CV - PERNILLE NIELSEN

Titel: Proces- og designkonsulent
Adresse: Wildersgade 40, 1 sal , 1408 Kbh. K
Fødselsår: 11-11-77, Randers
Email: pernille@luditorium.com
Mobil : 0045 27 29 11 72
Web: www.Luditorium.com
LinkedIn: http://dk.linkedin.com/in/pernillenielsen

ERHVERVSERFARING

2009-

Proces- og designkonsulent , Freelance, København
Hovedfokus er processer og løsninger hvor brugere/medarbejdere/interssenter involveres som en aktiv ressource. Rådgivning igennem udforskning, udvikling til afvikling/implementering af nye løsninger. **Ydelser:** (i)Brugerdrevne design og innovation- /servicedesign processer og metoder. (ii) involverende konferencer, workshops eller træningsforløb.
(iii) Grafiske dialog- og spilredskaber til forandringsprocesser og stormøder.
(iiii)Oplevelse- og udstillingsdesign. (iiiii) Spil- / legeredskaber og byrumsudvikling.
Referencer: b.la.Bysted, Videnskabsministeriet, Bisgaard Landskabsarkitekter, Designskolen Kolding underviser på Design Camp 2010, Københavns Kommune og Marburger Human Value.

2006-09

Interaktionsdesigner og proceskonsulent, Workz a/s, København (www.workz.dk)
Workz a/s (tidl. Zentropa Interaction) er et konsulentbureau, der primært hjælper organisationer med at facilitere kultur- og værdiforandringer, ledelse og organisations-udvikling gennem involvering. Andre hovedområder er servicedesign, innovation og oplevels-esudvikling. Jeg har indgået i alle dele af projekter: Fra salg, analyse, idé og konceptudvikling over prototyping, produktion og eksekvering/implemetering.
Jeg har lært som:

- konsulent at arbejde med brugeroplevelsesdesign på digitale/fysiske/sociale platforme.
- projektleder at udvikle og afvikle workshops og processer med 10-700 deltagere.
- designer at udvikle involverende processer og redskaber til innovation af produkter og services eller forandring af eks. arbejdskultur, værdier eller sundhed i organisationer.
- facilitator at udvikle og afholde involverende workshops, kurser og udviklingsforløb.

2006 (mar- juni)

Projektmedarbejder, Institut for Menneskerettigheder (IfM), København
Innovationsforløb ved udvikling af udstillingscenter for demokrati og menneskerettigheder, HUMANITARIUM. www.humanitarium.info**.** Samarbejde med Zentropa Interaction/Workz.
Jeg har lært at:

- Håndtere daglig ledelse og facilitering af en længerevarende tværfaglig workshop.
- Kommunikere på flere niveauer med forskere, styregruppe og projektgruppen.

2004

Projektmedarbejder, LEGO VisionLab, Billund
Udvikling af IT-værktøj til planlægning af workshops, ´Facilitators Online Toolbox´.
Jeg har lært at:

- Udvikle en webside, indholdsproduktion, koordinering af teknisk produktionen.

1999- 2006

Grafisk designer af visuel identitet, Børnecenteret for Rehabilitering, København.
Udstillingsassistent, INDEX2005 ´design to improve life´, www.Index2005.dk.
Rekvisitør, Musicalen ´Demokraten´ Musikhuset Århus.

UDDANNELSE

1999-2005

´Interaktionsdesign´, Designskolen Kolding, (www.designskolenkolding.dk)
5 årig videregående uddannelse med fokus på menneskets interaktion med fysiske, elektroniske og digitale objekter. Interaktionsdesign arbejder med udvikling, som har mennesket i centrum. Målet er intelligent, innovativt design, der relaterer sig til/skaber et nyt marked - produktionsmæssigt og idémæssigt. Projekteksempler: ´Kina02´ i Beijing, ´Motion på arbejdspladsen´ i samarbejde med Dansk Firma Idræts forbund, ´Cyborglovers´ om fremtidens teknologi i kroppen, ´Mobo´ en mobil interaktiv reklame, ´Spellball´ interaktivt fysisk/digitalt læringsredskab mm.
Jeg har lært at:

- bruge designprocessen og tværfagligt samarbejde som redskaber til at håndtere udfordringer og skabe løsninger der kombinerer visuelle udtryk, objektet samt etiske, sociologiske, politiske og æstetiske sider af faget.
- formidle koncepter gennem tekst, billeder og video.
- programmere simple protyper visuelt eller i fysisk interaktive medier.

