



Шевцов Евгений

Мужчина, 34 года, родился 1 июня 1991

+7 (926) 2331355

hardfm@ya.ru — предпочитаемый способ связи

Telegram: <https://t.me/shevtsov>

Проживает: Москва

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Руководитель отдела дизайна

Специализации:

- Арт-директор, креативный директор
- Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: на месте работодателя, удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 15 лет 11 месяцев

Апрель 2021 —
настоящее время
5 лет 2 месяца

Мамкин Дизайнер

uxrdsgn.ru

Творческий руководитель

Автор телеграм-канала и медиа «Мамкин Дизайнер». Подхожу к личному бренду как к продукту.

Что сделано:

- развил канал до 10 000+ подписчиков;
- занял 2 место в Ruward в номинации “Лучшее персональное медиа”;
- пишу технические статьи про дизайн, дизайн-системы, Figma, процессы, исследования;
- материалы попадали в дизайн-сообщества и “Журналу” Студии Лебедева;
- запустил сайт с материалами на wordpress;
- развиваю органический трафик и SEO;
- организовал собственный продакшн видеоподкастов;
- запустил спецпроект с Dprofile;
- запустил спецпроект со Сбер
- преподаю и консультирую дизайнеров.

Личный сайт / поиск и рекомендации

В 2026 пересобрал сайт uxrdsgn.ru с WordPress на собственную платформу на Next.js.

Задача: переосмыслить поиск, рекомендации и навигацию по большой библиотеке материалов.

Что сделал:

- спроектировал единую точку входа в поиск;
- построил поиск с нормализацией, исправлением раскладки, транслитерацией, опечатками и фонетическим восстановлением;
- спроектировал многослойную систему рекомендаций;
- добавил редакторский контроль, структурную близость, семантический профиль и

- поведенческие сигналы;
- сделал Search Insights для понимания проблемных запросов;
- добавил навигационный слой между материалами, сериями, темами и категориями;
- переосмыслил страницу материала как редакционную сцену;

Хакатоны:

Участвую в хакатонах в составе команды NoTryCatch: 1 дизайнер и 3 fullstack-разработчика. Обычно за 28–48 часов команда проходит путь от анализа задачи до рабочего прототипа и защиты.

Ключевые результаты:

- Аластра — мобильное приложение с геймификацией курсов внутреннего портала Алабуга / ЛЦТ 2025 — 2 место
- NASA Space Apps Challenge 2024 — Global Nominee;
- Московские Школы Искусств / ЛЦТ 2023 — 1 место;
- Цифровой двойник — 2 место;
- Мобильное приложение для путешественников — 1 место;
- Безбарьерные маршруты в городе — 1 место.

Апрель 2025 —
Апрель 2026
1 год 1 месяц

Сбер

Москва, rabota.sber.ru/

Финансовый сектор

- Банк

Lead Product Design

Пульс — B2E/B2B HR-продукт для сотрудников Сбера. Продукт закрывает повседневные HR-сценарии: отпуск, удалёнку, обучение, документы, структуру, замещения, финансы и другие задачи сотрудника.

Работал дизайн-лидом в команде Каркас, которая занимается полным редизайном текущего Пульса и переходом к AI-native модели продукта.

Зона ответственности:

- руководил командой из 5 продуктовых дизайнеров;
- влиял на правила и принципы подхода к дизайну для других продуктовых команд;
- участвовал в переосмыслении Пульса как AI-native продукта;
- проектировал новые механики взаимодействия: виджеты как самостоятельные продуктовые единицы, чатовый сценарий, агентную логику, оркестрацию пользовательских запросов;
- помогал продуктовым командам детерминировать логику своих сервисов в новой продуктовой рамке;
- формировал подходы, гайды и правила для сервисов, которые переезжают в новый продукт.

Профиль 2.0

Один из ключевых проектов — переосмысление профиля сотрудника внутри Пульса.

Исходная проблема: профиль работал как статичная карточка с набором полей и не отвечал на вопрос, зачем пользователь открывает профиль другого человека.

