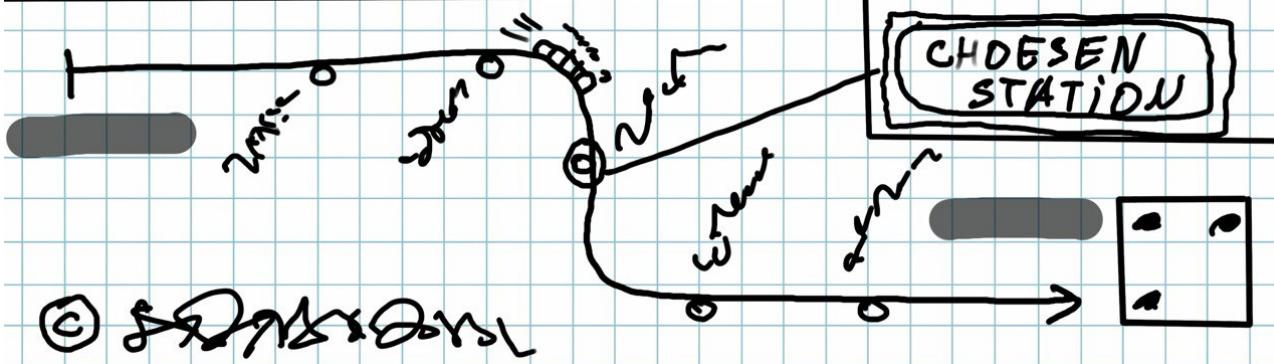
Die klas met die
andere kleur





00:00 | Destination №

NEXT STATION → ← STATION NAME



Week 2 – Low-fi prototypes (verbetering)

Feedback en verfijning

De eerste schetsen werden verder verfijnd op basis van feedback van mijn medestudenten. In deze iteratie focuste ik op meer duidelijkheid in de informatiehiërarchie en verwijderde ik elementen die in een *low-fi* fase nog niet noodzakelijk waren.

Structuur en visuele hiërarchie

Ik voegde **kleur** toe om de belangrijkste informatieblokken beter van elkaar te onderscheiden en om de globale structuur sneller leesbaar te maken. Tegelijkertijd verwijderde ik **overbodige details** en verving ik deze door een heldere indeling met focus op kerninformatie.

- **tijd**
- **stationnamen**
- **perronnummers**

Varianten en selectie

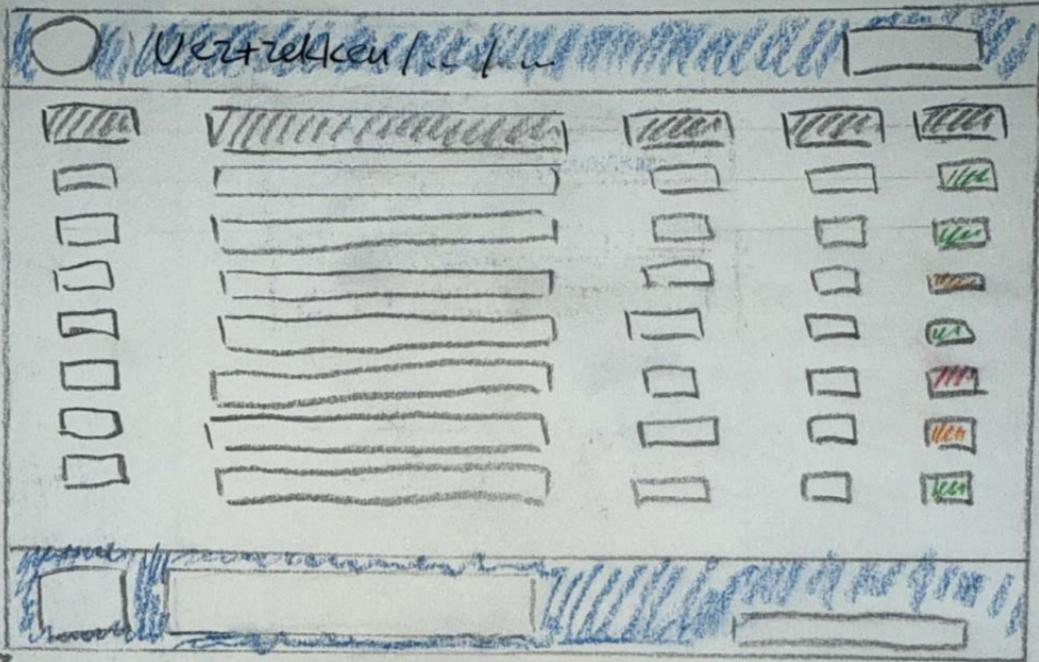
In deze fase werkte ik in totaal **zes wireframes** uit — **per scherm twee versies**.

De webversie werd voorlopig buiten beschouwing gelaten, zodat ik mij eerst kon concentreren op een consistente basis voor de hoofdschermen. Uiteindelijk koos ik per scherm de meest geschikte versie als uitgangspunt voor de volgende stap.

