

Personligt brev + CV

INTRODUKTION

Daniel är en flexibel designer med fokus på funktion och användarupplevelse. Han började sin karriär inom möbel- och interiördesign men utvecklade snart en kärlek för det grafiska och interaktionsdesign. Han har sedan gymnasieåren inspirerats av det klassiska citatet "formen följer funktionen". Med sitt arbete gör han saker lätta att förstå och tycker om att plocka bort oviktiga komponenter och istället ha full fokus på kärnan och de viktiga komponenterna i det han skapar. Daniel är nyfiken och har en förmåga att se små detaljer både i utvecklingen och vid kravställningen. Han är därför bra på att se vilka behoven är, undersöka vidare och identifiera mönster.

Daniel är mycket stresstålig och bra på att självständigt leda projekt med team som rapporterar direkt till honom. Han har jobbat i många olika typer av konstellationer. Både som den enda på AD/UX-posten eller en delad sådan med andra "backupteam" vid sidan av bestående av designers, ux eller marknadsansvariga. Daniel är van att vara en central person med mycket ansvar och tar även fullt ansvar för teamets uppgifter. En teamspelare som ser till att alla är med och bidrar och försöker förstå sig på allas roller och är en brygga mellan utveckling och marknad. Han är inte rädd för att hoppa in och ta andra roller vid manbortfall eller vid speciella tillfällen. Daniel har god social förmåga likväl som han är en väldigt kreativ person med stor experimentlusta. Han har jobbat i många olika typer av konstellationer och anställningsformer. Han är bekant med de vanligaste utvecklingsmetoderna som Agile och Lean.

Under sina över 15 år i branschen har Daniel jobbat i ett flertalet olika typer av områden, allt från webbutveckling, illustratör, promotion, redaktör, AD/UX-konsult, fotograf och apputveckling för att nämna de större områdena. Listan på företag han har jobbat med är lång, över 100 varumärken. I allt från projekt som sträckt sig över flera år till en dag.

På fritiden så tycker Daniel om att umgås med familjen och sin käresta. Han tycker mycket om att vara ute i naturen på olika äventyr. Stor passion för musik och popkultur, både som musiker men också en riktig nördig skivsamlare och åhörare som alltid vill hitta det senaste.

Han tycker om att arbeta med händerna, bygga och reparera saker. Det kan vara allt ifrån restaurera gamla cyklar från 30-talet till att bygga kök eller skruva och "modda" gamla spelkonsoler från 90-talet och få dem att fungera igen. Han tycker också om att gräva i arkiv, förkovra sig i kulturhistoria och genealogisk forskning på sin och andras släkt.

Han älskar att spela badminton, försöker träna regelbundet på gym men är framförallt en hängiven Turfare som vissa månader kan få honom att gå eller cykla många mil.

Fem ord som sammanfattar Daniel: Positiv, ambitiös, flexibel, ansvarsfull och prestigelös.

KUNSKAPSÖVERSIKT

EXPERTIS

Användargränssnitt
Användarupplevelse
Varumärkesstrategi
Projektledning
Webbutveckling/design
Apputveckling/design
Grafisk design
Ikon/logodesign
Digital design
Tryck
Typografi
Foto
Möbeldesign
Informationsdesign
Illustration
Social media
Användarsupport
Utbildare

ARBETSMETODER

Intervjuer
Workshops
Projektstyrning
Brainstorming
Personas
Användarflöden
Analys
Kartläggning
Moodboards
Storyboard
Skissa
Wireframes
Mock-uper
Prototyper
POC (Proof of Concept)
Användartester
A/B Tester
Med mera...

VERKTYG

Adobe CS (Photoshop, Illustrator etc.)
InVision
WordPress
Balsamiq
JIRA (och liknande)
KanbanFlow
MS Office
Med flera...

ARBETSLIVSERFARENHET

2016 / ADDIVA AB

Interaktion- och UX-designer / Art Director-konsult

UX och konceptutveckling av intern produkt. UX- och konceptutveckling, webbproduktion och varumärke för nylansering av fusionerat bolag.

ex. addTrack webbaserat övervakningsystem för serviceunderhåll av tåg. UX-förbättringar för kommande version. Upnorth, produktutveckling UX, webb och varumärke.

2016 / CUMULA AB

Interaktion- och UX-designer / Art Director

Konceptvisuallisering och projektledning av 2 externa app-projekt. Marknadsmaterial för bolaget samt strategi och marknadsmaterial för intern produkt.

ex. ProPass, utveckling av bokningsapp för skönhetsbehandlingar i ett franchisekoncept. eyeVR, konceptualisering av ett YouTube för streamad VR-film. Optima, marknadsmaterial för app.

2014-2016 / VIKINGEN FINANCIAL SOFTWARE AB

Speldesigner / Interaktion- och UX-designer / Art Director

Uthyrd konsult med projektledarroll samt UX/digital designer för utveckling och framtagande av spelidé till app. Strategibyggande för lansering av start-upföretag och produkt. Marknadsanalys, UX-arbete, marknadsmaterial, webb, underhåll och support.

ex. Cumula, utveckling och konceptualisering av en spelapp för handel med aktier. Cumula Optima, webb och marknadsmaterial för företaget samt egenutvecklad app. Vikingen, återlansering av produktkatalog för att attrahera en ny målgrupp.

