Tore Mackay

Senior UX-designer, Bergen

+47 920 63 481 · toremackay@gmail.com · linkedin.com/in/tore-mackay



Jeg er UX-designer og har jobbet med UX siden 2008, 13 år i et produktselskap og de siste fire årene som konsulent for Equinor og POSC Caesar Association. Jeg trives best når jeg kan følge en løsning fra den første samtalen med brukerne til den er i bruk og vi ser at den virker. Jeg liker å forstå hva forretningen vil oppnå, og jeg tar gjerne med utviklerne inn i innsiktsarbeidet. Så jobber jeg meg frem til løsninger i Figma som både fungerer og ser bra ut. KI bruker jeg som sparringspartner i innsikt og til raske konseptskisser, så vi kan teste flere ideer tidligere.

Kjernekompetanse

Fagområder	Brukeropplevelse (UX), interaksjonsdesign, UI-design, brukerinnsikt, brukertesting, prototyping, informasjonsarkitektur og designsystem
Berører også	Tjenestedesign, universell utforming (WCAG), prioritering og oppfølging av utviklingsoppgaver
Metodikk	Agile, Lean UX og Agile Kata
Verktøy	Figma og Miro til design og samarbeid. Claude, Claude Code og Figma MCP til KI-støttet arbeid. Ellers bruker jeg det teamet bruker, som Jira eller Azure DevOps.
Språk	Norsk (morsmål) og engelsk (flytende)

Utdanning

Bachelor i informasjonsteknologi, NITH (Norges Informasjonsteknologiske Høgskole) 2005-2008

Arbeidserfaring

Senior UX-konsulent, Webstep AS

04.2022–11.2026

Som konsulent i Webstep har jeg hatt UX-ansvaret i teamet mitt hos Equinor og POSC Caesar Association. Begge steder handlet det om å sette seg raskt inn i et tungt fagområde og gjøre det enkelt å bruke for dem som jobber med det hver dag.

POSC Caesar Association

01.2024–02.2026

POSC Caesar Association forvalter referansedata, felles definisjoner industrien bruker når data skal deles mellom systemer og selskaper. Teamet skulle bygge en ny plattform for dette.

Jeg hadde UX-ansvaret for plattformen. Jeg laget et rammeverk for hvordan den skulle bli et produkt, som PCA brukte både internt og overfor mulige medlemmer og investorer. Jeg designet grensesnittet for søk, navigering, visning og vedlikehold av dataene, og flyten for hvordan endringsforslag behandles. Jobben gikk fra innsikt og prototyper til testing og overlevering til utviklerne.

Resultat. De første versjonene av Explore, deler av Evolve og en enkel Govern ble levert og er fortsatt i bruk. Brukerne som tok plattformen i bruk, var positive.

Asset Explorer

Eget Webstep-prosjekt

En prototype Webstep finansierte selv for å vise hva strukturerte data kan gjøre i praksis. Den ble vist på DISC Show and Tell, et samarbeid om digitalisering mellom Equinor, Aker BP, Aker Solutions og Aibel.

Jeg var eneste UX-designer på teamet og designet alle skjermene. Sammen med utviklerne intervjuet jeg fagfolk for å sjekke om ideene våre passet med hverdagen deres. Utviklerne bygde prototypen på designene mine.

Resultat. Etter den første presentasjonen fikk teamet oppdraget hos POSC Caesar Association.

Equinor

04.2022–12.2023

Spine var en av Equinors største IT-satsinger. Målet var å gjøre tekniske krav og informasjon om til data, i stedet for statiske dokumenter.

Jeg var UX-designer i et team med utviklere og en teamleder. Jeg kartla hvordan de ansatte jobbet med tekniske tegninger i PDF, og hvilke manuelle prosesser som lå rundt dem. Så laget jeg konsepter og prototyper i Figma for hvordan de kunne jobbe smartere med strukturerte data.

Resultat. Konseptene viste at PDF-ene kunne erstattes med applikasjoner som gir et klarere bilde av anlegget. Det vi lærte om domenet, ble grunnlaget for Asset Explorer.

Senior UX-designer, Vitec Fixit Systemer AS

09.2008–03.2022

Jeg hadde designansvaret for Fixit, det markedsledende fagsystemet for frisør- og velværesalonger i Norge. I 13 år fulgte jeg produktet fra en lokal kasseløsning til en skyplattform, og fra verktøy for de ansatte i salongen til løsninger for salongens kunder. Jeg startet som webdesigner og vokste inn i UX-rollen.

I mange år var jeg eneste UX-designer på hele porteføljen, fra innsikt og konsept til testing og overlevering. I perioder prioriterte jeg også hva som skulle utvikles og fulgte opp utviklerne. Da vi ansatte en UX-designer til, var jeg mentor for henne til hun jobbet selvstendig, og etter det jobbet vi likestilt på hvert vårt prosjekt. Jeg holdt jevnlig demoer for ledelsen for å forankre veivalg, og presenterte nye løsninger fra scenen for flere hundre salongkunder.

> **Fixit Leverandørsamarbeid**
>
> Parallellimport undergravde produktsalget i salongene, og både salongene og leverandørene tapte på det. Fixit etablerte et samarbeid der leverandørene sender produktdataene sine gjennom et API.
>
> Jeg stilte krav til hva API-et måtte inneholde og var UX-designer for løsningene som ble bygget på det. Det ble flere verktøy. Leverandørene fikk et eget verktøy for innsikt i salget, salongene fikk prisjustering og oppdatert produktinformasjon, og salongkundene fikk produktene i appen der de bestiller time.
>
> **Resultat.** Leverandørene gikk fra å famle i blinde til å se salget sitt ute i salongene, helt ned på hver ansatt, og agentene deres brukte tallene når de planla salongbesøk. Salongene fikk riktige priser, og kundene fikk de offisielle produktene der de allerede var. Til sammen styrket det de offisielle produktene mot parallellimporten.

> **Fixit Timebestilling**
>
> Appen der salongkundene velger salong, bestiller time og kjøper produkter. Målet var mer lojale kunder ved å legge salongen i lommen på kunden.
>
> Appen ble lansert rundt 2011, og jeg designet den gjennom flere versjoner. Jeg designet også nettbestillingen og markedsføringen, alt salongkundene møtte mellom besøkene. Konseptene testet jeg som klikkbare prototyper.
>
> **Resultat.** Vi kunne vise at kunder med appen hadde kortere tid mellom hvert besøk, og det ga mer penger i kassen til salongene. Appen ble en av de største suksessene til Fixit mens jeg var der. Den siste versjonen jeg designet, ble lansert etter at jeg sluttet, og appen ser fortsatt nesten lik ut i dag.