Engineer Mjukvara

Byggde den visuella identiteten ur 2 teckningar

Byggde företagets ikon- och favicon-uppsättningar från två handgjorda teckningar, där varje härledd resurs genereras om med skript och en kontroll fäller när en härledd fil har committats före sin källa.

juli 2026

två teckningar bakom varje ikon som företaget levererar

Situation. Ett litet företags visuella identitet brukar köpas, genereras eller sättas ihop av arkivbilder, och resultatet är en identitet som inte tillhör någon. Det alternativa problemet är värre: handgjorda illustrationer som bara finns som exporterade filer, där originalteckningen har gått förlorad, exporterna redigeras direkt, och där det inom ett år finns versioner i bruk som inte stämmer överens med varandra och inget original som kan avgöra saken.

Uppgift. Identiteten måste ritas i stället för att anskaffas, och kedjan från teckning till publicerad fil måste vara reproducerbar, så att varje fil på webbplatsen går att härleda i stället för att förvaras.

Handling. De genererade illustrationerna började med två handgjorda teckningar: företagets märke, en rasterteckning, och ett kugghjul i vektor, ritat för webbläsarfliken med argumentet att en kraftig siluett håller vid 16 pixlar. Visade sida vid sida i 16, 32 och 48 pixlar mot ljusa och mörka flikrader förblev märket igenkännbart medan kugghjulet blev otydligt, så flikikonen gick över till märket, och varje ikon som webbplatsen publicerar framställs nu ur den enda teckningen. Ur den framställer skript varje härledd form: favicon-uppsättningen i de storlekar som krävs, touch-ikonerna och startbilderna i varje enhetsstorlek. Genereringen är en task som vem som helst kan köra, så frågan ”var kom den här filen ifrån” har ett svar som är ett kommando. Kontrollen av föråldrade filer är den del som får det att hålla: den jämför commitdatumet för varje härledd fil med dess källa och fallerar när en härledd fil committades först, vilket fångar exakt det fel som den här designen finns för att förhindra — någon redigerar källan, glömmer att generera om, och den publicerade

webbplatsen fortsätter att visa illustrationer som inte längre stämmer med originalet. Regeln att härledda filer aldrig redigeras för hand står angiven där källorna ligger.

Resultat. En enda teckning ger nu upphov till varje publicerad ikon, flikikonen inräknad, omgenerering är ett kommando, och en föråldrad fil får bygget att fallera. Avvägningen är ett hårt beroende av verktygskedjan: de härledda filerna committas så att webbplatsen kan byggas var som helst, men att ändra identiteten kräver att genereringsverktygen fortfarande fungerar, och ett källformat som slutar gå att läsa tar med sig hela identiteten.

Använd erfarenheten i ert projekt

Använd ”Byggde den visuella identiteten ur 2 teckningar” som utgångspunkt för en liknande utmaning i er organisation. Tjänsterna bakom arbetet finns tillgängliga för ert projekt. En webbplats som är snabb, lätt att hitta och går att redigera av din egen personal, utan en faktura för varje ändrad formulering.

Se våra tjänster Hör av er →

Se bakom resultatet

Läs om situationen, besluten och resultatet i exemplet. Vi kan diskutera vad som passar era förutsättningar och vad som kräver ett annat angreppssätt. Byggde den visuella identiteten ur 2 teckningar — två teckningar bakom varje ikon som företaget levererar

Se våra tjänster Hör av er →

Behöver du en visuell identitet som genererar om sig själv?

Prata om ert projekt med ingenjören som ansvarar för leveransen. Vi avtalar omfattning, hur priset beräknas och överlämning skriftligt innan arbetet börjar.

Roll i uppdraget: Varumärkes- och identitetsdesigner. Det bygger på Webbutveckling, Automatisering och CI/CD, Test och kvalitetssäkring, Designsystem och UI, UX/UI-design och Varumärke och marknadsföring. Och nu när ni är här: vi är ganska bra på Webbutveckling och CMS, UI/UX-design och designsystem och Varumärke, marknadsföring och SEO.

Hör av er Se våra tjänster

En del av **en längre historik** — och den finns i sin helhet här.

Varje post är skriven på samma sätt: situationen, uppgiften, vad vi gjorde och vad som förändrades.

Se hela historiken

Definiera förbättringen ni behöver

Beskriv arbetsflödet, befintliga gränssnitt och användarna som behöver förändringen. Vi kan definiera en testbar leverans och en överlämning som gör att teamet kan underhålla lösningen.

Se vad det kostar Hör av er →

Behöver du en visuell identitet som genererar om sig själv?

Fråga om besluten bakom ”Byggde den visuella identiteten ur 2 teckningar”. Ni talar med personer som kan förklara arbetet och bedöma ert eget projekt.

Se våra tjänster

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Köpenhamn, Danmark

Ta med dig den här sidan

Visitkort

Omsorgsfullt skapad med kärlek av D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Upphovsrätt © 2025 – nu · Engineer ApS · Alla rättigheter förbehållna.

Utskrivet från https://software.engineer.company/sv/portfolio/built-the-visual-identity-from-2-drawings/