

Антон Савченко

Реактивный Selfmade
4keller.com

Местоположение

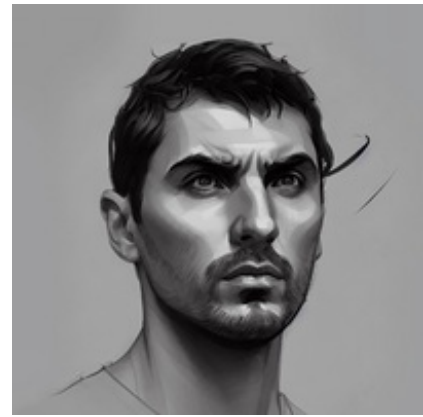
Проживание: Россия, Краснодар
Готовность к работе: готов к удаленной работе

Возраст и стаж

Стаж: 12 лет и 6 месяцев
Возраст: 32 года

Контактная информация

Хабр Карьера: <https://career.habr.com/tomkeller>
Моб.: +7 (964) 897-82-54
Telegram: [@AntonKeller](https://t.me/AntonKeller)
Вконтакте: [tomkeller](https://vk.com/tomkeller)
Email: mysticworld@mail.ru
Сайт: <http://4keller.com>



Профессиональные навыки

Figma Design • Adobe Illustrator • Adobe Photoshop

Опыт работы

Сентябрь 2023 —
По наст. время
(10 месяцев)

PayTower

Продуктовый дизайнер
Объединенные Арабские Эмираты, Дубай

Обязанности и достижения

Лидирую дизайн-концепцию для многопрофильного холдинга в сфере криптовалюты;
Совместно спроектировал flow продукта, начиная от стратегического холста и сѣт. Заканчивая полным пакетом экранов, со всеми крайними и валидационными сценариями
Отвечаю за продуктовый дизайн в компании, а также за консистентность интерфейсов и маркетинга.

- Создал концепт продукта PSP криптопроцессинга и с командой его довожу до MVP
- Разработал полноценную дизайн систему, синхронизировав её с фронтом и бэк командой. Сформировал полноценный storybook
- Разрабатываю идеи, концепции, решения, формирую видение и образ продукта;
- Руководжу командой дизайнеров (внутренней и внешней);
- Отвечаю за весь процесс создания решения: от исследований, создания концепций, проектирования опыта взаимодействия до тестирования гипотез;

Применяемые навыки

Дизайн-система, Дизайн продукта, Арт-директинг

Декабрь 2021 –
Июль 2023
(1 год и 8 месяцев)

AlfaBit.Group

Lead product designer
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Проектирую криптовалютный кошелек для Android и iOS + telegram game api, который будет совмещать в себе криптовалютные и фиатные балансы.

Обязанности:

- Работал в трёх проектах, в рамках одного стрима, в каждом из которых свой продакт-менеджер, системный аналитик, их-писатель, а также разработчики: фронтендеры, бэкендеры, тестировщики.
- Совместно с продакт-менеджером, вел процесс исследований, CusDev и JTBD для определения потребностей и желаний пользователей, что позволяло создавать продукт, максимально удовлетворяющий их потребности
- Лид для команды из 5 продуктовых дизайнеров, проводил еженедельные дизайн-митапы, создавал творческий климат в команде, следил за компетенциями и грейдами, проводил ревью, обеспечивал прозрачность дизайн процессов
- Сопровождал дизайн-систему для всей экосистемы компании
- Проектировал сложные интерфейсы — финансовые экраны, дашборды, личные кабинеты. Прорабатывал интерфейсы от идеи, исходя из бизнес-требований и потребностей пользователей, до передачи в разработку и сопровождения
- Предлагал и реализовывал идеи по улучшению релизного процесса на стриме
- Нанимал дизайнеров на стрим, проводил технические интервью

Результаты:

- Собрал профессиональную дизайнерскую команду и настроил процессы, такие как дизайн-митапы, синхронизация дизайн системы между всеми продуктами и front-разработчиками, взаимодействие с их-писателем и продуктовым аналитиком, дизайн ревью решений
- Создал с нуля, внедрил на всех продуктах компании дизайн-систему
- Заложил основу для всех продуктов компании, на которую в дальнейшем нанимал дизайнеров и помогал в анбординге новых продакт-менеджеров.
- Проводил исследование гипотез, также cusdev, usability-тестирования, коридорные тестирования, работа с user stories, 5-секундные тесты, A/B-тестирование прототипа кошелька, чтобы убедиться в том, что продукт соответствует ожиданиям пользователей

Применяемые навыки

Дизайн продукта, Дизайн-система, UI/UX дизайн, Исследование пользователя, Исследование рынка, Figma Design

Декабрь 2020 –
Ноябрь 2021
(1 год)

Smart Team Service

Продуктовый дизайнер / Ui / Ux
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Проектирован портал <https://сореvнования.рф>, который послужил

единой площадкой для тысяч спортсменов и оргназиаций, в сфере любительского фигурного катания.

Основной задачей было решить проблему отсутствия единого механизма для проведения соревнований. А так же создать легкий доступ людей к данному виду спорта

- строил гипотезы, прототипировал и экспериментировал, проводил исследования;
- проектировал дизайн-систему;
- создавал дизайн веб-сервисов;
- развивал визуальный язык продукта;
- работал в команде с менеджером и разработчиками.

