

• SANDRA PETERSSON •

Analytisk kreativ nörd



@ sandra@sandrapetersson.se



0733 20 90 06



sandrapetersson.se



Analytisk kreatör som nyligen lämnat sex år i universitetslivet bakom sig. Min stora passion är grafik, spel, design och att analysera användarbeteenden.



Erfarenheter

Plotagon

sep 2015 - maj 2016

Interaktionsdesigner/Grafisk Designer

- 4 månaders praktik och sedan tillsvidareanställning vid sidan av slutfasen av studieperioden
- Skapade annonsmaterial för sociala medier (främst Facebook) för att driva engagemang och informera om Plotagons tjänster
- Delaktig i utveckling av nya funktioner, med fokus på användarvänlighet och användbarhet
- Ansvarade för grafiskt material i appen
- Lärde mig hur samarbete mellan olika avdelningar och därmed målsättningar fungerar. Dessutom har jag utvecklat mitt sinne för problemlösning.
- Se *dokument* för exempel

Lahega Kemi

mars - maj 2012

Praktik som kommunikatör

- 8 veckors praktik som en del av utbildningen inom Strategisk Kommunikation
- Delaktig i kommunikationsprojekt på Marknadsavdelningen
- Delaktig i att ta fram och utveckla företaget internkommunikation och externa kommunikationsplan
- Grafisk produktion som trycksaker, annonsmaterial, kampanjblad m.m.

Coop

2006 - 2013

Kassa & kundtjänst

- Sommarjobb samt timvikariat vid sidan av studier
- Kassa- och plockarbete i butik
- Kundtjänstarbete där jag bland annat hanterade returer, spel, reklamationer samt öppning och stängning av butiken

Utbildning

Malmö Högskola
2013-2016

Interaktionsdesign

3-årig kandidatexamen med moment såsom Physical Prototyping, UX-design, Visuell Kommunikation, Spelutveckling m.m.

Lunds Universitet
2010-2013

Strategisk Kommunikation

3-årig kandidatexamen som behandlade bland annat PR, marknadskommunikation, Webbdesign och Företagskommunikation.

Johanneshedberg
2006-2009

Samhälle & Språk

3-årig gymnasieutbildning med fokus på samhälle, kultur och språk.

Projekt Interaktionsdesign

Spelutveckling

Wheel of Terror

Utveckling av spelet Wheel of Terror som ett skolprojekt, med utveckling från konceptstadiet till färdig prototyp. Fokus lades på innovativ teknologi och en spelkontroll i form av en rullstol stod i centrum.

Physical Prototyping

We'reabout

I kursen Physical Prototyping 3 hade vi ett gruppprojekt som gick ut på det smarta hemmet. Vi handledes av företaget Topp och skapade en klocka för familjen som med hjälp av GPS och wifi talade om vart familjemedlemmarna befann sig.

Kunskaper

Adobe

InDesign ● ● ● ● ●
Photoshop ● ● ● ● ●
Illustrator ● ● ● ● ●
After Effects ● ● ● ● ●
Experience Design ● ● ● ● ●

Övrigt

Illustrationer ● ● ● ● ●
Mockups ● ● ● ● ●
Wireframes ● ● ● ● ●
Digitala prototyper ● ● ● ● ●
Fysiska prototyper ● ● ● ● ●
3Ds Max ● ● ● ● ●
Concept Art ● ● ● ● ●
Digital Art ● ● ● ● ●

Språk

Svenska Modersmål
Engelska Flytande
Tyska Konversationskunskaper

Referenser tillgängliga vid förfrågan