

10:42

VOLGENDE STOP: GEAT-SINT-PIETERS
PROCHAME AARST / NEXT STOP

SINT-NIKLAAS GEAT-SINT-PIETERS BRUKKE

DEUR OPENT Links
PORTE ghehele oopste
DOOR opens left side

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

VERTREKTIJDEN

VERTREKTIJDEN	DEURON	STATUS
10:48 ESSEN	7	op tijd
10:52 ANTWERPEN-CENTRAAL	8	VERTRAGING
11:02 CHARLEROI-CENTRAAL	7	10min
11:10 GERARDUSBERGEN	6	VERTRAGING
11:17 OOSTENDE	2	op tijd

ACTUELE TIJD

KEUREN DIE AINGEVEN DAT EEN VERBODEN ZIJN

BEWEGENDE TREIN
WAAROM TREINEN AANPERRON ZIJN
IS DEZE TREIN DAT OOK

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

WAAROM Blijftje
groter wendel
Blijftje ok Blijftje

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

Antwerpen
Centraal

10:30

16 Okt 2025

NL FR DE EN

●	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

NL FR DE EN

10:30

IC 5432 | 10:40 + 12 7 Antwerpen-Berchem

1

2

2

1

→

←

←

←

IC 2345 | 11:00 + 12 5 Mol

Werken tussen Lier en Herentals

10:30

Antwerpen-Centraal
Antwerpen-Berchem
Lier

Herentals
Geel
Mol

6

1

2

2

1

●

●

●

●

●

●

●

●

●

●

NL FR DE EN

Antwerpen
Centraal

10:30

16 Okt 2025

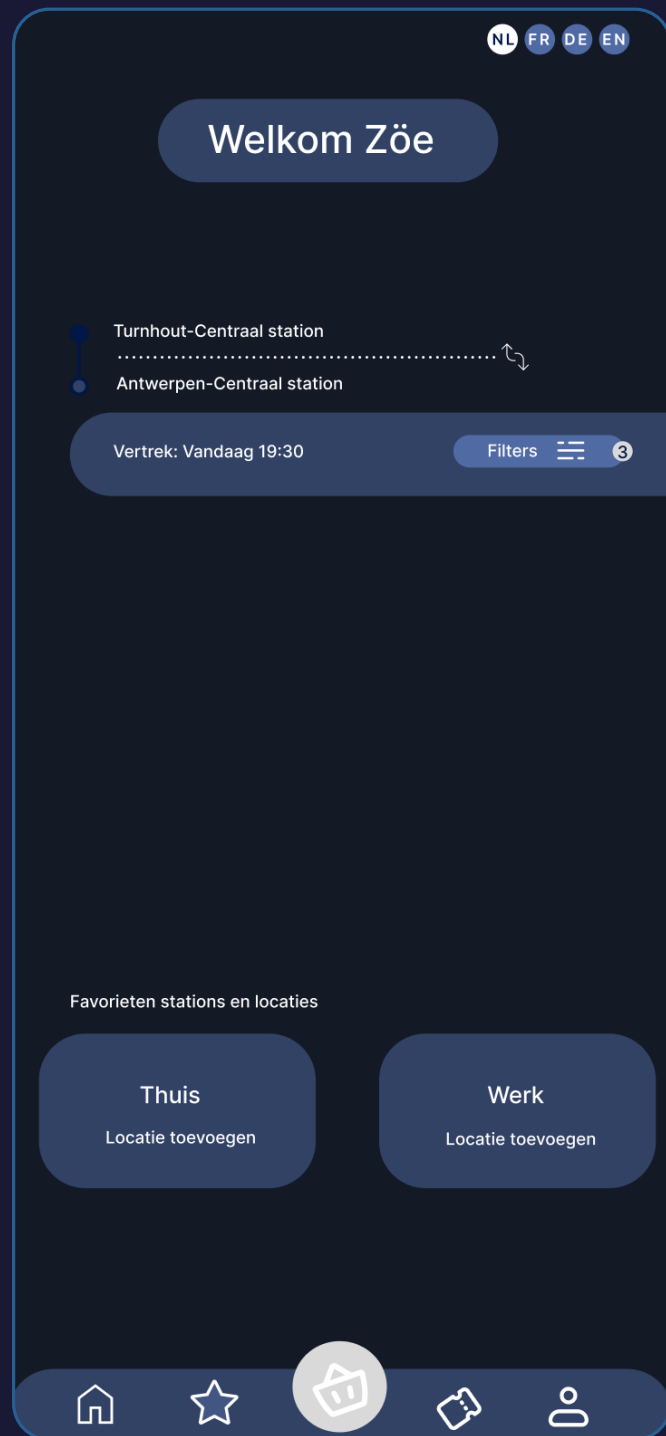
NL FR DE EN

●	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

Van schets naar eerste digitale versie

Op deze pagina zie je de eerste digitale vertaling van mijn schetsen. Ik heb de oorspronkelijke ideeën uit mijn notitieboek verder uitgewerkt in Figma om te testen hoe ze zouden aanvoelen als echte interface. In deze fase heb ik vooral geëxperimenteerd met verschillende layouts en kleurencombinaties. Eerst heb ik dezelfde structuur behouden als in mijn schets, maar dan uitgewerkt in zowel een lichte als een donkere achtergrond. Zo kon ik beter vergelijken welke sfeer en leesbaarheid het beste werkte. Toch merkte ik al snel dat deze eerste opzet nog te dicht bij een klassieke informatiebord-weergave bleef, en minder goed aansloot bij een moderne mobiele ervaring.

