

Ding Chen

UX/UI-designer i Bouvet

Som designer med en tverrfaglig bakgrunn, inkludert en mastergrad i lingvistikk og en bachelorgrad i interaksjonsdesign, har jeg en unik tilnærming som integrerer kunnskap om språk, design, psykologi og teknologi. Dette gjør meg i stand til å balansere brukerbehov med tekniske muligheter.

Min fireårige erfaring som konsulent omfatter varierte prosjekter hvor jeg har utviklet et solid fundament i skjæringspunktet mellom design, utvikling og forretningsstrategi. Jeg tilpasser designprosessen til hvert prosjekts spesifikke behov og jobber metodisk for å sikre at løsningene både møter brukernes behov og støtter virksomhetens mål.

Jeg har mye erfaring med Figma og jobber effektivt med prototyping. Jeg legger stor vekt på struktur og klar kommunikasjon ved levering av design til utviklere. Jeg bruker ofte animasjoner og mikrointeraksjoner for å gi liv til prototyper, i tillegg til å lage engasjerende animasjonsfilmer som formidler komplekse konsepter tydelig. Jeg har også holdt kurs i Smart Animate i Figma for både kollegaer og kunder.

Jeg trives best i tverrfaglige miljøer hvor jeg kan utforske og løse komplekse problemstillinger. Min evne til å konvertere strategi til en kreativ løsning gjør meg til en verdifull bidragsyter i ethvert team.



Arbeidserfaring

- 2020 - 2024 UX-konsulent / Bouvet Norge AS
- 2011 - 2014 Engelsklærer og språkkonsulent / New Channel International Education Group, Kina

Utdannelse

- 2018 - 2020 Bachelor i informatikk: design, bruk, interaksjon / Universitetet i Oslo
- 2014 - 2017 Master i engelsk lingvistikk og språktilegnelse / NTNU i Trondheim
- 2008 - 2012 Bachelor i engelsk språk og litteratur / Hubei University of Technology, Kina

Kompetanse

Fagområder

- UX/UI-design Animasjon og mosjon design Grafisk design Konseptutvikling
- Innsikt og innholdsanalyse Prototyping Brukertesting Designsystem Workshopledelse

Verktøy

- Figma FigJam Miro LottieFiles Procreate After Effects Anima Premiere Pro
- Final Cut Pro

Prosjekterfaring

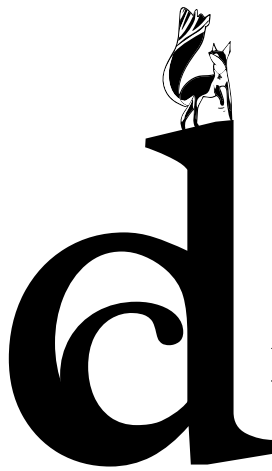
Kunder

- NVE Fagforbundet KulturIT Jotun Elvia PST Oslo Kommune Bouvet

Siden 2020 har jeg jobbet som UX-konsulent hos Bouvet, hvor jeg har inntatt roller som UX-designer, UI-designer, grafisk designer og tjenestedesigner. Jeg har arbeidet med et bredt spekter av prosjekter for ulike kunder i både privat og offentlig sektor. Min erfaring omfatter alt fra innsiktsarbeid til produktutvikling, hvor jeg har deltatt i både kortvarige og langvarige prosjekter. I disse prosjektene har jeg både bidratt i tverrfaglige team og håndtert ansvar selvstendig, noe som har styrket min evne til å levere effektive og brukerfokusede løsninger.

Portefølje

dingchen.no/portfolio



ding chen
94430163
hei@dingchen.no

Utvalgte prosjekter

Norges vassdrags- og energidirektorat (NVE)

01.2023 - 12.2023 Digital samhandling om konsesjon (DISKO)

NVE har digitalisering som et integrert innsatsområde i Virksomhetsstrategien for 2022–2026. For å styrke strategisk bruk av digitalisering som virkemiddel, skal NVE være en pådriver for at drift og utvikling av energisystemet blir tilstrekkelig understøttet av tilgang til oppdatert og standardisert utveksling av informasjon. NVE skal også bidra til at digitalisering brukes som et strategisk verktøy for egne oppgaver og i samhandlingen i sektoren.

Digital samhandling om Konsesjon (DISKO) er et prosjekt med hensikten å effektivisere NVEs saksbehandling av konsesjonssøknader med nettkonsesjoner som et første mål. Prosjektet skal også legge til rette for effektive prosesser for aktørene som søker konsesjon.

Målet for 2023 er å lage enkel portal med innlogging og skjema for å sikre nødvendig strukturert informasjon i tillegg til selve konsesjonssøknaden. Denne informasjonen skal tilrettelegge for enklere og raskere saksbehandling og bedre kommunikasjon med tiltakshaver. Linjeleder og saksbehandlere får bedre verktøy for kvalitetssikring av underlag for søknaden, ressursstyring og mulighet for rapportering på framdrift på den samlede konsesjonsporteføljen.

Tjenestedesigner

Innsiktsfase:

Jeg jobbet sammen med en annen designer i en innsiktsfase for å kartlegge og analysere brukerbehov og arbeidsprosesser i organisasjonen. Det ble gjennomført intervjuer, observasjoner og workshops for å identifisere flaskehalser og forbedringsområder. For å validere hypotesene og prioritere videre utviklingsoppgaver, gjennomførte jeg brukertesting med både interne og eksterne brukere. Denne tidlige brukerinnsikten dannet grunnlaget for en utviklingsprosess med konkretiserte konsept og utviklingsoppgaver.

UX- og interaksjonsdesigner

Prototyping:

Jeg hadde hovedansvaret for utviklingen av en klikkbar prototype for den første versjonen av en digital løsning for saksbehandling. Som del av et Scrum-team samarbeidet jeg med tverrfaglige eksperter for å sikre et konsistent og brukervennlig design. Jeg jobbet nært med utviklere, produkteier og prosjektledere for å forstå brukerbehov og tekniske avhengigheter, og integrerte denne innsikten i designprosessen.

