

Ontwerpdocumentatie

Welkom

Les 1

Low-fi prototypes

Les 2

Mid-fi prototypes

Les 3

Mid-fi prototypes

Les 4

HTML & CSS

Les 5

Werken met HTML

Les 6

Tailwind

Les 7

Gsm-scherm

Les 8

Tailwind

Les 9

Gsm-scherm & Tailwind

Les 10

Feedback

Les 11

Afwerking

Download PDF

Complete documentatie

Bekijk op GitHub

Les 1

[Home](#)

Low-fi prototypes

Deze week heb ik low-fidelity schetsen gemaakt voor een nieuw ontwerp van de treinschermen in de stations in België. Hierbij heb ik de focus gelegd op gebruiksvriendelijk, duidelijk en meertalig ontwerp. Hieronder beschrijf ik mijn proces.

Hoe begon ik eraan?

Ik heb foto's genomen van de schermen in het station van Antwerpen om te analyseren wat beter kon. Daarnaast vroeg ik aan mijn mama en een vriendin wat zij niet duidelijk vonden. Dit noteerde ik dan samen met mijn eigen observatie. Hieruit kwam ik tot volgende verbeterpunten:

- Onduidelijke informatie
- Te druk ontwerp
- Moeilijke leesbaarheid
- Gebrek aan visuele ondersteuning (iconen)

Hierdoor besloot ik om bij mijn eigen ontwerp te focussen op duidelijkheid, hiërarchie en eenvoud.

1. Overzichtsscherm

Wat ik deed:

Ik begon met het ontwerpen van het overzichtsscherm, waarin alle vertrekkende treinen worden weergegeven. Eerst bepaalde ik welke informatie meteen zichtbaar moest zijn en welke onderdelen meer ondersteunend waren. Daarnaast deed ik gericht onderzoek naar iconen die de inhoud visueel konden versterken, zodat de interface minder afhankelijk is van tekst en informatie snel te begrijpen is.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik koos duidelijke, minimalistische iconen om de tekst te ondersteunen en de interface minder tekstafhankelijk te maken.

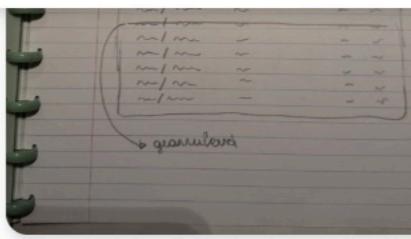
UX/UI-vragen:

- Welke iconen begrijpen gebruikers intuïtief?
- Hoeveel tekst is nodig naast een icoon?

Usability check:

Na mijn eerste schets vroeg ik feedback aan mijn mama. Ze vond sommige iconen niet direct duidelijk. Ik paste die aan naar meer herkenbare versies (zoals standaard OV-pictogrammen).





2. Perronscherm

Wat ik deed:

Ik begon met ontwerpen van het perronscherm, geïnspireerd op schermen die ik tijdens een treinreis naar Frankrijk zag. Die voorbeelden helpen me bepalen welke informatie reizigers het snelst willen zien en hoe deze het overzichtelijkst gepresenteerd kunnen worden.

Wat ik veranderde en waarom:

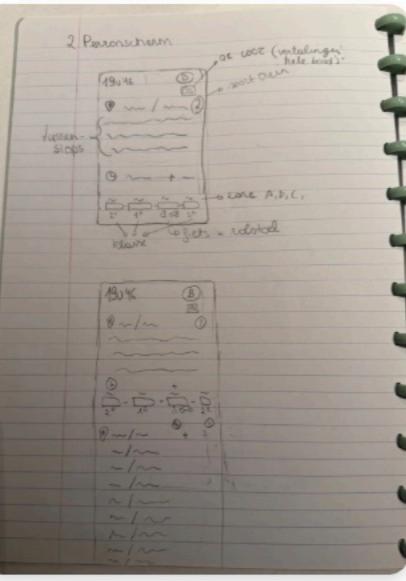
Ik verfijnde de opmaak en voegde ik extra elementen toe, zoals realtime vertragingen en een duidelijke statusaanduiding, op basis van feedback en advies van ChatGPT.

UX/UI-vragen:

- Hoe kan ik realtime updates (vertragingen, spoorwijzigingen) duidelijk en snel zichtbaar maken?
- Hoeveel details kunnen getoond worden zonder dat het scherm overweldigend wordt?

Usability check:

Ik vroeg feedback aan mijn mama op mijn eerste schets. Ze merkte op dat een aantal details ontbraken, waardoor ik de opmaak verbeterde en extra elementen toevoegde om het scherm completer en gebruiksvriendelijker te maken.



3. Wagonscherm

Wat ik deed:

Ik begon met het ontwerpen van het wagonscherm dat duidelijk toont waar reizigers zich bevinden in de trein. Het ontwerp werkte ik uit vanuit mijn eigen idee om de oriëntatie onderweg te verbeteren, bijvoorbeeld door aan te geven waar de stilecoupé, de fietszone of de eersteklasafdeling zich bevinden.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik maakte de informatie visueel toegankelijk zodat reizigers snel kunnen zien in welk deel van de trein ze zitten en welke voorzieningen in de nabije wagons beschikbaar zijn.

UX/UI-vragen:

- Hoe kunnen reizigers in één oogopslag zien waar ze zich bevinden in de trein?

Wat ik veranderde en waarom:

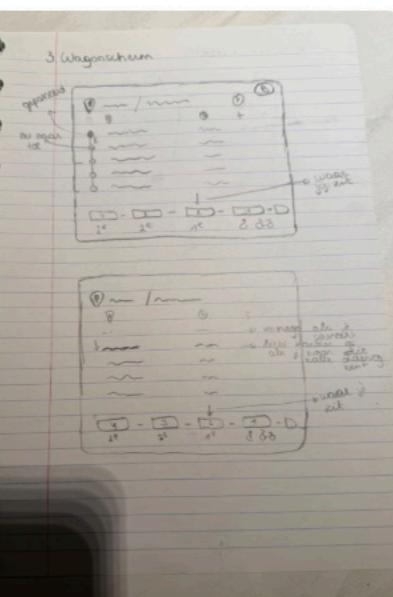
Ik maakte de informatie visueel toegankelijk zodat reizigers snel kunnen zien in welk deel van de trein ze zitten en welke voorzieningen in de nabije wagons beschikbaar zijn.

UX/UI-vragen:

- Hoe kunnen reizigers in één oogopslag zien waar ze zich bevinden in de trein?

Usability check:

Ik vroeg feedback aan mijn mama over de leesbaarheid en indeling en paste de schermen opnieuw aan (meer ruimte tussen secties, grotere labels).



[Bekijk op GitHub](#)

Les 2

Home

Mid-fi prototypes

Deze week werkte ik mijn low-fidelity schetsen om tot mid-fidelity schermen in Figma. Daarbij lag de focus op het verfijnen van de structuur en het nauwkeuriger bepalen van de verhoudingen tussen de verschillende elementen. Ik zorgde ervoor dat de informatie logisch gegroepeerd bleef en dat de schermen al dichter in de richting kwamen van een echt eindontwerp.

Overzichtsscherm

Wat ik deed:

Ik begon met het ontwerpen van mijn idee voor het overzichtsscherm. Ik had vooraf al een kleurencombinatie in gedachten en werkte deze uit in een eerste versie van het ontwerp.

Wat ik veranderde en waarom:

Dit was mijn eerste versie; ik had nog niet echt iets veranderd en wilde eerst feedback krijgen in de les.

UX/UI-vragen:

Wat ik deed:

Ik begon met het ontwerpen van mijn idee voor het overzichtsscherm. Ik had vooraf al een kleurencombinatie in gedachten en werkte deze uit in een eerste versie van het ontwerp.

Wat ik veranderde en waarom:

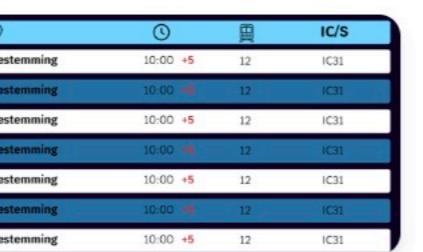
Dit was mijn eerste versie; ik had nog niet echt iets veranderd en wilde eerst feedback krijgen in de les.