Daarom heb ik daarna een volledig nieuwe layout ontworpen, die al veel meer richting een mobiele app-interface gaat. De elementen kregen meer ruimte, de hiërarchie werd duidelijker en de vormgeving voelt strakker en moderner aan. Deze stap was belangrijk om mijn ontwerp te laten evolueren van een ruwe vertaling van de schets naar een volwaardig gebruikersgericht ontwerp.

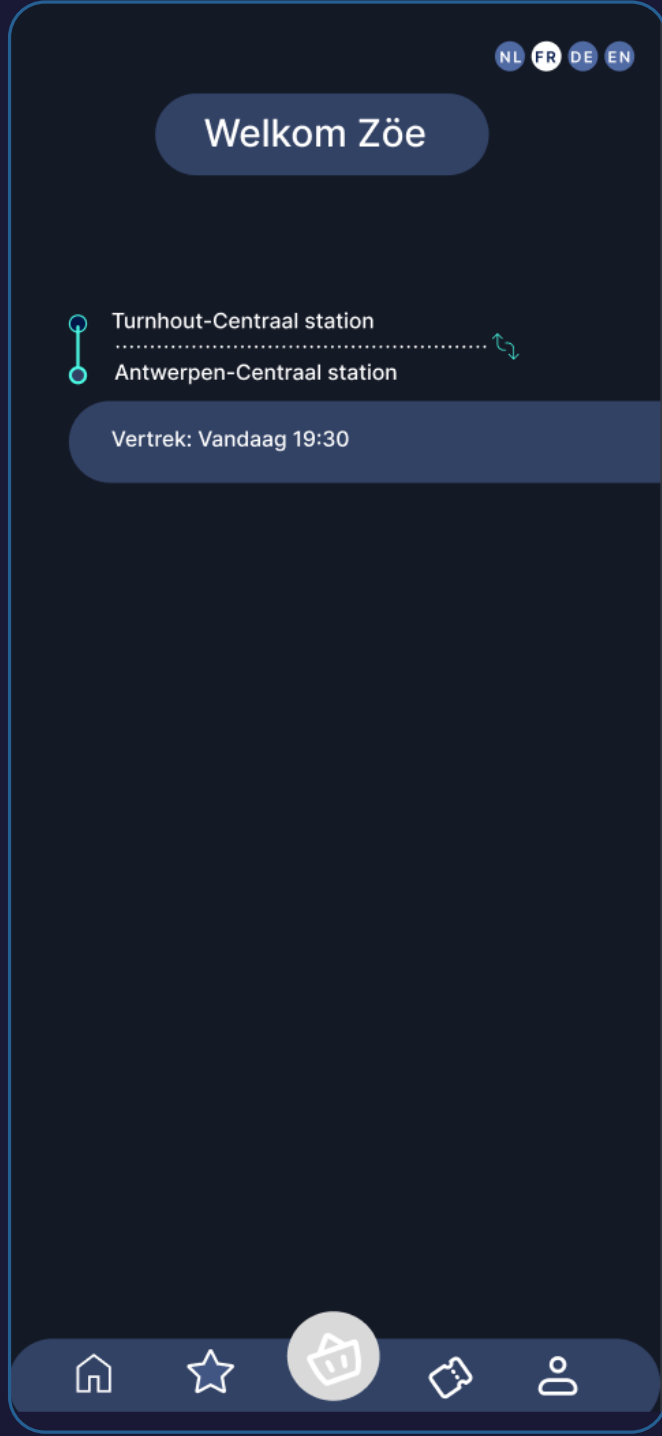
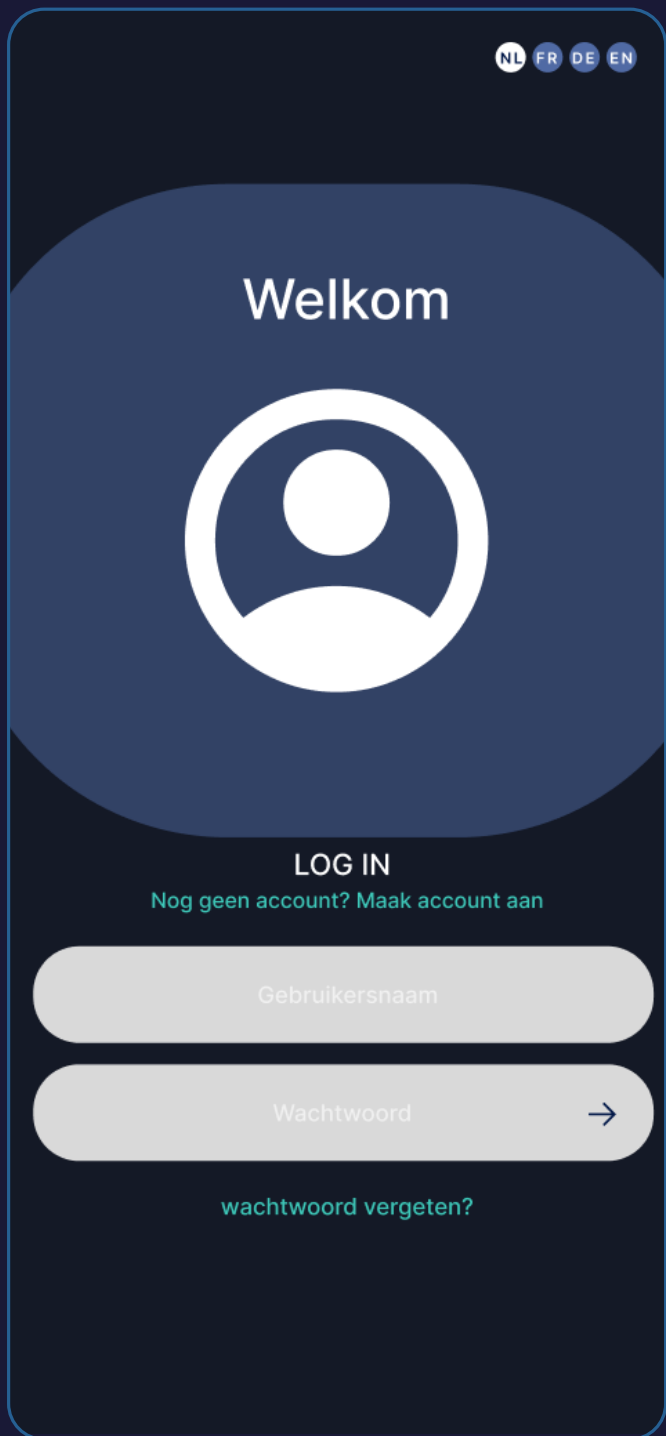


