

ЕВГЕНИЙ СВЕРДЛОВ

Продуктовый дизайнер с опытом frontend-разработки. Работаю на стыке дизайна и реализации: от анализа требований и проектирования сценариев до интерактивных прототипов, дизайн-систем и готового интерфейса.

Проектирую сложные B2B- и SaaS-продукты: информационную архитектуру, пользовательские сценарии, интерфейсы с большим количеством состояний и данных, адаптивные и мобильные версии. Могу проверять решения не только в Figma, но и рабочими прототипами в браузере.

НАВЫКИ

Продуктовый дизайн

Информационная архитектура · Пользовательские сценарии · Wireframes · Интерактивные прототипы · UI · Состояния интерфейса · Проработка edge cases

Мобильные интерфейсы и дизайн-системы

Адаптивные и мобильные интерфейсы · Дизайн-системы · Компоненты · Состояния компонентов · Сетки · Типографика · Дизайн-токены

Figma и передача в разработку

Figma · Auto Layout · Components · Спецификации · Developer Handoff · UI QA · Совместная работа с продуктом и разработкой

AI и Design Engineering

AI-прототипирование · Прототипы в браузере · LLM в рабочих процессах · Figma MCP · React / Next.js · TypeScript · Tailwind CSS

Продуктовая аналитика

Google Tag Manager · Event Tracking · Аналитика воронок · Отслеживание поведения пользователей · Проверка продуктовых гипотез

ОПЫТ

2024 - 2026

ПРОДУКТОВЫЙ ДИЗАЙНЕР / FRONTEND-РАЗРАБОТЧИК

Fintech SaaS / платформа инвестиционных исследований

Проектирование и frontend-реализация сложной B2B-платформы: поиск компаний, заказ исследований, работа с кредитами и доступами, управление отчётами, операции на вторичном рынке, AI-функции и адаптивные интерфейсы.

- Переводил продуктовые требования в информационную архитектуру, сквозные пользовательские сценарии, wireframes, прототипы, готовые интерфейсы и состояния для разработки.
- Создал дизайн-систему на основе токенов и библиотеку переиспользуемых компонентов для сложных финансовых данных, состояний доступа, взаимодействий и desktop/mobile-интерфейсов.
- Работал одновременно со стороны дизайна и реализации: прорабатывал сценарии и edge cases, готовил спецификации, участвовал в разработке и проводил UI QA.

2016 - 2024

ВЕБ- И DIGITAL-ДИЗАЙНЕР

Работа с международными клиентами

Веб-дизайн, интерфейсы и визуальные коммуникации для международных клиентов.

2010 - 2016

РЕДАКЦИОННЫЙ / ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Архитектурные и авиационные издания

Визуальные системы, типографика, информационная иерархия и подготовка изданий.



Местоположение:

Россия, Екатеринбург

Языки:

Русский — родной
Английский — рабочий уровень

Образование:

Уральский Федеральный
Университет
Магистр, «Маркетинг и реклама»
Дипломная работа: брендинг
печатных СМИ

Опыт:

3+ года коммерческой работы с веб- и цифровыми продуктами. До этого – многолетний опыт в графическом и digital-дизайне.

Фокус:

Сложные продуктовые
интерфейсы · Информационная
архитектура · Дизайн-системы ·
Design Engineering

Web:

eugenysverdlov.ru

GitHub:

<https://github.com/zhenya30000>

Telegram:

[@zhenya3000](https://t.me/zhenya3000)

Email:

eugeny.sverdlov@gmail.com

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

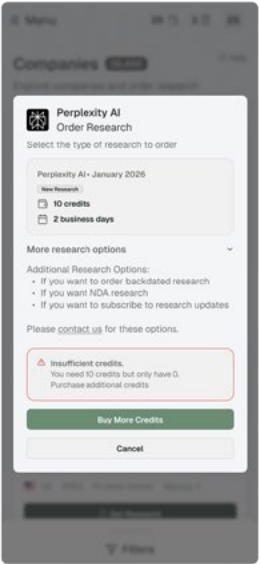
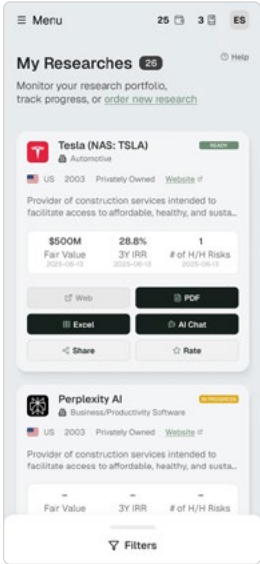
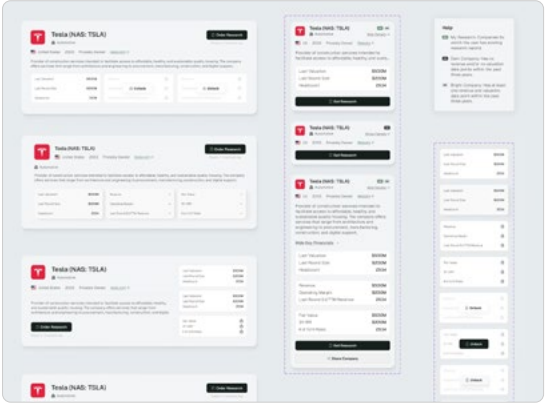
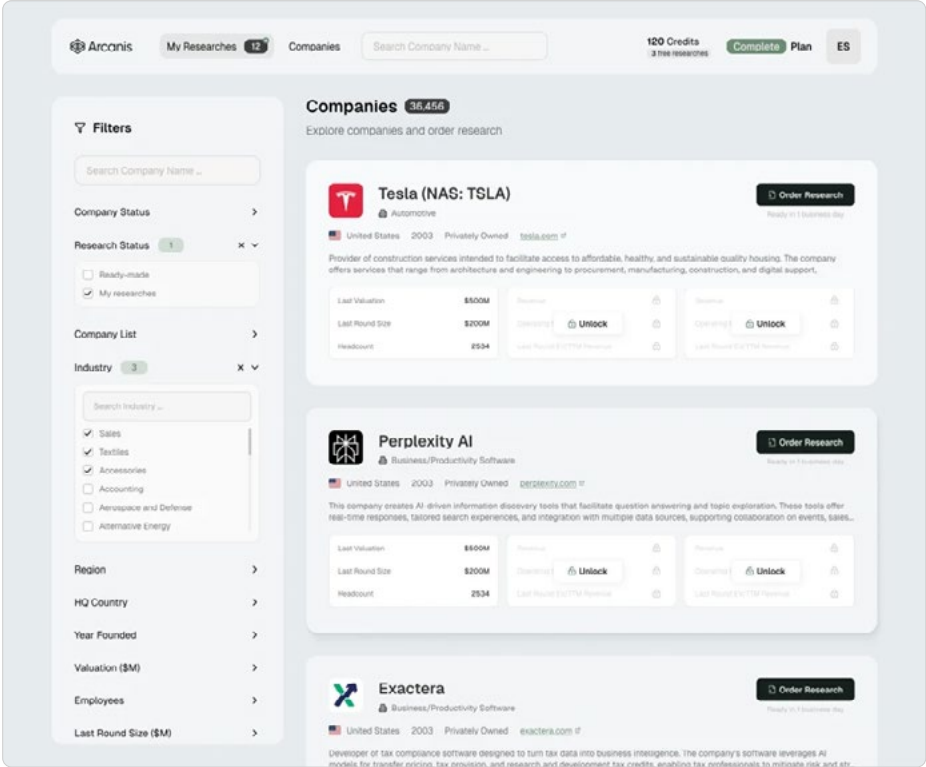
Research Portal / ключевые продуктовые сценарии

Комплексная B2B fintech-платформа, для которой я проектировал основные пользовательские сценарии: поиск компаний, заказ исследований, операции с кредитами и доступом к отчётам, вторичный рынок и AI-функции. Интерфейс проектировался одновременно для desktop и mobile (PWA).

- Спроектировал полные пользовательские сценарии и интерактивные прототипы для заказа исследований, работы с закрытым и доступным контентом, кредитами, отправкой и получением отчётов.
- Проработал состояния загрузки, пустые и ошибочные состояния, ограничения доступа и состояния транзакций, чтобы сложные финансовые сценарии оставались понятными и предсказуемыми.
- Адаптировал насыщенные данными интерфейсы для мобильных экранов, сохранив основные действия, статусы, доступ к отчётам и AI-функции.