Что сделал:

- перевёл задачу из уровня обновить экран в продуктовую постановку;
- сформулировал ключевой вопрос продукта: кто это за человек, что с ним сейчас происходит и как с ним лучше взаимодействовать;
- собрал концепцию профиля вокруг роли смотрящего, контекста входа и глубины раскрытия информации;
- предложил модель трёх линз: «сейчас», «история», «полный профиль»;
- заложил логику саммари, сигналов, рекомендаций и цифровых следов;

- координировал работу 2 дизайнеров и 3 исследователей;
- участвовал в исследовательском треке: 4 волны интервью, изучение ролей, ситуаций и границ приватности;
- через 25+ концепций сузил пространство решений до одной рабочей продуктовой рамки;
- разделил развитие на два трека: переходный фейслифт и целевой профиль с новой логикой.

Результат: профиль переведён из набора гипотез и UI-правок в рабочую продуктовую модель, которую можно проверять, развивать и внедрять поэтапно.

Февраль 2024 —
Февраль 2025
1 год 1 месяц

Тил Эйчар

Москва, teal-hr.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Арт-директор

Продукт ГК «Юзтех»

Тил Эйчар — HR Tech-продукт для мотивации, вовлечения и удержания сотрудников с помощью геймифицированных механик. Основная аудитория — синие и белые воротнички.

Отвечал за три домена:

- продуктовый дизайн;
- коммуникационный и графический дизайн;
- сайты и внешнюю продуктовую упаковку.

На момент прихода дизайн воспринимался как финальный этап и оператор Фигмы. Моя задача была перестроить роль дизайнера в продуктовой команде и включить его в ранние этапы принятия решений.

Продукт и метрики

По итогам 2024 года продукт вырос по ключевым метрикам:

- MAU вырос в 2,3 раза: +129,21%;
- DAU вырос в 1,85 раза: +85,11%;
- время в продукте выросло в 1,88 раза: +88,51%;
- отказы снизились в 1,43 раза: -30,25%;
- количество пользователей выросло с 1 629 до 6 600;
- продление контрактов на следующий год — 100%;
- продано 100 000 лицензий с внедрением на 2025 год.

Что сделал

- внедрил discovery-процесс при разработке фич;
- усилил связку “Продакт → Арт-директор → Команда разработки”;
- проводил интервью с текущими и потенциальными клиентами;
- ходил на демо, отраслевые выставки и встречи с HRD / собственниками бизнеса;
- собирал запросы рынка в бэклог и формулировал гипотезы для развития продукта;
- изменил подход к рабочим файлам, компонентам, паттернам и мастер-макетам;
- внедрил дизайн-ревью и системную работу с техдолгом;
- запустил параллельный дизайн-спринт для задач продаж, маркетинга, внедрения и MENA-направления;
- обновил внешний стиль продукта, презентации, сайты, материалы для продаж и выставок;
- собрал два мобильных приложения под iOS и Android, которые помогли закрыть блокирующий фактор для покупки у 2 клиентов;
- написал стратегию на 2025 год по развитию продуктового направления, коммуникаций и дизайн-юнита.

Ключевые фичи

Благодарности от сотрудника к сотруднику

Придумал и спроектировал механику публичных благодарностей с внутренней валютой. Фича повысила вовлечение пользователей в продукт в 6 раз. После демо функционала 2 новых клиента подписали контракт на покупку продукта.

Открытки и подарки

Придумал механику открыток и подарков, которая усиливала вовлечение и помогала “сжигать” малые балансы внутренней валюты. Вовлечение пользователей выросло в 3 раза.

Организационная структура

Через интервью выявил потребность клиентов в оргструктуре. Подобрал библиотеку, синхронизировался с frontend-командой и помог внедрить решение быстрее, чем при самописной разработке. После демо функционал стал решающим фактором для подписания контракта у 4 клиентов.

Неформальные должности

Спроектировал функционал, который позволяет описывать простым языком, по каким вопросам можно обращаться к сотруднику. 3 клиента сразу начали использовать функционал и отметили, что коммуникация внутри компании стала проще.