Vertaling naar een echte mobiele app

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 homepage 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,

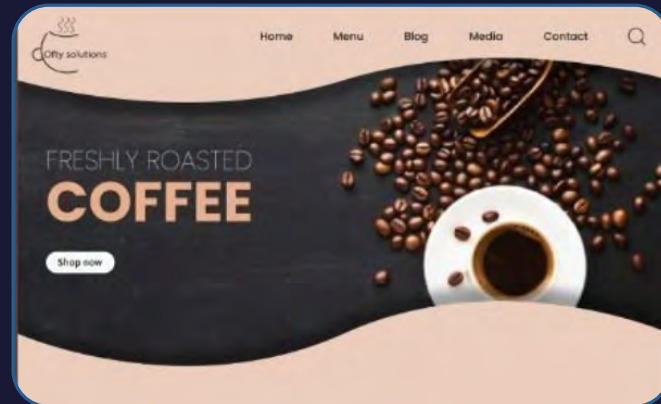
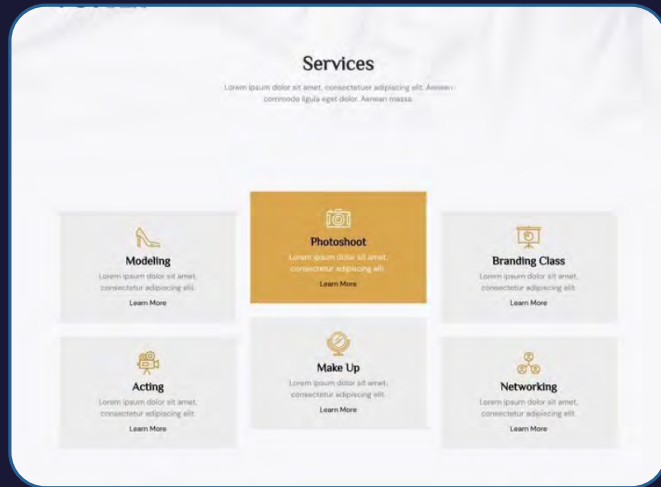
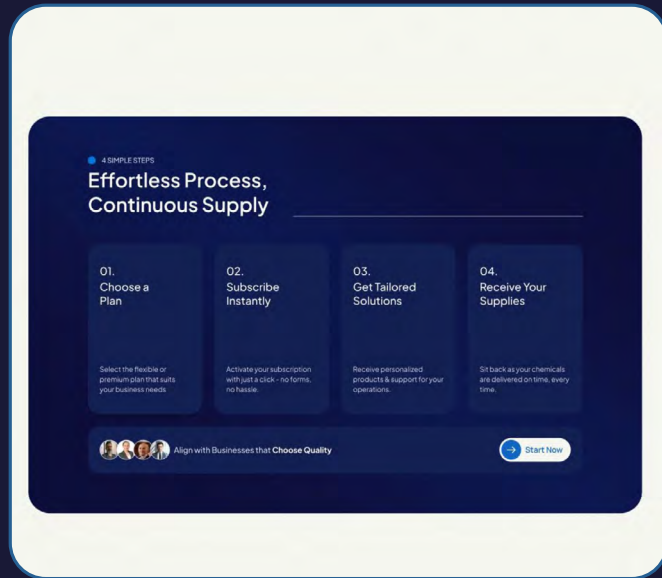
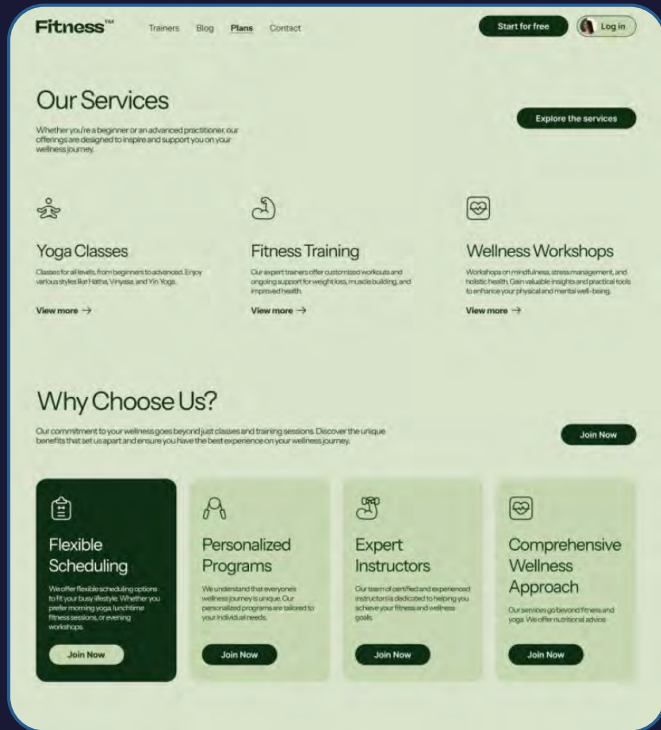


Van prototype naar verfijnde mobiele flow

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 subtiele 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.

