



INDHOLD

Side 1

- Introduktion

Side 2

- Lidt om mig
- Uddannelser
- Erhvervserfaring
- UX/UI Samarbejde
- Sprog

Side 3

- Kompetencer
- Teorier
- Kundeprojekter
- Case eksempel

Side 4

- Referencer

Side 5

- Design Thinking 101

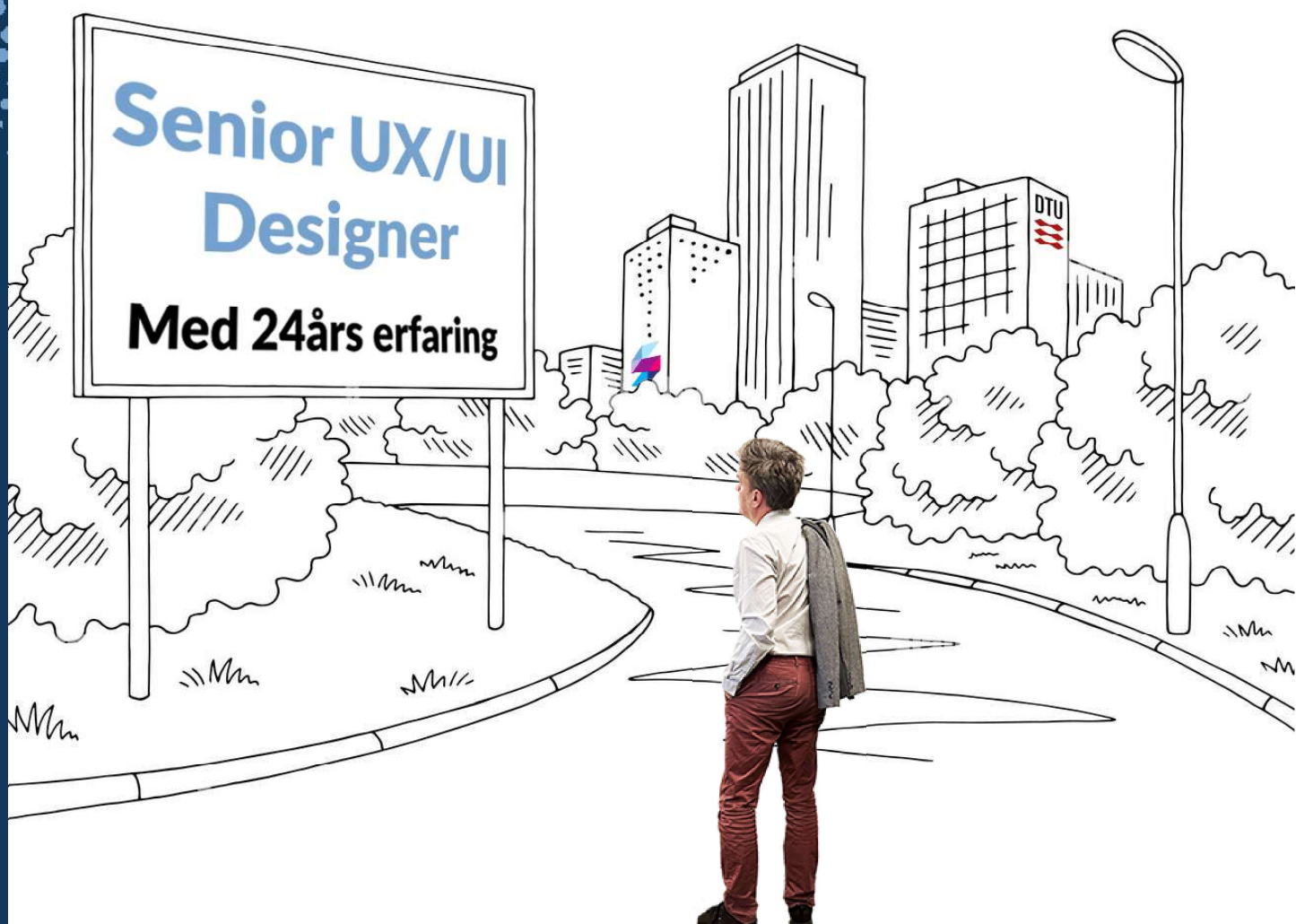
ONLINE

Læs også mere på min online profil

www.uxhero.dk



til den nysgerrige



Hej,

Jeg hedder Jesper Pilegaard, i dette dokumenter finder du alt relevant information omkring hvem jeg er, lidt om mine kompetencer, samt nogle udvalgte projekter jeg har været en del af.

Jeg er pt. ikke jobsøgende, men er altid nysgerrig på hvad der måtte findes af projekter derude, så derfor hører jeg gerne omkring disse, hvem ved, måske kan jeg bidrage med noget. :)

Hvis noget skulle give anledning til spørgsmål, så kan der opnås adgang til forskellige kontakt oplysninger via hjemmesiden www.uxhero.dk

Jesper Pilegaard

LIDT OM MIG

Er 42 år og bosat i Gundsømagle med min kone og datter på 3 år.

