

Евгений Шевцов

руководитель отдела дизайна



опыт работы

руководитель отдела дизайна

Usetech, февраль 2023 по н.в.

С 1 февраля вступил в должность руководителя отдела дизайна.

С вступлением в должность практически отказался от работы руками и занимаюсь исключительно менеджментом.

Провожу аналитику дизайн-зрелости команды, внедряю новые практики и подходы. Ввожу сессии дизайн-критики, провожу обучающие встречи на лидерские качества команды, планирование задач.

Провожу собеседования, аттестации, performance review и встречи 1-to-1.

Выстраиваю долгосрочное планирование в отделе. Работаю с тендерами и пре-сейлами, занимаюсь пипл-менеджментом.

Отвечаю за весь HR-бренд, внешнюю и внутреннюю коммуникацию компании.

опыт работы

руководитель UX-направления

Usetech, август 2019 по январь 2023

С 2019 года возглавляю направление, которое отвечает за исследования и дизайн. В нашем отделе создаются продукты и сервисы для заказчиков: личные кабинеты, enterprise-решения, облачные и коробочные решения.

Занимаюсь стратегией дизайн-отдела и улучшением процессов. Являюсь связующим звеном между внутренними отделами (внутренними заказчиками) и внешними заказчиками.

Распределяю загрузку отдела, работаю с тендерами и пре-сейлами. Помогаю со стартом проекта, созданием общей концепции и вектора развития продуктов.

Иногда выступаю в качестве “играющего тренера” и с удовольствием прихожу на проекты для помощи.

Провожу аттестации для дизайнеров, составляем персональный план развития, помогаю ставить цели на следующий год.

Решаю конфликты и спорные ситуации, если они имеются.

опыт работы

арт-директор

Unique Network, май 2021 — октябрь 2022

Дочерняя компания Usetech. Кружок крипто-энтузиастов, который превратился в полноценную компанию.

Пришел в команду в самом ее зарождении, помогал с проектированием приложений для хакатона Hackusama. В качестве бонуса сделал бесплатную NFT-коллекцию substraPunks (трибьют на Cryptopunks).

Мы выиграли хакатон с программным решением и получили приз зрительских симпатий за коллекцию, после чего комьюнити попросило сделать возможность обмена и торговли NFT.

Разрабатываю дизайн-концепцию всего бренда. В мои обязанности входит связать 3 продукта, коммуникационный дизайн и маркетинг в одно целое.

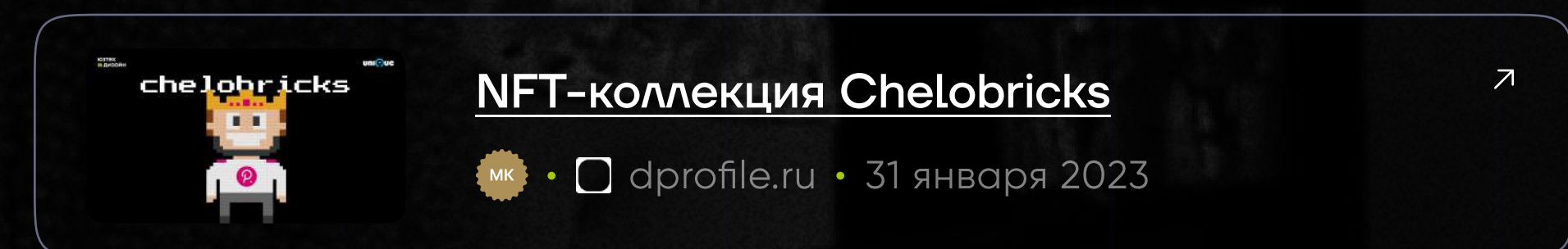
Лидирую команду из 4х человек: 2 продуктовых дизайнера, 1 графический, 1 web-дизайнер.

Взаимодействую с маркетинговым агенством из Нью-Йорка и Сингапура.

За 6 месяцев общий оборот коллекции **«SubstraPunks»** составил более **1 млрд.рублей**, а общая стоимость всей коллекции стала более **\$10млн**.

В мае 2021 создал вторую коллекцию NFT-токенов **«Chelobricks»**, собранных из деталей лего в вариациях 10 тысяч штук. Оборот за июль, август и сентябрь 2021 составил 60млн. рублей.

В июне 2022 **«Chelobricks»** появились в виде физической 3D-модели, которые стали «оскаром» для номинаций амбассадорской программы Polkadot. Всего изготовлено больше 2 тысяч штук и отправлено по всему миру.



опыт работы

старший дизайнер

Usetech, август 2017 — август 2019

В компании с 2017 года в роли старшего дизайнера.

В основном занимался проектами из государственного и околосударственного сектора.

Активно внедрял практику исследований, в основном качественные методы. Проводил юзабилити-тесты, глубинные и решенческие интервью.