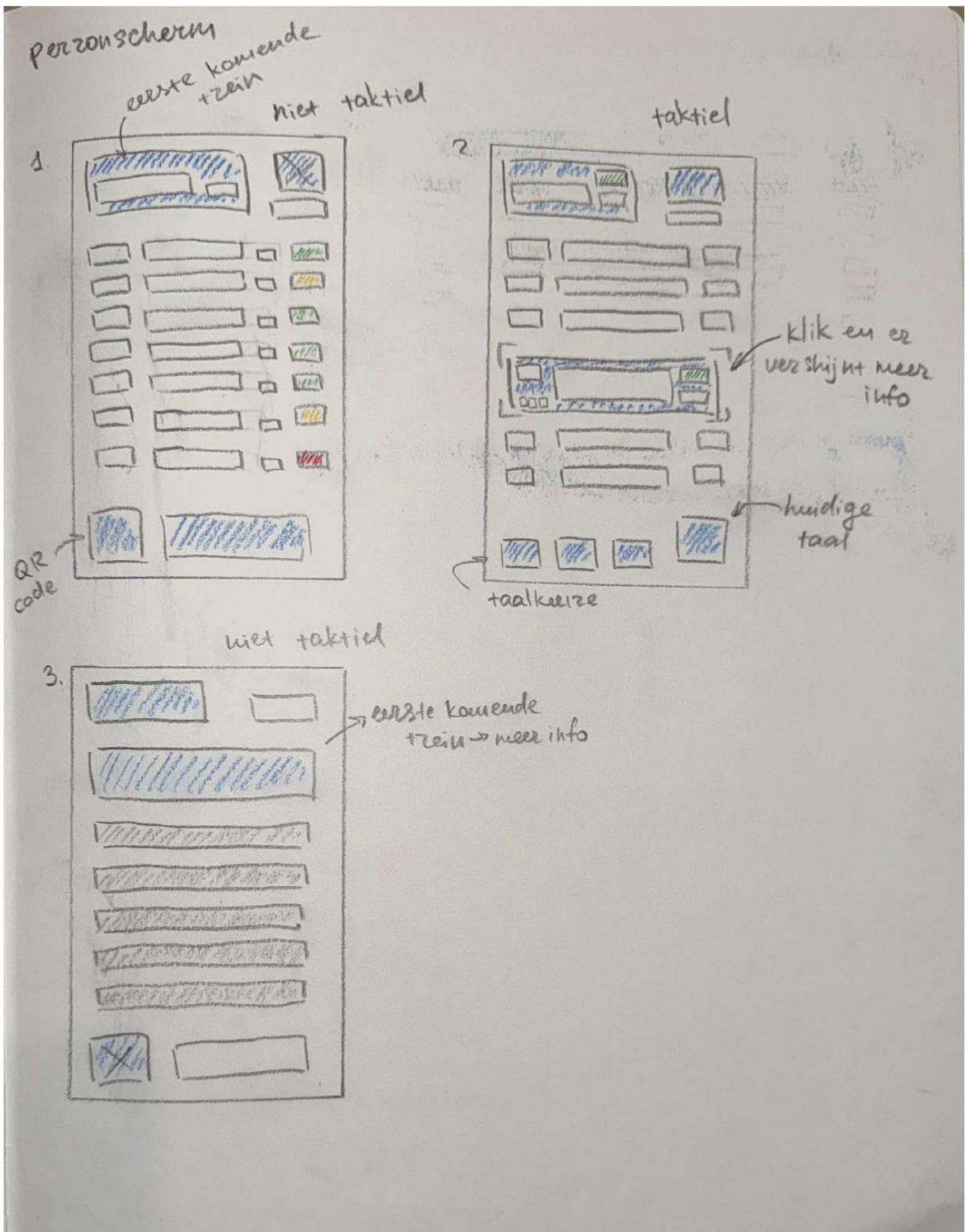
Resultaat en volgende stap

Het resultaat was een reeks overzichtelijke *low-fi prototypes* die konden dienen als basis voor de verdere ontwikkeling van de *mid-fi prototypes*.

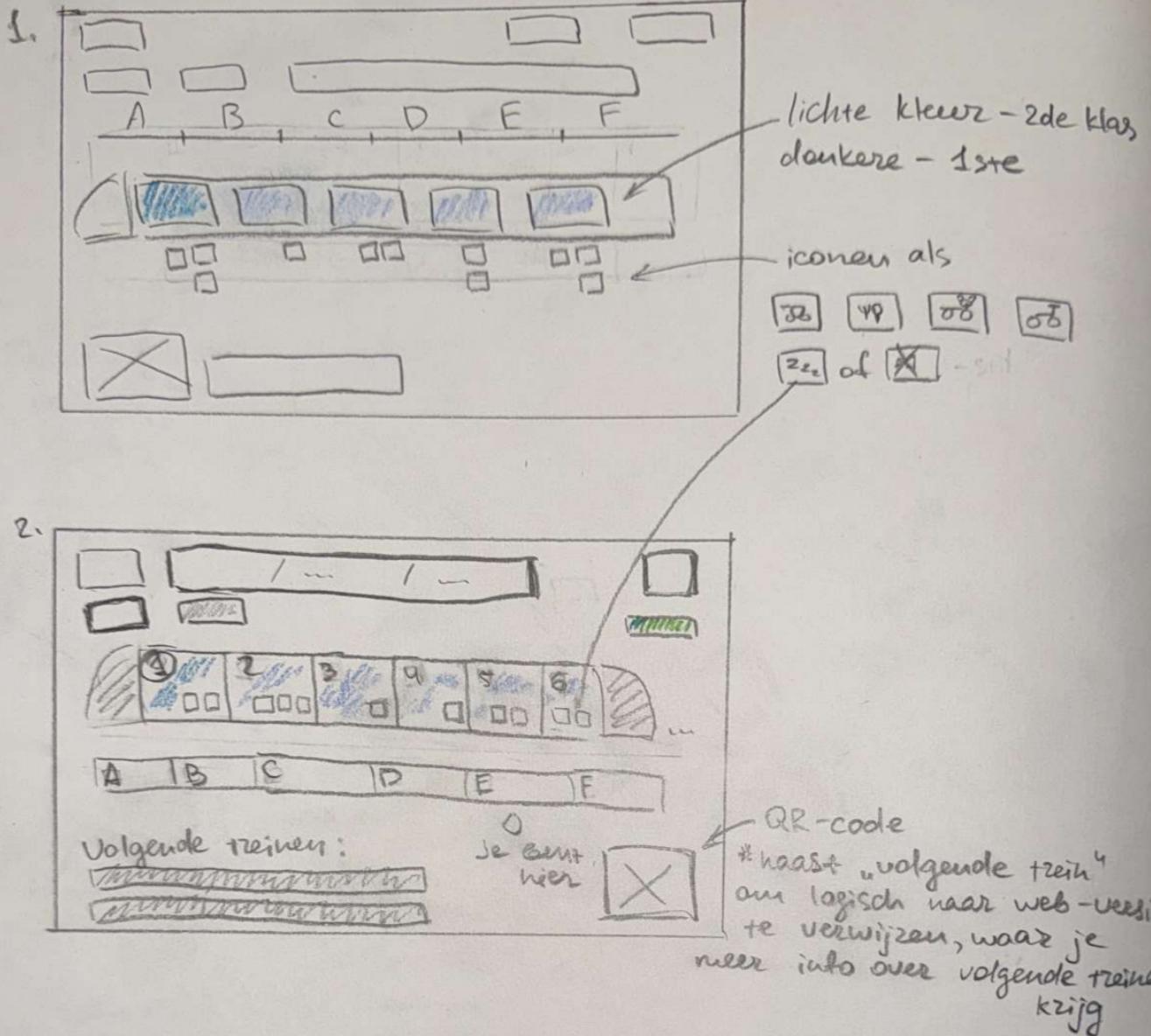
Overnichtscheren



QR-code



Wagoninleidingscherm



Week 3 – Midi-fi prototypes

Overgang naar midi-fi

Voor de uitwerking van de *mid-fi prototypes* werkte ik in Figma. Hoewel ik het programma al kende, was dit mijn eerste keer dat ik het gebruikte binnen een grotere, samenhangende interface. Daarom nam ik bewust de tijd om de beschikbare functies, componenten en layoutmogelijkheden opnieuw te verkennen.

Lay-out en afmetingen

Voor elk scherm maakte ik een frame met de correcte schermverhoudingen en werkte ik een vaste lay-outstructuur uit. Hierbij werd aandacht besteed aan de verdeling van **kolommen, rijen en informatieniveaus**, zodat belangrijke gegevens snel scanbaar blijven.

Inhoud en visuele elementen

In tegenstelling tot de low-fi fase bevatten de mid-fi prototypes nu **concrete inhoud**, zoals stationnamen, iconen, tijdaanduidingen en verschillende treinstatussen (op tijd, vertraging, *geannuleerd*). Hierdoor werd het mogelijk om de leesbaarheid en informatiedichtheid realistischer te evalueren.

Consistentie en voorbereiding

Aanvullende frames met **notities en legenda's** helpen om consistent gebruik van kleuren, typografie en componenten te waarborgen. Deze voorbereidingen vormden een noodzakelijke basis voor de verdere overgang naar high-fi prototypes.

In het icoon rechts van de tijd kan de buitentemperatuur en de weersomstandigheden worden weergegeven.



