Анастасия Прокофьева

Product Designer · 5 лет 8 месяцев в дизайне продуктов

+7 778 980-86-32
nast00p@gmail.com · Telegram @mqqeu
Портфолио: anastasia1o.github.io
Алматы

2025 — НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Set Loyalty

B2B-платформа лояльности для более 50 ритейлеров в странах СНГ

2022–2025

iSpace

Enterprise-платформа для документооборота, задач и совместной работы

В РАМКАХ РАБОТЫ В КОНТЕК

AVC и Unicon

Приложение для iOS и личный кабинет для веба и мобильных устройств

ОБО МНЕ

Продуктовый дизайнер с опытом более пяти лет. Проектирую сложные B2B-сервисы, веб- и мобильные интерфейсы: от пользовательских сценариев и прототипов до готовых UI-макетов и сопровождения разработки.

Есть опыт UX-исследований, развития дизайн-систем и дизайн-ревью. Окончила бакалавриат и магистратуру ИТМО по дизайну интерфейсов и юзабилити с отличием. Исследование доступности опубликовано в научном журнале. публикация исследования

Использую ИИ для реализации и проверки дизайн-решений: например, с его помощью сверстала и опубликовала сайт-портфолио, дорабатывала адаптивную вёрстку.

ОПЫТ

Апрель 2025 — настоящее время

Ведущий продуктовый дизайнер · Кристалл Сервис, Set Loyalty

Set Loyalty — B2B-платформа автоматизации маркетинга и программ лояльности, которую используют более 50 ритейлеров в странах СНГ. Веду дизайн задач от разбора требований и пользовательских сценариев до готовых UI-макетов, сопровождения разработки и проверки реализации.

- Спроектировала и запустила модули сегментации покупателей, акций, бонусов, купонов, коммуникаций и A/B-тестов.
- Спроектировала модуль A/B-тестов: маркетолог делит аудиторию на варианты и контрольную группу, задаёт доли и параметры теста, ещё до запуска видит, хватит ли выборки, а после — сравнивает результаты в аналитике и видит вариант-победитель.
- Вместе с командой спроектировала модуль триггерных цепочек: маркетолог собирает сценарий, который реагирует на действия покупателя и отправляет сообщение нужному сегменту. Модуль вошёл в продукт: публикация о запуске
- Проводила клиентские интервью, юзабилити-тесты и проверки прототипов, дорабатывала интерфейсы по результатам исследований. Например, при проверке настройки маркетинговых сценариев ошибался каждый четвёртый участник. После доработки интерфейса при повторном тестировании таких ошибок не зафиксировали.
- Менторила младшего дизайнера: помогала разбирать задачи, давала обратную связь по макетам и поддерживала в развитии навыков проектирования интерфейсов.
- Развиваю дизайн-систему продукта. Вместе с техническим писателем составила редакционную политику: как в интерфейсе писать подсказки, ошибки и системные сообщения, чтобы продукт везде говорил с пользователем понятно и одинаково.
- Выстроила процесс дизайн-ревью: проверяю реализацию перед релизом и помогаю разработчикам с вопросами по макетам. Презентую и аргументирую решения продакту, аналитикам и разработчикам.

Ноябрь 2022 — март 2025

Продуктовый дизайнер · Контек, iSpace

Работала в дизайн-команде Контек над enterprise-платформой iSpace, приложением AVC для iOS и личным кабинетом Unicon Outsourcing для веба и мобильных устройств. Среди пользователей iSpace — «Адмиралтейские верфи», предприятие с численностью более 6500 сотрудников.

- Спроектировала конструктор корпоративного портала: администраторы получили возможность самостоятельно собирать страницы, формы и списки без привлечения разработчиков.
- Разрабатывала интерфейсы документооборота iSpace — от создания карточки документа до согласования и подписания. Проработала статусы, права доступа и замещение сотрудников.
- Спроектировала сценарии управления задачами: назначение исполнителей, делегирование, перенос сроков и контроль выполнения.
- В AVC для iOS спроектировала мобильные сценарии работы с поручениями: просмотр, делегирование и завершение задач, обсуждения и вложения. Следовала рекомендациям Apple Human Interface Guidelines.
- В Unicon Outsourcing объединила в личном кабинете подачу заявлений, просмотр расчётных листков, вопросы по начислениям, работу с кадровыми документами и учёт рабочего времени. Проработала веб- и мобильную версии.
- Развивала дизайн-систему iSpace: создавала компоненты, описывала их состояния и правила использования для единообразия интерфейсов разных модулей.
- Совместно со старшим дизайнером вела дизайн-задачи от разбора требований с аналитиками до готовых макетов, передачи разработчикам и проверки реализации.

Октябрь 2021 — октябрь 2022

UX/UI-дизайнер · Университет ИТМО, лаборатория ОЛИМП

С нуля спроектировала веб-портал лаборатории ОЛИМП, который объединил участников сообщества: здесь они рассказывали о своих компетенциях и проектах. Продумала структуру и навигацию портала, профиль участника и дизайн-систему, на которой портал мог расти дальше.

Февраль 2021 — июль 2021

Стажёр UX/UI-дизайнер · ЛАНИТ-ТЕРКОМ

Проектировала внутреннюю HR-систему компании: профиль сотрудника и учёт рабочего времени, в котором сотрудники отмечали часы по проектам, а руководители видели загрузку команды. За полгода довела ключевые экраны до передачи в разработку.

ОБРАЗОВАНИЕ

Магистратура, 2025 · с отличием
Университет ИТМО, программная инженерия. Мультимедиа-технологии, дизайн и юзабилити.

Digital Camp | UX-исследования, 2023
VK Education: 60 академических часов, 95 из 100 баллов. Учебное UX-исследование платформы Дзен.

Бакалавриат, 2023 · с отличием
Университет ИТМО, программная инженерия. Дизайн пользовательских интерфейсов.

Языки
Русский — родной · английский — C1 · чешский — A2

НАВЫКИ

Прототипирование · Продуктовые метрики · CustDev · Figma · A/B тесты · UX · UX-исследования · UI · Создание дизайн-системы · Usability · Дизайн-ревью · HTML · Дизайн интерфейсов · Проектирование пользовательских интерфейсов · Веб-дизайн · UX/UI · User Experience · User Interface · Mobile Product Design · iOS · User Flow · User Scenario · CSS · Дизайн-мышление · Информационная архитектура · Юзабилити-тестирование · Интервью с пользователями · Проверка гипотез · Доступность интерфейсов · B2B