

Sara Lindström

UX-designer

Kreativ och användarcentrerad UX-designer med åtta års erfarenhet av att forma digitala produkter för fintech och konsument-appar. Djup kompetens inom användarforskning, informationsarkitektur och interaktionsdesign med ett dokumenterat spår av att förbättra konvertering och retention.

Stark Figma-användare med förmåga att arbeta tätt med produktchefer och utvecklare i snabbcyklade agila team.

UTBILDNING

Aug 2011 – Jun 2014

Kandidatexamen i interaktionsdesign i Medieteknik med inriktning interaktionsdesign, KTH – Kungliga tekniska högskolan, Stockholm

Kandidatprogram med kurser i användarcentrerad design, prototyping, HCI, informationsvisualisering och kognitiv psykologi. Examensarbete om mobil navigationsdesign för äldre användare.

KOMPETENSER

Figma och FigJam • Användarforskning (intervjuer, usability-tester)

• Informationsarkitektur • Interaktionsdesign och prototyping • Designsystem och komponentbibliotek • A/B-testning • Tillgänglighet (WCAG 2.1) • Dual-track agile • Storytelling och designpresentation • HTML/CSS (grundläggande)

CERTIFIERINGAR

NN/g UX Certification, Interaction Design (Nielsen Norman Group)

SPRÅK

Svenska (modersmål) • Engelska (flytande) • Franska (grundläggande)

PROJEKT

Utvalda fallstudier från Klarna, Spotify och Doberman med process, forskning och slutresultat.

Stockholm, Sverige

sara.lindstrom@gmail.com

+46 73 345 67 89

linkedin.com/in/saralindstrom

saralindstrom.design

ERFARENHET

May 2020 – Nuvarande

Senior UX-designer, Klarna, Stockholm

Designar och optimerar användarupplevelsen i Klarnas köpflöden och konsumentapp med fokus på checkout, betalningsöversikt och kreditansökan för marknader i Sverige, Tyskland och USA.

- Redesignade checkout-flödet för att minska stegantal med **3 steg**, vilket ökade konverteringsgraden med **18 %**
- Leder användartestcykler med **8–12 deltagare per sprint** och omsätter insikter till prototyper inom 48 timmar
- Introducerade komponentbibliotek i Figma för checkoutteamet med **140+ komponenter** och minskade designtid för nya features med 35 %
- Genomförde **A/B-testprogram** för onboarding som ökade Day 30-aktivering med **24 %**
- Mentor för **2 junior UX-designers** och håller månatliga designkritik-sessioner för hela produktdesignsteamet

Feb 2017 – Apr 2020

UX-designer, Spotify, Stockholm

Ingick i Spotifys Discovery-team och designade funktioner för musikupptäckt, spellistor och personalisering på iOS, Android och webben.

- Designade omgestaltningen av **Discover Weekly**-presentationen som ökade spellistspelningar med **22 %**
- Genomförde djupintervjuer och kontextuella studier med **80+ lyssnare** i Stockholm, London och New York
- Bidrog till Spotifys globala designsystem **Encore** med 20+ nya mönster och designriktlinjer
- Samarbetade tätt med **3 tvärfunktionella team** i ett dual-track agile-upplägg

Jan 2015 – Jan 2017

UX/UI-designer, Doberman Stockholm, Stockholm

Jobbade som designkonsult på digital strategi- och designbyrå med kunder inom retail, bank och media.

- Ledde UX-arbetet i **6 kunduppdrag** inklusive ICA Banken och TV4 Play
- Genomförde UX-granskningar som identifierade **30+ kritiska usability-problem** per uppdrag
- Presenterade designkoncept för kund-C-suite och erhöll godkännande i samtliga uppdrag vid första presentationen