

Karro Olofsson

UX/Product Designer

Stockholm, Sverige

+46 736 85 06 57

karro.karro1990@gmail.com

LinkedIn: www.linkedin.com/in/karroolofsson

Portfolio:

<https://www.karro-olofsson.se/>

Kort om mig

UX/Product Designer med mångårig bakgrund inom pedagogik med erfarenhet av att förstå människors behov, beteenden och beslutsfattande i komplexa miljöer. Med en stark förmåga att skapa samsyn mellan användarbehov, verksamhetsmål och tekniska förutsättningar

Jag arbetar med användarresearch, informationsarkitektur, konceptutveckling och prototyping för att skapa digitala produkter som skapar värde för både användare och verksamhet. Där genomtänkta designbeslut skapas med samarbete och iteration.

Utvalda UX- och Produkt Design projekt

Fullständiga case finns i min portfolio: <https://www.karro-olofsson.se/>

Samtliga projekt är genomförda i samarbete med externa uppdragsgivare.

Gmbl-insight – Digital tjänst för stöd vid spelberoende | UX / Product Designer

- Ledde UX-processen från research till konceptutveckling
- Genomförde användarintervjuer och kartlade användarresor
- Utvecklade informationsarkitektur, wireframes och prototyper
- Designade ett appkoncept som kombinerar beteendestöd, progression och gemenskap för att stödja långsiktig spelfrihet

Idun Minerals – UX-strategi för ökad kundtillväxt | UX / Product Designer

- Analyserade användarbeteenden och marknadsposition i en konkurrensutsatt beauty-marknad
- Identifierade barriärer i köpresan kopplat till premiumpris och låg fysisk tillgänglighet
- Föreslog tre initiativ – startkit, refill-system och bonussystem – för att sänka inträdesbarriärer och öka kundlojalitet

AcadeMedia – UX/UI-design för ett digitalt dialogverktyg | UX / UI Designer

- Genomförde djupintervjuer för att förstå hinder i gruppbaseade samtal kring känsliga ämnen
- Identifierade behov kopplat till anonymitet, tillgänglighet och deltagande i gruppdiskussioner
- Designade koncept, wireframes och prototyper för ett digitalt samtalsverktyg
- Testade lösningen med användare och itererade ett spelbaserat verktyg för inkluderande

dialog i utbildningsmiljöer

Kompetenser

Design

UX design - Självgående
UI design - Självgående
Service design - Grundläggande
Interaktions design - Grundläggande
Design strategi – Självgående
WCAG - Grundläggande

Metoder

Användarintervjuer - Självgående
Kundresor / User journey mapping - Självgående
Informationsarkitektur - Självgående
Wireframes - Självgående
Designprinciper - Självgående
Användar research - Självgående

Verktyg

Figma - Självgående
FigJam - Självgående
Miro - Självgående
html - Grundläggande
css - Grundläggande
Javascript – Grundläggande
Google analytics – Självgående
AI verktyg – Självgående
Hotjar - Självgående
Matomo - Grundläggande
Silktide - Självgående
Microsoft office – Expert
Vibe coding – Självgående
Affärsanalys - Självgående

Mjuka färdigheter

Ledarskap - Expert
Leda workshop - Självgående
Analys - Självgående
Testledning - Självgående
Designfacilitering - Självgående
Intressehantering - Självgående
Design storytelling - Självgående
Pedagogik - Expert

Språk

Svenska – Modersmål
Engelska - Flytande

Utbildning

Experience Design (400 YH poäng)

Futuregames yrkeshögskola | 2024–2026

Interkulturell lärarutbildning mot förskollärare (210 hp)

Södertörns högskola | 2011–2015

Arbetslivserfarenhet

UX/UI Designer

GmbI-Insight (volontärt)

Maj 2026 – pågående

- Arbetar tillsammans med utvecklare och grundare för att göra tjänsten mer användarvänlig
- Bidrar med ett UX-perspektiv genom att diskutera användarflöden, funktioner och hur användare upplever produkten

- Ger löpande feedback och förslag på förbättringar utifrån användarnas behov och produktens mål
- Deltar i utvecklingen av en digital tjänst i ett tidigt skede där design och utveckling sker tätt tillsammans

Förskollärare

Kommunala och privata förskolor, Stockholm | 2015 - 2024, 2026 - pågående

- *Ledde och faciliterade grupper med deltagare från olika bakgrunder*
- *Observerade beteenden och anpassade aktiviteter efter individers behov*
- *Samarbetade med kollegor och vårdnadshavare kring utveckling och mål*
- *Arbetade målstyrt med uppföljning och utveckling av verksamheten*

UX/Product Design Intern (LIA)

Stockholms universitet – Institutionen för Humanvetenskap

jan – maj 2026

- Genomförde UX- och tillgänglighetsanalyser för digitala plattformar
- Arbetade med CMS-system, användbarhetsförbättringar och användarcentrerad design
- Bidrog till dataanalys och utvärdering av digitala användarupplevelser
- Samarbetade inom en offentlig/universitetsnära verksamhet

UX/Product Design Intern (LIA)

Isaberg förlag

jan – maj 2026

- Deltog i utvecklingen av "Kärleksmetoden"
- Arbetade med UX-koncept, användbarhetstester och designförbättringar
- Genomförde research och bidrog till användarcentrerad produktutveckling
- Utforskade sambandet mellan data, research och användbarhetstester

Förtroendeuppdrag

Ersättare, Skarpnäcks stadsdelsnämnd. Februari (2024 – pågående)

Ledamot, sociala delegationen, Skarpnäcks stadsdel (2024 – pågående)

Styrelseledamot, bostadsrättsföreningen (2022-2024)

Arbetsreferenser

Lämnas på begäran.