Kristina Tiskeviciute

Produktutvikler med teknisk bakgrunn | Digitale produkter, AI og innovasjon

Stavern, Vestfold · k.tiskeviciute@yahoo.com · linkedin.com/in/ktiskeviciute · ktiskeviciute.pages.dev

Over fem års erfaring fra startups og teknologiselskaper i USA, blant annet to år som medgründer av en AI-drevet B2B SaaS-plattform. Der jobbet jeg med produktretning, veikart og prioritering sammen med CEO-en, og bygde selv sentrale deler av produktet. Jeg trives best med hele prosessen: å forstå et problem, finne ut hva som bør lages, og raskt teste løsninger med moderne verktøy og AI. Nå er jeg tilbake i Vestfold og ser etter roller innen produktutvikling, digitalisering og AI.

KOMPETANSE

Produkt: Veikart, prioritering, brukerinnsikt og kundetilbakemeldinger, kravarbeid, prototyping, smidig/Scrum, tverrfaglig samarbeid, kommunikasjon med interessenter, mentoring

Frontend: React, React Native/Expo, TypeScript, JavaScript, Chakra UI, HTML/CSS

Backend og sky: Node.js, Azure Functions, REST API-er, Azure, Cosmos DB, Supabase, Cloudflare (Workers, Durable Objects)

AI/LLM: OpenAI, Anthropic, prompt engineering, AI-arbeidsflyter, AI-assistert utvikling (Claude Code)

Verktøy: Git, VS Code, Jira, Confluence, Notion, Unity 3D (C#), Unreal Engine 4

ERFARING

Chief of Staff for CTO, Daydream Labs okt. 2025 – nov. 2025 · remote (San Francisco)

- Overtok deler av CTO-ens ansvarsområder for å frigjøre kapasitet, og bidro med utviklingsoppgaver, i et Series A-selskap (20 MUSD, 20+ ansatte). Rollen forutsatte flytting til USA.

Medgründer og programvareutvikler, Inwise.ai mars 2023 – okt. 2025 · remote (Seattle)

Medgrunnla en AI-drevet plattform for salgsinnsikt rettet mot bedrifter.

- Formet produktretning sammen med CEO-en: definerte veikart, prioriterte funksjoner og planla utviklingssprinter.
- Oversatte brukertilbakemeldinger, forretningsmål og tekniske begrensninger til krav og leveransebeslutninger.
- Hadde ansvar fra start til slutt for sentrale deler av produktet i React/TypeScript, blant annet dashbord, møtesammendrag, avtalevisninger og transkripsjoner.
- Bygde AI-baserte arbeidsflyter for møteinnsikt med LLM-er (OpenAI, Anthropic) på Azure Functions og Cosmos DB, og forbedret prompter og datamodeller fortløpende for mer relevante resultater.

Tidligere erfaring som programvareutvikler 2020 – 2023

- **Unity Technologies** (apr. 2022 – jan. 2023, San Francisco): Utviklet brukergrensesnitt for en ikke-lansert sosial spillapp med Unity UITK, i tett samarbeid med designere og utviklere.
- **Ronday Technologies** (juni 2021 – mars 2022, remote): Klientutvikler i Unity/C# for en videokonferanseplattform. Leverte minivindu, varsler og status/synlighet.
- **Leia Inc.** (mars 2020 – mars 2021, Menlo Park): GPS-baserte kjøresimuleringer og interaktive 3D-kartdemoer i Unity, og SDK-dokumentasjon for eksterne utviklere.

EGNE PRODUKTEKSPERIMENTER

Idé, produktdesign og utvikling med AI-assistert koding (Claude Code).

BeepKeep, mobilapp (Android) 2026 · lukket beta

- AI-assistent for husholdningsapparater (React Native/Expo, TypeScript, Supabase). Brukeren tar bilde av et apparat, og appen gjenkjenner det og lager en vedlikeholdsplan med påminnelser. Designet gjenkjenningsflyt med sikkerhetsnivåer, bruksgrenser og kostnadsbevisst caching.

BopBattle, partyspill for musikkquiz JavaScript, Cloudflare Durable Objects

- Sanntids partyspill der TV-en viser brettet og verten styrer fra mobilen via QR-kode, med 15 sangpakker. Designet samspillet mellom TV og mobil, og sørget for at svarene aldri sendes til TV-en. Erstattet et tidkrevende papiroppsett fra en Halloween-fest.

Dr. Zerg, flerspiller-puslespill i nettleseren TypeScript, Cloudflare

- Forsinkelsesfri flerspillerversjon av et klassisk puslespill for 2–4 spillere, laget fordi den offisielle nettversjonen var for treg. Hvert spill kjører lokalt i nettleseren, og en Cloudflare-server videresender trekk mellom spillerne.

Forest Explorer, webapp forest-explorer-nine.vercel.app

- Kart som scorer sopp- og bærplasser i Norge ut fra værdata, terreng og skogdekke, med verneområder utelatt og forklart (React, TypeScript, Leaflet).

UTDANNING

Bachelor of Science, Game Design Engineering · University of Silicon Valley 2019 · San Jose

SPRÅK OG ANNET

Norsk (meget godt), engelsk (flytende), litauisk (samtalenivå). Norsk statsborger. Åpen for å flytte for riktig rolle.