



Александр Чернышёв

Подробнее на сайте <https://a-chernyshev.com/about/>

Продуктовый дизайнер с 8+ годами опыта. Специализируюсь на проектировании интерфейсов с глубоким пониманием технологий и процессов разработки. Обладаю экспертизой в UX, системном дизайне и работе с кодом, что позволяет внедрять сложные визуальные решения и оптимизировать взаимодействие команды с продуктом. Разрабатываю собственные инструменты (плагины, виджеты, приложения), интегрирую современные технологии (Lottie, шейдеры) и формирую процессы, которые повышают эффективность и масштабируемость продукта.

Контакты:

a-chernyshev.com

wickone@mail.ru

+7(931)962-84-45

[linkedin.com/in/wickone](https://www.linkedin.com/in/wickone)

Образование:

Переводчик технической литературы с английского языка

Курский Государственный Университет | 2011 -> 2015

Инженер-радиотехник

Иркутский Государственный Технический Университет | 2007 -> 2011

Навыки:

Product Design, System Design, Design Systems, UX Research, Front-end (JS/React), Cross-platform UX, Product Strategy, Stakeholder Management, AI-driven UX, CSS, Lottie, Shaders, Plugin Development.

Подробнее на сайте <https://a-chernyshev.com/about/>

Опыт работы:

Ведущий продуктовый дизайнер

[VK Музыка | Санкт-Петербург, Россия | 2023 → сейчас](#)

- Редизайн плеера: Провел полный цикл редизайна с внедрением адаптивных градиентов и системы микро-взаимодействий (Lottie + haptics). Результат: **NPS +14%**, среднее **время сессии +2%**.
- VK Mix: Разработал визуальный язык на базе шейдеров и прототипы в коде для ИИ-рекомендаций. Результат: **Вовлеченность +7%**, количество добавлений **+12%**.
- Миграция на VKUI: Унифицировал архитектуру Standalone-приложения через дизайн-систему VKUI. Результат: Ускорение **Time-to-Market** новых фич **на 33%**.
- DesignOps: Создал кастомный Figma-плагин и систему кросс-платформенных ревью. Результат: **Ошибки в QA -30%**, **время подготовки макетов -10%**. Спроектировал логику нативного плеера анимаций для стабилизации FPS и снижения веса приложения.
- Нанял и адаптировал 3 дизайнеров уровня Middle/Senior; сформировал матрицы компетенций команды.

Ведущий продуктовый дизайнер

[VK Мессенджер | Санкт-Петербург, Россия | 2022 → 2023](#)

- Запуск историй: Спроектировал полный пользовательский путь и интегрировал функционал в архитектуру мессенджера. Результат: **4,35 млн охватов**, **696к переходов** к созданию и **240к отправленных** историй.
- Реакции: Разработал логику быстрых реакций и внедрил анимации в высоконагруженные чаты без потери читаемости. Результат: Рост вовлеченности в общение и визуальная разгрузка чатов.
- Системный онбординг: Создал масштабируемую систему анонсов и универсальные UI-шаблоны онбординга. Результат: Рост Feature Adoption Rate и ускорение адаптации пользователей к обновлениям.

Старший продуктовый дизайнер

[REDMADROBOT | Санкт-Петербург, Россия | 2022 → 2023](#)

Проектирование SuperApp (рынок Саудовской Аравии)

- Участвовал в разработке масштабного мультисервисного приложения. Решил сложную задачу по бесшовной интеграции разнородных бизнес-вертикалей (заказ такси, доставка еды, e-commerce) в единый пользовательский опыт учитывая культурную и техническую специфику региона.
- Результат: Успешно подготовил сложный продукт к релизу на международном рынке.

Enterprise-продукты («АльфаСтрахование»)

- Проектировал интерфейсы и пользовательские сценарии для цифровых B2C-продуктов крупного страхового бизнеса. Переработал запутанные легаси-процессы оформления и управления полисами, превратив их в интуитивно понятные и прозрачные флоу.
- Результат: Упрощение UX повысило конверсию в **успешное оформление страхового полиса на 10%** и **снизило** количество обращений в службу поддержки по вопросам навигации **на 24%**.

Создание кросс-платформенной дизайн-системы

- Провел аудит текущих визуальных решений и с нуля спроектировал единую кросс-платформенную дизайн-систему (Mobile + Web). Задokumentировал компоненты, внедрил токены и выстроил правила использования, приведя продукты к строгой визуальной консистентности.
- Результат: Внедрение системы сократило время на сборку новых экранов дизайнерскими **на 20%** и **ускорило** процесс передачи макетов в разработку **(Time-to-market) в 1.2 раза**.

Управление дизайн-командой

- Руководил командой из 4 дизайнеров на проектах студии. Выстроил прозрачные рабочие процессы: оценивал трудозатраты, распределял задачи, проводил регулярные ревью макетов и синхронизировался с командами разработки и аналитики.

Senior Product Designer

[SORAMITSU | Токио, Япония | 2022 → 2023](#)

- Отвечал за проектирование интерфейсов криптовалютного кошелька Fearless Wallet.
- Адаптировал сложные блокчейн-операции (переводы, работу с токенами и стейкинг) в интуитивно понятный пользовательский опыт.
- Разрабатывал визуальные и продуктовые дизайн-концепции для новых децентрализованных финансовых сервисов (DeFi).

Продуктовый дизайнер

[CRYPTOPAY | Санкт-Петербург, Россия | 2019 → 2021](#)

- Разработка B2C: Спроектировал ключевые сервисы (Market, Crypto, Earn, Stories) для Web и Mobile. Результат: рост уникальных пользователей **+96%**, **заказов карт +24%**.
- Оптимизация и KYC: Обновил процесс верификации **(+24% конверсия)** и обеспечил миграцию аудитории в мобайл **(+64% пользователей за год)**.
- Дизайн-система и процессы: Внедрил Figma Tokens и стандарт Definition of Done (DoD). Результат: сократил время подготовки макетов на 15% и повысил качество передачи в разработку.
- Лидерство: Проводил найм, интервью и дизайн-ревью; координировал работу B2B и B2C направлений.

Продуктовый дизайнер

[Nine and One | Санкт-Петербург, Россия | 2019](#)

- Проектировал сложные интерфейсы систем аналитики, госзакупок и сложные админ-панели. Проводил юзабилити-тесты для проверки логики и оптимизации рабочих процессов.