10.00 | IC | Bestemming

| op tijd | 6

09:49:35 Vertrekken/Départs/Abfahrt

TIJD	NR	Bestemming/Destination/Reiseziel	Status	Spoor
09.51	IC 3009	De Panne	op tijd	6
09.54	IC 4531	Charleroi-Centraal	vertraagd	23
09.58	L 2859	Leuven / Louvain / Löwen	op tijd	12
10.03	S35 6780	Noorderkempen / Campine du Nord	op tijd	21
10.05	IC 3131	Brussel-Zuid /Campine du Nord /Brüssel-Süd	op tijd	24
10.05	S1 1982	Nivelles / Nijvel	op tijd	11
10.06	IC 1831	Oostende	geannuleerd	6
10.09	IC 4310	Hamont	op tijd	3
10.13	S32 2580	Puurs / Puers	op tijd	3
10.19	IC 4910	Hasselt	op tijd	23



Scan de QR-code voor actuele info
Scannez le QR-code pour les infos
Scannen Sie den QR-Code für Infos



17:36 | Lille Flandres | IC | op tijd



17:36 | Lille Flandres / Lille Flandres / Lille Flandern (Intercity) | 3 | op tijd | 17:20:46

17:36 Poperinge	IC 717	op tijd
18:09 Hamont	IC 4318	op tijd
18:36 Lille Flandres	IC 718	vertraagd +3
18:36 Poperinge	IC 719	op tijd
19:09 Hamont	IC 4319	op tijd
19:36 Lille Flandres	IC 719	op tijd

19:36 | Poperinge | IC 719 | vertraagd
20:09 | Hamont | IC 4320 | op tijd
20:36 | Poperinge | IC 720 | op tijd

FR DE EN NL



Volgende treinen:

17:36 Popinge IC 717

op tijd

18:09 Hamont IC 4318

vertraagd +3

Scan de QR-code voor actuele info
Scannez le QR-code pour les infos
Scannen Sie den QR-Code für Infos

Week 4 – Midi-fi prototypes (verbetering)

Verfijning van visuele elementen

In deze iteratie verfijnde ik de bestaande midi-fi prototypes door bewuster om te gaan met **kleurgebruik** en visuele accenten.

Het doel was om informatie sneller herkenbaar te maken zonder de interface visueel te overbelasten.

Iconen en functionaliteit

Voor het wagonindelingsscherm ontwierp ik extra iconen voor voorzieningen zoals *wifi*, *toiletten* en andere faciliteiten.

Deze iconen ondersteunen gebruikers bij het snel interpreteren van de beschikbare informatie per wagon.

Lay-outcorrecties

Daarnaast corrigeerde ik kleine onregelmatigheden in uitlijning en spacing.

Door deze aanpassingen werden de schermen rustiger en ontstond er een meer evenwichtige visuele hiërarchie.

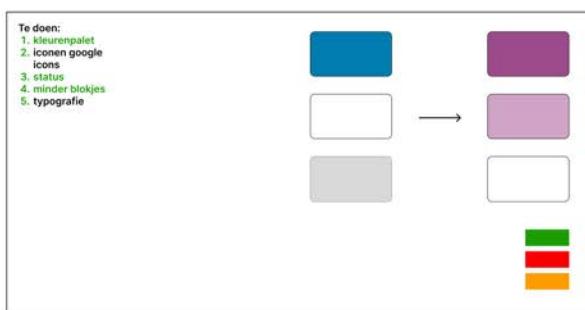
Resultaat

Het resultaat was een set *visueel consistente midi-fi prototypes*, die klaar waren om technisch vertaald te worden naar interactieve *high-fi* schermen.

09:49:35 Vertrekken/Départs/Abfahrt			
Tijd	NR	Bestemming/Destination/Reiseziel	Status
09.51	IC 3009	De Panne	op tijd 6
09.54	IC 4531	Charleroi-Centraal	+13 min 23
09.58	L 2859	Leuven / Louvain / Löwen	op tijd 12
10.03	S35 6780	Noorderkempen / Campine du Nord	op tijd 21
10.05	IC 3131	Brussel-Zuid / Bruxelles-Midi/Brüssel-Süd	op tijd 24
10.05	S1 1982	Nivelles / Nijvel	op tijd 11
10.06	IC 1831	Oostende	niet op tijd 6
10.09	IC 4310	Hamont	op tijd 3
10.13	S32 2580	Puurs / Puers	op tijd 3
10.19	IC 4910	Hasselt	op tijd 23

Scan de QR-code voor actuele info
Scannez le QR-code pour les infos
Scannen Sie den QR-Code für Infos

10.00	IC	Bestemming	op tijd 6
-------	----	------------	-----------



Week 5 – Naar High-fi prototypes deel 1

Overgang naar high-fi

In deze fase zette ik, met ondersteuning van **ChatGPT**, de midi-fi ontwerpen om naar functionele **HTML-pagina's**.

Dit vereiste niet alleen technische kennis, maar ook het herdenken van ontwerpkeuzes binnen de beperkingen van webtechnologie.

Overzichtsscherm

Het overzichtsscherm werd gekoppeld aan **realtime trein gegevens** via de *iRail API* en aangevuld met actuele weersinformatie via de *Open-Meteo API*.

Vertrokken treinen worden automatisch verwijderd en de interface wisselt elke 13 seconden van taal.

Perronscherm

Voor het perronscherm implementeerde ik een meertalige interface (NL, FR, DE, EN) en een interactief **routeblok** dat extra informatie over tussenstations zichtbaar maakt.

Leesbaarheid en interactie

Om overlapping van informatie te voorkomen, ontwikkelde ik een anti-overlapsysteem.

Belangrijke statusinformatie wordt weergegeven in een contrasterende witte “pil”, waardoor deze onmiddellijk opvalt.

Week 6 – Naar High-fi prototypes deel 2

Verdere uitwerking

In deze week werkte ik verder aan de bestaande high-fi schermen en ontwikkelde ik het **wagonindelingsscherm** als derde interactieve HTML-pagina.

Hiermee werd het volledige systeem technisch uitgewerkt.

Functionaliteit en realisme

Het wagonindelingsscherm toont de actuele tijd, het weer en een realistische visualisatie van de treinsamenstelling. Het scherm wisselt automatisch van taal (NL–FR–DE) om de **15 seconden**. Tijdens de uitwerking probeerde ik de oorspronkelijke vormgeving, kleuren en typografie zo nauwkeurig mogelijk te reproduceren.

Publicatie en documentatie

Tot slot zette ik een **GitHub-repository** en **Netlify-omgeving** op om de prototypes online te publiceren. Daarnaast documenteerde ik het ontwikkelproces uitgebreid, zodat elke stap transparant en navolgbaar blijft.

Week 7 – Ontwikkeling van een persoonlijke website met ontwerpdocumentatie / Herfstvakantieweek

Opzet van de persoonlijke website

In deze week werkte ik aan de ontwikkeling van een **persoonlijke website** die fungeert als centrale omgeving voor mijn *ontwerpdocumentatie*.

De website werd opgebouwd als een overzichtelijk geheel waarin het volledige ontwerpproces per week wordt gepresenteerd.

Structuur en navigatie

Ik schreef de HTML-structuur voor zowel de hoofdpagina als de afzonderlijke weekpagina's en ontwikkelde een navigatiesysteem met knoppen die doorverwijzen naar de verschillende fases van het project.

Hierbij stond een **logische en consistente opbouw** centraal, zodat de gebruiker **het proces stap voor stap kan volgen**.

Door herhaling van vaste lay-outprincipes, typografie en navigatie-elementen ontstond een duidelijke samenhang tussen alle pagina's.

Visuele vormgeving

Zowel de hoofdpagina als de weekpagina's werden vormgegeven met behulp van **custom assets**, kleurverlopen en typografie.

De visuele stijl werd bewust rustig en consistent gehouden, zodat de focus op de inhoud en het ontwerpproces blijft liggen.

Tijdens het uitwerken van de pagina's besteedde ik aandacht aan spacing, uitlijning en leesbaarheid, om een aangename gebruikerservaring te garanderen over alle schermen heen.

Publicatie en afronding

Na het afronden van de basisstructuur en vormgeving uploadde ik het volledige project naar **GitHub** en publiceerde ik de website via **Netlify**.

Hierdoor werd het project online toegankelijk en eenvoudig verder uitbreidbaar.

