

**HEJ
MIT NAVN ER
LÆRKE LYHNE
OG JEG ER
UI/UX DESIGNER**

**DESIGN IS SO
SIMPLE, THAT
IS WHY IT IS SO
COMPLICATED.**

PAUL RAND

INDEX

KOMPETENCE CV


WORKFLOW

VÆRKTØJER

laerkelt@gmail.com

+45 28 40 75 70

www.laerkelyhne.dk



KOMPE- TENCE CV

**STABIL
TÅLMODIG
ENGAGERET
TEAMPLAYER**

2012 - 2016

Som pædagogmedhjælper på handicap-institutionen Sølund i Skanderborg, har jeg erhvervet mig nøglekompetencer så som tålmodighed, stabilitet og at fungere i teams. Jeg løser opgaven med 100% engagement uanset opgavens attraktion.

ERHVERV

2013

I efteråret 2013 tilbragte jeg 4,5 måneder på Rødding Højskole med hovedfaget Design og Innovation samt sidefagene grafisk design, designhistorie og arkitektur.

Mit højskoleophold har lært mig at arbejde projektorienteret og i teams. Jeg har på mit ophold lært om design i alle dens afskygninger, haft kundekontakt, og afprøvet en del grene indenfor kort tid: mode, grafisk design, arkitektur, industrielt design mm. Derudover lærte jeg forskellige værktøjer til idégenerering.

**NYSGERRIG
IDÉSKABENDE
ÆSTETISK SANS**

**PIXEL PERFECT
VILJESTÆRK
LÆRENEM
TEKNISK**

KEA MULTIMEDIEDESIGN 2014 - 16

At gå på Rødding Højskole fik vakt min interesse for især grafisk design, hvilket i 2014 bragte mig videre til min videregående uddannelse i Multimediedesign med et halvt års praktik-erhvervserfaring hos webbureauet AWORK. Min uddannelse har forstærket min kompetence inden for teamplay, men også gjort mig stærk i selvstændige opgaver.

Min passion og interesse for grafisk design blev her matchet med en ny interesse for web development (html, css, javascript) samt motion design.

CubelO A/S - TDC 2016-2018

IT-startup med fokus på udvikling af iOS- og Android-apps til teleindustrien. Her fik jeg alene ansvaret for alt det visuelle i virksomheden - appdesign, ikondesign, webdesign, tryksager etc. Jeg voksede hurtigt som digital designer og i tæt samarbejde med software-udviklere i hverdagen. Jeg blev selvkørende i en hurtigt voksende startup, hvor alt helst skulle være færdigt igår. Jeg lærte at prioritere og definere mine bredt-favnende opgaver på egen hånd.

Jeg assisterede CEO'en med præsentationsmateriale til møder med TDC's ledelse, som bl.a. resulterede i, at vi efter kort tid blev opkøbt af TDC. Her blev vi en selvstændig afdeling, hvor jeg fik ansvaret for at tilpasse vores app og ikondesign til tre forskellige brands: Telmore, YouSee og Fullrate. En multifunktionel app med funktioner der strakte sig over flere brands. Hertil blev jeg for alvor hevet ind i UX igennem nye kollegaer - et felt der i den grad har fået en plads i mit designer-hjerte. For mig er det altså ikke længere nok at lave pæne løsninger, de skal også være brugervenlige og nyttige.

**PRODUKTIV
SELVKØRENDE
ANSVARSFULD**

Shade ApS 2016 - 2018

Sideløbende med mit fuldtidsarbejde i CubelO A/S, hjalp jeg også til med app design hos start-up virksomheden Shade ApS efter at have konkurreret om pladsen med to andre digitale designere.

Shade ApS ønskede et minimalistisk app design, hvor UX'en skulle være i top, da deres app styrer lys på en ny og mere kompleks måde end brugere hidtil har været vant til. Da opgaven blev briefet fandtes ingen visuel identitet eller nogle ideer til, hvordan strukturen på appen skulle være.

Henover årene innoverede vi videre på app designet efterhånden som produktsortimentet og virksomheden voksede.

Terrassevin IVS, Bech.io IVS 2019

Derudover har jeg kreeret et logo for virksomheden Terrassevin IVS og et personligt logo for Bech.io IVS.

Hopper ApS 2018 - nu

I tiden før Hoppers stiftelse, hjalp jeg på freelance niveau den kommende CEO med præsentationsmateriale til at pitche forretningsidéen til hovedinvestoren Ib Kunøe.

Efter stiftelsen af det nye startup blev jeg og en gruppe softwareudviklere hos CubelO tilbudt job hos Hopper. Igen med appdesign som hovedfokus, men også nye udfordringer kompå banen: marketing, emballagedesign og produktdesign.

Jeg var igen ene om alt det visuelle, og skulle dermed skabe Hoppers visuelle identitet fra bunden af og på rekordtid (logo, farver, fonte, ikondesign, website etc.). Vi skulle ud over rampen i en fart - og det kom vi. Endnu en startup hvor agiliteten og tempoet er i top og hvor det, at have mange bolde i luften, er en selvfølge for ens eksistens - også selvom boldene ikke nødvendigvis er din spidskompetence; det bliver de.

For at få processen mellem design og udvikling til at glide bedst mulig, har jeg valgt at optimere mine egne arbejdsmetoder og brug af værktøjer, således at eksekveringen af designet sikres med et hurtigt og godt slutresultat i udviklingsfasen. Derfor anvender jeg blandt andet Zeplin til at overlevere præcise design specs og assets til udviklerne. Derudover producerer jeg animationer i After Effects og eksporterer dem til Lottie-filer, som nemt kan indsættes i koden.

Uden en projektleder i virksomheden, har jeg ageret projektledelse i samarbejde med udvikler-teamet. Jeg har stået for at oprette og beskrive User Stories for alle

design-relaterede appopgaver, ageret QA inden release samt koordineret oversættelser og speaks med eksterne bureauer. Prioriteringen af opgaverne har jeg også været inde over i samarbejde med Hoppers CEO og udvikler-team.

Sideløbende med mit fuldtidsarbejde hos Hopper ApS, er jeg pt igang med at tage online-kurset "Interaction Design Specialization" på Coursera, for at dygtiggøre mig yderligere inden for feltet UX.

AMBITIØS

EFFEKTIV

FLEKSIBEL

MÅLRETTET

MIT WORKFLOW

**MIN PASSION ER AT
LAVE DESIGN, HVOR
BRUGEROPLEVELSEN
ER HELT I TOP.**

Research.

Tænk som en bruger, ikke designer.

Hold fokus på forretningsbehovet.

Design for at løse problemer.

Vær ikke bange for at iterere.

Vær kreativ.

Hold designet simpelt.

Vær detaljeorienteret.

Ikke bare designer - vær også teknisk involveret.

Kommunikér idéer effektivt.

Test design på brugere.



VÆRK- TØJER

ADOBE AFTER EFFECTS

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE INDESIGN

ADOBE XD

SKETCH

MARVEL APP

INVISION STUDIO

ZEPLIN + LOKALISE

MICROSOFT-PAKKEN

