

Pablo Anttila — *Frontend-utvecklare specialiserad på JavaScript för webb och mobil. Utformar Ui/Ux, har ett öga för detaljer och bakgrund inom visuell kommunikation.*

072-007 38 63

pablo.anttila@gmail.com

Tantogatan 3, 11867 Stockholm

Sammanfattning

Jag har arbetat med kod och design sedan 2010 och på vägen utvecklat ett starkt tekniskt kunnande i kombination med ett visuellt uttryck och en passion för den moderna webbens möjligheter. Mitt bidrag till alla projekt jag deltar i kommer från erfarenhet och kunskaperna från ledande roller inom frontend-utveckling, som designer av gränssnitt, varumärken och e-handel, till drift och underhåll av webbplatser.

Utbildning

2018 **CodeWorks, Barcelona** – Mjukvaruutveckling, Fullstack JS, 3 mån, intensiv

2009—2011 **GI - Institutet för reklam och pr, Stockholms Universitet** – Grafiska Projektledarprogrammet, 2 år

2002—2005 **Broby Grafiska, Sunne** – Grafisk Medieproduktion, Multimedia, Ky, 3 år

Erfarenhet

2020—2021 **Toca Boca Frontend-utvecklare, Ui/Ux-designer**

Toca Boca designar, utvecklar och ger ut spel/appar riktade till den unga användarskaran mellan 7-12 år. Bolagets spel är open-ended och manar barn till lek och utforskning i sina titlar – bla Toca Life World, som är kontinuerligt bland topplistorna i antalet downloads i Apple och Android app store.

Som konsult i det nya ID-teamet har jag varit med och utvecklat ett nytt system som syftar till att öppna upp för multiplayer-funktionalitet i bolagets framtida appar och spel. Inloggning, autentisering, föräldrakontroll och vän-koder har varit fokuset i mitt arbete som jag bedrivit tillsammans i ett agilt team av tre utvecklare och en projektledare.

Jag har arbetat i ett agilt format där vi tillsammans uppskattat och planerat för sprintens arbetsbelastning och noga betat ned målen/kraven till hanterbara uppgifter. Här har jag designat, testat och utvecklat produktens gränssnitt för både mobil och webb. Kod-reviews, parkodning, testning, dokumentation och retrospektion har varit en stor del uppdraget, vilket i distanstider bidragit till högre transparens och bättre kommunikation.

Teknik **AWS, Docker, React, NestJs, Typescript, NodeJs, Jest, Jenkins, Cypress, Git, Github, Jira, Miro**

2018—2020 **Dreamlake Senior Frontend-utvecklare, Ui/Ux-designer**

Dreamlake är ett produktbolag som erbjuder en plattform för reseagenter, kryssningsspecialister, rederier och andra företag som säljer och marknadsför kryssningar online. Med ett 20-tal av Nordens största aktörer som kunder har Dreamlake påbörjat en revolution kring hur man säljer kryssningar digitalt.

Som senior frontend-utvecklare har jag ansvarat för design och implementering av både interna och externa system för bolagets mångfacetterade e-handelsplattform. Här har jag arbetat i ett agilt team och testat, mätt, designat och utvecklat de vyer och funktionalitet som utgör kundresan när det gäller att söka och boka kryssningar för slutanvändaren.

Klienterna är byggda främst med NodeJs och React, och de anpassas kontinuerligt efter specifika behov i domänen och dess användare i samklang med ett produkttänk för skalbarhet. Feedbackloopen från

Pablo Anttila — *Frontend-utvecklare specialiserad på JavaScript för webb och mobil. Utformar Ui/Ux, har ett öga för detaljer och bakgrund inom visuell kommunikation.*

072-007 38 63

pablo.anttila@gmail.com

Tantogatan 3, 11867 Stockholm

Erfarenhet, fortsättning



Dreamlakes kunder har legat till grund för vidareutvecklingen, vilket har lett till att kundkontakt har varit en naturlig del av arbetet.

Mitt arbete på Dreamlake har genomsyrats av ett starkt e-handelstänk i hela tratten med optimering för sökmotorer, mobile first-tänk, skapande av funnels för analys, taggning (GA), i18n, anpassat CMS, heatmaps, anpassning av mailmallar och självklart en analys och tolkning av uppmätt data.

