

[English version](#)

Роман Лашкевич

Head of Design(UI/UX), Lead Product designer (UI/UX).

Телефон: +375 (29) 758-33-19, +7 (911) 958-79-59

Skype ID: rlashkevich

E-mail: job@rlashkevich.com

Telegram: <https://t.me/rlashkevich>

Web: rlashkevich.com

Профессиональные знания и навыки

Продуктовый менеджмент:

- Создание White paper, Product vision
- Создание и ведение Product backlog
- Работа с методологией Agile и Scrum / Kanban фреймворками
- Формирование спринтов, декомпозиция задач (Story Mapping), проведение ретроспектив
- Создание продуктовых-задач и способов их достижений
- Оценка качества контента
- Контроль передачи и получения контента из отдела локализации (8 языков)
- Коммуникация со смежными отделами компании
- Создание вакансий, подбор персонала
- Написание спецификаций, создание референсов

Бизнес-аналитика (BA):

- Изучение компании заказчика, ее возможностей и конкурентов
- Изучение потребительской группы
- Составление требований к сбору статистики и ее перманентный анализ

Usability:

- Проектирование интерфейсов ориентируясь на пользователей (customer development)
- Адаптация проектов для людей с ограниченными возможностями
- Дизайн паттерны
- Когнитивная психология в дизайне
- Особенности видов кроссплатформенного взаимодействия

User Experience (UX):

- Концепт продукта
- Дизайн архитектура (design system, design ops)
- Карточки пользователей / Job Stories
- Пользовательские сценарии
- Интерактивное прототипирование

User Interface (UI):

- Типографика
- Колористика
- Законы перспективы
- Контраст
- Локус внимания
- Инфографика, иконографика
- Микровзаимодействия
- Макроанимации
- Векторные 2d иллюстрации
- Анимация иллюстраций
- Подготовка гайдлайнов для разработчиков

Тестирование:

Usability тестирование, карточная сортировка, интервьюирование, массовые опросы.

Front End:

Хороший уровень кросс-браузерной верстки (html, css) с учетом трансформирования, анимаций и адаптивного построения блоков. Базовый уровень JavaScript, jQuery.

Работаю с GitHub. Систематически делал дизайн ревью верстки на Angular. Знаком с React, Vue. Много работал с svg и его анимацией на css и smile.

Платформы:

- Десктоп: Mac OS, Windows
- Мобильные: iOS, android, blackberry

Гайдлайны:

- Google Material Design (Google)
- Human Interface Guidelines (Apple)
- Guidelines a Universal Windows Platform (Windows)

Профессиональная литература:

Читал Кемпа, Раскина, Альтшуллера, Чихольда, Тафти, Брауна, Майкла Джанда (где-то аннотации). Последние 3 года начал читать статьи интерфейсного дизайна и смежных профессиональных тематик.

Языки:

- Белорусский (Родной)
- Русский (Родной)
- Английский (A2, в процессе изучения)

Личные качества:

Живу в Минске. Мне 25 лет. Следую принципам «ФФФ», ответственно отношусь к выполнению поставленных задач. Сказал - сделал. Постоянно в поисках наиболее эффективных решений. Ценю морально-этические ценности и нормы личности. Разрабатываю удобные продукты, основываясь на эмпатии и ментальных микровзаимодействиях.

Опыт работы (8 лет)

июнь 2018 — По настоящее время

Rlashkevich (удаленно, rlashkevich.com)

Примечание: Работаю Индивидуальным Предпринимателем

Обязанности:

- Переговоры
- Заключение партнерских отношений с контрагентами
- Решение бизнес-задач в области дизайна интерфейсов

Октябрь 2016 — май 2018 (1 год и 7 месяцев)

Interactive Company (Казань)

О компании: Стартап в сфере интерактивного кино

Должность: Head of Product, Head of Design

Обязанности:

- Анализ конкурентов
- Концепция и проектирование продукта (web, android, iOS)
- Создание и обновление Design system
- Написание White paper, Product vision
- Организация процесса работы продуктовой команды
- Создание Product Backlog, декомпозиция задач
- Создание вакансий, подбор персонала

Апрель 2016 — Март 2017 (11 месяцев)

Embria (Санкт-Петербург, embria.com, olymptrade.com)

О компании: Платформа бинарных опционов в составе холдинга Embria

Должность: Senior Product Designer (UI/UX), Product Owner, Scrum Master

Обязанности:

- Разработка обучающего продукта для платформы бинарных опционов
- Создание Product Vision, создание и ведение Product Backlog, планирование спринтов, декомпозиция задач (Story Mapping), проведение ретроспектив

- Аналитика (погружение в продукт, анализ конкурентов, выявление целевой аудитории, составление ориентированного портрета пользователя)
- Постановка задач команде (Front-end Developer, Back-end Developer, QA, Motion Designers(2), Illustrator and Content Manager)
- Контроль качества контента
- Контроль передачи и получения контента из отдела локализации (8 языков)
- Коммуникация со смежными отделами компании
- Составление требований к статистике и ее анализ
- Создание вакансий, подбор персонала
- Product Design (Product Concept, Site Map, Customer Story, Customer Journey Mapping, Job Stories, Interactive Prototypes, Design System, Design Components)

Достижения:

- Работа в высоконагруженном проекте (24 000 000 посещаемость в месяц) на 8 языках
- Управление командой (Front-end Developer, Back-end Developer, QA, Motion Designers(2), Illustrator and Content Manager)
- Быстрый карьерный рост до Product Owner / Scrum Master

Октябрь 2013 — Июль 2016 (2 года и 9 месяцев)

It-hod (Минск / удаленно, it-hod.by)

О компании: Digital агентство

Должность: Art Director (UI/UX)

Обязанности:

- Скетчинг, прототипирование
- Дизайн интернет-магазинов, веб-сервисов, приложений, промо-сайтов
- Ведение переговоров с заказчиками
- Иконографика, инфографика
- Разработка дизайна новых продуктов компании
- Создание гайдлайнов

Достижения:

- Победил в тендерах по разработке интерфейсов для «Брэнд года Республики Беларусь», «Глобальный договор ООН» с последующей реализацией
- Разработал крупный и функциональный интерфейс для стартапа
- Проектировал внутренние проекты компании: систему управления сайтами (CMS) и систему управления заказчиками (CRM)
- Углубил знаний в разработке проектов при тесной работе с отделом разработки

Примечание: Через 10 месяцев перешел на удаленный формат работы

Сентябрь 2012 — Апрель 2013 (6 месяцев)

Xameleon (Минск, xameleon.by)

О компании: Дизайн студия

Должность: UI/UX designer

Обязанности:

- Проектирование интуитивно понятных интерфейсов
- Дизайна новых проектов и контроль их качества
- Ведение переговоров с заказчиками

Достижения:

- Повысил профессиональный уровень при совместной работе с командой профессионалов
- Развитие под руководством арт-директоров

Октябрь 2010 — Декабрь 2012 (2 года и 1 месяц)

Freelance

Должность: UI/UX designer

Обязанности:

- Ребрендинг компаний и их проектов
- Общение с заказчиками
- Разработка макетов с дизайнерами под руководством арт-директоров
- Разработка логотипов и элементов фирменного стиля для продуктов компаний

Достижения:

- Побеждал в конкурсных проектах
- Получил опыт в бизнес переговорах
- Получил опыт удаленного сотрудничества с командами разработчиков
- Освоил тайм-менеджмент

Образование

2010 – 2014

Высшее неполное (Белорусский государственный университет, г. Минск.)

Механико-математический факультет: информационные технологии

Специализация: веб-программирование и интернет-технологии

2002 – 2010

Среднее (Жлобинская многопрофильная гимназия № 1)

Физико-математический профиль обучения

1999 – 2002

Среднее (Жлобинская средняя школа №1)

Математический уклон обучения