



JAIR
BERHITOE OLIVER

PRODUCT DESIGN

DESIGN · UX · UI · PRODUCT · PM

SKILLS

DESIGN: UX-design ·
UI-design · Interaction
design · Visual design ·
Product design ·
Design strategy ·

Design system · Branding · AI-design ·
WCAG · Low-code · HTML/CSS

RESEARCH: User research · Usability
testing · A/B testing · Surveys · Journey
mapping · Benchmarking · Observational
research · Co-creation · Workshop
facilitation

COÖRDINATIE: Design lead · Product
owner · Project management · Stakeholder
management · Coaching · Process
improvement · Change management

TOOLS

Lovable · Claude (Code/Design) · Framer ·
Figma · Photoshop · InDesign · Illustrator ·
Premiere

TALEN

Nederlands (*native*) · Engels (*vloeiend*) ·
Spaans (*vloeiend*)

OPLEIDING

Communication & Multimedia Design
De Haagse Hogeschool · 2010 - 2016

CERTIFICATEN

Professional Diploma in UX Design
UX Design Institute · 2024
Prompt Engineering
Prompt Gorilla's · 2025



06-14734942

jberhitoe@gmail.com

LinkedIn

PORTFOLIO

DE CREATIEVE SFEERMAKER

Van nature creatief én gestructureerd. Ik voel me op mijn best als ik complexe vraagstukken omzet in heldere, bruikbare oplossingen. Verder ben ik een fijnproever van muziek, gaming, "goede" series en terrasjes. Bij games kijk ik automatisch verder dan de game zelf: interactie, verwachting, doel. Precies de vragen die ik stel als ik voor échte gebruikers ontwerp. Ook ben ik een early adopter op het gebied van AI en nieuwe technologie en nieuwsgierig naar het "nieuwe", ik hou van experimenteren. Tijdens werk een hardwerkende & leergierige sociale vlinder en buiten werk laad ik op in stilte en vind je me in de gym om "gevoerd" te raken in CrossFit.

WERKERVARING

HEAD OF DESIGN

Edumundo - Den Haag

2026 - HEDEN

Eindverantwoordelijk voor design(strategie) en UX-kwaliteit over alle (nieuwe) producten, en centraal aanspreekpunt voor het Design- en Contentteam. Verbind design, content, product, marketing, sales en IT, en stuur een team van 4 designers en stagiaires aan.

- Leid de designroadmap van Socrado, de Wicked Problem Challenge-simulatie (voor AstraZeneca) en meerdere productwebsites.
- Leid Edumundo's complete redesign en rebranding voor na het 25-jarig jubileum, en bouw een intern design system voor consistentie over de productportfolio.
- Trek UX breder dan schermen: ik optimaliseer de hele klantreis zodat marketing beter converteert en sales overtuigender verkoopt.
- Bouw zelfstandig live products, prototypes en demo's met low-code en AI (Lovable, Claude), waardoor concepten sneller gevalideerd worden.
- Introduceer nieuwe producten, tools en werkprocessen intern via workshops en co-creatiesessies, en begeleid de adoptie ervan.

LEAD DIGITAL DESIGN

Edumundo - Den Haag

2018 - 2026

Verantwoordelijk voor de visuele identiteit en digitale uitingen van het Edubook-platform (digitale studieboeken), gebruikt door duizenden studenten.

- Voerde tweemaal een volledig redesign van het Edubook-platform door op basis van gebruikerswensen en -onderzoek, wat resulteerde in betere taakvoltooiing, minder supportvragen en meer engagement.
- Leidde als projectmanager multidisciplinaire teams, o.a. een groot traject voor SnelStart Educatie: 49 e-learningmodules (5 thema's, 13 lessen) met video en didactisch concept, wat een driejarig exclusief contract opleverde. Dit jaar volgen nog twee nieuwe projecten.
- Ontwierp de volledige UI/UX van de Edumundo mobile app in Figma voor twee producten (BOOM Burgerschap en AstraZeneca), op basis van een Google's design system met inwisselbare kleurthema's per product.

DIGITAL DESIGNER

Edumundo - Den Haag

2016 - 2018

- Doorgegroeid van CMD-afstudeerder naar Digital Designer.
- Ondersteunde de visuele opmaak en het digital design van Edubooks met HTML/CSS en Adobe CC.



DSGN