

Ding Chen

UX/UI-designer i Bouvet

Som designer med en tverrfaglig bakgrunn, inkludert en mastergrad i lingvistikk og en bachelorgard 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 Brukertestning 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 håndert ansvar selvstendig, noe som har styrket min evne til å levere effektive og brukerfokuserte løsninger.

Portefølje

dingchen.no/portfolio

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

Innsiktssfase:

Jeg jobbet sammen med en annen designer i en innsiktssfase for å kartlegge og analysere brukerbehov og arbeidsprosesser i organisasjonen. Det ble gjennomført intervjuer, observasjoner og workshops for å identifisere flaskehals og forbedringsområder.

For å validere hypotesene og prioritere videre utviklingsoppgaver, gjennomførte jeg brukertestning 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 tværfaglige 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 ømønster 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 til 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.

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 innsiktarbeid 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

FigJam

Brukertesting

Universell utforming

Fagsystemer

PlanNett

Utredninger

Tiltak

Info

Investeringsnivå

Logg inn

The screenshot shows the PlanNett website's main dashboard. At the top, there are navigation links for 'PlanNett', 'Utredninger', 'Tiltak', 'Info', 'Investeringsnivå', and 'Logg inn'. The main content area features a large image of a power transmission tower against a sunset sky. Overlaid on the image are two large numbers: '345' next to 'utredninger' and '376' next to 'tiltak'. Below these numbers are brief descriptions of what each represents. At the bottom of the dashboard, there are three tabs: 'Områdestudie' (highlighted), 'Konseptvalgutredning', and 'Tiltaksfase'. Under each tab, there is a horizontal timeline with icons representing different stages: 'Planlagt', 'Pågår', 'Avsluttet' (under Utredning), 'Konsept' (under Tiltak), and 'Ikke påbegynt', 'Planleggingsfase', 'Gjennomføringsfase', 'Avslutningsfase', 'Avsluttet' (under both Utredning and Tiltak).

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 layouter, 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 utforming 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