РАЗБОР КЕЙСА ↗

- Роль:**
Продуктовый дизайнер / Frontend-разработчик
- Задачи:**
Требования · Информационная архитектура · Пользовательские сценарии · Продуктовый UI · Отчёты · Вторичный рынок
- Технологии:**
- Figma
 - Next.js
 - TypeScript
 - Tailwind CSS
 - Vite
 - TanStack Query
 - Node.js / Express
 - Puppeteer
 - Chart.js
 - Docker
 - Vitest / Playwright



От сложных требований — к понятным продуктовым сценариям, готовым к разработке.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

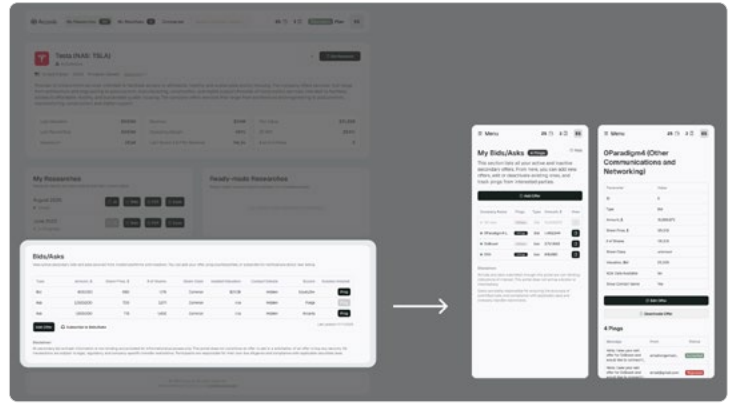
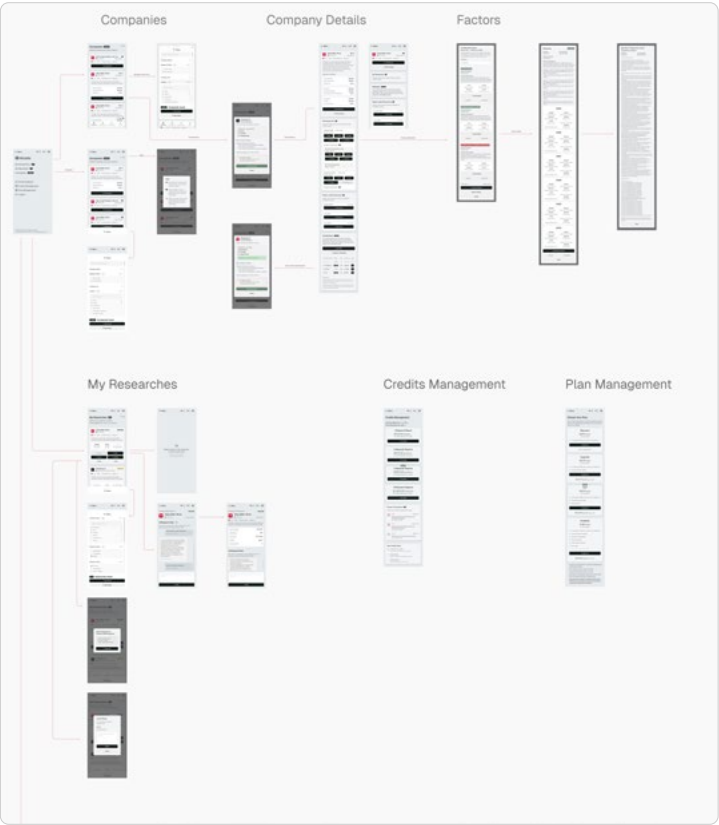
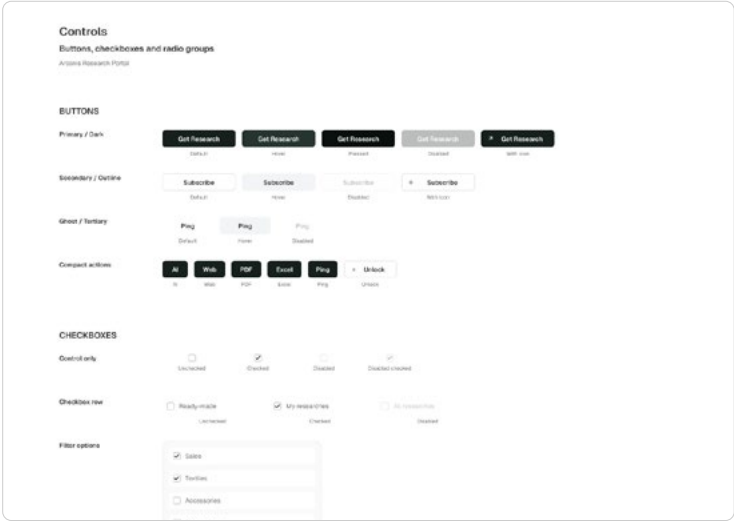
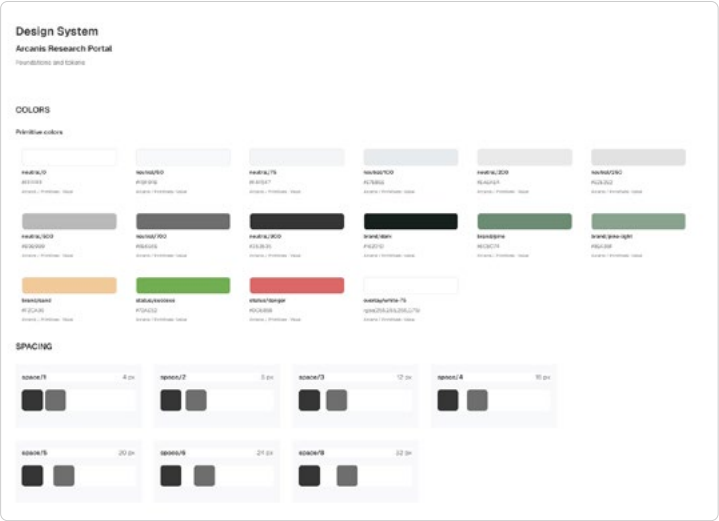
Research Portal / дизайн-система и мобильный UI

