

MEDIEGRAFIKER  
2021/2025

# SVENDE PORTFOLIO

PATRICK VAN DEN AKKER

---

**A/P**

Arbejde: the LEGO Group  
Portfolio: [www.taleteller.dk](http://www.taleteller.dk)

**A/T**

Adresse: De Lichtenbergsvej 3E, Nørup  
Telefon: 27604899

---

# Trykt Produkt

(fiktivt) case study

The Art of Design er et digitalt bureau, der går ud over rollen som et traditionelt digitalt bureau. De er dedikeret til at hæve designstandarderne på tværs af industrier med deres mission om at styrke virksomheder gennem innovative designløsninger, der fremmer succes og kreativitet. For at videreføre denne mission planlægger de at udgive et magasin, der udforsker de nyeste trends og teknikker inden for design. Magasinet vil indeholde ekspertinterviews og inspirerende artikler, hvilket gør det til en værdifuld ressource for både professionelle og designentusiaster. Ved at dele viden og indsigt sigter The Art of Design mod at uddanne og inspirere, og dermed drive innovation og succes i designverdenen.



InDesign



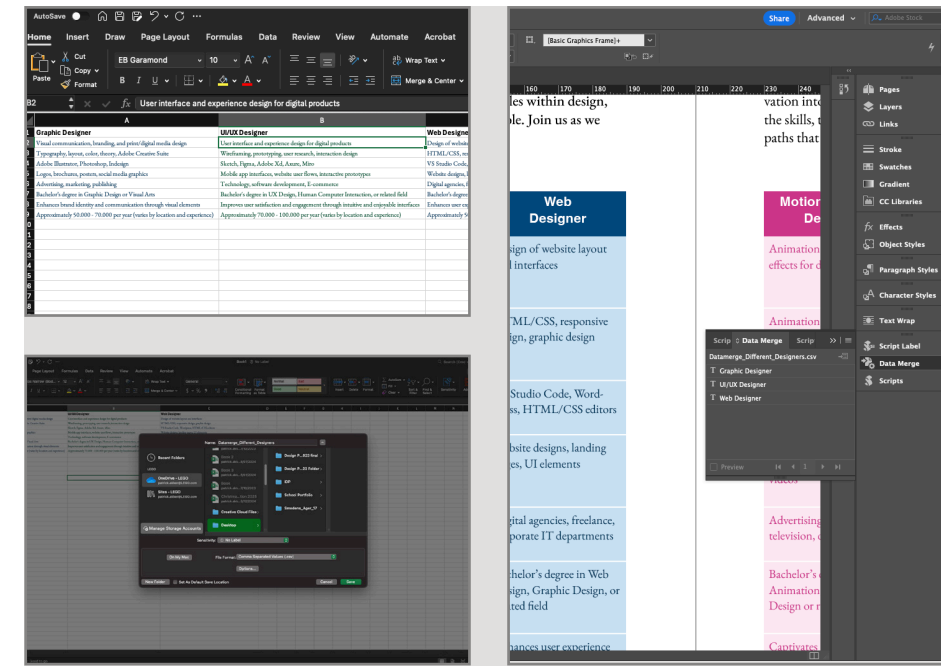
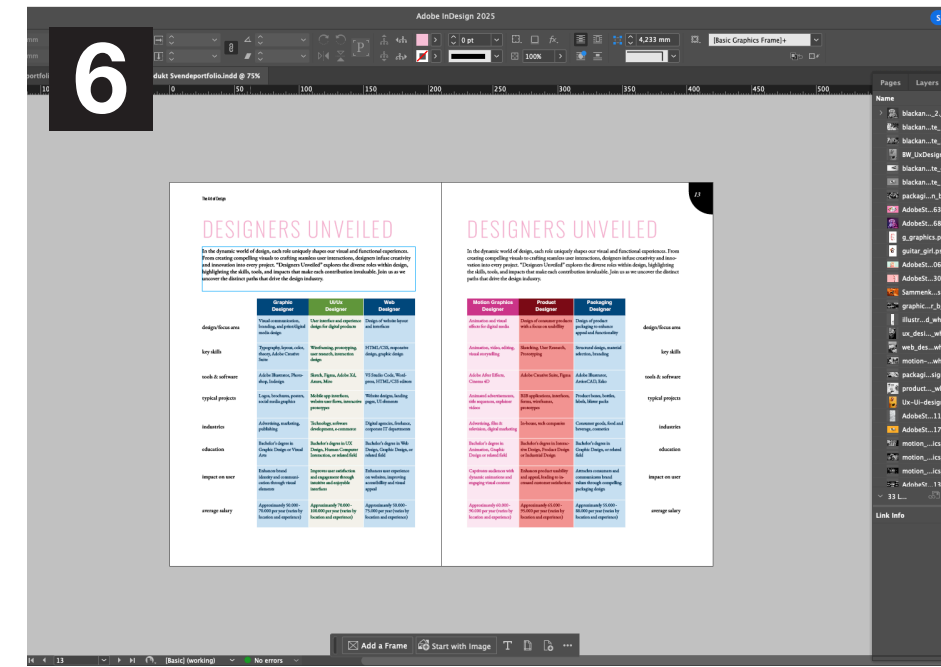
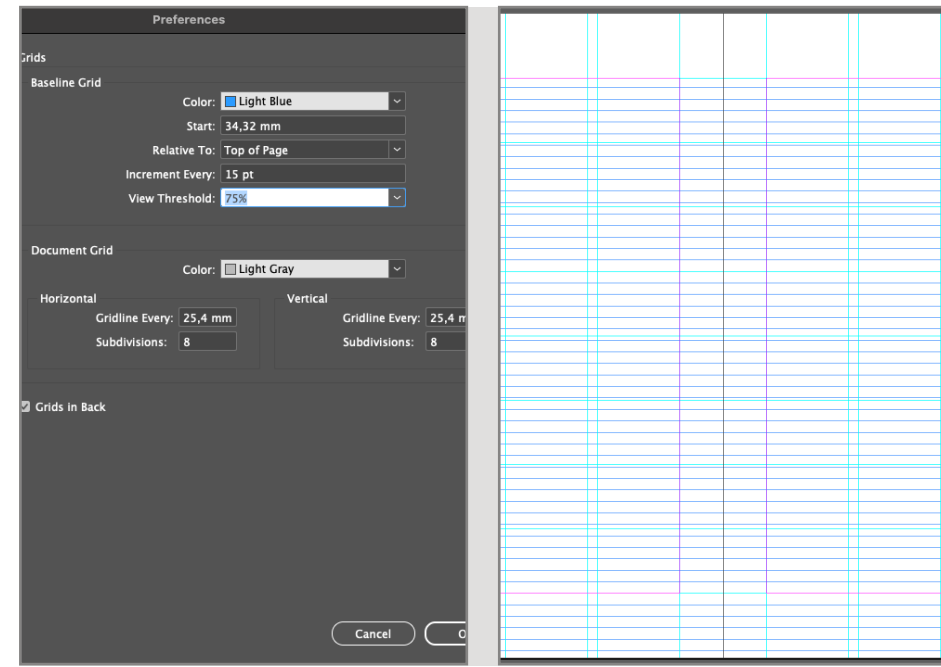
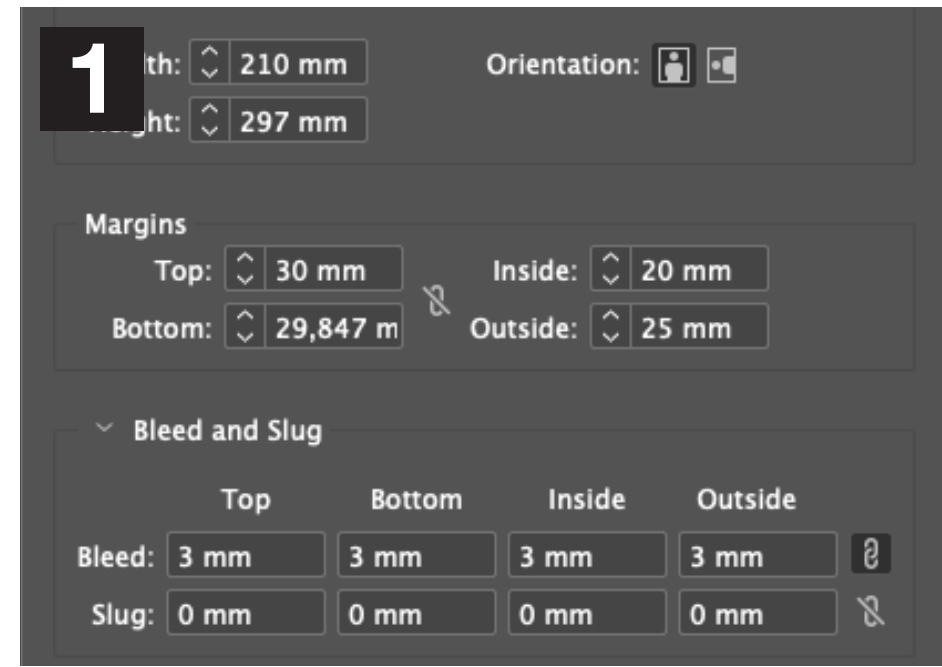
Photoshop



Illustrator



# Typografi & Ombrydning



# Typografi & Ombrydning

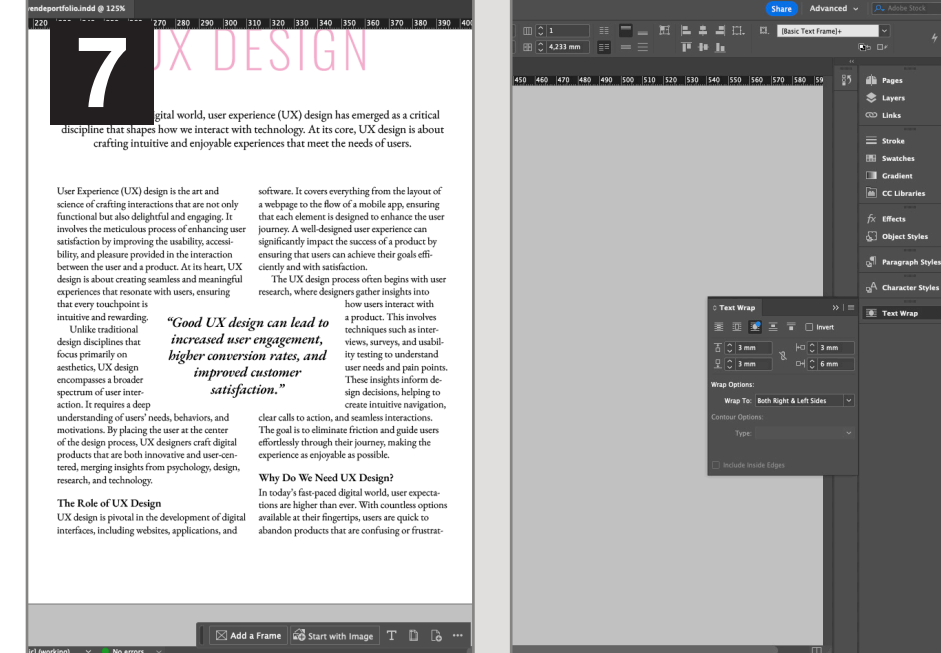
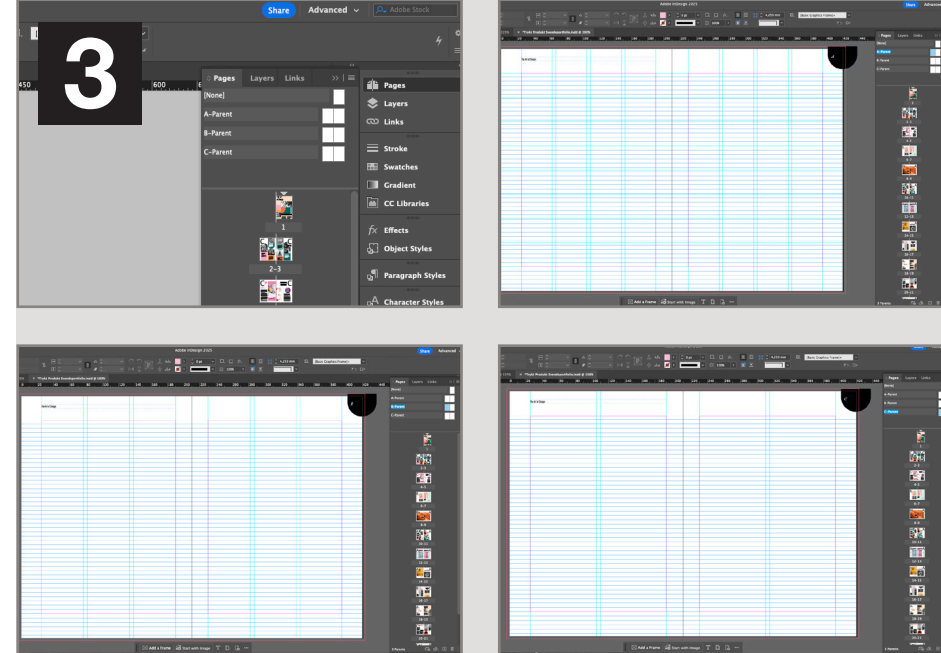
## 1: Dokumentopsætning & Baseline Grid

Jeg startede med at lave en klassisk A4 magasin opsætning. Jeg har leget med margins undervejs indtil jeg var tilfreds med mængden af luft på mine sider. Baseline grid er slået til, så teksten holder register. Det er sat til at passe brødtekstens skydning. Det starter ved toppen af siden, og så har jeg rettet margin til efter, så jeg bevarer en god luft.