Utviklingsfase:

Som interaksjonsdesigner spilte jeg en nøkkelrolle i overgangen fra design til utvikling, med fokus på en sømløs og effektiv handoff til frontend-utviklerne. Jeg sikret at utviklerne hadde tilgang til velstrukturerte og detaljerte designskisser i Figma. Gjennom regelmessige møter med utviklerteamet ble designet grundig gjennomgått, og eventuelle spørsmål eller usikkerheter fra utviklernes side ble effektivt adressert. Jeg var også proaktiv i å tilby oppfølging og støtte under utviklingsprosessen. Jeg holdt til og med mini Figmakurs for utviklerne, noe som bidro til en mer effektiv arbeidsflyt mellom design og utvikling.

Designsystem:

Jeg bidro å kartlegge det eksisterende, utdaterte designsystemet og identifiserte elementer som skulle videreføres i det nye systemet. Jeg var også involvert for å forme et nytt, moderne designsystem for hele organisasjonen gjennom tett samarbeid med kommunikasjonsavdelingen, designteamet, ledelsen, og utviklerne. I tillegg hjalp jeg med å utvikle standardiserte UI-komponenter og designmønstre som ble integrert i det pågående prosjektet (DISKO) og i organisasjonen som helhet.

Funksjonell arkitekt

Jeg tok på meg en rolle som funksjonell arkitekt i en senere fase av prosjektet, da jeg identifiserte behovet for å skape sammenheng mellom brukernes behov og krav, samt ivareta helheten i løsningen. I samarbeid med en teknisk arkitekt, bidro jeg til å definere både funksjonelle og ikke-funksjonelle krav for systemet, og sørget for en gjennomtenkt tilnærming til hvordan ulike komponenter eller systemer skal samhandle og være avhengige av hverandre. Som bindeledd mellom utviklerteamet og kunden, hjalp jeg til med nødvendige avklaringer. Jeg kommuniserte effektivt med ulike roller i teamet og koordinerte samtaler eller avklaringsmøter for å sikre at alle involverte parter var koordinerte og at behov og krav ble håndtert på en strukturert og sammenhengende måte.

- NVE
- Skjema.no
- Skjemadesign
- Public 360
- Figma
- Designsystem

Norges vassdrags- og energidirektorat (NVE)

02.2022 - 12.2022 Digital Kraftsystemutredning (Plannett.nve.no)

Norges vassdrags- og energidirektorat (NVE) ønsker å tilrettelegge for sømløs deling og utnyttelse av data på tvers av aktører i kraftsystemet, og planlegger å digitalisere prosessen av innrapportering av kraftsystemutredningen (KSU).

Målet er at mye av jobben som blir gjort i forbindelse med KSU-prosessene ute i nettselskapene skal være mer tilgjengelig og bedre organisert, slik at både nettselskapene, KSU-ansvarlige og NVE får større nytte av dem.

UX- og interaksjonsdesigner

Design og prototyping av MVP
Sammen med en annen designer, kom jeg raskt i gang med å skissere opp designforslag for MVP'en og itererte med kunde underveis. Det ble gjort et grundig innsiktsarbeid av kunde i forprosjektet som ga grunnlag for designvalgene.
Jeg hadde hovedansvar for å lage prototyper i Figma. Jeg satt opp klikkebare skjermer for kunde som ønsker å presentere konseptet både internt og eksternt, og laget høyoppløselig prototype med tilpasset flyt for brukertesting.
NVE har eget designsystem i Figma når det gjelder UI komponenter i NVE-tjenester. Jeg brukte Designsystemet aktivt og sørget for at designet av løsningen er konsekvent, men også laget spesifikke komponenter for dette prosjektet som ikke finnes i Designsystemet.

Universell utforming
Det ble designet flere skjemaer i løsningen, og jeg passet på at skjemaene var universelt utformet, med UU-vennlige ledetekster og feilmeldinger, og merking av obligatoriske felter, samt tilstrekkelig kontrast og lesbarhet.

Brukertesting
Jeg hadde sammen med en annen designer ansvaret for brukertesting, etter at designet av løsningen ble godkjent av kunde.
Det ble laget en intervjuguide som testings plan, og totalt ble seks tester gjennomført med sluttbrukere. Jeg satt opp funnene av testene i Miro etterpå, og utformet en innsiktsrapport for kunde, som trekker ut de viktigste tilbakemeldingene fra brukere, samt noen anbefalinger om veien videre.

- NVE
- Designsystem
- Skjemadesign
- Brukerinvolvering
- Figma
- Figlam
- Brukertesting
- Universell utforming
- Fagsystemer

PlanNett

Utredninger

Tiltak

Info

Investeringsnivå

Logg inn

Velkommen til PlanNett

PlanNett er en tjeneste som gir innsikt i utviklingen av det norske strømnettet. Informasjonen holdes oppdatert av nettselskapene selv, og tjenesten forvaltes av NVE. *NB: Tjenesten er under utvikling og er foreløpig frivillig å bruke av nettselskapene.*

I PlanNett samles en oversikt over nettselskapenes utredninger og tiltak, med nøkkelinformasjon som status, milepælsplan, og geografisk plassering. Det står også litt om bakgrunn og omfang. PlanNett gjør det enkelt for nettselskapene å oppdatere oversikten, og eksterne brukere vil enkelt kunne navigere i oversikten og finne relevant informasjon.

345 utredninger

En utredning skal gi beslutningstaker et godt beslutningsgrunnlag. Utredningen skal beskrive problemet som skal løses, og formulere mål for hva som ønskes oppnådd. Utredningsfasen munner ut i en begrunnet anbefaling om hvilket løsningskonsept som samlet sett er best.

