

SIMON RYAN JUUL

UX-DESIGNER/CIVILINGENIØR

KONTAKTOPLYSNINGER

Prangervej 144 1.tv.
7000 Fredericia

31. Juli 1990

juulsimon0@gmail.com

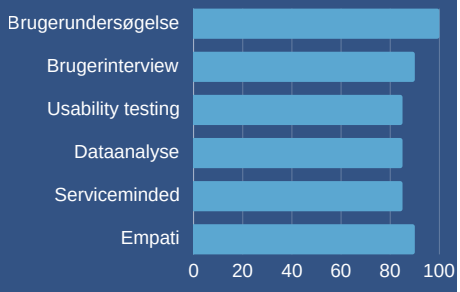
https://www.linkedin.com/in/simon-ryan-juul/

30 29 52 43

https://www.youtube.com/watch?v=iuWyRHM7lv8

www.srjuul.com

FÆRDIGHEDER



HOBBYER

- Computerspil
- Gospelkorsang
- Rejser
- Formel 1

HVEM ER JEG?

Jeg er civilingeniør med speciale i Lærings- og Oplevelsesteknologi og jeg brænder for brugervenlighed og tilgængelighed.

Jeg har stærke erfaringer med UX-design og brugercentreret design gennem f.eks. udvikling af brugervenlige applikationer og læringsobjekter; fysiske såvel som virtuelle.

Jeg er fokuseret på brugercentreret design, brugertests og inkludering af brugere i design- og produktudviklingen og læner mig op ad Don Norman og Dan Saffer samt mange andre.

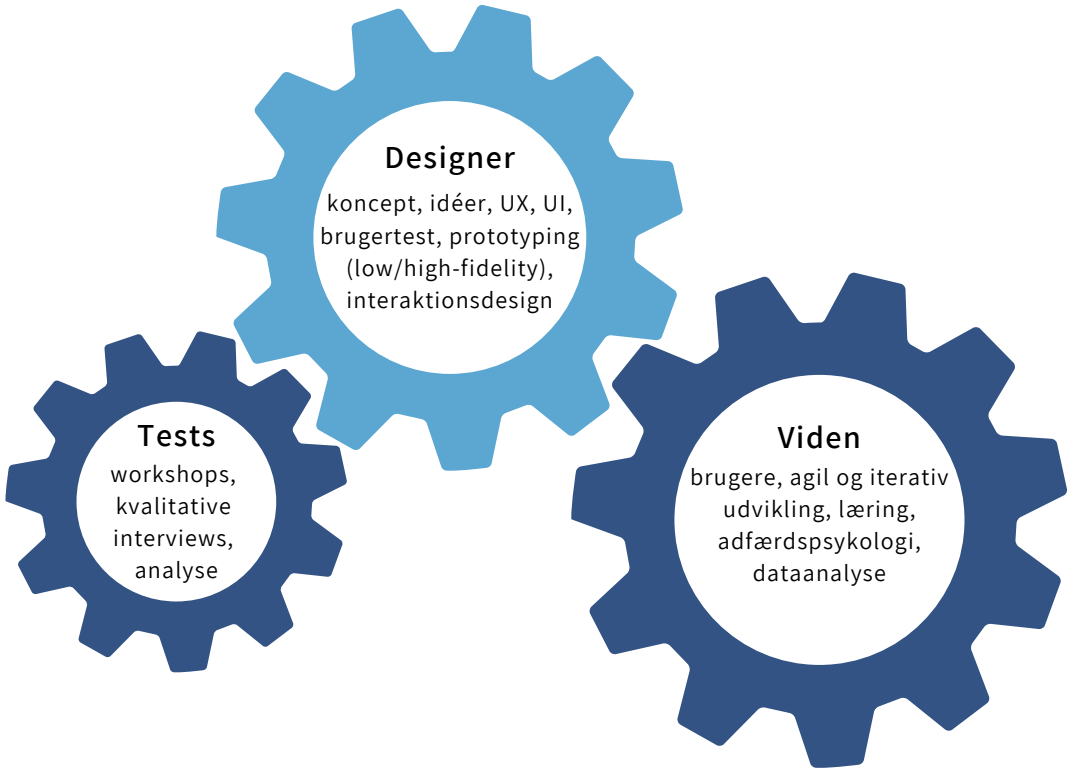
Som medarbejder er jeg positiv, mødestabil, lærenem og relationsskabende. Jeg bidrager med et analytisk og løsningsorienteret blik på mine opgaver. Jeg er glad for et godt samarbejde med mine kollegaer og kan arbejde selvstændigt og struktureret.

Som person er jeg: Nørdet/Analytisk, Teamworker/Holdspiller, Empatisk

- Nørdet/Analytisk fordi jeg elsker at gå op i detaljen, kære for detaljen og se hvilke effekter selv små ændringer har for brugeren

- Teamworker/Holdspiller fordi jeg trives med at arbejde sammen med andre mennesker om et projekt. Jeg sætter pris på at sparre med mine kollegaer om løsninger og løfte opgaven i fællesskab

- Empatisk fordi jeg formår at kommunikere med mennesker på alle niveauer. Fra den mest hardcore softwareudvikler til den pensionerede lærer.



