

[English version](#)

# Роман Лашкевич

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

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

Skype ID: rlashkevich

E-mail: [designer@rlashkevich.com](mailto:designer@rlashkevich.com)

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

Web: [rlashkevich.com](http://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
- Тестирование гипотез

## **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 6 лет начал читать статьи интерфейсного дизайна и смежных профессиональных тематик.

## **Языки:**

- Белорусский (Родной)
- Русский (Родной)
- Английский (Pre-Intermediate)

## Личные качества:

Живу в Минске. Мне 29 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 (12 лет)

Май 2021 — Январь 2022 (9 месяцев)

**Finrooms** (Удаленно, [finrooms.com](https://finrooms.com))

*О компании:* Трейдинговая платформа

*Должность:* Lead Product designer

*Обязанности:*

- Организация, сопровождение дизайн-процессов и передача задач командам разработки.
- Проектирование интерфейса используя дизайн-артефакты (Customer Story, User Flow, CJM), ментальные отличия и когнитивную систему. Проектирование с учетом бизнес-целей, отделами разработки и ожиданиями пользователей.
- Создание целостной токенизированной дизайн системы для web desktop и mobile app.
- Создание единой стилистики UI в соответствии с современными стандартами индустрии дизайна.

Октябрь 2016 — Настоящее время

**Screeps** (Удаленно, [screeps.com](https://screeps.com))

*О компании:* MMO RTS игра для создания AI колонии на JavaScript

*Должность:* Lead Product designer

*Обязанности:*

- Редизайн и дизайн новых разделов.
- Проектирование удобного интерфейса используя User Flow и когнитивные особенности.
- Создание единой стилистики UI (элементы, компоненты, макро-анимации, микро-анимации, иллюстрации), балансирующей между классическими и игровыми интерфейсами передавая смысл игры.
- Создание целостной токенизированной дизайн системы
- Ревью дизайна

Март 2017 — Сентябрь 2018 (1 год и 7 месяцев)

**Interactive Company** (Казань, [movika.com](http://movika.com))

*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

Май 2016 — Март 2017 (11 месяцев)

**Embria** (Санкт-Петербург, [embria.com](http://embria.com))

*О компании:* Трейдинговая платформа в составе холдинга Embria

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

*Обязанности:*

- Разработка обучающего продукта для трейдинговой платформы
- 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

Сентябрь 2013 — Апрель 2016 (2 года и 8 месяцев)

**It-hod** (Минск / Удаленно, [it-hod.by](http://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 11 месяцев перешел на удаленный формат работы

Сентябрь 2012 — Апрель 2013 (6 месяцев)

**Xameleon** (Минск, [xameleon.by](http://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*