Områdestudie

Konseptvalgutredning

Planlagt Pågår Avsluttet

Planlagt Pågår Avsluttet

Konsept

376 tiltak

Tiltak realiserer et valgt løsningskonsept. Nett-tiltak er alle typer tiltak i strømnettet som ikke dreier seg om direkte inngripen i (eller design av) markedene, og som går ut over det forvalter må gjøre for å opprettholde nettets funksjon i skarp drift.

Tiltaksfase

Ikke påbegynt Planleggings- fase Gjennom- føringsfase Avslutnings- fase Avsluttet

Oslo Kommune - Oslo Origo

06.2022 Figma-kurs

Oslo Origo, Oslo kommunes digitaliseringsetat, har som mål å forenkle innbyggernes hverdag gjennom utvikling av personlige og proaktive digitale tjenester. For å styrke kompetansen blant etatens designere, utviklere og innholdsprodusenter, tilbød Bouvet et omfattende kurs i designverktøyet Figma. Dette kurset var rettet mot å utvide deres forståelse av verktøyets avanserte funksjoner, utover et solid grunnlag. Over to halve dager dekket kurset hele spekteret av Figma-arbeidsflyten – fra grunnleggende komponenter til komplekse mønstre og layouts, avsluttende med utvikling av testklare prototyper. Gjennom en praktisk tilnærming ble deltakerne guidet i å selv bygge komponentene som ble benyttet i arbeidsflyten.

Kursholder - delen med mikrointeraksjoner og animasjon

Jeg hadde en nøkkelrolle i utformingen av kursmateriellet, spesielt innen mikrointeraksjoner og animasjon, og deltok aktivt i presentasjonen av kurset. Mitt bidrag omfattet demonstrasjon av oppgaveløsninger og assistanse i gjennomføringen. Jeg var også instrumental i å veilede deltakerne gjennom praktiske oppgaver, og sikret at individuell støtte var tilgjengelig for å oppnå deres læringsmål.

- Animasjon
- Kurs
- Presentasjon
- Figma
- Prototyping
- Brukertesting



Tutorial

Hvordan bruke smart animate

1

Åpne Prototype-fanen i høyre sidepanel.
Shift + E

2

Velg et lag, en gruppe eller en frame. En tilkoblingsnode vil vises på høyre kant.

3

Klikk på noden og drag nudelen til neste frame.

DesignPrototypeInspect

Frame 1

Frame 2

Interaction details

On click
Navigate to
Smart ani...

Animation

Smart animate
Ease in a...
300ms

4

Velg trigger (on click) og action type (Navigate to).

5

I Animation-seksjon velge du Smart animate fra overgangsfeltet.

6

Velg easing.

7

Endre varigheten.

8

Klikk på "play"-ikonet og åpne presentasjonsvisning.

9

* Funker ikke? Sjekk om lagnavn og rekkefølger matcher mellom to framer.