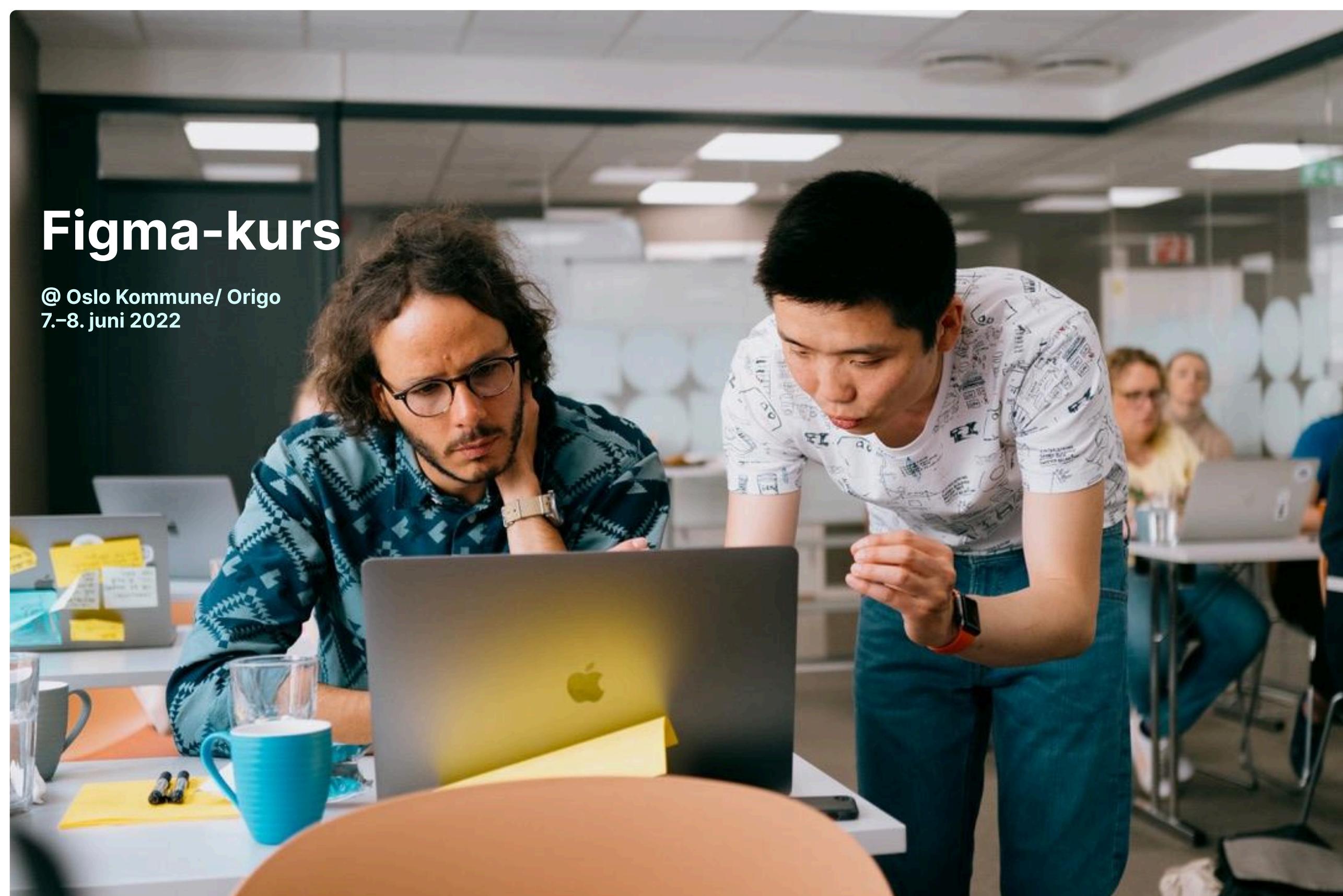
Kurs

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.

Frame 1

Frame 2

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.

Interaction details

Design Prototype Inspect

Animation

Smart animate

Ease in a... 300ms

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, innsiktbasert 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, storyboard, 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

