



Максим Синькевич

Product Senior UX/UI дизайнер

200 000 ₽

Senior · Полная занятость · Удалённо

Контакты

+79141941698

Email · Telegram · Сайт

Локация

Хабаровск

О себе

Senior UX/UI дизайнер с более чем 5 годами опыта в создании цифровых продуктов для e-commerce, финтеха и Web3. Проектировал мобильные приложения и веб-сервисы, включая продукты с геймификацией и блокчейн-функциональностью. Разрабатывал пользовательские сценарии, игровые механики и интерфейсы, повышавшие вовлечённость, возвращаемость пользователей и конверсию в целевые действия. Работал с продуктами на разных этапах развития, отвечал за качество UX/UI, дизайн-процессы и передачу решений в разработку.

Опыт работы · 6 лет 3 месяца

1 год 1 месяц

авг. 2025 г. —
настоящее время

Компания БКС

Product designer · Удалённо · Полная занятость · Senior

Развивал геймификацию внутри инвестиционного приложения «БКС Мир инвестиций» с фокусом на retention, engagement, пополнение портфеля и торговую активность. С нуля спроектировал игровой хаб и общую систему прогресса, уровней, аватаров и внутренней валюты, которая связала игровые механики с ключевыми действиями в основном продукте.

- Система заданий: связал игровые награды с продуктовыми действиями и запуском новых функций. После запуска WAU игрового раздела вырос примерно на 7%, конверсия в целевые действия — на 9%;
- Турниры инвесторов: спроектировал соревновательный сценарий с рейтингом, прогрессом и наградами. Количество сделок на участника выросло примерно на 11%, средний торговый оборот — на 8%;
- Розыгрыши и «Рыбалка с БКС»: связал игровые механики с пополнением инвестиционного портфеля. Конверсия в пополнение выросла примерно на 6–7%;
- «Колесо удачи»: разработал сценарий расходования внутренней валюты с рулеткой и коллекционированием. Доля пользователей, расходующих игровую валюту, выросла примерно на 12%, повторные заходы — на 9%;
- Система достижений: связал прогресс пользователя с ключевыми сценариями продукта — пополнением, первой покупкой ценных бумаг и прохождением тестов. Доля пользователей, переходящих к следующему ключевому действию, выросла примерно на 8%;
- Дополнительные игровые механики: развивал сюжетные и сезонные сценарии, включая «Мистическую гавань», которые поддерживали retention и engagement игрового раздела. Повторные заходы выросли примерно на 8%, WAU — примерно на 5%.

5 лет 3 месяца

июн. 2020 г. —
авг. 2025 г.

ООО РАСА

Product designer · Россия, Хабаровский край · Офис · Полная занятость · Lead

Product designer в агентстве, разрабатывавшем веб-сервисы и мобильные приложения для e-commerce и смежных направлений. Участвовал в реализации более 40 проектов, включая развитие существующих продуктов.

- Спроектировал приложение для сети продуктовых магазинов Пеликан, переведя программу лояльности из офлайн-формата в цифровой продукт;
- Спроектировал мобильное приложение для онлайн-ритейлера хоккейной экипировки Тафгай: расширил функциональность от бонусной карты до полноценного e-commerce-продукта с поиском товаров, каталогом и оформлением заказа;
- Выстроил дизайн-процессы с нуля: организовал регулярные дизайн-ревью и UX/UI-ревизии на всех этапах проекта для поддержания качества продукта;
- Разработал и поддерживал универсальные гайды и шаблоны, обеспечив единый стандарт оформления проектов и упростив передачу дизайна в разработку.

даты не указаны

HYPERCOIN

Product designer · Удалённо · Проектная работа · Senior

Product Designer в Web3-приложении на базе Telegram с геймификацией, блокчейн-экономикой и интеграцией TON. Развивал продукт итеративно, опираясь на DAU, Retention, sessions per user, conversion и внутриигровые транзакции.

- Пересобрал основной игровой цикл: упростил механики, добавил задания, сундуки с токенами, реферальную систему и переработал внутриигровой кошелёк. После второй итерации DAU и Retention выросли более чем в 2 раза, а среднее число сессий на пользователя — примерно в 3 раза;
- Спроектировал игровую карту и систему участков: покупка и развитие участков, награды и строительство объектов. Расширение игрового сценария помогло увеличить общее время пользователей в продукте примерно на 70%;
- Развивал внутриигровую экономику и Web3-сценарии: связал токен HYPERCOIN с заданиями, наградами, реферальной механикой и транзакциями, чтобы повысить ценность токена внутри основного игрового цикла;
- Создал дополнительные игровые механики, включая мини-игру COSMOTON, и интегрировал их в общий пользовательский сценарий Telegram-приложения.

Навыки

Знание языков

Английский A1 — Начальный уровень

Русский Носитель — Родной язык

Навыки

- figmafigjamlottierivemotion designuser flowgamification
- design systemcjmанализ метрикjtbdadobe after effectusability
- aiaccessibilityuser researchblender 3ddesign tokendesign sprints
- blockchainweb 3.0game developmentgame designvibecodeи