



**mobil:** 070 894 90 03

**e-post:** dick.wennberg@gmail.com

**LinkedIn:** [linkedin.com/in/dickwennberg](https://www.linkedin.com/in/dickwennberg)

## Om mig

Jag är en nyfiken designer med bred erfarenhet som har jobbat med en mängd olika varumärken under de senaste 20 åren. Att förstå helheten är viktigt, inte bara användaren utan även affären.

Det roligaste med mitt jobb är att vara med och utveckla produkter och tjänster med användaren i fokus och att få ihop användarnas intressen och behov med affären. Det är bland annat det här som får mig att aldrig tröttna på design.

Jag har erfarenhet av att arbeta i en agil miljö och i tvärfunktionella team. Jobbar mycket med research, strategi, användartester, tillgänglighet, optimering, analys och koncept som sedan visualiseras i t.ex. flödesskisser, wireframes, LoFi- och HiFi-prototyper.

Som kollega brukar jag beskrivas som idéstark, nyfiken med positiv energi och engagemang. Jag får ofta höra att min entusiasm smittar av sig och att jag har lätt för att hitta nya vägar till lösningar.

## Roller

- UX-Designer
- UX-Research
- Visual Designer
- Workshop leader

## Metoder och processer

- Facilitating workshop
- Design Thinking
- UX-Design
- UX-Research
- Customer Journey
- E-Commerce

## Verktyg

- Adobe XD
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Google Analytics
- Custelligence

## Anställningar och exempel på projekt

### **Black Lizzy**

Jan 2020 –

UX-Designer

#### **Black Lizzy/Säljprocess**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagandet av Black Lizzys säljprocess. Syftet var att mappa Black Lizzys säljorganisations behov mot kund för att hitta förbättringsområden och säljmaterial/-verktyg. Jag genomförde intervjuer, workshops och mappade upp säljprocessen. I samma projekt tog vi fram presentationsmaterial för säljarna och en ny offertmall.

Resultatet av projektet blev lyckat och togs emot väl av säljarna och Black Lizzys identitet stärktes.

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Custelligence, Facilitating workshops, Visuell design, UX-design, UX-Research, UX-Copy, Customer journey, Power Point,

### **Apollo,**

#### **Part of DER Touristik Nordic**

Aug 2015 - jan 2020

På Apollo var jag anställd på den nordiska marknadsavdelningen men jobbade även med de tre utvecklingsteamerna på IT. Jag hade även tät kontakt med de fyra marknaderna Sverige, Finland, Norge och Danmark. På den nordiska marknadsavdelningen ansvarade jag för underhåll och vidareutveckling av webbplatserna, apparna, samt de andra digitala kanalerna.

Jag jobbade även med våra andra varumärken Lime travel, Golf Plaisir, Xtravel och Novair.

Mitt fokus var att jobba användarcentrerat i kombination med affären i fokus. Min roll var bred men fokus låg på UX-Design och UX-Researchs, optimering och konvertering. Jag jobbade även med visuell design, konceptdesign, samt drev ett antal designstudios/workshops, A/B-tester och användartester.

#### **Exempel på projekt:**

UX-Designer

#### **Apollo/Digital målbild**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagandet av Apollos digitala målbild. Syftet är att mappa organisationens behov mot kundens för att hitta förbättringsområden, nya tjänster mot kund och även internt. Projekt Digital målbild genomförde 40 intervjuer i organisationen, 15 kundintervjuer, enkät mot kunder och workshops med olika affärsområden i Apollo.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- ta fram intervjufrågor
- genomföra intervjuerna
- analysera data
- kartlägga och visualisera kundresan

Resultatet av projektet blev lyckat och togs emot väl i organisationen. Ett presentationsmaterial levererades och kundresan låg sedan till grund för bl.a. Apollos nya app och organisationsförändringar.

Adobe Illustrator, Analys & Förstudier, Intervjuer, Customer journey, Facilitating workshops, Mosaic personas, The Custellence, UX-Design, War room

UX-Designer/UI-Designer

### **Apollo's nya reseapp**

I följande projekt hade jag rollen som UX-/UI-Designer för framtagandet av Apollo's nya reseapp. Appollo reseapp är kostsam att underhålla och bygger på ett inifrån- och uttänk. Det var extra tydligt i arbetet med Apollo's digitala målbild och kundresan. Det nya konceptet utgick från en app som skulle vara ett stöd och hjälpmedel samt inspirationskälla för kunden på själva destinationen. Det ska vara enkelt att boka och betala exempelvis en utflykt. Appen ska också vara en kommunikationskanal mellan kund och Apollo's destinationspersonal.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- ta fram det nya konceptet
- driva Design studios
- ta fram flödesscheman
- ta fram testbara LoFi- och HiFi-prototyper
- ta fram en helt ny design

Resultatet av projektet togs emot väl i organisationen, den nya appen hade ett tydligare syfte, var användarvänlig samt hade en hög kund- och affärsnytta.