Декабрь 2019 —
Ноябрь 2020
(1 год)

Reborn game

Продуктовый дизайнер / Ui / Ux

Испания, Барселона

Обязанности и достижения

Работал в международном проекте в сфере MMO игр

- Будучи единственным дизайнером, сделал редизайн основного портала компании - лендинги, формы регистрации, новости и обратная связь. Также сделал с нуля личный кабинет пользователя.
- Состоял в двух продуктовых командах, в каждой из которых свой продакт-менеджер и разработчики: фронтендеры, бэкендеры, тестировщики.
- Проводил a/b тестирование отдельных элементов продукта и сплит-тестирование разных версий лендингов для проверки гипотез;
- Сделал редизайн всего бренда компании и сопровождал его. В поддержку бренда входило: соблюдение фирменного стиля во всех коммуникациях компании, создание баннеров для событий и курирование оформления материалов для игровых мероприятий

Применяемые навыки

Брендинг, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma Design, Проектирование интерфейсов, UI/UX дизайн

Сентябрь 2016 —
Октябрь 2019
(3 года и 2 месяца)

CENTEK

Ведущий дизайнер

Россия, Краснодар

Обязанности и достижения

Работал в торговой компании, занимающейся кухонной, климатической и бытовой техникой

- Участвовал в разработке упаковки товара
- Разрабатывал дизайн лендингов и многостраничных сайтов компании
- Занимался коммуникационным дизайном: креативы в соцсетях и графический дизайн
- Руководил отделом графических дизайнеров, проводил ревью решений, повышал компетенции, координировал работу дизайнеров с редакторами

Применяемые навыки

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Веб-дизайн, Adobe Indesign

Июнь 2013 —
Июнь 2016
(3 года и 1 месяц)

BAUER International Group GmbH

Веб-дизайнер
Россия, Краснодар

Обязанности и достижения

- Проектировал новые лендинги для горячих продаж, поддерживал существующие лендинги
- Оформлял презентации, поддерживал стиль компании в дизайне по всем направлениям.

Сентябрь 2011 —
Май 2013
(1 год и 9 месяцев)

КубГУ

Графический дизайнер
Россия, Краснодар

Обязанности и достижения

- Верстка журналов, книг
- Разработка различной периодики для внутренних задач
- Разработка макетов под различные события (пресс воллы, оформление сцен, раздаточные материалы)
- Генерирование дизайна для различных Web задач

Применяемые навыки

Adobe Photoshop

Высшее образование

Сентябрь 2011 —
Июль 2014

Таганрогский технологический институт (Таганрогский филиал Южного федерального университета)

Информационной безопасности
Россия, Таганрог

Дополнительное образование

Сентябрь 2021 —
Декабрь 2021

UXAcademy

Пройденный курс

Дизайн Цифровых Продуктов: UX/UI

Улучшенные навыки

Дизайн продукта

Пройденная практика и достижения

Научился строить продукт с нуля до стадии MVP. Освоил различные фреймворки и методологии для построения продукта.

О себе

Привет, это Антон (портфолио 4keller.com), я продуктовый дизайнер с развитой T-shape экспертизой в графическом дизайне. Мой путь дизайнера начался 12 лет назад, из них последние 5 лет в роли продуктового специалиста.

Такое количество практического опыта в профессии делает сильным не только мой Ux, владение фреймворками и гипотезы, но и UI.

Это мне и помогло одержать победу в конкурсе Ozon fintech по продуктовому дизайну - [подробнее](#)

Из чего строятся мои навыки

Product - умею задавать правильные вопросы.

Генерирую фишки, которые не только полезны и удобны, но и решают задачи бизнеса. Фреймворки это хорошо, но я не поклонник карго культа и фреймворков ради фреймворков. Уважаю логику и осмысленность.

Разбираюсь в метриках, знаю как не красить их в красный цвет. Могу составить грамотный список вопросов для любого интервью (считаю это очень важным). CustDev и в целом Discovery моя сильная сторона.

UX - Постоянно обновляю насмотренность в популярных паттернах и best practices. Не считаю свой уровень потолком, постоянно учусь, например прошёл курсы под руководством Ярослава Шуваева по дизайну Цифровых Продуктов: UX/UI.

Знаю как сделать интерфейс максимально полезным и удобным. Научил этому с десяток человек, которые теперь работают в таких компаниях как Kolesa group, МТС, Яндекс, Уралхим.

UI - из 12 лет моего опыта, 7 лет я был в роли графического, Web\UI, а также UX дизайнера.

За весь этот опыт я успел освоить большое количество графических инструментов и хорошо развить свой вкус и насмотренность, что на деле очень облегчает работу в продуктологии.

Soft skills - умею строить хорошие и прочные связи с командой. Считаю, что хорошие отношения с разработчиками залог идеального воплощения моих идей в жизнь. Привык проводить со своими разработчиками большую часть времени. Ставлю профессионализм в свой основной приоритет.

Hard skills

- Дизайн системы, могу построить с нуля на токенах с документацией☒
- Figma: auto-layout, components, variants и т.д.☒
- Исследования и аналитика (строить гипотезы, искать проблемные зоны и узкие места)☒
- Product Design — A/B тестирование, глубинные интервью и опросы с пользователями, сбор и обработка обратной связи, анализ конкурентов, построение Flow, CJM☒
- Проводить дизайн-ревью☒
- Авторский надзор за младшими дизайнерами☒
- Технические иллюстрации и иконки☒
- Писать техническую документацию и инструкцию для разработчиков/дизайнеров