

# Dag Ove Hoel

Nøyaktig og **innovativ** problemløser. 82-modell fra Åsgårdstrand i Vestfold. Utdannet høgskoleingeniør i **produktdesign/maskin (B.Eng.)**. Har utdanning og over **15 års erfaring** med **design og animasjon**, i hovedsak som **konsulent i eget foretak**, og særlig fokus mot **opplæring** og **formidling av kunnskap** (f.eks. e-læring). Omfattende bruk og forståelse av **digitale publiseringsløsninger**, med brukeropplevelser. Erfaring med implementering og **modifisering av kode** innen flere kodespråk, aktuelle innen **web- og applikasjonsutvikling**. Interesse for **bærekraft, automatikk** i programvare og mekanikk, samt **etablering av systemer og funksjoner**.

## PROSJEKTER

Et lite utvalg nyere og/eller omfattende prosjekter fra de siste år. Se også egen liste i kolonne, for flere prosjekt- og kundereferanser.

### Oppgradering av eksisterende e-læring – Stamina Helse

V/ KURSAVDELINGEN. VARIGHET: 9 MND (2017, 2018)

Kartlegging av muligheter i deres LMS med forslag til løsninger for **hvordan forsterke budskapet** og fremme et gjennomført **profesjonelt visuelt uttrykk**.

**Design av prototyper** for de enkelte trinn, utvalgt i henhold til prioritert liste etter visuell gjennomgang, samt **produksjon av animasjoner** der det var hensiktsmessig. Utvelgelse, forbedring og innhenting av nødvendig underlag, samt **utvikling av arbeids-instruksjoner** til bruk som veiledning av deres programmerer i forbindelse med publisering.


Etter endt prosjekt var det utviklet en **total-løsning for design og funksjon** til en omfattende **oppgave innen risikovurdering**, som også dannet grunnlaget for ytterligere oppgave-utvikling i kurset. Det ble underveis også utviklet **design prototyper og animasjoner til 20 aktuelle trinn**, i tillegg til prototyper og instruksjoner til flere generelle elementer og funksjoner.

Adobe Photoshop ble benyttet til bilderedigering og -manipulasjon, Illustrator ble benyttet til utvikling av nedlastbare hjelpeskjema. Audition ble brukt til enkel lydredigering, og After Effects samt Animate ble brukt til utvikling av animasjoner og interaktive animerte elementer. Arbeids-instruksjoner ble utviklet i prosjektstyringsverktøyet Asana.

### Visualisering og profilering – GSM telecom products

V/ HOVEDKONTOR NORGE. VARIGHET: 4 MND (2014, 2015, 2017)

Visuelle **3D fremstillinger** av deres produkter innen telecom (master, antenner, skjold). Utvikling av en **komplett design-profil for selskapet**, inkludert **logo og farge-** og **font-veileder**. Design og oppsett av **webside**, basert på template som ble redigert til behov i kode, og tilpasning samt utvikling av de **grafiske elementer**. Utvikling av **profileringsmaterieell til messe**, både **kataloger og backdrop** til 3x3 messestand.

 Kløftaveien 1  
1454 Fagerstrand

 916 68 397

 post@dagove.no

 www.dagove.no

## IT / PROGRAMVARE

Autodesk Inventor  

D.S. Solidworks  

Autodesk Fusion 360 

Adobe Flash/Animate  

Adobe Photoshop  

Adobe Illustrator  

Adobe After Effects  

Adobe Premiere Pro  

Adobe Lightroom 

Adobe Dreamweaver

Adobe Muse

Adobe Audition

Wordpress 

Joomla CMS

Google Sketchup

Autodesk Maya  

Autodesk 3D Studio Max

Microsoft Office 

(Word, Excel, Project, Powerpoint, Outlook)

Google Office 

(Docs, Sheets, Slides)

Microsoft Windows  

Apple OSX/MacOS 

Ubuntu linux, Server 

 = Akademisk, i tillegg til praktisk erfaring

Autodesk Fusion 360 ble benyttet til konvertering, modellering og rendering av 3D modeller til produkt-visualiseringer. I tillegg ble Adobe Photoshop benyttet til redigering og fotomontasje. Illustrator ble benyttet til design av logo, visittkort og farge-profil, brosjyrer, flygeblad, og backdrop.