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD, Facilitating workshops, UI-design, UX-Design, Wireframes, LoFi- och HiFi-prototyper, Användartester, App Design,

UX-Designer/UI-Designer

### **Apollo/Golf Plaisir**

I följande projekt hade jag rollen som UX-/UI-Designer för framtagandet av ett nytt bokningssystem för golfresor på Golf Plaisirs webbplats. Golf Plaisirs kunder ska själva kunna boka flyg, hotell och greenfee online. De ska även kunna boka flera greenfee online varje dag på olika golfklubbar.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- ta fram flödesscheman
- skapa wireframes
- ta fram testbara LoFi- och HiFi-prototyper för mobil och desktop
- kvalitetssäkra mot extern utvecklare

Resultatet av projektet blev lyckat, beställaren och Golf Plaisirs kunder var mycket nöjda med den nya tjänsten som är väldigt flexibel och enkel att använda. Golf Plaisirs smyglanserade tjänsten november 2019 och är först ut världen med denna tjänst.

Adobe Photoshop, Adobe XD, Facilitating workshops, UI-designer, UX-design, Wireframes, LoFi- och HiFi-prototyper

UX-Designer

### **Apollo/Dynamiska produkter**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagandet av ett nytt bokningssystem för kryssningar. Bokningssystemet bygger på att Apollo's kunder själva kan boka flyg, hotell och kryssning på Apollo's webbplats.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- driva Design studios
- ta fram flödesscheman
- skapa wireframes
- ta fram testbara LoFi- och HiFi-prototyper
- kvalitetssäkra mot extern UI-Designer och utvecklare

Rederierna MSC Cruises, Royal Caribbean och Apollos kunder var nöjda med det nya bokningssystemet. Bokningssystemet lanserades på Apollos svenska, norska, danska och finska responsiva webbplatser.

Adobe Photoshop, Adobe XD, Design Studio, E-handel, Flödesscheman, LoFi- och HiFi-prototyper, UX-Research, UX-Design

## **Veryday**

Jan 2014 - Mar 2015

UX-Designer

### **Veryday/Svenska Spel**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagandet av en ny ombudsterminal för Svenska Spel. Dagens terminal var inte användarvänlig samt var kostsam att underhålla. Det var höga krav på den nya terminalen, den skulle bland annat vara användarvänlig, enkel att administrera och att lägga upp nya spelprodukter.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- ta fram processflöden
- skapa wireframes
- ta fram testbara LoFi- och HiFi-prototyper

Svenska Spel och spelombuden var mycket nöjda med den nya ombudsterminalens digitala gränssnitt och tjänster som byggde på operativsystemet iOS.

Adobe Illustrator, Användartester, Interaction designer, Intervjuer, iOS app, Lucidchart, UX-design, UX-Research, Process mapping

## **Klirr Stockholm**

Okt 2011 - Dec 2013

UX-Designer

### **Klirr/Cylinda**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagandet av en ny webbplats för Cylinda. På den nya webbplatsen skulle det vara enkelt för kunden att hitta och jämföra Cylindas produkter samt att få support.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- intervjua
- ta fram en sitemap
- skapa wireframes

Cylinda blev väldigt nöjda med den nya webbplatsens tjänster och design. Kundtjänst fick även ned mängden telefonsamtal och mail från kund.

Intervjuer, Facilitating workshops, Omnigraffle, Sitemapping, Wireframes och Mock-ups

**EDB Consulting Group**  
Sep 2007 - Sep 2011

Service design/UX-Design  
**EDB/Dometic Group**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer i en förstudie rörande Dometics fyra marina varumärken, hur de ska presenteras på en gemensam webbplats och extranät.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- analysera data
- kartlägga kundresan
- ta fram processflöden

Resultatet av projektet blev lyckat och togs emot väl i organisationen och av det fyra marina varumärkena.

Business to Business, Business to Consumer, Service Design, UX-Design, Kundresa, Omnigraffle, Personas, Process mapping, War room

**Dropit**  
Nov 2004 - Aug 2007

UX-Designer  
**Dropit/Aegon Group**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer i framtagandet av Aegons nya internationella webbplats och ett intranät.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- driva workshops
- ta fram sitemaps
- skapa wireframes

Aegon var mycket nöjda med webbplatsen och intranätets moderna design och funktioner. Vilket också ledde till flera års långt samarbete.

