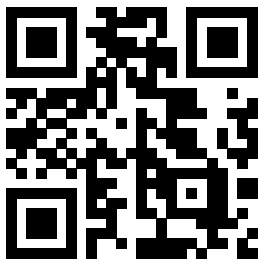
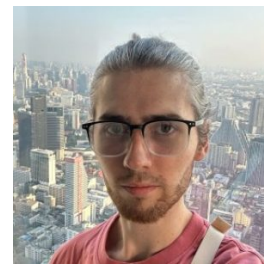


Anton Krupnov — Продуктовый дизайнер



👤 Team Lead
📍 Россия
💰 3 500 \$ (дол/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-110165



Навыки

A/B тесты, Adobe Photoshop, Agile, Amplitude, Blender 3D, CJM (Customer Journey Map), Figma, Human Interface Guidelines, JTBD (Jobs To Be Done), Lean UX, Material Design, Scrum, Service Blueprints, UX/UI дизайн, Анализ метрик, анимация, Знание основ цветовой теории, Основы типографики, прототипирование, Работа с дизайн-системами.

Опыт работы

• Tawasal SuperApp

Июль 2023/Июнь 2024 - Lead Design Team

Обязанности:

- Координация команды и менеджмент задач
- Анализ метрик в Amplitude и создание дашбордов
- Составление дорожной карты фичей
- Составление тех. заданий для разработки и маркетинга
- Анализ проблем ЦА
- Исследование юзабилити похожих продуктов
- Проведение UX тестов
- Дизайн мобильного приложения и дизайн системы, помощь с рекламными материалами

Проекты и достижения:

- Создал дизайн систему мобильного приложения
- Помог ребятам дизайнерам распределиться на комфортные задачи
- Ввел правила передачи макетов в разработку
- Начал использовать AI (Stable Diffusion и тп) для создания контента и создал 2-х ассистентов на основе LLM
- Участвовал в создании моделей монетизации продукта
- Научился делать питч дек презентации для инвесторов
- Погрузился в весь процесс создания продукта от идеи до релиза

• ООО “Додо Инжиниринг”

Февраль 2022/Июль 2023 - Старший дизайнер цифрового продукта

Обязанности:

- Проведение UX исследований для выявления потребностей и проблем ЦА.
- Анализ конкурентов и трендов с целью внедрения лучших практик.
- Проверка и валидация гипотез с применением «СА» и «Hallway testing».
- Оптимизация сценариев для улучшения UX и UI.
- Анализ метрик с использованием инструмента Amplitude.
- Работа над созданием и развитием дизайн-системы.
- Взаимодействие и координация технической части проекта с командой разработки.
- Разработка ТЗ для создания контента и маркетинговых материалов.

Проекты и достижения:

Drinkit

- Оптимизировал сценарий главной страницы, улучшил дизайн карточки продукта и ускорил процесс оплаты. Это привело к увеличению «Time to task completion» до 30%.
- Внедрил супер фичу «Позвать на кофе», обеспечивающую быстрое формирование компании для посещения кофейни. Это привело к появлению «Viral coefficient».
- Спроектировал бизнес-логику для программы лояльности, стимулирующую повторные покупки. В теории «AOV» и «Retention rate» должны увеличиться (не успел затестить).
- Усовершенствовал UX, реализовав технологию Haptic для виброотклика, делая взаимодействие с приложением более приятным.

Doner 42

- Разработал и внедрил логику миссий, дополнив их привлекательным дизайном. Это стимулировало пользователей возвращаться в приложение, улучшая «Retention rate» до 20%.
- Разработал стратегию «upsell в комбо», направленную на увеличение среднего чека заказа. В результате «AOV» вырос до 20%.
- Создал динамичный анимированный сплешскрин, который не только привлекает внимание пользователей, но и визуально демонстрирует процесс загрузки приложения.

