



Gard Louis Christiansen

Ruseløkkveien 60R, 0251 Oslo
988 22 396
15.02.1973
gard@gardlc.com
www.gardlc.com (portefølje)

Verdier: nysgjerrig, samspillende og utviklingsorientert

Tjenestedesign

- * Strategisk- og menneskeorientert design
- * Ledelse av designprosjekter - double diamond og design sprint
- * Kvalitativ og datadrevet brukerinnstikk
- * Prototyping, konseptutvikling og brukertesting
- * Tverrfaglig samarbeid, endringsledelse og implementering
- * Workshop fasilitering, smidig utviklingsarbeid

Andre kompetanser og egenskaper

- * Sterk organisasjons- og samfunnsforståelse
- * Erfaring fra å jobbe i og navigere i komplekse organisasjoner
- * Inkluderende design, mangfold og samfunnsansvar
- * Adferdsøkonomi og dulting
- * Visuell kommunikasjon og grafisk design
- * Domenekunnskap innen HR og teknologi

Arbeidserfaring

Seniorrådgiver	Cruit AS	03.15 - 01.24
Seniorrådgiver	Impact AS	02.14 - 03.15
Regionssjef	ElanIT Resource (Experis IT)	10.04 - 10.06
Salgs- & markedssjef	eJournal (Superoffice)	04.02 - 08.04
Direktør forretningsutvikling	EUnet/KPNQwest	02.98 - 03.02

Utdannelse

Bachelor tjenestedesign	Høgskolen Kristiania	20 - 25
Markedsledelse og økonomi	NæringsAkademiet	92 - 93

Kurs og sertifiseringer

Design Thinking in the Age of AI	LinkedIn Learning	2025
Using AI in the UX Design Process	LinkedIn Learning	2024
Design Thinking for HR Playsprint	Employee Experience Lab	2023
UX Foundations	LinkedIn Learning	2023
28 x Salesforce Trailhead Badges	Salesforce	2017
NLP Practitioner (coaching)	Paradigm Academy	2004

Frivillige verv

Linjeforeningen for tjenestedesign - Fagansvarlig	20 - 22
---	---------

Språk

Norsk morsmål, engelsk flytende skriftlig og muntlig

Prosjekter

HK + MUNCH **Tverrfaglig samarbeid** **Min rolle: tjenestedesigner**

Hvordan kan MUNCH engasjere Generasjon-Z til å besøke museet frivillig? Vi jobbet tverrfaglig med to grafiske designere og to interiørarkitekter og jeg i rollen som tjenestedesigner. Hvor arbeidet handlet om å få nye ferdigheter i tverrfaglig samarbeid i tillegg til å løse oppdraget fra MUNCH.

Metoder og verktøy

Dobbel diamant, innsiktsarbeid med observasjoner og intervjuer, brukerreiser før og etter, personas, fysiske prototyper med mock-up av rommet vi skapte, visuell pitch av løsning til ledere i MUNCH, en engasjerende kortfilm og plakater for promotering, prosjektledelse med milepælsplan og Gantt.

Varighet: 5 uker

HK + Gyldendal Tech **Innfasing av nyansatte** **Min rolle: tjenestedesigner**

Hvordan kan tjenestedesign benyttes i HR-arbeid for å forstå ansattes opplevelser i deres innfasing. Hovedinnsikten viste behovet for å gi innfasingen (onboarding) en struktur som ga stabile og gode opplevelser for både nyansatte og ledere.

Metoder og verktøy

Dobbel diamant, innsiktsarbeid med dybdeintervjuer, innsiktsvegg og syntetisering, empatilerret, aktørkart, arketyper, fullstendig blueprint for tjenesten, idemyldringstekniker, How-Might-We, veikart og grafisk design.

Varighet 3 mnd

HK + Deichman **Samskapelse (Co-creation)** **Min rolle: kreatør**

I dette prosjektet samarbeidet jeg med kommunikasjonsstudenter. Målet var å bli kjent med brukerne for avdekke forbedringspotensialer ved tjenesten slik den er i dag. Før vi utviklet løsninger på friksjonspunkter vi identifiserte i en samskapelsesprosess.

Vi undersøkte hvilke holdninger brukere har til biblioteket, hva de tenkte og følte.

Dette ble gjort gjennom et digital nettsamfunn satt opp for å muliggjøre dialog og samskapelsen med brukere. Utfallet ble tre ulike konseptforslag for stillhet, lademuligheter og gulvmarkeringer.

Metoder og verktøy

Etnografi, netnografi, «co-creation»/samskapelse med brukere og konseptutvikling

Varighet: 14 dager

HK + Cruit **Designrevet innovasjon** **Min rolle: tjenestedesigner**

I samarbeid med et rekrutteringselskap utforsket jeg muligheten for nye verdikjeder tjenester innenfor innfasing av nyansatte (onboarding). Og utviklet en tjeneste i samarbeid med deres kunder som ble implementert i oppdragsgivers kvalitetssystem.

Metoder og verktøy

Dobbel diamant, primær og sekundærinnsikt med dybdeintervjuer (PEACE/KREATIV metode), innsiktsvegg, brukerreiser, empatilerret, arketyper, How-Might-We, idemyldringstekniker, ideportefølje, verdiforslags- og forretningsmodell-lerret, Job-To-Be-Done, prototyping med brukertesting, veikart, grafisk design og prosjektledelse.

Varighet 4 mnd

HK **Prototyping** **Min rolle: tjenestedesigner**

Hvordan vil vi arbeide og samarbeide post pandemi når hybride tilknytninger er normalen. Identifisere problemer for å utvikle tjenestekonsepser som svarer på de viktigste problemene.

Utviklet tre ulike prototyper for valgt konsept og testing mot relevante målgrupper

Metoder og verktøy

Dobbel diamant, primær- og sekundærinnsikt, brukerreiser før og etter, How-Might-We, idemyldringstekniker, prioriteringsmatrise, prototyping: stop-motion film - storyboard og produktark.

Varighet 4 uker

HK **Scenarioutvikling og fremtidsanalyse** **Min rolle: tjenestedesigner**

Fremtidens arbeidsliv 2050
Selvalgt "wicked problem" anstendig arbeid til alle i år 2050.

Metoder og verktøy

Scenarioutviklingsprosess med innsiktsarbeid med, sikre og usikre drivkrefter, ekspertintervjuer med Shell's 7 Questions, scenarioutviklings-matrise, troverdighetsbroer, ideutvikling, spekulativ- og kritisk design, prosjektledelse med milepælsplan og Gantt.

Varighet: 4 uker

Privat **Mestring av emosjonell belastning** **Min rolle: tjenestedesigner**

Emilie Nilsplass, en intensivsykepleier og coach som jobber for at helsearbeidere skal mestre den ekstraordinære emosjonelle belastningen som yrket medfører, ønsket å bedre forstå hvordan hun kunne hjelpe målgruppen og utvikle nye tjenester som svarte til det behovet.

Metoder og verktøy

Innsiktsarbeid med dybdeintervjuer, innsiktsvegg og syntetisering, empatilerret, aktørkart, arketyper, workshop fasilitering kreativ ideutvikling, ideportefølje, konseptutvikling, brukertesting.

Varighet: 6 uker