



Вечкитов Максим

Мужчина, 33 года, родился 29 октября 1992

+7 (929) 1034860 — <https://t.me/vechkitov>

anifox.twins@gmail.com — предпочитаемый способ связи

telegram: @vechkitov

vemax.notion.site: <https://vemax.notion.site/00819afb37a148e484e12e7d7a589b35>

Проживает: Санкт-Петербург, м. Академическая

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Продуктовый дизайнер | Product Designer

240 000 ₽ на руки

Специализации:

— Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость, частичная занятость, проектная работа/разовое задание

Формат работы: на месте работодателя, удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 8 лет 7 месяцев

Сентябрь 2024 —

Февраль 2026

1 год 6 месяцев

Мобильные ТелеСистемы (МТС)

Россия, www.mts.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-провайдер
- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Телекоммуникации, связь

- Мобильная связь

Senior Product Designer

Отвечал за развитие продуктового и контентного каталогов внутреннего сервиса: от структуры данных и UX до влияния пользовательский опыт и операционную эффективность. Работал на уровне продукта и процессов, в плотной связке с продакт-менеджерами, аналитикой и разработкой.

🔑 Обязанности

- Трансформировал сложные и неоднозначные бизнес-требования от продукта и аналитики в реализуемые UX-решения и понятные пользовательские сценарии
- Проектировал и развивал структуру продуктового и контентного каталога (иерархия, фильтрация, карточки, навигация, сценарии выбора...)
- Оптимизировал пользовательские пути в каталоге, снижая когнитивную нагрузку, упрощая принятие решений и уменьшая разрывы в критических цепочках
- Совместно с продуктом и аналитикой формировал и приоритизировал гипотезы, ориентированные на рост ключевых метрик
- Внедрил практику прототипирования и предварительной валидации решений до разработки на начальном этапе, позже использовал Figma Make для прототипирования

- Улучшал процессы взаимодействия дизайна и разработки: проработка состояний, edge-cases, качество handoff

Январь 2024 —
Июль 2024
7 месяцев

Мобильные ТелеСистемы (МТС)

Россия, www.mts.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-провайдер
- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Телекоммуникации, связь

- Мобильная связь

Senior Product Designer

Контекст:

Полностью отвечал за разработку дизайна B2B продукта, предоставляющего сервис высокоточного геопозиционирования. Продукт включал в себя несколько целевых посадочных страниц для различных отраслей бизнеса, личный кабинет клиента, CRM для партнёров и систему управления оборудованием для бэк-офиса.

В составе команды продукта из 20 человек был единственным дизайнером, взаимодействуя с дизайнерами из маркетингового отдела, дизайн-системы и UX-лаборатории для обеспечения целостного и качественного пользовательского опыта.

Работал в тесном сотрудничестве с владельцами продукта, разработчиками и аналитиками. Основные задачи включали доработку ключевых функций из бэклога для запуска MVP, а также подготовку продукта и продающих страниц к выходу на рынок.

Регулярные задачи:

- Исследовать проблемы и потребности пользователей: погружаться в данные, общаться с пользователями, проверять гипотезы, делать выводы и принимать решения.
- Проектировать новые и улучшать текущие сценарии использования продукта. Адаптировать под мобильные устройства.
- Презентация, аргументация и защита своих предложений в дизайн-решениях.
- Сопровождать разработку продукта от идеи до реализации.
- Делать сложное простым, рутинное - автоматизированным.

Достижения:

- Аудит продукта и приоритизация бэклога: позволило снизить количество проблем, связанных с дизайном, на 30% к моменту запуска.

Что сделал: провёл комплексный аудит всех разделов сервиса в первые 2 недели, чтобы выявить существующие пробелы в дизайне и лучше освоить продукт, особенно учитывая несколько месяцев работы команды без дизайнера. На основе аудита разработал приоритетный список улучшений с оценкой трудозатрат и критичности, который совместно с владельцем продукта интегрировал в бэклог.

- Проверка необходимости функционала: позволило отказаться от ненужного функционала, сэкономив месяц разработки и сосредоточиться на более приоритетных задачах.

Что сделал: в ходе работы засомневался в необходимости реализации крупной фичи, которая могла занять месяц разработки из квартала. Инициировал проведение юзабилити-тестирования с привлечением заинтересованного клиента, ожидавшего запуска продукта. Во время тестирования клиент без подсказок разобрался с продуктом и отметил, что предложенный функционал не нужен в его работе.

