Telegram @suhastasiia
anastasiia.suhanek@gmail.com
LinkedIn
Портфолио
Прага, Чехия · открыта к удалённой работе

Анастасия Сухáнек

SENIOR ПРОДУКТОВЫЙ ДИЗАЙНЕР

ИНСТРУМЕНТЫ

Интерфейс

Figma — компоненты, автолейаут, варианты, прототипы
ProtoPie · Adobe Photoshop · Illustrator

Исследования и тесты

Wynde · юзабилити-сессии
Количественные опросы · Amplitude · Metabase

AI-инструменты

Claude · Claude Code · ChatGPT · Gemini · Midjourney · Figma AI

Код

HTML · CSS · JavaScript · Git

МЕТОДЫ

UX-исследования
Юзабилити-тестирование
A/B-эксперименты
Jobs To Be Done
Карта пути пользователя (CJM)
Проектирование сценариев
Вайрфреймы
Дизайн-системы · токены · Figma Variables
Локализация (13 языков)
Agile
Работа с подрядчиками
Менторство

ПРОФИЛЬ

Продуктовый дизайнер в финтехе: 4,5 года в продукте, 8 лет в дизайне. Веду фичи целиком — исследование и JTBD, прототипы, A/B-тесты, запуск — и сама считаю эффект в Amplitude. Строю дизайн-систему на токенах и Figma Variables, с хедом дизайна собрала AI-агентов для UX-текстов и локализации на 13 языков. Результаты: обращений о верификации **−54%**, редизайн ошибок оплаты — конверсия **+10%**, вкладка «Карты» **×2**

ОПЫТ

Profee

март 2025 — н. в. • **Сейчас**

Продуктовый дизайнер · финтех, денежные переводы и платежи

- Полный цикл продуктового дизайна под руководством хеда дизайна: исследование и JTBD, гипотезы, прототипы, юзабилити-тесты, запуск, разбор метрик в Amplitude — в том числе сравниваю платформы при поэтапном запуске
- С лета 2025 строю новую дизайн-систему Profee: компоненты, токены и Figma Variables, синхронизирую их с фронтендом. Образец на React и Storybook: anastasiia-suhanek.github.io/design-system
- Вместе с хедом дизайна собрала агентов на Claude для UX-текстов: пишут по редполитике, переводят на 13 языков, записывают строки прямо в репозитории iOS, Android и веба готовыми к мерджу ветками, сверяют Figma со строками в проде и с дизайн-системой; команда отказалась от Phrase
- Запуски 2025 года: KYC-верификация, сравнение курсов валют, программа лояльности, кошелёк, C2B-переводы, редизайн точек входа в верификацию
- Запуски 2026 года: раздел карт на iOS и Android, кешбэк и бонусная программа, обмен валют, система статусов переводов, пополнение кошелька прямо в переводе, C2B-платежи с телефона, выход на рынок Узбекистана
- Провожу A/B-эксперименты и немодерируемые юзабилити-тесты в Wynde на платной панели респондентов, представляю выводы всей компании
- Собрала мастер-файл Figma для всех команд; придумала «Чистый четверг» — раз в две недели разбираем с разработчиками UI/UX-долги

КЛЮЧЕВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

KYC: 10 точек входа в верификацию — в одном компоненте в приложении → **59%** увидевших нажимают; там, где появилась карточка, новички чаще проходили верификацию — до **+1,4 п. п.**; обращений о верификации на тысячу новичков **−54%**

Статусы переводов: история перевода с карточками действий → **~70%** нажимают «Продолжить перевод» в течение суток, медиана — **9 с**

Карты: пересобрала продуктовый раздел на iOS и Android → доля активных отправителей, которые заходят во вкладку «Карты», **×2** за четыре месяца

Пополнение кошелька прямо на шаге оплаты → доля отправителей, которые пополняют кошелёк на Android, **×3,3** (2,1% → 6,7%); iOS с поэтапным запуском — контрольная группа

AI-агенты для текстов → локализация фичи вместе с веткой для мерджа: **день → ~2 часа**

Редизайн обработки ошибок оплаты → конверсия **+10%**, доля завершённых сценариев **+5%**

ОБРАЗОВАНИЕ

Bang Bang Education
UX/UI Designer+, продуктовый дизайн · 2024

Британская высшая школа дизайна
Метафора в дизайне · 2023

Московский гуманитарный университет
Бакалавр, международные отношения и культурология · 2018

ЯЗЫКИ

Английский	B2 · рабочий уровень
Русский	Родной
Испанский	A1 · начальный

> Экран-подсказка перед первым переводом → конверсия в первый платёж **+6%**
>
> Сравнение курсов валют → **47%** лояльных пользователей, открывших график, завершили перевод
>
> Редизайн сценариев для русскоязычной аудитории → отказы **−10%**

Билайн

авг. 2023 — янв. 2025

Продуктовый дизайнер · приложение для абонентов

- Проектировала сценарии, вайрфреймы и прототипы для основного приложения Билайна
- Вела количественные и качественные исследования, представляла выводы руководству продукта
- Проводила юзабилити-тесты и дорабатывала решения по поведенческим данным
- Добавила геймификацию в программу лояльности: механика «Башня кешбэка», игра о кибербезопасности
- Координировала внешних подрядчиков: сроки, дизайн-ревью, контроль качества

> **КЛЮЧЕВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**
>
> Доля пополнений через внутренний канал: **4% → 10%**; MAU **+1 млн** пользователей
>
> Частота пополнений — **2,5 раза в месяц** на пользователя
>
> ARPU **+3%** благодаря улучшениям для пользователей

СберСпасибо (Сбербанк)

янв. 2022 — авг. 2023

Ведущий дизайнер · игровые продукты

- Спроектировала 4 игровых продукта: SberPrimeCity, «Колесо удачи», «Морские сокровища», «Ловлю на слове»
- Прототипировала и тестировала игровые механики и навигацию для приложения и веба
- Проводила интервью, юзабилити-тесты и проверку гипотез
- Руководила работой подрядчиков: планирование, ревью, сдача; выстроила процесс с нуля — все проекты сданы в срок

> **КЛЮЧЕВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**
>
> Использование бонусов **×3** в «Морских сокровищах» и **×1,5** в SberPrimeCity после редизайна

TOY.RU

янв. 2018 — февр. 2021

UX/UI-дизайнер · e-commerce

- Редизайн мобильной и десктопной версий интернет-магазина в рамках возможностей движка
- Баннеры, лендинги и графика для кампаний; единый визуальный стиль во всех каналах
- Ввела дизайн- и код-ревью — правок стало меньше, задачи выходили быстрее