

Åsa Roos

Curriculum Vitae

Arbetslivserfarenhet:

2008-12-01 – pågående

Movinto Fun AB

www.movintofun.com

Lead Game Designer

Arbetsuppgifter: Speldesigner och scrum master. Arbetar medprojektledning, webdesign, webbaserade kommunikationslösningar

2007-06-25 – 2008-11-30

Avalanche Studios

www.avalanchestudios.se

Game Designer

Arbetsuppgifter: Speldesigner och scrum master. Spenderade ett år på ett projekt som sedermera blev nedlagt, och ett halvår som inhopande lead/projektledare i worldgruppen på JC2.

Referens: Magnus Nedfors (magnus.nedfors@avalanchestudios.se)

2008-09-23 - pågående

Futuregames Academy

<http://www.futuregames.se/>

Speldesignlärare

Spelmekanik, kognitionsvetenskap, leveledesign och berättarteknik

Referenser: Elisabeth Tegnér, Rasmus Hallberg (rasmus@futuregames.se)

2008-01-31

U1 Kreativa Processer

Paneldeltagare

Kreativa processer i spelbranschen.

Referenser: Per Strömbäck, Ann-Sofie Sydow

2006-09-01 – 2007-06-22

Terraplay AB

www.terraplay.com

Content Manager/ User Interaction Designer

Arbetsuppgifter: Content manager för samtliga operatörer, förläggare och utvecklare som använder sig av Terraplays plattform. Ansvarig för communitylösningen Terraplay har tagit fram.

Referens: Pernilla Knutsson, pernilla.knutsson@terraplay.com

2006-12-13

Gotlands Högskola, Interaktiva Institutet

SuperMarit - Lucia Event Workshop

Arbetsuppgifter: Workshop om konceptdesign och idéskapande

Referens: Annika O. Bergström, projektledare SuperMarit,

annika.obergstrom@supermarit.se

2006-09-19 - 2006-09-20

Nordic Game Conference '06

Workshopmedhjälpare, paneldebattör

Arbetsuppgifter: Assistera Randy Smith tillsammans med Heather Kelley, Lev Ledit och Babsi Lippe i speldesignworkshop. Medverka i paneldebatt om

Åsa Roos

Curriculum Vitae

nordiska spelbranschens framtid tillsammans med Susanne Möller, Babsi Lippe, Heather Kelley och Mary Flanagan

2004-10-08 – 2006-08-25

Sulake Labs Oy

www.sulake.com

Senior Game Designer

Arbetsuppgifter: Senior Game Designer för Habbo Islands i samarbete med Nokia. Konceptdesigner i ett flertal olika projekt.

Referens: Sampo Karjalainen, sampo@sulake.com

2006-01-30 -

RiotMinds

www.riotminds.com

Frilansskribent för "Europa", en modul till rollspelet Götterdämmerung.

2006-04-07 – 2006-04-09

Gotlands Högskola, Interaktiva Institutet

SuperMarit - Workshop

Arbetsuppgifter: Workshop tillsammans med Babsi Lippe och Jakob Berglund Rogert

Referens: Annika O. Bergström, projektledare SuperMarit, annika.obergstrom@supermarit.se

2006-01-20

Skövde Högskola

<http://www.his.se>

Föreläsningar inom områdena designdokumentation, projektledning samt "att vara kvinna i spelbranschen"

2004-12-11 – 2004-12-12

Gotlands Högskola, Interaktiva Institutet

SuperMarit - Workshop

Arbetsuppgifter: Föreläsning om konceptdesign och handledning i samma ämne. 28 deltagare från spelinriktade utbildningar runtom i Sverige.

<http://www.supermarit.se> (launch i Februari 2005)

Referens: Annika O. Bergström, projektledare SuperMarit, annika.obergstrom@supermarit.se

2004-08-04 – 2005-06-15

Portalens Gymnasium, Göteborg

Arbetsuppgifter: Lärare i Digital produktutveckling, Projekt och Företagande samt Estetisk verksamhet.