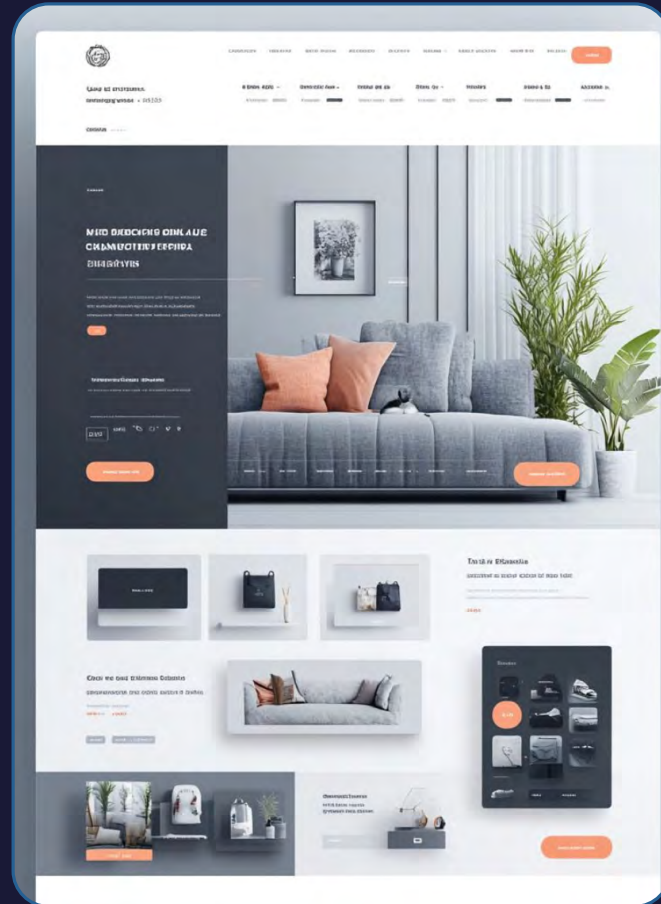
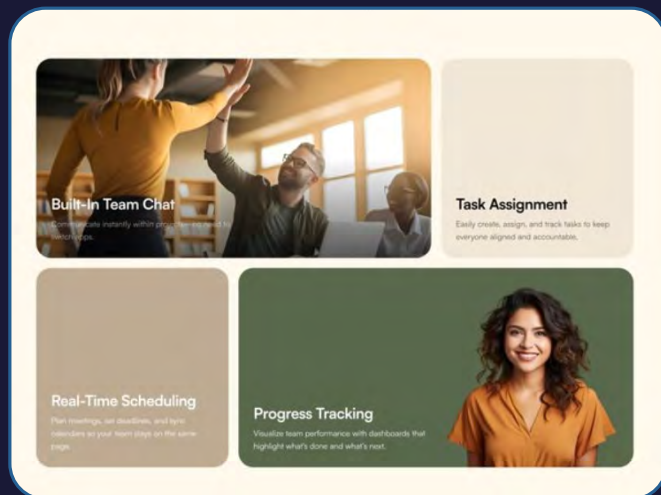
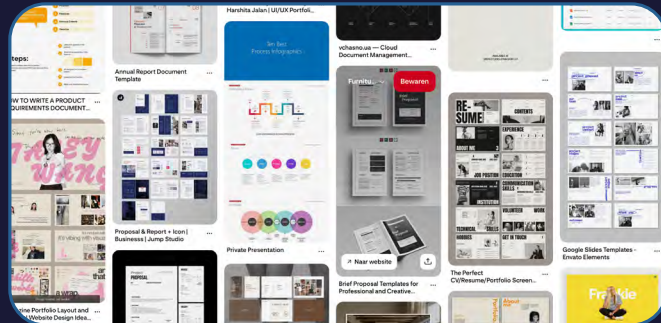
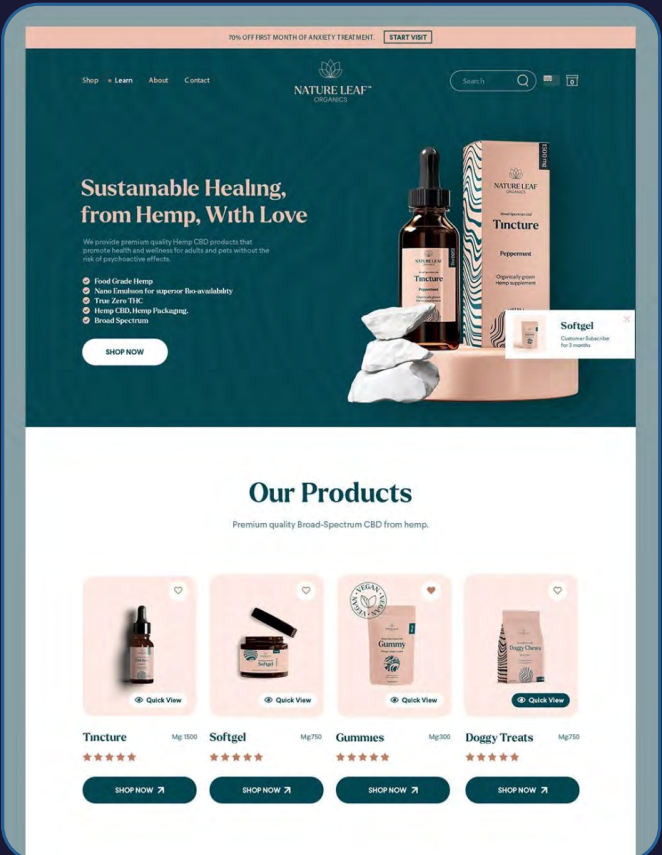
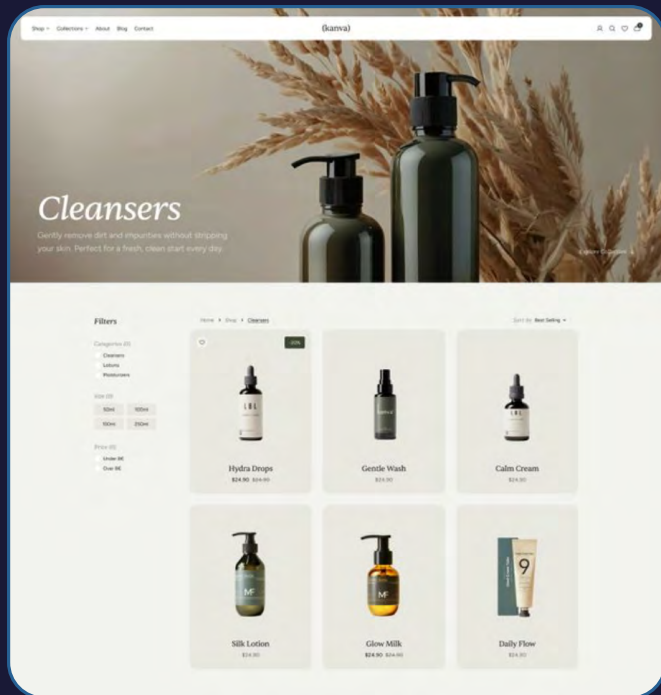