Проектировал интерфейсы систем учета, статистики, аналитики. Принимал участие в разработке web и мобильных приложений.

Проекты по телемедицине, транспорту, ЖКХ, энергетика.

Клиенты: Siemens, Сбербанк, Mailru Group, Администрация Москвы, Касперский, ЦОДД, Сколково, Ренессанс, Ростелеком.

опыт работы

дизайнер

Технология Здоровья, август 2016 — август 2017

Продуктовая разработка. Приложение по телемедицине.

дизайнер

ФОРС ЦР, август 2015 — август 2016

Интегратор. Государственные и около государственные проекты.

дизайнер

Фриланс, январь 2011 — август 2015

Корпоративные сайты, интернет-магазины, мобильные приложения

обучение

bang bang education

Паттерны дизайн-менеджмента, сентябрь 2021 — январь 2022

Курс Юры Ветрова по дизайн-менеджменту. Учебные задания — отдел дизайна Юзтех и продуктовая команда Unique Network.

ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ

UX-исследователь, апрель 2019 — июнь 2019

Оффлайн-курс Ксюши Стерниной. Повышение квалификации.
Сквозное домашнее задание — исследование новостроек для ЦИАИ.

С презентацией можно ознакомиться тут: [figma.com/UX-RESEARCH-\(HSE\)](https://figma.com/UX-RESEARCH-(HSE))