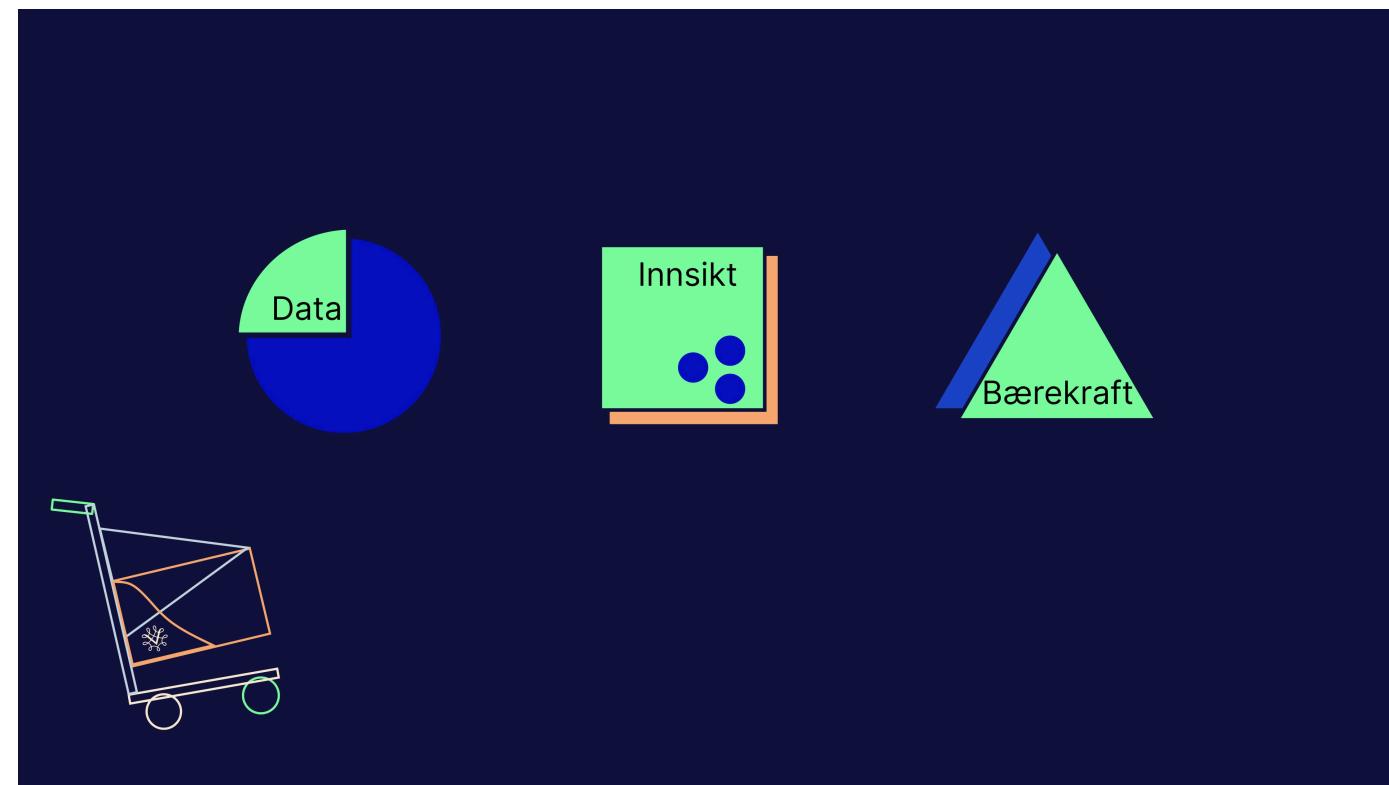