Deze week viel samen met de *herfstvakantie*, wat mij de mogelijkheid gaf om extra aandacht te besteden aan het structureren en aanvullen van de documentatie als voorbereiding op de volgende ontwerpfases.

The screenshot shows a presentation slide with the following elements:

- Title:** Valeriia Prokhonova ontwerpdocumentatie PPT1
- Section:** Lost in Tra(i)nslation
- Text:** Mijn progress in zeven weken
- Diagram:** A timeline showing seven weeks. At the top left are three rounded rectangles labeled "Overzichtscherm", "Perronscherm", and "Wagonindelingsscherm". In the center is a large rounded rectangle labeled "Home". Below "Home" are two rows of three rounded rectangles each, labeled "Week 1", "Week 2", "Week 3", "Week 4" (top row) and "Week 5", "Week 6", "Week 7" (bottom row).
- Copyright:** © 2025 Valeriia Prokhonova — Bachelor Grafische en Digitale Media, AP Hogeschool Antwerpen

The screenshot shows a presentation slide with the following elements:

- Title:** Valeriia Prokhonova ontwerpdocumentatie PPT1
- Section:** Week 1 – Low-fi prototypes
- Text:** Voor ik aan de eerste schetsen begon, vroeg ik aan mijn vrienden en familieleden waar zij vooral op letten wanneer ze naar de bestaande informatieschermen op het station kijken — zowel in normale omstandigheden als wanneer ze haast hebben — en wat ze daarbij eventueel als ongemakkelijk ervaren. Op basis van deze feedback maakte ik de eerste wireframes van drie soorten schermen: het overzichtscherm, het perronscherm en het wagonindelingsscherm. Van elk scherm ontwierp ik meerdere versies, evenals mobiele varianten die via een QR-code toegankelijk zijn. De eerste schetsen waren nog in zwart-wit en met overbodige details (zoals specifieke stationnamen), omdat ik op dat moment nog weinig ervaring had met het maken van wireframes.
- Button:** ← Back to Home
- Copyright:** © 2025 Valeriia Prokhonova — Bachelor Grafische en Digitale Media, AP Hogeschool Antwerpen

Week 10 – Formulieren

Inzicht in formulieren

In deze week verdiepte ik mij in het ontwerpen en structureren van **formulieren**. Dit onderwerp bleek zowel relevant als praktisch, aangezien vrijwel elke applicatie of website gebruikmaakt van login-, registratie- en wachtwoordherstelpagina's.

Dankzij deze opdracht kreeg ik een beter inzicht in hoe dergelijke pagina's logisch worden opgebouwd en welke elementen essentieel zijn voor een duidelijke en gebruiksvriendelijke gebruikerservaring.

Van schets naar low-fi

Ik begon volledig vanaf nul en maakte eerst **schetsen** waarin ik bepaalde waar de belangrijkste invoervelden, knoppen en feedbackelementen geplaatst moesten worden.

Op basis van deze schetsen werkte ik low-fi prototypes uit, die dienden als fundament voor de verdere uitwerking van de verschillende formulierpagina's.

Uitwerking in Figma

Vervolgens werkte ik de ontwerpen verder uit in Figma en maakte ik meerdere frames met hetzelfde formaat, waaronder: *Login Page*, *Registration Page*, *Reset Password* en *Registration Successful*.

In deze fase vertaalde ik de wireframes naar midi-fi schermen en paste ik het **kleurenpalet** toe dat ik eerder had gekozen voor de hoofdschermen, zodat de formulieren visueel binnen het bestaande ontwerp pasten.

Overgang naar high-fi

Daarna startte ik met het bouwen van de HTML-pagina's, die fungeerden als **high-fi prototypes**. Een belangrijke uitdaging hierbij was dat mijn eerdere ontwerpen oorspronkelijk waren gemaakt voor een **verticale app-interface**.

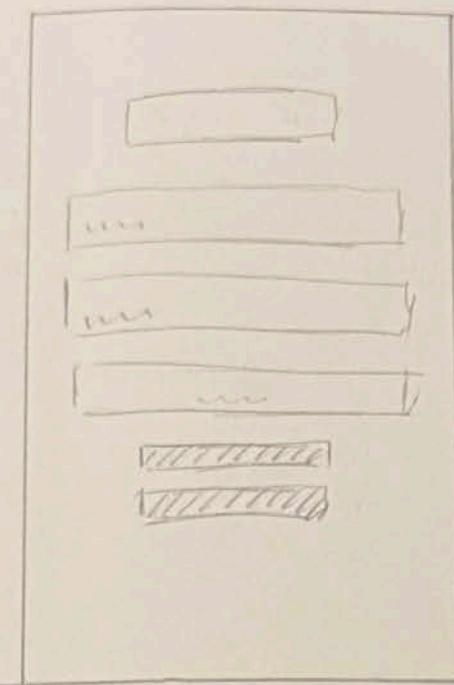
Om deze reden moest ik de lay-outs herwerken naar een webformaat en tegelijkertijd verschillende ontwerpelementen aanpassen, zonder de samenhang en leesbaarheid te verliezen.

Resultaat en leerpunten

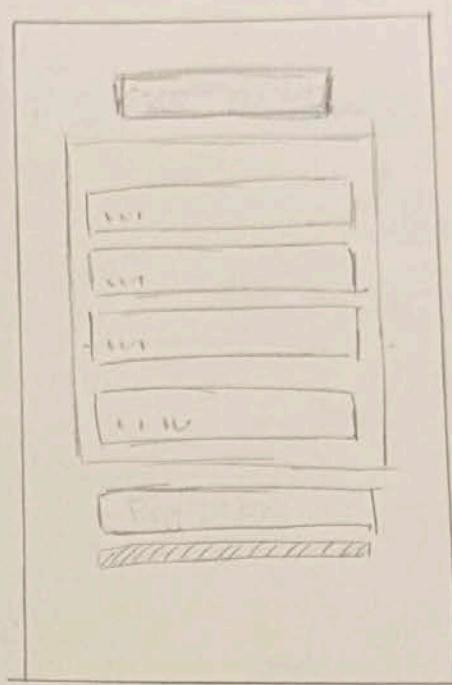
Uiteindelijk ontwikkelde ik **vier HTML-pagina's** die logisch met elkaar verbonden zijn en samen een coherent formulierproces vormen.

Deze oefening leverde mij waardevolle ervaring op in het ontwerpen van gebruikersstromen, het structureren van inputvelden en het vertalen van interface-ontwerpen naar functionele webpagina's, vaardigheden die ik zeker in toekomstige projecten opnieuw kan toepassen.

