

Conceptschetsen & eerste ideeën

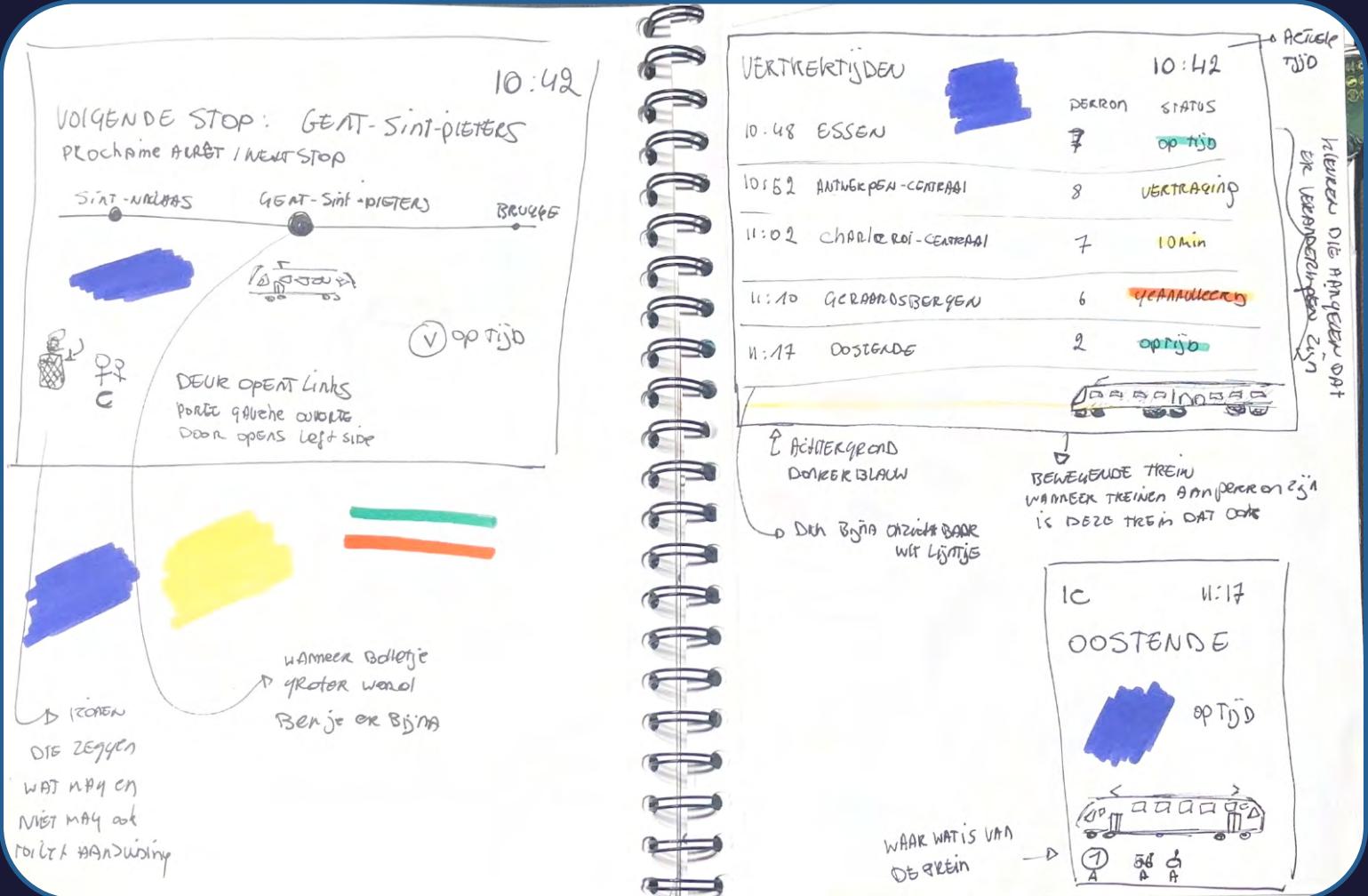
Op deze pagina zie je mijn eerste ruwe schetsen en notities voor het project Lost in Tra(i)nslation.

In deze fase heb ik vooral onderzocht welke behoeften een gebruiker heeft wanneer hij/zij een trein-app opent. Ik dacht na over dingen zoals: wat wil je meteen zien, welke info is echt belangrijk, en hoe kan je stress onderweg verminderen?

Door alles eerst op papier te zetten, kon ik vrij nadenken zonder regels of lay-outdruk. Ik tekende mogelijke schermen, schreef kleine opmerkingen bij, en

Deze schetsfase hielp mij om mijn gedachten te ordenen en een eerste structuur te bepalen, nog vóór ik in Figma begon.

Dit was dus niet mijn finale ontwerp, maar een belangrijk startpunt om later gerichter beslissingen te kunnen nemen.



VERTREKTIJDEN / HEURES DE DÉPART		10:30
IC 10:48	Essen	7 Op tijd / À l'heure
IC 10:52	Antwerpen-Centraal / Anvers-Central	8 10 min
IC 11:00	Charleroi-Centraal / Charleroi-Central	7 Geannuleerd / Supprimé
IC 11:07	Mol	6 Op tijd / À l'heure
IC 11:10	Geraardsbergen / Grammont	2 Op tijd / À l'heure
IC 11:17	Oostende / Ostende	11 Op tijd / À l'heure
IC 11:24	Brugge / Bruges	5 Op tijd / À l'heure
IC 11:36	Tongeren / Tongres	3 Op tijd / À l'heure
IC 12:00	Turnhout	4 25 min
IC 12:06	Herentals	10 Spoor 3 / Voie 3

Arrivals				
IC 2892		10	10:48	Essen
IC 2456		9	10:52	Mechelen-Centraal
IC 7829		7	11:00	Charleroi-Centraal
IC 1257		6	11:07	Mol
IC 9076		5	11:10	Geraardsbergen
IC 6789		4	11:17	Oostende
IC 6278		3	11:24	Brugge
IC 7829		12	_:_	Tongeren
IC 6542		8	12:00	Turnhout
IC 1920		7	12:06 + 12	Herentals

The screenshot shows a digital train information board. At the top, a yellow circle indicates the train is on time. To its right, the train number "IC 5432" is displayed. A vertical line separates this from the arrival time "10:40". Next is a yellow "on time" indicator with the text "+ 12". Following that is a blue "on time" indicator with the number "7". The destination "Antwerpen-Berchem" is shown in white text. Below this row, there are two blue rectangular buttons, each containing the number "2". Between them is a small icon bar featuring a wheelchair accessibility symbol and a bicycle symbol. To the right of the second button is another blue rectangle with the number "1". The bottom of the screen features three horizontal blue bars of varying lengths. At the very bottom, the arrival time "11:00" is shown in yellow, followed by the yellow "+ 12", the number "5", and the destination "Mol" in white.