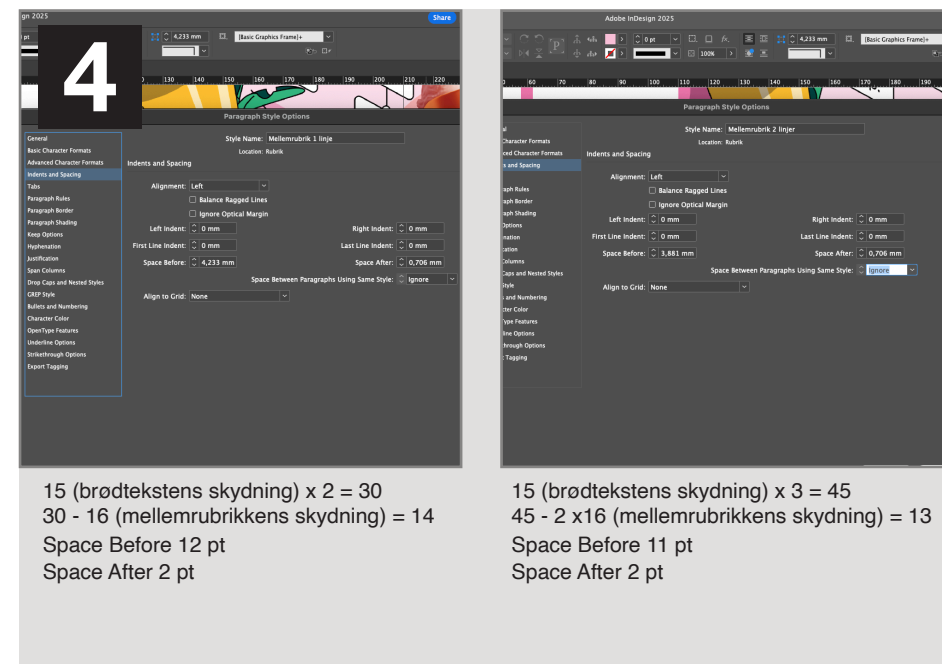
## 2: Fontvalg

EB Garamond er en serif-skrifttype, der er kendt for sin klassiske tidløse æstetik, hvilket gør den til et fremragende valg til et magasin om design. Som en genfortolkning af den klassiske Garamond-skrifttype, der stammer fra 1500-tallet, kombinerer EB Garamond tradition med moderne anvendelighed. Dens elegante, letlæselige former gør den ideel til længere tekststykker. Til overskrifter bruger jeg Oswald, som er en sans-serif-skrifttype, der er kendt for sin moderne og strømlinede udseende. Den er designet til at være kompakt og letlæselig, hvilket gør den ideel til overskrifter, hvor tydelighed og visuel impact er vigtige.



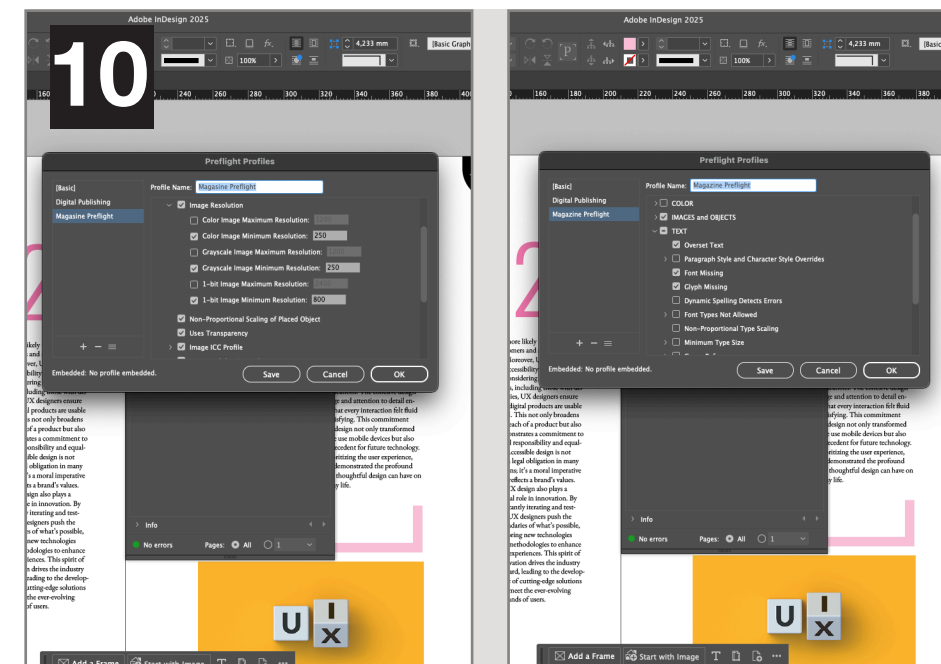
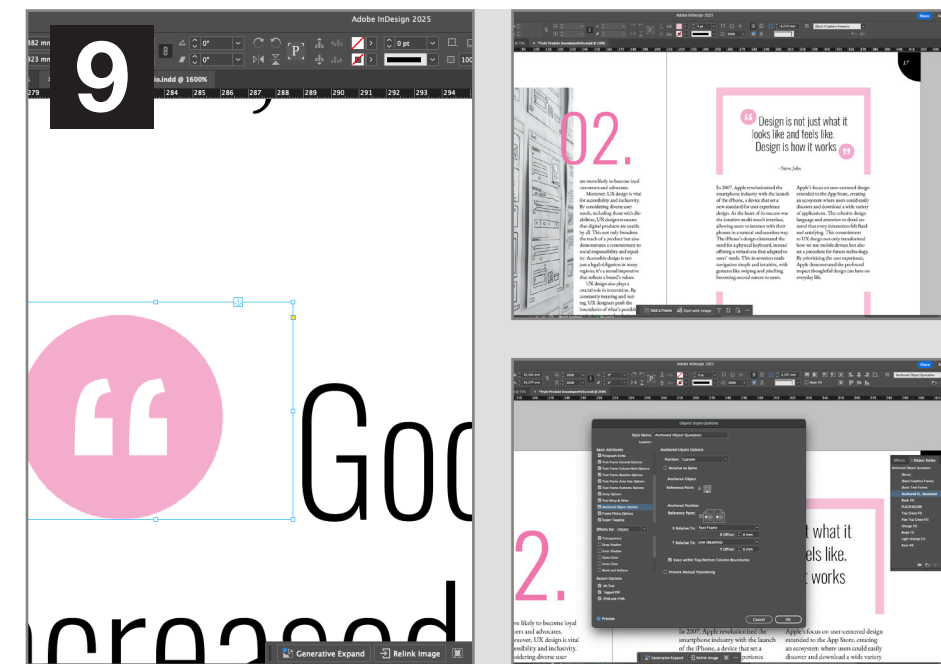
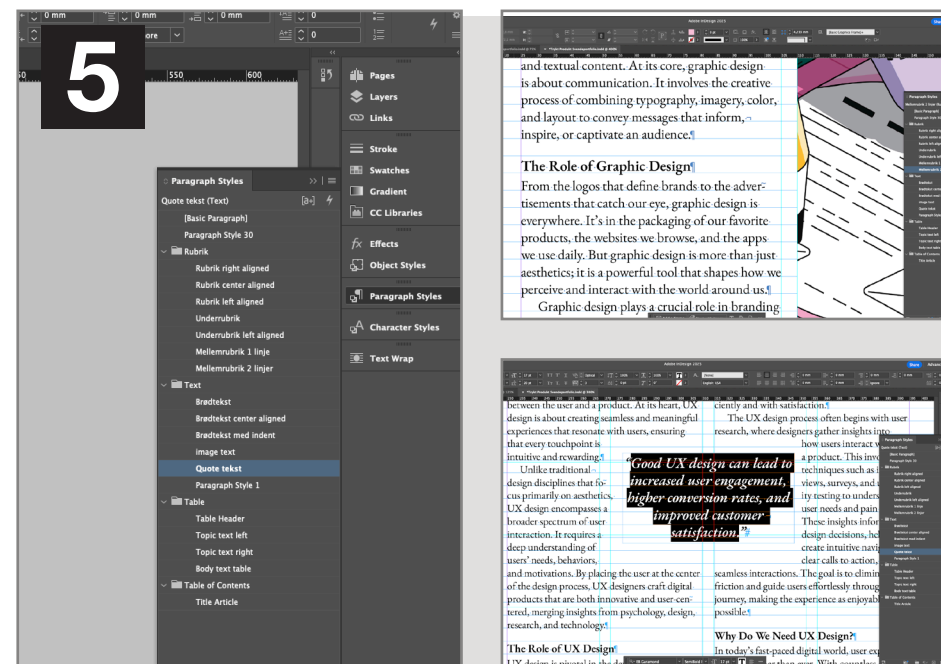
## 6: Tabel & Data Merch

For at illustrere forskellene mellem de forskellige typer designere har jeg oprettet en tabel. Jeg har udvalgt de vigtigste emner og organiseret dem i tabellen for at give et hurtigt overblik. Først oprettede jeg tabellen med alle oplysningerne i Excel og gemte den som en CSV-fil. Derefter importerede jeg den i InDesign ved hjælp af Data Merge-værktøjet. Efter importen styler jeg rækkerne ved at tilføje farver og fjerne nogle af strokes for at forbedre læsbarheden.



## 3: Master Pages og LayOuts

Jeg har oprettet flere Parent Pages for at gøre magasinet spændende og varieret, med forskellige layouts knyttet til hver. Der er variationer med 2, 3, og 4 spalter. Og til sidst har hver parent page også en page number med grafik på højre side, og navnet af magasinet til venstre.



## 9: Anchored-Object

For at fremhæve mit citat designede jeg et unikt citationstegn med en cirkel i Adobe Illustrator. Jeg eksporterede det som en PNG og placerede det som et anchored object foran citatteksten, så det følger teksten. Jeg konverterede grafikken til en Object Style og justerede indstillingerne, indtil placeringen var perfekt.

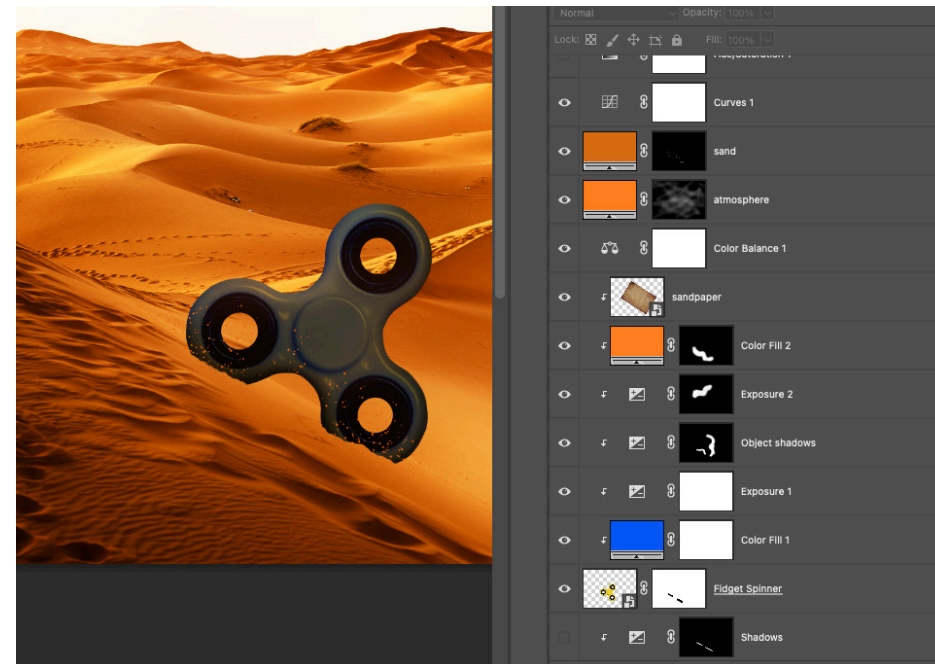
## 5: Paragraph Styles

Jeg har anvendt en række forskellige Paragraph Styles for at sikre konsistens og funktionalitet i magasinet. Disse inkluderer grid-aligneret brødtekst for et rent og struktureret udseende, brødtekst med indryk for at fremhæve nye afsnit, og mellemrubrikker for at bryde teksten op og guide læseren. Hver Paragraph Style er designet med et specifikt formål i tankerne, hvilket bidrager til en professionel indholdet.