Jeg anser mig selv som **loyal, ærlig** og **udadvendt**, er god til at **lytte**, hvilket er en fordel i mit speciale. :)

Min baggrund er oprindelig programmør, men har altid haft en vis berøring med **UX** og **UI** design, som er blevet mit primære fokus.

Jeg ser min programmør baggrund som en kæmpe fordel i **koncept udvikling**, særligt når det kommer til at arbejde hen imod eksisterende komponenter.

Jeg tager **ansvar** for min egen udvikling, hvilket også gør sig synlig ved at jeg er mange år i samme virksomhed og så er jeg en **problemknuser**.

UDDANNELSER

User Experience Engineering

DTU | MSc (12)
Lyngby (2023)

UX Design Prototyping

DTU | MSc (10)
Lyngby (2018)

Projektledelse

Factor 3 | Kursus
København (2010)

Datamatiker

Niels Brock | BSc (09)
København (1999-2000)

SPROG

Dansk

Modersmål

Engelsk

Flydende

JESPER PILEGAARD

Senior UX/UI Designer som har følgende i rygsækken:

24

Års

Samlet erfaring

>8

Års

Som UX/UI'er

4

Ansættelser

4

År

som Senior

ERHVERVSERFARING

Senior UX/UI Designer

Schultz Information (2011 – nu)



- Konceptudvikling af nye produkter
- Mockups & Wireframes til SKI og andre offentlige udbud
- UX/UI design af interne og eksterne projekter.
- Facilitere indhold til workshops
- Feature udvikling til eksisterende produkter i samarbejde med CX
- Udvikling af designmanualer

Front-end udvikler

Aller Media (2001 – 2011)



Fullstack Udvikler & Designer

Metroberg (1999 – 2001)



Internet Supporter

Cybercity (1999)



UX/UI SAMARBEJDE

Jeg har igennem flere projekter haft mulighed for, at samarbejde med nogen af branchens førende **UX design bureauer**:

Advice

Projekter: **Statstidende, Lovtidende, Retsinformation**
Rolle : **Overdragelse af UX materiale og opgaver**



SortHvid

Projekter: **Byg&Miljø, Jobbing**
Rolle : **Understøttende UX Designer**



Bysted

Projekter: **MitJobKompas (STAR)**
Rolle : **Understøttende UI Designer og Front-end udvikler**



KOMPETENCER

Kerne Kompetencer

- UX/UI Design
- Produkt/Koncept udvikling
- Projektledelse
- Scrum
- Forretningsfokus & økonomi
- Workshops

Værktøjer

- Adobe XD, PS, PR og AE
- Microsoft Office 365
- Microsoft Visual Studio
- Figma
- Sketch
- Miro

TEORIER

(OG TEKNIKKER)

UX

- UX Laws by Jon Yablonski
- Workshop Tactics by Aurelius
- Design Thinking (Side 5)
- Brugercentreret design

UI

- Google Material
- Bootstrap
- ATOMIC design

CASE EKSEMPEL

For at minimere indholdet i dette CV, har jeg valgt at lave et separat dokument med en case.



KUNDEPROJEKTER

Naturskadebasen

LEAD UX

UI

WORKSHOPS

I forbindelse med udbuddet på Naturskadebasen, har jeg været en del af både **koncept og design udviklingen**, både i tilbuddet men også efterfølgende i udviklingsfasen, i samarbejde med et 8 mand stort team.

Lancering: **2023**



Mødestyring

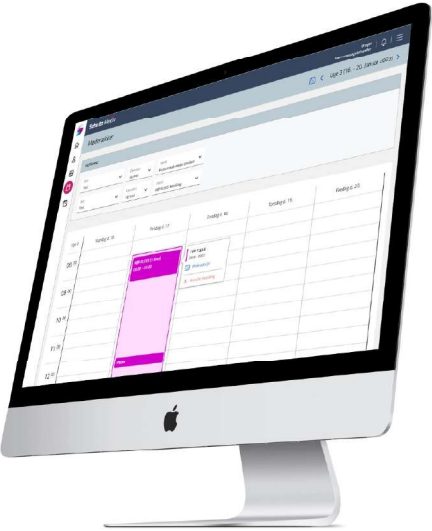
LEAD UX

UI

WORKSHOPS

I dette projekt har jeg fungeret som primær ansvarlig for indsamling af bruger feedback og leveret materiale til **brugerworkshops**, hvor begge aktører har været tilstede, både Region- og Kommune repræsentanter.

Lancering: **2020**



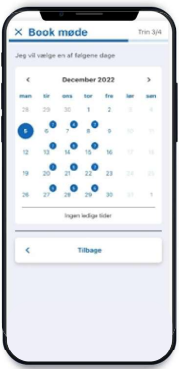
Booking

UX

UI

På vores borgervendte booking app, har opgaven primært bestået af at levere **UX/UI** skabeloner, samt finde relevante komponenter i samarbejde med udviklingsteamet.