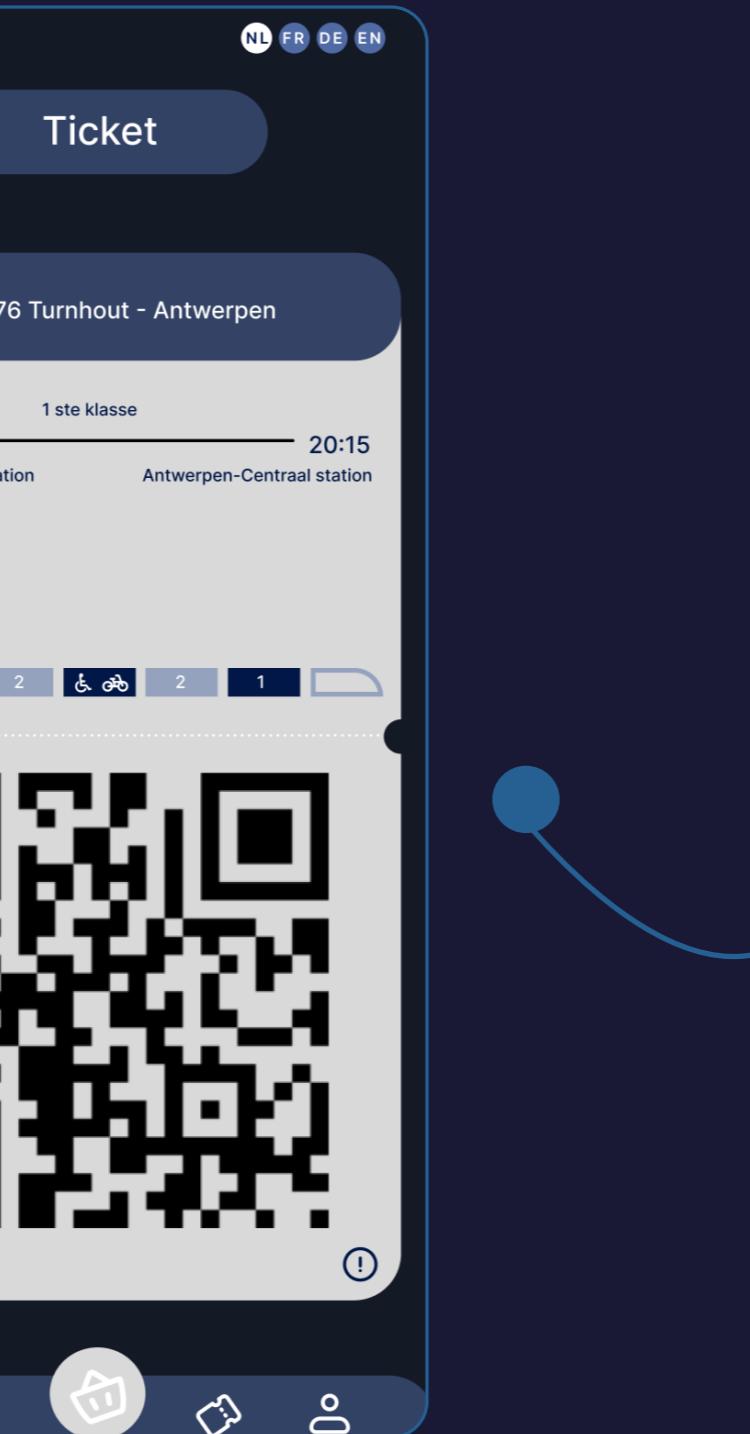
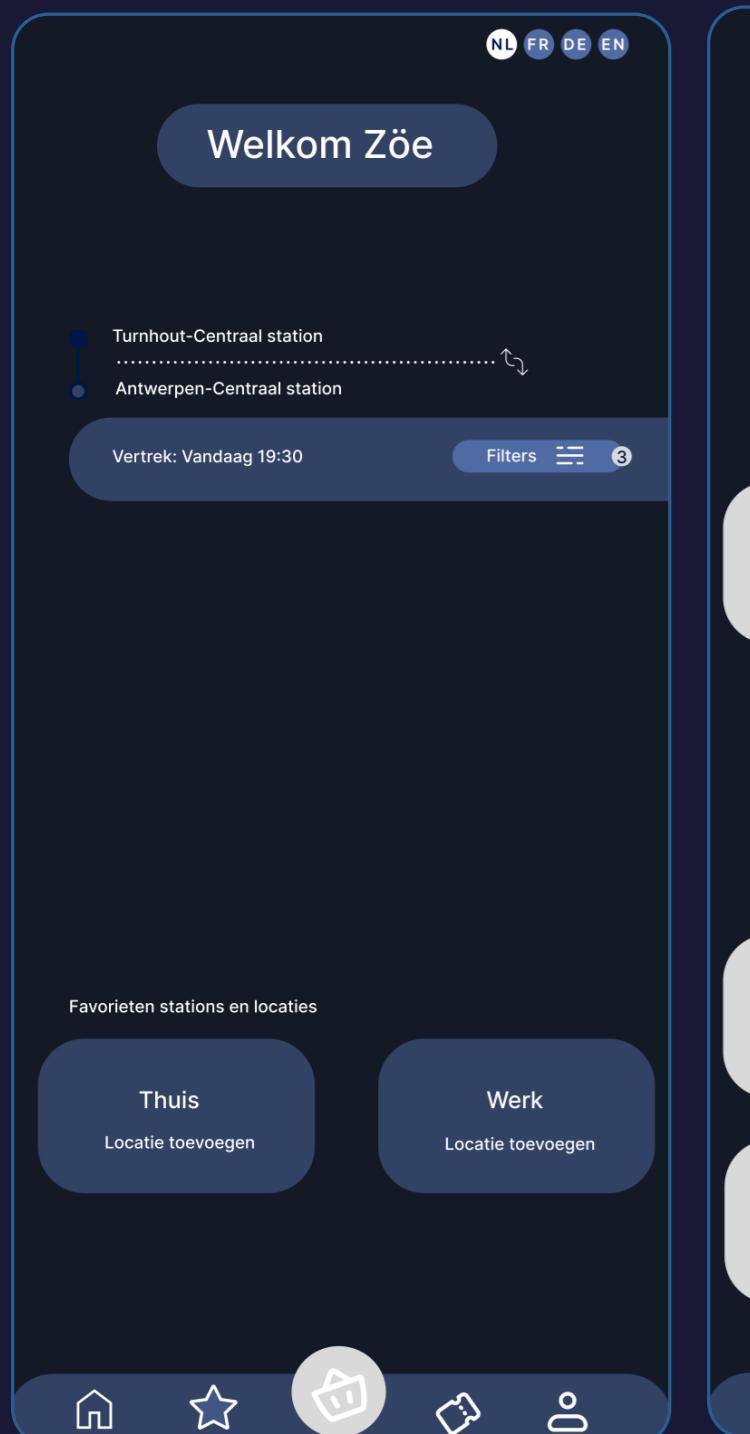


haar eerste digitale versie

e eerste digitale vertaling van mijn schetsen. Ik heb dit mijn notitieboek verder uitgewerkt in Figma om te creëren een echte interface. In deze fase heb ik vooral geëxperimenteerd met verschillende lay-outs en kleurencombinaties.

uctuur behouden als in mijn schets, maar dan uitgebreide achtergrond. Zo kon ik beter vergelijken welke verakte. Toch merkte ik al snel dat deze eerste opzetbord-weergave bleef, en minder goed aansloot op de vraag.

een volledig nieuwe layout ontworpen, die al veel mat. De elementen kregen meer ruimte, de hiërarchievoeling voelt strakker en moderner aan. Deze stap weert evolueren van een ruwe vertaling van de schets richt ontwerp.