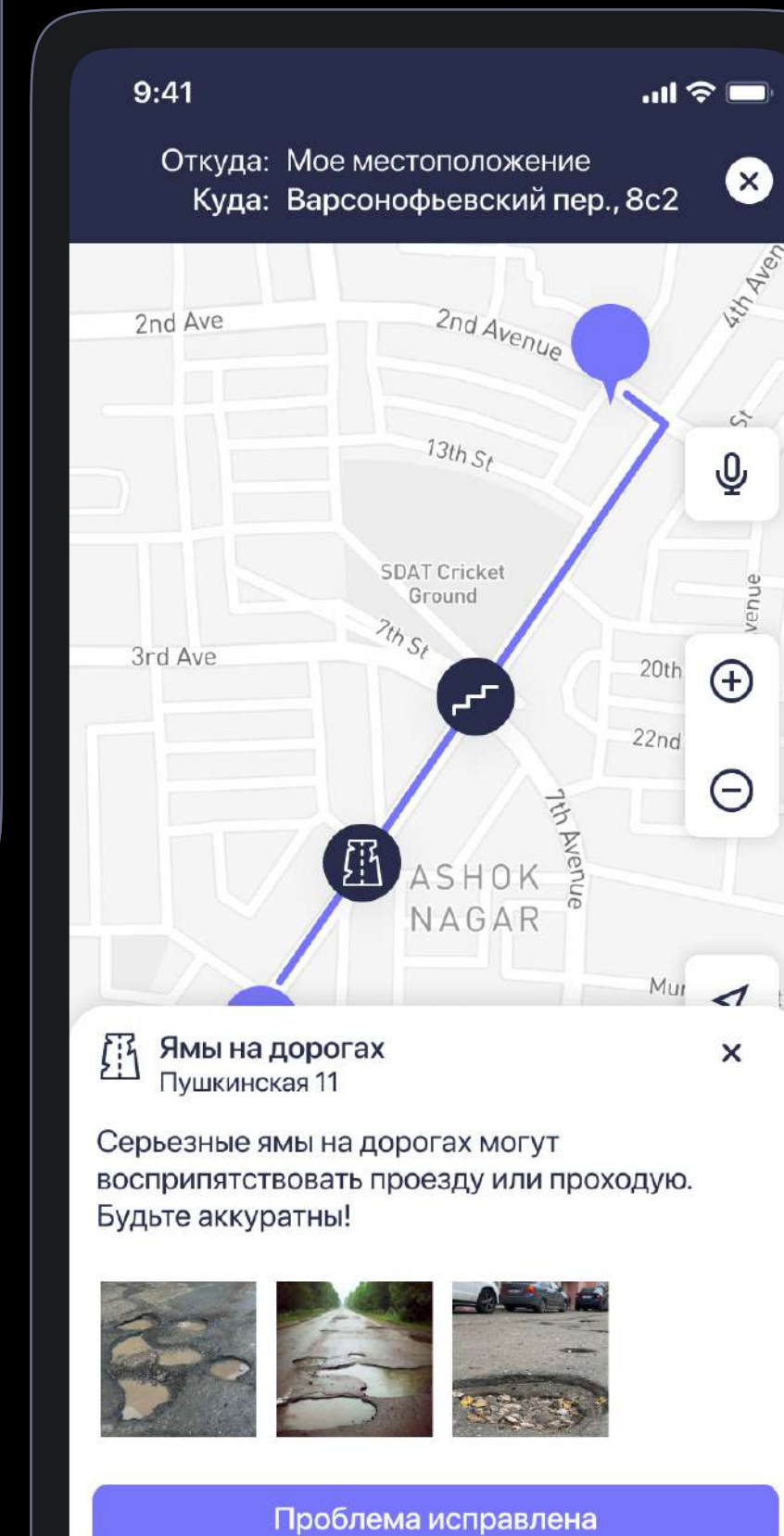
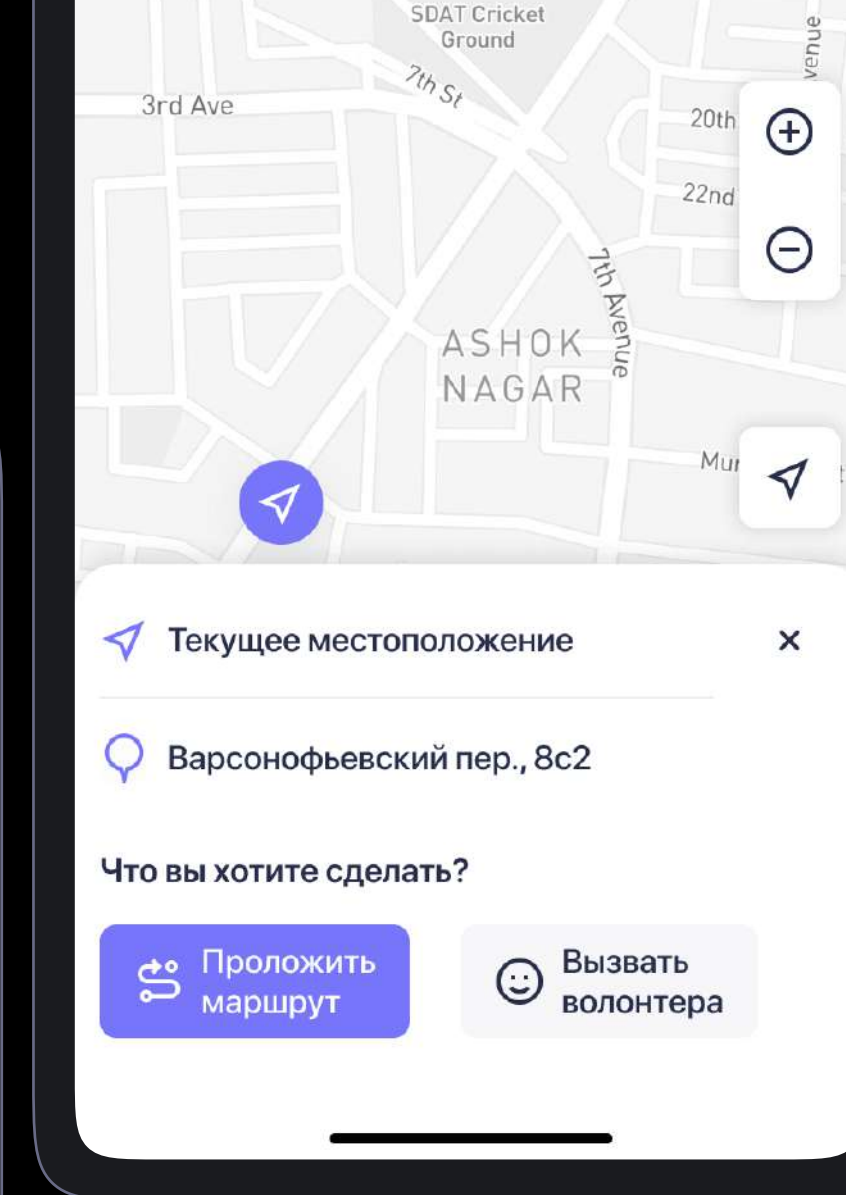
