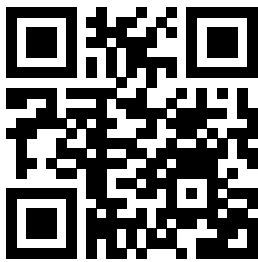
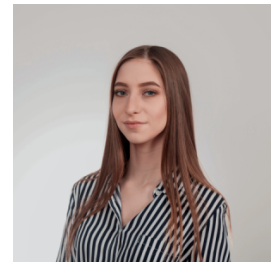


Дарья Астафьева — Продуктовый дизайнер



Senior
Сербия, ЕС
190 000 - 220 000 RUB/MONTH
Полная занятость
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-87646



Навыки

A/B-тестирования, email-рассылки и другое), Google Analytics, Google docs, Mobile, анализирую поведение пользователей внутри продукта, готовлю документацию и описание работы экранов, ЕкомАналитикой, имею навыки аргументации, лендинги, маркетинговых задач компании (баннеры, менторю, методологии UX-дизайна, мобильные приложения), на основании исследований, названия кнопок, насмотренности, научными статьями и исследованиями, обучаю продуктивному подходу и исследованиям, описание портретов пользователей, Опросы, организую фокус-группы, ответственности, пишу интерфейсные тексты, понимание предметной области и рынка, понимание продуктовых и интерфейсных метрик, построение и проверка продуктовых гипотез, проактивности, проверка дизайн решений, проверки гипотез, провожу авторский надзор, провожу глубинные интервью (CustDev), провожу дебрифинг и конкурентный анализ, провожу оценку работ на проекте или задаче, Продуктовый дизайн, продуктивный подход и дизайн-мышление, продумываю формулировки, проектирование интерфейса, проектирование структуры и навигации по продукту, проектирую информационную архитектуру; Собираю данные и интерпретирую их, проектирую новую функциональность, работаю с Excel, работаю с аналитикой, разделы сайта, разработала и проводила обучающий курс для junior- и middle-дизайнеров, разработка CJM и пользовательских сценариев, разработка дизайн-концепций (web, создаю графический дизайн для SMM-, создаю и развиваю дизайн-системы и UI-киты, улучшаю сценарии и взаимодействие пользователя с продуктом, умения анализировать., участвую в количественных и качественных исследованиях, функциональными требованиями, юзабилити-тестирования.

Опыт работы

• B2B/B2C психологическая платформа (web, mobile, cross-platform)

Декабрь 2022 — по настоящее время - Продуктовый дизайнер

Действия и результаты:

Провела предпроектное исследование, изучила глобальный и российский опыт данной области, аналогичные сервисы и приложения. Выявила основные тенденции дизайна и пользовательского опыта.

Изучила основную целевую аудиторию (русскоговорящие женщины, от 20 до 50 лет, реококаны в Европе, столкнувшиеся с психологическими проблемами) и клиентов конкурентов. Составила портрет пользователя, что помогло спроектировать взаимодействие — не вызывая триггер у пользователей, имеющих психологические проблемы, это было одной из важнейших задач проектирования.

Разработала CJM от первых касаний до момента решения запроса клиента, упаковала и развивала приложение в маркетинге, поднимала конверсию в триальной и вебинарной воронках.

Спроектировала интерфейс приложения: онбординг, формулирование запроса, выбор конфигураций упражнений и методов решения проблемы клиента, сценарий прохождения главного онлайн-курса и выполнение практических заданий внутри приложения, раздел с контентом (статьи, карточки, видео), раздел медитаций (аудио и видео-контент), раздел с антистрессовыми мини-играми, раздел профиля и настроек.

Спроектировала интерфейс сайта: главный экран с подробной информацией о проекте, продуктах и глобальной команде, раздел с возможностью записаться на психологические и коучинговые онлайн-вебинары и тренинги.

Проводила интервью с клиентами, которые прошли полный сценарий приложения и с теми, кто покинул не завершив, например, выяснилось, что многим пользователям показалось слишком интенсивным наше обучение и мы разбавили основную активность мини-играми для расслабления.

• Лента, федеральная розничная сеть

Апрель 2022 — ноябрь 2022 - Продуктовый дизайнер

E-commerce, e-grocery, MAU ≈ 4 млн пользователей

Продукты: главный сайт (web, mobile, количество онлайн-заказов выросло на 231% до 2,4 млн за 2022 год), основное мобильное приложение (IOS, Android, MAU – 4 млн пользователей, приложение заняло 2-ое место в ТОП 10 Retail-приложений РФ), мобильное приложение доставки (IOS, Android, средний чек приложения онлайн-доставки на 54% превысил средний чек в офлайн-магазинах).