- Кросс-функциональное взаимодействие: по результатам аналитики эффективности спринта, это взаимодействие позволило на 20% точнее и своевременнее выполнять задачи, запланированные на двухнедельные спринты.
Что сделал: тесно сотрудничал с владельцами продукта и аналитиками для определения функциональности и требований к дизайну, обеспечивая их соответствие бизнес-целям и потребностям пользователей. Инициировал и организовал регулярные процессные встречи с владельцем продукта и бизнес-аналитиком, привлекая при необходимости специалистов из других отделов для оперативного решения вопросов и поиска оптимальных решений.
- Интеграция с разработчиками: выбранный подход позволил сократить количество доработок на 15% и повысить общую производительность продукта.
Что сделал: сотрудничал с разработчиками и аналитиками для бесшовной интеграции дизайн-решений, обеспечивая их полное соответствие техническим требованиям и стандартам кода. В ходе работы проводил регулярные дизайн-ревью и участвовал в технических обсуждениях, что помогало своевременно выявлять потенциальные проблемы и вносить корректировки на ранних этапах.
- Исследование пользовательского опыта (UX) и тестирование: эти усилия привели к улучшению удовлетворённости пользователей на 25%.
Что сделал: проводил исследованиями пользовательского опыта, включая юзабилити-тестирование, коридорные тестирования и анализ обратной связи, для оптимизации функциональности продукта и удобства его использования.
- Проектирование интерфейсов и адаптация под мобильные устройства: проектировал веб-интерфейсы с акцентом на адаптивность и мобильные устройства, что значительно повысило удовлетворенность пользователей в рамках тестирования на прототипах.

Июнь 2022 —
Декабрь 2023
1 год 7 месяцев

Startup NDA

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Senior Product Designer

Контекст:

Работал в стартапе в сфере рекрутмента, нацеленного на упрощение процессов поиска работы и найма персонала. На момент моего прихода команда состояла из 3 человек, включая меня, и выросла до 20 сотрудников к моменту моего ухода.

Мы разработали инновационную платформу для поиска работы, подобно тому, как Uber изменил рынок такси, предоставляя быстрый и удобный способ соединения соискателей и работодателей, когда одним требуется дополнительный источник дохода, а другим ситуационное расширение штата или срочная замена текущих сотрудников.

- Полный цикл разработки продукта: от концепции до релиза, с максимальным вовлечением во все этапы работы над продуктом.
- Исследование пользователей для выявления основных трудностей и потребностей в поиске работы/персонала, включая проведение глубинных интервью и юзабилити-тестирования.
- Анализ рынка, конкурентов и аналогов для определения конкурентных преимуществ и рыночных возможностей вместе с РО.
- Разработка и оптимизация пользовательских сценариев (User Flow), пользовательских задач (Jobs to be Done), карт пути клиента (Customer Journey Map) и приоритезация профилей потребителей (Segment Scoring).
- Проектирование веб- и мобильных приложений с акцентом на UX и UI для улучшения взаимодействия пользователей и повышению удовлетворенности.
- Внедрение и поддержка дизайн-системы для обеспечения консистентности и высокого качества дизайна во всех продуктах.
- Проведение дизайн-ревью и контроль качества реализации дизайн-решений на всех этапах разработки.

- Сотрудничество с кросс-функциональными командами для интеграции дизайн-решений и их соответствия техническим требованиям.

Апрель 2019 —
Декабрь 2021
2 года 9 месяцев

Devim

Санкт-Петербург, devim.team

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Lead Product Designer

Возглавлял дизайн-направление в компании, работающей в сфере FinTech. Основной продукт имел MAU более 2 миллионов и ежегодный рост выручки на 65-70%. Руководил командой из 12 дизайнеров, включая продуктовых дизайнеров, исследователей и графических дизайнеров. Основной задачей было развитие существующих продуктов и запуск новых на быстрорастущих рынках.

Регулярные задачи:

- Выполнял продуктовую работу: исследования, гипотезы и решения.
- Настраивал процессы для эффективного запуска новых продуктов и развития существующих.
- Определял потребности в ресурсах и проводил полный цикл найма дизайнеров, увеличив команду с 3 до 12 человек и сформировал запас на аутсорсе.
- Управлял жизненным циклом дизайнеров: найм, обучение, мотивация, оценка эффективности, увольнение.
- Координация с кросс-функциональными командами: синхронизировал ожидания стейкхолдеров и команды дизайнеров; увеличивал кредит доверия к дизайнерам; сотрудничал с фаундерами, продукт-менеджерами, аналитиками и разработчиками для достижения общих целей.