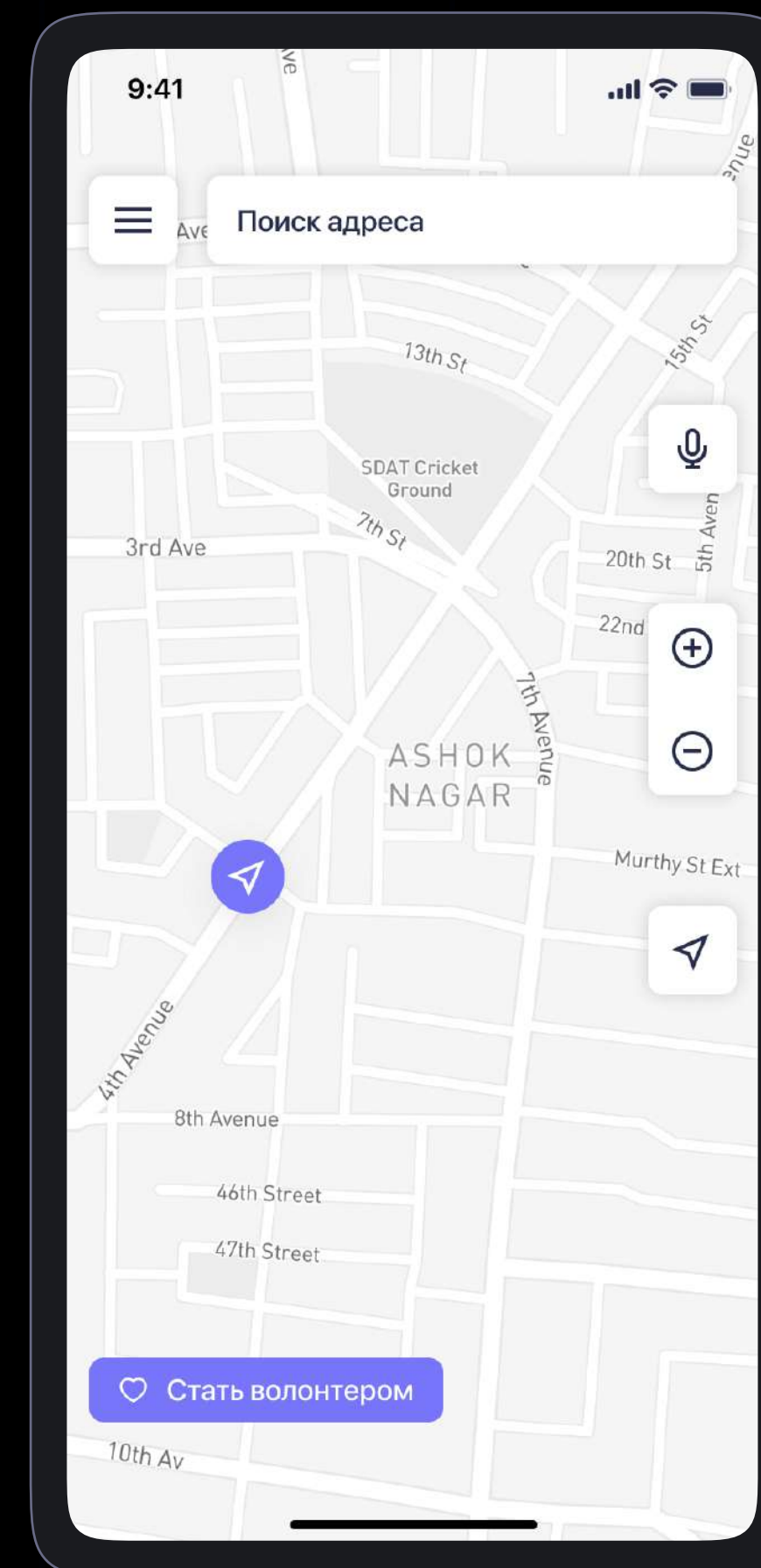
конкурсы и хакатоны