ERHVERVSERFARING

Sommerhandyman
T5 Datacenters ApS, Fredericia | 2026

- Vedligehold af lokaler og pladser på Googles datacenter i Fredericia
- Affaldshåndtering
- Gartnerarbejde

Servicetekniker i robotafdelingen
Schou Company A/S, Kolding | 2023 - 2024

- Test og reparation af robotplæneklippere
- Kundeservice for butikker og slutbrugere via telefon og mail
- Håndtering af ordrer og lagerinventar i Navision og Netsuite.
- Pakning og afsendelse af reservedele og varer. Erfaring med Consignor.

Virksomhedskonsulent (Tidsbegrænset stilling)
Ferikompagniet A/S, Blåvand | 2022

- Var en del af et konsulentteam for Feriekompagniet og deres samarbejdspartnere, som skulle afdække muligheder og potentialer for deres fælles platform Nordsee Holidays for lokale feriehusudlejere langs den Jyske vestkyst.

Webdesigner
Certa Web ApS, Odense | 2022

- Lavede hjemmesider i Wordpress. Ekspelvis for Dansk Rideforbund Distrikt 7

Quality Assurance Specialist
MRN roboStacker, Middelfart | 2021

- Arbejdede med programmering og opsætning af palleterings- og pakningsrobotter
- Udførte fejlfinding og vedligehold på palleteringsrobot
- Arbejdede i SoMachine til opsætning og programmering af robot og HMI

IKT-konsulent
Synscenter Refsnæs, Kalundborg | 2018 - 2019

- Ansvarlig for produktion, optagelse og redigering af podcasts til forældre
- Samarbejdet med synskonsulenter om udvikling af en appliste til hosting på Synscenter Refsnæs' hjemmeside
- Underviste børn og forældre i digitale synskompenserende hjælpemidler.
- Var en del af en IKT-projektgruppe med opgave at afdække kompetenceniveauet i IKT blandt Synscenter Refsnæs-medarbejdere.
- Præsenteret nyt format til læsbart e-bogsmateriale på NOVIR-seminaret i Stockholm
- Deltog ved teknologikonference på Fulgsangcenteret i Fredericia for DTHS omkring handikaphjælpemidler.
- Var en del af punktskriftspecialistgruppen
- Var en del af gruppe for implementering af GDPR i Synscenter Refsnæs' IT systemer

UX-designer
SOSU Fyn, Odense | 2018

- Udførte brugerundersøgelse for Center for Innovation, Læring og Teknologi (ILT) på SOSU Fyn i forbindelse med udviklingen af Virtual Reality (VR) til læringsformål. Brugerundersøgelsen bestod af brugertests med testpersoner i to VR-oplevelser efterfulgt af semistrukturret interview. Derefter indsamlede og analyserede data og skrev en rapport til næste trin i udviklingsfasen
- Deltog i planlægningen og udførelsen af fokusgruppeinterview for SOSU Fyns kommunikationsafdeling

UDDANNELSE

Kandidatgrad i Lærings- og Oplevelsesteknologi | September 2015 - Juli 2017

Syddansk Universitet Odense

Specialeprojekt bestod af udvikling af et tekstbaseret computerspil

- Foranalyse for at finde det rette udviklingsværktøj
- Baseret på den guddommelige komedie
- Programmeret i Inform 7
- Udført betatest af spillet med udvalgte brugere med opfølgende spørgeskema
- Spilindhold udviklet i relation til relevant teori
- Spiludvikling bestod af en iterativ proces svarende til den agile udviklingsproces

Bachelorgrad i Lærings- og Oplevelsesteknologi | September 2012 - Juli 2015

Syddansk Universitet Odense

Bachelorprojekt bestod af udvikling af et træningsscenarie til ældre mennesker i SDU's SCANeR bilsimulator

- Interview med eksperter (kørelærer, læge)
- Udviklet eget scenarie baseret på interviews og relevant teori
- Udført brugertest af forskellige scenarier
- Udviklingen bestod af en iterativ proces svarende til den agile udviklingsproces
- Lavet koncept til videreudvikling af prototype

ØVRIG ERHVERVSERFARING

Vikararbejde

Moment, Vejle | Januar 2023 - April 2023

- Lager, Truckkørsel, pakke- og plukkearbejde hos Salling i Vejle

JKS, Fredericia | November 2021 - Februar 2022

- Lager, pakke- og plukkearbejde hos Salling i Taulov

Fabriksarbejder

Beka Teknik, Marslev | 2005 - 2008

- Arbejdede i produktion og lager. Fremstilling og pakning af værktøjskasser og boltreoler
- Lærte om optimering af produktionslinjer og fabrikslayout
- Lærte at arbejde på færdiggørelse af opgaver til specifikke deadlines
- Montagearbejde på Mærsk containerskibe