Достижения:

- Запуск шести новых продуктов и развитие трех существующих.
- Переработка сценария заявки и улучшение UX, что способствовало увеличению конверсии завершения заявок на 18%.
- Полная адаптация интерфейсов под мобильные устройства — один из необходимых факторов для закрытия более 100 офисов по стране. Полный переход на цифровые каналы во время мирового локдауна.
- Разработка и внедрение дизайн-системы для обеспечения консистентности и высоких стандартов дизайна в продуктах компании.
- Руководство командой дизайнеров из 12 человек: графические дизайнеры; продуктовые дизайнеры и исследователи. Координация работы и развитие профессиональных навыков сотрудников.
- Сотрудничество с кросс-функциональными командами, включая разработчиков, маркетологов и менеджеров продукта, для обеспечения успешного внедрения дизайн-решений.

Ноябрь 2016 —
Декабрь 2018
2 года 2 месяца

Gagarin-online

Тюмень

Дизайнер интерфейсов

Пришел в компанию на позицию UX/UI дизайнера, где занимался разработкой интуитивно понятных и эффективных интерфейсов для различных веб-проектов. Благодаря успешной работе, опыту в роли бэк- и фронт-разработчика и проявленным лидерским качествам был назначен руководителем отдела веб-разработки. В этой роли координировал работу команды из 7 специалистов в штате плюс аутсорс, с которой мы успешно реализовали ряд значимых проектов для крупных культурных учреждений.

В 2019 году веб-агентство трансформировалось в стартап с собственным продуктом, где я помог с упаковкой продукта и подготовкой к презентации в формате pitch deck.

- В качестве дизайнера выполнил проекты:
- Тюменское концертно-театральное объединение: разработка и поддержка мультисайта, улучшение пользовательского опыта, повышение посещаемости и продаж.
 - Татарская Государственная Филармония им. Габдуллы Тукая: создание нового сайта с акцентом на культурные особенности и традиции.
 - Ростовская филармония: разработка современного и удобного сайта, способствующего увеличению аудитории и онлайн-продаж билетов.
 - DoubleTree by Hilton Hotel Tyumen: проектирование сайта отеля с целью увеличение продажи определенных номеров.
 - Организация и участие в конференции (100+ человек, Екатеринбург) для концертно-театрального объединения.
 - Более 20 других проектов.

Образование

Неоконченное высшее

2013
Неоконченное
высшее

Тюменский государственный университет, Тюмень
Математики и компьютерных наук, Информационные системы и технологии

Повышение квалификации, курсы

2026

Как делать продукт
Авторский курс Вани Замесина, Менеджер продукта

2026

Вайбкодинг
Ваня Замесин, Продакт-менеджер

2024

Основы продакт-менеджмента
ProductDo, Основы продакт-менеджмента

Навыки

Знание языков

Русский — Родной
Английский — B1 — Средний

Навыки

Исполнительность

UI

Работа в команде

Web-дизайн

Веб-дизайн

Дизайн интерфейсов

UX

Тестирование пользовательского интерфейса

Usability

Управление временем

Аналитическое мышление

Figma

Miro

Notion

HTML

CSS

Разработка дизайна

Прототипирование

Дизайн-системы

Метрики роста

Метрики продукта

B2B and B2C Solutions

User Research

Design Systems

Системный дизайн

Scrum

Minimal Viable Product

A/B тесты

Копирайтинг

Опыт вождения

Права категории B

Дополнительная информация

Я старший продуктовый дизайнер с более чем 10-летним опытом работы в B2B, B2C и C2C(P2P). Развиваю свою карьеру в технологических компаниях и стартапах, таких как MTC Digital, Startup (NDA, Recruitment) и Devim (FinTech).

Специализируюсь на улучшении пользовательского опыта и оптимизации дизайна для повышения конверсий и эффективности продуктов.

Стремлюсь продолжить карьеру в динамичной компании, где смогу применять свой опыт для создания продуктов, решающих реальные проблемы пользователей. Хочу работать над проектами, которые имеют значительное влияние на рынок и предоставляют возможности для профессионального роста.

Постоянно совершенствуюсь, изучаю новые тренды и технологии в сфере дизайна и разработки продуктов. Участвую в конференциях, вебинарах и профессиональных сообществах. Следую принципам пользователь-ориентированного дизайна и Lean UX. Ценю прозрачность, командную работу и стремление к непрерывному улучшению.

Открыт к предложениям с гибким графиком, включая удалённую или гибридную форму работы. Наличие командировок и выездов для полевых исследований будет плюсом. Готов к новым вызовам и интересным проектам.

Мои проекты можно подробнее посмотреть в портфолио в Notion:
<https://vemax.notion.site/00819afb37a148e484e12e7d7a589b35>

Связаться со мной можно через Telegram:
<https://t.me/vechkitov>