## 10: Preflight

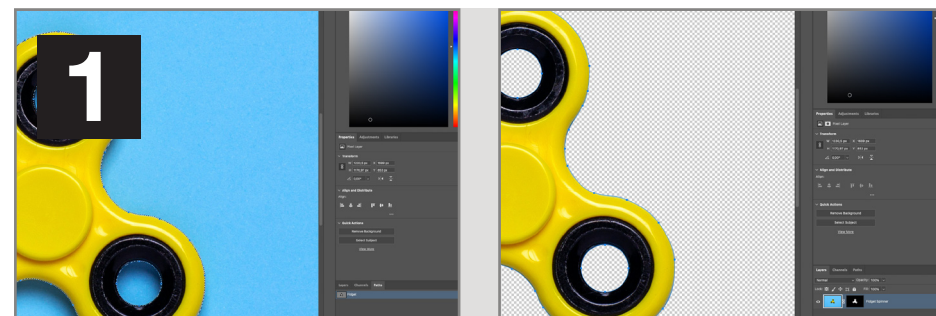
For at sikre kvaliteten af mit dokument bruger jeg Preflight-funktionen i InDesign. Denne funktion hjælper med at identificere potentielle problemer, såsom manglende skrifttyper eller billeder med lav opløsning. Jeg opretter en tilpasset Preflight-profil, der passer til mine projektkrav, og justerer indstillingerne for at fange eventuelle fejl. Dette sikrer, at mit endelige dokument er fejlfrit og klar til udgivelse.

# Grafik & Billedbehandling



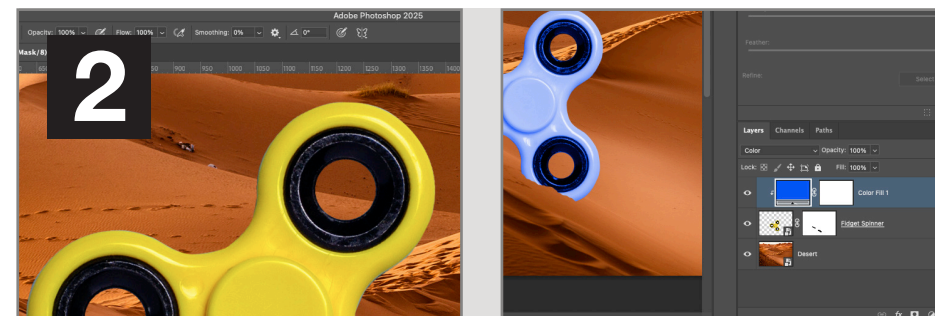
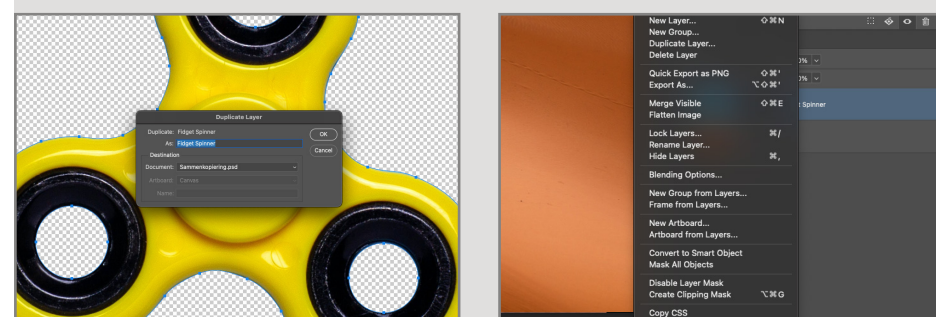
## 1: Fritlægning og redigering

Jeg fritlagde fidget spinneren med pen-værktøjet, begyndende med yderkanten og derefter de indre cirkler. Ved hjælp af Paths og Subtract Front Shape lavede jeg huller og tilføjede en lagmaske. Laget blev duplikeret, eksporteret til sammenkopieringsfilen og omdannet til et redigerbart smart objekt.



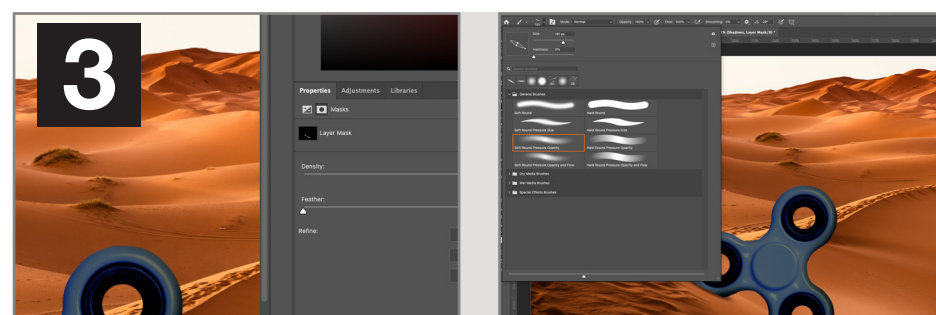
## 2: Integration og farvejustering

Jeg skabte en lagmaske og brugte lasso-værktøjet til at slette dele med penselværktøjet, så spinneren ser ud til at ligge under sandet. For at ændre farven fra gul til blå tilføjede jeg et ensfarvet lag med farveoverlejring. Billedets eksponering blev justeret ved at tilføje et Hue/Saturation-lag med mætning sat til -100, samt et eksponeringslag. Til sidst anvendte jeg en klippemaske.



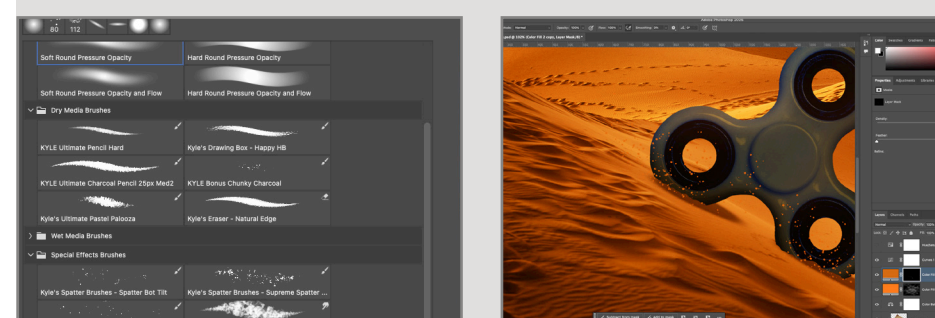
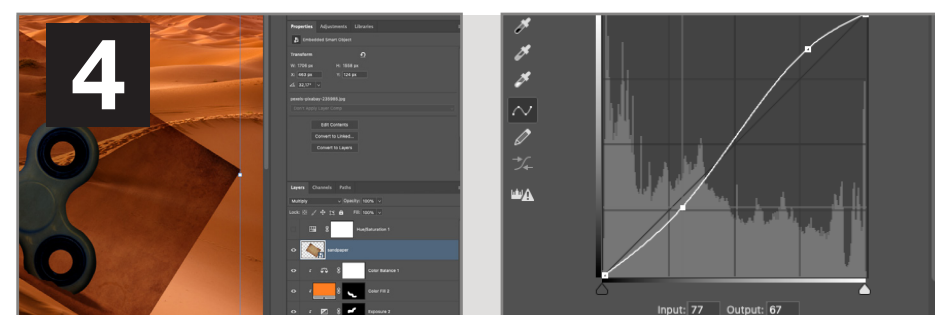
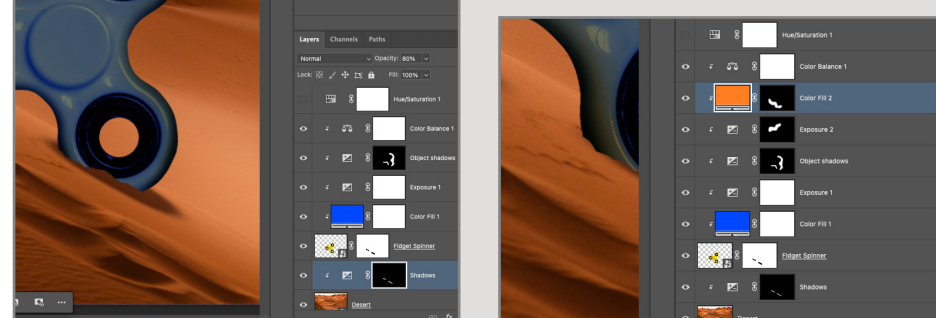
## 3: Skygge & Lyseffekter

Jeg tilføjede skygger ved at kopiere og invertere eksponeringsmasken og tegnede med en pensel, så lyset kom fra venstre. Et mørkere eksponeringslag blev justeret, masken invertet, og en oval pensel brugt til at matche skyggerne med spinnerens vinkel. Et lysere lag blev tilføjet for highlights, og til sidst blev et ensfarvet lag i orkenfarve brugt til orange effekter nederst på spinneren.

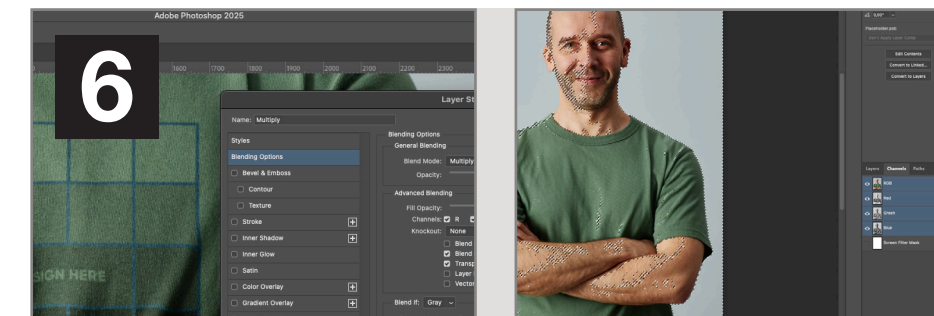
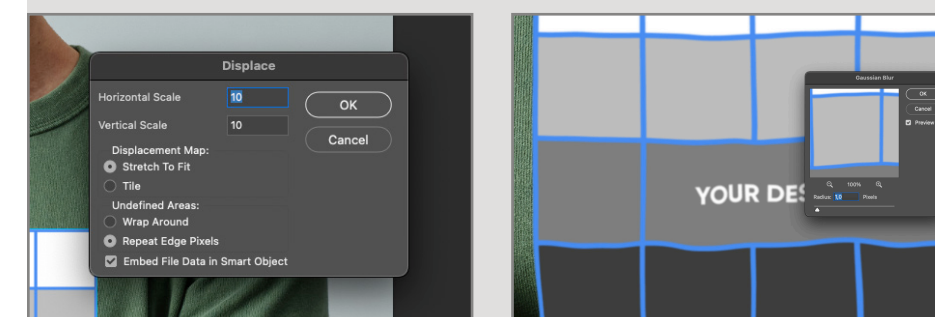
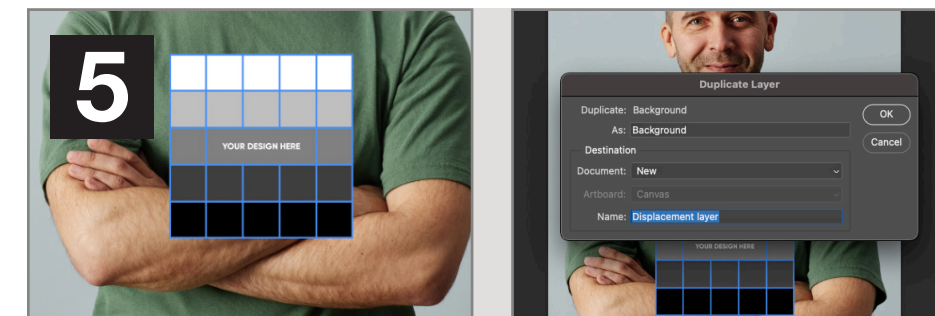


## 4: Ørkenintegration

Jeg placerede et sandpapirbillede over spinneren og anvendte en klippemaske med multiply-indstilling. Et kopieret farvefyldlag med maske og lavt penselflow skabte en ørkeneffekt. For øget kontrast tilføjede jeg et kurvelag. Til sidst brugte jeg et ensfarvet lag og en speciel pensel til at skabe sandpartikler under spinneren.



# Grafik & Billedbehandling



## 5: Displacement map

Jeg oprettede en placeholder med lyse og mørke områder for at teste mock-up'en på forskellige farver. For at simulere T-shirtens folder lavede jeg et displacement map ved at duplikere baggrunden og anvende et displacement-filter. Skarpheeden blev justeret med et Gaussian Blur-filter for at matche teksturen.