UX/UI-vragen:

- Hoe zorg ik ervoor dat de belangrijkste informatie (tijd, vertraging, spoor) direct zichtbaar is?
- Hoeveel kleurvariatie is bruikbaar voordat het afleidt?

Usability check:

Na observatie en feedback bleek dat gebruikers vooral behoefte hadden aan snelle herkenning van vertrekuren, perrons en vertragingen.



Bekijk op GitHub

Les 3

Home

Mid-fi prototypes

Deze week paste ik mijn mid-fidelity schermen aan aan de hand van de feedback die ik in de les had gekregen.

Wat ik deed:

Ze hadden mijn overzichtsscherm in de les feedback gegeven. Ik heb die puntjes genoteerd en aangepast in mijn ontwerp en zo heb ik met die stijl de andere twee schermen opgemaakt. Uiteindelijk kwam ik tot een uitgewerkt eindscherm met duidelijke bestemmingen, vertragingen en structuur. Ik heb mijn kleuren gekozen aan de hand van een kleurenpalet.

Wat ik veranderde en waarom:

- **Icoontjes aangepast:** de iconen hadden oorspronkelijk verschillende vullingsstijlen. Op advies van de les heb ik ze aangepast zodat ze visueel één geheel vormen.
- **Vertraging (“+5”) uitgelijnd:** de +5 stond oorspronkelijk zwevend. Ik heb dit uitgelijnd met de vertrektijd zodat meteen duidelijk is dat het om een vertraging gaat.
- **Witruimte verminderd:** er zat te veel ruimte tussen de rijen. Ik heb dit strakker gezet voor een overzichtelijker geheel.
- **Kleurgebruik herzien:** de felle kleuren maakten het druk. Nu heb ik een rustiger kleurenpalet

gebruikt met beter contrast.

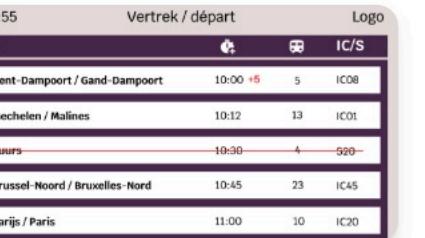
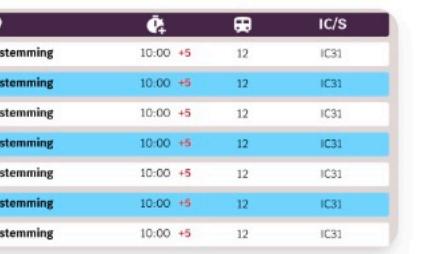
- **Vorm informatieblokken getest:** ik testte verschillende blokvormen met zachtere tinten voor betere leesbaarheid.
- **Echte bestemmingen toegevoegd:** ik hebtestdata vervangen door realistische bestemmingen, vertragingen en een geannuleerde trein.

UX/UI-vragen:

- Hoe zorg ik ervoor dat de belangrijkste informatie (tijd, vertraging, spoor) direct zichtbaar is?
- Hoeveel kleurvariatie is bruikbaar voordat het afleidt?

Usability check:

Na observatie en feedback bleek dat gebruikers vooral behoefte hadden aan snelle herkenning van vertrekuren, perrons en vertragingen.



Prototyping Tools - Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDMI

van vertrekuren, perrons en vertragingen.

Bestemming	Vertrek	Spoor	IC/S
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31
Bestemming	10:00 +5	12	IC31

Bestemming	Vertrek / départ	Logo	IC/S
Gent-Dampoort / Gand-Dampoort	10:00 +5	5	IC08
Mechelen / Malines	10:12	13	IC01
Puurs	10:30	4	929
Brussel-Noord / Bruxelles-Nord	10:45	23	IC45
Paris / Paris	11:00	10	IC20

Bestemming	Vertrek	Logo	Spoor 5
Gent-Dampoort / Gand-Dampoort	10:00 +5	IC08	
Antwerpen-Berchem, Antwerpen-Zuid, Beveren, Sint-Niklaas, Lokeren, Gent			
Essen	10:20	IC10	
Kortrijk/Courtrai	10:35	IC30	
Hasselt	10:42	IC97	
Vilvoorde/Vilvorde	10:50	S86	
Brussel-Zuid/ Bruxelles-Sud	10:59	IC24	
Rotterdam	11:05	IC78	
Popinge	11:14 +5	IC63	
Brugge/Bruges	11:30	IC18	
Lier	11:41	IC02	
Lommel	11:50	IC45	

Bestemming	Vertrek	Logo
Gent-Dampoort / Gand-Dampoort	10:00 +5	IC08
Antwerpen-Berchem/Beveren-Sint-Niklaas	10:06 -5	
Antwerpen-Zuid/Lokeren	10:16 -5	
Brussel-Zuid/Bruxelles-Sud	10:16 -5	
Rotterdam	10:26 -5	
Popinge	10:36 -5	
Brugge/Bruges	10:46 -5	
Lier	10:56 -5	
Lommel	11:06 -5	

Bekijk op GitHub

Les 4

Home

HTML & CSS

Deze week heb ik mijn ontwerpdocumentatie gemaakt met HTML-pagina's per week en CSS voor typografie en marges. Dit hebben we gedaan met behulp van ChatGPT.

Wat ik deed:

Ik heb een eenvoudige webpagina opgebouwd in Visual Studio Code met HTML en CSS.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb de kleur aangepast naar roze, omdat dat mijn lievelingskleur is en het meteen een herkenbare, persoonlijke sfeer geeft. Het lettertype heb ik gekozen omdat ik het mooi vind en het past bij het geheel.

UX/UI-vragen:

- Is de pagina visueel duidelijk genoeg zonder dat het te druk wordt?

Usability check:

Week 1

Deze week heb ik mijn ontwerpdocumentatie gemaakt met HTML-pagina's per week en CSS voor typografie en marges. Dit hebben we gedaan met behulp van ChatGPT.

Wat ik deed:

Ik heb een eenvoudige webpagina opgebouwd in Visual Studio Code met HTML en CSS.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb de kleur aangepast naar roze, omdat dat mijn lievelingskleur is en het meteen een herkenbare, persoonlijke sfeer geeft. Het lettertype heb ik gekozen omdat ik het mooi vind en het past bij het geheel.

UX/UI-vragen:

- Is de pagina visueel duidelijk genoeg zonder dat het te druk wordt?

Usability check:

Ik heb kort getest door anderen te laten kijken en kreeg bevestiging dat het er overzichtelijk uitziet en dat de roze kleur meteen een herkenbare sfeer geeft. De tekst bleef goed leesbaar met het gekozen lettertype.

[Bekijk op GitHub](#)

Les 5

Home

Werken met HTML

Deze week kregen we er meer uitleg over hoe het werkt en moesten een afbeelding toevoegen en de opmaak verbeteren.

Wat ik deed:

Ik heb een afbeelding toegevoegd om de visuele aantrekkelijkheid te verbeteren en mijn opmaak verbeterd.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb de kleur aangepast naar roze, omdat dat mijn lievelingskleur is en het meteen een herkenbare, persoonlijke sfeer geeft. Het lettertype heb ik gekozen omdat ik het mooi vind en het past bij het gehele plaatje.

UX/UI-vragen:

- Hoe visueel aantrekkelijk is het voor de gebruiker?
- Is het toevoegen van een afbeelding functioneel?

Deze week kregen we er meer uitleg over hoe het werkt en moesten een afbeelding toevoegen en de opmaak verbeteren.

Wat ik deed:

Ik heb een afbeelding toegevoegd om de visuele aantrekkelijkheid te verbeteren en mijn opmaak verbeterd.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb de kleur aangepast naar roze, omdat dat mijn lievelingskleur is en het meteen een herkenbare, persoonlijke sfeer geeft. Het lettertype heb ik gekozen omdat ik het mooi vind en het past bij het gehele plaatje.

UX/UI-vragen:

- Hoe visueel aantrekkelijk is het voor de gebruiker?
- Is het toevoegen van een afbeelding functioneel?

Usability check:

De afbeelding maakte het aantrekkelijk en verbeterde de eerste indruk en de opmaak was meer gevarieerd en viel goed op.