Bouvet ASA

04.2021 - 05.2021 Animasjonsfilm for Bouvet om E-handel

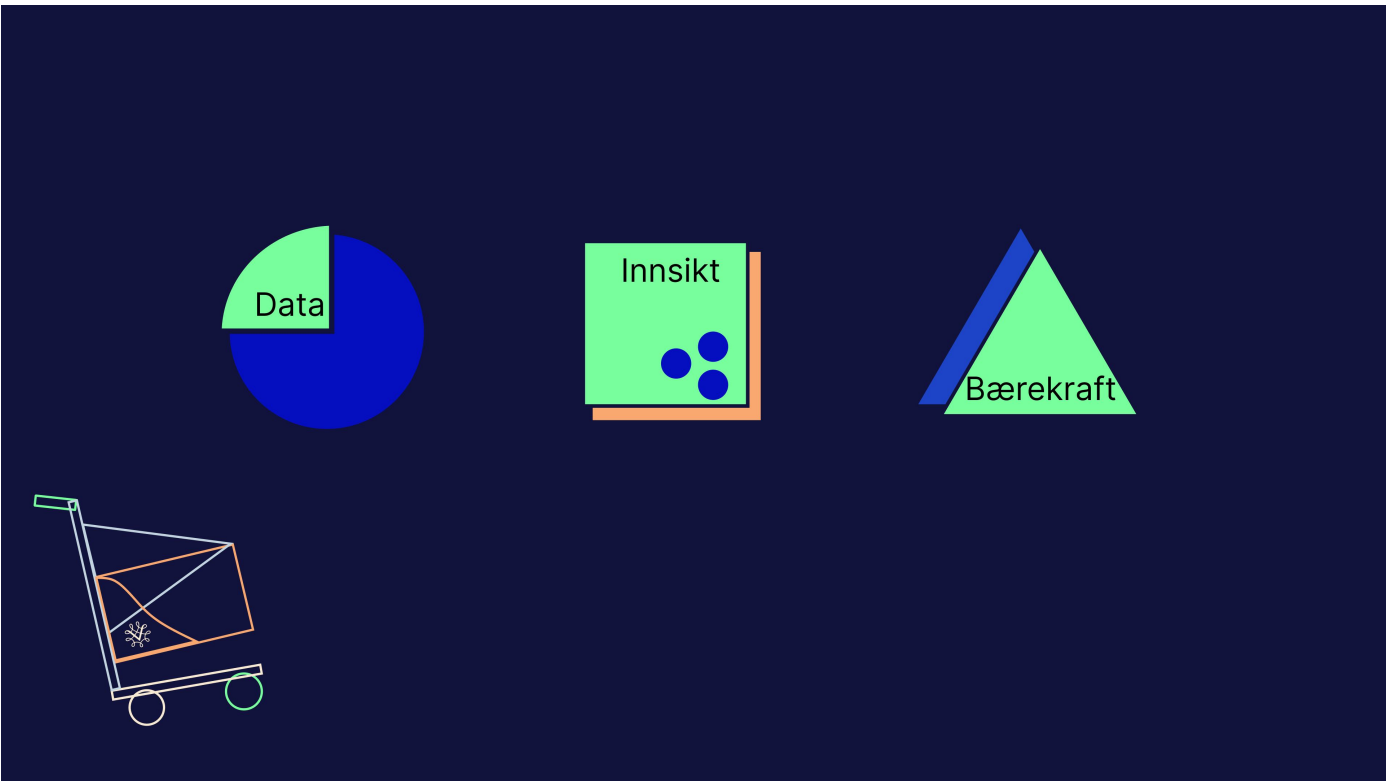
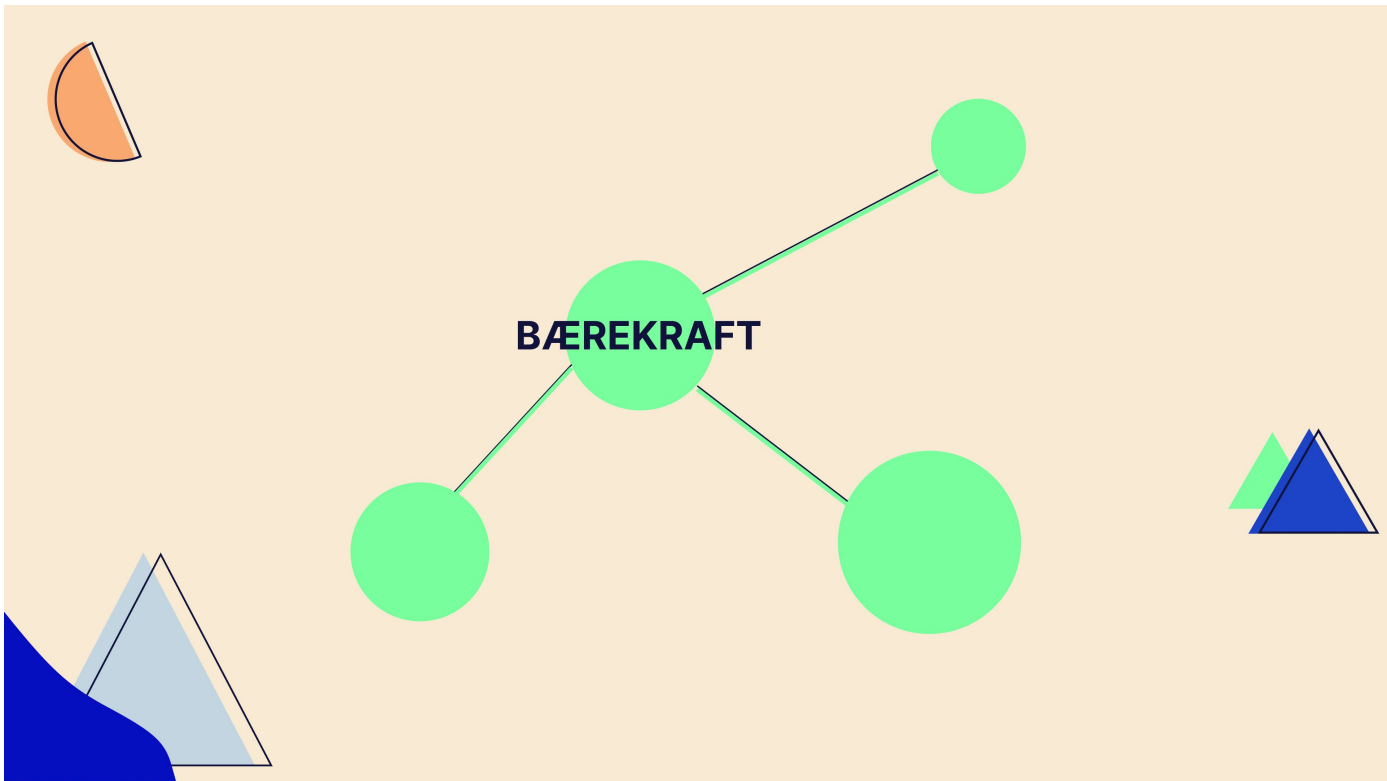
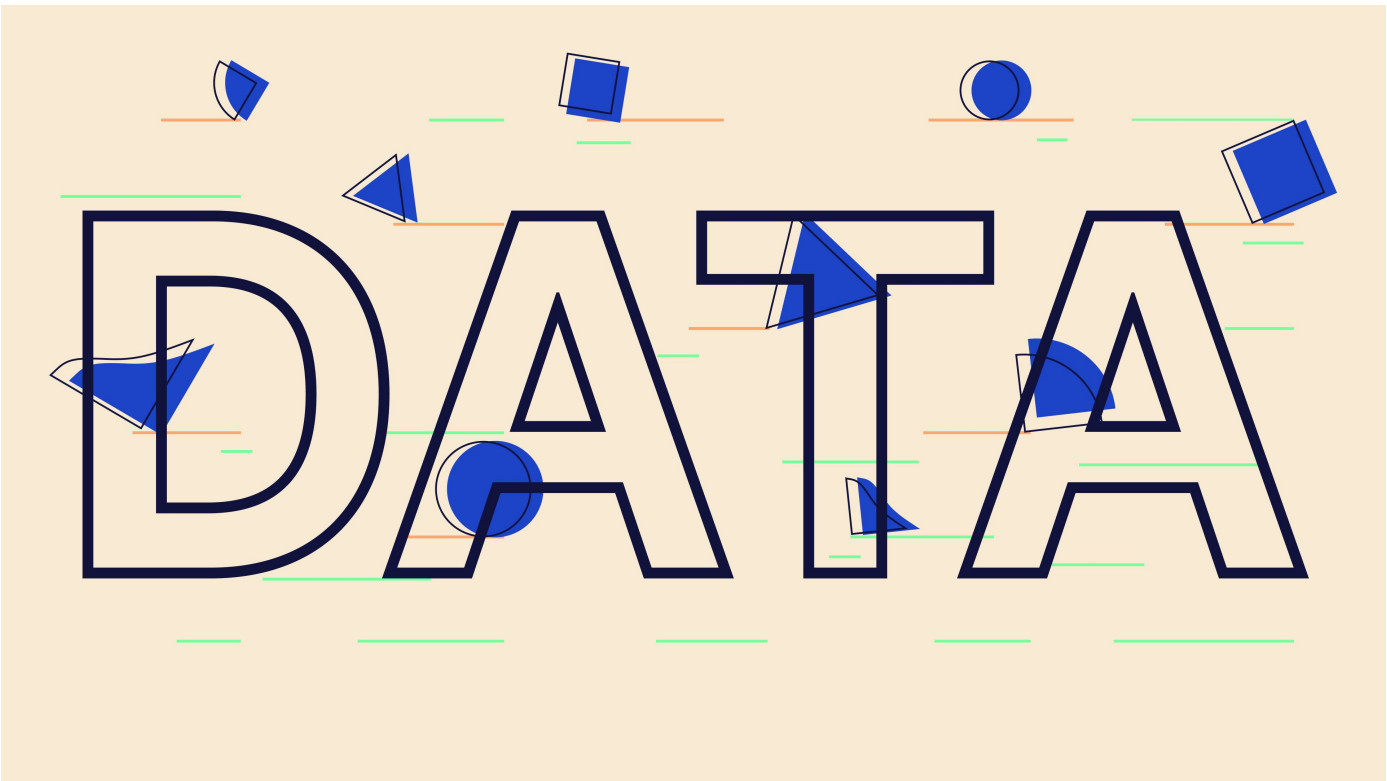
Netthandel er enormt effektivt i mange sammenhenger og det sparer tid både for tilbyder og kunde. Bouvet er spesialist på e-handel og kundeopplevelser, og ønsker å synliggjøre vår tverrfaglige ekspertise innen datadrevet, innsiktsbasert og bærekraft utvikling innen E-handel. I den forbindelsen ønsker Bouvet å lage en animasjonsfilm om E-handel og bruke Vinmonopolet som kundecase, og visualiserer hvordan vi oppnår suksess sammen med kunde.