Facilitating workshops, Omnigraffle, Sitemapping, UX-design, Wireframes och LoFi- och HiFi-prototyper

**Made in Sthlm**  
Grundare och delägare  
Dec 2001 - Sep 2004

UX-Designer  
**Made in Sthlm/Telia Sonera – Skanova**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer. Skanova behövde en B2B lösning för försäljning av sina tjänster. B2B lösningen skulle vara en webb lösning (NetBusiness). I uppdraget ingick även att skapa personas på Skanovas kunder.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- driva workshops
- ta fram sitemaps
- skapa wireframes
- ta fram LoFi- och HiFi-prototyper för tester
- ta fram personas

Skanova och deras kunder blev mycket nöjda med B2B lösningarna på webbplatsen. Webbplatsen uppfattades modern och var enkel att lägga beställningar på. Vilket resulterade i att jag hade ett åtta års långt samarbete med Skanova.

B2B sales, E-handel, Facilitating workshops, Personas, Processflöden, Research, Sitemapping, UX-design, Wireframes och LoFi- och HiFi-prototyper

## **Mind**

Apr 2000 - Nov 2001

UX-Designer

### **Mind/Activ**

I följande projekt hade jag rollen som UX-Designer för framtagande av en portal för aktiva människor. Portalen ska föra samman olika människor som utför Extremsporter, inspirera, öppna upp för dialog/diskussioner och ett bytestorg. Medlemmarna ska även i portalen bestämma delar av innehållet i sin egen medlemstidning.

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- driva workshops
- ta fram sitemaps
- skapa wireframes
- LoFi- och HiFi-prototyper
- utföra användartester

Projektet blev lyckat och kunden var mycket nöjd med de framtagna tjänsterna, portalens navigationsstruktur och design.

Användartester, Sitemapping, UX-Design, Wireframes, LoFi- och HiFi-prototyper och Facilitating workshops

## **Inventa Affärsutveckling**

Aug 1999 - Mar 2000

UX-Designer/UI-designer

### **Inventa Affärsutveckling/HSB**

I följande projekt hade jag rollen som UX-/UI-Designer för framtagande av en webbtjänst för HSB där deras kunder kan prova vilken färg och ytskikt de vill ha i sitt kök (nätrendering).

Jag hade bl.a. ansvar för att:

- skapa wireframes
- skapa LoFi- och HiFi-prototyper
- ta fram slutgiltig design

Pilotprojektet blev lyckat och nätrenderingen underlättade för kunderna att välja luckor, bänkskivor och ytskikt i de nyproducerade lägenheterna.

Adobe Photoshop, UI-design, UX-design, Wireframes och LoFi- och HiFi-prototyper

## Arbetsgivare

**Black Lizzy**

Jan 2020 - pågående

**Apollo, Part of DER Touristik Nordic**

Aug 2015 - Jan 2020

**Veryday AB**

Jan 2014 - Aug 2015

**Klirr Stockholm AB**

Okt 2011 - Dec 2013

**EDB Consulting Group AB**

Sep 2007 - Sep 2011

**Dropit AB**

Nov 2004 - Aug 2007

**Made in Sthlm Communication AB**

Dec 2001 - Sep 2004

**Mind AB**

Apr 2000 - Nov 2001

**Inventa Affärsutveckling AB**

Aug 1999 - Mar 2000

## Utbildning

**Multimedia Pedagogik och Teknik (Fil. kand. )**

1996 - 1999

Stockholms universitet

Pedagogik med inriktning mot multimedia: lärande och lärprocesser, kommunikation, gruppsykologi och forskningsmetod. Teknikblocket innehöll bildbehandling, animation, datorgrafik, crossmedia publishing, projekthantering och typografi.

## Kurser och certifieringar

**Google Digital Academy**

2017

Google

Through strategic education programs, we help you understand how digital solutions solve business challenges and put in place plans, processes and new ways of thinking to help you accelerate digital transformation.

**Service Design Boot-Camp**

2014

Robert Bau

Ett tre dagars Service Design Boot-Camp med Robert Bau på initiativ av Veryday.

**Marknadskommunikation och Kreativ problemlösning**

2000

Berghs School of Communication

Kreativ problemlösning, presentationsteknik, kognitionsvetenskap, teambuilding, dramaturgi & berättarteknik, marknadskommunikation, varumärkesuppbyggnad och typografi.

## Språk

Svenska

Modersmål

Engelska

Goda kunskaper

Danska

Enstaka ord och fraser