[Bekijk op GitHub](#)

Les 6

[Home](#)

Tailwind

Deze week hebben we geleerd hoe je Tailwind in Visual Studio Code kan gebruiken om webpagina's sneller te stylen.

Wat ik deed:

Ik heb mijn gewone HTML-pagina omgezet naar Tailwind CSS. Hierbij heb ik Tailwind-klassen gebruikt om de layout, typografie en kleuren te stylen. Voor wat extra hulp heb ik ChatGPT geraadpleegd om sommige klassen en structuren beter toe te passen.

Wat ik veranderde en waarom:

Door Tailwind te gebruiken, werd mijn pagina overzichtelijker en makkelijker aan te passen. In plaats van veel CSS-bestanden te schrijven of te wijzigen, kan ik nu snel veranderingen doorvoeren door klassen aan te passen. Op dit moment heb ik verder nog geen grote wijzigingen doorgevoerd, omdat ik net begonnen ben met het project.

UX/UI-vragen:

Wat ik deed:

Ik heb mijn gewone HTML-pagina omgezet naar Tailwind CSS. Hierbij heb ik Tailwind-klassen gebruikt om de layout, typografie en kleuren te stylen. Voor wat extra hulp heb ik ChatGPT geraadpleegd om sommige klassen en structuren beter toe te passen.

Wat ik veranderde en waarom:

Door Tailwind te gebruiken, werd mijn pagina overzichtelijker en makkelijker aan te passen. In plaats van veel CSS-bestanden te schrijven of te wijzigen, kan ik nu snel veranderingen doorvoeren door klassen aan te passen. Op dit moment heb ik verder nog geen grote wijzigingen doorgevoerd, omdat ik net begonnen ben met het project.

UX/UI-vragen:

- Is de pagina overzichtelijk en duidelijk voor de gebruiker?
- Helpt het kleurgebruik en de typografie bij het begrijpen van de inhoud?

Usability check:

Bij de gebruiksvriendelijkheid kijk ik of gebruikers makkelijk kunnen navigeren, knoppen duidelijk zijn, belangrijke informatie snel te vinden is, de tekst goed leesbaar is, en acties duidelijke feedback geven.

[Bekijk op GitHub](#)

Les 7

Home

Gsm-schermen

Deze week moesten we een gsm-scherm ontwerpen in figma.

Wat ik deed:

Ik ben begonnen na te denken over wat handig zou zijn voor de gebruiker. De app heeft een inlog-en registratieoptie, zodat mensen makkelijk een account kunnen aanmaken of inloggen. Omdat ik wilde dat iedereen de app kan gebruiken, ook mensen die een andere taal spreken, heb ik ervoor gezorgd dat je bij het opstarten je taal kunt kiezen. Onderaan het scherm heb ik een menu gezet, zodat je makkelijk naar de verschillende onderdelen van de app kunt navigeren.

Wat ik veranderde en waarom:

Omdat dit mijn eerste ontwerp in Figma was, heb ik nog niet veel wijzigingen doorgevoerd. Ik heb vooral geëxperimenteerd met de lay-out en de positionering van elementen om te zien wat het beste werkt voor een mobiele interface. Mijn focus lag op het maken van een overzichtelijk en gebruiksvriendelijk scherm.

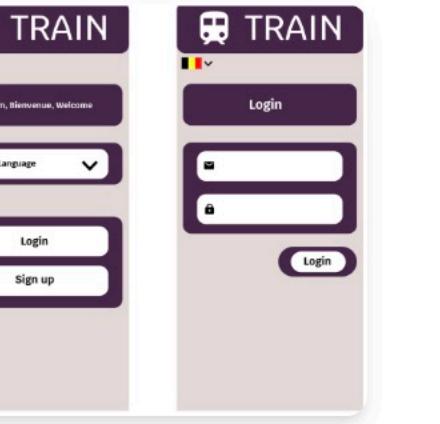
UX/UI-vragen:

UX/UI-vragen:

- Is de taalkeuze direct toegankelijk en duidelijk?
- Zijn de knoppen groot genoeg en goed herkenbaar?

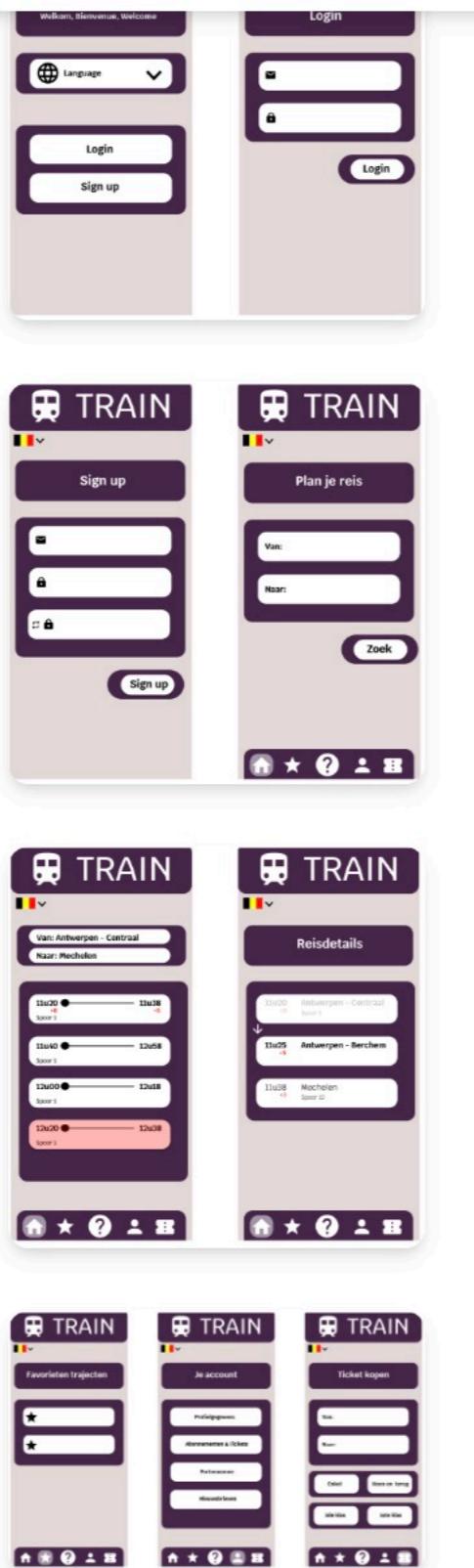
Usability check:

Door te testen met verschillende Tailwind-klassen kreeg ik inzicht in welke combinaties van kleuren, marges en padding het beste werken voor een overzichtelijke en aantrekkelijke layout.



Prototyping Tools – Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



Bekijk op GitHub

Les 8

Home

Tailwind

Deze week hebben we verder gewerkt met Tailwind en hebben we verschillende aanpassingen en verbeteringen doorgevoerd in onze pagina's

Wat ik deed:

Deze week heb ik verder gewerkt aan mijn ontwerpdocumentatie. Ik heb eerdere lessen aangevuld en verbeterd zodat alles duidelijker en logischer opgebouwd is. Ik heb extra uitleg toegevoegd waar nodig, omdat sommige stukken nog te kort of te vaag waren.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb vooral zinnen herschreven, structuur toegevoegd en bepaalde onderdelen verduidelijkt. Dit was nodig omdat de documentatie nog niet overal begrijpelijk was en sommige stappen niet goed werden uitgelegd.

UX/UI-vragen:

- Is de uitleg per les duidelijk en logisch opgebouwd?
- Mist er nog cruciale informatie of stappen?

Deze week hebben we verder gewerkt aan de styling en hebben we verschillende aanpassingen en verbeteringen doorgevoerd in onze pagina's

Wat ik deed:

Deze week heb ik verder gewerkt aan mijn ontwerpdocumentatie. Ik heb eerdere lessen aangevuld en verbeterd zodat alles duidelijker en logischer opgebouwd is. Ik heb extra uitleg toegevoegd waar nodig, omdat sommige stukken nog te kort of te vaag waren.

Wat ik veranderde en waarom:

Ik heb vooral zinnen herschreven, structuur toegevoegd en bepaalde onderdelen verduidelijkt. Dit was nodig omdat de documentatie nog niet overal begrijpelijk was en sommige stappen niet goed werden uitgelegd.