Konseptutvikler og motion designer

Jeg var ansvarlig for å utvikle storyboardet basert på et forhåndsutviklet manus, hvor jeg med finesse integrerte Bouvets nye grafiske profil. Gjennom en dynamisk fortelling, utnyttet jeg Bouvets designelementer til å fremstille en engasjerende historie med kreative form- og fargekombinasjoner som gjennomgikk en metamorfose og bevegelse.

I utviklingen av animasjonsfilmen, styrte jeg prosessen fra start til slutt. Jeg håndterte innholdskartlegging, konseptutvikling, storyboarding, illustrasjon og animasjon, samt integrering av lydeffekter og musikk. Min anvendelse av en rekke designverktøy, inkludert Figma, Adobe After Effects og Premiere Pro, var essensiell i å skape en kohesiv og innbydende visuell opplevelse.

- Animasjon
- Smart Animate
- Adobe Premiere Pro
- Konseptutvikling
- Grafisk design
- Animasjonsfilm



Fagforbundet

08.2021 - 02.2022 Redesign av Fagforbundet UNG

Fagforbundet UNG er Fagforbundets medlemstilbud til lærlinger, studenter og unge arbeidstagere. I forbindelse med at Fagforbundet byttet CMS for sine hovedsider for alle medlemmer ble det besluttet å flytte nettsidene for Fagforbundet UNG fra et eget nettsted og integrere sidene i nettsidene til Fagforbundet slik at medlemmene fikk et nettsted å forholde seg til. Samtidig var det viktig å synliggjøre at dette var et rettet mot unge medlemmer.

Grafisk- og UX-designer

Innholdskartlegginng

Kartlegging av eksisterende løsning for UNG-medlemmer og prioritering av hvilket innhold som skulle videreføres.

Skissering og prototyping

Jeg hadde hovedansvar for å skissere opp designforslag til nettsiden, og laget klikkebarer hi-fi prototyper for brukertesting.

Grafisk design

For å gi UNG-innholdet en egen identitet foreslo jeg en ny fargepalett som skillet seg noe fra Fagforbundets ordinære palett, men innenfor rammen av den grafiske profilen Fagforbundet har på hovedsiden. I tillegg designet jeg også flere grafiske elementer for å bygge opp en ny og egen identitet til Fagforbundet Ung.

Brukertesting

Sammen med en annen designer og en innholdsrådgover, var jeg med å brukerteste en tidlig prototype med forslag til nytt design på medlemmer og tillitsvalgte som tilhører UNG for å se om navigasjonsprinsippene og innholdsstrukturen var lett å bruke og at det grafiske designet var tiltalende og fungerte for målgruppene.