2013-2014 / ADEPRIMO AB (TIDIGARE LEANBACK)

Art Director / Interaktion- och UX-designer

Ansvarig produkt-AD/UX för E-MAGIN med utvecklingsteam, projektansvarig, underhåll och support. Webb-AD WordPress-projekt, Kontorsdesign och utbildare.

ex. Utveckling av den egna produkten E-MAGIN. Fokus låg på nyutveckling och vidareutveckling av app och mobilwebb under dessa år. IDG, Mittmedia och LRF Media paketering av flertalet av deras magasin för digital distribution för desktop och appdesign. LRF Media flertalet webbsidor för deras varumärken i WordPress (koncept, mall och design). Projektledning för Riksidrottsförbundet, digitala användarmanualer.

2008-2013 LEANBACK (BLEV ADEPRIMO)

Art Director / Interaktion- och UX-designer

Ansvarig produkt-AD/UX för E-MAGIN: utveckling, projektledning, underhåll, support. Inhouse-AD, Marknadstrategi och varumärkesbyggande samt utbildare.

ex. Projektledande designer för webbproduktioner för bla. Västerås Stad, Västerås & Co, Vafab Miljö. Webbproduktioner för bla. RUSTA, VKL, OmsorgsCompagniet, PP Pension, KSAB, Moderna Hem. Projektledande designer (+ animatör/interaktivt content) för digital distribution och produktion (E-MAGIN) för ICA (flertalet av deras varumärken och magasin, Stjärnumakarna, Scania, Interflora, Siemens, Tetra pak och Walt Disney Home Entertainment.

2002-2017 / D.E.SIGN

Egenföretagare: AD/UX-konsult / grafisk form / foto

Stor variation genom åren. Många webbproduktioner (hemsidor), webbmaster, marknadsmaterial, strategiarbete, varumärkesbyggande, filmfotograf, fotograf, trycksaker, grafiska profiler, illustratör, copywrigter, redaktör, AD/UX-vikarie.

ex. Konsult till Leanback med bl.a. redaktörsroll, skribent och AD för Soda magazine som gavs ut på uppdrag av SKL. Kenzan Tours, Valsaren, Riksförbundet Unga Musikanter, Azing Sport, Cabato, hemsidproduktioner, företagsprofiler, produktfotografering och marknadsmaterial. Webbproduktioner och webbmaster för ett flertalet artister och skivbolag som bla. Laleh, The Soundtrack of Our Lives, Warner Music Sweden, Subliminal Sounds, Silence Records och Dungen. Gaffa, Slitz, DN, Svenska Dagbladet, VF, några större tidningar som använt hans foton.

2003-2012 BOGGIEVOVVEN AB (THE SOUNDTRACK OF OUR LIVES)

Webbmaster / webbmarknadsansvarig / fotograf / grafisk formgivare

Kreativt bollplank, ansvarig för bandets webbkommunikation, marknadsaktiviteter, målgruppsbyggande och digital design. Omslagsdesign, arkivering, pressfoto, filmfotograf och stillbildsfotografi.

Daniel Eriksson
Telefon: 070-44 55 967
E-post: daniel@daniel.se

Svenska

ex. Lite av en allt i allo. Bygge, redaktionsarbete och drift av flertalet hemsidor, nyhetsrapportering, reporter, promotionmaterial, konsertfilm, turnedokumentation, design av skivomslag, drift och uppstart av flertalet sociala medier, digital distribution av bild och ljud, fanclubansvarig.

1999-2001 SOMMARJOBB OCH EXTRAJOBB INOM DEN KREATIVA SFÄREN
Webbdesigner / Korsordsillustratör / Utställningskreatör
Möbelguiden.se / Omander press / Länsstyrelsen Västmanland

UTBILDNING

2015 USER EXPERIENCE (UX) / GRÄNSSNITTDESIGN - BERGHS SCHOOL OF COMMUNICATION
Tio veckors kurs med ansökningsintagning. Kurscertifikat. Gjorde utbildningen för att få UX-kompetensen på papper.

2001-2002 KICKSTARTPROGRAMMET – SCIENCE PARK
Entreprenörprogram under ett år, med målet att ta fram nya entreprenörer inom Science Parks profilering.

2001-2002 NYFÖRETAGARSKOLAN - EDUCTUS
Utbildning för att starta eget företag, marknadsföring, ekonomi och strategi.

2000-2001 GRAFISK FORMGIVARE / IT-PRAKTIKER - AVENTUS
Egen utformad utbildningsplan för grafisk formgivare samt 3d-illustratör, webb och tryck. Grundläggande it-branchutbildning.

1998-2000 INTERIÖRDESIGN OCH ENTREPRENÖR - NÄÄS KY-UTB. / HDK – HÖGSKOLAN FÖR DESIGN OCH KONSTHANTVERK
Kvalificerad Yrkesutbildning med mål att skapa framtidens interiör/möbelformgivare och entreprenörer. Med högskolekurser från HDK integrerat i utbildningen.

1995-1998 ESTETISK: KONST OCH FORM - RUDBECKIANSKA GYMNASIET
Grundläggande utbildning inom konst och formgivning.

ÖVRIGT

Mycket god datorvana sedan 1998 och arbetat med professionella verktyg inom illustration, grafisk design, foto och webb sedan 1999. Appverktyg och mobil webb sedan 2009.

Har B-körkort, god vana att köra med släp.

Modersmål svenska, engelska mycket bra förståelse och bra på skrift och tal. Har jobbat mycket med kunder i de nordiska länderna och har god förståelse för skrift och tal för norska och danska. Har även arbetat mot den tyska marknaden och har kunskaper på grundskolenivå.

Har mångårig erfarenhet av styrelsearbete.

Har haft roll som brandskyddsansvarig.

PORTFOLIO

Ett litet urval av de olika projekt Daniel jobbat med. Fler exempel kan tas fram på begäran.

daniel.se/portfolio-short