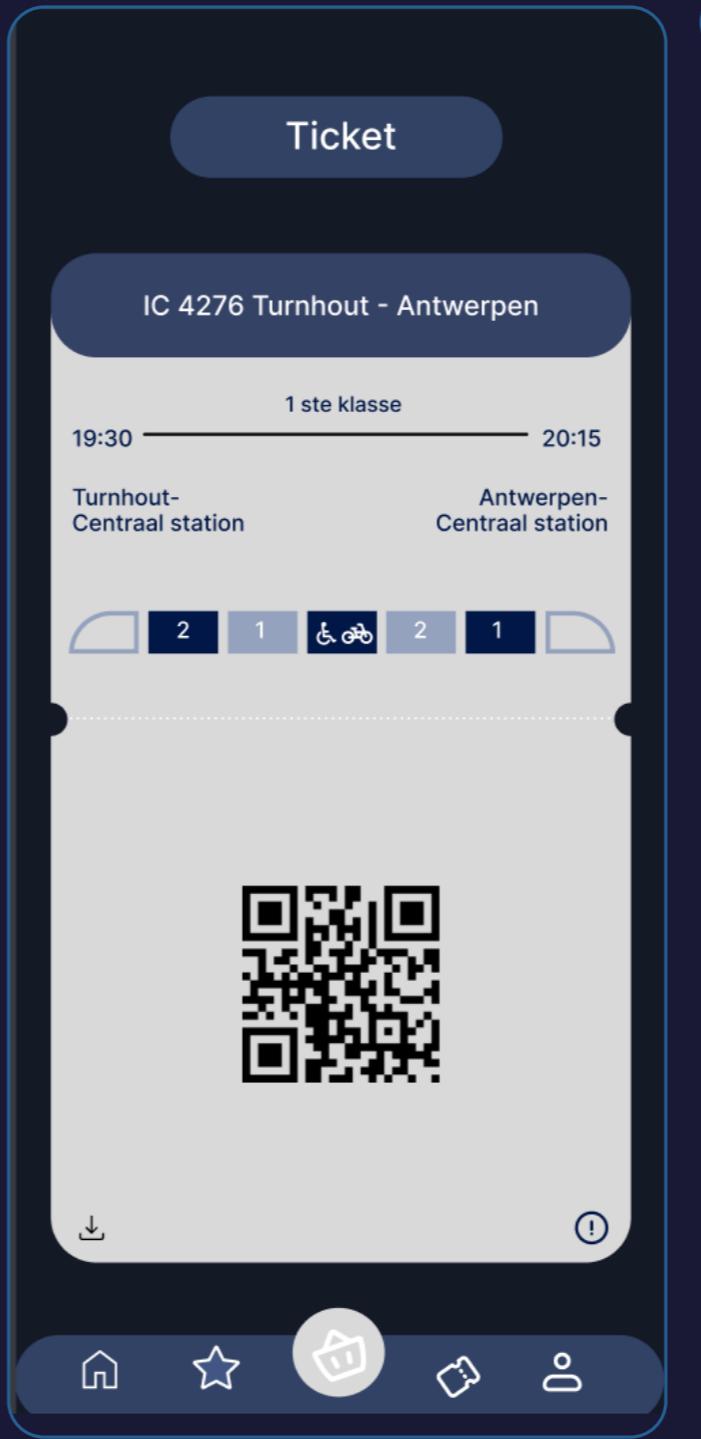
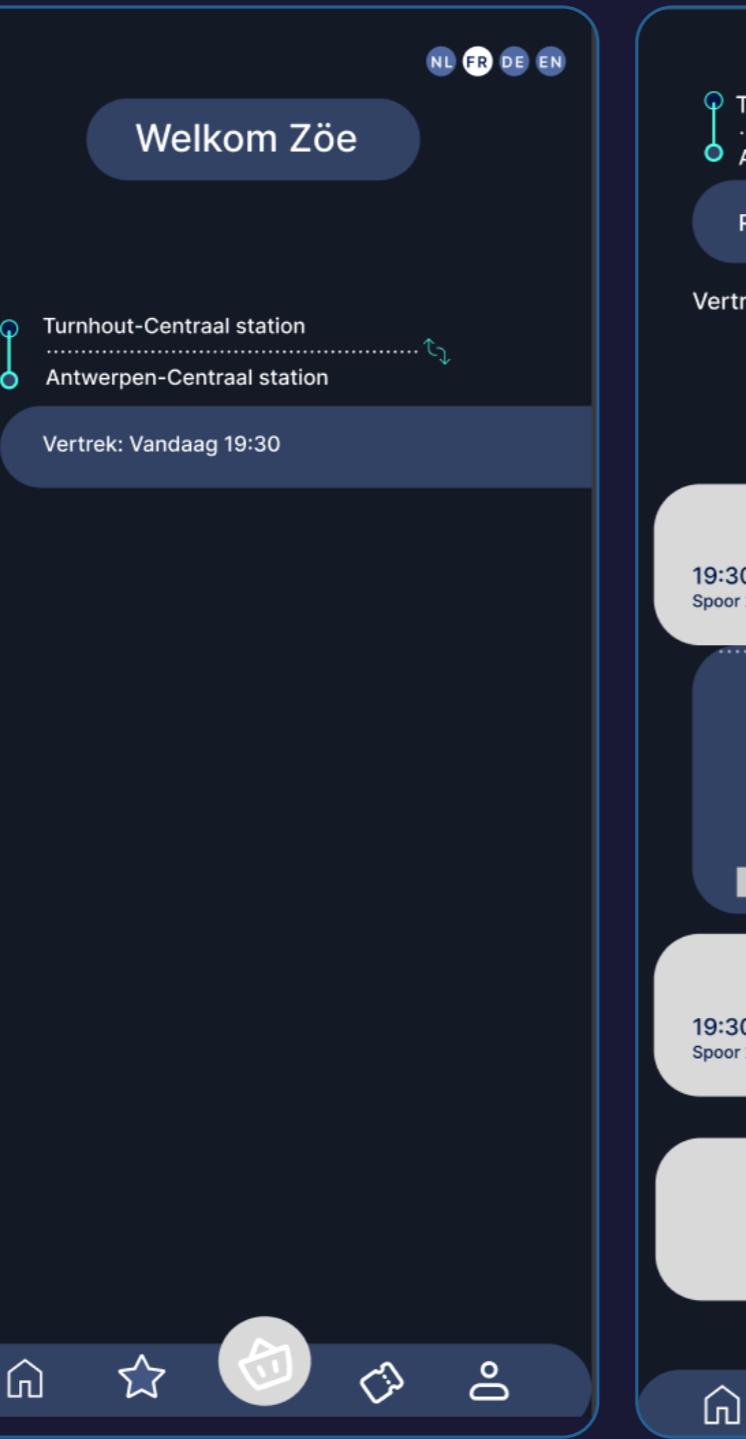
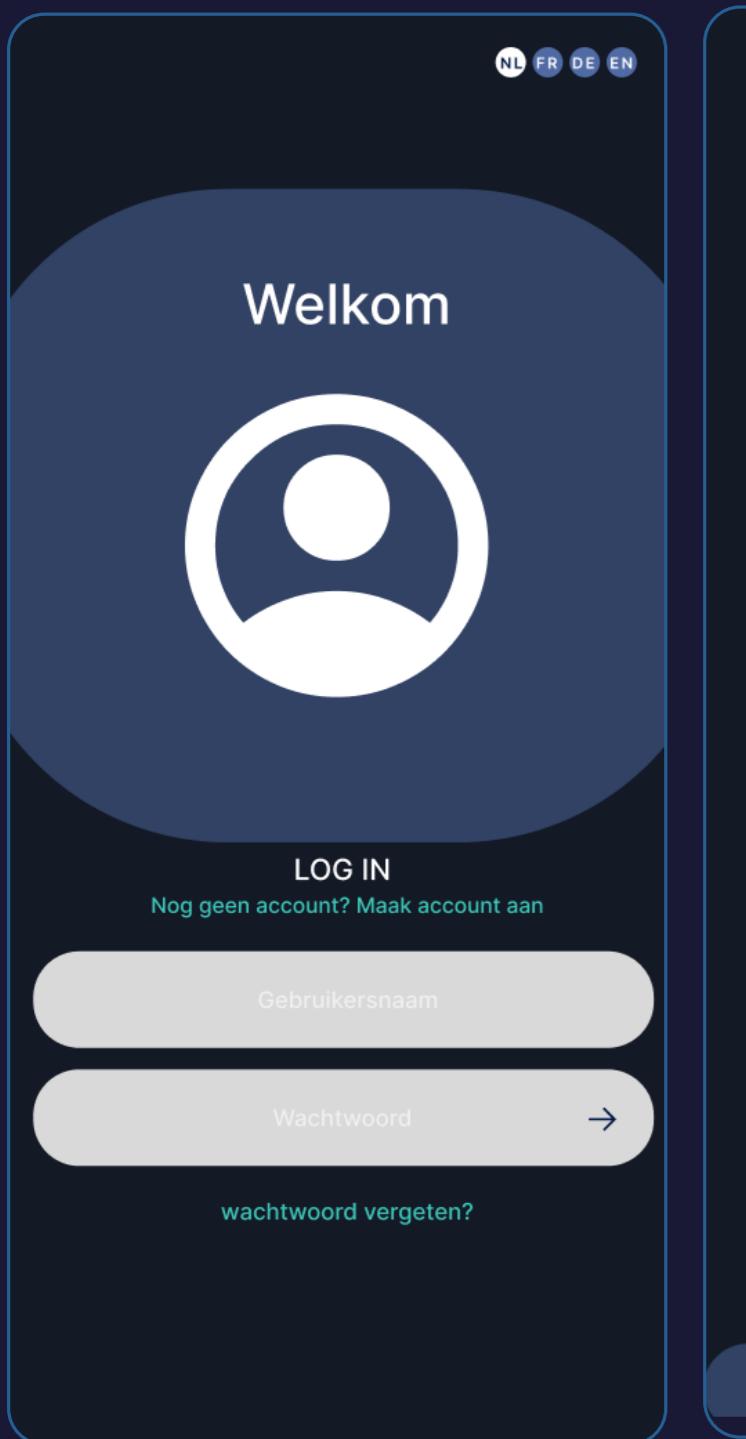