UX/UI-vragen:

- Is de uitleg per les duidelijk en logisch opgebouwd?
- Mist er nog cruciale informatie of stappen?

Usability check:

Bij het nakijken let ik erop of de documentatie duidelijk, overzichtelijk en makkelijk te volgen is. De inhoud moet logisch opgebouwd zijn, duidelijke uitleg geven en geen verwarring veroorzaken.

[Bekijk op GitHub](#)

Les 9

Home

Gsm-schermen & Tailwind

Deze week mochten we en verder werken aan de Tailwind en ook meer verdere aanpassingen doen aan de figma schermen.

Tailwind

Wat ik deed:

Deze week heb ik vooral verder gewerkt aan mijn ontwerpdocumentatie en heb ik de ontbrekende onderdelen van deze week aangevuld. Daarnaast heb ik mijn layout aangepast om de pagina overzichtelijker te maken. Bij elke les heb ik een home-button toegevoegd, zodat gebruikers makkelijk terug kunnen naar het overzicht van alle lessen. Ook heb ik feedback gevraagd op mijn ontwerp.

Wat ik veranderde en waarom:

Uit de feedback bleek dat mijn pagina vrij eenvoudig was, maar toch de aandacht trok omdat het niet druk oogde. Wel viel op dat de lessen, die juist het belangrijkste onderdeel zijn, te weinig opvielen. Hierop heb ik mijn ontwerp aangepast zodat de lessen duidelijker en beter zichtbaar worden, terwijl de pagina verder overzichtelijk en rustig blijft.

UX/UI-vragen:

- Is de layout overzichtelijk en niet te druk?
- Zijn de kleuren en het contrast goed gekozen, zodat alles duidelijk leesbaar is?

Usability check:

Ik kijk of gebruikers makkelijk kunnen navigeren, de lessen duidelijk zichtbaar zijn, knoppen intuïtief werken, de pagina overzichtelijk blijft, acties feedback geven, en alles goed leesbaar is op verschillende schermen.

Gsm-scherm

Wat ik deed:

Ik heb ook nog een beetje verder gewerkt aan mijn gsm-schermen en heb hier interacties aan toegevoegd. Als de gebruiker nu element/knop aanklikt, gaat het automatisch naar het juiste scherm. Dit zorgt ervoor dat de navigatie vloeiender verloopt en dat gebruikers snel bij de gewenste inhoud of functie terechtkomen. Daarnaast heb ik ook extra schermen aangemaakt, omdat er nog geen apart scherm bestond voor het vraagteken.

Wat ik veranderde en waarom:

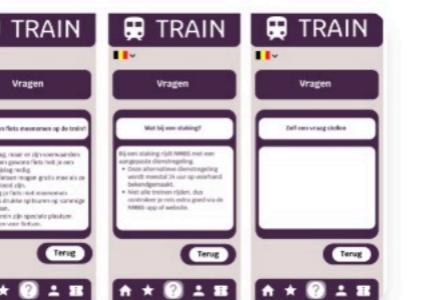
Door deze interacties toe te voegen, opent de app nu direct het juiste scherm bij een klik. Dit verbeterd de gebruiksvriendelijkheid omdat gebruikers sneller en gemakkelijker kunnen navigeren binnen de app.

UX/UI-vragen:

- Is het duidelijk voor de gebruiker dat er een actie gebeurt bij het klikken op een knop of element?
- Openen de juiste schermen consistent en soepel bij elke interactie?

Usability check:

Bij het beoordelen van de gebruiksvriendelijkheid kijk ik of klikken op knoppen of elementen altijd het juiste scherm opent, of de navigatie vloeiend en intuïtief verloopt, en of gebruikers makkelijk bij de gewenste inhoud of functies kunnen komen.



- Is het duidelijk voor de gebruiker dat er een actie gebeurt bij het klikken op een knop of element?
- Openen de juiste schermen consistent en soepel bij elke interactie?

Usability check:

Bij het beoordelen van de gebruiksvriendelijkheid kijk ik of klikken op knoppen of elementen altijd het juiste scherm opent, of de navigatie vloeiend en intuïtief verloopt, en of gebruikers makkelijk bij de gewenste inhoud of functies kunnen komen.



[Bekijk op GitHub](#)

Les 10

Home

Feedback

Deze week hebben de docenten feedback gegeven op de website en de gsm-schermen. Met deze opmerkingen ben ik aan de slag gegaan en heb ik aanpassingen gedaan in mijn website en mijn Figma-ontwerpen.

Tailwind

Wat ik deed:

Ik heb mijn website nagekeken aan de hand van de feedback van de docent en gecontroleerd welke verplichte elementen nog ontbraken.

Wat ik veranderde en waarom:

De docent had vier verplichte puntjes opgegeven, waarvan ik er drie nog niet had toegepast. Deze heb ik toegevoegd:

- Op elke pagina heb ik mijn naam en groep vermeld, zodat meteen duidelijk is van wie de website is.

- Op elke pagina heb ik een footer geplaatst met een link naar de laatst gepubliceerde versie van mijn code op GitHub, zodat de code eenvoudig terug te vinden is.
- Op de homepage heb ik een link toegevoegd om de gecomprimeerde PDF van de ontwerpdocumentatie te downloaden, zodat alle documentatie gemakkelijk toegankelijk is.

UX/UI-vragen:

- Zijn alle verplichte elementen logisch geïntegreerd in het ontwerp?
- Blijft de website overzichtelijk ondanks de extra informatie?

Usability check:

Door te experimenteren met de plaatsing van de footer en extra informatie heb ik bepaald wat het meest overzichtelijk werkt. Een consistente opbouw zorgt ervoor dat de website duidelijk blijft zonder te druk aan te voelen.

Gsm-schermen

Wat ik deed:

Ik heb mijn gsm-schermen in Figma aangepast op basis van de feedback en extra uitleg gevraagd over interactieve elementen.

Wat ik veranderde en waarom:

De docent gaf in de algemene feedback aan dat vlaggen niet geschikt zijn als taalherkenning. Daarom heb ik deze vervangen door taalafkortingen. Daarnaast heb ik gevraagd hoe je in Figma kan tonen dat er tekst in invoervelden wordt getypt. Dit kan niet echt interactief, maar met hulp

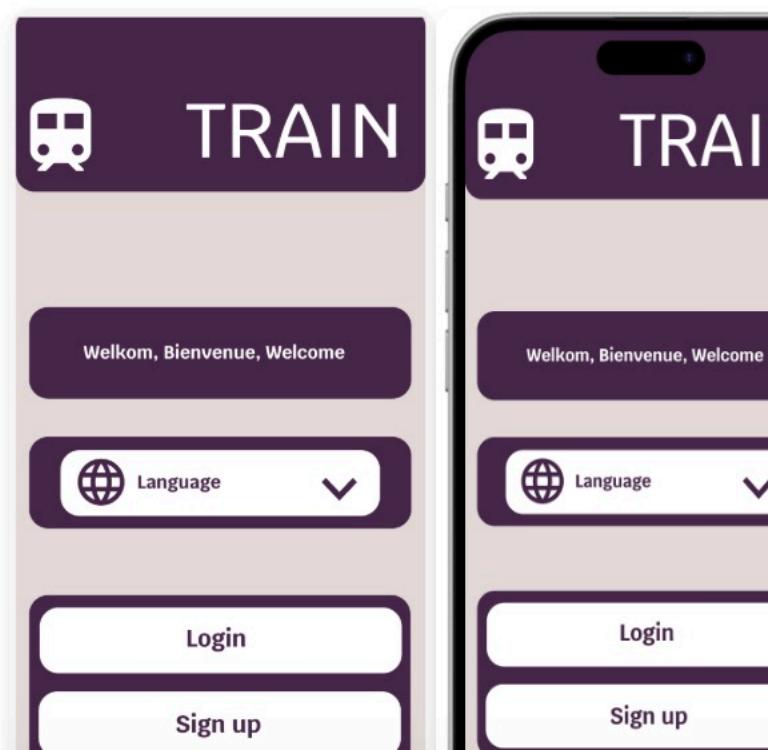
van de docent heb ik een visueel effect toegepast dat dit gevoel nabootst. Vervolgens heb ik ditzelfde effect doorgevoerd op alle andere schermen met invoervelden. Ook heb ik het woord ‘train’ alleen op het hoofdscherm laten staan, maar iets lager geplaatst, omdat het anders bij het openen van het prototype op een telefoon niet volledig zichtbaar was. Bij de andere schermen heb ik het weggelaten omdat er te weinig ruimte voor de tekst.