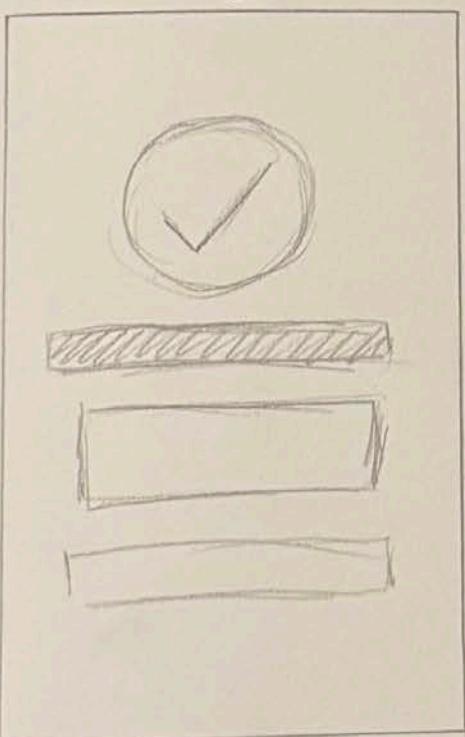
Login Page



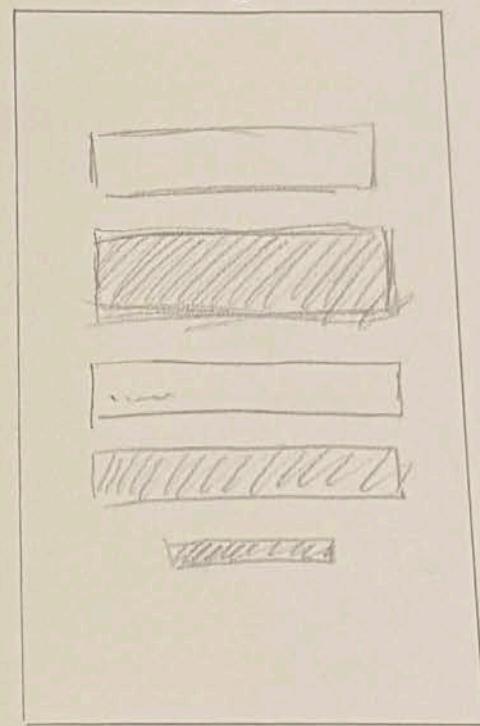
Registration Page



Registration Success
Page

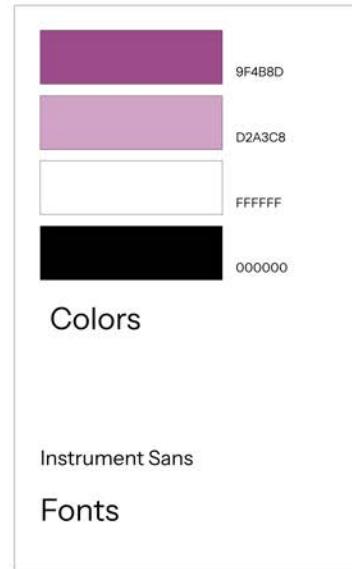


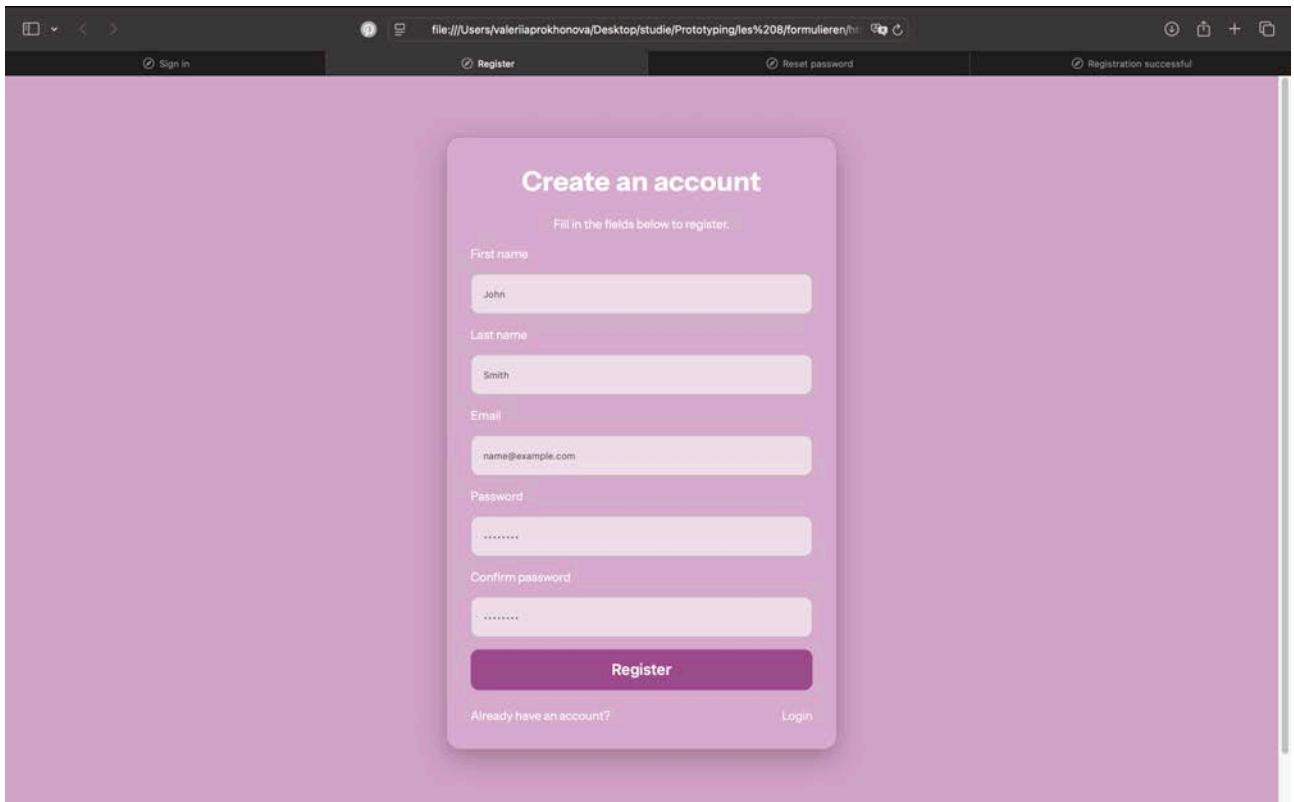
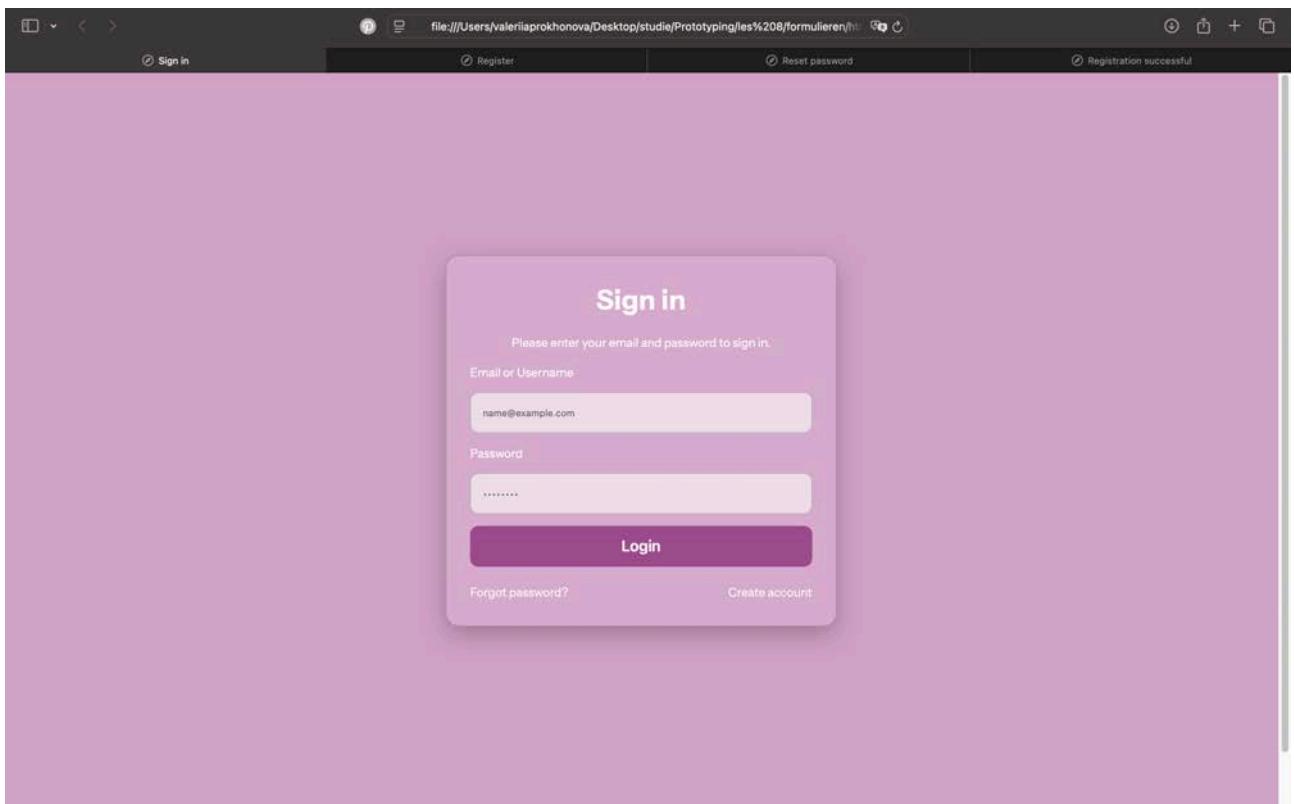
Forgot Password
Page

