

Андрей Велжа

Senior Product Designer / Продуктовый дизайнер

+7 902 703-12-21 · uixraykin@gmail.com · Telegram @uixray · uixray.tech

Профессиональный профиль

С 2015 года проектирую сайты, сервисы и мобильные приложения для B2B, B2C и B2E-продуктов.

Специализируюсь на дизайн-системах и DesignOps: формирую общие принципы, паттерны и документацию, которые позволяют бизнесу последовательно развивать связанные продукты, проверять новые решения и сохранять единый язык интерфейсов.

На уровне продукта связываю цели бизнеса с пользовательскими сценариями, техническими возможностями выбранного стека, доступными ресурсами и возможностями команды. Аргументирую решения, оцениваю их влияние на дальнейшее развитие продукта и сопровождаю реализацию.

Ключевые навыки

Product Design · Design Systems · UX · DesignOps · UX/UI · информационная архитектура · пользовательские сценарии · User Flow · интерактивные прототипы · web · mobile · B2B · B2C · B2E · e-commerce · внутренние сервисы · Figma · UI Kit · Components · Variants · Auto Layout · Variables · Tokens · адаптивный дизайн · документация · handoff · Design Review · Design QA

Опыт работы

Продуктовый дизайнер, Лудинг

сентябрь 2021 — настоящее время · частичная занятость до ноября 2025 года, затем полная занятость

- Отвечаю за дизайн связанного набора продуктов компании: мобильных приложений для торговых представителей, клиентов и партнёров, административных web-интерфейсов и корпоративных сайтов. Развиваю запущенные продукты и самостоятельно проектирую новые решения с нуля, сопровождая их реализацию вместе с разработчиками.
- Спроектировал мобильное приложение для торговых представителей — один из ключевых инструментов цифровизации компании. Приложение заменило аналоговые методы управления заказами единым цифровым процессом и поддерживает работу при нестабильной связи.
- Спроектировал с нуля и продолжаю развивать административную систему для управления работой менеджеров. Объединил мониторинг, планирование, логистику, менеджмент торговых точек и операционные данные в едином рабочем контуре. Использование Material Design 3 позволило направить основные ресурсы на проектирование, проверку и последовательное развитие пользовательских сценариев.
- Сократил расходы на авторизацию и снизил зависимость продукта от одного канала подтверждения: спроектировал и довёл до реализации вход через SIM Push с каскадом резервных способов авторизации.

UX/UI-дизайнер, Quick Code

март 2026 — настоящее время · неполная занятость

- Проектирую клиентские интернет-магазины и web-сервисы: уточняю задачи с заказчиком, анализирую существующие сценарии, формирую решения с учётом архитектуры продукта и технических возможностей, сопровождаю реализацию.

Ведущий UX/UI-дизайнер, Хайстек

декабрь 2024 — март 2026

- Как единственный дизайнер отвечал за полный цикл проектирования клиентских интернет-магазинов и web-сервисов — от обсуждения исходной задачи и формирования сценариев до подготовки интерфейсов и сопровождения реализации. Самостоятельно согласовывал решения с заказчиками и разработчиками.
- Систематизировал накопленный опыт компании в разработке интернет-магазинов и приложений для клиентов, курьеров и сборщиков, сформировав FSBox — масштабируемую e-commerce-экосистему с общей продуктовой логикой, сценариями и дизайн-системой. На её базе запущены и продолжают развиваться четыре клиентских проекта.
- Для web- и mobile-продукта «Бонус Клуб» с четырьмя ролями сформировал единую дизайн-инфраструктуру: компоненты, шаблоны, состояния, темы, документацию и правила подготовки макетов. Разработчики использовали аннотации в Figma как требования к реализации.

UX/UI-дизайнер, затем Lead Designer, Автомакон

август 2018 — декабрь 2024

- Последовательно расширил зону ответственности: от проектирования по сформулированным задачам до ведения UX-направления проектов, работы с заказчиками и профессионального лидерства в небольшой команде дизайнеров.
- Заложил рабочую основу дизайн-системы для мобильного приложения и внутренних сервисов «ВкусВилла» на этапе, когда в проектах ещё не было общих паттернов, компонентов и правил.
- Участвовал в создании и дальнейшем развитии внутреннего task-трекера «Метеор», который был реализован, длительное время использовался несколькими командами разработки и развивался вместе с их рабочими процессами.
- В небольшой команде отвечал за проектирование и развитие дизайн-систем, проводил ревью решений, поддерживал дизайнеров и участвовал в обучении стажёров.
- Для edtech-продукта «Решиту» спроектировал связанный жизненный цикл учебного задания для учителя, ученика и родителя в web- и mobile-интерфейсах. Определил логику авторизации, отправки, получения и проверки заданий для трёх ролей; подготовил прототипы, интерфейсы, UI Kit и требования для реализации.

AI и инструменты

Использую Figma AI, Codex, Claude и Antigravity для исследования вариантов, быстрого прототипирования, подготовки проектной документации и автоматизации повторяющихся операций. Настраиваю повторно используемые skills и агентные сценарии, ставлю задачи AI-агентам и разделяю исполнение и проверку результата.

Основные инструменты: Figma, FigJam, Miro, Notion, Jira, Confluence, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Базовое понимание Storybook, Git и frontend-разработки.