## 6: Justerer lys og skygge

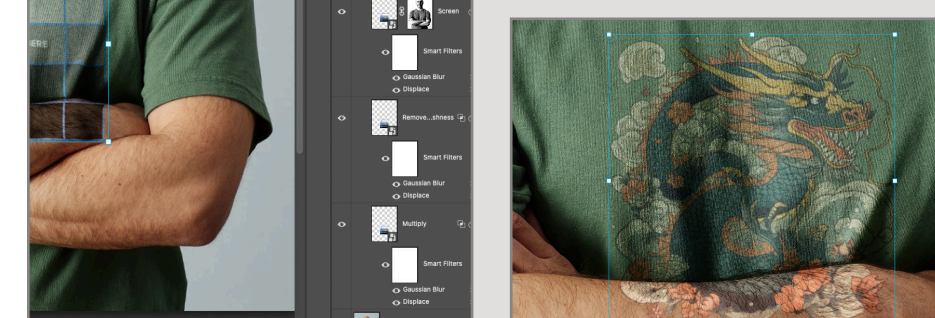
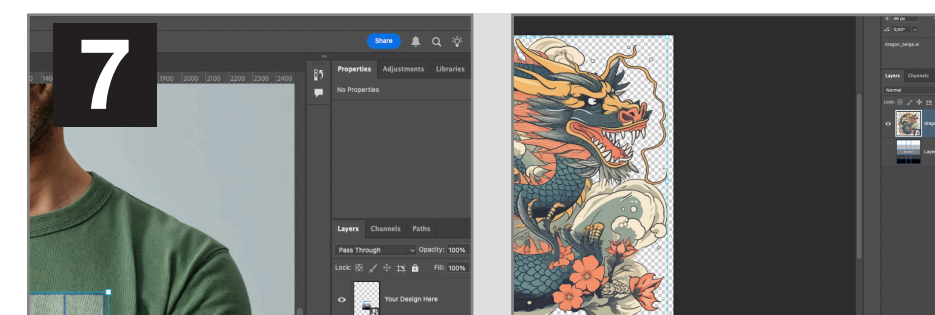
Jeg brugte et lag med multiply overlay til at justere de mørke områder og et lag med screen overlay for de lyse områder. Ved hjælp af RGB-kanalerne markerede jeg de lyse områder og anvendte markeringen på screen-laget. Til sidst forbedrede jeg resultatet med et kurvelag.

## 7: Oprettelse af Mock-Up

Jeg kopierede multiply-laget, fjernede filtre og lagstil, og satte fill til 0. Justeringslagene blev organiseret i en gruppe. Jeg erstattede indholdet i "Your Design Here"-laget med den endelige grafik. Designet balancerer godt mellem lyse og mørke områder, og T-shirtens kurver er korrekte, men designet kan stadig ses på modellens arm.

## 8: Færdiggøring

Jeg oprettede en maske på justeringslagsgruppen og brugte Quick Selection Tool til at markere armene på baggrundslaget. Ved hjælp af option + delete fjernede jeg designet fra armene. For at sikre genbrug gemte jeg den originale grafik som en PSDT-fil.



# Digitalt Produkt

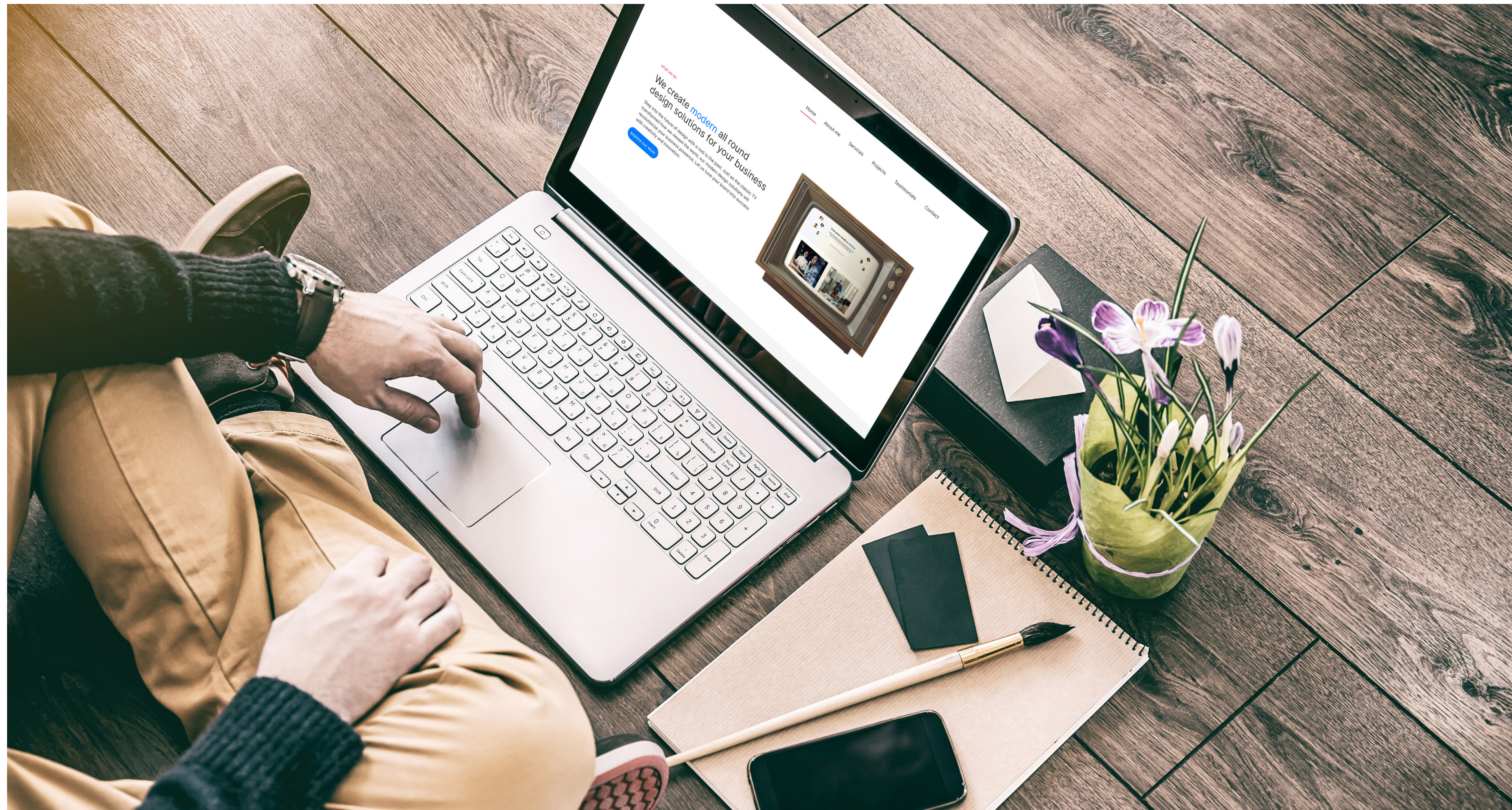
(fiktivt) case study

The Art of Design er et kreativt kraftcenter, der stræber efter at sætte nye standarder inden for design på tværs af industrier. Med en mission om at styrke virksomheder gennem innovative designløsninger, der fremmer både succes og kreativitet, søger de nu at redesigne deres hjemmeside.

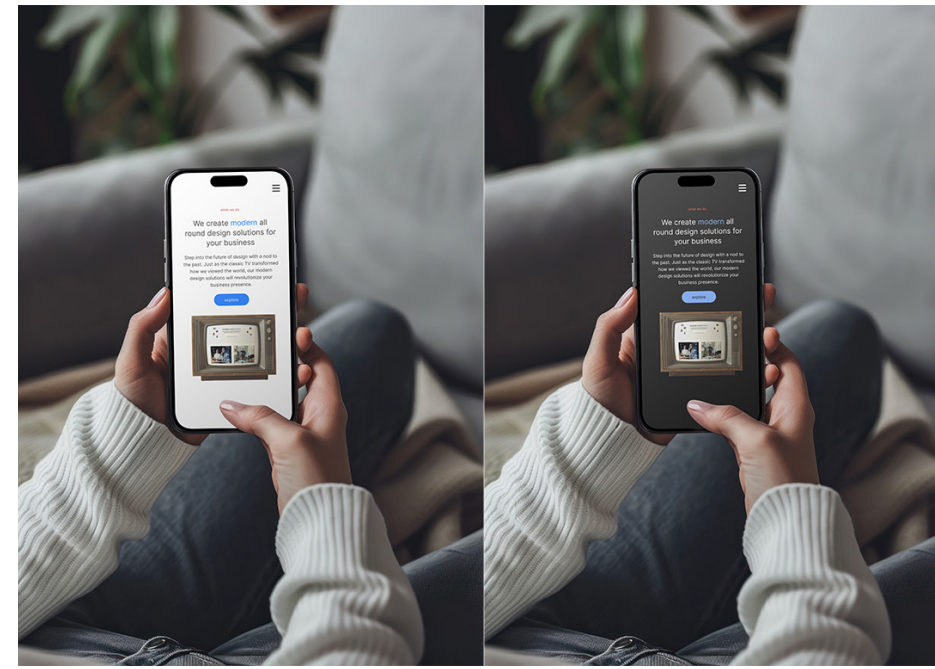
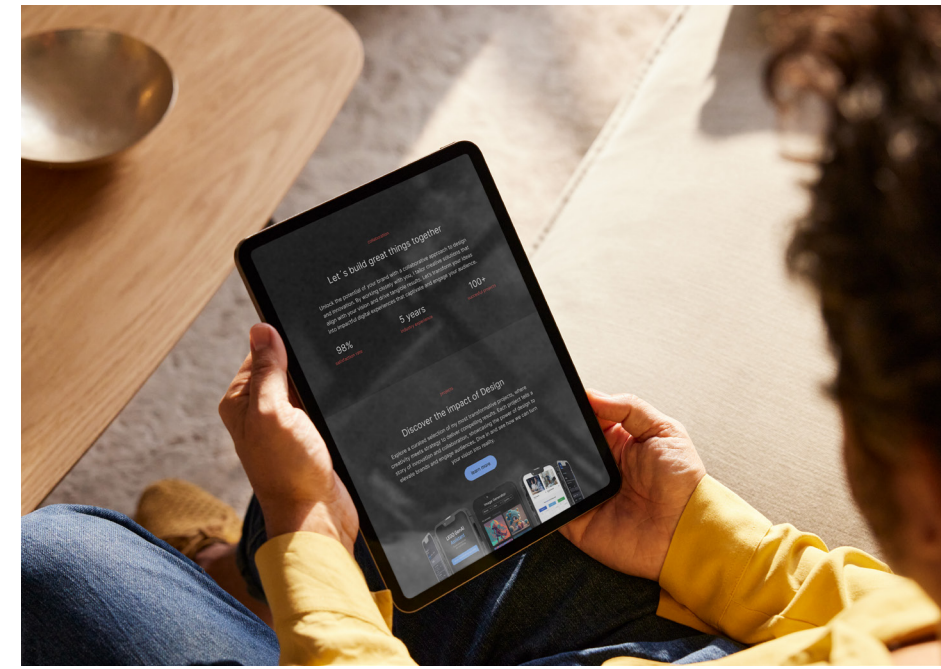
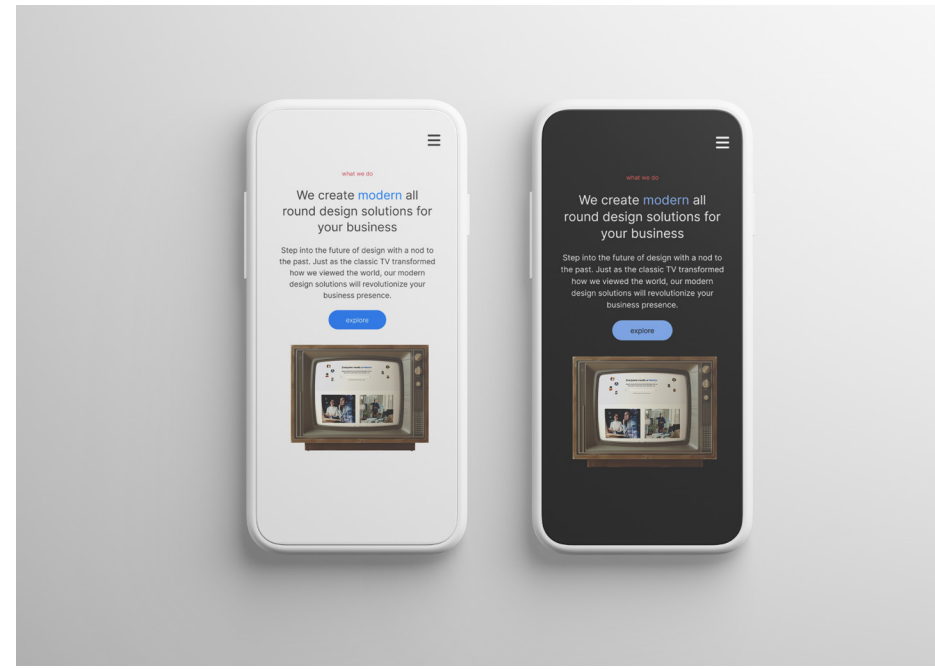
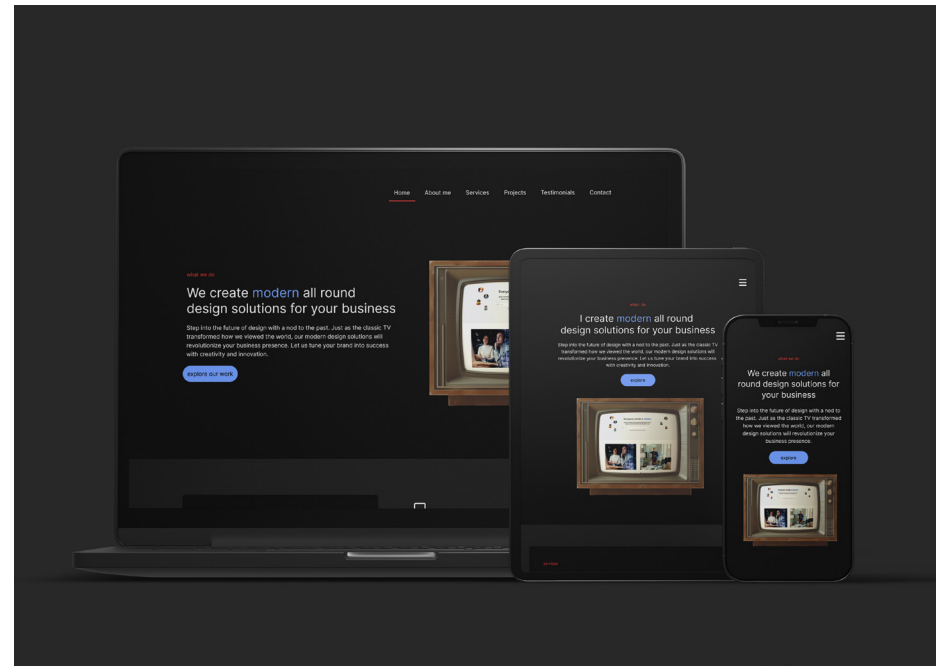
Den nye landingside vil fungere som en dynamisk digital portal, der præsenterer deres ekspertise inden for digitalt design, UX/UI, og brandidentitet. Den vil give besøgende mulighed for at udforske deres omfattende portefølje og få adgang til eksklusivt indhold, hvilket understøtter deres position som ledende inden for kreativ innovation.