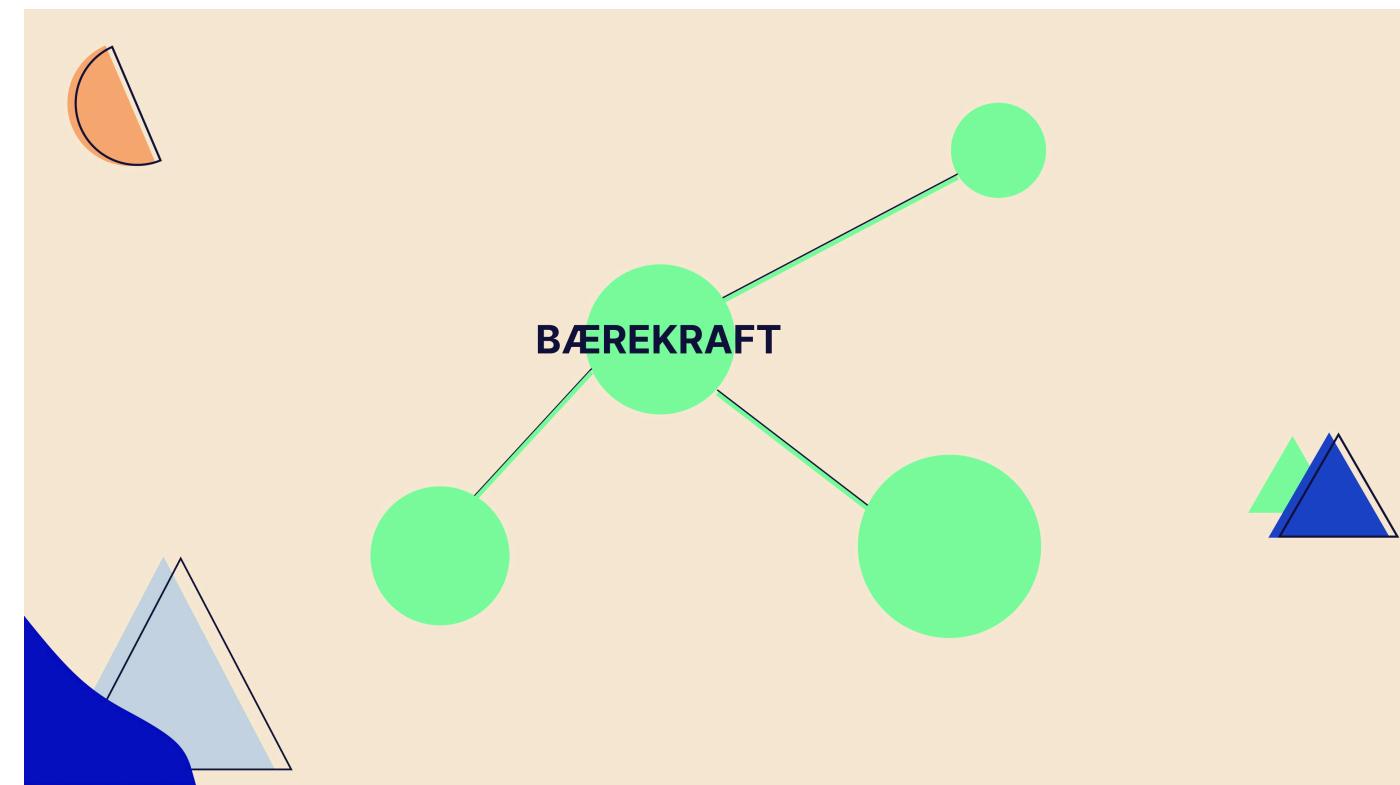
Smart Animate