Universell utforming

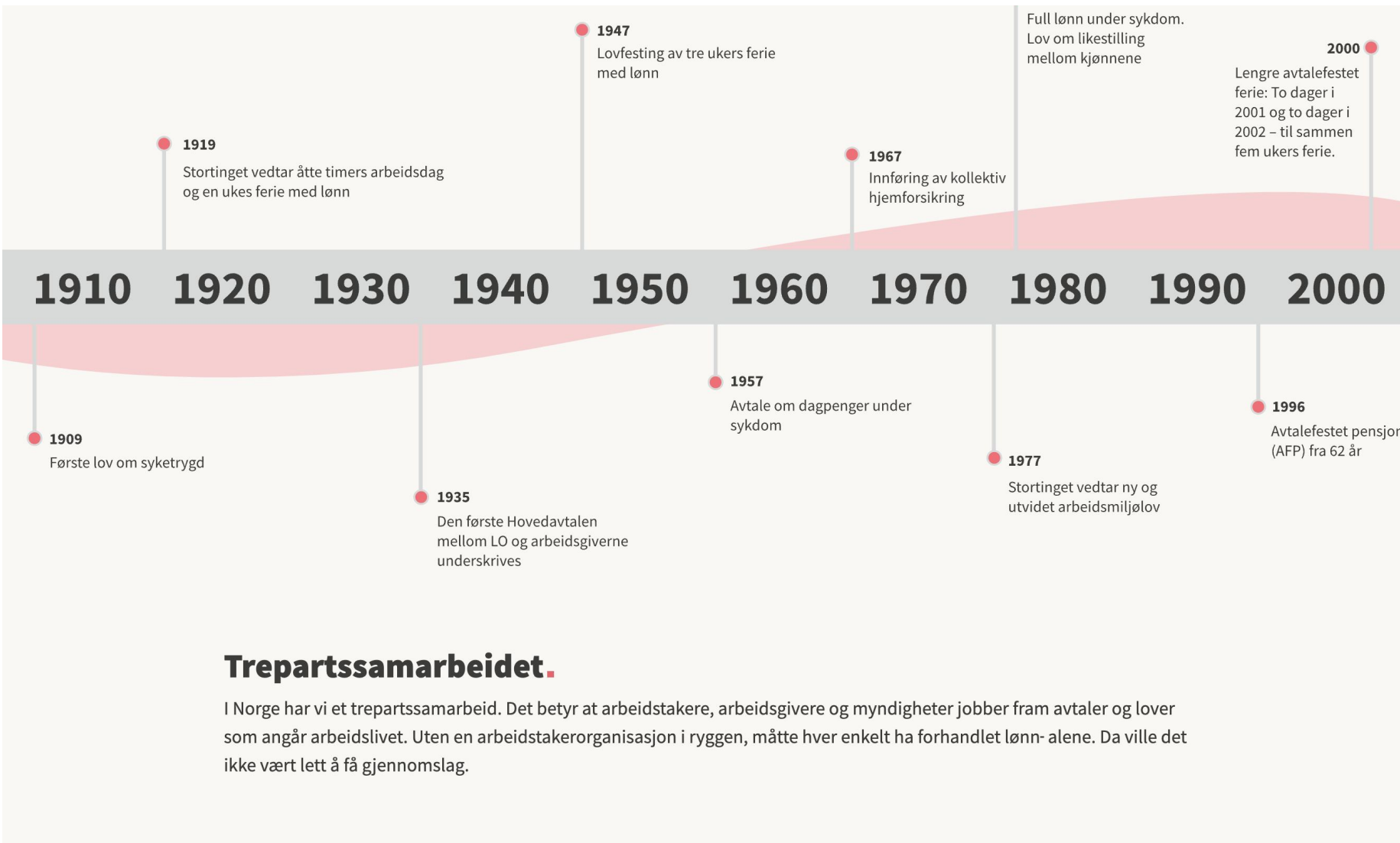
Det var gjort en del kvalitetsikring av tilstrekkelig kontrast og lesbarhet i løsningen sammen med den andre designeren, i forbindelse med den nye fargepaletten som ble utviklet for Fagforbundet Ung.

- Redesign
- CMS
- Optimizely/EpiServer
- Brukertesting
- Sitemap
- Grafisk design



Elev	Lærling	Student	Yrkesaktiv
Gratis	Gratis	250,-	1,20 % av lønna
Valgfri innboforsikring: 250,- i halvåret	Valgfri innboforsikring: 250,- i halvåret	Inkludert innboforsikring, per semester	+ obligatoriske forsikringer
Bli medlem	Bli medlem	Bli medlem	Bli medlem
Introduksjonsmedlemskap for deg på videregående eller folkehøyskole. Bli kjent med forbundet og våre aktiviteter. Gratis fram til fullført eksamen.	Som lærlingmedlem har du alle rettigheter – det betyr at du kan få hjelp og bistand av våre tillitsvalgte. Få ekstra trygghet under læretida.	Mange studenter jobber ved siden av studiene. Vi hjelper deg uansett hvilken jobb du har. Inkl. LOfavør innboforsikring.	Du kan påvirke arbeidsdagen din, og vi vil forhandle fram gode lønns- og arbeidsvilkår for deg og kollegene dine. Inkl. LOfavør innboforsikring.

Se alle medlemsfordeler →



VirtueltMuseum er et utviklingsprosjekt hvor målet er å skape museumsopplevelser med «wow-effekt» for publikum – også det publikummet som vanligvis ikke oppsøker museene. Formålet med VirtueltMuseum er å skape en ny nasjonal formidlingsplattform med kuratert innhold der publikum kan oppleve og utforske museet fra sitt eget hjem. I utviklingen av plattformen er det satt spesielt fokus på samskaping og brukervedvirkning for å treffe et nytt og ungt publikum, men også museumsansatte, på en god måte.

Tjenestedesigner

Jeg jobbet med stort fokus på brukervedvirkning og konseptutvikling. Jeg har vært med på planlegging og gjennomføring intervjuer med ulike målgrupper, inkludert publikum som er unge under 30 år og museumsansatte på tvers av typer museer og ansvarsområder. Etter flere runder med brukerintervjuer og deretter analyse og idegenerering, ble det produsert en 100-sider lang sluttrapport, samt en klikkbar prototype i Figma.

Konseptutvikler og animator

Jeg jobbet som interaksjonsdesigner sammen med to andre grafiske designere for konseptutvikling og design av løsningen. Jeg hadde tatt hovedansvar for å lage konseptskisser og wireframinger, samt å integrere 3D-modeller, 360-bilder i Figma og Anima for interaktive prototyper. For å gjøre prototypen mer interaktiv, laget jeg mikroanimasjoner i Figma. Dette ikke kun for å gjøre prototypen mer leken og potensielt vekke interesse for den yngre målgruppen, men også for å tilrettelegge kreativitet for brukere, samtidig ha en sammenheng med det helhetlige konseptet. Jeg laget også en animasjonsfilm for å visualisere konseptet.