Действия и результаты:

1. Проработала основные сценарии и разделы: «Главная страница», «Каталог», «Карточка товара», Баннерные зоны, разделы «Акции», «Заказ продуктов», «Самовывоз», «Личный кабинет». Во время разработки фичей для «Самовывоза» проводила коридорные и полевые исследования — общалась с реальными покупателями для выявления текущих проблем и решения их с помощью дизайна, выявила ряд проблем с текущим флоу самовывоза и предложила новые решения.
2. Вместе с продакт-оунерами спроектировали и выпустили в релиз порядка 12 фичей, например, полностью переработали раздел акций, что увеличило конверсию на 20%.
3. Пересмотрела шаги сценария работы с программой лояльности для физических лиц. Ранее была проблема, связанная со сложной структурой флоу. Пользователям приходилось проходить слишком много шагов для авторизации. Сценарии состояли из порядка 12 шагов, после внесения изменений стало в среднем 3-4 шага.
4. Улучшила UI кит, спроектировала версию обновлений элементов дизайна, адаптировала исходную дизайн-систему к новому UI. Были внесены изменения в основные компоненты сайта и мобильного приложения, чтобы дизайн был более современным. Удалось достичь единообразия компонентов во всех цифровых сервисах.
5. Отвечала за продуктовые исследования, работала над ними в команде с аналитиком и продакт-менеджерами. Для улучшения пользовательского опыта применяла фокус-группы, например, при разработке Главной страницы дополнительно проводила A/B-тесты.
6. Отвечала за сбор и формирование требований к сайту и приложению, обрабатывала обратную связь. Например, на основании этой связи, была доработана карусель акционных товаров. Ранее пользователи не замечали ее на фоне других карточек каталога.

• 65apps

Ноябрь 2020 — апрель 2022 - Продуктовый дизайнер

Компания: студия мобильной разработки и дизайна (графический, motion, продуктовый и ux/ui), более 300 выполненных проектов, 250+ сотрудников.

Клиенты: МТС, Альфа Банк, Абсолют Страхование, Яндекс, Лента, Магнит, Mothercare, AirAstana, Tutu.ru, Детский Мир, Askona и другие.

Действия и результаты:

1. Сделала 12 проектов разработки мобильных приложений. Был разработан дизайн для цифровых продуктов в fintech, retail, e-commerce, medicine, insurance, travel, foodtech и marketplace. По завершению некоторые из проектов стали самыми успешными для студии как для бизнеса, так и для экспертизы в продуктовой разработке.
2. Разрабатывала и вела обучающий курс для дизайнеров. Разработала и проводила обучающий курс для junior- и middle-дизайнеров. Курс готовился 5 месяцев и проводился 3 месяца. Цель курса: найм студентов в штат дизайн-студии. Результат: курс успешно завершили 37 студентов. Более 90% студентов дали положительную обратную связь о курсе.
3. Решила кейс для федерального конкурса «Pioneer» для продуктовых команд, от студии Pinkman, что впоследствии привело к победе в категории страховых продуктов.

Примеры проектов:

1. Пресейл для бренда Victoria's Secret – самого известного производителя женского белья, косметики и аксессуаров в США.

Что сделано: разработана с нуля концепция мобильного приложения с разделами: «Каталог товаров», «Карточка товара», «Заказ товара и доставка», «Предложения», «Акции», «Личный кабинет». Объединили в одном приложении три внутренних бренда: Pink, Victoria's Secret и Beauty. А так же изучила рынок, конкурентов и аудиторию, погрузилась в текущие цифровые продукты компании, провела аудит.

2. Магнит. Быстро погрузилась в проект, доработала функциональность мобильного приложения, исправила

ошибки предыдущего подрядчика. Большинство фичей было необходимо создавать на базе старых дизайн-компонентов, а в следствии я создала уже новую дизайн-систему, более современную и привлекательную для пользователей. Разработала за 10 месяцев порядка 40 фичей, приняла участие в редизайне приложения. 3. Spar. Разработала недостающий функционал для существующего мобильного приложения. За три месяца участия в проекте в релиз ушло порядка 20 фичей. Например, было необходимо систематизировать UI-кит, так как ранее его не было и это создавало хаос в рабочих файлах, были допущены ошибки проектирования. Результат: структурированный файл компонентов для всех актуальных разделов приложения. Новые компоненты сильно упростили работу на следующих задачах. Например, для адаптации экранов к темной теме. Все разработанные фичи прошли тестирование и попали в релиз.