🏆 1 место • 40 часов

Мобильное приложение для построения безбарьерных маршрутов маломобильных групп граждан, 2020 год

Разработка мобильного приложения по типу Яндекс.Навигатор, которое позволяет выстроить маршрут минуя бордюры, помогает найти пандусы и светофоры для слабовидящих.

Видео с защитой нашего решения с привязкой ко времени: youtu.be/MsBcxon9Ktw?t=2698



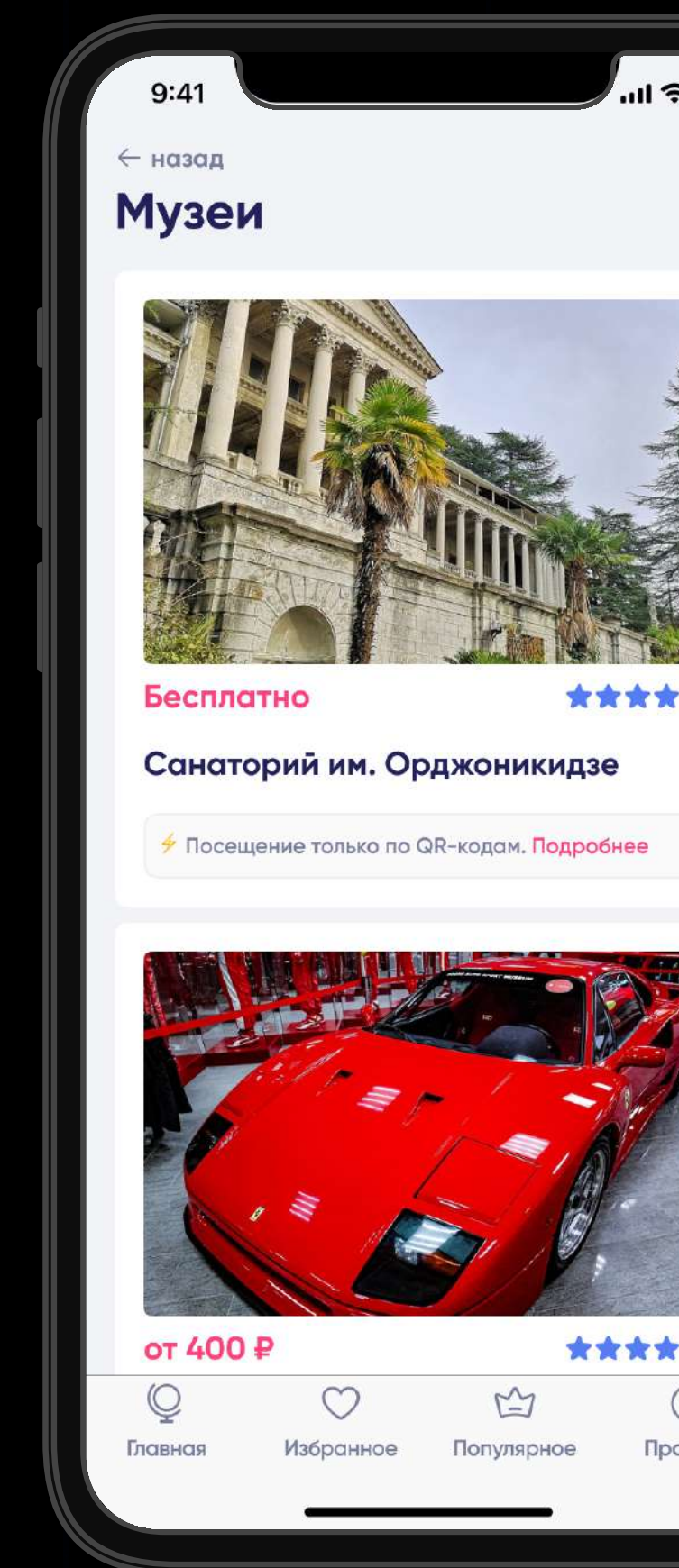
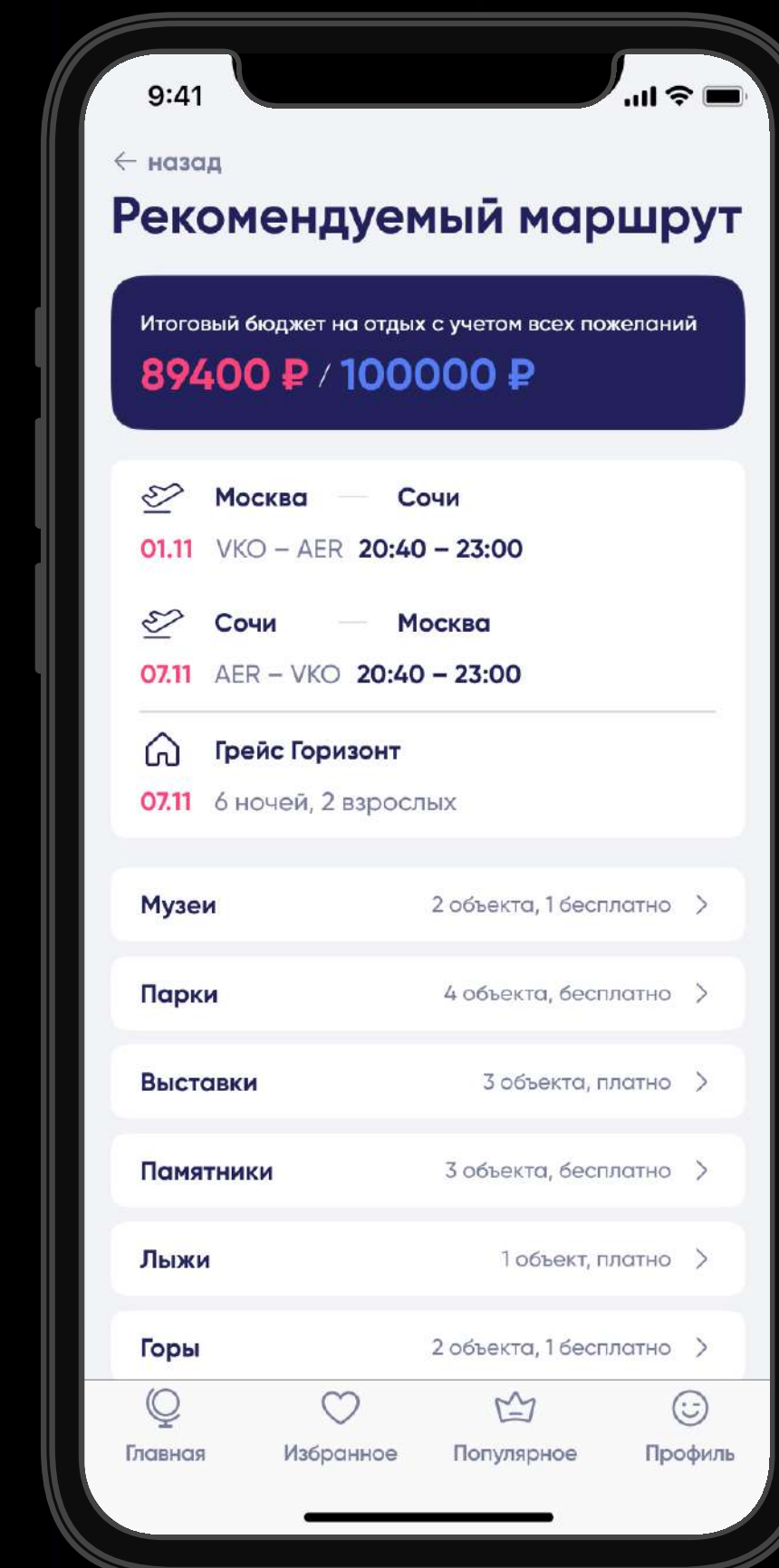
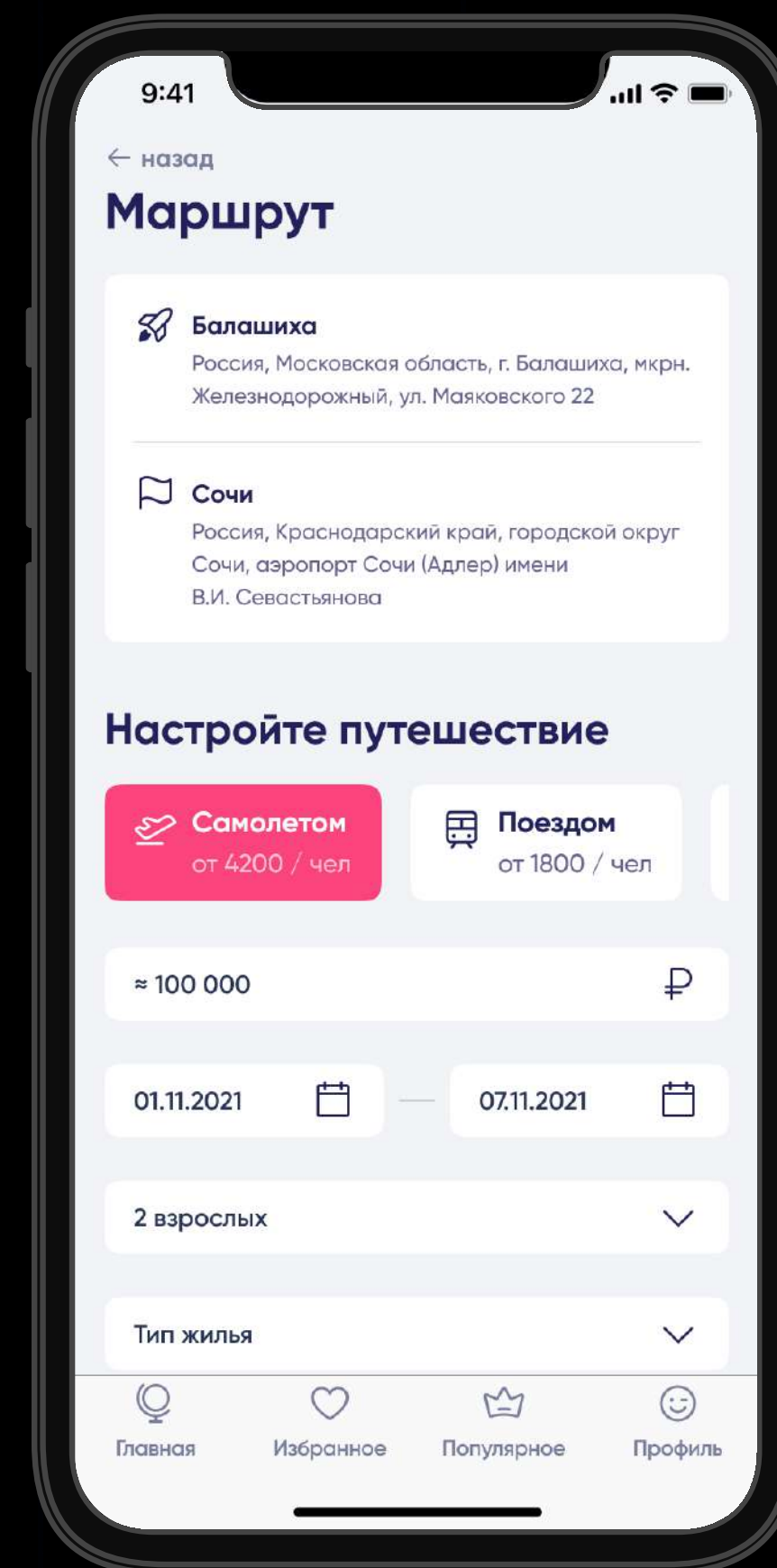
🏆 1 место · 40 часов