Inspiratie voor de website-layout

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?

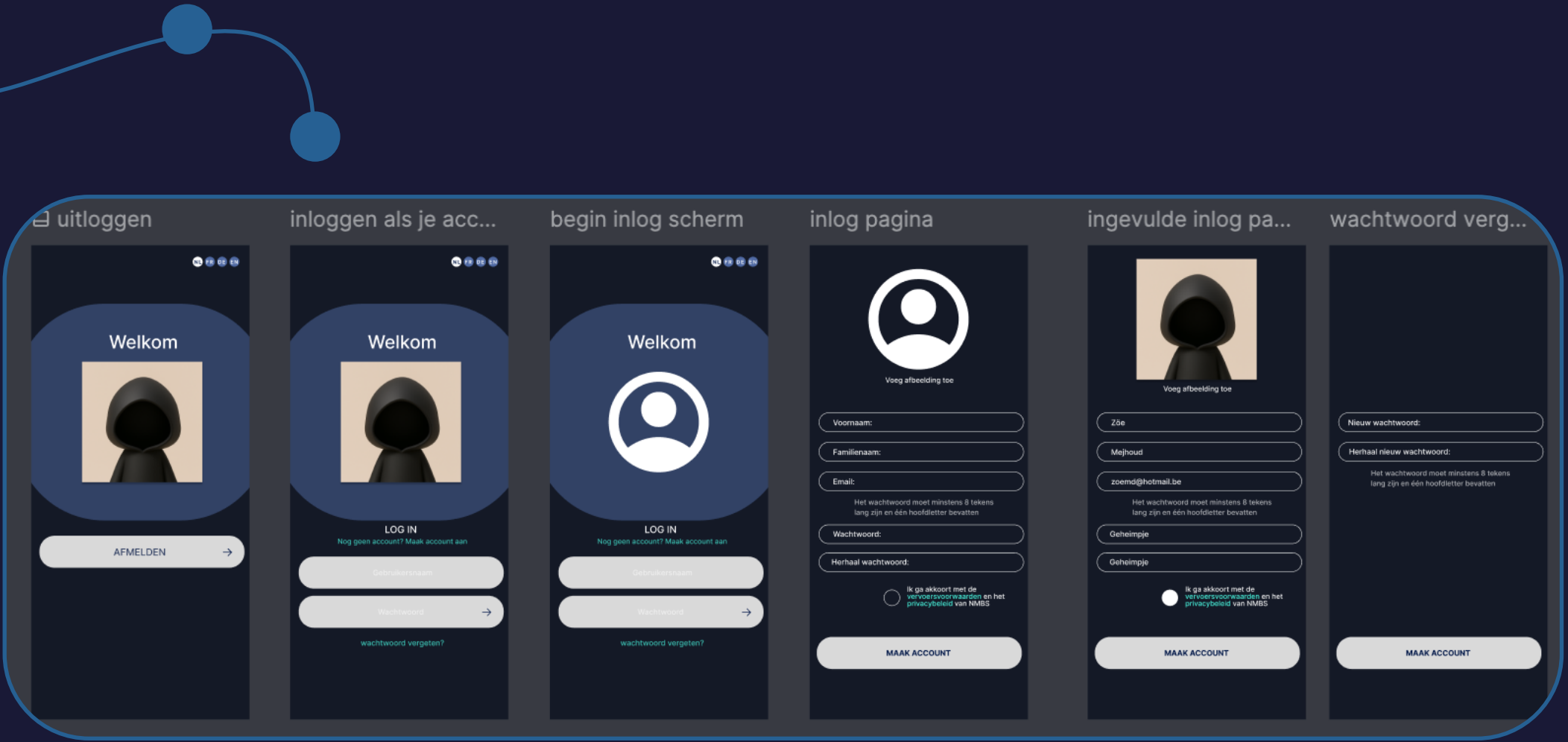
Per week beschrijf ik doelen, beslissingen, proces, problemen en oplossingen, reflectie en volgende stappen. Zo is de evolutie van het ontwerp transparant en onderbouwd.

