

Антон Савченко

Реактивный Selfmade
4keller.com

Местоположение

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

Возраст и стаж

Стаж: 12 лет и 4 месяца
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
(8 месяцев)

PayTower

Продуктовый дизайнер
Объединенные Арабские Эмираты, Дубай

Обязанности и достижения

- лидирую дизайн-концепцию сайта для многопрофильного холдинга в сфере атомной энергетики);
- разрабатываю идеи, концепции, решения, формирую видение и образ продукта;
- руковожу командой дизайнеров (внутренней и внешней);
- проектирую интерфейсы и взаимодействия с продуктом в вебе и приложениях;
- отвечаю за весь процесс создания решения: от исследований, создания концепций, проектирования опыта взаимодействия до тестирования гипотез;
- взаимодействую с менеджерами продуктов и членами смежных команд;
- работаю с дизайн-системами и помогаю с их развитием.

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 аri, 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 2019 —
Ноябрь 2021
(2 года)

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 а/б 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!

4 года в продуктовом дизайне. Работал в сегментах B2C и B2B. Разрабатывал криптовалютные и финтех приложения, мессенджеры, различные порталы и энтерпрайз системы.

Последние 4 года руководил (но так же и дизайнил) существующими командами дизайнеров, так и собирал с нуля

Мне интересно:

FinTech. Имею опыт работы продуктовым дизайнером в криптовалютном сервисе, в котором принял участие в разработке криптообменника, крипто-платёжной системы, криптовалютного игрового казино, криптовалютного кошелька.

EdTech. Обучение других это мое хобби. Уверен, что каждый должен делиться с другими своим опытом и становиться лучше

Люблю делиться знаниями

Веду ламповый канал, где собираю обратившихся ко мне ребят для обучения, ответов на вопросы и проведения дизайн митов.

Одержал победу в конкурсе Ozon fintech по продуктовому дизайну - [подробнее](#)

Уверен, что мои навыки и опыт будут ценными для вашей компании и я готов внести свой вклад в развитие вашего продукта.