Мобильное приложение путешественника, 2021 год

Разработка мобильного приложения для одиночных и совместных путешествий.

Помогает выбрать досуг под бюджет, рекомендует посетить те места, которые более предпочтительны для туриста и помогает пережить непогоду или усталость, основываясь на погоде и фитнес-браслете.

Видео с защитой нашего решения с привязкой ко времени: youtu.be/wGaUef44ZAE?t=8067



конкурсы и хакатоны

🏆 2 место · 40 часов

Цифровой след. Метавселенная цифрового двойника, 2021 год

Веб-приложение с возможностью отследить свой цифровой след, который аккумулируется в приложении.

Так как речь шла о метавселенных, а основное потребление контента предполагает использование VR/AR, мы так же сделали упор и на этих технологиях.

Видео с защитой нашего решения с привязкой ко времени: youtu.be/zYyybzkwRoo?t=11627



Цифровой Двойник ↗

be behance.net · 22 декабря 2021

METAVERSE

Главная

Фотографии

Публикации

Комментарии

Библиотека

Реклама

Друзья SOON

Сообщения SOON

Начните вводить для поиска

Всё в одном месте, наконец-то!

Музыка, фильмы, концерты, игры и друзья – всё в твоей метавселенной!



Прыжок в другую метавселенную



Roblox
Metaverse Game



Minecraft
Metaverse Game

Пока вы играете, включайте!



публичная деятельность

выпуск подкаста

Команда «NoTryCatch»: хакатоны и победы, как за 40 часов сделать хороший продукт, 9 июля 2022

О деятельности нашей хакатон-команды мы рассказали в одном из выпусков подкаста «Дизайн Тусовка».

Мы с ребятами поделились своей историей и рассказали, что такое хакатоны и какие требования предъявляются к участникам. Как за 40 часов найти лучшее решение и как синхронизироваться с командой. А еще поговорили о кейсах, которые принесли победу.

телеграм-канал

Мамкин Дизайнер, май 2021 — по н.в.

Активно веду телеграм канал «Мамкин Дизайнер», в котором пишу про дизайн, продукты, разработку, процессы и менеджмент и мемы.

На 7 апреля 2023 в канале 4 900 подписчиков.

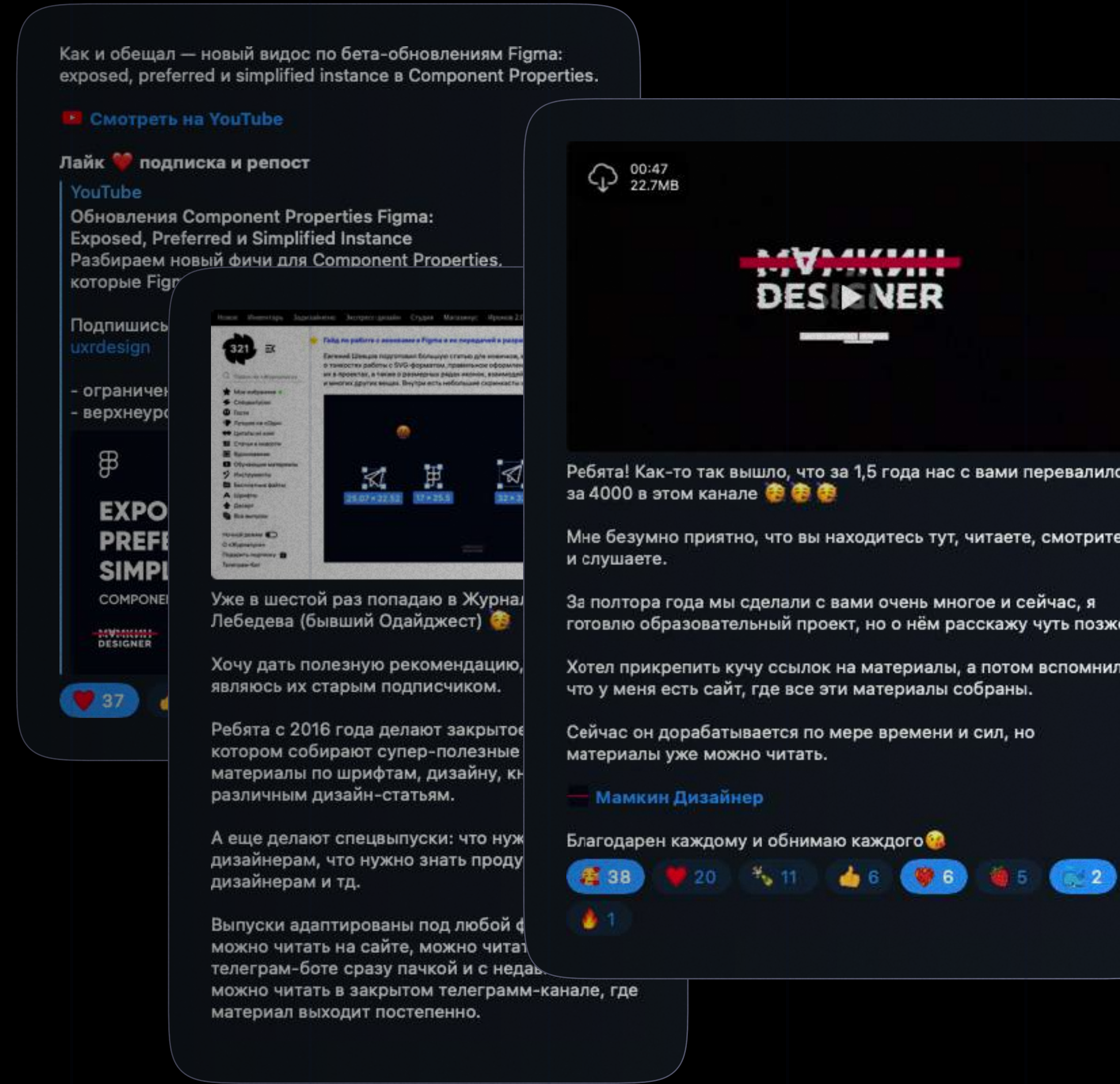
Пишу большие статьи на сложные и объёмные темы.

