



Батина Екатерина

Продуктовый дизайнер — Москва

+7 (977) 771-87-38 · arustamova_k@bk.ru · t.me/katrina_batina

Продуктовый дизайнер, 3+ года. Веду продукт полного цикла: от исследований и гипотез до hi-fi макетов, передачи в разработку и приёмки в проде; веду несколько проектов параллельно и переключаюсь между задачами разного масштаба. Проектирую мобильные и веб-интерфейсы — для B2C-платформ федерального масштаба (124 000+ пользователей) и B2B/B2G-систем для операторов (высоконагруженная государственная система безопасности, 5 форм-факторов). Участвовала в запуске 6 цифровых продуктов. Решения принимаю по продуктовым метрикам: A/B-тесты, юзабилити, воронки и события в аналитике. Вела команду из 3 дизайнеров. Использую AI в дизайн-процессе: прототипы в коде (вайбкодинг), генерация визуалов, синтез интервью.

ОПЫТ РАБОТЫ

Группа компаний Qoollo

Product Designer

Август 2023 – настоящее время (3 года 2 месяца)

SecurityTech — государственная система безопасности КПП (под NDA) | 2024–2026

- Более 2 лет самостоятельно вела направление: проектирование и реализация от постановки задачи до приёмки в проде для 5 форм-факторов — кросс-платформенный дизайн, включая мобильные интерфейсы и рабочие интерфейсы операторов.
- Работала в кросс-функциональной команде с менеджерами, аналитиками и разработчиками: собирала требования стейкхолдеров, формулировала задачи и критерии успеха, искала решения на стыке пользовательских сценариев и технических ограничений, проводила дизайн-ревью реализации. Внедрила регулярное юзабилити-тестирование в культуру проекта.
- Перепроектировала сценарии оформления проходов и информационную архитектуру рабочих экранов. По итогам тестов с операторами: время ключевого сценария –25%, число ошибок при оформлении проходов –15%.

Цифровой марафон — Сбер, Школа 21, Нетология | 2026

- Редизайн сайта марафона в новой дизайн-системе Сбера. Аудит выявил перегруженную главную, незаметную регистрацию и разнобой в типографике. Предложила и защитила перед заказчиком новое видение страницы: перестроить её вокруг регистрации как главного сценария и упростить воронку — сократила форму с 12 до 6 полей, разбила по шагам, собрала единый UI-kit и типографическую систему.
- Проверила гипотезу A/B-тестами до/после: регистрации +24%, конверсия из визита в регистрацию с 10% до 20%, прохождение этапов до конца ×3. Отслеживала воронку и события в аналитике.
- 124 000 зарегистрированных пользователей — рекорд за все годы марафона; участие в трёх номинациях.
- Вела команду из 3 дизайнеров: распределение задач, ревью макетов, единый подход к качеству, ответственность за сдачу результата; менторство коллег.

Артек × Школа 21 — платформа всероссийского конкурса | 2026

- Редизайн платформы конкурса «Школы 21» и МДЦ «Артек»: снизила когнитивную нагрузку интерфейса, перевела визуальный стиль на новую дизайн-систему Сбера — устаревший стиль вызывал недоверие пользователей.
- Проверила решения юзабилити-тестами: время целевого сценария –20%, оценка удобства (SUS) с 64 до 82.

Платформа конкурса Минэкономразвития РФ | 2025–2026

- Перепроектировала информационную архитектуру подачи заявки: упростила форму, ввела раздел уведомлений со статусами, разделила типы заявок для упрощения экспертной оценки.
- Скорость подачи заявки выросла в 4 раза за счёт автоматизации заполнения.

Платформа «Цифровая кафедра» для МГТУ им. Баумана | 2023–2024

- Спроектировала онлайн-платформу IT-квалификации для студентов: каталог с поиском и выбором образовательных программ, профориентационные тесты, платформу стажировок, доступ к учебным материалам и чат-бот — диалоговые сценарии и интерфейс.
- За первый учебный год платформой воспользовались 3 000+ студентов, профориентационные тесты прошли 1 200+ человек.

Курс дизайна для Ростелекома | 2026

- Разработала и записала курсы по UX/UI для взрослых и подростков, в т.ч. модуль «Основы UX»: 400+ слушателей, до конца дошли 78%, средняя оценка 4,8 из 5.

Стартап ReflecTime | 2024

- Разработала в команде планировщик задач от выгорания в календаре: дашборд с аналитикой и статистикой, опросы пользователей, интеграция с Яндекс Календарём.

Хакатон Qoollo | 2024

- Спроектировала лендинг с информацией и регистрацией участников; дизайн-концепция на основе фирменного стиля компании.

ЛИЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

Praktika School — мобильное приложение | 2023

- Praktika.School — сервис подписки на короткие видеолекции. Более 95% пользователей смотрели лекции и делали задания с мобильных устройств, но продукт существовал только как сайт.
- Спроектировала мобильное приложение с четырьмя разделами: личный кабинет, лекции по подписке, купленные курсы с домашними заданиями и каталог курсов. Приложение запущено.

Microsoft Teams — Scheduling assistant | 2023

- Концепт интеграции с календарём, чтобы высвободить время пользователей: конкурентный анализ, CJM, тестирование гипотез, A/B-тесты.

Таск-трекер для HSE App X | 2023

- Концепт таск-трекера в мобильном приложении НИУ ВШЭ HSE App X: пользовательские сценарии, интерактивный прототип.

ИНСТРУМЕНТЫ

- **Figma:** компоненты, варианты, автолейауты, интерактивные прототипы, Smart Animate; понятная структура файлов для разработчиков и менеджеров.
- **AI в работе:** Claude, ChatGPT, Gemini, Recraft, Kling AI — прототипы в коде (вайбкодинг), генерация визуалов, синтез интервью, автоматизация рутины; быстро осваиваю новые инструменты.
- **Аналитика:** воронки, события, дашборды.
- **Графика и веб:** Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, Tilda / Readymag.

НАВЫКИ

- **Продукт:** гипотезы, продуктовые и бизнес-метрики, A/B-тестирование, юзабилити и коридорные тесты, UX-исследования, глубинные интервью, CJM, User Flow, Job Stories, информационная архитектура, пользовательские сценарии и путь end-to-end, воронки.
- **Интерфейсы:** мобильные и веб, кросс-платформенный и адаптивный дизайн, простые и понятные интерфейсы, снижение когнитивной нагрузки, вайрфреймы и прототипы, анимация интерфейсов, типографика, композиция, внимание к деталям, системное мышление.
- **Система и процесс:** развитие дизайн-системы, UI-kit, документирование компонентов и новых паттернов, дизайн-ревью, передача в разработку и приёмка, работа с неопределённостью — от несформулированной задачи до плана, сбор требований стейкхолдеров, аргументация и защита решений перед командой и заказчиками, обратная связь, менторинг.

ОБРАЗОВАНИЕ

Центральный университет, Москва

Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design) — Магистр — 2028

Государственный университет просвещения, Москва

Дизайн — Бакалавр — 2026

Яндекс Практикум

Курс «Дизайнер интерфейсов» — 2023