Teknik Azure, Git, React, Redux, NextJs, NodeJs, Jest, Cypress, Sketch, GA, Hotjar, Prismic, Zoom

2017—2018 **Tobii Tech Marketing** Frontend-utvecklare, Ux-designer

Tobii är ett svenskt företag som utvecklar och säljer produkter för ögonstyrning och blickmätning - så kallad Eye Tracking. Teknologin används för lösningar för alternativ och kompletterande kommunikation och som ett vertyg inom forskning och vid kommersiella studier.

På Tobii har jag ansvarat för vidareutveckling och optimering av tobiigaming.com. Jag har även haft ansvaret för översyn av UX-tänket kring kampanjer och dess e-handel för tobiigamings B2C-kanal. I ett growth marketing-team bestående av backendutvecklare, ux-designers, marketers och projektledare har jag genom en agil process levererat ständiga förbättringar till tobiigaming.com, med målet att göra Eye Tracking en global standard för interaktion inom PC Gaming.

Teknik JavaScript, WooCommerce, Wordpress, Html, Css/Sass, Php, Git, Trello, Sketch, Abstract, Hotjar, GA

2016—2017 **Eniro online sales** Frontend-utvecklare, Ui-designer

Eniros affärsidé bygger på att tillhandahålla lokal information som underlättar för köpare och säljare att mötas. Jag arbetade som frontend-utvecklare i ett projekt som syftar till att skapa den första kanalen för online sales. I tätt samarbete med kravställare och projektledare har jag designat och utvecklat Närvarokollen.se. Portalen läser, analyserar och presenterar data ur flera Rest API:n. Som kundvagn valdes en kombination av Wordpress och WooCommerce där jag utvecklat funktioner för smidig datahantering, leads- generering och en optimerad kundresa.

Teknik WpEngine, WordPress, Woocommerce, Bootstrap, JavaScript/jQuery, Css/Sass, React, Gulp, Git, Analytics

2014—2015 **Magia Liquid Agency** Grafisk formgivare

Design Director på en traditionell varumärkes- och designbyrå i Chile med ett brett nät av kunder och samarbetspartners. Här har jag ansvarat för planering, design och utveckling av idéer och koncept för byråns kunder. Jag har både lett och deltagit i flertalet projekt med byråns egenutvecklade strategiska modell.

Teknik Illustrator, Photoshop, InDesign, Acrobat

Pablo Anttila — *Frontend-utvecklare specialiserad på JavaScript för webb och mobil. Utformar Ui/Ux, har ett öga för detaljer och bakgrund inom visuell kommunikation.*

072-007 38 63

pablo.anttila@gmail.com

Tantogatan 3, 11867 Stockholm

Erfarenhet, fortsättning

2011—2012 **DesignMobile** Frontend-utvecklare, Ui-designer

Här ansvarade jag för design av många blandade kunduppdrag och utveckling av den egna tekniska plattformen. DesignMobile var en ledande utvecklare av mobilkompatibla webbsiter i den mobila webbens unga år och för mig ett mycket lärorikt arbete i en högst säljorienterad projektorganisation.

Teknik **jQuery, Html, Css, Php, InDesign**

2010—2014 **BetongMedia** Webbutvecklare, Ui-designer, frilans

Design, utveckling och drift av magasinet Betongs onlineportal. Som webb- och driftsansvarig skapade jag lösningar och koncept för ökad trafik och höjt engagemang hos besökarna. Här har jag introducerat bl a kundundersökningar, mätbara nyhetsbrev, röstningssystem inför den årliga galan och ett öppet gränssnitt för Q&A, vilket har lett till över en miljon unika visningar under min tid på Betong.se.

Teknik **Wordpress, jQuery, Html, Css, Php**

2006—2016 **Firma Pablo Anttila** frilans

Med bas i Stockholm började jag mitt yrkesliv med uppdrag inom webbdesign, foto och formgivning. Jag har senare utvecklat intresse för marknadsföring, reklam- och varumärkesstrategi med blandade uppdrag på konsultbasis. Efter flytten till utlandet har fokus hamnat på frontend-utveckling och design av användargränssnitt främst inom e-handel för mindre företag och startups.

Yrkesmål

Ett utvecklande arbetsliv med fokus på kommunikation där mitt tekniska kunnande och min passion för formgivning kan mötas. Brinner för design, utveckling och kodning med mål att skapa morgondagens appar, digitala tjänster och e-handel med gränssnitt som användare förstår och älskar.

Värdesätter och förstår processen i ett utvecklingsteam, den strategiska grunden allt arbete bedrivs på och affärsnyttan som ett ständigt mätbart mål i mitt arbete.

Språk



Talar och skriver svenska, finska, spanska och engelska flytande.