

Дарья Луговая

Product Designer · Mobile, Fintech

lugovayadarya13@yandex.ru · Портфолио · Telegram · LinkedIn · Москва · Готова к релокации

О СЕБЕ

Product Designer с опытом более 5 лет, последние 3 года — в fintech. Проектирую мобильные финансовые продукты: карты, кредиты, платежи. Упрощаю сложные сценарии на основе исследований и данных. Отвечаю за развитие дизайн-системы продукта.

ОПЫТ РАБОТЫ

PashaPay (m10) — Product Designer

Октябрь 2025 — н. в. · Баку · удалённо

Мобильное fintech-приложение, ~700 тыс. пользователей.

- **Digital Card.** Спроектировала путь пользователя от знакомства с картой до выпуска, активации и первой транзакции; дорабатывала UX по итогам интервью и тестирования прототипов. За первые две недели после запуска выпущено 51,8 тыс. карт, проведено более 500 тыс. операций на \$3,4 млн.
- **Кредиты.** Выяснила причину оттока на первом шаге кредитной воронки: по данным воронки и результатам интервью пользователи воспринимали кнопку «Подать заявку» как окончательное решение взять кредит. Переработала этап: представление условий, калькулятор и сценарий подачи заявки. Запланирован A/B-тест.
- **Лимиты карты.** Обосновала необходимость общего лимита карты, на котором строится логика остальных лимитов. Решение согласовали с продуктом ещё до разработки, поэтому обошлось без переделок.
- **Платежи.** Перерабатываю платёжный раздел, расставляю приоритеты элементов на основе аналитики кликов и переходов. Упростила модель автоплатежей: вместо трёх сущностей стало две, так как напоминание и автоплатёж с подтверждением по сути дублировали друг друга.
- **Дизайн-система.** Отвечаю за дизайн-систему m10 в рамках ребрендинга: архитектура компонентов и токенов, документация, синхронизация с разработкой. 90% компонентов реализованы в коде; дизайнеры реже отвязывают компоненты, макеты меньше расходятся с кодом.
- **Экран входа.** По собственной инициативе веду редизайн экрана входа: предложила концепцию, согласовываю контент со стейкхолдерами.
- **Вовлечение и рост.** Создала систему шаблонов in-app баннеров, которыми маркетинг управляет без релизов приложения; подготовила гайдлайны и документацию. CTR баннеров оказался вдвое выше, чем у сторис (14,1% против 7%). Вела продуктовую часть праздничной игровой кампании совместно с маркетингом и креативной командой: 47,9 тыс. игровых сессий, конверсия из сторис в игру — 50,6%.
- **Digital Market.** Переработала раздел развлечений в каталог цифровых товаров: информационная архитектура, категории, сценарии покупки.

PashaPay — UX/UI Designer (контракт)

Август 2023 — октябрь 2025 · Баку · удалённо

- Редизайн сайта m10: переходы к скачиванию приложения выросли на 49%, активации после установки — на 14,4%.
- Перенесла сайт с Tilda на Webflow и создала систему шаблонов: подготовка лендинга сократилась с трёх недель до одной. Продолжаю поддерживать сайт.

Фриланс — UX/UI Designer

Декабрь 2020 — август 2023

Fintech, crypto, e-commerce. Проектировала концепт десктопной торговой платформы для криптотрейдеров: биржа и инструменты для трейдинга.

НАВЫКИ

Продуктовый дизайн: Mobile UX/UI (iOS, Flutter), User Flows, Information Architecture, Interaction Design, Prototyping, Design Systems

Исследования и данные: пользовательские интервью, юзабилити-тестирование, продуктовые метрики, решения на основе данных

Инструменты: Figma, Figma Make, Claude (прототипы, анализ интервью, брейнштормы), Jira

Процессы: Scrum, работа в кросс-функциональной команде

ОБРАЗОВАНИЕ И ЯЗЫКИ

МИРЭА — Российский технологический университет · Бакалавриат, информационная безопасность · 2020–2024

Тинькофф Образование · Product Design · 2024

Русский — родной · Английский — Upper-Intermediate (B2)