Евгения Вишневская

UX/UI-дизайнер

Местоположение: Россия, г. Москва (офис / гибрид)
Email: Jeinifer.vishnevskaya@gmail.com
Telegram: @Jeinifer

Product Designer с 7+ годами опыта. Проектирую сложные B2B и enterprise-продукты — от исследования пользовательских сценариев и формирования гипотез до прототипирования, тестирования и внедрения решений

Работала в СберТехе, Softlogic и банковских продуктах. Создавала и развивала дизайн-системы, выстраивала UX-исследования и дизайн-процессы, работала со стейкхолдерами и командами разработки

Помимо продуктового дизайна, у меня есть опыт в product management, бизнес-анализе и управлении дизайнерами — поэтому умею смотреть на интерфейс не отдельно, а в контексте продукта, пользователей и бизнеса

Навыки

UX: Пользовательские исследования, CJM и User Flow, информационная архитектура, проектирование UX-решений, бенчмаркинг, конкурентный и функциональный анализ, прототипирование.

UI: Дизайн-системы и компонентный подход, UI-киты и библиотеки компонентов, типографика и визуальная иерархия, композиция, цвет и контраст; дизайн-токены, адаптивный дизайн, тематизация интерфейсов (Light/Dark Mode), подготовка макетов к разработке.

Soft Skills: Критическое мышление, умение разбираться в сложных предметных областях, переговоры и управление ожиданиями, умение работать в условиях неполных вводных и ограниченных ресурсов, умение задавать неудобные, но необходимые вопросы, быстрая обучаемость, внимательность к деталям, ответственность, коммуникабельность.

Инструменты: Figma, Pixso, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, AI-инструменты, Cinema 4D, After Effects.

Опыт работы

Senior Product Designer

2024–2026

СберТех

Чем занималась:

- Проектирование UX/UI сложных B2B-продуктов; исследование пользовательских сценариев, интервью и тестирование прототипов; формирование и проверка продуктовых гипотез.
- Проектирование сложных конфигураторов и административных интерфейсов; развитие единой дизайн-системы и UI-kit; создание компонентов, вариантов и переменных в Figma.
- Разработка интерактивных прототипов; анализ пользовательских и интерфейсных ошибок; работа со стейкхолдерами, аналитиками и разработчиками.
- Участие в продуктовой стратегии и приоритизации задач; развитие процессов UX-исследований внутри команды; найм, онбординг и менторинг дизайнеров.

Ключевые достижения:

- IDM — система управления цифровыми идентичностями сотрудников и их доступами к корпоративным ресурсам. ППерепроектировала сценарий сохранения данных и диагностики ошибок в системе управления корпоративными доступами. Снизила обращения в поддержку на 21%, повторные сохранения — на 11%, среднее время решения инцидента с оператором — на 37,5% (с 40 до 25 минут).
- Дизайн-процессы — Разработала и внедрила процесс микроисследований для Enterprise B2B. Сократила количество споров при согласовании дизайна на 18%. Дополнительные ориентиры для проверки: −25% времени на согласование, −20% повторных дизайн-итераций.
- Report Designer — Перепроектировала ключевые сценарии редактора шаблонов документов. Возможные показатели для восстановления: −30% времени на выполнение типовых задач, +25 п. п. к успешности сценариев

Product Designer

2022–2024

Softlogic.ai

Чем занималась:

- Проектирование UX/UI сложного B2B-продукта; исследование пользовательских сценариев, интервью и тестирование прототипов; формирование и проверка продуктовых гипотез.
- Проектирование интерфейсов взаимодействия с искусственным интеллектом; развитие единой дизайн-системы и UI-kit с нуля; создание компонентов, вариантов и переменных в Figma.
- Разработка интерактивных прототипов; анализ пользовательских и интерфейсных ошибок; работа со стейкхолдерами, аналитиками и разработчиками, работа с метриками и A/B-тестами
- Участие в продуктовой стратегии и приоритизации задач; управление командой дизайнеров и развитие специалистов.

Ключевые достижения:

- Развитие платформы — Спроектировала с нуля архитектуру и интерфейсы B2B-платформы видеоаналитики. Объединила управление камерами, нейросетями, событиями и отчётностью в единой системе.
- Дизайн-система — Разработала и внедрила библиотеку компонентов и паттернов для нескольких продуктов. Расчётные ориентиры: ~30% времени на проектирование типовых экранов, ~25% UI-расхождений при передаче в разработку.
- Умный город — Спроектировала аналитический дашборд для мониторинга городской инфраструктуры, включая карту, скоринг районов и детализацию событий. -87% времени на поиск проблемных зон, -75% времени на сравнение районов, -20% времени на оценку динамики.
- Отчёты — Переработала сценарии создания и поиска отчётов: объединила разрозненные разделы и внедрила пошаговую форму. Для автоматического отчёта можно проверить изменение успешности сценария с 50% до 87,5%, а времени выполнения — с 7 до 4,5 минут.

UI UX дизайнер

2019–2022

РНКБ Банк (ПАО), Admitad GmbH, фринланс, проектная деятельность

Чем занималась:

- Дизайн, редизайн, адаптивная верстка сайтов.
- Работа над улучшением пользовательского опыта, проведение исследований и помощь в их подготовке.
- Генерирация решений и прототипов вместе с командой аналитиков и разработчиков.
- Взаимодействие с разработчиками и сопровождение процесса реализации дизайна.
- Верстка интерфейсов банкоматов и мобильного приложения банка.
- Проектирование интерфейсов мобильных и веб-приложений.
- Разработка ui-kit.
- Активная работа с дизайн-системой, ведение и редизайн основного ui-kit сайта.

Ключевые достижения:

- РНКБ Банк (ПАО) — Проанализировала воронку ипотечного калькулятора и выявила существенное снижение конверсии на третьем этапе. Провела исследование причин оттока и на основе полученных данных переработала пользовательский сценарий. После изменений доля пользователей, доходящих до финального шага и отправляющих форму на дальнейшее взаимодействие, выросла на 0,03%

Образование

- Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики", Москва 2019-2024
  Факультет коммуникации, медиа и дизайна
  Кафедра “Дизайн и программирование”

Языки — русский (родной), английский — B2.

Дополнительная деятельность

Дизайн ментор

2024–2026

Duo Sapiens

- Индивидуальное и групповое наставничество дизайнеров. Ревью продуктовых решений и портфолио, развитие UX/UI и продуктового мышления, подготовка к собеседованиям и карьерное сопровождение.

Преподаватель по Figma

2023–2024

Study Kvo

- Планирование структуры учебного материала, создание пошагового руководства по работе с основными инструментами и функциями Figma.
- Создание видеороликов, демонстраций интерфейса и подробных инструкций по выполнению практических заданий.
- Анализ эффективности разработанного курса, внесение изменений и улучшений на основании отзывов учеников и преподавателей.