UX/UI-vragen:

- Zijn de taalafkortingen herkenbaar zonder extra uitleg?
- Is het voor de gebruiker duidelijk dat de invoervelden interactief zijn?

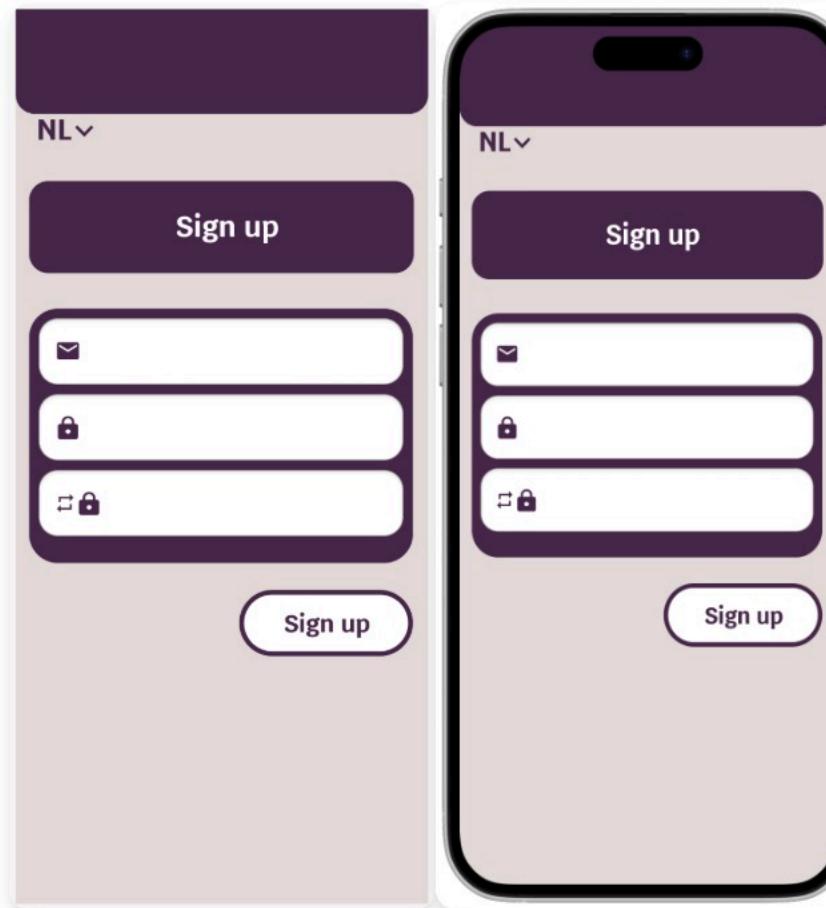
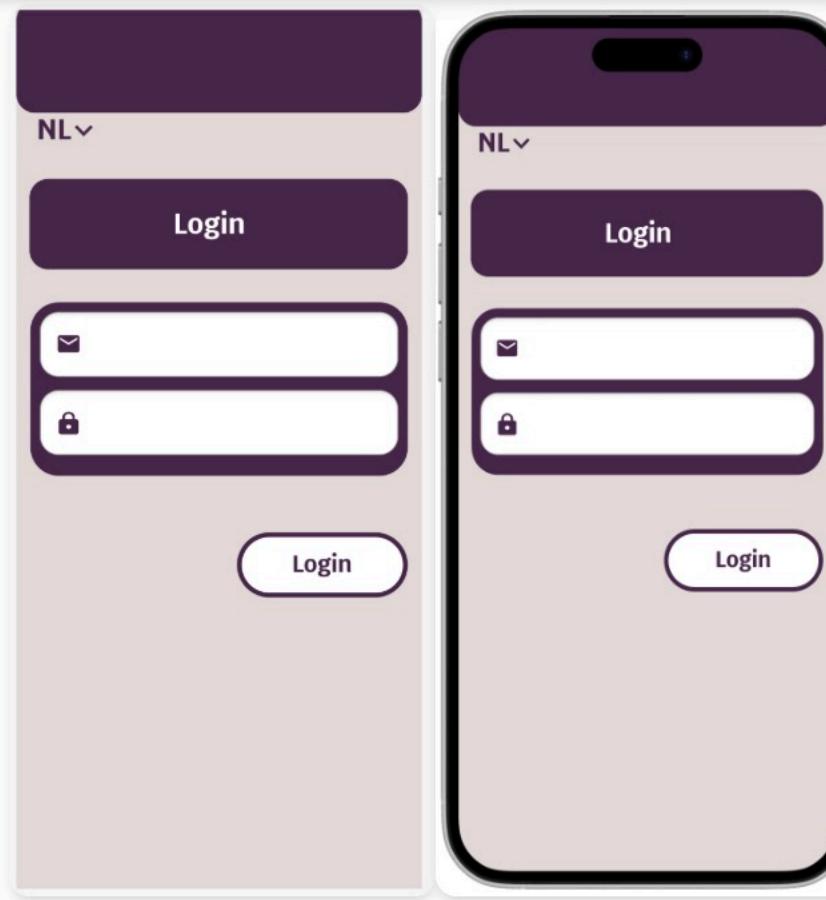
Usability check:

Door het gebruik van visuele effecten in invoervelden heb ik getest hoe duidelijk het is dat de gebruiker hier kan typen. Door dit consistent toe te passen op alle schermen voelen de gsm-schermen logischer en realistischer aan in gebruik.



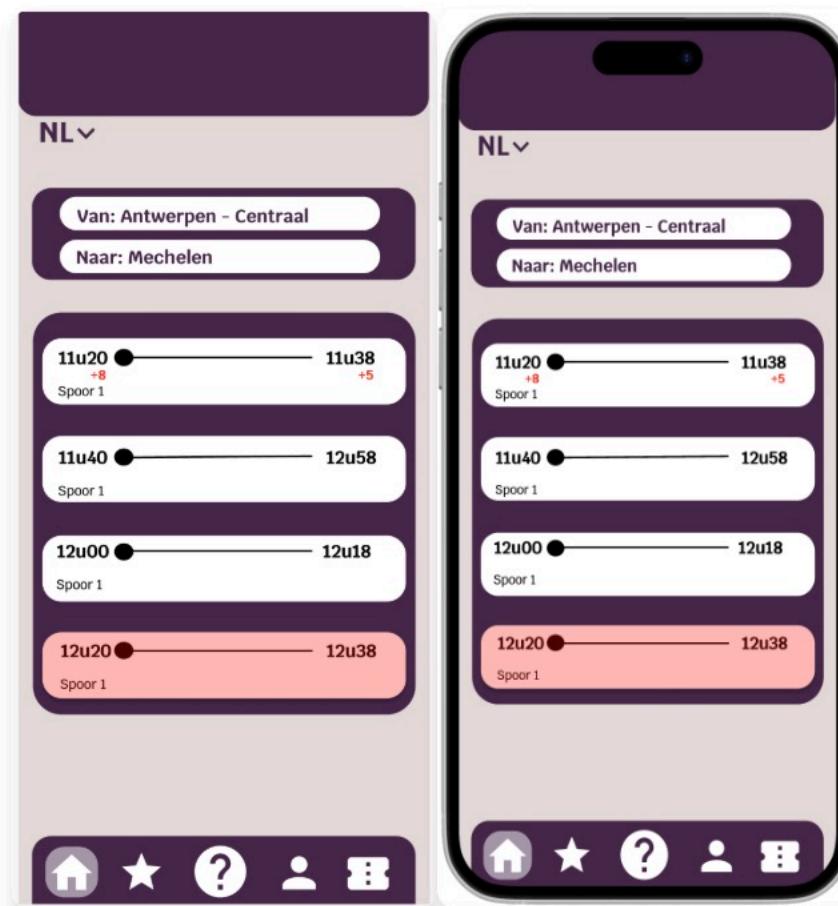
Prototyping Tools – Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