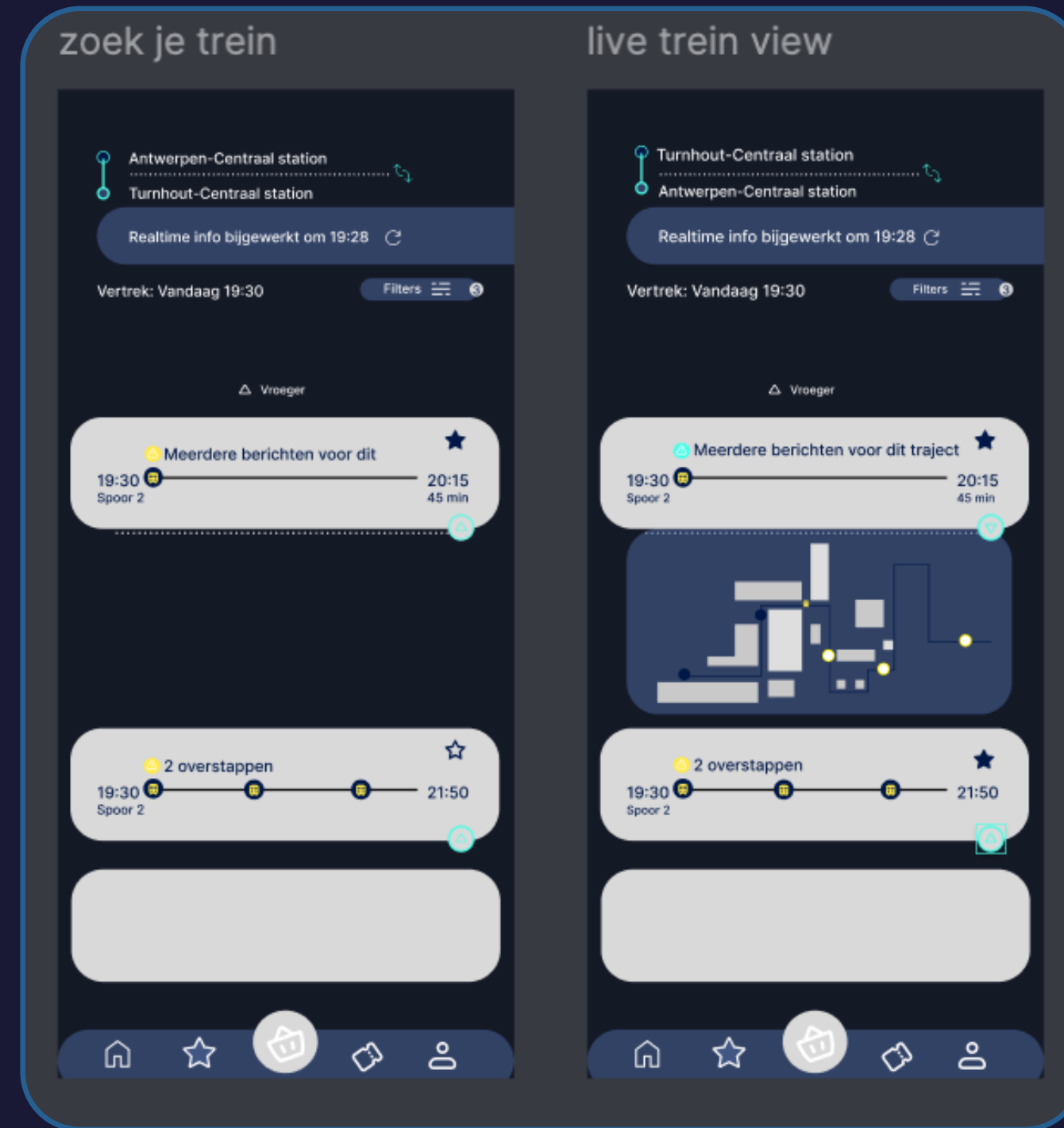
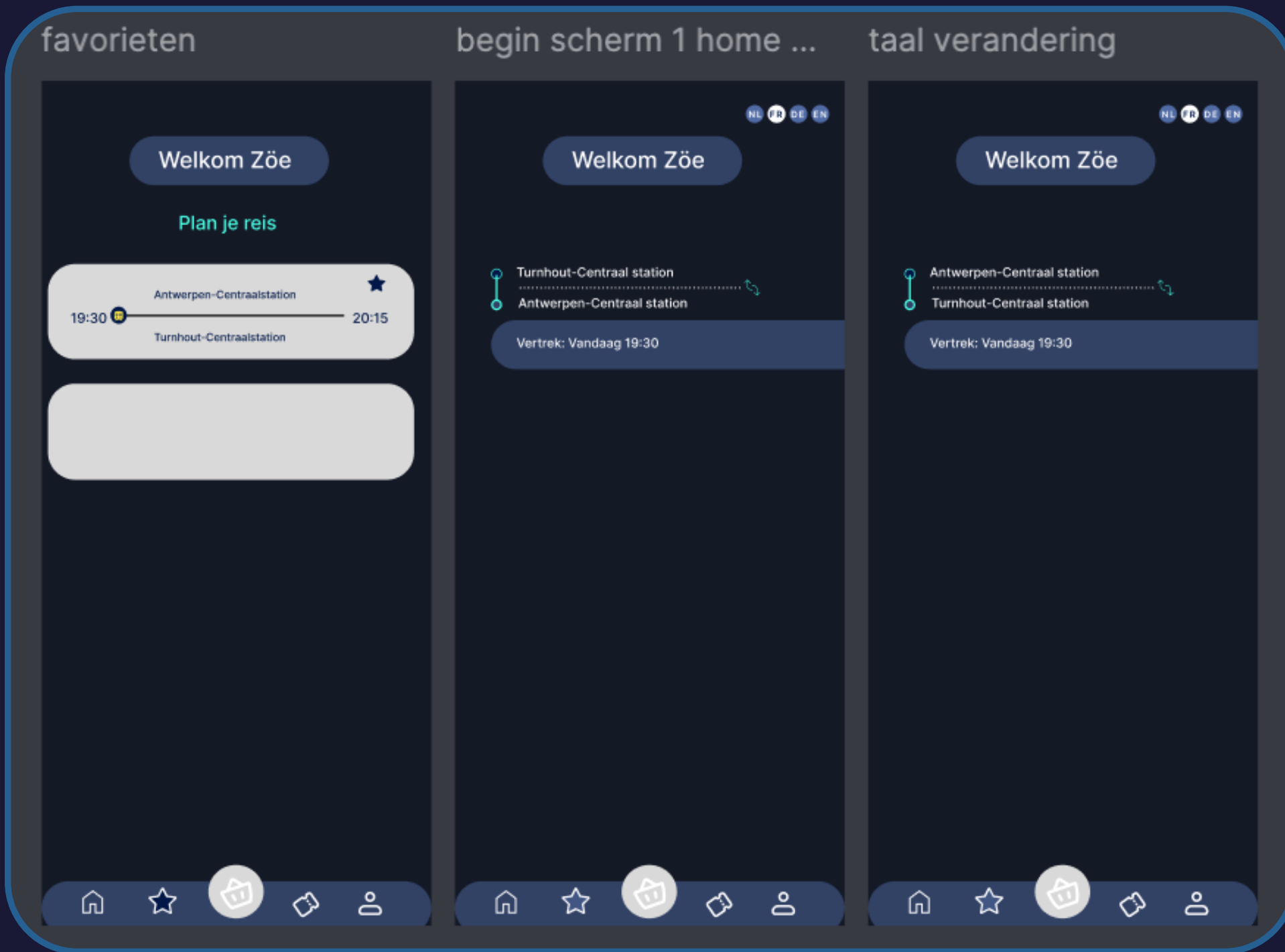
Website-opbouw (voor bij de wireframes / structuurpagina)