Клиентская кастомизация

Пересобрал процесс кастомизации продукта под бренд клиента: определил минимальный набор артефактов, создал систему автоматизированной кастомизации макетов в Figma, описал спецификации для клиента, зафиксировал процесс “Дизайн → Внедрение → Клиент”, внедрил токенизированную систему на фронтенде. Это снизило нагрузку на дизайн и разработку, ускорило подготовку демо и стало важной фичей для продаж.

Октябрь 2019 —
Февраль 2024
4 года 5 месяцев

USETECH

Москва, www.usetech.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Дизайн-директор

Задачи:

- развитие дизайн-направления внутри компании;
- управление дизайнерами in-house и на аутстаффе;
- выстраивание процессов, найма, развития и оценки дизайнеров;
- работа с тендерами, пресейлами, продажами и заказчиками;
- повышение дизайн-зрелости компании.

Что сделал:

- провёл аналитику дизайн-зрелости команды и компании;
- запустил регулярные сессии с топ-менеджментом по ценности дизайна;
- сместил восприятие дизайна с “картинок” в сторону инструмента бизнеса;
- написал стратегию развития отдела с целью стать отдельным бизнес-юнитом;
- попал с командой в рейтинг агентств Tagline на 26 место;
- по новой стратегии участвовали в тендерах и выиграли 3 крупных заказа;
- вернули 7 крупных клиентов с дизайн-проектами;
- для 2 клиентов продал команды разработки после этапа дизайна;
- развивал направление дизайн-аутстаффа;
- нанял 19 дизайнеров в крупный бигтех;
- собрал базу доверенных аутсорсеров и релевантных кандидатов;
- объединил in-house и аутстафф-дизайнеров во внутреннее дизайн-комьюнити;
- внедрил дизайн-критику / дизайн-помощь;
- запустил 1-на-1, ИПР и регулярное развитие дизайнеров;
- заменил формальную аттестацию на performance review;

- внедрил матрицу компетенций;
- создал карточку-портрет успешного кандидата для найма;
- собрал внутреннюю ERP-систему дизайнеров в Notion.

Май 2021 —
Октябрь 2022
1 год 6 месяцев

Unique Network

Информационные технологии, системная интеграция, интернет
• Разработка программного обеспечения

Арт-директор

Продукт ГК «Юзтех».

Unique Network — международный web3-продукт в экосистеме Polkadot и Kusama.

Задачи:

- арт-дирекшн и дизайн-концепция бренда;
- связка продуктового дизайна, коммуникационного дизайна и маркетинга;
- управление командой из 4 дизайнеров: 2 продуктовых, 1 графический, 1 web-дизайнер;
- взаимодействие с маркетинговыми агентствами из Нью-Йорка и Сингапура.

Что сделал:

- участвовал в запуске продукта на ранней стадии;
- проектировал приложение для хакатона Hackusama;
- участвовал в создании NFT-коллекции SubstraPunks;
- команда выиграла хакатон и получила приз зрительских симпатий за коллекцию;
- участвовал в создании NFT-коллекции Chelobricks из 10 000 токенов;
- коллекция Chelobricks была выпущена к Polkadot Decoded;
- дополнительно были разработаны 3D-модели и физическая коллекция в количестве 2 000 штук;
- физические модели использовались как награды амбассадорской программы Polkadot.

Август 2017 —
Октябрь 2019
2 года 3 месяца

USETECH

Москва, www.usetech.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет
• Разработка программного обеспечения

Старший UX-дизайнер

Проектировал сложные интерфейсы: ERP-системы, enterprise-проекты, личные кабинеты, панели управления, системы учёта, статистики и аналитики.

Работал с проектами для Siemens, Skolkovo, TPlus, Сбэртех, MG Motors, ЕСИА, Администрации Москвы, ЦОДД, ЖКХ Москвы, Kaspersky, Ростелеком и других клиентов.

