

ВЯЧЕСЛАВ ДЯТЛОВ

КОНТАКТЫ: CONTACT@VDTLV.ME · [LINKEDIN.COM/IN/VDTLV](https://www.linkedin.com/in/vdtlv)

ПОРТФОЛИО: [PORTFOLIO.VDTLV.ME](https://portfolio.vdtlv.me)

Дизайнер продукта с пятилетним опытом в B2C и B2B. Разрабатывал интерфейсы для веба и мобильных приложений в разных сферах (e-commerce, ed-tech, sport, wellness). Для меня важны все этапы в развитии продукта: от стратегии до финального дизайна и результатов в системе аналитики. Получаю удовольствие и от работы над большими проектами, где можно все взять в свои руки, и от маленьких задач с большим количеством ограничений, где важно подумать и предложить изящное решение. В работе уделяю особое внимание потребностям и болям пользователей потому, что решая их интуитивно понятным и привлекательным дизайном, я помогаю бизнесу расти.

ОПЫТ

РУКОВОДИТЕЛЬ ДИЗАЙНА ПРОДУКТА, ФИТМОСТ –
12/2023 – ПО НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

- Приоритизирую продуктовый бэклог относительно квартальных планов продуктовой команды и команды разработки. Декомпозирую задачи для ускорения ТТМ.
- Иницирую качественные исследования для обновления существующих проблемных пользовательских путей.
- Внедрил количественные исследования в дизайн-процесс и выстраиваю процесс для ускорения тестирования гипотез в продукте.
- Адаптировал систему грейдов и развиваю слабые стороны дизайнеров на ее основе.

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР ПРОДУКТА, ФИТМОСТ – 09/2022 – 12/2023

- Реализовал функционал разделения счетов, который решил проблему подсчетов на стороне бизнеса и создал новый сегмент пользователей.
- **Увеличил приток виральных пользователей в 2 раза и снизил САС на 30%** с помощью A/B теста и исследования юнит-экономики.
- Обновил онбординг подключения студий. Это упростило и ускорило работу отдела подключения и дало **x5 по присутствию в городах России** в 2023 году.
- Создал дизайн-систему на токенах и семантическую палитру, которую используют не только дизайнеры, но и разработчики.

MIDDLE UI/UX DESIGNER, RIGHTONTREK – 09/2021 – 09/2022

- Развивал e-com направление и отвечал за бесшовное взаимодействие с другими частями сервиса внутри всей экосистемы.
- Определял цели и метрики успеха в коллаборации с продакт менеджером.
- Разрабатывал и поддерживал дизайн систему.
- Внедрил ревью работ внутри команды дизайнеров.

UI/UX ДИЗАЙНЕР, CHEF BAITY – 07/2020 – 08/2021

- Спроектировал интерфейс и разработал сайт на CMS.
- Разработал брендбук и гайдлайны для социальных сетей, печатных материалов и мерча.

ДРУГИЕ ПРОЕКТЫ И ДОСТИЖЕНИЯ

ПОБЕДИТЕЛЬ В ХАКАТОНЕ ОТ ВК – 12/2024

- Провел кастдев идеи и посчитал юнит-экономику для AI консультанта товаров в сообществах ВК. В команде с разработчиками сделали мини-приложение purchasearch.

2 МЕСТО В ХАКАТОНЕ ОТ RUSSPASS И СБЕРА, – 05/2024

- Спроектировал пользовательский путь и интерфейс AI чат-бота для планирования активностей на основе векторизованных предложений на сервисе RUSSPASS. Разработали решение в команде с бэкэнд и фронтэнд разработчиками.

МЕНТОР, GONELPER.IO – 01/2023 – 04/2024

- Предоставлял для студентов кейсы и задания для курса продуктового дизайна.
- Проводил ревью исследований и дизайнов студентов.

ВОЛОНТЕР, UTEMPLA – 10/2022

- Принимал участие в разработке инструмента по автоматизации переработки сырого текста в стандартизированные примеры для запуска MVP Utempla.

ОБРАЗОВАНИЕ

DATA-DRIVEN PRODUCT MANAGEMENT SIMULATOR

КУРС GO PRACTICE – 2024

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ (БАКАЛАВР)

УНИВЕРСИТЕТ ИТМО – 2021

НАВЫКИ

Продуктовое мышление, Юнит-экономика, Кастдев, A/B тестирование, UX исследования, JTBD, Качественные и количественные исследования, B2B, B2C, Mindbox, Amplitude, Яндекс Метрика, SQL

Дизайн продукта, Менторинг, Коммуникационный дизайн, Пользовательский опыт (UX), Исследования, Дизайн системы, Accessibility, Пользовательский интерфейс (UI), Mobile- и Web- дизайн, Информационная архитектура, Вайрфреймы, Прототипирование, Figma, Sketch, CSS, HTML, Adobe Suite