Материал востребован у дизайн-сообщества и не раз попадал в «Журналус» от Студии Артемия Лебедева и другие дизайн-издания.

Собираю полезный материал, который прочитал сам и который рекомендую в дизайн-дайджесты.

- [Ультимативный гайд по дизайн-токенам](#)
- [Гайд по работе с иконками в Figma и их передаче в разработку](#)
- [Вредные советы при устройстве на работу или как взбесить работодателя](#)
- [Выпуски дизайн-дайджеста](#)

Ссылка на телеграм-канал: t.me/uxrdesign



публичная деятельность

youtube-канал

Мамкин Дизайнер, май 2021 — по н.в.

Веду Youtube-канал, на котором выкладываю обучающие ролики про Figma, где говорю просто о сложном.

- [Свойство компонента // Component Properties – дополнение к Variants @ Обновления Figma 2022](#)
- [Обновления Component Properties Figma: Exposed, Preferred и Simplified Instance](#)

Выступаю на митапах, где говорю о дизайн-системах, дизайн-карьере, исследованиях, разработке мобильных приложений и так далее.

- [Figma. Дизайн-токены](#)
- [Воркшоп: Как подойти к разработке дизайн-системы](#)
- [DL Конференция Дизайн-карьера](#)

Поучаствовал в мероприятиях площадок: **Friends of Figma, Podlodka, DL Pro, Otus, ProductStar, Город IT.**

Все материалы на сайте: uxrdsqn.ru/meetup/

публичная деятельность

видео-подкаст

Дизайн Тусовка, сентябрь 2021 — по н.в.

В сентябре 2021 года попробовал себя в роли ведущего подкаста. Выпустил 3 выпуска и понял, что формат и концепцию нужно переработать.

С января 2022 подкаст выходит в видеоформате. Гостями становятся молодые и горячие специалисты из дизайн-сообщества, которые делятся своим уникальным опытом.

В подкасте мы затрагиваем самые разные темы: от брендинга и дизайн-процессов до хакатонов и sound-дизайна.

Гостями стали ребята из компаний: **ВТБ, ЕПАМ, Яндекс, МТС, Ailet, Red Collar, Мегафон.**

Средняя длина выпуска: 01:20, а аудиOVERсия подкаста поднималась в чартах Apple Подкасты до 10 места.

Этот подкаст мы делаем совместно с Usetech.

Все выпуски на сайте: uxrdsqn.ru/dp/

публичная деятельность

аудио-подкаст

ЭТОТ ВАШ ДИЗАЙН, июнь 2022 — по н.в.

Экспериментальный голосовой подкаст о дизайне, в котором я попробовал несколько форматов: техническая информация голосом, новостной выпуск в одиночку, обсуждение новостей с гостем и интервью.

Подкаст поднимался в топ-чартах Apple Подкасты до 8 места, а в категорию топ-выпуски попали сразу все эпизоды сезона.

- [Adobe покупает Figma. Press F to pay](#)
- [Что болит у разработчика при работе с дизайнером](#)

Этот подкаст я выпускаю без поддержки компании и делаю в нём всё что захочу, приходите в гости.

Послушать все выпуски на сайте: uxrdsn.ru/yd/

ЭТОТ
ВАШ
ДИЗАЙН