Lancering: **2020** **APP Store**



Civilstyrelsen

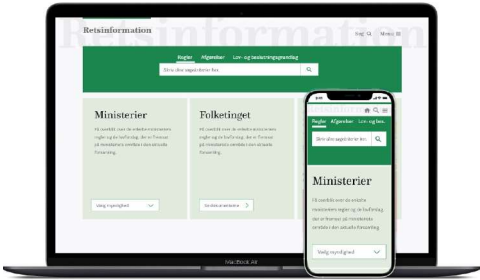
UX

UI

WORKSHOPS

Videreudvikling af websites, der ligger under Statstidende i samarbejde med kunde og design bureau. I dag leveres der

Lancering: **2019** **statstidende.dk**
lovtidende.dk
retsinformation.dk



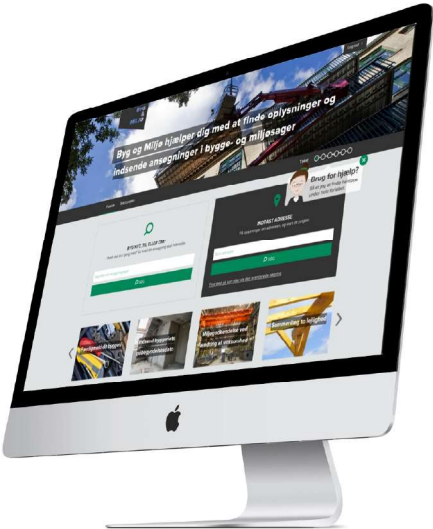
Byg & Miljø

UX

UI

Byg&Miljø er en portal alle borgere og virksomheder skal bruge til, at søge om byggetilladelse hos deres kommune, derfor var løbende **UX optimering** nødvendig, da vi havde ret store

Lancering: **2015** **byggogmiljø.dk**



REFERENCER

“



Schultz Information

Jeg har lært Jesper at kende som en udadvendt person med en loyal tilgang til opgaver og kollegaer. Han arbejder dedikeret med opgaverne og følger dem til dørs i samarbejde med kunder og kollegaer, også hvis der er bump på vejen.

Lasse Steensgaard Spanggaard, IT Udviklingschef

“



Aller Media

Jeg har lært Jesper at kende som en dedikeret kollega med god forretnings forståelse. Jesper er én af de sjældne udvikler-profiler, som på enkel vis evner at kommunikere selv svære tekniske emner til kunderne.

Thomas Voss, Afdelingschef

Flere referencer kan fremsendes.

DESIGN THINKING 101

Her kan du se en kort forklaring på hvordan en typisk **UX process** vil foregå og indeholde af elementer for at opnå det **bedste resultat**.

Der er samtidig en indikator som fortæller hvor meget af opgaven **fylder** i min hverdag.



EMPATHIZE



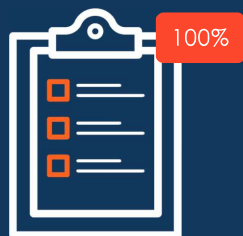
DEFINE



IDEATE



PROTOTYPE



TEST

I den indledende fase tager vi et møde med kunden, typisk som workshops hvor vi benytter teknikker, som kan udtrække værdifuld viden omkring hvad kundens kerne udfordringer er, men også hvor kunden gerne vil hen i forhold til løsning.

Teknikker: **Empathy Map, Prototype Persona, Stakeholder Map, Problem Statement**

Her definerer vi den teoretiske løsning og hvilke problemstillinger vi ønsker at løse, samt hvilke værdier vi ønsker at fokuserer på.

Det er også her vi ofte vil påbegynde at lave userstorys samt definere rammerne for vores MVP.

Teknikker: **Hypothesis Statement, Value Proporsition**

Det er nok her de fleste UX Designere trives bedst, nemlig at komme på et hav af ideer, det er nemlig her at hjernen kommer på overarbejde og hvor man kan tillade sig, at tænke mest kreativt uden at blive for konkret.

Teknikker: **Mind Map, Crazy Eights, Round Robin, Story Board**

Prototype delen er hvor vi bliver lidt mere konkrete i den kreative proces, her har vi udvalgt hvilke ideer fra **IDEATE** vi ønsker at kører videre med og får disse pudset af i et mere konkret flow. Dette kan være enten som en klikbar prototype eller ved hjælp af Micro Interactions.

Teknikker: **Atomic Design, Micro Interactions**

Det er her spændingen bliver udløst, her tester vi prototypen af på enten udvalgte test brugere eller kunden selv, dette sker oftest med workshops.

Det er også her vi finder ud af om vi skal forbi enten **IDEATE** eller **PROTOTYPE** fasen igen, for at rette eventuelle fejl eller måske udvide MVP'en yderligere.

Need to know

Grunden til at nogle punkter ligger lavere **scoret** end andre, skyldes at Schultz primært byder på SKI udbud, hvor faser som **EMPATHIZE** og **DEFINE** oftest er veldefineret i selve udbuddet.

Det betyder dog ikke at jeg ikke udfører disse områder, men blot udfører den i mindre grad end de andre, men udført, vedligeholdt og styrket bliver de.