## **Intern opplæring i plattformssystemer – ConocoPhillips**

V/ TRAINOR OG MINTRA. VARIGHET: 13 MND & 5 MND (2013-2015 & 2005-2011)

**Illustrasjon, design og animasjon av fagstoff til intern opplæring og ny innføring, til mannskap på oljeplattformene på Ekofisk feltet.**

Animasjoner ble utviklet og synkronisert til innlest tale, inndelt i trinn og formet ut i fra eksisterende kursmal. Enkelte av prosjektene ble og gjennomført ved bruk av 3D animasjoner for visualisering av instruksjoner. Arbeidet krevde en forståelse av et **ingeniørteknisk fagstoff**, i form av tekniske tegninger og manus, for deretter kunne vurdere **hensiktsmessige visuelle teknikker**.

Utvikling av de aktuelle **illustrasjoner**, i kombinasjon med bilder og skjermdumper fra relevante system. **Tett kontakt** med de ansvarlige for kursutviklingen internt i selskapet mot slutføringen og leveranse av delmål, med gjennomføring av **Factory Acceptance Test** og påfølgende **rettinger**.

Animasjonene ble utviklet i Adobe Animate (Flash), med bilder og annet underlag redigert og web-formatert i Photoshop. Noen illustrasjoner ble utviklet i Illustrator, mens andre ble gjort direkte i Animate. Til 3D animasjon ble Autodesk Maya benyttet. Lydredigering ble gjort i Adobe Audition.

## **Sikkerhetskurs FSE, Ex, El og HMS – Trainor**

V/ TRAINOR ELSIKKERHET. VARIGHET: 14 MND & 9 MND (2004-2006 & 2009-2014)

**Illustrasjon, design og animasjon av kompetansehevende kunnskap til formidling i form av solgte e-læringskurs til slutt kunder. Kursene var rettet mot elektrikere innen høy- og lavspenning, på land og offshore. Det var både offentlig pålagte sertifiseringskurs, og andre aktuelle sikkerhetskurs.**

Animasjoner ble utviklet og synkronisert til innlest tale, inndelt i trinn og formet ut i fra eksisterende kursmal. Design ble tilpasset **kundens egenutviklede LMS**. Arbeidet krevde en **dyptgående forståelse** av et **ingeniørteknisk fagstoff**, da i form av forfattet manus med **bransjespesifikk kunnskap**, for deretter beslutte **hensiktsmessige visuelle teknikker**.

Således skulle det utvikles **aktuelle illustrasjoner**, gjerne i kombinasjon med bruk av situasjonsbilder og eventuelle forskrifter. Tett kontakt med de ansvarlige for kursenes faginnhold, og med ansvar for rettinger i etterkant.

Animasjonene ble utviklet i Adobe Animate (Flash), med bilder og annet underlag redigert og web-formatert i Photoshop. Noen illustrasjoner ble utviklet i Illustrator, mens andre ble gjort direkte i Animate. Lydredigering ble gjort i Adobe Audition.

## **ANDRE KLIENTER**

### **SCANMAR**

Design (CAD) av monteringshus for tråldør-sensor

### **SIMRAD**

Animasjon (3D) til presentasjon av egenprodusert utstyrs funksjoner

### **AKER SOLUTIONS**

Animasjon (3D) til presentasjon av egenutviklet utstyrs funksjoner

### **HYDRO**

Pitch av interaktiv løsning (2D/3D) for intern informasjon-delning vedrørende viktig internasjonal utfordring

### **SCANROPE**

Animasjon (3D) for illustrering av produksjonsprosess

### **STATOIL**

Redigering og komposisjon av (Video-) materiell for intern informasjon om nyetablert tjeneste

### **STEEN & STRØM**

Initiell web-presentasjon (3D/2D/Interaktiv) for etablering av nytt senter og satsningsområde

### **SLOTTSFJELLSMUSEET**

Visualisering og animasjon (3D) av et historisk tilbakeblikk til storhetstiden ved festningen Tunsberghus