Занимался:

- UX/UI сложных систем;
- коммуникацией с заказчиком;
- брифингом и защитой решений;
- демо и сдачей проектов;
- качественными исследованиями;
- юзабилити-тестами;
- глубинными и решенческими интервью;
- улучшением процессов внутри небольшой дизайн-команды.

Аутстафф / продуктовые команды

Tarantool / VK

Работал над продуктом Tarantool — базой данных и сервером приложений на Lua. Задача

продукта — выйти из command-line сценария в open-source решение с понятным визуальным интерфейсом. Проектировал UI, который снижал порог входа для новых пользователей. Работал в продуктовой команде, общался с потенциальными пользователями, совместно с UXLab проводил юзабилити-тесты.

Ренессанс.Здоровье

Работал над Медицинской информационной системой 2.0. Продукт переезжал из desktop-версии на Visual Basic в web. Проектировал интерфейс с учётом более андеррайтеров, медицинского пульта и страховых специалистов.

Август 2016 —
Август 2017
1 год 1 месяц

СОКБ, НИИ

Москва, www.niisokb.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Продуктовый дизайнер

Работал над телемедицинским продуктом «Медкарта24». Был единственным дизайнером в команде.

Проектировал приложение для пациентов и врачей: электронная медицинская карта, история приёма, онлайн-консультации, чекапы, оценка здоровья.

Что делал:

- собрал первые MVP web и mobile;
- проводил наблюдения на рабочих местах врачей;
- общался с целевой аудиторией;
- использовал интервью, CJM и персоны;
- проектировал пользовательскую и врачебную части продукта.

Август 2015 —
Август 2016
1 год 1 месяц

ФОРС-Центр разработки

Москва, www.fdc.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Дизайнер

Работал в заказной разработке над государственными и около-государственными решениями: ЦОДД Москвы, ЖКХ Москвы, Архив Пенсионного Фонда.

Проектировал высоконагруженные интерфейсы, дашборды, админ-панели и личные кабинеты.

Январь 2010 —
Январь 2015
5 лет 1 месяц

Частная практика

Дизайнер

Разрабатывал сайты, лендинги, интернет-магазины и корпоративные страницы. Занимался дизайном, вёрсткой, WordPress/Joomla-разработкой, HTML/CSS/JavaScript.

Образование

Среднее специальное

2011

СПЭК

Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем, Техник

Повышение квалификации, курсы

- 2026 **Мастерская продюсирования**
Первый канал, Продюсер
- 2021 **Паттерны дизайн-менеджмента**
BBE x Юрий Ветров
- 2019 **UX исследователь**
Высшая Школа Экономики (ВШЭ)

Навыки

Знание языков **Русский — Родной**

Навыки **Figma UI UX HTML5 CSS3 Web-дизайн Дизайн Веб-дизайн**
Дизайн интерфейсов Управление проектами
Проектирование пользовательских интерфейсов Прототипирование
Ведение переговоров Организаторские навыки Работа в команде
Управление командой Подбор персонала Проведение презентаций
Развитие бренда

Опыт вождения

Имеется собственный автомобиль
Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне **Дизайн-лид и продуктовый дизайнер с 10+ годами коммерческого опыта и 16 годами общего опыта в IT и дизайне. Специализируюсь на сложных B2B/B2E/enterprise-продуктах: HR Tech, внутренние корпоративные системы, медицина, госсектор, энергетика, базы данных, платформенные продукты.**

Умею работать в условиях неопределённости: переводить размытые запросы бизнеса в продуктовую постановку, формулировать гипотезы, запускать discovery, проектировать архитектуру решений, выстраивать процессы и доводить продукт до реализации.

Последние годы работаю на стыке продуктового дизайна, дизайн-менеджмента и стратегии. Руководил командами дизайнеров, строил дизайн-процессы, нанимал специалистов, внедрял performance review, матрицы компетенций, дизайн-критику, продуктовые discovery-процессы и дизайн-ревью.

Работал дизайн-лидом в HR-продукте Пульс в Сбере: участвовал в AI-native трансформации продукта, переосмыслении интерфейсных паттернов, виджетной модели, агентных сценариев и новых способов взаимодействия пользователя с корпоративной системой.