Vertaling naar een echte mobiele app

In deze fase heb ik mijn ontwerp verder uitgewerkt tot een volwaardige mobiele applicatie. Ik heb nagedacht over hoe een gebruiker écht door de app zou navigeren, en wat iemand onderweg zo snel mogelijk nodig heeft. Daarom heb ik gekozen voor een duidelijke navigatiebalk onderaan, zodat de belangrijkste functies altijd bereikbaar blijven.

De homepagina verwelkomt de gebruiker persoonlijk en toont meteen de ingegeven route, samen met de mogelijkheid om snel favoriete locaties zoals "Thuis" of "Werk" te selecteren. Zo hoeft je niet telkens opnieuw alles in te vullen en wordt de drempel om de app te gebruiken kleiner.

Op het tweede scherm zie je de route- en reisinformatie. Hier heb ik bewust gekozen voor een donkere achtergrond en zachte accentkleuren. Dit zorgt voor rust, betere leesbaarheid en minder visuele stress iets wat belangrijk is wanneer je onderweg bent of je je trein bijna moet halen. De iconen en lijnen helpen om de reisstructuur duidelijk te maken zonder te veel tekst te gebruiken. Het derde scherm toont het ticket. Dit ontwerp is eenvoudig, overzichtelijk en focust op de QR-code zodat conducteurs deze meteen kunnen scannen. Alle nodige info staat erboven, maar zonder de gebruiker te overweldigen. Deze reeks schermen toont hoe mijn ontwerp is geëvolueerd naar een minimalistische, gebruiksvriendelijke en functionele app,