### **BLINK HUS**

Pitch av fotomontasje (3D/Foto) for presentasjon av egenutviklede hus

### **GRACELAND FILM COMPANY**

Pitch for animasjonsprosjekt (3D/2D) og påfølgende pitch for animert kortfilm av tegneserieskaperen Jasons striper

### **RUBICON TV / TV3**

Ferdigstilling med redigeringsarbeid av (3D/2D) vignetten til TV3 programmet "En annen verden"

## SKOLE

### Bachelor Design Ingeniør – Høgskolen i Vestfold

HØGSKOLEN I SØRØST NORGE: AUGUST 2007 - DESEMBER 2011

#### Produktdesign-/Maskiningeniør, bachelorgrad med fordypning innen generell design og 3D design av produkt.

Hovedprosjektet var design av monteringshus for tråldør-sensor (Scanmar). Omfattet visuell og funksjonell design som ivaretok eksisterende funksjoner, samt funksjonsutvikling som tilfredstilte deres nye produktspesifikasjoner. Omfattet i tillegg programmering for maskinering av støpeformer, styrkeberegning for et krevende miljø, og simulering av strømninger.

Hoved-verktøy for digital modellering av produkter var Autodesk Inventor (CAD). Erfaring også med flere generelle 3D-programmer, og opplæring innen programmering av CNC-maskiner (lage støpeformer, frese prototyper).

### Produktdesign – Curtin University of Technology

PERTH, WESTERN AUSTRALIA: JANUAR 2009 - DESEMBER 2009

#### Et år fordypning innen produktdesign, generell design-teknikk, designhistorie og miljø-økonomi (makro, bedrift).

Studerte som “free mover”, dvs i egen regi og initiativ – ønske om nye utfordringer. Universitetet er det største i Vest-Australia, prestisjefyllt og med anerkjent kompetanse innen Teknologi, Ingeniør og Design.

Hoved-verktøy for design var Solidworks (CAD). Jobbet med produktdesign både digitalt og ved frihånd. Utførte manuell tilvirkning av prototyper i fakultetets verksted.

### 3D Design – Idefagskolen

TØNSBERG: AUGUST 2002 - JUNI 2003

#### Et år på privatskole innen 3D design og animasjon, samt andre tilhørende områder (post-produksjon, multimedia, digitale medier, dramaturgi m.m).

Lærere og foredragsholdere var kjente navn i bransjen. Lærte relevant programvare gjennom heldekkende og internasjonalt anerkjent pensum. Hovedprosjekt var en kort og detaljert 3D animasjon utført med fotorealisme som hovedmål.

Hovedverktøy var Alias Maya (nå hetende Autodesk Maya). Adobe After Effects og Photoshop ble også dekket i studiet, samt andre aktuelle.

### VGS, Horten — Økonomisk/Administrativt

AUGUST 1998 - JUNI 2001

Generell allmenn studiekompetanse med økonomisk og administrativ retning, samt teoretisk matematikk-fysikk-kjemi med fordypning.

FOR MER INFORMASJON, ET UTVALG AV MINE REFERANSEKUNDER & EN FIN-SORTERT PORTEFØLJE; SE MIN DIGITALE CV PÅ NETTSIDEN

### KRISTIAN VALEN

Stemmings-animasjon (3D/Video) til fremvisning på bakgrunn til musikalsk fremføring av artisten

### HI-FI KLUBBEN

Pitch av animasjon (2D) for humoristiske kortfilmer til bruk som promo på facebook-side

### PHILTER

Kort presenterende vignett (3D/2D) med animasjon av maskot for musikk-artist

### NTNU

Kurs for intern bruk (2D) til veiledende informasjon og opplæring innen HMS

++

## SPRÅK



### Norsk (morsmål)

- Skriftlig ★ ★ ★ ★ ★  
- Muntlig ★ ★ ★ ★ ★



### Engelsk

- Skriftlig ★ ★ ★ ★ ★  
- Muntlig ★ ★ ★ ★ ★



### Tysk

- Skriftlig ★ ★ ★ ★ ★  
- Muntlig ★ ★ ★ ★ ★

## KONTAKT



916 68 397



post@dagove.no



www.dagove.no