Adobe Premiere Pro

Konseptutvikling

Grafisk design

Animasjonsfilm



Fagforbundet

08.2021 - 02.2022 Redesign av Fagforbundet UNG

Fagforbundet UNG er Fagforbundets medlemstilbud til læringer, 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

Innholdskartlegging

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 klikkebare 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 innholdsrådgiver, 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

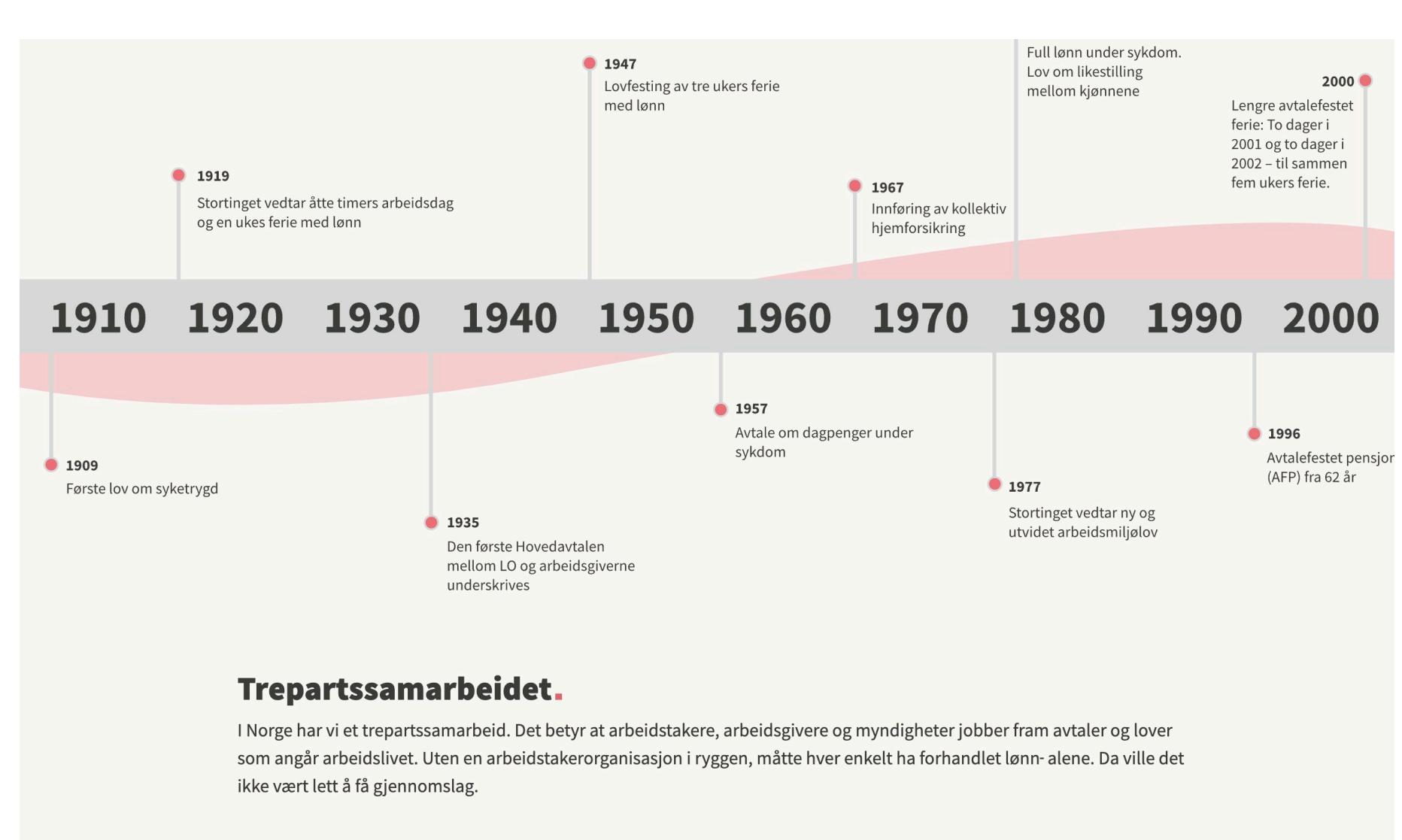
Optimizely/EpiServer

Brukertesting

Sitemap

Grafisk design

The screenshot shows a horizontal banner with four icons representing different student groups: 'Elev' (student), 'Lærling' (apprentice), 'Student', and 'Yrkesaktiv' (working). Below each icon is a 'Gratis' button. The 'Student' section includes a price of '250,-' and a 'Bli medlem' button. The 'Yrkesaktiv' section includes a percentage '1,20 % av lønna' and a 'Bli medlem' button. A red arrow points to a 'Se alle medlemsfordeler' link.



KulturIT

08.2020 - 03.2021 Virtuelt Museum

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 brukermedvirkning for å treffe et nytt og ung publikum, men også museumsansatte, på en god måte.

Tjenestedesigner

Jeg jobbet med stort fokus på brukermedvirkning 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 animatør

Jeg jobbet som interaksjonsdesigner sammen med to andre grafiske designer 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 sluttkundekriterier.

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 tjenestedesigner. Videre bistod jeg den tjenestedesigneren i brukertestene som observatør, der dokumenterte jeg og støttet testlederen ved behov. Jeg bidro også med dataanalyse og rapportskriving etterpå, der materialet til brukertestene ble analysert i Miro, og nøkkelfunnene ble presentert i sluttrapporten.

