

Евгений Соломатин Eugene Solomatin

Продуктовый дизайнер (Product Designer) · в дизайне с 2022 года

Вена, Австрия · CET/CEST · открыт к работе в Европе

hello@eugenesoromatin.com · Портфолио: eugenesoromatin.com · Telegram: t.me/e_Solozen_e

О СЕБЕ

Продуктовый дизайнер, в дизайне с 2022 года. Проектирую дизайн-системы и интерфейсы B2B-продуктов: адаптивные сайты и мобильные приложения, от исследований с пользователями и прототипов до передачи в разработку. Когда студия собирает продукт по моим макетам, проверяю сборку и записываю каждое расхождение отдельной карточкой. Проводил исследования с людьми на двух проектах: опрос 63 человек и тест прототипа в TON Walk, юзабилити-тест с 22 участниками для агентства недвижимости.

ОПЫТ РАБОТЫ

Продуктовый дизайнер, Mish (дизайн-студия) · август 2025 — по настоящее время · полная занятость

- Дизайн-системы, продуктовые интерфейсы и концепты для клиентов студии.

Продуктовый дизайнер, O.dev (студия) · январь 2025 — июль 2025

- TON Walk, игра формата walk-to-earn внутри Telegram, где игроки зарабатывают криптовалюту TON: единственный продуктовый дизайнер, весь цикл от опроса 63 человек до дизайн-системы и передачи в разработку, в команде с владельцем продукта, продакт-менеджерами, QA и разработчиками. MVP выпущен.
- Внутренняя B2B-платформа для финансов, четыре месяца, под руководством ведущего дизайнера: главная с виджетами, раздел сделок в виде списка и диаграммы Ганта, таблица на 13 колонок, фильтры, массовые действия и выгрузка, два сценария входа по 9 экранов с 2FA и восстановлением пароля. Продукт запущен.

Продуктовый дизайнер, SidePay и CoinUp (продукты одного работодателя) · май 2024 — январь 2025

- CoinUp, октябрь 2024 — январь 2025, единственный продуктовый дизайнер. Мобильный продукт с мини-играми и дуэлями, вторая версия после MVP: структура интерфейса, вход в игру и онбординг, карточки дуэлей.
- SidePay, май 2024 — октябрь 2024. B2B-платформа для балансов проектов: роли и сценарии, интерфейсы от карты пути клиента (CJM) до прототипов, дизайн-система. Руководил вторым дизайнером. Команда работала на английском.

UX/UI-дизайнер, Raduga Light (световое оборудование) · январь 2024 — сентябрь 2024 · полная занятость

- Больше десяти сайтов и лендингов, UX-исследования, адаптация дизайн-систем, брендбуки.

UX/UI-дизайнер, агентство недвижимости в Санкт-Петербурге (по договору) · май 2023 — январь 2024

- Редизайн всего сайта: UX-исследование, юзабилити-тест с 22 участниками, поиск, UI-кит.

UX/UI-дизайнер, фриланс · 2022–2023

- UX-концепции, прототипы и передача в разработку для разных клиентов.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Дизайн-система HR-платформы для госсектора · 2025–2026

Один из двух дизайнеров

- Аудит 24 компонентов готовой библиотеки, после которого заказчик решил строить свою систему. Шапка с навигацией и большая часть базовых компонентов мои; вместе со вторым дизайнером написали к ним правила использования. Токены для светлой и тёмной темы и трёх ширин экрана: 604 переменные и 116 наборов компонентов; на одной странице продукта 1 071 из 1 171 компонента совпадает с системой по названию.

UXdevice, маркетплейс роботов · 2026, три месяца

Единственный дизайнер, фриланс

- Весь цикл: UX, UI, дизайн-система, логотип и вся графика. 16 страниц в четырёх ширинах, дизайн-система на 831 переменную в трёх уровнях; после передачи в разработку проверка сборки с 36 карточками и документация для разработчиков. Сайт работает: uxdevice.ru

TON Walk, игра формата walk-to-earn внутри Telegram · 2025, три месяца

Единственный продуктовый дизайнер

- Опрос 63 человек, тест прототипа в трёх группах, 94 экрана, 46 наборов компонентов. Тексты интерфейса на английском, и часть работы с командой продукта шла на английском.

Miningx100, интернет-магазин оборудования для майнинга · март 2025 — 2026

Единственный дизайнер, частный заказчик

- Дизайн-система на 179 переменных; больше 60 экранов: каталог, сравнение и сценарии заявки; шесть лендингов; калькулятор майнинга в четырёх ширинах; проверка сборки с замечаниями по 20 экранам. Сайт работает: miningx100.ru

Концепт сервиса знакомств вокруг событий · 2026

Единственный продуктовый дизайнер

- 18 экранов концепта, сценарий входа на 24 экрана, два экрана пересобраны на дизайн-системе платформы, внутри которой работает сервис.

НАВЫКИ

Дизайн: продуктовый дизайн, UX/UI-дизайн, пользовательские сценарии (user flows), прототипирование, адаптивный веб, мобильные приложения, приложение внутри Telegram

Дизайн-системы (design systems): компоненты и варианты, дизайн-токены в переменных Figma, светлая и тёмная темы, правила использования (гайдлайны), UI-киты, адаптация готовой системы

Исследования: опросы, юзабилити-тесты, тесты прототипов, карты пути клиента (CJM)

Передача в разработку: хендофф, дизайн-ревью сборки (design QA), проверка контраста по WCAG AA

Области: B2B-платформы (HR, финансы), e-commerce, мобильные игры

Инструменты: Figma (переменные, компоненты, прототипы), Notion. **ИИ-инструменты:** Claude, который делает в Figma основу и названия свойств компонентов, а остальное настраиваю и проверяю я; Grok.

ОБРАЗОВАНИЕ

IT HUB, частный колледж · 2022–2025

Среднее профессиональное образование, специальность «Дизайн (по отраслям)»

Готовлюсь к поступлению на бакалавриат International Business Administration в WU (Венский университет экономики и бизнеса), Вена; учёба начнётся в 2028 году.

ЯЗЫКИ

Русский — родной · английский — B2 · немецкий — B1