2005

Afgangsprojekt , ´Interaktivt legeredskab´
Udendørs legeredskab ´TOTEMAGI´, der kombinerer kropslig interaktion og computerspil til børn mellem 7-11. Sponsoreret af KOMPAN A/S, m.m., som også var med under forløbet.
Projektet blev hædret i forbindelse med Dansk Innovation- og Designpris 2005.
Jeg har lært at:

- Styre en tværfaglig og brugerdreven innovationsproces.
- Inddrage målgruppen i analyse, idé frem til test af teknisk interaktiv prototype
- Være med til at bygge en 1:1 fungerende teknisk prototype.

2010

Projektledelse, organisationsteori, forretningsforståelse´, Danmarks Tekniske Universitet, DTU Management. (15 ects point)(Slutkarakter 12)

2005

´Innovation og projektudvikling´, Carl Bro Gruppen (24 uger)
Innovation, kompetenceudvikling, Logical Framework Approach (LFA) projektplanlægning og -ledelse, organisationsudvikling, fundraising.

2003

Udvekslingsstuderende, Ravensbourne College, England
Fokus: Kommunikation og overførsel af følelser mellem menneske og computer.

1997

Skoleskibet Georg Stage, ubefaren skibsassistent (6 måneder)
Navigation, motorlære, praktisk sømandskab og arbejdssikkerhed.

IT

Tekst:	Microsoft Office pakken – godt kendskab
Grafik/layout:	Photoshop, Illustrator og Indesign – godt kendskab
Video:	Final Cut Pro, Adobe Aftereffects – godt kendskab
Multimedie:	Macromedia Director og Flash - kendskab
Program-mering:	Max/msp/Jitter, Basic Stamp og bygning af elektronik, Lego Mind Storm - kendskab
Web:	Dreamweaver – kendskab

SPROG

	Tale	Skrift
Dansk	Modersmål	
Engelsk	Godt	Godt
Tysk	Kendskab	Kendskab
Fransk	Kendskab	Kendskab

PROFESSIONELLE NETVÆRK

Dansk Servicedesign Netværk (DSDN), **Innovation i Kommunerne** (LinkedIn)

FRIVILLIGT ARBEJDE & PERSONLIGE AKTIVITETER

2011 **Kulturguide i projektet COOLTUR** www.kulturguiderne.dk

2002 - 2005 **Kursusdesign og afvikling, sejlads og kommunikation, Det Danske Spejderkorps**
Jeg har lært at : Arbejde med grupper på 8-50 unge i afvikling af kursusdel med teambuilding, instruktørøvelser, ledelsesstilarter og evalueringsmetoder igennem 3 år.

Aktiviteter: Løb, svømning,havkajak, sejlads. Besætning på Vikingeskibet Havhingsten.

UDVALGTE PROJEKTER

Akutmodtagelsen, Servicedesign projekt i Region Nordjylland *ved sammenlægning af lægevagt og skadestue i ny ´Akutmodtagelse´. Proces og metodedesign i inddragelse af faggruppe/brugere.*

´Sund Vej´, Brugerdreven innovation, *Fremtidens kost- og motionskoncepter til lastbilchauffører. (www.sundvej.com). Metode design samt facilitator med brugere og faggrupper.*

Innovationspuljen 2010, Sundheds- og Omsorgsforvaltningen*, konsulent i brugerdrevne innovations metoder samt rådgivning i implementering og forandringsprocesser i organisationer.*

Den gode servicemedarbejder, Marburger Human Value*, design af træningsredskab til medarbejdere i hotelbranchen, udvikling af workshopproces og redskab.*

Workz InnovationCamps *, Udvikling af radikale løsninger med erhvervsliv, videninstitutioner og universiteter. Facilitering i 5 ugers workshops med cases fra DR, Danfoss, Alka forsikring, Gyldendal.*

"DSB Værdidag 06", *Design af værdispil, produktion af indhold og afholdelse af test i organisationen.*

SimCorp, Procesredskab til værdiforandring i hverdagen*, design og indholdsproduktion.*

Nycomed, Spilredskab til læring af interne processer internationalt*, udvikling og grafisk design.*

Københavns Kommune, Dialogmøder med 60- 700 deltagere *eks. ´Vi vil bo på Nørrebro´, ´Hvert Barn sin chance´. Herunder involvering af borgere, politikere og interessente. Projektledelse og procesdesign.*

REFERENCER

Ask Agger, Direktør, Workz a/s
Tlf: 22 10 18 76 , e-mail: aa@workz.dk

Asta Wellejus, Direktør, Die Asta Experience
Tlf: 36 34 19 14, e-mail: info@dieasta.dk (Tidligere medejer af Zentropa Interaction)

Dorthe Solgaard, Leder af Sekretariatet for Innovation
Ældrestaben, Sundheds- og Omsorgsforvaltningen, Københavns Kommune
Tlf: 26 14 38 69 , e-mail: w359@suf.kk.dk