Я разработал дизайн-систему на основе токенов: цвета, типографика, отступы, состояния взаимодействия и правила адаптивного поведения. Система компонентов охватывала всё — от базовых контролов до сложных продуктовых паттернов: карточек компаний, финансовых данных, фильтров, состояний доступа и сценариев заказа исследований.

Та же логика была реализована в переиспользуемых React-компонентах, благодаря чему дизайн и поведение интерфейса оставались согласованными на desktop и mobile.

- Роль:**
Продуктовый дизайнер /
Frontend-разработчик
- Задачи:**
Дизайн-система · Дизайн-
токены · Библиотека
компонентов · Responsive /
Mobile UI · React-реализация

РАЗБОР КЕЙСА ➤



Сложные desktop-таблицы и фильтры переработаны для мобильного интерфейса так, чтобы данные и основные действия оставались доступными на небольшом экране.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Система мониторинга автодома

Система мониторинга автодома, объединяющая данные с устройств, историю показаний, GPS, управление реле и синхронизацию между локальной системой и облаком. Интерфейс спроектирован для работы с постоянно меняющимися данными и ситуациями, когда часть устройств может быть временно недоступна.

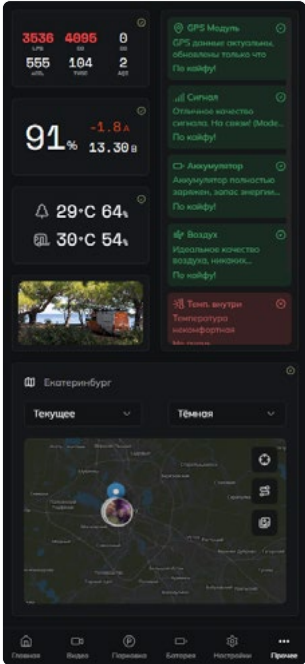
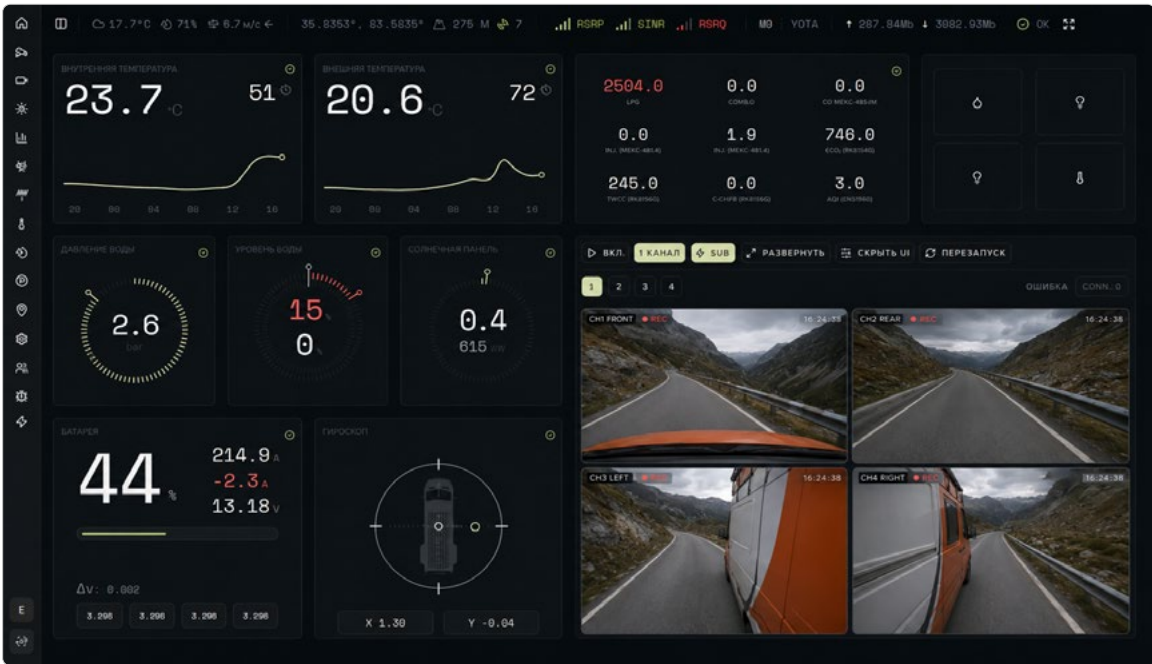
- Перевёл технические ограничения и пользовательские задачи в понятную информационную архитектуру для мониторинга аккумулятора, солнечной системы, воды, температуры, газа, подключения, видео, состояния устройств и местоположения.
- Проработал состояния live, stale, disconnected, warning, fallback и синхронизации, чтобы пользователь мог быстро понимать текущее состояние системы и отличать реальную проблему от отсутствия данных.