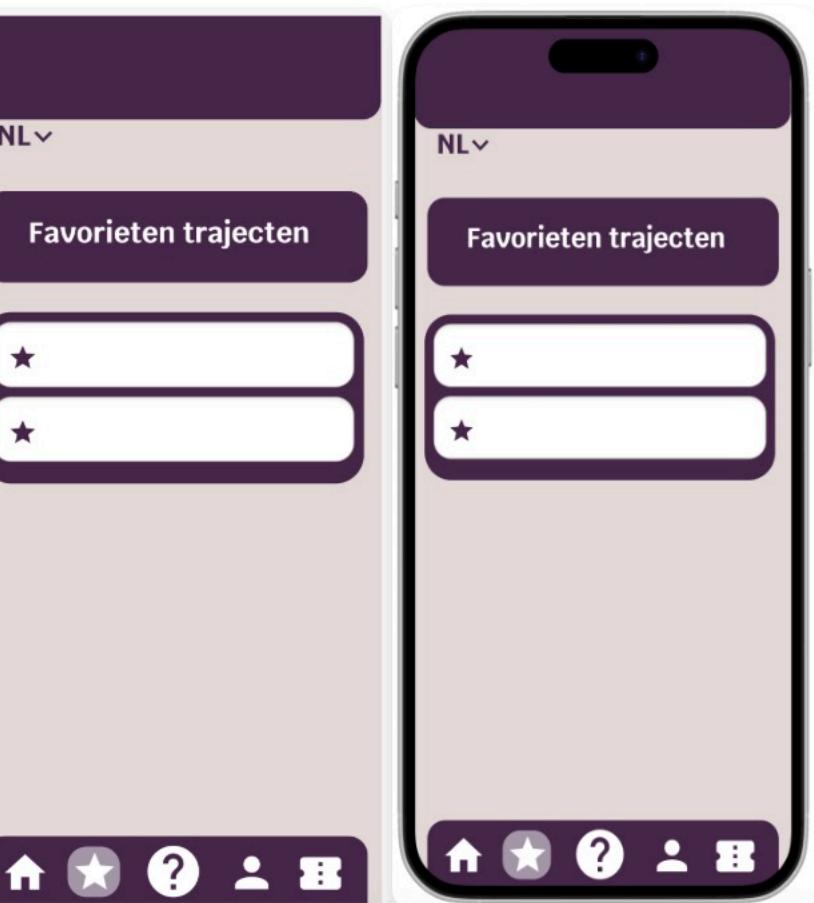
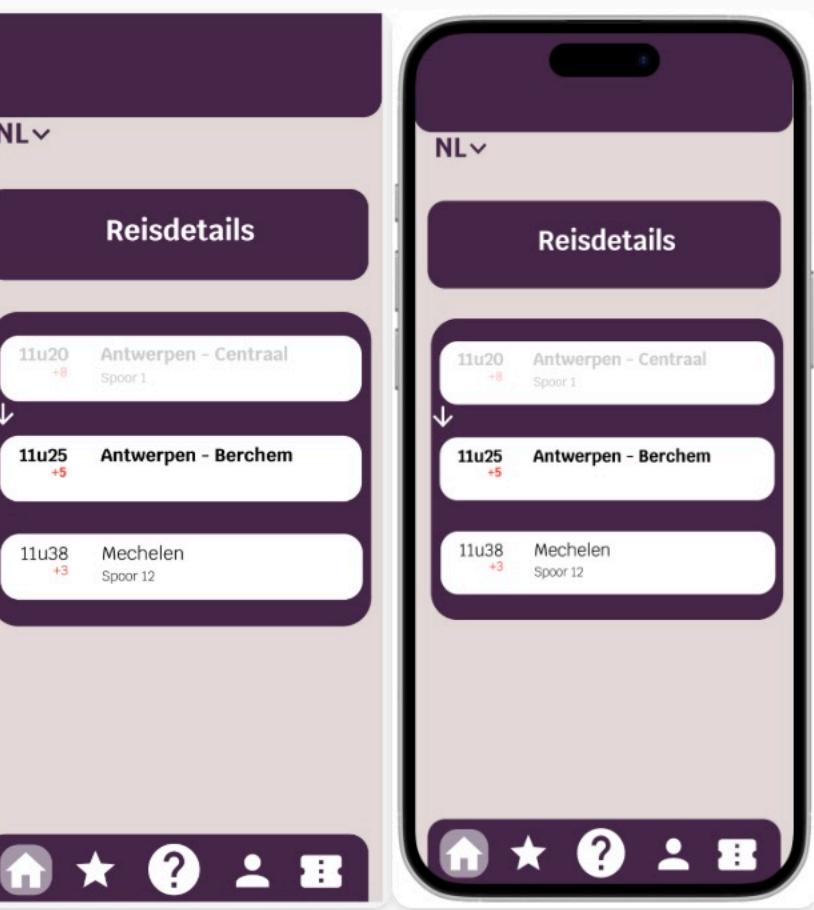
Prototyping Tools - Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



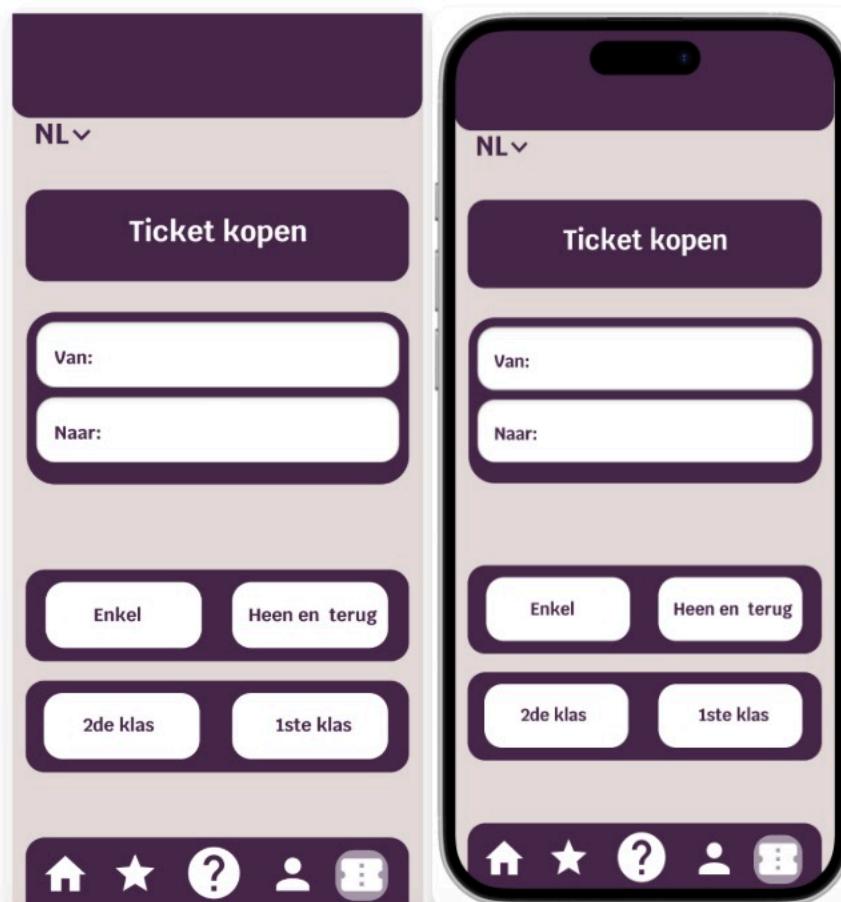
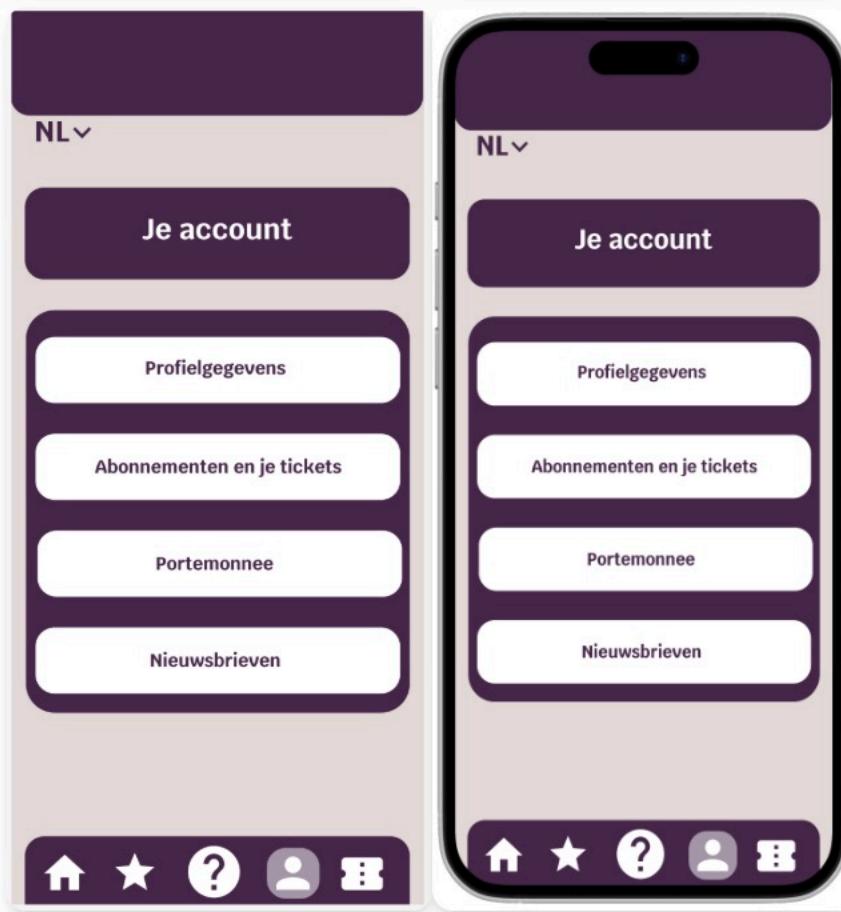
Prototyping Tools - Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



