

Эндриан Штарк

Product Designer

Обо мне

Продуктовый дизайнер с опытом в проектировании веб и мобильных B2C-интерфейсов. Мой подход основан на эмпатии к пользователю и продуктовой логике: собираю информацию, анализирую, выдвигаю гипотезы и предлагаю решения.

Опыт

keepI

Август 2025 – Настоящее время

- Разрабатывал UX/UI-концепцию веб-продукта с нуля: от исследования до финальных интерфейсов
- Проводил анализ рынка, целевой аудитории и конкурентов для формирования продуктовых гипотез
- Прорабатывал пользовательские сценарии и use cases для выявления ключевых потребностей
- Проводил usability-тестирование прототипов
- Создавал и поддерживал дизайн-систему, обеспечивающую консистентность интерфейсов
- Разрабатывал адаптивные интерфейсы веб-приложения под desktop и mobile
- Разрабатывал responsive лендинг как точку первого соприкосновения с продуктом для повышения TTV
- Реализовал фронтенд-часть: с помощью ИИ перенес дизайн в код (react + css), обеспечив точность интерфейса

Hired App

Июль 2024 – Август 2025

- Проводил коридорные интервью и конкурентный анализ для выявления ключевых болей и ожиданий пользователей
- Формировал JTBD и CJM, уточняя архитектуру продукта и пользовательские сценарии
- Проектировал user flow, wireframes и интерактивные прототипы
- Разрабатывал визуальную концепцию и UI веб-приложения с учетом продуктовых и платформенных гайдлайнов
- Создал дизайн-систему, упростившую масштабирование интерфейса и взаимодействие с разработкой

Фриланс (UI дизайн)

Март 2023 – Май 2024

- Разрабатывал UI-интерфейсы для MVP-проектов малого бизнеса (лендинги, личные кабинеты, веб-сервисы)
- Проектировал wireframes и интерактивные прототипы для проверки гипотез и улучшения UX
- Создавал дизайн-концепции и UI-гайдлайны для быстрой передачи в разработку
- Работал напрямую с клиентами: собирал требования, предлагал решения и сопровождал проекты до финальных макетов

Навыки

- Продуктовый дизайн: проектирование полного пользовательского пути, решение пользовательских проблем, дизайн фич, бизнес требования, продуктовые гипотезы, MVP
- Продуктовая аналитика, UX-метрики, оптимизация конверсии
- User Flow, информационная архитектура, пользовательские сценарии, CJM, User Story, персоны, Jobs To Be Done, UX паттерны
- Визуальный дизайн, UI-дизайн, типографика, теория цвета, модульные сетки, адаптивный дизайн, дизайн интерфейсов
- Вайрфреймы, кликабельные прототипы
- Дизайн-системы, UI-киты, библиотеки компонентов, дизайн-токены, атомарный дизайн
- UX-копирайтинг, UX-контент
- Вайбкодинг

Инструменты

Figma, Adobe Photoshop, Windsurf, нейросети