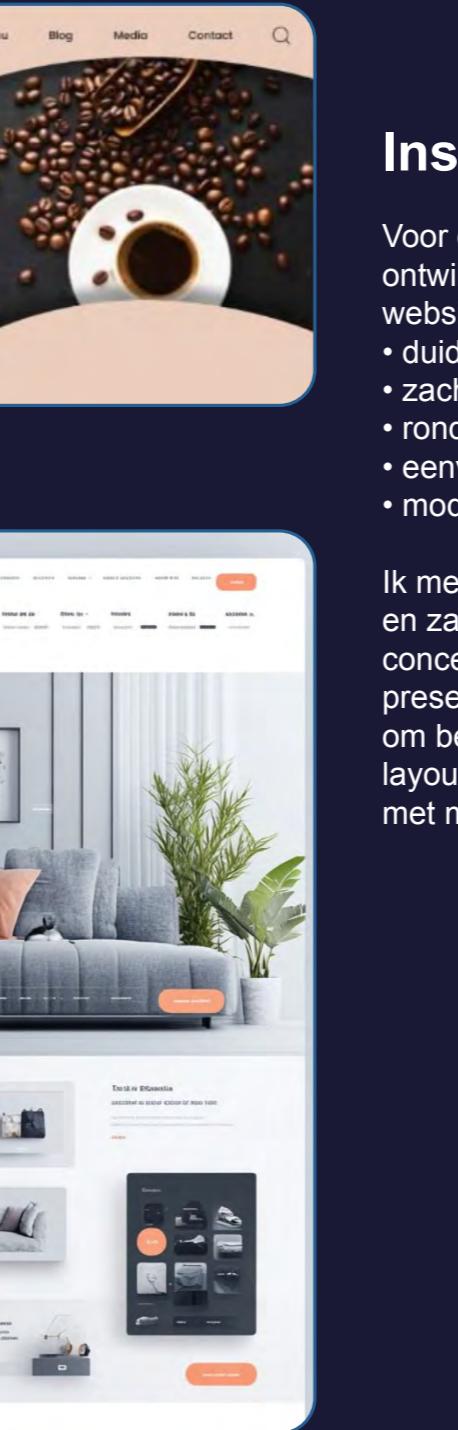
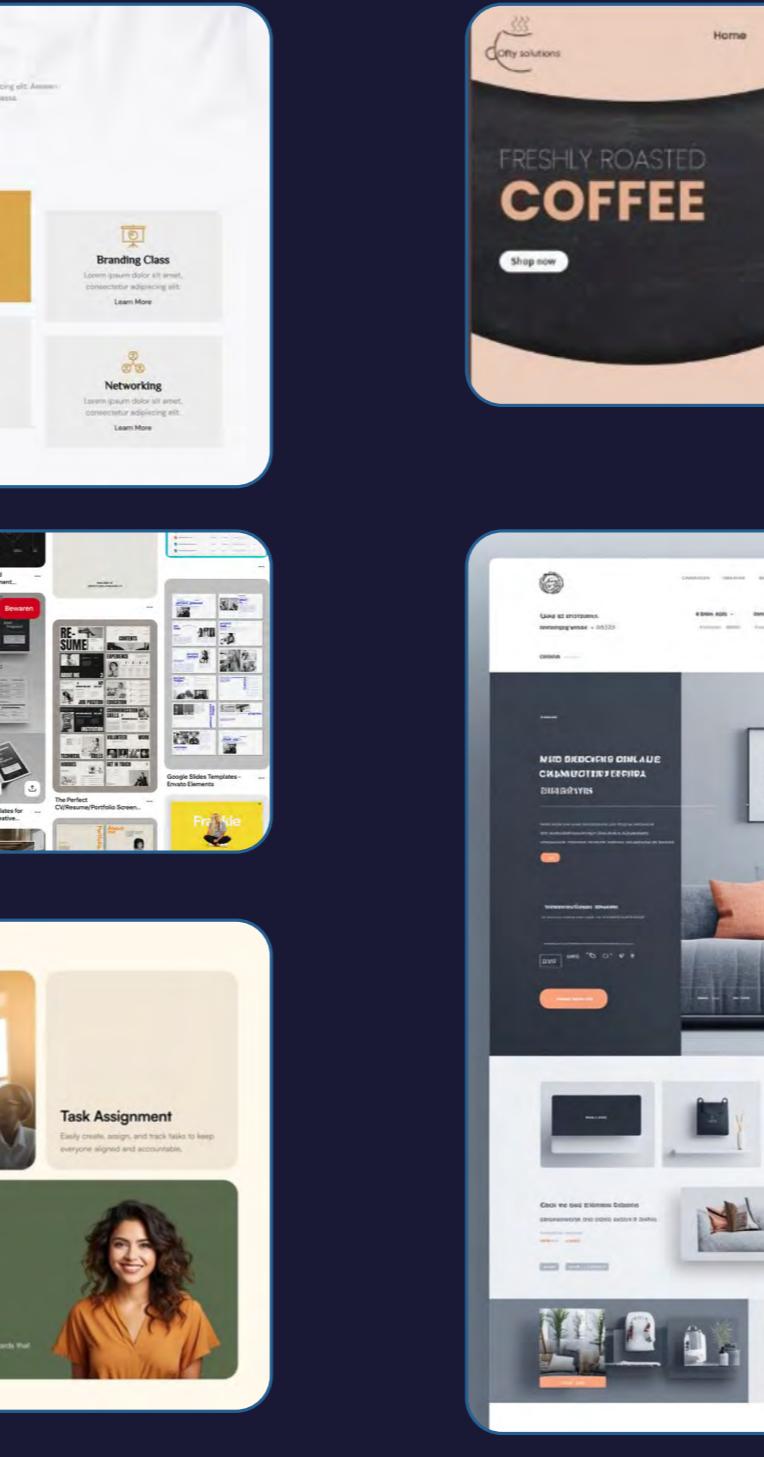
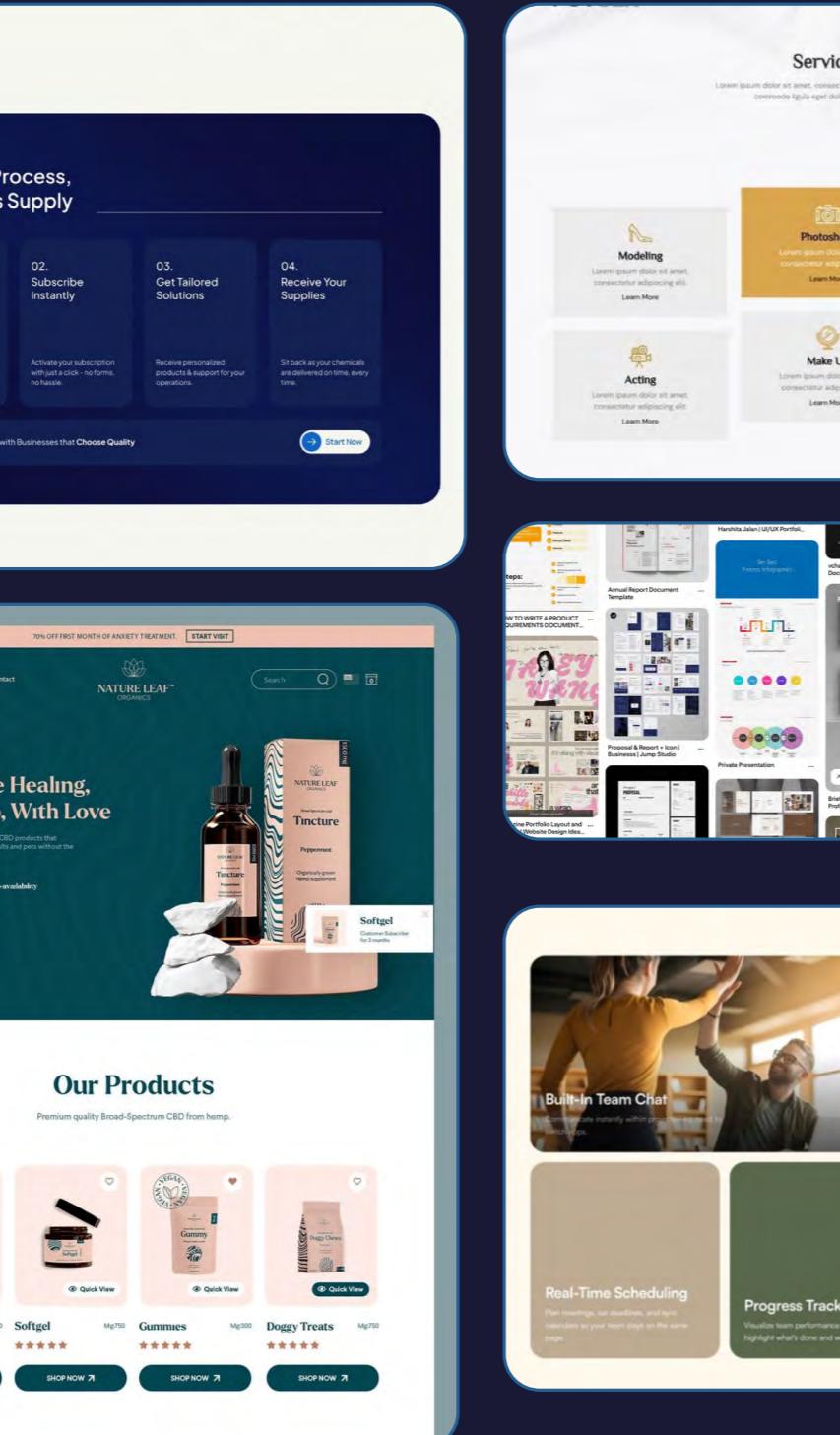
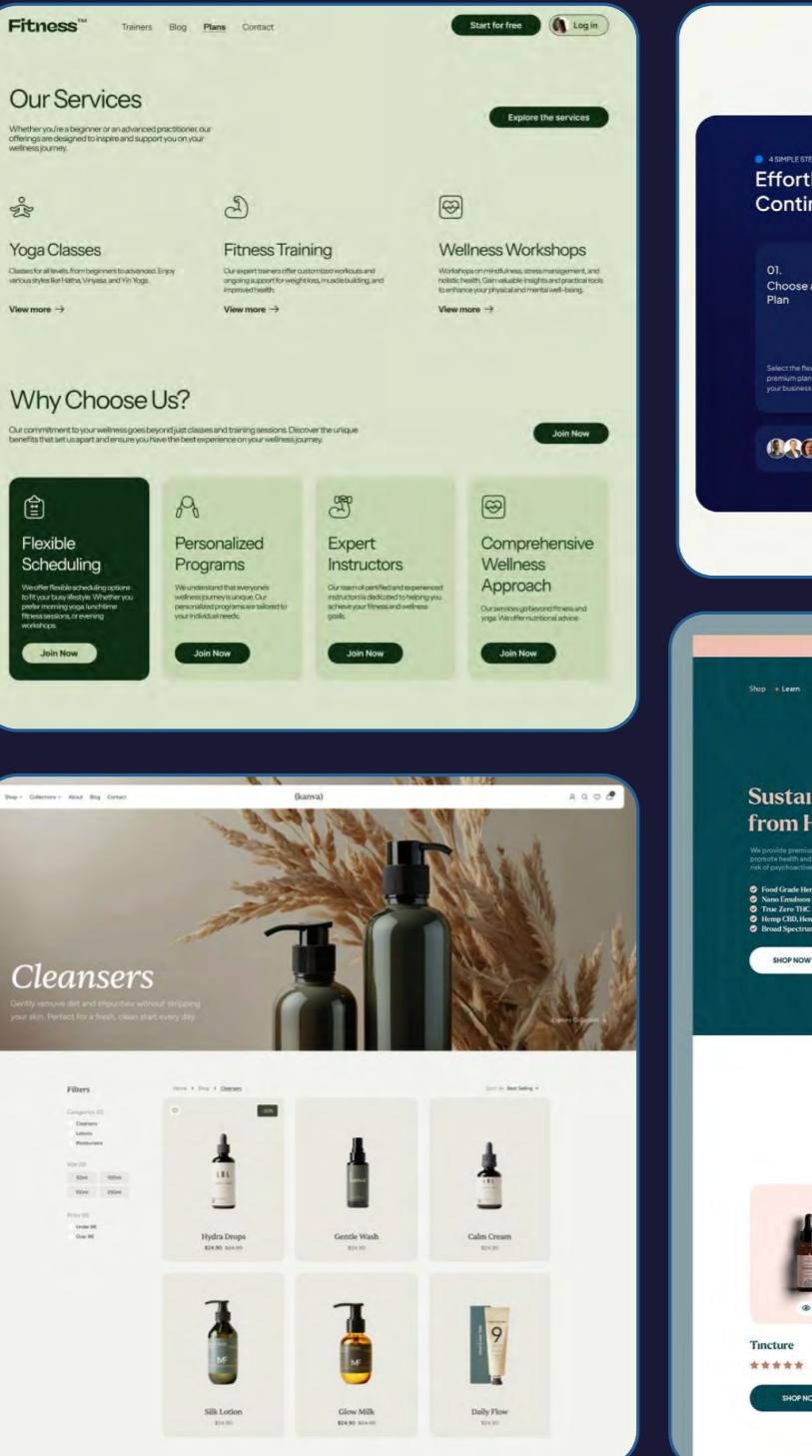