4. Emirates NBD Bank. Пресейл для второго крупнейшего банка Объединённых Арабских Эмиратов. Задачи: глубокое предпроектное исследование, изучение особенностей исламского банкинга и создание концепта для трех разделов мобильного приложения. После аналитики было выявлено более 10 критически важных ошибок в текущем приложении. Например, никакие функции не доступны без авторизации; все отображение линейное, много длинных списков, нет разделения по смысловым блокам и группировки функций. Как результат, я спроектировала три раздела с учетом предпроектного исследования и аналитики – «Главный экран», «Платежи», «Витрина». Это был первый пресейл студии для ОАЭ, сейлс-менеджеры отметили качественную и глубокую аналитику в сжатые сроки, а визуальные решения были положительно оценены заказчиком.

- **Yasno.Mobi (стартапы и студия мобильной разработки)**

Октябрь 2018 — ноябрь 2020 - UX/UI дизайнер

Продукты: Denim/LOFT (приложение для онлайн-знакомств РФ), KeYou (приложение для онлайн-знакомств США), Меценат (донат-платформа и социальная сеть), Privet (приложение для объединения людей из онлайн в офлайн активности), БукСервис (сервис бронирования и автоматизации для ресторанов), сайт студии.

Задачи: Разработка дизайна для мобильных приложений (iOS, Android) и улучшение сайта студии.

Примеры проектов:

1. Меценат — донат-платформа, разработка с нуля. Создали мобильное приложение в области искусства. Были разработаны экраны и сценарии для людей искусства, которые могли бы там реализовать себя и найти поддержку и меценатов, которые могли бы следить за творчеством авторов и поддерживать их финансово с помощью удобных цифровых инструментов.

2. LOFT — развлекательная платформа и видео-знакомства с иностранцами. Пришла на проект, когда там был пожар. Оригинальное приложение заблокировал AppStore, где была платящая аудитория. Пришлось экстренно разрабатывать новое приложение, не похожее на старое, но с той же функциональностью. Был хаос в файлах, разрабатывались противоречащие экраны, с некорректным дизайном. Порядок наводили постепенно, в начале собрали UI-Kit, которого не было изначально, начала вводить в работу дизайн-систему. Благодаря этому получилось автоматизировано привести порядок во многих разделах приложения. Затем доработала разделы «Анкета», «Видеозвонки», пересмотрели монетизацию и в итоге – за 6 месяцев, мы достигли отметки в 100 000 пользователей. Помимо аудитории на российском рынке, мы начали работу на зарубежном рынке. По итогу получили платящих пользователей из США, Австралии, Канады и Великобритании.

Образование

- **Дизайнер**

Филиал Российского университета кооперации, Ижевск
2012-2018

- **Графический дизайнер**

Курс «Графический дизайн» от bangbangeducation
2021

- **Продуктовый дизайнер**

Дизайнерский форум от Design Prosmotr
2021

- **Продуктовый дизайнер**

Авторский онлайн-тренинг «Как делать продукт» от Ивана Замесина
2020

- **UX/UI дизайнер**

Курс «UX/UI: дизайн цифровых продуктов» от bangbangeducation
2020

- **Продуктовый дизайнер**

Курс «Основы дизайн-мышления» от skvot
2020

Обо мне

Продуктовый дизайнер 6+ лет с экспертизой в продуктовом и UX/UI-дизайне мобильных приложений и web-сервисов. Делаю основной фокус на аналитике, продуктивном подходе и дизайн-мышлении. Отвечала за разработку продуктов от идеи до релиза, улучшение продукта, предпроектные и продуктовые исследования, создание дизайн-систем и UI-кита, дизайн концепций и полного флоу для сценария продукта.

Создавала и развивала B2C продукты (web, mobile, мобильные приложения IOS/Android) в отраслях: Fintech, E-commerce (delivery; foodtech), Retail, Marketplace, Medical, Insurance, Fitness, Health, Social network. Работала в стартапах, дизайн-студии, студии мобильной разработки и крупной корпорации. Работала в составе продуктовых команд и команд разработки, в том числе с продакт-менеджерами, аналитиками, проджект-менеджерами, тестировщиками, разработчиками, СТО, СРО и напрямую с CEO.