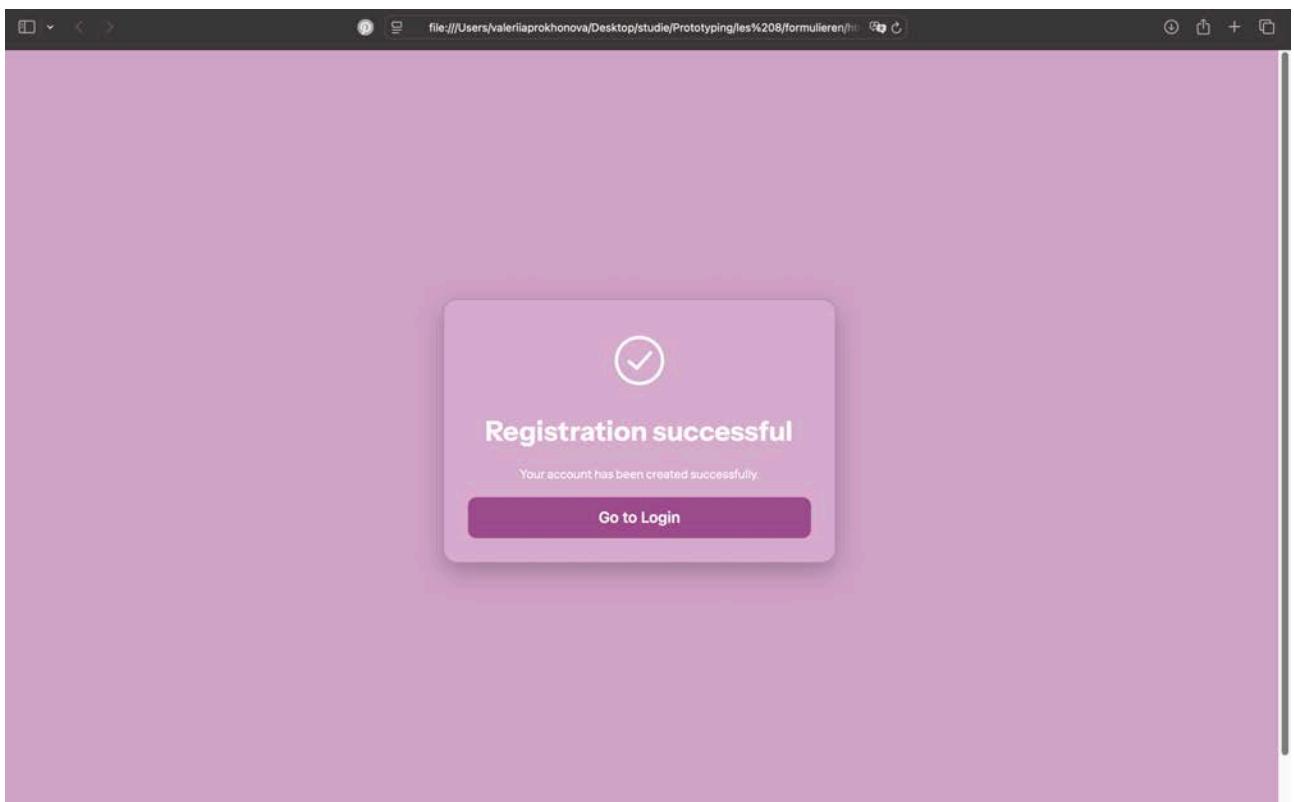
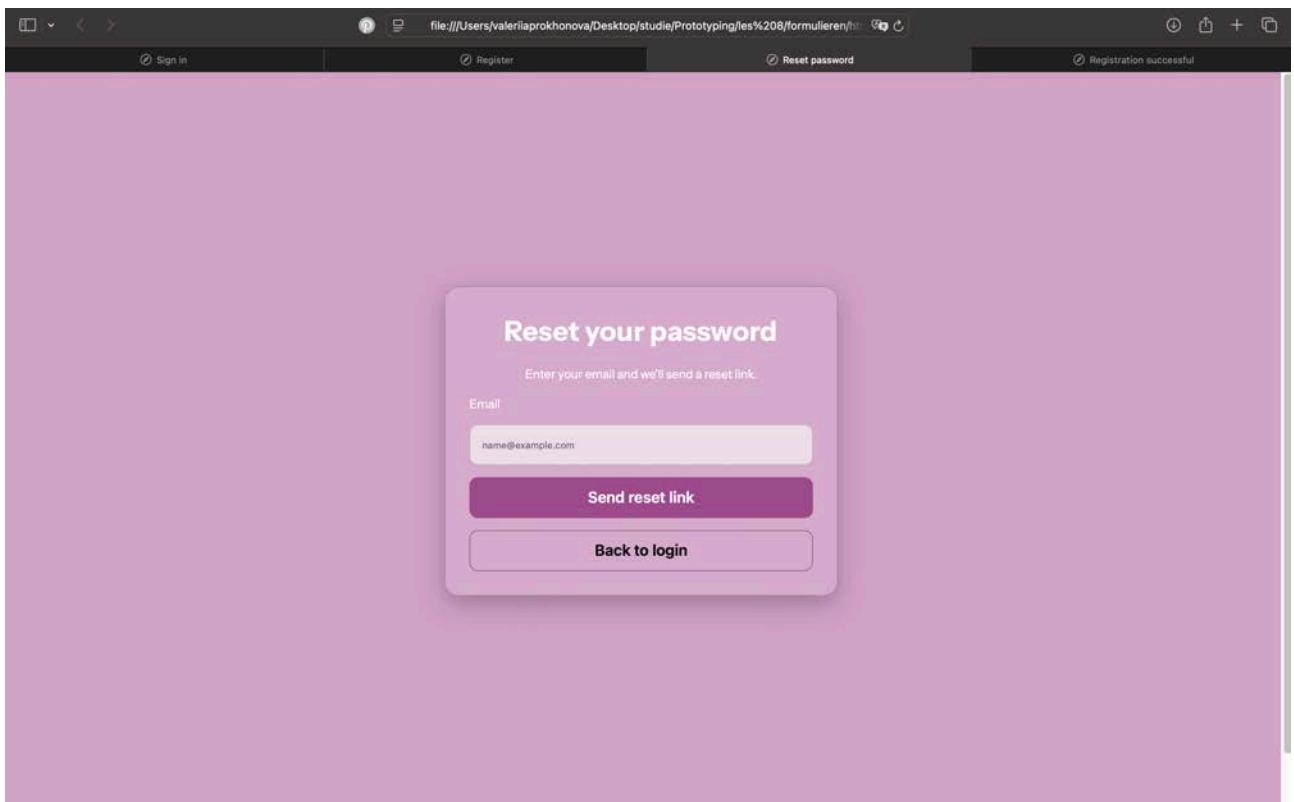


The image displays three mobile application screens arranged horizontally. The first screen is titled "Sign in" and contains fields for "Email" and "Password", along with a "Login" button and links for "Create account?" and "Forgot password?". The second screen is titled "Create account" and includes fields for "First Name", "Last Name", "Email", "Password", and "Confirm Password", with a "Register" button below. The third screen shows a large checkmark icon and the message "Registration successful! Your account has been created successfully.", with a "Go to Login" button.