- Спроектировал и реализовал адаптивные dashboard-компоненты, графики, карту, элементы управления и состояния устройств с учётом поведения оборудования и ограничений API.

Роль:
Продуктовый дизайнер /
Design Engineer

Задачи:
Информационная архитектура ·
Real-time состояния · Dashboard
· Графики · GPS · Управление
устройствами

- Технологии:**
- Next.js
 - React
 - Tailwind CSS
 - TypeScript
 - RTK Query
 - Prisma
 - PostgreSQL
 - Express
 - Leaflet
 - Nivo
 - Docker

РАЗБОР КЕЙСА ➔



Интерфейс
спроектирован с учётом
неопределённости
данных: live, stale,
disconnected, warning и
fallback-состояний.



ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Woby — интерактивный сайт студии

Двуязычный сайт студии, объединяющий продуктовый дизайн, арт-дирекшн, motion, 3D и frontend-разработку. Проект построен как единый scroll-driven интерфейс, где визуальная концепция сразу проверялась и дорабатывалась в браузере.

- Спроектировал информационную архитектуру и структуру страниц для позиционирования студии, услуг, проектов, процесса работы и контактов на русском и английском языках.
- Разработал переиспользуемую визуальную и интерактивную систему: компоненты, принципы анимации и единые правила поведения интерфейса.
- Спроектировал и реализовал 3D-сценарий со scroll-driven анимацией на базе Blender, GSAP и React Three Fiber, включая reduced motion, состояния загрузки и оптимизацию производительности.

РАЗБОР КЕЙСА ➔

Роль:

Продуктовый дизайнер /
Design Engineer

Задачи:

Информационная архитектура
· UI/UX · Арт-дирекшн · Motion
Design · 3D / WebGL · Frontend-
разработка

Технологии:

- Next.js
- React
- TypeScript
- GSAP
- Lenis
- Three.js
- React Three Fiber
- Blender
- Tailwind CSS
- next-intl



Один 3D-объект становится частью интерфейса и связывает позиционирование, услуги, проекты и процесс работы.

