

Евгений Гальцов | Product Designer

Санкт-Петербург, Россия

✉ uxpkrvs@gmail.com [in](#) [eugenegaltsov](#) [pkrvs](#) [Notion](#)

О СЕБЕ

Опытный Product Designer с 8+ годами опыта в продуктовом дизайне и дизайн-стратегии. Разрабатываю решения для достижения амбициозных бизнес-целей. Имею опыт проектирования сложных продуктов и проведения исследований, включая создание дизайн-систем, прототипов и пользовательских сценариев. Использую современные AI-технологии для улучшения процессов дизайна и разработки — от создания компонентов с помощью AI до быстрого прототипирования и проведения экспериментов. Умею управлять дизайн-командами и менторить специалистов, а также эффективно доносить инсайты до заинтересованных сторон. Владею широким набором инструментов для дизайна, исследований и работы с AI.

ОПЫТ РАБОТЫ

Carbox — Product Designer

Ноябрь 2024 – Июнь 2026

РосШтрафы и РосНалоги

Москва, Россия

- Спроектировал пользовательские сценарии и UI для дополнительных услуг, предлагаемых вместе с оплатой штрафов и налогов в приложении.
- Запустил ключевые функции компании: платные дороги, дополнительные услуги и расширенную функциональность по подписной модели.
- Проводил юзабилити-тестирования, A/B-эксперименты и проверку гипотез, принимая решения на основе результатов.
- Создал основу UI Kit и развил её в масштабируемую дизайн-систему, используя AI для ускорения и оптимизации создания компонентов.
- Поддерживал существующие функции продукта и обновлял их в соответствии с бизнес-требованиями.

Halsa — Product Designer

Ноябрь 2023 – Ноябрь 2024

Сервис витаминов и косметики

Москва, Россия

- Спроектировал мобильное приложение с нуля — от MVP до функций будущих релизов и развития продукта.
- Запустил ключевые функции, включая личный кабинет для повышения удержания пользователей, ERP-систему для операционных процессов бизнеса и мобильное приложение для коммуникации с клиентами. Эти решения помогли повысить retention и оптимизировать производство.
- Проводил hallway testing и юзабилити-тестирования, принимая решения на основе результатов экспериментов и улучшая функции и пользовательские сценарии.
- Разработал дизайн-систему для обеспечения консистентности при создании новых функций и адаптировал её для web и mobile продуктов.
- Выстроил процессы взаимодействия между Product и Development командами, включая дизайн-ревью и систему переиспользуемых и гибких компонентов.

Self-employed

Август 2022 – Апрель 2023

Собственные проекты

Worldwide

- Экспериментировал с запуском стартапов вместе с бывшими коллегами; изучал frontend и AI, участвовал в хакатонах.
- Разработал мобильное NFT-приложение в формате TikTok для Solana Grizzlython и занял 2-е место среди 800+ проектов в категории Web3 Consumer Track, представленной Brave.

Tiggy — Lead Product Designer

Июль 2021 – Июль 2022

Канадский quick-commerce стартап, приобретённый Buggy

Ванкувер, Канада

- Спроектировал с нуля четыре продукта: Client App, Courier App, Picker App и Store Management Dashboard.
- Управлял кросс-функциональной дизайн-командой в составе маркетингового департамента. Отвечал за арт-дирекцию визуальных материалов и структурирование промо-предложений для достижения бизнес-целей и улучшения метрик. Проводил дизайн-ревью и менторинг.
- Запустил ключевые функции, включая чаевые, upsell товаров на главном экране, корзины и карточки товаров, что улучшило ключевые метрики и помогло достичь бизнес-целей.
- Проводил A/B-эксперименты, hallway testing и юзабилити-тестирования, принимая решения на основе результатов экспериментов и улучшая функции и пользовательские сценарии.
- Разработал дизайн-систему для обеспечения консистентности при разработке новых функций и адаптировал её для ещё четырёх продуктов.
- Выстроил процессы взаимодействия между Product и Development командами, включая дизайн-ревью, документацию и анатомию каждого компонента, а также масштабируемую систему переиспользуемых и гибких компонентов.

- Создал большой backlog новых функций и проводил еженедельные встречи с Product и Development командами для обсуждения новых идей и гипотез.
- Помогал команде разработки с UX/UI-изменениями и поддерживал библиотеку компонентов.

Студия Т — Senior UX/UI Designer

Август 2020 – Ноябрь 2021

Full-Cycle Digital Agency

Томск, Россия

- Внедрил новые процессы внутри Design Team, включая data-driven подход к дизайну, research-first подход и масштабируемые дизайн-системы с рекомендациями по их созданию и поддержке.
- Управлял кросс-функциональной дизайн-командой UX/UI-департамента. Отвечал за арт-дирекцию и структурирование рабочего процесса для достижения целей проектов. Проводил дизайн-ревью, менторинг и найм.
- Руководил наиболее важными проектами агентства, помогая клиентам принимать решения на основе данных и рекомендаций по дизайн-стратегии.
- Управлял, улучшал и оптимизировал существующие процессы через дизайн-воркфлоу.
- Выстроил прозрачные процессы коммуникации между тремя департаментами, благодаря чему даже junior Product Manager или инженер могли легко разобраться в ключевых метриках и концепциях проекта.
- Проводил А/В-эксперименты, hallway testing, юзабилити-тестирования и исследования, принимая решения на основе их результатов.

Self-employed - UX/UI Designer

Март 2017 – Июль 2020

Self-employed

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Design Tools: Figma, Photoshop, Illustrator, Miro, FigJam

AI and Automation: AI-assisted design, rapid prototyping, component generation, workflow automation, LLM-based tools

Technologies: React, React Native, HTML/CSS, JavaScript