• ООО "Здоровье города"

Апрель 2021/Февраль 2022 - Продуктовый дизайнер

Обязанности:

- Анализ потребностей пользователей
- Создание прототипов
- Создание дизайн-системы
- Тестирование решений с пользователями
- Презентация дизайн-решений
- Сбор и анализ обратной связи

Достижения:

- Спроектировал дизайн нового функционала, что привело к увеличению пользовательской активности.
- Положил начало в создании дизайн-системы.
- Внедрил более продуктивный подход создания требований для новых фич, что позволило ускорить процесс разработки.
- Ставил и отслеживал задачи для графического дизайнера.
- Провел ряд успешных тестов прототипа с реальными пользователями, в результате чего «Retention rate» увеличился.

• АО «Почта Банк»

Сентябрь 2020/Апрель 2021 - Дизайнер интерфейсов

Достижения и обязанности:

- Разработал дизайн функционала, полностью соответствующий бизнес-требованиям, что позволило улучшить пользовательский опыт.
 - Проектировал и реализовывал новые функции в мобильном приложении.
 - Адаптировал веб-страницы для мобильных устройств, обеспечивая комфортное и эффективное взаимодействие пользователей с сайтом на любом устройстве.
 - Определял и отслеживал задачи разработки, обеспечивая своевременное выполнение проектов и качество результата.
- Расширил функционал дизайн системы, делая её более удобной для разработчиков и дизайнеров. Регулярно проводил проверку гипотез и анализ функциональности, благодаря чему выявлял и устранял слабые места.

Бешеная Сушка

Сентябрь 2019/Сентябрь 2020 - UX/UI Дизайнер

Обязанности:

- Разработка с нуля интерфейса некоторых продуктов, начиная с проработки гипотез и концепций.
- Редизайн и доработка существующих продуктов.
- Разработка макетов и прототипов.
- Юзабилити-тестирование макетов.
- Контроль реализации функционала.
- Контроль ключевых метрик.
- Контроль маркетинговых материалов

Достижения:

- Курирование проектов, что привело к сокращению сроков реализации до 50%.
- Разработка системного дизайна, что обеспечило единый стиль и узнаваемость продуктов.
- Приобретение опыта работы с CJM, JTBD и Service Blueprint, что позволило глубже понимать потребности пользователей и создавать продукты, максимально соответствующие их ожиданиям.

• ООО «Upliner»

Сентябрь 2018/Август 2019 - Web-дизайнер

Обязанности:

- Проектирование веб-интерфейсов с адаптацией.
- Подготовка макетов и ТЗ на верстку.
- Создание прототипов и презентаций проектов для демонстрации заказчикам и команде.
- Разработка уникальных графических и стилистических элементов для сайтов.
- Работа с анимацией.
- Дизайн рекламных креативов для социальных сетей.
- Создание видеоматериалов для рекламных кампаний.

Достижения:

- Значительное повышение качества продукции, что привело к увеличению удовлетворенности клиентов.
- Изменил фирменный стиль компании и разработал новый сайт, что улучшило корпоративное восприятие на рынке.
- Выполнил более 5 крупных проектов за год.
- Организовал внутренние курсы повышения квалификации по UX/UI, что способствовало росту профессионализма команды.
- Разработал ряд успешных рекламных креативов для социальных сетей, что привело к увеличению охвата и вовлеченности ЦА.

Образование

• Техническая эксплуатация транспортного радиооборудования

ГУМРФ им. адм. С.О. Макарова
2015/2021

Обо мне

▣ Местоположение: Живу в культурном и технологическом мельтешении Бангкока.

▣ Интересы: Активно исследую мир нейросетей, увлекаюсь последними достижениями в области компьютерных технологий. Фанат оптимизации — стремлюсь сделать мир вокруг себя эффективнее.

☞ Личный проект: В свободное время исследую рынок фитнеса и разрабатываю инструмент для улучшения взаимодействия между тренером и клиентом, а также для мониторинга личного прогресса.

☞ Портфолио:

<https://www.behance.net/gruesodesign>

<https://dribbble.com/Grueso>