This screen is titled "Reset your password" and instructs the user to "Enter your email address and we'll send you a link to reset your password". It features an "Email" input field and a "Back to Login" button.







Week 11 – Vertalen schermen naar mobiele versie + vertalen CSS naar Tailwind

De opdracht van de voorbije twee weken bestond uit het vertalen van onze bestaande schermen naar een mobiel formaat. Dat betekende dat we onze desktopontwerpen moesten integreren in een smartphone-interface, met als doel een toekomstige applicatie te kunnen ontwikkelen. Ik koos voor het formaat van de iPhone 16 Pro Max. Het doel was om de beschikbare schermruimte optimaal te benutten en rekening te houden met alle ontwerprincipes die bij mobile design komen kijken.

Ik maakte drie mobiele pagina's op basis van mijn bestaande schermen:

- Overzichtspagina
- Perronpagina
- Wagonindelingspagina

Feedback van de docent – wat ik hieruit heb meegenomen

Sterke punten

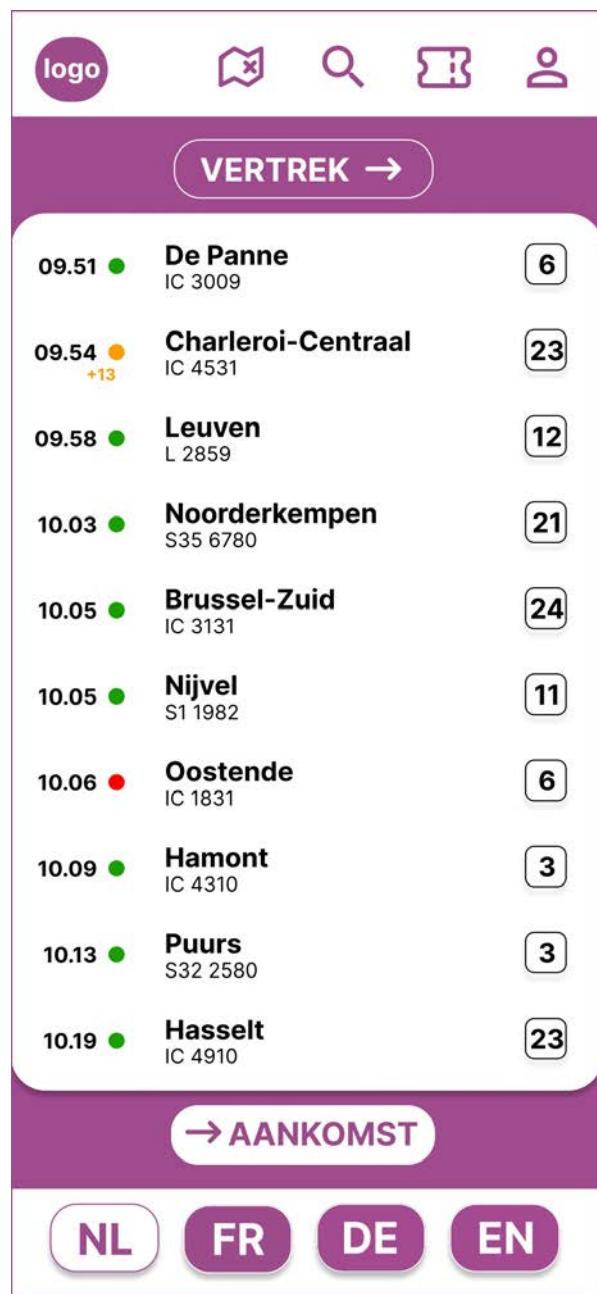
- Goede leesbaarheid
- Intuitieve plaatsing van elementen en duidelijke functionaliteit
- Begin van interactieve elementen

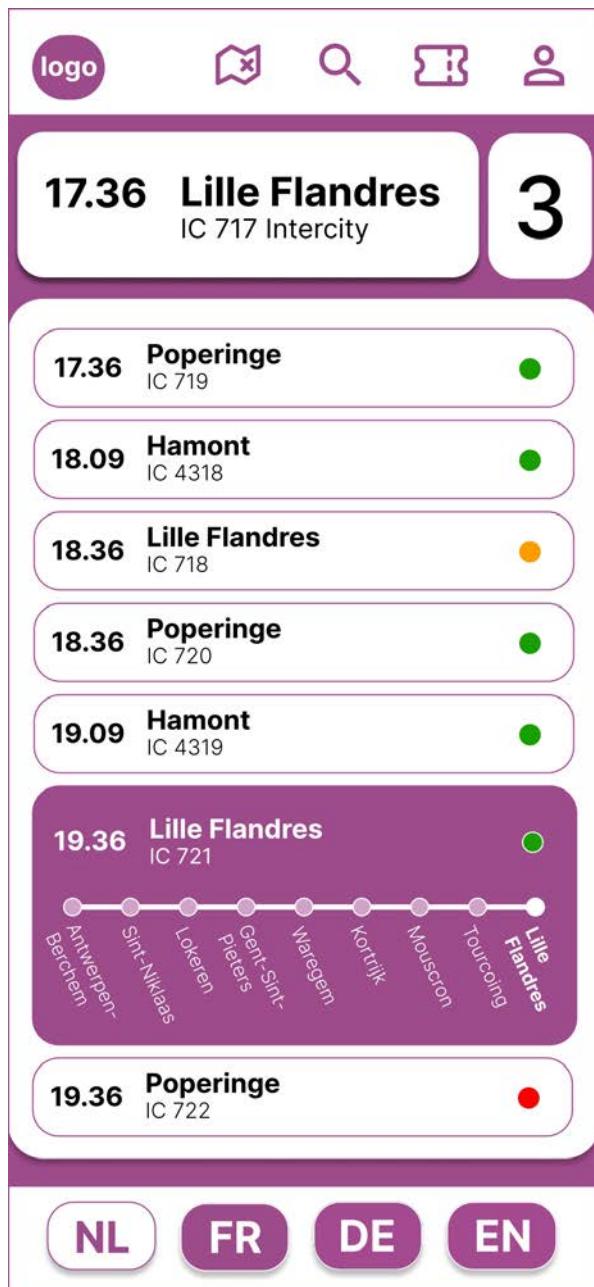
Aangepaste punten

- Te veel blokken zorgden voor visuele drukte → verwijderd of vereenvoudigd
- Visualisatie van tussenstations was onduidelijk → vervangen door een geschikter ontwerp
- De afrondingen van elementen overall consistent gemaakt

HTML en Tailwind

De tweede grote opdracht deze week was het omzetten van de bestaande CSS van mijn ontwerpdocumentatiewebsite naar Tailwind CSS. Hiervoor moest ik ook Node.js installeren. Tailwind bleek zeer efficiënt: het versnelt het werk, vereenvoudigt styling en zorgt voor consistente vormgeving. Ik heb mijn volledige stylesheet herschreven, mijn ontwerp herzien en visueel verbeterd. Daarna heb ik de vernieuwde versie met Tailwind succesvol geüpload naar Netlify.