2004 -03-30 – 2004-03-31

Game Maker, Arvika

Arbetsuppgifter: Föreläsa om speldesign samt dokumenthantering och lite om projektledning.

<http://www.gamemaker.nu/>

<http://www.changemaker.nu>

Referens: Beatrice Düring, utbildningsansvarig Change Maker, bea@netg.se

2002-10-14 – 2004-03-19

UDS, Göteborg

Arbetsuppgifter: Leveldesign till plattformsspelet Core, för X-box.

Åsa Roos

Curriculum Vitae

<http://www.uds.se>

Referens: Oskar Burman, Producent Kore, oskar.burman@uds.se, 031 - 7215265

2001-01-01 - 2002-06-30

Picofun AB, Lund

<http://www.picofun.com>

Arbetsuppgifter: Speldesign, konceptframtagande till nya spel, gränssnittsstandard för samtliga spel (SMS, WAP, GPRS, Java), utformning av gränssnitt

2000-06-13 - 2000-08-17

Ericsson Mobile Communications, Lund

Sommarjobb - Forsknings- och utvecklingsenheten

Arbetsuppgifter: Ikonutformning, gränssnittsutformning, ikonhantering och ikonkoordinering, uppbyggande av ikondatabas

1998-07-06 - 1999-06-01

Ericsson Mobile Communications

Praktik - Produktledning samt Forsknings- och utvecklingsenheten

Arbetsuppgifter: Ikonutformning, gränssnittsutformning, ikonhantering och ikonkoordinering, uppbyggande av ikondatabas

1999-08-19 - 1999-08-22

1999-01-21 - 1999-01-24

1998-08-13 - 1998-08-16

1998-01-15 - 1998-01-18

1997-08-17 - 1997-08-20

Interlam AB

Mässförsäljare, Formexmässan

Arbetsuppgifter: Demonstrera produkter samt registrera beställningar

1996-04

Lunds Universitet

Studentassistent

Arbetsuppgifter: Assistera student med dyslexi

Åsa Roos

Curriculum Vitae

Utbildning:

2007-09-25 - 2007-12-04

Silversmide, Folkuniversitetet

2007-09-15 - 2007-12-08

Workshop, Roman & Novell, Skrivarverkstaden

1995-08-20 - 2001-05-16

Industridesignprogrammet, LTH, Lund

Godkända kurser:

Material och Konstruktion AK II

Form - teori och historia AK I-III

Grafisk Design

Färg och form AK I-IV

Språklig framställning

Bildteknik AK I-II

Design - tillämpning AK I-III

Design - tillämpning AK V

Ljus och ljud

Produkt, människa, samhälle

Produkt och samhälle

Design Management AK I-II

Akustik

Teoretiskt tillämpad estetik AK I-III

Självständigt projekt

Fördjupningskurs I - III

Yrkespraktik (Ericsson Mobile Communications)

Examensarbete i industridesign (Picofun AB)

Sommarkurs 1996

Japanska 10 p

1993-08-25 - 1995-05-24

Silverkonsthantverkslinjen, Hellidens Folkhögskola, Tidaholm

Ämnen:

Silversmide (drivning, infattning, titanfärgning, emaljering, löd- och sågövningar, slipning och polering)

Teckning (kroki, färglära, akvarellmålning, perspektiv & formteckning, komposition samt papperstillverkning)

Foto (kamerateknik, mörkrumsarbete, fotografi)

Modellering

Koppargrafik

Målning (tempera, oljemålning)

Data

Litteratur

Företagsekonomi

Akvarellkurs

Utställning- och redovisningsarbete

1992-08-26 - 1993-05-26

Textikonsthantverkslinjen, Hellidens Folkhögskola, Tidaholm

Åsa Roos

Curriculum Vitae

Ämnen:

Textilkonsthantverk

Teckning (kroki, färglära, akvarellmålning, perspektiv & formteckning, komposition samt papperstillverkning)

Foto (kamerateknik, mörkrumsarbete, fotografi)

Litografi

Modellering

Utställnings- och redovisningsarbete

Temadagar (Praktiskt miljöarbete, Bilder- reklam - påverkan, drogfrågor,

Rörelse - friskvård, Kulturdagar, Att se/ perception)

