



Соловьёв Александр

Product designer, опыт — 5 лет, 24 года, Россия, Москва



Market Lab

Middle Product designer. 2023–2025 (2 года)

HR-Department

Проблема: Долгий онбординг (2–3 дня), высокая нагрузка на HR → Решение: спроектировал Telegram-бота → **Результат: онбординг сократился до 1 дня, обращения к HR снизились на ~30%, вовлечённость новых сотрудников выросла на 40%.**

Агрегатор мессенджеров Chatlab (B2C)

Проблема: Низкое вовлечение и высокая нагрузка на поддержку → Решение: провёл редизайн интерфейса и улучшил пользовательские сценарии → **Результат: количество лидов выросло на 7%, увеличилось среднее время на странице и глубина просмотра.**

CRM-система для рассылок Sparta (B2E)

Проблема: Устаревшее решение с ошибками, завязанное на одном разработчике, сложные сценарии → Решение: разработал новый продукт, оптимизировал архитектуру и ключевые сценарии → **Результат: система стала масштабируемой, время выполнения задач сократилось на 30%, выросла конверсия, снизились обращения в поддержку.**

BOT-Dev

Проблема: Отсутствие единых стандартов и инструментов для tg-ботов → Решение: выстроил процессы и собрал UI-киты → **Результат: ускорилось взаимодействие с разработкой, повысилось качество проектирования user-flow.**



Bazgain

Ведущий Product designer. Март 2024 — Июнь 2025 (1 год 5 месяцев)

Мобильное приложение

Проблема: Хаотичные маршруты, языковой барьер и низкая цифровизация туризма в Дагестане; ограниченные ресурсы для запуска MVP → Решение: провёл интервью с туристами и гидами, выявил ключевые боли; скоординировал команду из 2 дизайнеров; собрал дизайн-систему; задизайнил лендинг → **Результат: MVP запущен за 3 месяца; время разработки новых экранов сократилось на ~30%; лендинг и визуальная коммуникация обеспечили первые 500+ установок без бюджета на маркетинг.**



Speech

UX/UI Дизайнер Февраль 2024 — Август 2024 (6 месяцев)

Мобильное приложение

Проблема: Необходимость запуска нового приложения для онлайн-баттлов с нуля; отсутствие чёткого видения функционала → Решение: сформулировал и проверил гипотезы, разработал архитектуру, создал UI-кит, подготовил макеты MVP, участвовал в найме команды и оптимизировал функционал → **Результат: запуск MVP за 6 месяцев с минимальными ресурсами; подтверждение востребованности на рынке; сокращение времени согласования фичей на ~40%; запуск лендинга, привлёкшего первых пользователей.**



Tinkoff, inhouse design team

Intern designer. Апрель 2023 — Июль 2023 (4 месяца)

Проблема: Сложные и долгие процессы Performance Review и ЭДО, перегруженность пользователей → Решение: провёл анализ текущих процессов, кастдевы и исследования с руководителями и топ-менеджерами; собрал интерактивные прототипы, тестировал их с пользователями; выстроил работу с разработкой и командой → **Результат: сократил время выполнения задач, снизил нагрузку на пользователей, повысил качество работы и производительность; внедрил новые интерфейсы «Performance Review», обеспечив удобство и масштабируемость.**



UP2U

UX designer. Октябрь 2021 — Март 2022 (6 месяцев)

Проблема: Необходимость создания удобного пользовательского опыта для онлайн-продаж в сфере красоты и ресторанного бизнеса (FARSH) через Telegram-ботов → Решение: разработал архитектуру и user flow для ботов, проводил пользовательские интервью, чтобы понять удобство использования → внедрение ботов для ресторанов и салонов красоты, что позволило упростить процесс заказа и бронирования услуг → **Результат: увеличение продаж ресторанов на ~20% за счёт притока новых пользователей через Telegram.**

Контакты:

telegram: t.me/innv1 ↗

x.innv1@gmail.com ↗

+7 977 682-98-95

Языки:

Английский (B1)

Образование:

Колледж предпринимательства № 11

Информационные системы

и программирование

Сентябрь 2018 — Июль 2021

[Смотреть портфолио](#)

[Написать в telegram – @innv1](#)