Figma



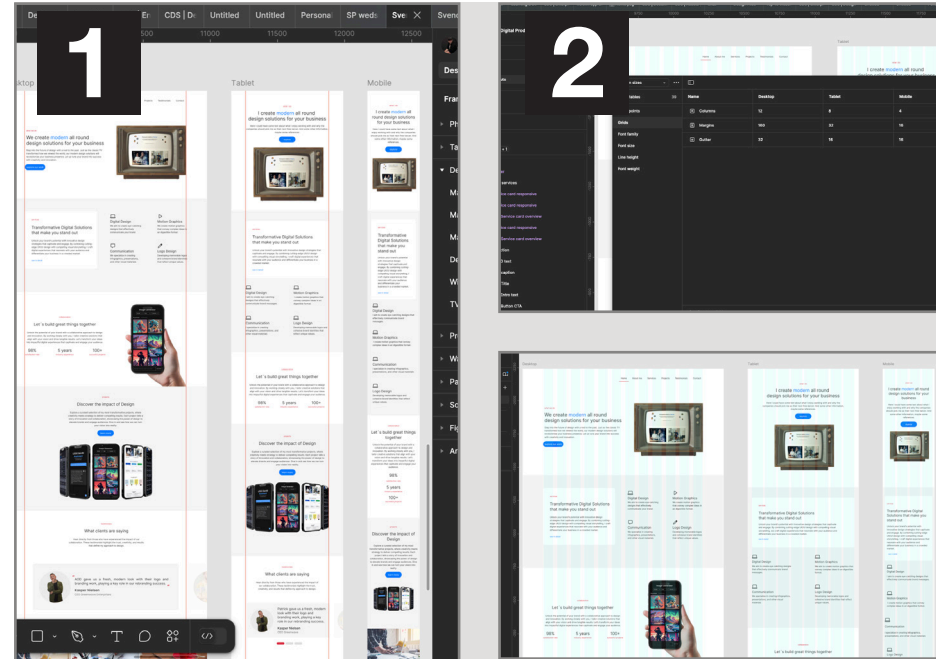
# Produktionsforståelse



# Produktionsforståelse

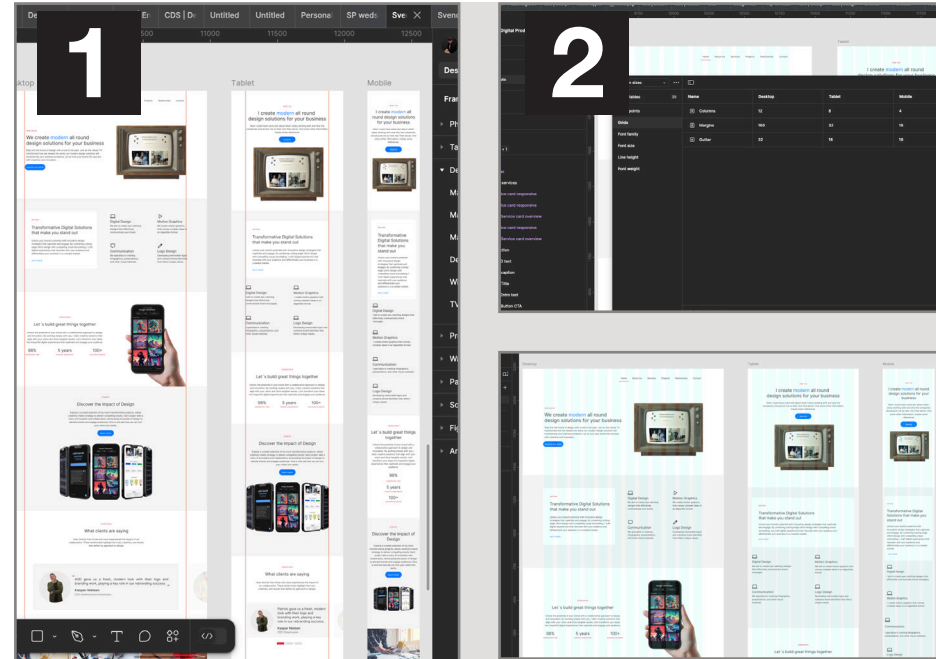
## 1: Dokumentopsætning

Jeg har oprettet separate artboards for hver skærmstørrelse. Dette gør det muligt at fokusere på de specifikke designbehov og brugeroplevelser for hver enhedstype. Jeg har også defineret variabler for disse breakpoints, hvilket gør det nemt at justere og anvende dem konsekvent i designet. Disse variabler er navngivet henholdsvis breakpoint-desktop, breakpoint-tablet, og breakpoint-mobile.



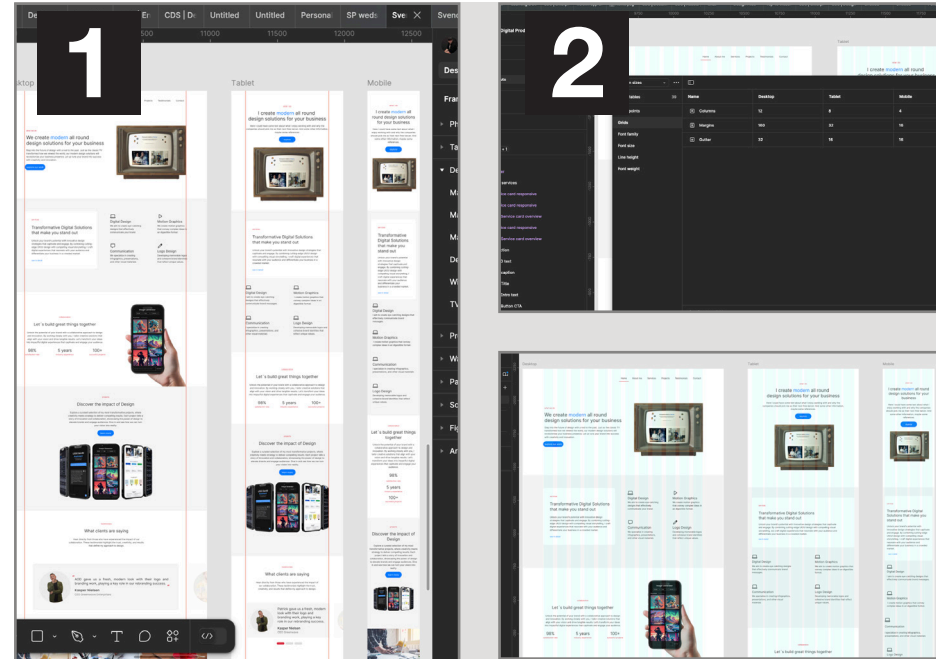
## 2: Grids og Layout

I mit designprojekt har jeg oprettet lokale variabler for gridstørrelser til desktop, tablet og mobil. Disse variabler hjælper med at sikre konsistens og fleksibilitet i designet på tværs af forskellige enheder. Ved at implementere lokale variabler for gridstørrelser kan jeg opretholde en høj grad af fleksibilitet og præcision i mit designarbejde, hvilket er afgørende for at skabe en responsiv og brugervenlig landingsside.



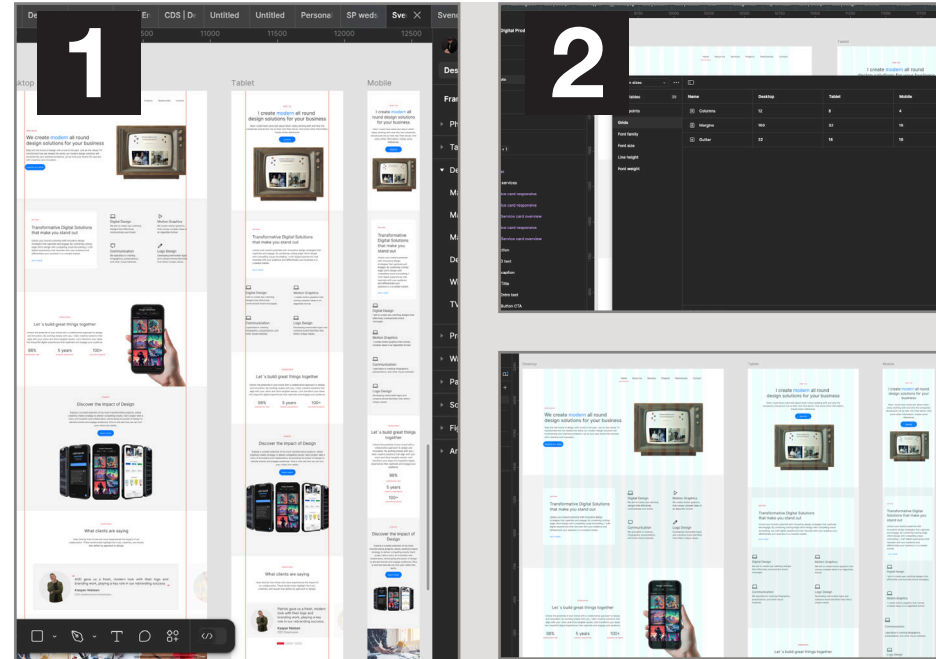
## 3: Variabler

Jeg startede med at oprette et sæt lokale variabler for at sikre et responsivt og fleksibelt design. Disse variabler er organiseret i to hovedgrupper: Responsive Skærmstørrelser og Farver. Ved at strukturere mine variabler på denne måde kan jeg opretholde en høj grad af konsistens og effektivitet i designprocessen, samtidig med at jeg leverer en moderne og tilpasningsdygtig brugeroplevelse.