In deze fase heb ik mij vooral gefocust op de opbouw en structuur van mijn website. Ik heb nagedacht over hoe iemand logisch zou naviger en 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.

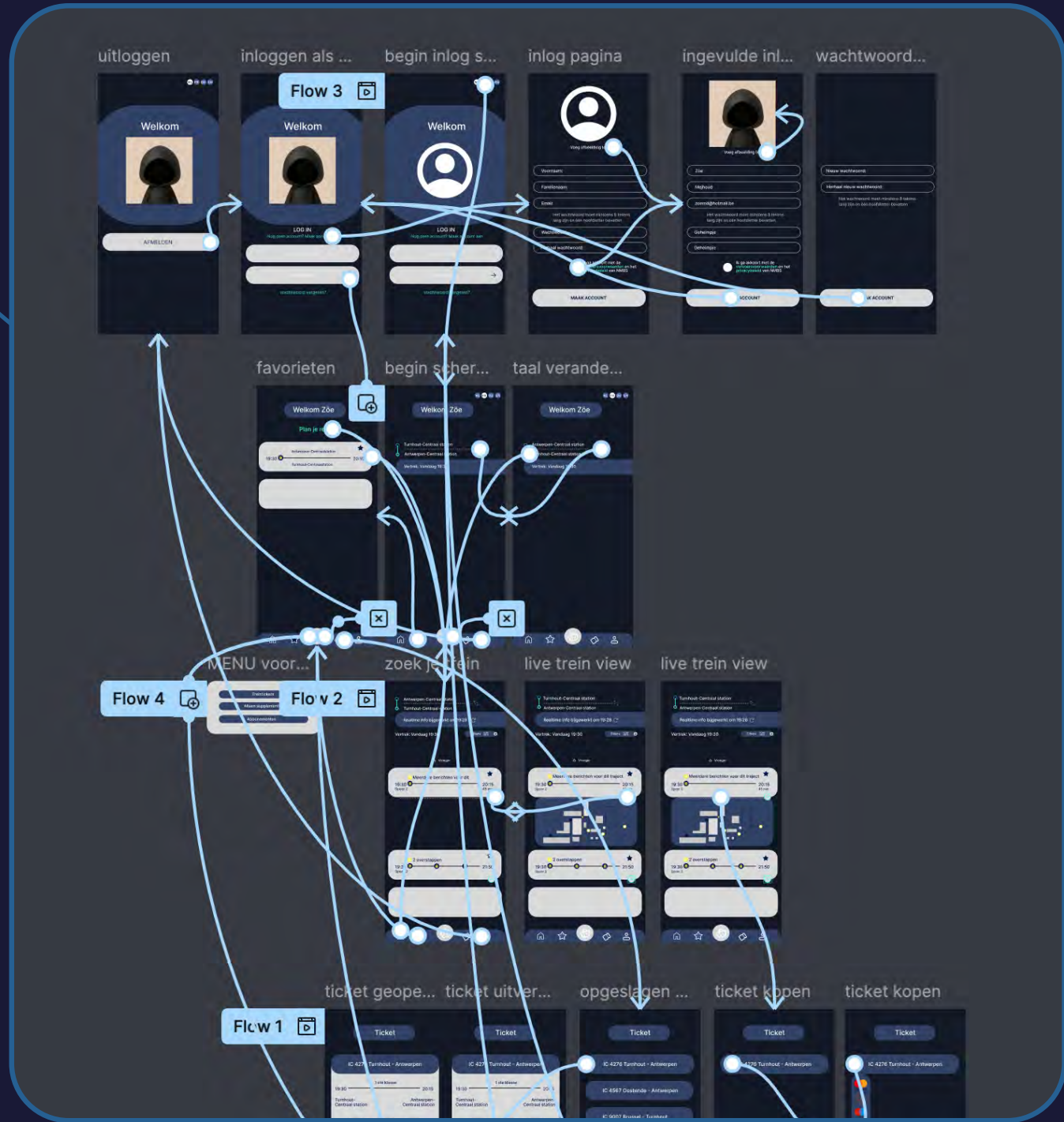
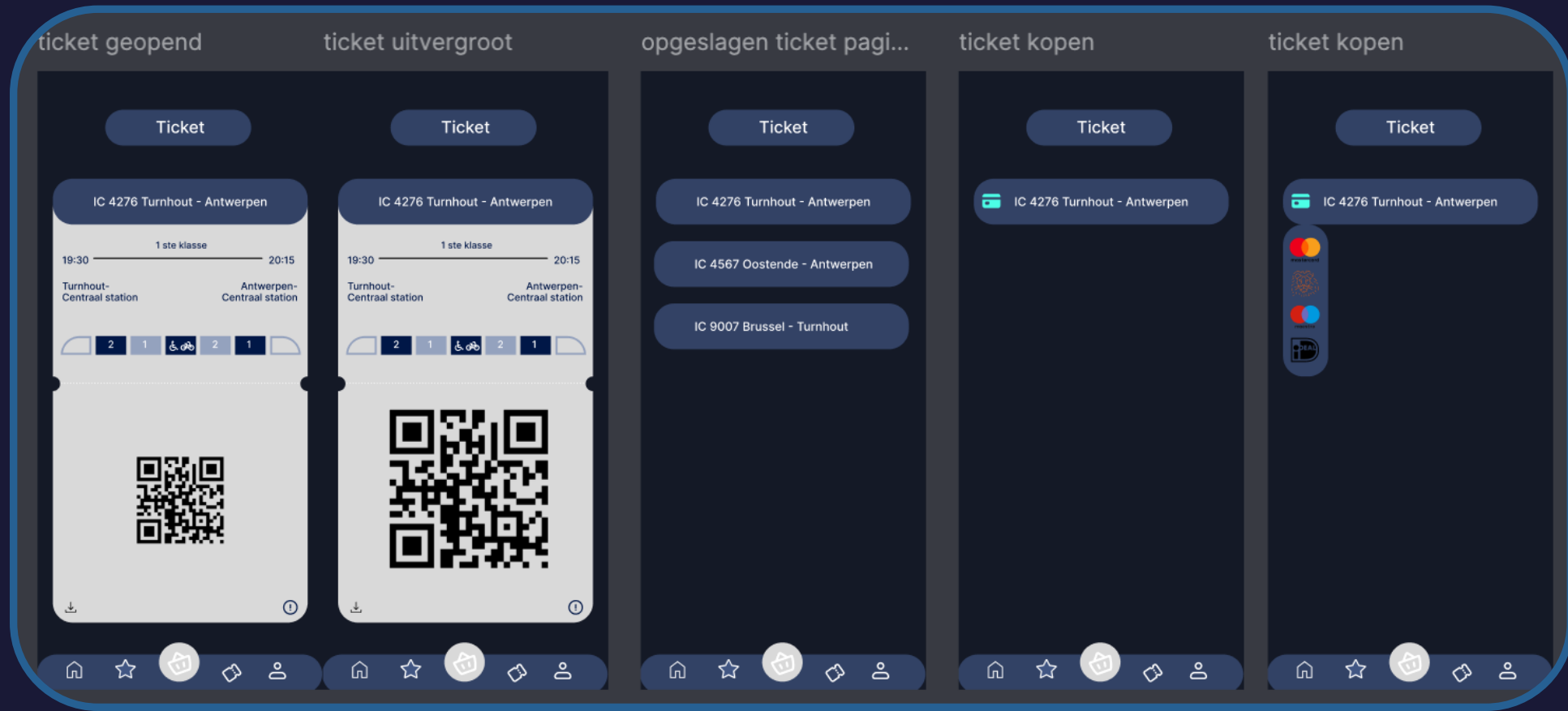




Favorieten, beginscherm & live tre-inweergave

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 trein view
Wanneer een traject geopend wordt, krijg je een duidelijk overzicht te zien: vertrektijd, 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 consistente 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 aangekochte ritten.

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.