

ЯНА ВВЕДЕНСКАЯ PRODUCT DESIGNER

Проектирую CRM-системы и цифровые продукты полного цикла — от исследований и поиска проблем до запуска решений и анализа результата. Работаю с B2B- и B2C-продуктами, дизайн-системами и сложными пользовательскими сценариями.



ПОРТФОЛИО

+7 (965) 681-22-81

T.ME/YANAVVED

YANAVVED@GMAIL.COM

СКИЛЛЫ

UX/UI дизайн
UX-Research
Продуктовый дизайн
User Flow, User Stories
CJM, JTBD, Task Flow
Персоны, карты эмпатий
Юзабилити-тестирование
Поддержка дизайн-систем и UI Kit
Прототипирование
Дизайн мобильных приложений
Дизайн CRM

ИНСТРУМЕНТЫ

Figma, Pixso
Photoshop
After Effects
Miro, Xmind, FigJam
HTML, CSS
Chat GPT, Recraft, Claude

ЯЗЫКИ

Русский (Родной)
Английский (B1)
Французский (Элементарный)

ОБРАЗОВАНИЕ

МИРЭА — Российский технологический университет (Компьютерный дизайн).

Год выпуска: 2025.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ | 2 ГОДА

PRODUCT DESIGNER | SIBUR DIGITAL

(АВГУСТ 2025 - СЕЙЧАС)

Отвечаю за развитие CRM-системы и чат-бота интернет-магазина СИБУРа как единственный продуктовый дизайнер этих продуктов.

В CRM:

- Собрала единый UI Kit CRM, объединив разрозненные компоненты из нескольких источников. Актуализировала ~70% библиотеки компонентов и макетов, повысив консистентность интерфейса и упростив дальнейшую разработку новых функций.
- Спроектировала новые продуктовые функции и новый раздел CRM в тесном взаимодействии с аналитиками, разработчиками и бизнесом.
- Полностью переработала один из разделов CRM — от исследования пользовательских проблем до передачи в разработку. После запуска показатели MAU и DAU раздела выросли в 3 раза.
- Проводила продуктовые обсуждения со стейкхолдерами, защищала дизайн-решения и сопровождала их реализацию.

В чат-боте:

- Перепроектировала систему оценки ответов чат-бота, увеличив объем пользовательской обратной связи в 7 раз за три месяца;
- Провела комплексное исследование продукта: глубинные интервью, usability-тестирование и конкурентный анализ. На основе результатов сформировала гипотезы развития и backlog улучшений;
- Разработала изменения пользовательских сценариев, которые повысили конверсию из лида в клиента с 2% до 15% и конверсию из лида в сделку с 0% до 8%;
- Участвовала в подготовке продукта к масштабированию и запуску на других сайтах компании.
- Внесла вклад в рост MAU и DAU продукта благодаря запуску новых сценариев и улучшению пользовательского опыта.

DESIGNER (INTERN) | SBER DEVICES

(ФЕВРАЛЬ 2025 - ИЮЛЬ 2025)

Работала в команде дизайн-системы Plasma.

- Проектировала новые компоненты и улучшала существующие по запросам продуктовых команд.
- Поддерживала библиотеки компонентов в Figma и Pixso: выпускала обновления, вела changelog и сопровождала внедрение изменений.
- Взаимодействовала с разработчиками при проектировании компонентов, участвовала в их грумминге и дизайн-ревью.
- Консультировала команды по использованию компонентов и развитию дизайн-системы.

UI/UX DESIGNER | SOUL (СТАРТАП)

(СЕНТЯБРЬ 2024 - ФЕВРАЛЬ 2025)

Разрабатывала MVP приложения для каучсерфинга, которое помогает путешественникам находить бесплатное жилье и быть частью одного большого комьюнити.

- Спроектировала ключевые пользовательские сценарии и основные экраны приложения.
- Разработала дизайн-систему со светлой и темной темами, что ускорило разработку и обеспечило единый визуальный язык продукта.
- Построила user flow для основных сценариев использования приложения.
- Работала в кросс-функциональной команде дизайнеров, разработчиков и менеджера, сопровождая проектирование до передачи в разработку.