Van prototype naar verfijnde mobiele flow

Na mijn eerdere testschermen heb ik mijn ontwerp verder uitgewerkt en verfijnd. In deze fase heb ik vooral gefocust op structuur, herkenbaarheid en eenvoud in gebruik. Ik heb een loginscherm toegevoegd zodat de app persoonlijker aanvoelt. Gebruikers kunnen zo hun trajecten, voorkeuren en tickets bewaren. Dit scherm is bewust heel rustig gehouden, met duidelijke velden en een zachte hiërarchie in kleur en tekst. Niks leidt af van wat je moet doen: inloggen.

Daarna kom je op het startscherm, waar de gebruiker meteen kan invullen waar hij/zij moet zijn. Ik heb ervoor gekozen om informatie stap voor stap op te bouwen: eerst de bestemming, dan pas de details. Zo blijft het scherm licht en overzichtelijk. De navigatiebalk onderaan zorgt ervoor dat je altijd weet waar je bent in de app. Het reisscherm toont de gekozen verbindingen in een rustige en duidelijke layout. Door pictogrammen en subtiële kleuraccenten te gebruiken, hoeft de gebruiker niet veel tekst te lezen om te begrijpen wat er gebeurt. Dit ondersteunt reizigers die onderweg weinig tijd hebben.

