

Анастасия Кутина

Продуктовый дизайнер

Telegram · @ankutina

Портфолио · <https://anastasia-kutina.space/>

Продуктовый дизайнер с 4+ годами опыта в B2B, B2C и B2E продуктах. Веду проекты полным циклом — от исследования и гипотез до передачи в разработку и проверки метрик после релиза. Отвечаю за дизайн-оунершип на своих продуктах: провожу дизайн-ревью, синхронизируюсь с разработкой и продуктовыми менеджерами на регулярной основе, защищаю решения перед бизнесом. Использую AI-инструменты в рабочих процессах Figma, чтобы сокращать рутину.

Знания и навыки: Product Design, UX/UI Design, User Research, Usability Testing, Product Discovery, Hypothesis Validation, Information Architecture, User Flow, CJM, JTBD, Wireframing, Prototyping, Interaction Design, Design System, UX Writing, HTML, CSS, Auto Layout, Variables, Figma, AI

Опыт работы

Code Pilots · Ведущий дизайнер

май 2023 – настоящее время

- Спроектировала CRM **dmp.one** с нуля, включая партнёрский кабинет: старая система мотивации строилась на простом рейтинге и работала только для топ-партнёров, остальные теряли интерес и уходили. Заменяла её на уровни, миссии и прогресс, объединила старые и новые данные на одном экране, чтобы партнёры не воспринимали переход как потерю истории. → Партнёрский кабинет стал самостоятельным продуктом: **выросло число заходов не по поводу выплат, снизилось количество обращений в поддержку.**
- Реализовала дизайн HRM- и CRM-систем для нескольких продуктов заказчиков агентства (HRM Petshop, АльфаТренинг), включая **Gigwork** — маркетплейс труда для самозанятых, где отвечала за HRM-модуль и биржу заявок. Работала как встроенный продуктовый дизайнер: проводила дизайн-ревью, синхронизировалась с бэклогом разработки и продуктовыми менеджерами на регулярной основе.
- Сократила форму бронирования крупного логистического клиента VChain с **58 полей до 10 обязательных**: проанализировала сколько пользователей отваливаются, скрыла необязательные блоки за прогрессивным раскрытием. → **+16% к завершаемости формы, заполнение ускорилось в 5 раз** (подтверждено A/B-тестом).
- Обновила мобильное приложение **VK Fest 2024** под новый фирменный стиль синхронно с разработкой брендбука, в сжатые сроки.
- Спроектировала два приложения для крупной алкогольной сети с противоположной логикой: B2C для покупателей и B2B для дистрибьютора. → Оба приложения запущены в срок.
- Выступала ведущим дизайнером на проекте мобильного приложения для юридического процесса банкротства **ЮрКлик** — от подписания договора до закрытия дела: проводила ревью макетов и направляла второго дизайнера на проекте.
- Спроектировала аналитический сервис **CyBrain**, которым клиенты пользуются не чаще раза в месяц: провела 20 интервью с клиентами, проверяла контраст и типографику на офисных мониторах. → **MVP запущен за 4 месяца**, критичный для бизнеса клиент удержан.
- Внедрила AI-инструменты (Claude через Figma MCP) в аудит и реорганизацию дизайн-системы внутреннего продукта студии: перевела цвета и шрифты в переменные, атомизировала компоненты. → Адаптация макетов под новый клуб сократилась с **6 часов до 30 минут**, а разработка — с **недели до 2 часов** за счёт экспорта переменных напрямую в код.
- Спроектировала приложение для водителей **45+ (Quti)** на основе отдельных глубинных интервью с бизнесом и водителями: свела сценарий к 3 обязательным действиям (принять заказ, подтвердить посадку, закрыть поездку), крупный шрифт и только тёмная тема на MVP для ночных смен.

- Проектировала интерфейсы мобильных приложений и веб-сервисов для клиентских digital-проектов — от исследования сценариев до передачи в разработку, отвечая за качество финальных макетов.
- Создавала пользовательские сценарии, прототипы и финальные дизайн-макеты для нескольких параллельных проектов.
- Проводила UX-исследования и тестирование прототипов, чтобы проверять понятность сценариев до начала разработки и снижать риск доработок после релиза.
- Участвовала в ребрендинге новой линейки **Curlsmith**, адаптируя визуальный язык бренда в digital-среду.

- Работала с международными стартапами над дизайном мобильных приложений и веб-сайтов на ранней стадии продукта.
- Разрабатывала пользовательские сценарии, структуру экранов и прототипы для запуска новых digital-продуктов с нуля.
- Помогала клиентам превращать бизнес-требования в понятные пользовательские флоу — от идеи до передачи в разработку.

Дополнительный профессиональный опыт

Статья

Habr — «Архитектура дизайн-токенов: подход, который спасает от хаоса и сохраняет нервы»:
habr.com/ru/articles/974094

Курс

Яндекс.Практикум, направление UX/UI-дизайн, 2021

Образование

СЗГМУ им. И.И. Мечникова

2019 — 2023

Лечебное дело

Инструменты

Figma

Figma MCP

Miro

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Claude

Cursor

и другие AI-инструменты

Языки

English — B1

Русский — родной