KURSER OG CERTIFIKATER

- SAP ERP Procurement Academy I & II (mangler certificering) | August 2022 - Oktober 2022
- Wordpress Kursus fra IBC | September 2021 - December 2021
- Grundlæggende kvalifikation for varebilschauffør | September 2021
- Gaffeltruckcertifikat B | Januar 2022

KOMPETENCER

En liste over programmer og teknologier jeg har arbejdet med

- Canva
- Figma
- Adobe XD
- Microsoft Excel
- Microsoft Word
- LaTeX
- SoMachine 4.3
- Vijeo designer 6.2
- Arduino
- LEGO MindStorms
- Unity
- GameMaker
- Inform 7
- HTML5
- CSS
- JavaScript
- Java
- Structured Text
- C#
- Wordpress
- SAP
- NAV
- Netsuite
- Consignor

PROJEKTER

Et projekt om TV2 Plays Smart TV app - (Tilgængelig her)

- Ux case om designet af TV2 Play Smart TV appen version 3.19.0
- Brugertest af appen for at overvære interaktion med appen og finde pain points
- Ideation, Validation, Scenarier, Personaer og Storylines
- Low-fidelity prototyping til videre brugertest
- Genovervejelser på baggrund af brugertest
- Grafisk mock-up lavet i Figma

Undersøgte brugeres reaktioner på forskellige typer feedback fra en LEGO Mindstorms robot

- Omfattende brugertest af 60 personer med en LEGO Mindstorms robot i et "Wizard of Oz" eksperiment. Brugerne skulle navigere en robot igennem en labyrint udelukkende med voice commands.
- Brugertest undersøgte 4 forskellige typer feedback fra robotten:
  - 1. Ingen feedback. 2. Lyd feedback. 3. Lys feedback. 4. Lys og Lyd feedback
- Statistisk analyse udført med SPSS
- Testen viste, at brugerne ikke var hurtigere til at fuldføre labyrinten uanset feedback, men foretrak hvis de fik feedback fra robotten.

Udviklet forretningsplan og produktionsforslag til automatisering i Tomatgartnerier

- Tværfagligt projekt mellem ingeniørstudier
- Interviews med tomatgartnerier på Fyn, bl.a. "Katrine og Alfreds Tomater"
- Markedsanalyse af tomatindustrien i Danmark
- Udviklet mobil robot koncept til eksisterende ikke-automatiserede gartnerier
- Præsenteret koncept for industrieksperter ved et arrangement i DOK5000 i Odense

Udviklet Augmented Reality (AR) app til brug i folkeskolen i samarbejde med to skoler: Langeskov skole og Hjalleseskolen

- Applikationen blev udviklet i Unity med Vuforia plug-in
- Testet applikation i 3 folkeskoleklasser
- Opfølgende spørgeskema sendt til klasselærere for yderligere afklaring af kravspecifikationer for videreudvikling af applikationen

Designet hjemmeside til e-sports team

- Opsatte et webbaseret system, som fungerede på mobilenheder og desktop
- Loginsystem og forskellige "niveauer" af brugere blev implementeret for at give fans en mulighed for at interagere med spillerne på teamet
- Holdkalender-system blev implementeret

Et projekt med Arduino wearables til modificering af et Iron Man kostume

- Et Iron Man kostume til børn på ca. 3 år blev modificeret med lys og lyd
- En højttaler blev monteret i dragtens bryst og LED-lys i brystet og handsken
- Tryksensor monteret i dragtens arm aktiverede afspilning af lyd fra højtaleren og lys i handsken
- Test af dragtens funktionalitet udført med 1 barn

Udviklet spil i Unity og Gamemaker

- Udviklede spil med en simpel game mechanic: at ændre retningen af tyngdekraften. Målet med spillet var at føre en bold igennem en labyrint ved at ændre retningen på tyngdekraften.
- Mange baner og tutorials implementeret i spillet
- Brugertest udført på en gruppe logopædistuderende fra Syddansk universitet. Testgruppen viste sig at være en helt forkert målgruppe for computerspil, hvilket gav indsigt i, hvordan grundlæggende game mechanics og instruktioner kommunikeres til brugeren

AKTIVITETER OG FRITID

Barsel

1. barn født 25. januar 2024, Kolding Sygehus | Oktober 2024 - Januar 2025

- Madning, badning, bleskift, putning og lege med min søn.

Powerjobsøgerne

Powerjobsøgerne, Fredericia, Kolding | Oktober 2020 - December 2022

- Administration og events
- Undervisning og præsentation

Udlandsrejse

- Afrikatur november 2019
  - Kenya, Tanzania, Zanzibar, Malawi, Zambia & Zimbabwe

Gospelkorsanger

Joyful Voices, Odense | Januar 2018 - December 2024

- Valgt ind i bestyrelse 2020
- Valgt som formand 2021
- Ansvar for korets sociale medier og tidligere hjemmeside
- Tenor og solist

Udlandsrejse

- USA tur september 2017
  - Californien, Nevada, Utah, Arizona