Tot slot is er het ticketscherm, waar de QR-code centraal staat. Alle praktische info staat erboven, maar de scanbaarheid blijft het belangrijkste element. Ook hier koos ik voor duidelijke ruimte, zodat het functioneel en rustgevend blijft. Met deze reeks schermen toon ik de evolutie van mijn ontwerp naar een volledige, consistente mobiele applicatie-ervaring. Elke stap werd eenvoudiger, duidelijker en gebruiksvriendelijker.



Inspiratie voor de website-layout

Voor de website van mijn project wilde ik een rustige, moderne en gebruiksvriendelijke stijl ontwikkelen. Daarom heb ik eerst inspiratie verzameld uit verschillende bestaande websites. Ik heb hier vooral gelet op:

- duidelijke hiërarchie en structuur
- zachte kleuren en voldoende ademruimte
- ronde vormen en kaarten-layout
- eenvoudige navigatie zonder afleiding
- moderne, maar toch warme uitstraling

Ik merkte dat veel hedendaagse websites werken met grote blokken, afgeronde vlakken en zachte typografie. Dat zorgt voor rust en duidelijkheid, iets wat ook perfect past bij mijn concept. De website moest geen druk promoplatform worden, maar een duidelijke presentatie van mijn proces en ontwerp. Deze inspiratiebeelden hebben mij geholpen om bewuster om te gaan met indeling, witruimte, lettergroottes en contrast. Zo kon ik een layout kiezen die professioneel en overzichtelijk aanvoelt, maar ook visueel samenhangt met mijn mobile app-design.

Week 1

Schetsen & brainstorm

Week 2

Eerste digitale versie

Week 3

Research & herwerking

Week 4

Verdere uitwerking

Week 5

Iteratie & feedback

Week 6

Detailfase

Week 7

Verder proces

Week 8

Examen week

Week 9

Laatste iteraties

Week 10

Afwerking

Wat vind je hier?

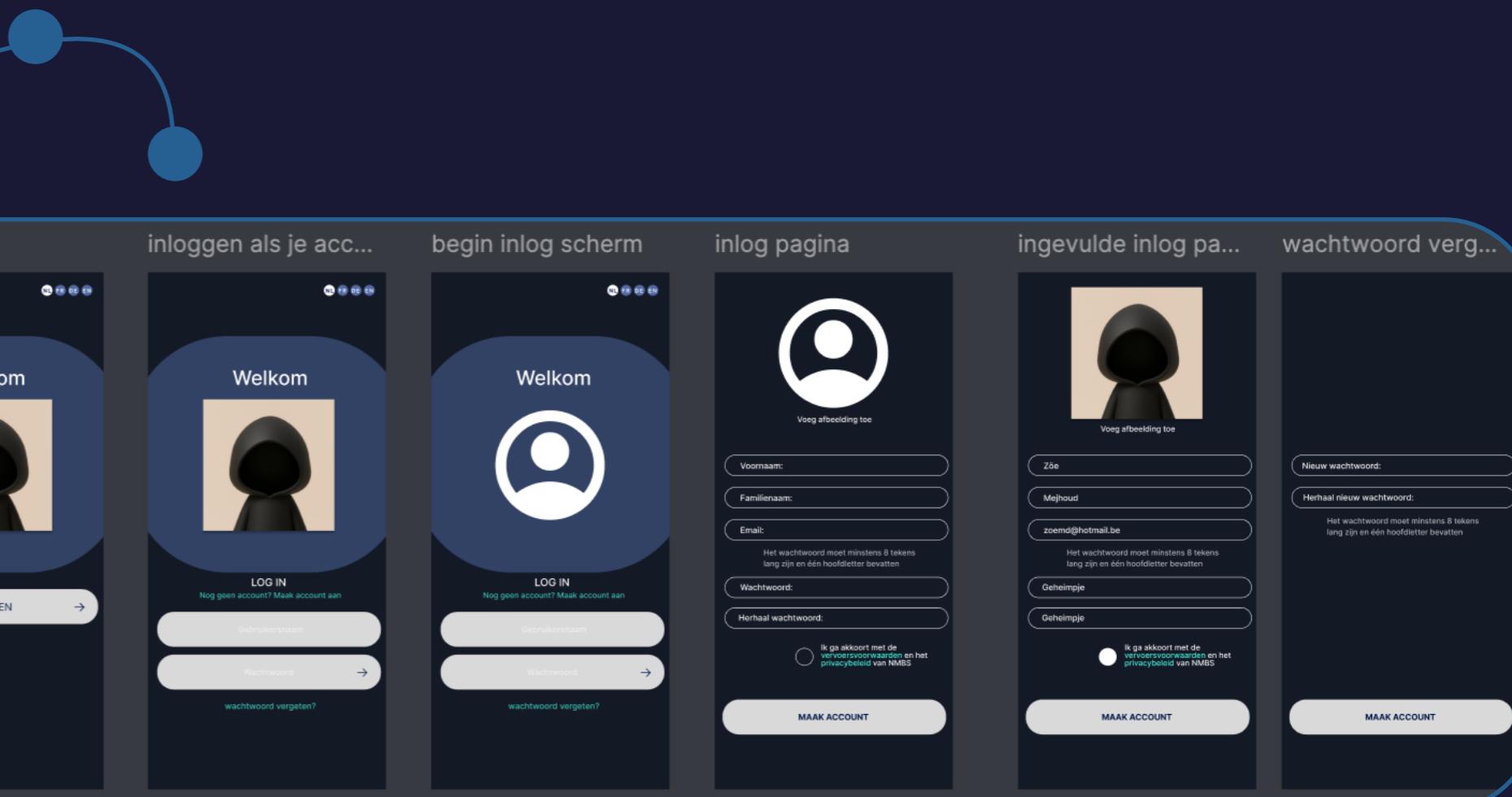
Per week beschrijf ik doelen, beslissingen, proces, problemen en oplossingen, reflectie en volgende stappen. Zo is de evolutie van het ontwerp transparant en onderbouwd.

