

Mårten Angner Interaktionsdesigner

1973-12-24, Klubbacken 49, 12939 Hägersten, 070-7770579, marten@angner.se



Great interaction makes great business!

UX-designer, användbarhetskonsult och digital innovatör med fokus på utveckling av responsiva webbsajter, mobilappar och e-handel som skapar bättre affärer på Internet. I projekt för alla typer av uppdragsgivare, från enmansföretag till multinationella varumärken arbetar jag med strategi, konceptutveckling och visuell design. Med min erfarenhet som digital visionär ser jag alltid ett tydligt nästa steg och bidrar gärna till att hela teamet effektivt uppnår gemensamma mål. Alla digitala system jag arbetar med ska ge maximalt värde tillbaka till verksamheten och för mig är det viktigt att följa uppdraget tills slutmålet är nått!

Som person är jag entusiastisk och ser alltid möjligheter i alla situationer. Redan vid 19 års ålder startade jag min första designbyrå och har drivit eget sedan dess. Under åren har jag också hunnit med anställningar inom tongivande IT- och medieföretag samt arbetat på digitalbyråer.

Metodutveckling har varit en naturlig del av mitt arbete och jag brinner för att strukturera kunskapen till arbetssätt och dela med mig av dem till andra. Idag blir jag ofta inbjuden till att tala på konferenser och branschevent och deltar aktivt i olika utbildningsprogram på designskolor som Hyper Island, Forsbergs och Berghs School of Communication. Många

känner mig bäst som "Skissmannen" efter att ha utbildat över 2000 personer i interaktiv skissteknik.

I dagsläget söker jag främst uppdrag som UX-designer i avancerade digitalprojekt. Med min långa erfarenhet och strategiska förmåga är det mest stimulerande att komma in redan under planeringen av projektet. Att hjälpa befintliga utvecklingsteam med coaching och stöd är också mycket intressant. Här kan mina effektiva arbetssätt och erfarenhet av att leda team vara av stort värde.

Uppdrag som digital designer

Mitt signum som designer är det sätt jag arbetat med handritade skisser på papper och whiteboard. Med en direkt visuell dialog blir samarbetet effektivt. Prosessen blir konkret och alla i teamet kan bidra oavsett teknisk kunskap.

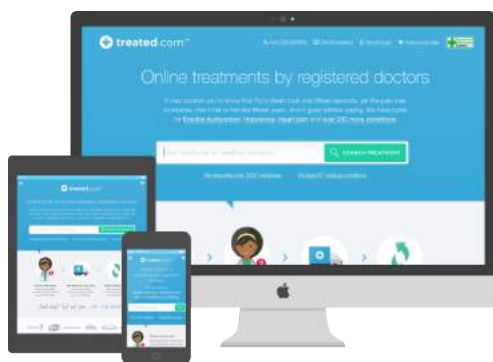
Under mina över 20 år som designer har jag deltagit i flera hundra projekt och samlat en stor erfarenhet av effektiv design i alla typer av digitala kanaler. Här är några exempel på utförda projekt. Se fler exempel på www.angner.se:



Bythjul: Design av responsiv e-handel för däck och fälgar

Nordens ledande aktör inom onlineförsäljning av däck och fälgar. Mitt bidrag var designen av en avskalad beställningsprocess helt utan krav på förkunskaper om däck hos kunden.

Se projektet på nätet:
<http://www.bythjul.com>



Treated: Design av ett brittiskt online apotek från grunden

Treated.com är en apoteksverksamhet i Manchester i norra Storbritannien. Visionen var att skapa världens enklaste och mest självklara beställningsupplevelse för läkemedel. Uppdraget var att göra denna till verklighet.

Se projektet på nätet:
<http://www.bythjul.com>



Fyndiq: App för att dejta de bästa fynden i mobilen

Som digital innovatör har jag ofta presenterat helt nya lösningar och idéer till företag och organisationer. Ett exempel på detta är en idé med syftet att få kunder på Fyndiq att utforska ett mycket stort utbud på ett enkelt och roligt sätt. Idén bygger på att användaren definierar vem de vill handla till och sedan får förslag som det går att svepa vänster och höger likt dejtingappen tinder.

Ladda ner appen här:

<https://itunes.apple.com/se/app/fyndswipen/id1056707372>

Uppdrag som användbarhetsexpert

Som användbarhetsexpert har jag mött över över tusen användare i användningstester med ögonrörelsekamera. Detta, i kombination med ett brinnande intresse för hur människor fungerar, handlar och kommunicerar med varandra i digitala medier, har gett en rad insikter om hur system behöver vara utformade för att vara framgångsrika.