Prototyping Tools – Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



Prototyping Tools - Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDM1



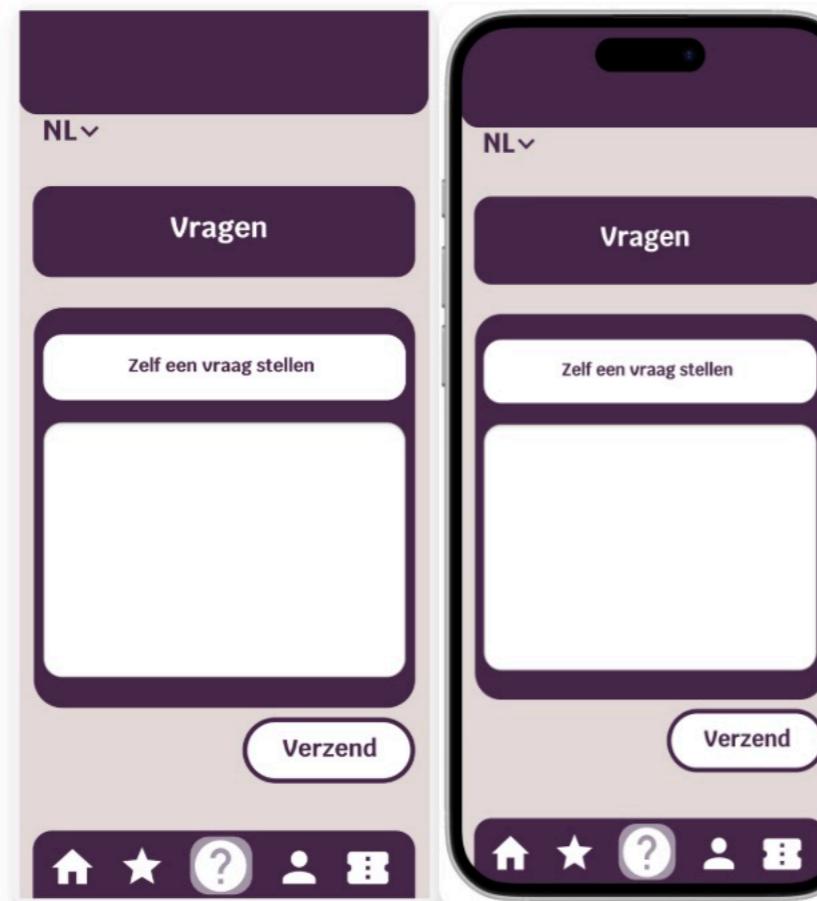
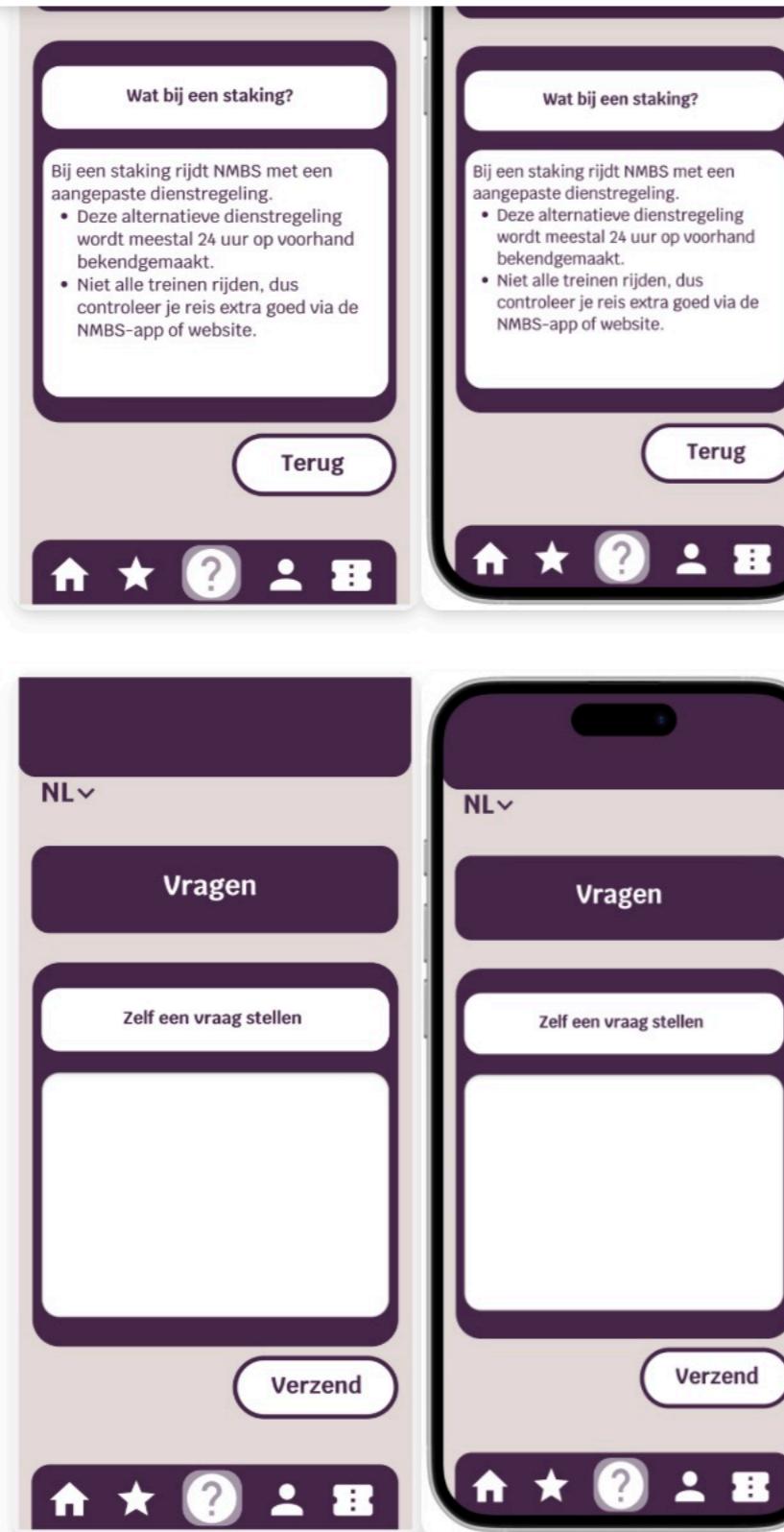
Prototyping Tools – Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans – 1GDMI



Prototyping Tools - Lost in Tra(i)nslation

Sam Reekmans - 1GDM1



[Bekijk op GitHub](#)

Les 11

[Home](#)

Afwerking

Deze week was onze laatste les en hebben we nog verder mogen werken aan de website en de gsm-schermen.