Studieresor

Svenska

Engelska

Kulturhistoria

Konsthistoria

Aktuella frågor

1989 - 1992

Samhällsvetenskaplig linje med estetisk inriktning, Vadsbo Gymnasium, Mariestad

Åsa Roos

Curriculum Vitae

Övriga aktiviteter:

2009

- Medverkat i Tendens i P1 i serien Kvinnor och barn först. Avsnittet hette Plikten kallar.
(<http://www.sr.se/sida/artikel.aspx?programid=3381&artikel=3264355>)
- Skrivit debattartikel om spel på Second Opinion
(<http://www.second-opinion.se/so/view/660>)
- Skrivit en mängd recensioner och artiklar för svenska speltidningen Fenix
- Föreläsningsansvarig för Stockholms spelkonvent
- Ordförande i föreningen Stockholms spelkonvent

2008

- Medverkat som moderator på Future Design Days, om spel och arkitektur
(http://www.futuredesigndays.com/index.php?option=com_content&view=article&id=628&Itemid=152)
- Skrivit en mängd recensioner och artiklar för svenska speltidningen Fenix
- Vice-general Stockholms Spelkonvent
- Ledamot i Sveroks Förbundsstyrelse

2007

- Utnämnd till Sveriges 10:e mäktigaste kvinna i spelbranschen av it24.se
<http://www.idg.se/2.1085/1.103012>
- Skrivit en mängd recensioner och artiklar för svenska speltidningen Fenix
- Auktionsmedansvarig GothCon XXXI
- Föreläsningsmedansvarig Stockholms Spelkonvent

2006

- Rollspelsansvarig GothCon XXX
- Skrivit artikel åt RiotMinds hemsida "Sjukdomar i Götterdämmerung"

2005

- Game designer för "Space Ape", privat projekt, 2D shooter
- Skrivit en mängd recensioner för svenska speltidningen Fenix
- Arrangerat scenariot "Dockmakarna" på Stockholms Spelkonvent
- Rollspelsansvarig GothCon XXIX

2004

- Arrangerat scenariot "X. Hartford Wales & Partners" på SydCon, Malmö
- Rollspelsansvarig GothCon XXVIII

2003

- Medlem i projektgruppen för Nationella Spelveckan 2003.

2002

- Arrangerat scenariot "interference" på GothCon, Göteborg
- Arrangerar scenariot "Samhain" tillsammans med Beatrice Jensen på Borås Spelkonvent
- Arrangerar scenariot "interference" på SydCon, Malmö

2001

- General för SydCon 10, Malmö (ca 800 deltagare)
- Grafiskt ansvarig SydCon 10
- Arrangerat scenariot "Daedalus Encounter" på GothCon, Göteborg

2000

- Rollspelsansvarig SydCon 9, Malmö (ca 800 deltagare)

Åsa Roos

Curriculum Vitae

- Folderansvarig SydCon 9
- Arrangerat scenariot "Brödraskapet" på GothCon, Göteborg
- 1999**
 - Rollspelsansvarig SydCon 8, Malmö (ca 700 deltagare)
 - Folderansvarig SydCon 8
 - Emmisansvarig tillsammans med Magnus Mattisson
 - Arrangerat scenariot "Daedalus Encounter" på CalCon (Kalmar) och BovCon (Bara)
- 1998**
 - Arrangerat scenariot "Nexus" på SydCon, Malmö
- 1995**
 - Konsthantverksstipendium, Tidaholms kommun och Hellidens Folkhögskola
- 1993**
 - Kassör konsthantverkslinjens reseförening, Hellidens Folkhögskola
 - Ordförande i Tidaholms filmstudio
- 1992**
 - Undervisat i bildbehandling för textilkonsthantverkslinjen
- 1991**
 - Skådespelare, dekortillverkare "Den Inbillade Sjuka", Vadsbo Gymnasium
- 1990**
 - Skådespelare, dekortillverkare "En Midsommarnattsdröm" Vadsbo Gymnasium