

# GAME- CHANGING DESIGN



by **Bas Verhoeven**

Hi, ik ben Bas Verhoeven, Strategic Product- & Experience Designer met ruim 20 jaar ervaring bij organisaties als Sanoma, Philips, Vodafone, Randstad en Achmea.

Waar anderen optimaliseren, ontwerp ik fundamentele verandering. Slimme concepten die beweging brengen in mensen, teams en organisaties.

Design, gedrag en strategie. Samengebracht in betekenisvolle ervaringen.

**Game-changing design.**

# 20+ Jaar relevante werkervaring

2024 - Nu



## Achmea HR Product Development

Lead UX Designer

Voor de ruim 15.000 medewerkers van Achmea bedenken, ontwerp en valideer ik nieuwe concepten die de medewerkersbeleving fundamenteel verbeteren door de mens achter de medewerker centraal te stellen, in plaats van hen te benaderen als resource.

2022 - 2024

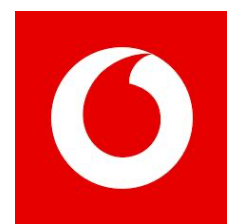


## Randstad Groep Nederland

Senior UX Design

Tijdens deze opdracht bij Randstad Groep Nederland creëerde ik concepten, designs en prototypes voor een nieuwe portal voor ZZP'ers en een nieuwe portal voor leveranciers van Yacht.

2022



## Vodafone

UX/CX Design

Als onderdeel van een klein team van drie externe experts hielp ik Vodafone met het (her)ontwerpen en optimaliseren van de online shopping experience voor MKB klanten. Ik bracht de funnel en journeys in kaart, bedacht nieuwe oplossingen en optimalisaties en creëerde prototypes om te testen op usability.

2020 - 2022



## Randstad Groep Nederland

Senior UX Design

Als UX designer heb ik gewerkt aan verschillende projecten binnen de Mijn-omgeving van grotere klanten van Randstad, Tempo-team en Yacht. Ik bedacht en ontwierp concepten die door het scrum team ge-refined en gerealiseerd konden worden.

2019



## Kidiyo

Lean UX Design

Bij de startup Kidiyo introduceerde ik de Lean Startup werkwijze bij en hielp ze in hun zoektocht naar een nieuwe propositie met een meer sustainable business model. Ik bedacht en ontwierp daarvoor meerdere prototypes, MVP's en experimenten.

2016 - 2018



## Philips

Lean UX- / Experiment Design

Ik hielp verschillende interne healthcare startups met het valideren en aanscherpen van nieuwe digitale proposities. Ik bedacht en ontwierp daarvoor meerdere experimenten.

2016 - 2018



## Randstad Groep Nederland

Lean UX- & Product Design

Als lean UX- & product designer hielp ik een interne startup van Randstad Groep Nederland met het bedenken, ontwerpen en valideren van een nieuwe digitale propositie voor een voor Randstad Groep nog onbekende doelgroep. Ik bedacht en ontwierp zowel prototypes, MVP's en experimenten als het uiteindelijke design van de nieuwe propositie.

2013 - 2016

(daarna tot en met  
2022 in eigen beheer)

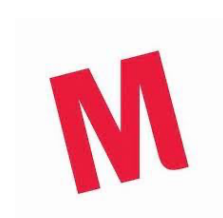


## Sanoma Innovationlab

Lean UX- & Product Design

Als co-founder van een interne startup binnen het Sanoma Innovation Lab bedacht, ontwierp en valideerde ik twee nieuwe proposities met bijbehorend verdienmodel volgens de Lean Startup methode. In 2016 nam ik samen met een collega beide proposities van Sanoma over.

2006 - 2012



## Malmberg

UX Design

Tijdens mijn tweede periode bij Malmberg hield ik mij bezig met het bedenken en ontwerpen van innovatieve onderwijsconcepten en prototypes. Daarnaast hielp ik Malmberg met het ontwerpen en verbeteren van de usability en user experience van digitaal lesmateriaal (apps en webapplicaties).

2004 - 2006



## Marcel Wouters Ontwerpers

Experience Design & Multimedia Design

Als designer bedacht en realiseerde ik concepten (meestal voor kinderen) bestaande uit multimediale uitingen voor in allerlei musea in binnen- en buitenland. Multimediale uitingen die we bij Marcel Wouters Ontwerpers bedachten en ontwikkelden waren qua vorm en interactie altijd volledig geïntegreerd in fysieke objecten die door mijn collega's ontworpen werden. Dit zorgde voor unieke interacties en boeiende gebruikerservaringen.

2001 - 2004

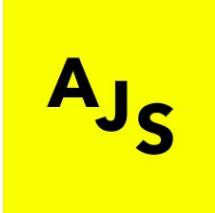
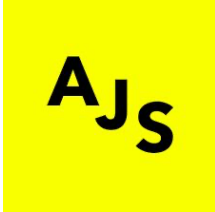
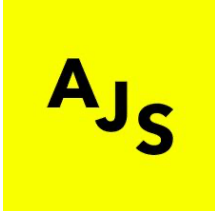


## Malmberg

Web- & Multimedia Design

Ik startte mijn carrière als web- & multimedia designer bij Malmberg waar ik educatieve websites, assets en digitale marketing uitingen ontwierp.

# Opleiding & Training

|      |                                                                                     |                                                                                           |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2025 |    | <b>Remote Design Sprint Masterclass</b><br>AJ&Smart                                       |
| 2025 |    | <b>Facilitation Fundamentals</b><br>AJ&Smart                                              |
| 2024 |    | <b>Mastering Business Testing</b><br>Strategyzer Academy                                  |
| 2022 |  | <b>Psychology of e-commerce</b><br>Interaction Design Foundation                          |
| 2022 |  | <b>Get Your Product Used: Adoption and Appropriation</b><br>Interaction Design Foundation |
| 2021 |  | <b>Design Sprint Masterclass</b><br>AJ&Smart                                              |
| 2021 |  | <b>Visual Thinking</b><br>Buro Brand                                                      |
| 2015 |  | <b>Google Analytics Qualified Individual</b><br>Google                                    |
| 2009 |  | <b>PHP &amp; MYSQL</b><br>College of Multimedia                                           |
| 2003 |  | <b>Multimedia Engineer</b><br>College of Multimedia                                       |