UX- og interaksjonsdesigner

Jeg samarbeidet med en grafisk designer for konseptutvikling og laget en MVP i den første iterasjonen, der målet var å detaljere prototypen og brukerteste konseptet på sluttbrukere. På relativt kort tid jobbet jeg effektivt med rask prototyping, mens jeg sørget for at prototypen var fungerende med høy oppløsning i brukertester, samtidig var laget med hensyn til universielt utforming. I tillegg laget jeg interaktive designelementer blant annet mikroanimasjoner i Figma og Anima, i samspill med det interaktive innholdet som 3D-utstillingsrom, 3D-modeller og 360-bilder i prototypen. Jeg var også delaktig i å planlegge brukertester sammen med en tjenstedesigner. Videre bistod jeg den tjenstedesigneren i brukertestene som observatør, der dokumenterte jeg og støttet testlederen ved behov. Jeg bidro også med dataanalyse og rapportskrivning etterpå, der materialet til brukertestene ble analysert i Miro, og nøkkelfunnene ble presentert i sluttrapporten.

KulturIT

Virtuelt Museum

Brukerinvolvering

Brukertesting

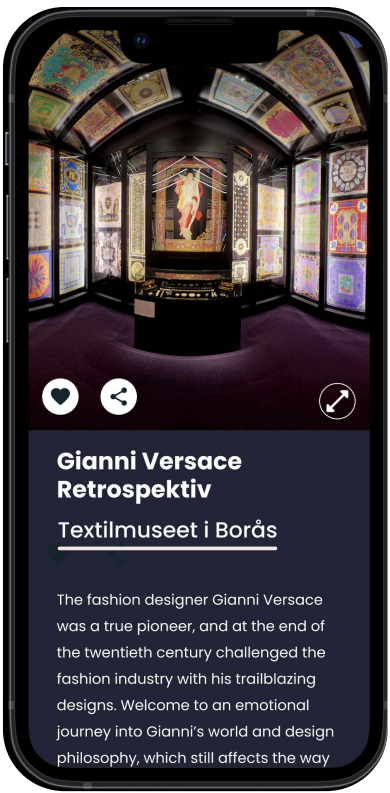
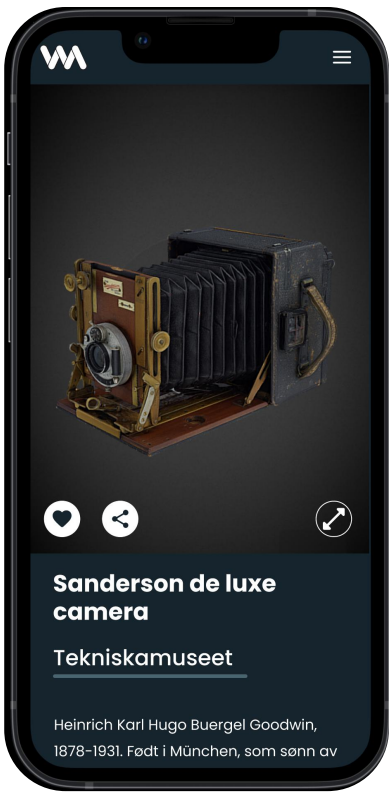
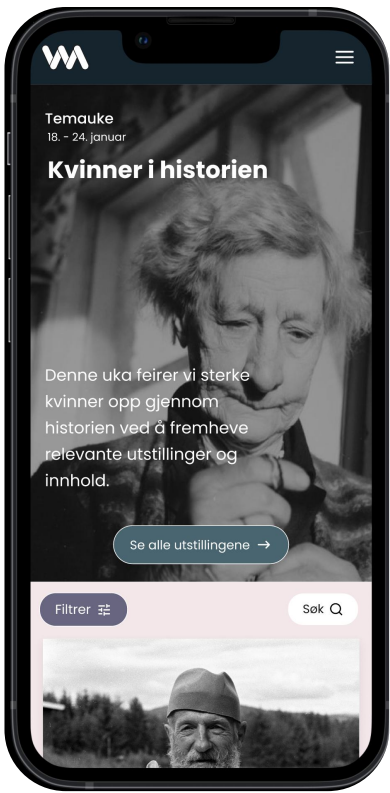
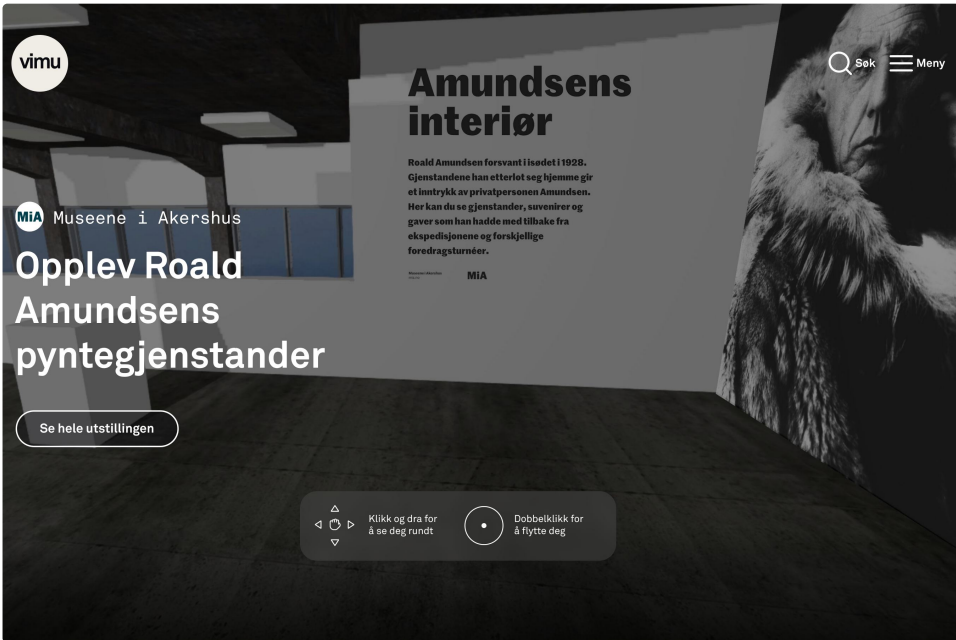