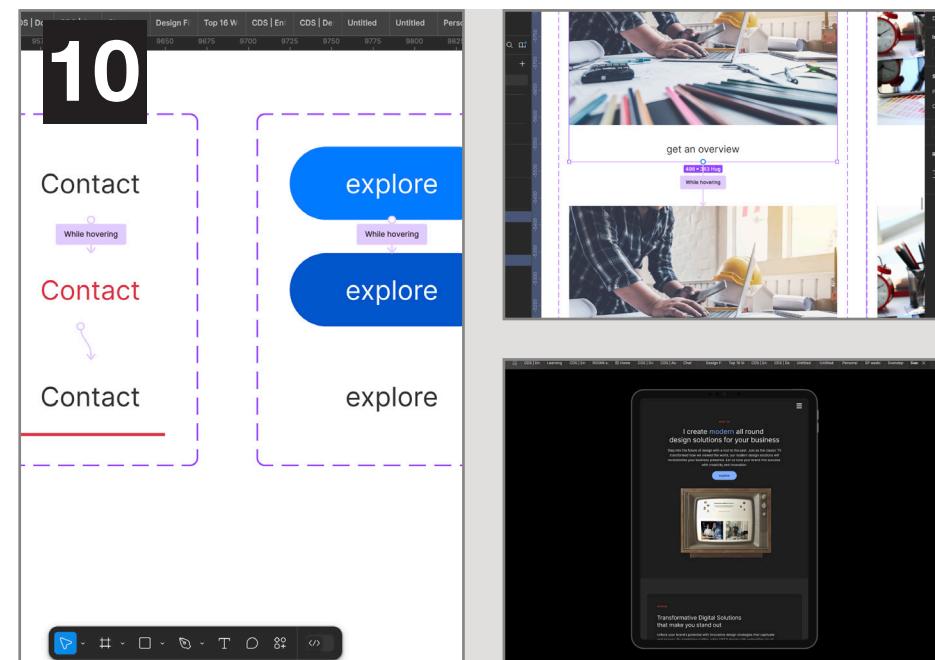
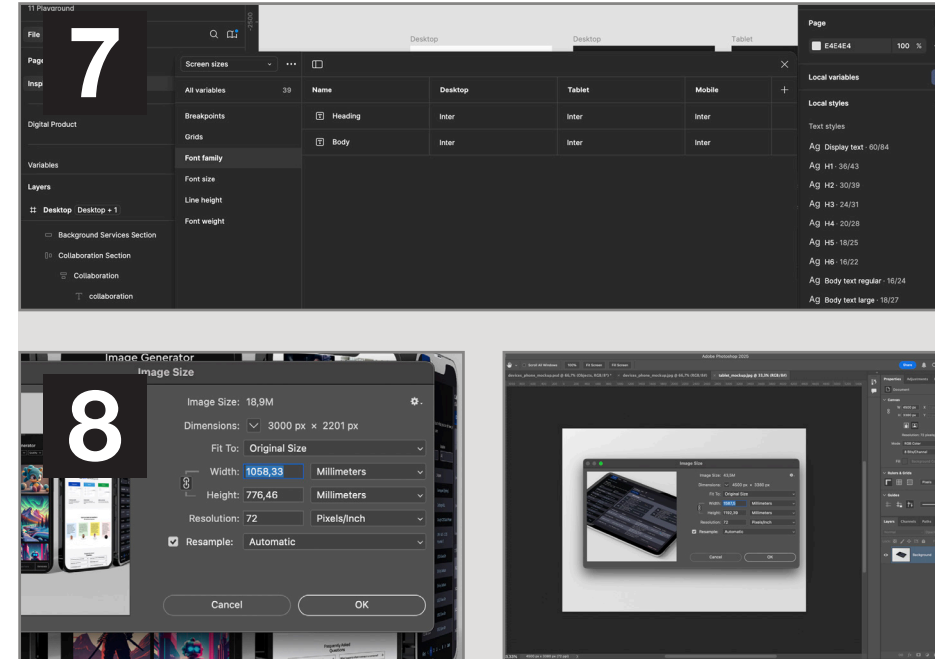
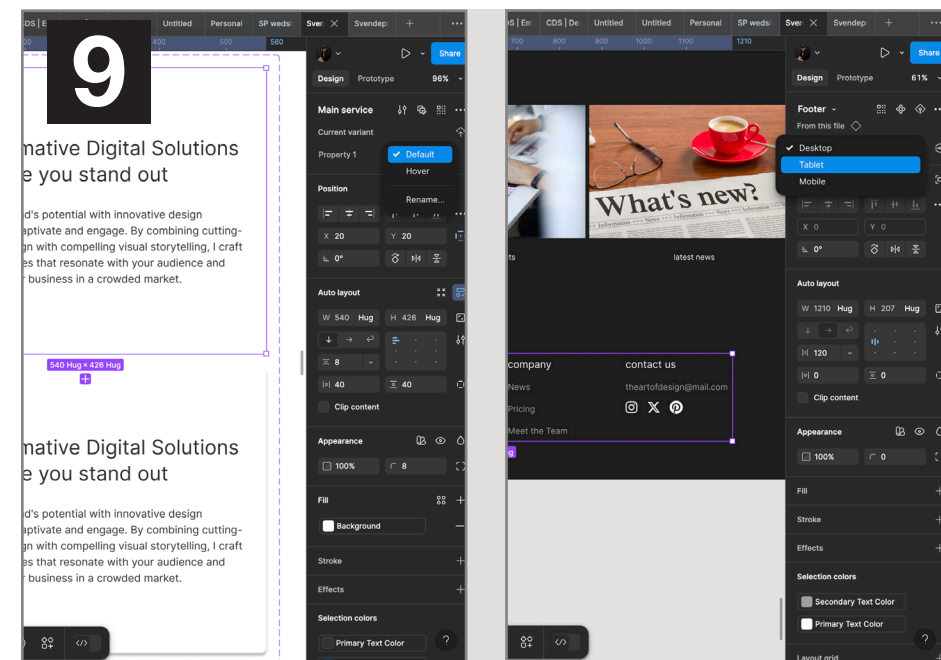
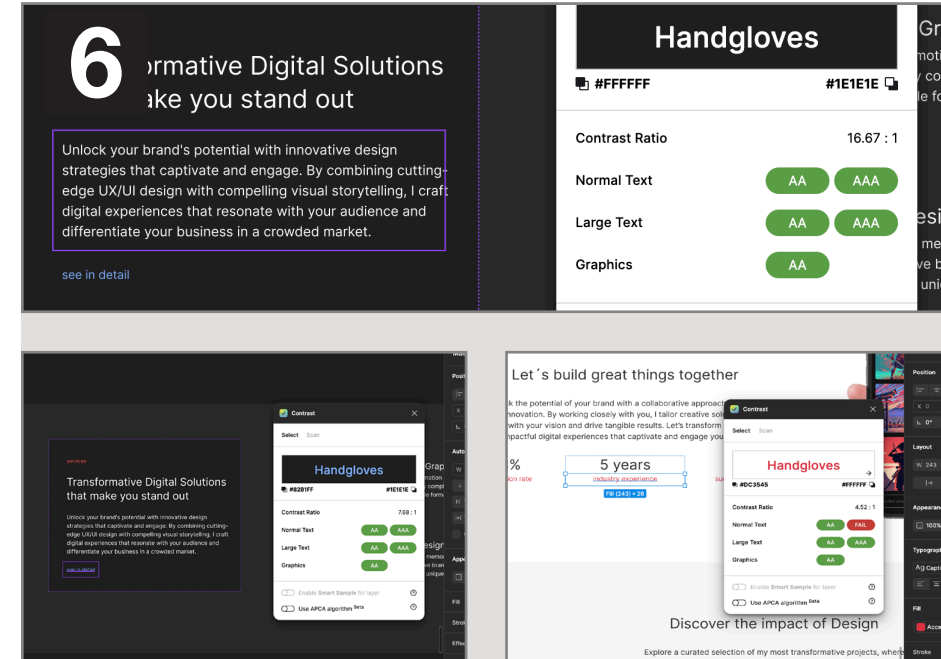
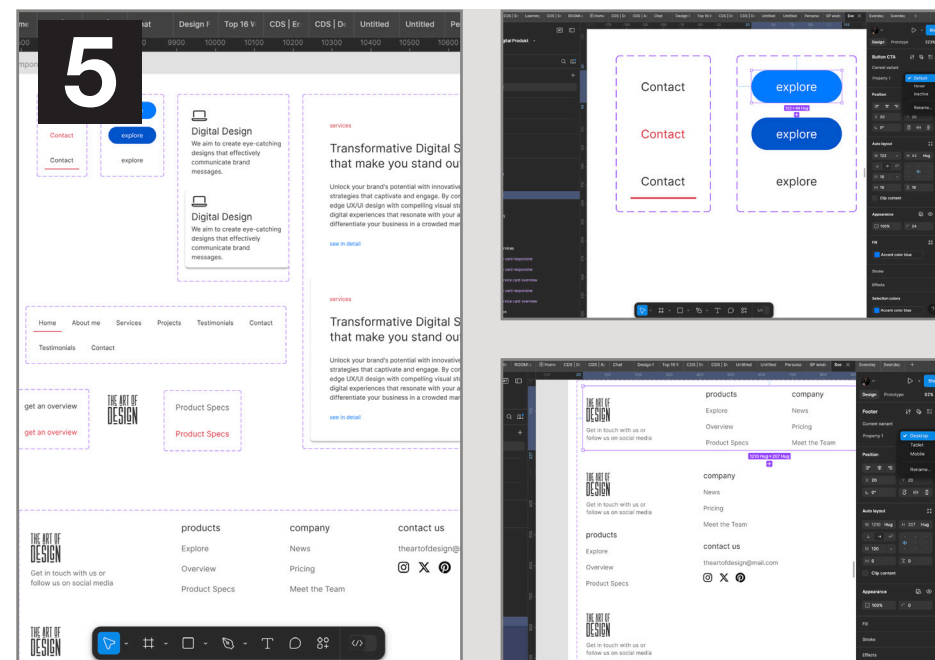
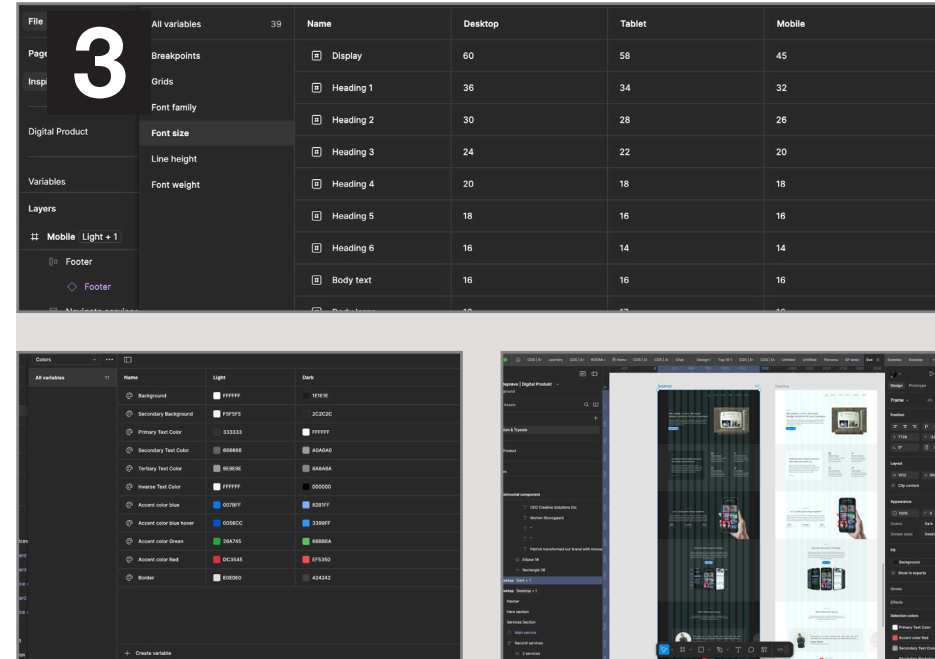
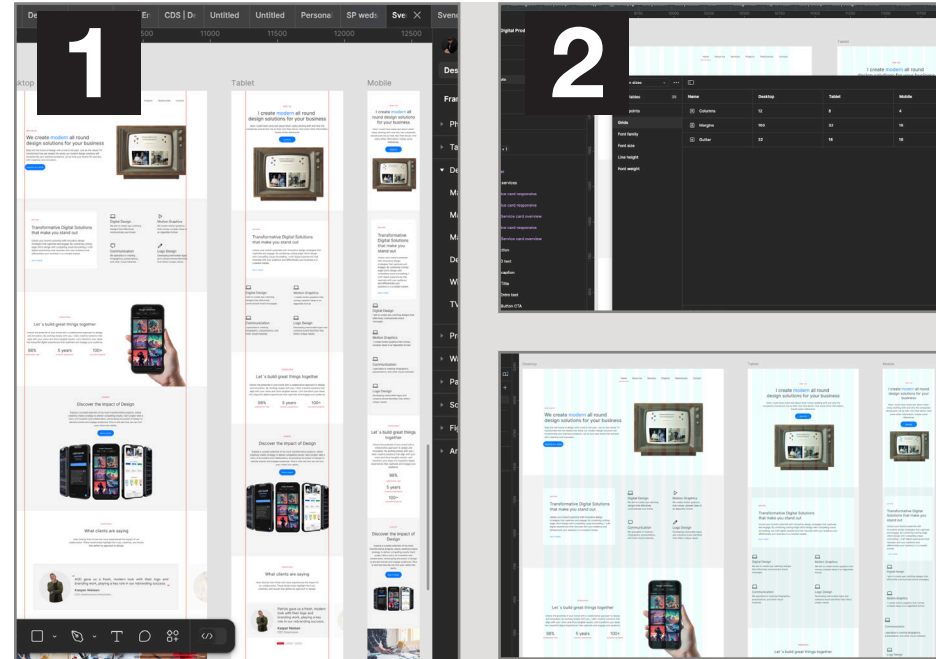
## 4: Responsivt Design (Auto-Layout)

Jeg har brugt auto-layout, som er en funktion i Figma, der gør det muligt at skabe fleksible og dynamiske komponenter og sektioner, som automatisk tilpasser sig ændringer i indhold og skærmstørrelse. Ved at bruge auto-layout kan jeg sikre, at mine layouts forbliver responsive og ser godt ud på tværs af forskellige enheder.