Week 12 – Extra pagina's voor de mobiele app maken + interactiviteit

Nadat ik mijn drie hoofdschermen had vertaald naar een mobiele interface en het ontwerp had vastgelegd, moest ik aanvullende pagina's ontwikkelen die logisch met deze schermen verbonden zouden zijn en samen een volledig app-concept zouden vormen. Ik maakte de volgende pagina's:

- *Account aanmaken*
- *Inloggen*
- *Registratie geslaagd*
- *Wachtwoord vergeten*
- *Homepagina*
- *Perron kiezen*
- *Route plannen*
- *Tickets kopen*
- *Pagina 'Meer'*
- *Profielpagina*
- *Instellingenpagina*

De belangrijkste opdracht deze week was echter om al deze pagina's via correcte navigatie met elkaar te verbinden en ze volledig interactief te maken.

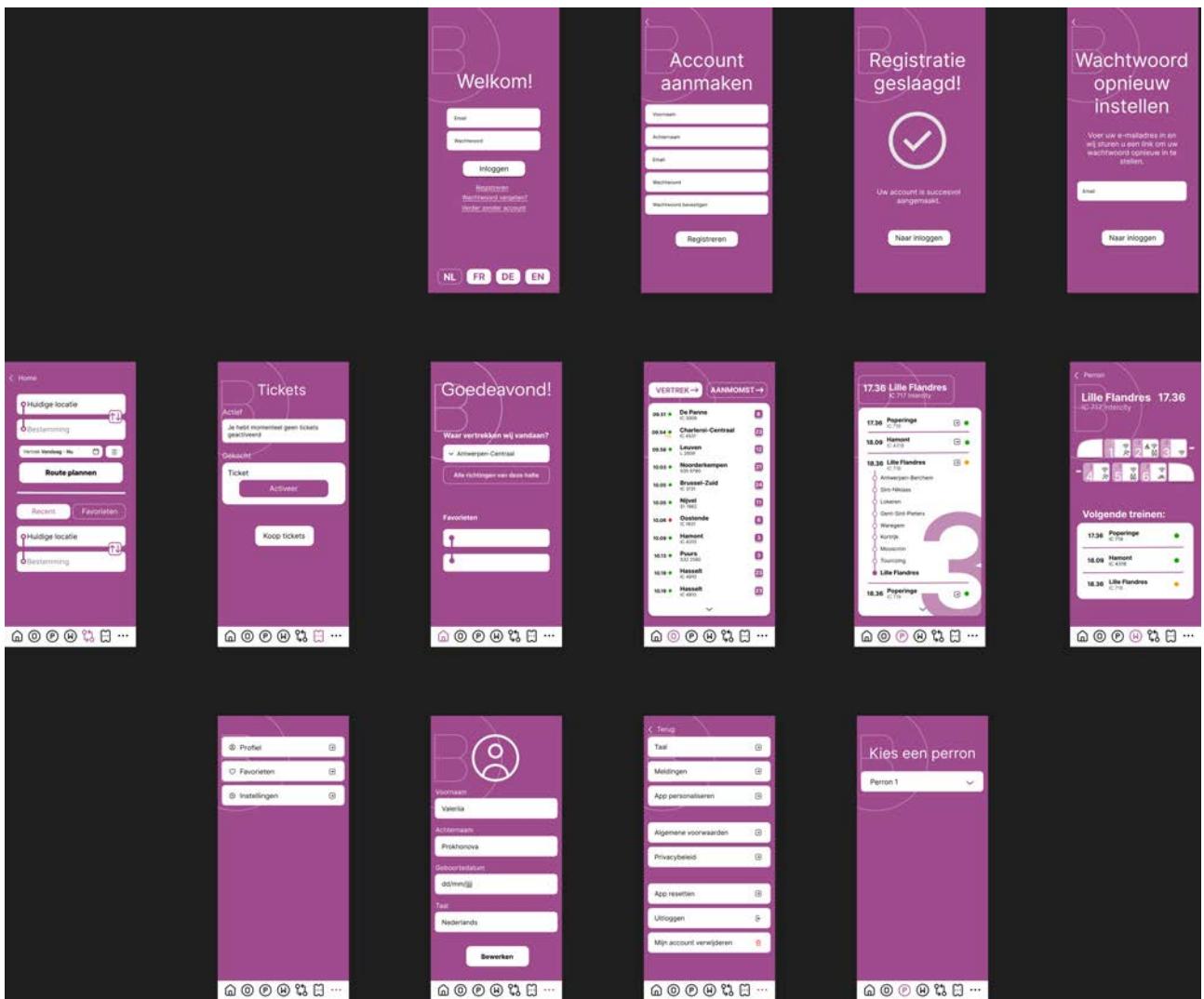
Feedback van de docent

Sterke punten

- Consequente toepassing van het gekozen ontwerp op alle pagina's
- Logische en intuïtieve overgangen tussen schermen
- Consistente afrondingen: knoppen, grote blokken en invoervelden sluiten visueel op elkaar aan
- Optimale typografie en goede leesbaarheid
- Correct gebruik van componenten
- Visuele en functionele uniformiteit door de gehele app

Aangepaste punten

- De 'home'-checkmark was overbodig door de bestaande knop in de navigatiebalk → verwijderd
- De onderste navigatiebalk in 'pil'-vorm nam te veel ruimte in → verbreed en omlaag geplaatst, waardoor meer schermruimte beschikbaar kwam
- Blokken vervangen door subtiële scheidingslijnen om rust en overzicht te creëren



Week 13 – Afwerking van de website met ontwerpdocumentatie

Focus op afwerking en consistentie

In deze laatste fase richtte ik mij volledig op de verdere afwerking van mijn **website voor ontwerpdocumentatie**. Het doel was om alle inhoud overzichtelijk samen te brengen en de website zowel inhoudelijk als visueel consistent af te ronden.

Structuur en inhoud

Ik voegde **afbeeldingen** toe aan de verschillende weekpagina's en optimaliseerde de bijbehorende **bestandsstructuur**, zodat alle assets logisch georganiseerd en efficiënt geladen worden. Daarnaast vulde ik de documentatie verder aan met de voortgang na de *vakantie- en examenperiode*, zodat het volledige ontwerpproces chronologisch en volledig gedocumenteerd is.

Navigatie en interactie

Om de website gebruiksvriendelijker te maken, voegde ik **navigatieknoppen** toe die doorverwijzen naar fotopagina's, evenals knoppen die linken naar **GitHub** en **Figma**. Hierdoor kunnen zowel het eindresultaat als het ontwerpproces eenvoudig geraadpleegd worden. Daarnaast maakte ik de afbeeldingen **klikbaar**, zodat ze afzonderlijk en in detail bekijken kunnen worden.

Documentatie en export

Op basis van de website stelde ik een **PDF-versie van de volledige ontwerpdocumentatie** samen. Deze PDF vormt een statisch en overdraagbaar overzicht van het volledige project, opgebouwd volgens dezelfde structuur als de website. Daarnaast maakte ik een **gecomprimeerde versie** van dit PDF-bestand en voegde ik deze toe aan de **hoofdpagina**, zodat de documentatie eenvoudig te downloaden en te delen is.

Vormgeving en technische afronding

De vormgeving werd verder verfijnd door het toevoegen van een **dynamische gradient-achtergrond**, die subtiel van kleur verandert op basis van de beweging van de muis. Tot slot vervang ik de statische footer door een **werkende link** naar de meest recente versie van de website op **GitHub**, zodat altijd duidelijk is waar de actuele en definitieve versie van het project te vinden is.