

Robin Strömberg

Koncept- och produktutveckling · Kreativ problemlösning · Tvärfunktionellt genomförande

Stockholm · 073-434 68 75 · robinpstromberg@pm.me

PROFIL

Kreativ och tvärfunktionell generalist med erfarenhet av att utveckla idéer, förstå problem och omsätta dem till konkreta lösningar tillsammans med specialister. Har arbetat med digital produktutveckling, XR, ljud, projekt och entreprenörskap, med särskilt djup erfarenhet av interaktivt ljud för XR. Trivs bäst i arbete där idéutveckling, problemlösning, lärande och faktisk framdrift hänger ihop.

ERFARENHET

Min Egenkontroll — eget produkt- och entreprenörsprojekt

Juni 2026–pågående · heltid

Utvecklar en digital tjänst för små livsmedelsverksamheters egenkontroll, från ett konkret vardagsproblem till en fungerande och demonstrerbar produkt.

- Formulerar problem, mål och krav och väger lösningsalternativ innan genomförande.
- Håller ihop produktbeslut, användarflöden, tekniska vägval, innehåll, kvalitetssäkring, webb och affärslogik.
- Använder AI som specialistresurs inom bland annat utveckling, research och innehåll; kravställer, granskar och fattar slutliga beslut.
- Har byggt en fungerande app med inloggning, verksamheter, kontroller, historik, roller och behörigheter, avvikelshantering och delningsfunktioner.
- Utvecklar arbetssätt för källspårning, granskning och publiceringskontroll när produktens innehåll bygger på myndighetsunderlag.
- Omarbetar lösningar när verkliga begränsningar blir tydliga, med fokus på enkelhet, tillräcklig funktion och kontrollerad komplexitet.

Imitera AB, Kista — Immersive Media Producer

Juni 2020–cirka juni 2026

Bred roll i ett litet självstyrande XR-team med ansvar inom ljud, upplevelseutformning, kundtolkning, planering, release och webb. Ljud var det största arbetsområdet och stod för cirka 80–85 procent av rollen mot slutet.

- Hade i praktiken helhetsansvar för ljudkedjan i Imitera-produkter: inspelning och ljudkällor, bearbetning, FMOD/Unity-implementation, test och samarbete med programmerare vid mer avancerade lösningar.
- Utvecklade interaktivt XR-ljud som kunde reagera på bland annat position, rörelse, miljö, material och användarinteraktioner.
- Bidrog i tidiga kundmöten till att tolka behov, bedöma teknisk genomförbarhet och forma realistiska lösningar före produktion.
- Drev återkommande perspektivet att XR-upplevelser behövde vara mycket enkla att starta och förstå; teamet utvecklade styrda, återanvändbara flöden för B2B-demonstrationer och kunduppgifter.
- Samordnade periodvis projektplanering, deadlines och prioriteringar samt releasekrav för Meta, Google och Apple, utan formellt personalansvar.
- Byggde om företagets svårförvaldade WordPress-webbplats i Squarespace och ansvarade därefter för löpande uppdatering och publicering.

NK-Bageriet, Stockholm — Chocolatier

Juni 2013–augusti 2018

Arbetade huvudsakligen med choklad och konfektyr i ett litet självorganiserat produktionsteam.

- Planerade produktion tillsammans med teamet utifrån lager, behov och bemanning och arbetade även i bageri och konditori vid behov.
- Arbetade med hantverk där precision, temperaturkontroll och kvalitet var avgörande; specialiserad mintkyssproduktion kunde under julperioden nå cirka 150–300 kg per dag.
- Deltog återkommande i upplärning av praktikanter och nya kollegor.

Hagastiftelsen, Gnesta — omsorgsarbete

Juni 2000–juni 2013

Långvarigt arbete med vardagsstöd, tillsyn och säkerhet för personer med stora stödbehov.

- Fick återkommande förtroende att ta ansvar för krävande inskolningar av nya boende.
- Hade under flera år huvudansvar i en särskilt komplex inskolning och introducerade samtidigt nya kollegor i arbetet.
- Arbetade självständigt i situationer som kunde vara oförutsägbara och krävde tålamod, relationsskapande och gott omdöme.

UTVALDA PROJEKT

Woopdidoo — gemensamt VR/MR-projekt och senare handelsbolag

2022–2026 · vid sidan av heltidsarbete

Drev tillsammans med två kollegor utveckling och publicering av flera VR/MR-produkter för Meta Quest. Ansvarade främst för ljud samt stora delar av release, webb, marknadsföring och administration. Bland projekten fanns det kommersiellt släppta Mixed Reality-spelet Astral Guardian och gratisprodukterna HyperInferno samt ytterligare VR-koncept.

Korallgrottan — Xenter-projekt

Projektlade ett immersivt projekt tillsammans med två studiekamrater. Ansvarade för externa kontakter, praktisk resursanskaffning och ljudinspelning. Projektet valdes ut inom skolans finansieringsram och färdigställdes som en publicerad 360°-produktion.

Arbetsprov: https://www.youtube.com/watch?v=Qi5G_9b3GIM

Sandby Borg — självständigt 360°-projekt

Planerade och producerade en publicerad 360°-upplevelse om Sandby borg, med guidning av utgrävningens chefsarkeolog.

Arbetsprov: <https://www.youtube.com/watch?v=lfnfuaEfgrA>

KOMPETENSER

- Idé- och konceptutveckling
- Problemformulering, kravställning och lösningsutforskning
- Tvärfunktionell produkt- och tjänsteutveckling
- Förenkling, scope och iterativ förbättring
- Projekt- och releasekoordinering
- AI-assisterat arbete och styrning av specialistresurser
- Ljudproduktion och interaktivt XR-ljud

Verktyg, urval: Miro, Unity, FMOD, Reaper, GitHub, VS Code, ChatGPT, Codex, Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop, WordPress och Squarespace.

UTBILDNING

Xenter, Stockholm — Immersive Media Producer

Augusti 2018–juni 2020 · heltid

JB Kompetens, Aspudden — Bageri och konditori

2012–cirka februari 2013

Axelsons — Massageterapeut

Augusti 2006–början av februari 2007

Tälje Gymnasium — Hotell- och restaurangprogrammet

Augusti 1997–juni 2000

SPRÅK

Svenska — modersmål · Engelska — obehindrat i arbetslivet, muntligt och skriftligt.