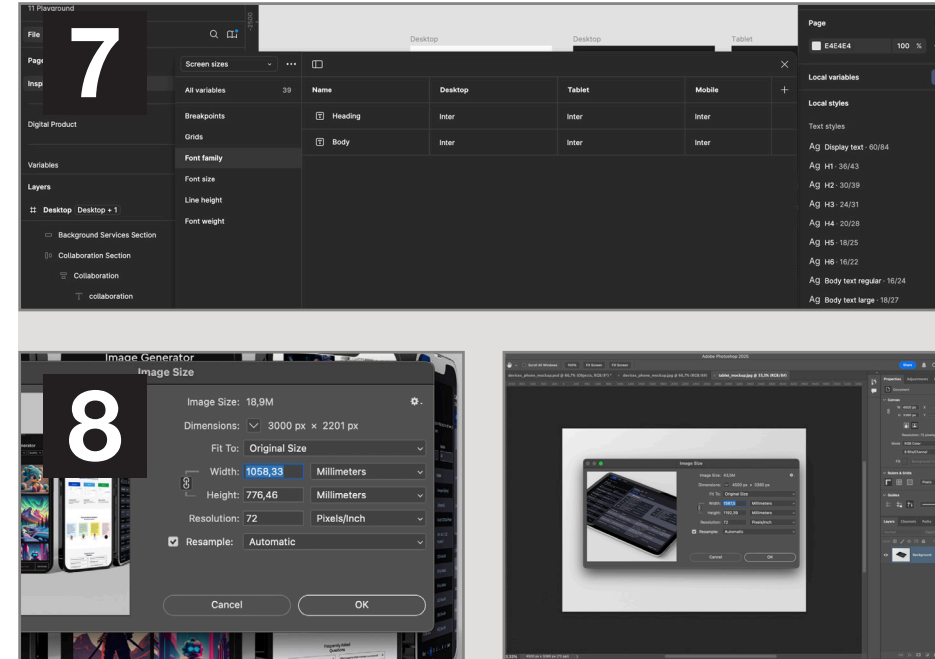
## 5: Components & Variants

Jeg bruger komponenter til at sikre konsistens og nem opdatering af designet. Varianter tillader forskellige versioner af en komponent, hvilket gør det let at skifte mellem tilstande som farver og størrelser. Dette forbedrer fleksibiliteten og vedligeholdelsen af projektet.



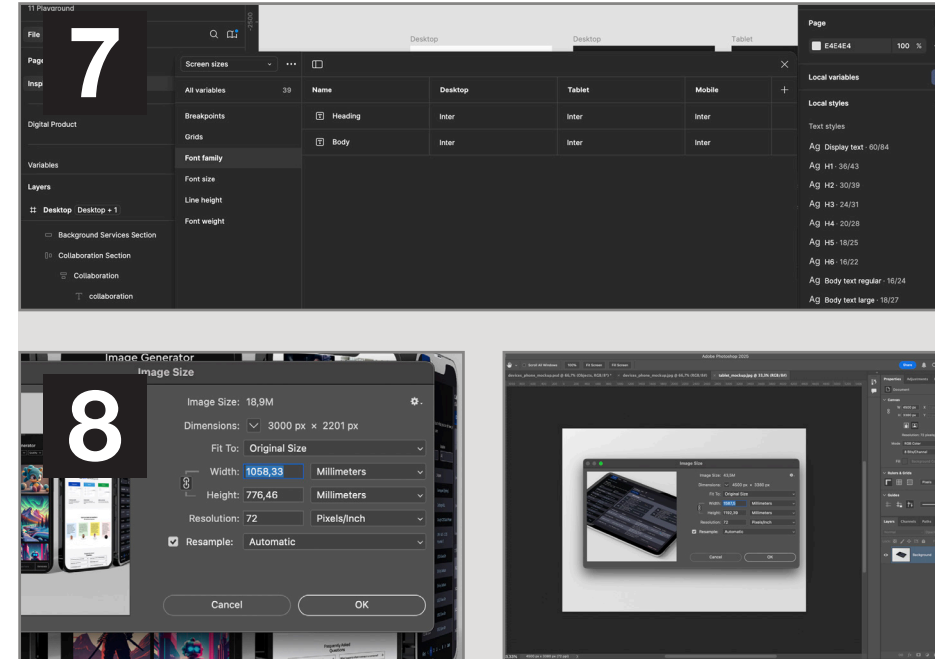
## 6: WCAG contrast

Jeg har brugt Figma-pluginet "Contrast" for at sikre, at alle elementer opfylder WCAG-standarden for tilgængelighed. WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) er retningslinjer, der hjælper med at gøre webindhold mere tilgængeligt for personer med handicap. Ved at anvende WCAG-standarden sikrer jeg, at tekstfarver har tilstrækkelig kontrast mod baggrunden, hvilket forbedrer læsbarheden for brugere med nedsat syn. Mine tekster er både WCAG 2 og 3 godkendte, mens nogle accentfarver kun opfylder WCAG 2. Dette arbejde er essentielt for at skabe inkluderende design, der kan bruges af alle.



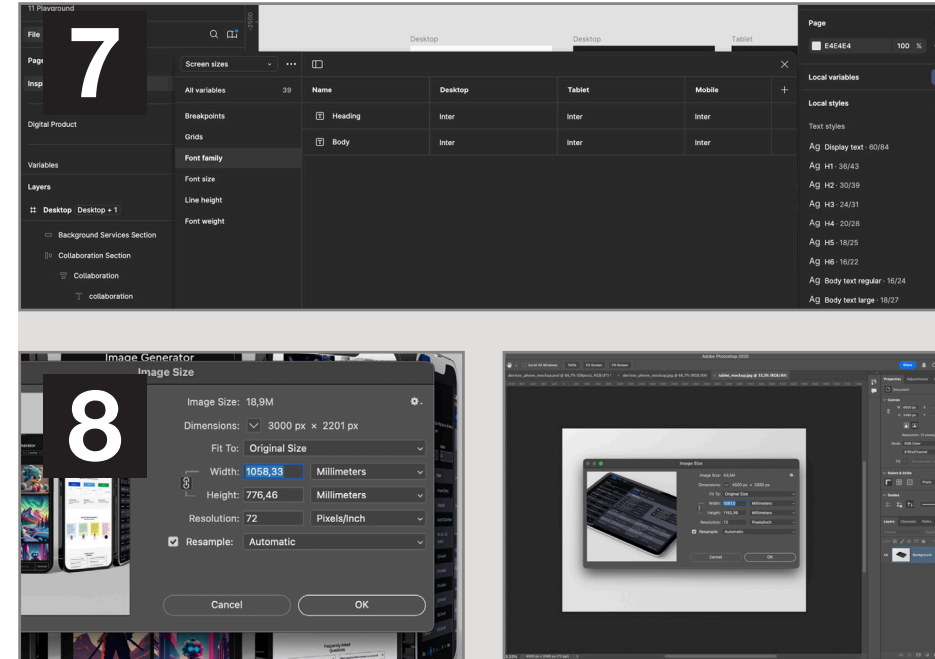
## 7: Fontvælg

Jeg har valgt skrifttypen Inter til både brødtekst og overskrifter. Inter er et moderne sans-serif skrifttype designet specifikt til digitale platforme, hvilket gør den ideel til webdesign. Ved at vælge Inter sikrer jeg, at teksten på landingssiden er både æstetisk tiltalende og funktionel, hvilket forbedrer den samlede brugeroplevelse.



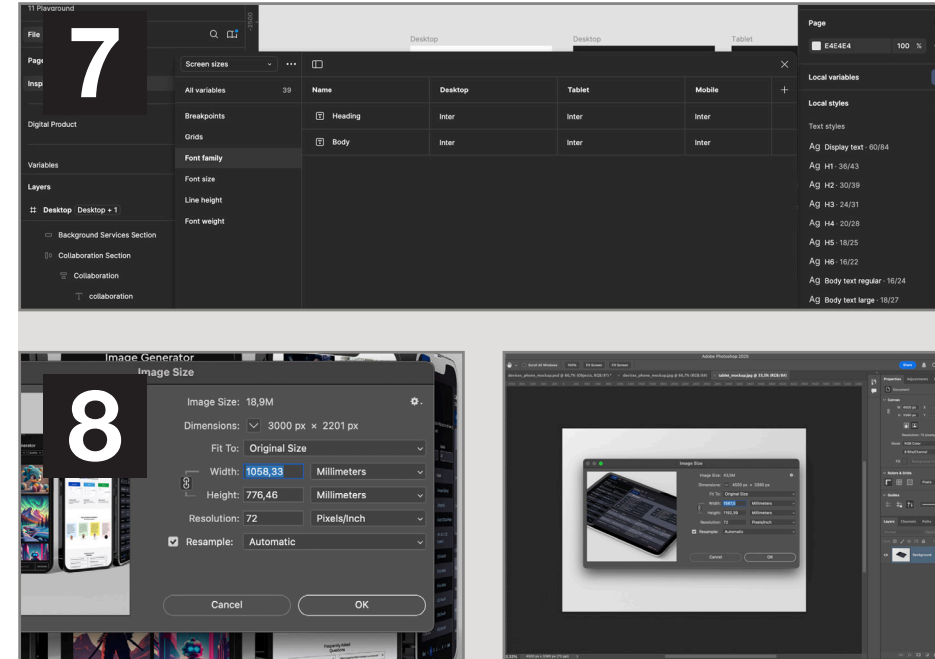
## 8: Billedoptimering

For at sikre en hurtig loading af hjemmeside, har jeg sørget for at alle billeder der bliver brugt er optimeret til en hjemmeside, 72 ppi.



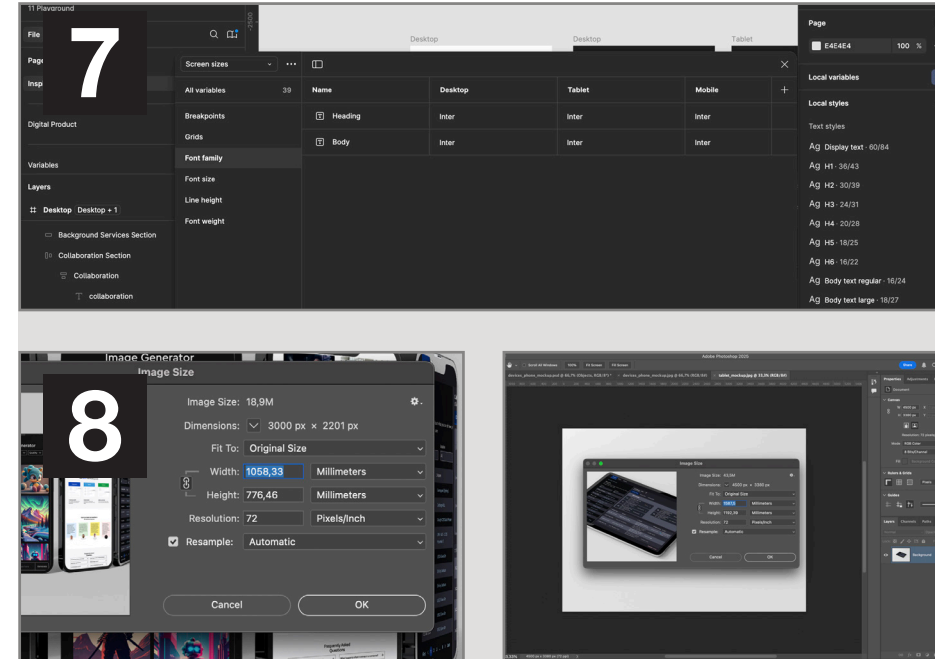
## 9: Interaktionsdesign

Jeg har designet komponenter med varianter, som inkluderer interaktionstilstande som hover-effekter på knapper, hvilket giver brugerne visuel feedback og forbedrer brugervenligheden. Disse komponenter anvendes i prototypen for at simulere interaktioner på forskellige skærmstørrelser, hvilket sikrer, at designet fungerer problemfrit på både desktop, tablet og mobil.