Afwerking

Wat ik deed:

Ik heb mijn website bijgewerkt door de inhoud van de laatste twee lessen toe te voegen. Daarnaast heb ik mijn Figma-schermen nogmaals grondig nagekeken. Er waren geen grote aanpassingen meer nodig, omdat alles al grotendeels in lijn was met de eerdere feedback en ontwerpdoelen.

Wat ik veranderde en waarom:

De belangrijkste veranderingen waren het toevoegen van de lesinhoud van de laatste twee lessen aan de website. Dit was nodig om de website compleet te maken en alle leerstof te tonen. In Figma heb ik kleine controles uitgevoerd om te zorgen dat alle schermen visueel consistent en functioneel correct waren, maar er zijn geen grote wijzigingen doorgevoerd.

Ik heb mijn website bijgewerkt door de inhoud van de laatste twee lessen toe te voegen. Daarnaast heb ik mijn Figma-schermen nogmaals grondig nagekeken. Er waren geen grote aanpassingen meer nodig, omdat alles al grotendeels in lijn was met de eerdere feedback en ontwerpdoelen.

Wat ik veranderde en waarom:

De belangrijkste veranderingen waren het toevoegen van de lesinhoud van de laatste twee lessen aan de website. Dit was nodig om de website compleet te maken en alle leerstof te tonen. In Figma heb ik kleine controles uitgevoerd om te zorgen dat alle schermen visueel consistent en functioneel correct waren, maar er zijn geen grote wijzigingen doorgevoerd.

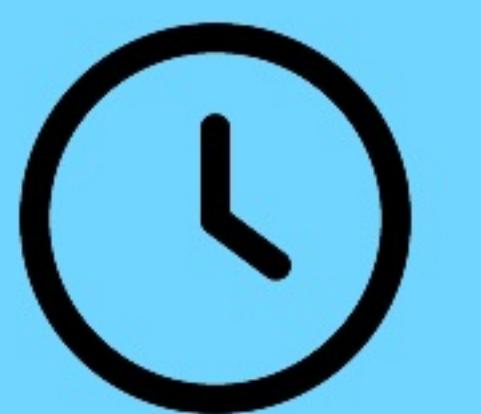
UX/UI-vragen:

- Zijn alle elementen op de website en in het Figma-prototype intuïtief geplaatst?
- Zijn de invoervelden en knoppen duidelijk herkenbaar en consistent in stijl?

Usability check:

Ik heb gecontroleerd of de website en de Figma-schermen logisch en gebruiksvriendelijk zijn. Hierbij keek ik naar consistentie in ontwerp, duidelijkheid van interacties en leesbaarheid van de tekst. Door deze check weet ik dat gebruikers de inhoud makkelijk kunnen vinden en gebruiken zonder verwarring.

[Bekijk op GitHub](#)



IC/S

Bestemming

10:00 +5

12

IC31



IC/S

Bestemming

10:00 +5

12

IC31

14:55

Vertrek / départ

Logo



IC/S

Gent-Dampoort / Gand-Dampoort

10:00 **+5**

5

IC08

Mechelen / Malines

10:12

13

IC01

Puurs

10:30

4

S20

Brussel-Noord / Bruxelles-Nord

10:45

23

IC45

Parijs / Paris

11:00

10

IC20

14:55

Logo

Gent-Dampoort / Gand-Dampoort

10:00 +5

IC08

Antwerpen-Centraal/ Anvers-Central

10:00 +5



Antwerpen-Berchem/ Anvers-Berchem

10:06 +5

Sint-Niklaas/ Saint-Nicholas

10:24 +5

Lokeren

10:34 +5

Gent-Dampoort / Gand-Dampoort

10:46 +5



14:55

Logo

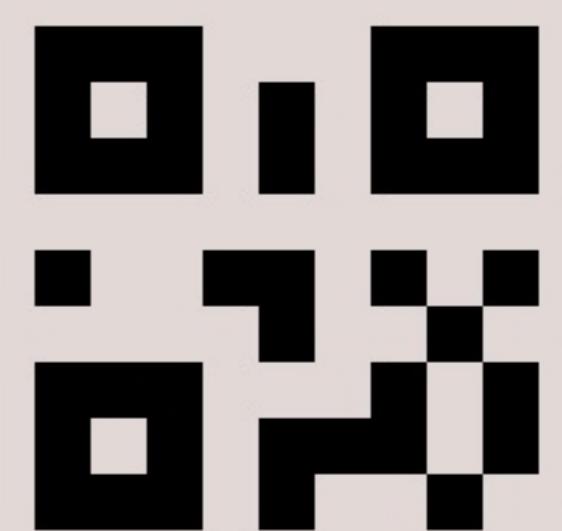
Spoor 5

Gent-Dampoort / Gand-Dampoort

10:00 **+5** IC08

Antwerpen-Berchem, Antwerpen-Zuid, Beveren, Sint-Niklaas, Lokeren, Gent

 Vertalen



Essen 10:20 IC10

Kortrijk/Courtrai 10:35 IC30

Hasselt ~~10:42~~ IC97

Vilvoorde/Vilvorde 10:50 S86

Brussel-Zuid/ Bruxelles-Sud 10:59 IC24

Rotterdam 11:05 IC78

Poperinge 11:14 **+5** IC63

Brugge/Bruges 11:30 IC18

Lier 11:41 IC02

Lommel 11:50 IC45



TRAIN

Welkom, Bienvenue, Welcome



Language



Login

Sign up

NL▼

Login



Login

NL ▾

Sign up



Sign up

NL ▾

Plan je reis

Van:

Naar:

Zoek



NL▼

Van: Antwerpen - Centraal

Naar: Mechelen

11u20 ●———— 11u38
+8
Spoor 1

11u40 ●———— 12u58
Spoor 1

12u00 ●———— 12u18
Spoor 1

12u20 ●———— 12u38
Spoor 1



NL▼

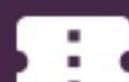
Reisdetails

11u20 Antwerpen - Centraal
+8 Spoor 1



11u25 Antwerpen - Berchem
+5

11u38 Mechelen
+3 Spoor 12



NL▼

Favorieten trajecten



NL ▾

Je account

Profielgegevens

Abonnementen en je tickets

Portemonnee

Nieuwsbrieven



NL ▾

Ticket kopen

Van:

Naar:

Enkel

Heen en terug

2de klas

1ste klas



NL ▾

Vragen

Moet ik mijn ticket valideren?

Mag ik een fiets meenemen op de trein?

Wat bij een staking?

Zelf een vraag stellen



NL ▾

Vragen

Moet ik mijn ticket valideren?

Nee, NMBS-tickets hoef je niet te valideren. Je moet je ticket wel bij je hebben en kunnen tonen bij controle, op papier of digitaal. Zonder geldig ticket riskeer je een boete.

Terug



NL ▾

Vragen

Mag ik een fiets meenemen op de trein?

Ja, dat mag, maar er zijn voorwaarden:

- Voor een gewone fiets heb je een fietsbijslag nodig.
- Vouwfietsen mogen gratis mee als ze opgeplooid zijn.
- Je mag je fiets niet meenemen tijdens drukke spitsuren op sommige trajecten.
- In de trein zijn speciale plaatsen voorzien voor fietsen.

Terug



NL ▾

Vragen

Wat bij een staking?

Bij een staking rijdt NMBS met een aangepaste dienstregeling.

- Deze alternatieve dienstregeling wordt meestal 24 uur op voorhand bekendgemaakt.
- Niet alle treinen rijden, dus controleer je reis extra goed via de NMBS-app of website.

[Terug](#)



NL ▾

Vragen

Zelf een vraag stellen

Verzend