Eye-tracking är ett av mina viktigaste verktyg vid utvärdering av användarupplevelserna i digitala system. En ögonrörelsekamera visar i princip vad användarna tänker. Genom att analysera beteenden hjälper jag uppdragsgivare att bättre förstå sina kunder och att fatta välgrundade utvecklingsbeslut. Förutom användningstester använder jag analys av besöksstatistik, kontextuella djupintervjuer, fokusgrupper och A/B tester för att optimera konvertering online. Här är några exempel på uppdrag inom användbarhet. Se fler exempel på www.angner.se.



IKEA: Eye-trackingstudie och föredrag om det digitala kundmötet

För att inspirera och på ett mer effektivt sätt optimera sitt kundmöte online genomförde jag en Eye-trackingstudie och presenterade resultaten presenterades vid ett föredrag i Älmhult.

Se hela föredraget här:

https://www.youtube.com/watch?v=XKpEreG_wHU



Box Experience

En väl känd aktör inom upplevelse-presenter på nätet och i egna butiker. Efter utvärdering av webbplatsen med Eye-tracking blev jag inbjuden att skapa en helt ny användarinteraktion i samband med redesgin av tjänsten.

Läs mer om uppdraget här:

<http://angner.se/blog/martens-eye-tracking-study-become-a-how-to-guide/>



Tradera

Tradera är en av världens största auktionssajter på nätet. Resultat från Eye-trackingstudie kunde samköras med analys av besöksstatistik och resultaten, som var minst sagt häpnadsväckande, gav flera nya insikter om användarbeteendet online. Eye-trackingdatan konstatera varför vissa kategorier konverterade bättre än andra.

Mer om projektet kan visas vid personligt möte

Talare & Utbildare

Sedan flera år har jag är ofta inbjuden som föreläsare inom kommunikation, digitala trender vid konferenser och branschevents. Jag ger också skraddarsydda utbildningar för förteag och organisationer som vill ta nästa steg i digitaliseringen. Även till landets tre ledande designskolor: Berghs School of Communication, Forsbergs och Hyper Island blir jag regelbundet inbjuden för att undervisa.

Parallellt med arbetet som designer har jag samlat det mest effektiva arbetssätten och gjort om dem till kurser. Den mest kända är kursen i direkt visuell kommunikation med handritade skisser. Deltagarna lär sig på några timmar att uttrycka sig visuellt på papper och whiteboard och kan lätt göra det abstrakta konkret. Jag har utbildad över 2000 personer hittills och bland kunderna hittar vi flertalet digitalbyråer i Stockholm och även hela landet.

Det är helt naturligt att i utvecklingsteam ta en ledande eller coachande roll. Det är spännande att under längre tid se människor växa i sin roll och följa ett team och implementera nya och mer effektiva arbetssätt.

Flera av mina föredrag har blivit filmade och publicerade online. På min YouTube-kanal hittar du exempel på tidigare presentationer, föreläsningar och seminarier:

<https://www.youtube.com/channel/UC9YkiWwdSv5VDMHyKYDqSVA>

Meritförteckning

Under större delen av karriären har jag drivit mitt eget företag i olika former. Under perioder har jag dessutom varit anställd i tongivande webb och medieföretag.

Entreprenör

Jan 2011 – Present

Whiteport, Digital innovatör

Designkollektiv som fungerar som en virtuell webbbyrå. Startat med 8 designers över hela Sverige och 1 designer i Berlin. Whiteport tar alla typer av digitala designuppdrag. Genom partnerskap med utvecklingsföretag i Ukraina och Polen erbjuder vi även teknisk utveckling för att kunna ge helhetsleveranser.

Jan 2000 – 2005

A walk in the park, UX-Designer

Vid millennieskiftet startade jag ett frilansnätverk av olika egna företagare som arbetade med nya medier. Kollektivet fungerade som en virtuell designbyrå och som mest deltog 13 designers, copy writers, utvecklare och projektledare, alla engagerade i projekt med nya webbsajter.

Mar 1993 – 2000

Mårten Angner Interface & Design, Art director

Endast 19 år gammal, under sista året av min grafiska utbildning, startade jag ett eget frilansföretag. I början var kunderna mesta små lokala företag och nattklubbar i Uppsala och Stockholm, men också en institution vid Uppsala Universitet och en internationell yrkesorganisation.

Anställningar

Mar 2007 – Mar 2008

inUse AB, UX-Designer

Ett av Sveriges ledande konsultföretag med inriktning på användbarhet. Med min bakgrund som designer anställdes jag för att arbeta med användbarhetsdesign och med omfattande IT-projekt både för stora multinationella företag och statliga myndigheter. Under tiden på InUse lärde jag mig behärska