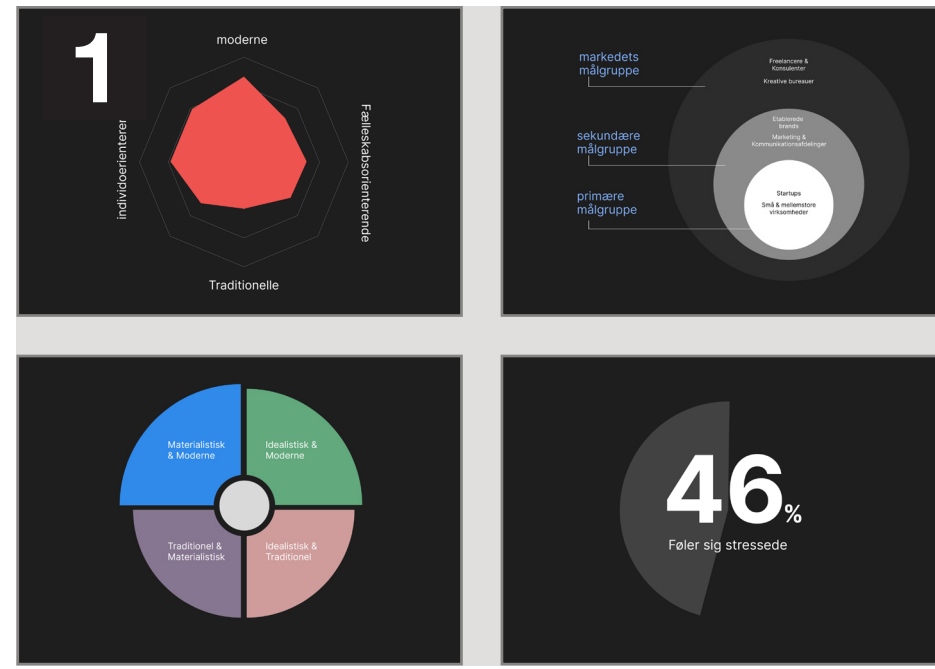
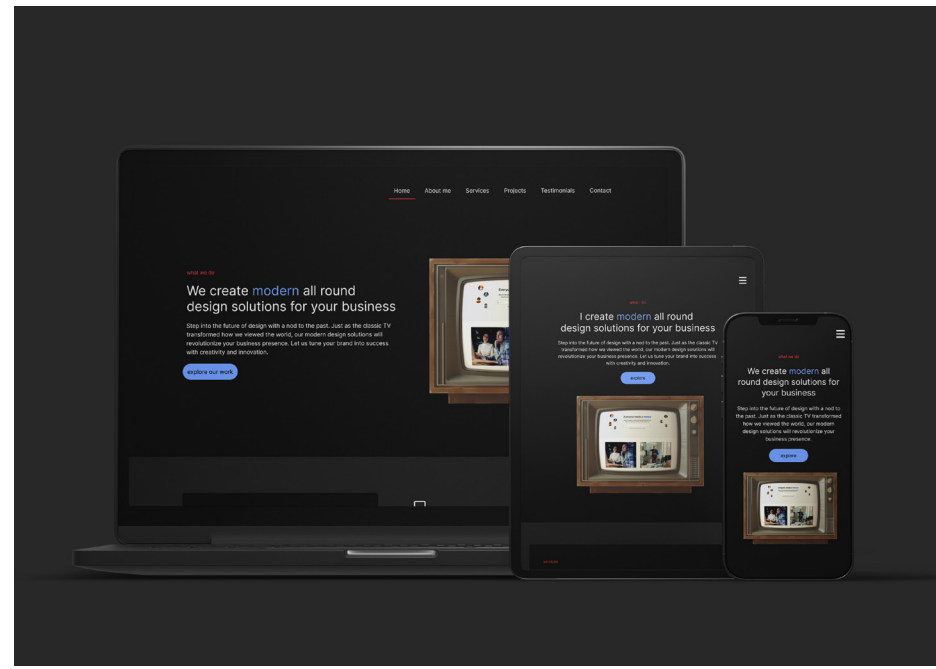


## 10: Prototyping

I mit designprojekt har jeg brugt prototyping til at skabe en interaktiv oplevelse, hvor komponenter med tilstande som hover-effekter giver visuel feedback og demonstrerer brugerinteraktion. Efter prototypen er sendt til kunden og godkendt, går designet videre til udvikling. Udviklere bruger prototypen som reference til at bygge den endelige landingsside.



# Grafisk Design



## 6

ate modern all round solutions for your business

Step into the future of design with a nod to the past. Just as the classic TV transformed how we viewed the world, our modern design solutions will revolutionize your business presence. Let us tune your brand into success with creativity and innovation.

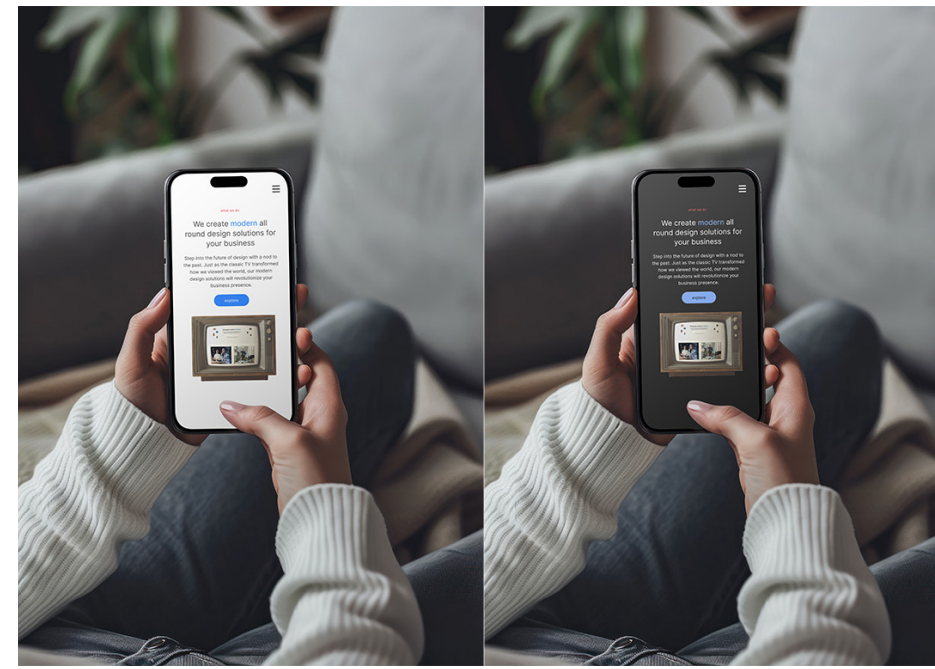
[explore our work](#)

Transformative Digital Solutions that make you stand out

Unlock your brand's potential with innovative design strategies that captivate and engage. By combining cutting-edge UX/UI design with compelling visual storytelling, I craft digital experiences that resonate with your audience and differentiate your business in a crowded market.

### Text Styles

H1	H1 Heading
H2	H2 Heading
H3	H3 Heading Title in two lines
Body	Most fonts have a particular weight which corresponds to one of the numbers in Common weight name mapping. However some fonts, called variable fonts, can support a range of weights with a more or less fine granularity, and this can give the designer a much closer degree of control over the chosen weight.
Body HEAVY	Most fonts have a particular weight which corresponds to one of the numbers in Common weight name mapping. However some fonts, called variable fonts, can support a range of weights with a more or less fine granularity.
Body Small	Most fonts have a particular weight which corresponds to one of the numbers in Common weight name mapping.
Body Small HEAVY	Most fonts have a particular weight which corresponds to one of the numbers in Common weight name mapping.



# Grafisk Design

## 1: Målgruppeanalyse

The Art of Design henvender sig primært til kreative og innovative virksomheder, der søger at styrke deres brandidentitet gennem moderne designløsninger.

- Minerva Modellen: Målgruppen består især af grønne og violette segmenter, som værdsætter kreativitet, innovation, og personlig udvikling.
- Conzoom: Fokus er på "Urban Upscale" og "Kreative Klasse", der er veluddannede, bor i byområder, og prioriterer kvalitet og æstetik.
- Gallup Kompasset: Målgruppen ligger i de moderne og individorienterede segmenter, der vægter innovation og unikke oplevelser højt.

## 2: Brandscript

Jeg har udviklet et brandscript for bedre at forstå firmaets værdier og målgruppens behov. Dette script hjælper med at sikre, at designet afspejler både virksomhedens vision og de forventninger, som målgruppen har.

## 3: Arbejdsproces

Jeg har udviklet en struktureret arbejdsproces for at bevare et klart overblik over designprocessen. Dette sikrer, at hvert trin er veldefineret og effektivt gennemføres.

## 4: Checklist

Inden jeg startede mit design, så fik jeg lavet en checklist som er baseret på min brandscript.

## 5: Sketches

Jeg har lavet en Low-Fidelity sketch som er baseret på min checklist, så jeg kunne hurtig skabe et overblik over hvilken sektioner skulle være hvor, og tipsaser indholdet efter Brandscript.

## 2

### Brandscript

At **The Art of Design**, we know you want to be recognized as a leader in innovative design across industries. In order to do that, you need a dynamic platform that showcases your expertise and creativity. The problem is, without a cohesive digital presence, potential clients may not fully appreciate the breadth of your capabilities, which makes you feel underutilized and disconnected from your audience.

We believe that **TAOD** deserves a platform that reflects its unique strengths and vision. We understand the importance of making a powerful first impression, which is why we offer a responsive digital landing page that serves as a portal to your services.

Here's how we do it: Step 1: We analyze your brand to ensure the landing page aligns with your mission. Step 2: We design a responsive landing page that highlights your expertise in digital design, UX/UI, and brand identity. Step 3: We integrate features that allow visitors to explore your portfolio and access exclusive content.

So you can elevate your brand's digital presence and, in the meantime, engage with a broader audience. So you can stop feeling underrepresented and instead become the go-to creative hub for innovative design solutions.



## 4

### Headline

1. Explaining the product to primary targetgroup

2. Building trust

3. Outlining the main problem

4. Introducing the solution

5. Introducing the solution to other users

6. Take action

7. Here is what to do next

8. Take action

9. Take action

10. Take action

## 5

### Working Page The Art of Design - Work process

## 7

### Light

Secondary Background	FFFFFF	1E1E1E
Primary Text Color	F5F5F5	2C2C2C
Secondary Text Color	333333	FFFFFF
Tertiary Text Color	666666	A0A0A0
	9E9E9E	8A8A8A

## 9

### Working Page The Art of Design - Work process

## 8

### Working Page The Art of Design - Work process

## 10

### Working Page The Art of Design - Work process

## 6: Typografiske valg

Til designet af landingssiden har jeg valgt skrifttypen Inter og oprettet en række tekststile for at sikre konsistens og æstetik i designet. Læselighed: Inter er designet til digitale platforme og tilbyder klare, letlæselige bogstaver, der fungerer godt på både små og store skærme.

Fleksibilitet: Med et bredt udvalg af vægte og stilarter giver Inter mulighed for at skabe et tydeligt visuelt hierarki, der hjælper brugerne med at navigere indholdet.

Moderne Udtryk: Skrifttypens moderne og minimalistiske udseende passer perfekt til en nutidig landingsside, der ønsker at kommunikere professionalismisme og innovation.

## 7: Moderne Farvepalette(r)

Jeg har skabt farvevariable til både lightmode og darkmode, der sikrer et moderne og rent look. Lightmode bruger lyse, neutrale farver, mens darkmode anvender mørkere nuancer for en stilfuld oplevelse. Dette giver fleksibilitet og tilpasser sig brugerens præferencer.

## 8: Design principer

Gestalt: Organiserer indhold med nærhed og lighed. Visuel Hierarki: Fremhæver vigtig information. Kontrast: Sikrer læsbarhed. Hvidrum: Skaber fokus. Responsivitet: Tilpasser alle skærmstørrelser.

## 9: Patos, Etos, Logos

Patos: Brug billeder og historier, der vækker følelser. Etos: Præsenter ekspertise og troværdighed gennem testimonials. Logos: Brug klare argumenter og data.

## 10: Movement & Interaction

Jeg har anvendt interaktive komponenter med varianter for at guide brugerne gennem siden. Forskellige hover-effekter fremhæver elementer og forbedrer navigationen, hvilket skaber en dynamisk og engagerende brugeroplevelse.

MEDIEGRAFIKER  
2021/2025

# SVENDE PORTFOLIO

PATRICK VAN DEN AKKER

---

**A/P**

Arbejde: the LEGO Group  
Portfolio: [www.taleteller.dk](http://www.taleteller.dk)

**A/T**

Adresse: De Lichtenbergsvej 3E, Nørup  
Telefon: 27604899

---