KulturIT

Virtuelt Museum

Brukerinvolvering

Brukertesting

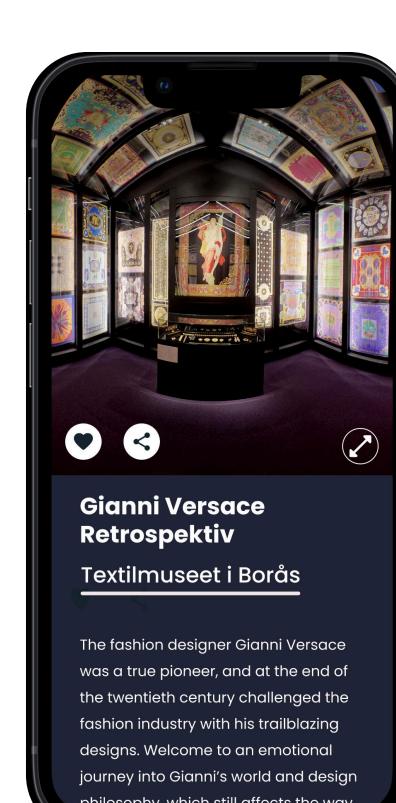
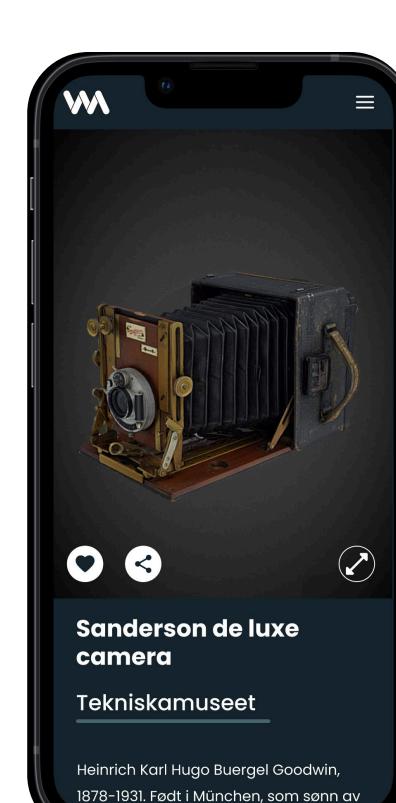
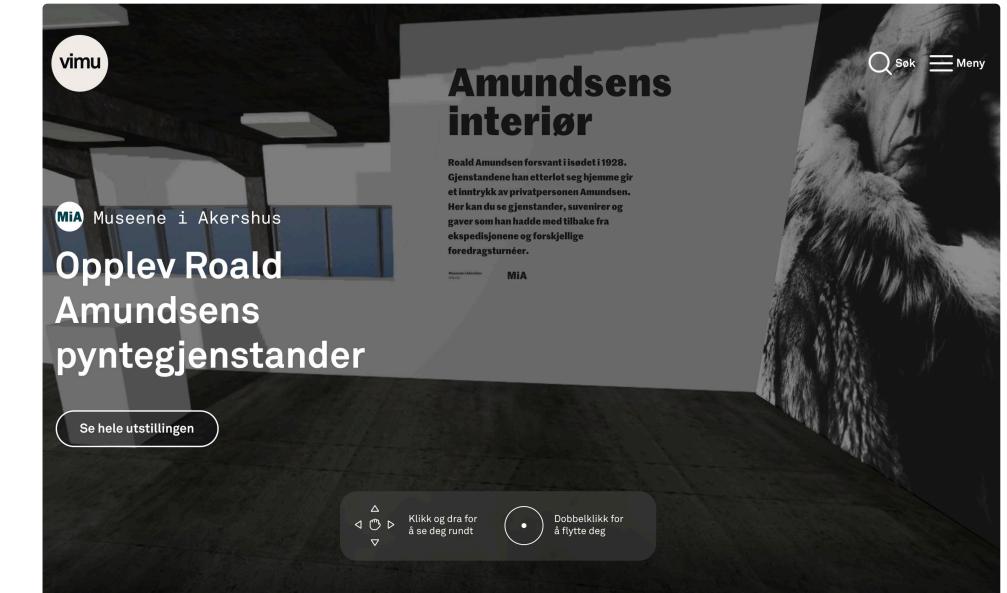
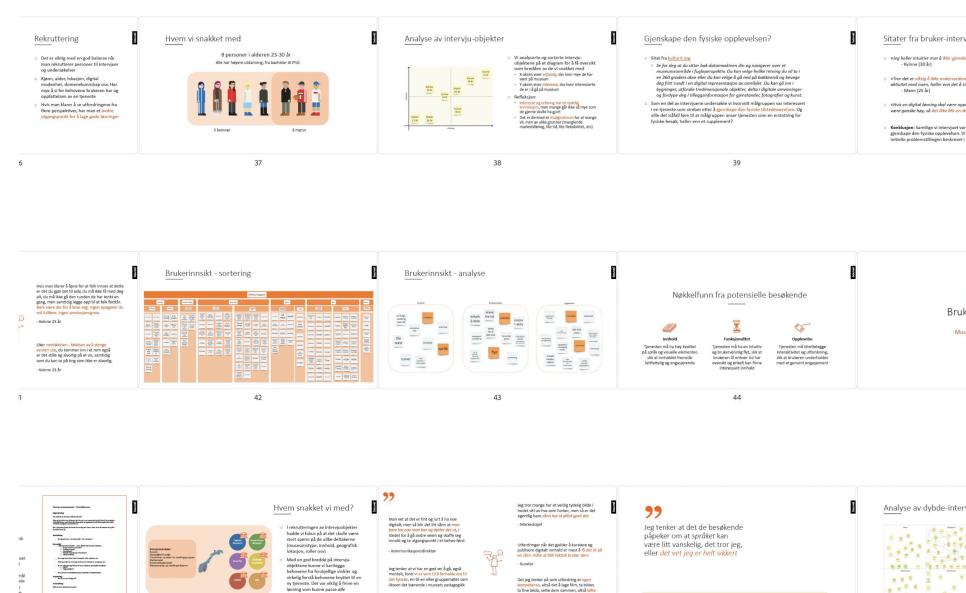
Innsikt og behovanalyse

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