- effektstyrningsmetoden, något som sedan dess fungerat som ledstjärna i mitt arbete som användbarhetskonsult
- Oct 2005 – Mar 2007 **Eniro Sverige AB, Webb designer och gränssnittsdesigner**
Eniro AB gav ut den svenska telefonkatalogen och tillhandahöll den första nummerupplysningen på nätet. Företaget erbjöd mig möjligheten att arbeta med användargränssnitt i en mångfald olika projekt där jag kunde lämna avtryck inom produkter för både privatpersoner och företag liksom för sociala nätverk.
- 2004 – Feb 2005 **Backbone Consulting AB. Interaktionsdesigner.**
Företaget hade under mer än 15 år utvecklat CRM-system till stöd för sina kunders förälnings- och marknadsarbete. Min roll var att från scratch utveckla den viktigaste applikationen för att skapa modernare känsla och utseende och samtidigt göra den mer tillgänglig och lätt att använda.
- Feb 2005 – May 2005 **Mobispine AB. Interaktionsdesigner och art director.**
Jag inbjöds för att ta fram gränssnitt för en meddelandeservice för mobil telefoni. Förutom gränssnittet till företagets digitala produkter tog jag också fram logotyp och grafiskt profilprogram samt tog fram företagets hemsida och marknadsmaterial.
- Feb 1999 – Jul 1999 **Drax Industries. Digital art director.**
Som anställd på börskommeten Drax designade jag både Webbsajter och tryckt material. Bland uppgifterna ingick att arbeta med användbarhet och "user interface design". Ett av projekten var att formge den första(?) webbsajten, med möjlighet att boka biljetter online, för SF-bio som är Sveriges största biografkedjan
Feb 1999 – Jul 1999 Art Director, Drax Industries
- Nov 1997 – Jan 1999 **ETC production. Art director inom webb-produktion**
ETC är en väkänd och respekterad tidskrift, främst inriktad på kultur och politik. Den startades av journalisten Johan Ehrenberg under 1980-talet. Verksamheten växte och i slutet av 90-talet hade företaget utvecklats till "a full service publishing company" och en byrå för design av alla typer av medier. Mitt uppgift var bl a att utforma tidningen ETC när den först kom ut på nätet och att uppdatera tidningen varje vecka.

Utbildningsansvarig

- Mar 2009 – Maj 2009 **Berghs School of Communication. Kursansvarig kvällkurs för yrkesverksamma designers**
- En tio veckors kvällskurs i interaktiv marknadsföring och design. Målgruppen var designers och copy writers som arbetat med "non-interaktiv marketing" and design i "non interaktive media" men önskade utveckla sina kunskaper och erfarenheter inom interaktiva medier. Kursen blev mycket uppskattad och alla eleverna gav betyget 4 eller högre på en 5-gradig skala. På grund av den positiva utvärderingen beslutade Bergs School of communication att erbjuda kursen även våren kommande persi.

Militärtjänst

- Nov 1994 – Jan 1996 **Kungliga svenska kustflottan**
- Den obligatoriska värnpliktstjänstgöringen gjorde jag inom Kustflottan, som fotograf vid Berga Örlogsstation. Med min bakgrund som grafiker fick jag dessutom utforma många aktuella trycksaker och göra den första digitaliseringen av Marinens grafiska profil.

Utbildning

- Aug 1990 – May 1994 **Gymnasieskola**
- Vid Grafiskt utbildningscenter i Uppsala fick jag en gymnasieutbildning inom ämnet Tryckmedia, som gav unika kunskaper i bl a typografi.. Med lärare från från Almqvists & Wiksells klassiska tryckeri fick vi lära oss allt från typografi och blytättning till desktop publishing och grafisk produktion med Quark Xpress, Illustrator och Photoshop. Examensarbetet gjorde jag som designer för ett nytt experimentellt magasin i fyrfärg i Stockholm mars - maj 1994.

Kundskaper & färdigheter

För mig är ledarska en naturlig del av arbetet som innovatör. Jag tar naturligt en ledande roll i projekt lika väl som jag gärna arbetar effektivt som en del av ett team. Efter min tid som drivande i nätverk och projekt har stor vana i att coacha andra och hjälpa yngre förmågor växa in i sin roll som konsulter och kreatörer.

Strategiskt arbete gör jag med lätthet. Det är spännande att avläsa en verksamhet, definiera vision och mission samt omsätta dessa till mätbara mål för verksamheten. Effektstyrning och effektkartläggning är de främsta metoden jag använder i strategiskt arbete.

Jag är bekväm att arbeta med alla typer applikationer för design och rapid prototyping. Det jag funnit mest effektivt är handskisser på papper eller whiteboard, något som jag utvecklat till perfektion. Under åren som designer jag har arbetat med flertalet olika kreativa processer där design studio och lean startup funkat bäst.

Flytande i Indesgn, Illustrator och Photoshop och behärskar grunderna i Sketch.

Talar Svenska och Engelska flytande, både i tal och skrift.

Har B-körkort och är van förare.

Hemsida och blogg

För mer information om mig rekommenderar jag att titta in på min hemsida där jag beskrivit mer om hur jag arbetar samt en samling av tidigare projekt: <http://www.angner.se/>

Referenser

Referenser lämnas på begäran