

Henrik Lindberg

Senior Data Scientist

18 år i mjukvaruutveckling, 15 år i ledningsgrupper, 12 år med Data Science

+46 736 20 00 49 / henrik@hnlk.se / Södra Stommen 65 / 438 32 Landvetter

Många välmenade datainitiativ hamnar i papperskorgen. Anledningarna är oftare mellanmänniska än tekniska. Att frågan inte ger ett tillräckligt eller handlingsbart svar. Att svaret inte är komplett, eller inte går att förstå, eller att man inte litar på det.

Med snart sagt tjugo år i mjukvaruindustrin, det mesta i ledningsgrupper och kring agil effektdriven produktutveckling, är min grej att ge nyfikna människor superkrafter. Alla organisationer jag arbetat med visar sig snart ha en herrans massa duktiga medarbetare, med huvudet på skaft och en intuition som längtar efter att få gnugga världsbild. Unga som seniora, på alla nivåer -- gång på gång visar folk hur mycket potential de har som väntar på att släppas lös om man får chansen att bolla siffror och data på ett relevant sätt.

Här är några exempel på vad jag brukar hjälpa företag med.

- Prognostisering och prediktion: Precisa intäktsprognoser för att sätta en skarp budget. Prognostisera efterfrågan för att planera för toppar och dalar. Analysera churn för att hitta kunder på väg att lämna, och anledningar att de söker sig vidare.
 - Datadriven produktdesign, A/B-testning, kvantitativ User Research: Att ta fram robusta och handlingsbara mentala modeller för produkter, marknader och användare. Genom att veta vad som funkar och varför blir det självklart vad man ska göra mer av. Än mer: all tid man sparar på att snabbt avgöra vad man kan sluta med!
 - Stringent analysmiljö: KPI:er som spelar roll, analysverktyg och visualiseringar som alla förstår. Stöd och verktyg för att alla från telefonväxeln till styrelsemötet ska kunna bygga sig en robust, sammanhängande och handlingsbar världsbild. Och för svårare eller mer strategiska frågor, relevanta djupanalyser som växlar upp ens intuition. Ett sätt att bli expert på det man gör, helt enkelt.
-

Henrik Lindberg

Senior Data Scientist

18 år i mjukvaruutveckling, 15 år i ledningsgrupper, 12 år med Data Science

+46 736 20 00 49 / henrik@hnlk.se / Södra Stommen 65 / 438 32 Landvetter

Erfarenhet

Senior Data Scientist (Aug 2019 - nuvarande)

Frilans

Hjälper företag att vaska guld i sin data; särskilt att skapa och stötta en datadriven kultur, att använda data och smarta tekniker för att bygga riktigt bra produkter, och i allmänhet att hjälpa nyfikna människor att bli riktigt duktiga på det de gör.

CTO / Senior Data Scientist (Aug 2017 – Aug 2019)

Studentvikarie AB - Edtech / Digital marknadsplats

Chef för produktutvecklingsavdelningen om 10-15 personer. Byggde upp en datadriven organisation både i teknik och kultur, samt prognostisering och optimering, vilket bland annat hjälpte bolaget till och genom sin första stora investeringsrunda.

CTO (Sep 2016 – Aug 2017)

Zimpler AB - Fintech

Chef för produktutvecklingen med ett team om c:a 15 utvecklare, produktägare och designers. Ansvarig för teknikutveckling och drift, inklusive personal, process och strategi. Genomförde utanför chefsrollen data- och affärsanalys för både produktutveckling och ledningsgrupp.

Chef / Senior Analytiker (Okt 2015 – Sep 2016)

Svenska Spel AB

Chef för ett tvärfunktionellt team om c:a tio personer. Parallellt med detta dataanalytiker inom vår utvecklingsprocess kring spelberoende-analys och -prevention.

CTO / Head of Research and Services (Okt 2008 – Okt 2015)

Playscan AB - Dataanalyskonsult / Spelberoendeprevention

Ansvarig för produktutveckling, leveranser, drift och personal. Skapade en effektdriven process med hög leveranskapacitet, personal som växte både personligt och i sin yrkesroll, installationer på flera av Europas stora statliga spelbolag med totalt 4.5 miljoner användare, samt goda relationer med våra kunder som lät oss arbeta i en explorativ process gentemot slutanvändare.

Utbildning

Affärsanalytiker (Mar 2008 - Okt 2008)

Frilans / Ogame Network - Spelbranschen

- 1) Undersökte och skapade Business Case för kostnad och nytta av att införa flervalutastöd i företagets erbjudande och organisation.
- 2) Projektledare för att skapa en marknadsstrategi för företagets B2C-affär.

Programmerare / Huvudarkitekt (Jun 2002 - Mar 2008)

Boss Media AB - Spelbranschen

Tech Lead i ett affärsutvecklingsprojekt för att ta fram världens första serverbaserade system för VLT (spelmaskiner a' la Vegas). Arbetet innefattade allt från utveckling till drift på plats vilket innebar högt tempo och mycket internationella kontakt. Projektet ökade företagets borsvärde flerfald.

Efter detta Huvudarkitekt och ställföreträdande CTO på halvtid med plats i ledningsgruppen.

Software Engineering

1999 - 2002, Blekinge Tekniska Högskola