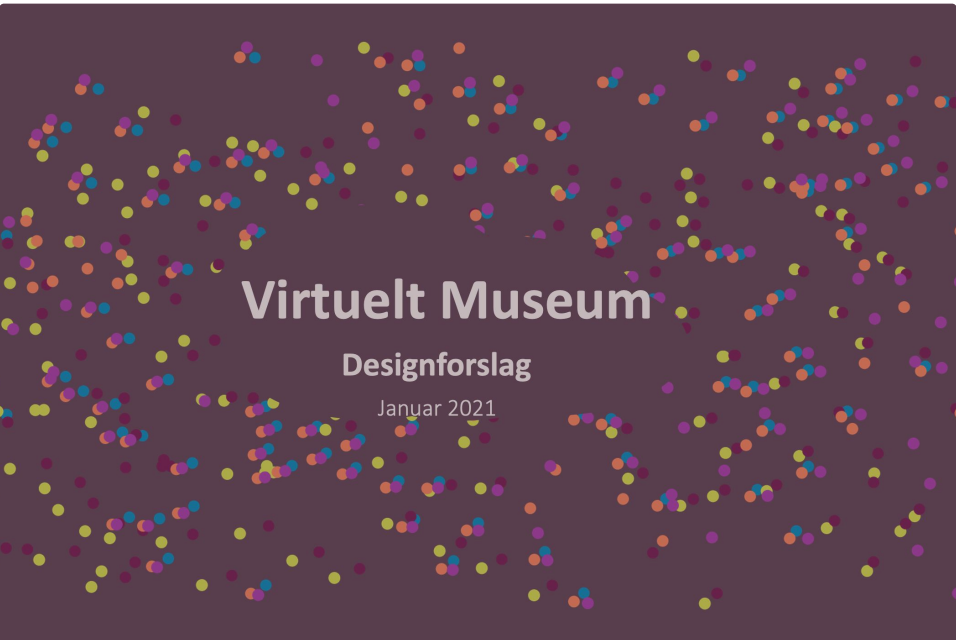
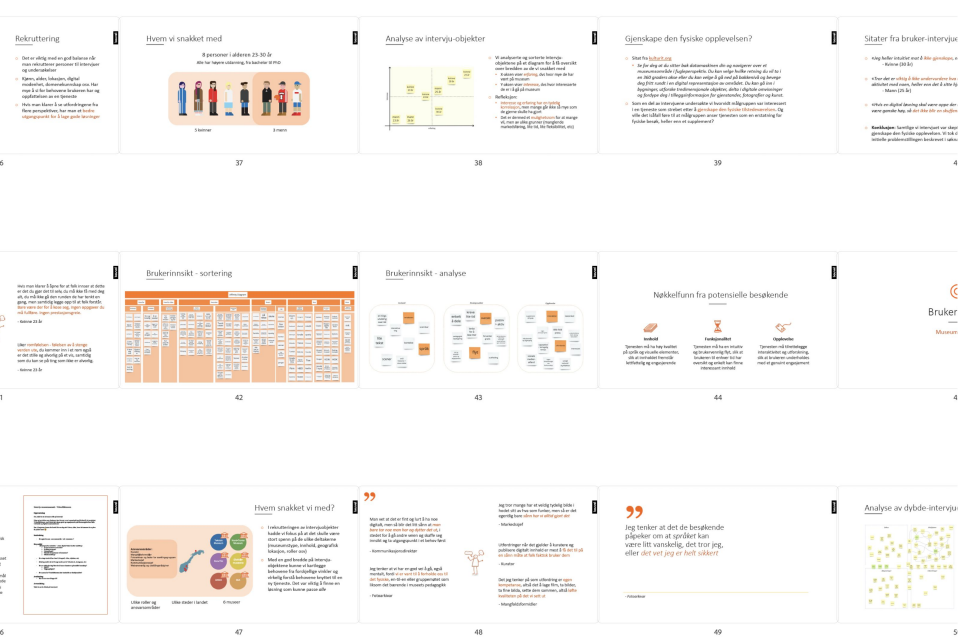
Innsikt og behovanalyse

Konseptutvikling

Innsiktsrapport

VR og 3D

Mobilapp



Designsystem

Jeg har alltid vært dypt interessert i designsystemer. I et prosjekt hos NVE tok jeg initiativet til å overbevise kunden om verdien av et nytt, moderne designsystem etter å ha observert et tydelig behov for dette. Min innsats førte til at et lite designteam, bestående av to designere, ble satt til å lede utviklingen av systemet. Jeg bidro til å kartlegge det eksisterende, utdaterte designsystemet og identifiserte hvilke elementer som burde videreføres. Jeg arbeidet tett sammen med designteamet, kommunikasjonsavdelingen, ledelsen og utviklerne for å forme et designsystem som møter organisasjonens behov. Jeg var også involvert i utviklingen av standardiserte UI-komponenter og designmønstre, som ble integrert både i DISKO-prosjektet og organisasjonen som helhet.

Videre har jeg gjennomført omfattende egenforskning for å holde meg oppdatert om beste praksiser innen designsystemer, og jeg har delt denne kunnskapen med kolleger gjennom å lede Design Reviews med fokus på designsystemer.

Designsystem

Design Systems