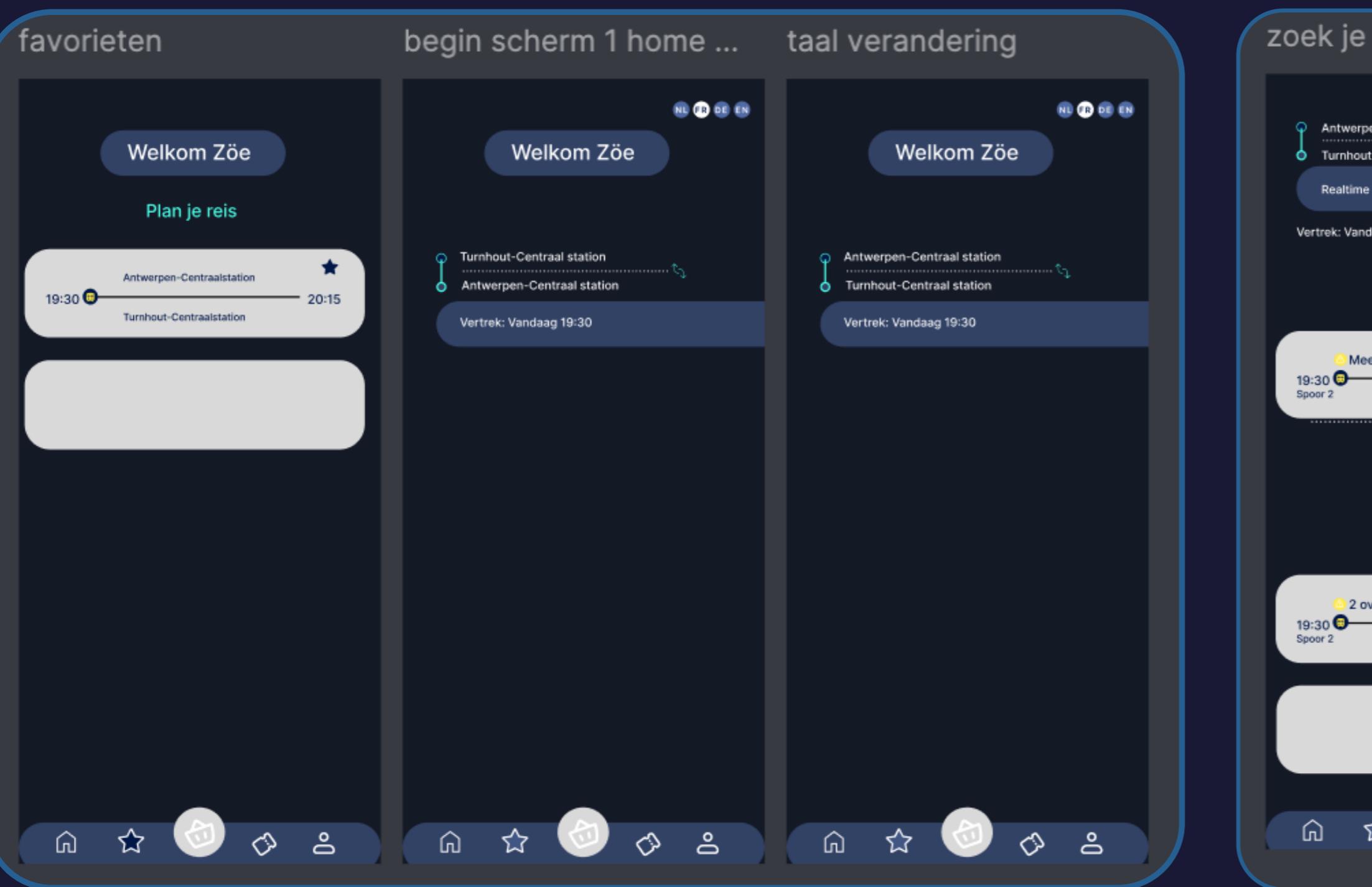
Website-opbouw (voor bij de wireframes / structuurpagina)

In deze fase heb ik mij vooral gefocust op de opbouw en structuur van mijn website. Ik heb nagedacht over hoe iemand logisch zou navigeren doorheen alle pagina's, en hoe ik mijn proces duidelijk maar toch overzichtelijk kon tonen. Het was voor mij belangrijk dat alles rustig bleef ogen en dat je meteen begrijpt waar je moet klikken. Daarom heb ik gekozen voor een eenvoudige layout met duidelijke titels en genoeg witruimte. Omdat ik HTML niet volledig onder de knie heb, heb ik vaak moeten zoeken, testen en aanpassen. Maar door hiermee bezig te zijn, begin ik stap voor stap te begrijpen hoe een website wordt opgebouwd en waarom structuur zo belangrijk is.

Figma: verderwerken aan de verschillende pagina's

Naast de website heb ik in deze periode ook verdergewerkt aan mijn Figma-prototype. Ik heb extra schermen aangemaakt zodat elke knop in de app ook echt ergens naartoe leidt. Zo wordt het prototype steeds completer en realistischer om door te klikken. Bij het ontwerpen lette ik vooral op consistentie: dezelfde stijl, dezelfde kleuren en herkenbare elementen op elke pagina. Soms merk je dat er toch iets niet logisch voelt voor een gebruiker, en dan pas je het weer aan. Zo groeit het ontwerp stap voor stap verder totdat alle pagina's samen één geheel vormen.





Favorieten, beginscherm & live treinweergave

Van voorkeuren naar realtime treininfo
Op deze pagina toon ik een reeks schermen die de basis vormen van de appflow:

- Favorietenpagina
Hier kan de gebruiker vaste trajecten opslaan, zoals woon-werkverkeer. Het doel hiervan is om herhaling te vermijden en snel een route te kunnen plannen. Dit past binnen het principe van gebruiksgemak en minimalisering van handelingen.

- Beginscherm / Home
Het beginscherm verwelkomt de gebruiker persoonlijk ("Welkom Zöe"). Daaronder kan je eenvoudig een traject selecteren en zien wanneer de eerstvolgende trein vertrekt. De taalinstellingen zijn zichtbaar bovenaan en kunnen eenvoudig aangepast worden. Hierdoor is de app toegankelijker voor een breder publiek.

- Zoek je trein met live train view
Wanneer een traject geopend wordt, krijg je een duidelijk overzicht te zien: vertrekijd, perron, overstappen en eventuele meldingen. In de live-weergave wordt ook de route visueel zichtbaar. Dit helpt reizigers om hun rit beter te begrijpen en eventuele overstappen tijdig voor te bereiden. Hier lag mijn focus sterk op leesbaarheid en rust in donkere modus. Door zachte kleuren, afgeronde vormen en consistentie iconen voelt de flow intuïtief en modern aan ideaal voor mobiel gebruik

prototype-overzicht (Figma)

Ticketfunctionaliteit van openen tot opslaan
Op deze pagina toon ik hoe de ticketfunctionaliteit binnen mijn prototype is uitgewerkt. Wanneer een gebruiker een ticket opent, krijgt hij meteen een duidelijke en leesbare QR-code te zien. Deze kan ook vergroot worden, zodat scannen vlot verloopt - bv: aan poortjes of bij controle. Daarnaast zijn er aparte schermen voorzien voor opgeslagen tickets, zodat je altijd snel terug kan gaan naar eerder aangekochteritten.

Tijdens het ontwerpen hield ik rekening met rust, duidelijkheid en hiërarchie. De donkere achtergrond zorgt voor contrast, terwijl iconen en kleurcodes helpen om de gebruiker intuïtief te begeleiden. Door met voldoende witruimte te werken, blijft de interface overzichtelijk zelfs wanneer er meerdere tickets aanwezig zijn. Hier zie je een overzicht van mijn volledige Figma-prototype. Hier wordt duidelijk hoe alle pagina's onderling gelinkt zijn. Het begint bijna op een spinnenweb te lijken wat ook aantoont hoe complex een appflow kan worden wanneer alle interacties logisch moeten doorlopen. Dit hielp mij om na te denken over navigatie, logica en gebruikerservaring.

