Першай Светлана

Продуктовый дизайнер | UX/UI

Санкт-Петербург / Москва • sveta.pershay@yandex.ru • +7 (904) 550 91 57 • tg: @pershay



О СЕБЕ

Разбираю сложные системы на части. Смотрю, где спотыкаются люди, и иду дальше: в процессы, данные и логику, которая стоит за интерфейсом.

Системному мышлению меня научила география, моя первая специальность. Привычка смотреть на взаимосвязи среды, экономики и поведения людей осталась со мной и в продуктовой работе. Дополняю этот подход методами UX-исследований, социологии и поведенческой экономики.

Сама провожу исследования: глубинные интервью, юзабилити-тесты, полевые наблюдения. Поэтому дизайн-решения опираются на данные — их проще защищать перед командой и стейкхолдерами, включая C-level. Строю и развиваю дизайн-системы, умею договариваться с разработкой, продактами и QA.

Последний год много работаю с AI: использую его для исследований, анализа, прототипирования и технических задач. Экспериментирую с агентами и автоматизацией, смотрю, где новые инструменты действительно экономят время и меняют рабочий процесс.

НАВЫКИ

Аналитика и исследования: глубинные интервью, контекстные наблюдения, полевые и дневниковые исследования, юзабилити-тестирование, айтрекинг, анализ пользовательского опыта и рабочих процессов, проверка гипотез, конкурентный анализ, трендвотчинг, CJM, JTBD, сегментация, сценарное планирование.

Проектирование: пользовательские сценарии, информационная архитектура, UX/UI, корпоративные платформы, B2B- и enterprise-системы, веб- и мобильные сервисы, дизайн-системы, сопровождение разработки.

AI и технологии: навыки промт-инжиниринга, AI-агенты, Claude Code, Codex, MCP-серверы, критическая проверка AI-результатов, AI-прототипирование, SQL, Python, OSINT. Есть практический опыт с Docker, Supabase, Caddy, Git, HTML/CSS/JS и Vue.

Работа с командами: кросс-функциональная работа, коммуникация со стейкхолдерами и заказчиками, защита решений, рабочие обсуждения, организация внутренних процессов, онбординг, базы знаний и профессиональные сообщества.

Инструментарий: Figma, Miro, Adobe Photoshop / Illustrator, Readymag, YouTrack, Git.

Английский: Intermediate.

Водительские права: категория B.

ОПЫТ РАБОТЫ

Istora (istora.pro)
Умный блокнот

2025 — настоящее время

Сооснователь, продуктовый аналитик и исследователь

- Довела продукт от no-code-прототипа до запуска за четыре месяца. Занималась исследованиями, сценариями, дизайном, текстами и выводом продукта на рынок;
- Часть технических задач закрыла без отдельного разработчика. С помощью AI-инструментов настроила self-hosted-инфраструктуру, Docker, Supabase, Caddy, деплой и прием платежей;
- Вместе с филологом-переводчиком запустила проект о языке, ИИ и мышлении. Отвечаю за упаковку сложных тем на стыке технологий и гуманитарных наук.

МойОфис
Корпоративное ПО, десктопные редакторы

2023 — 2026

Старший продуктовый дизайнер-аналитик

- Провела 30+ глубинных интервью, экспертные встречи и исследования в реальной рабочей среде;
- В РАНХиГС наблюдала за работой 20+ человек во время обучения. Нашла восемь повторяющихся барьеров, которые команда использовала при доработке продукта;
- Анализировала поток пользовательских тикетов: искала повторяющиеся проблемы, сверяла их с интервью и помогала расставлять приоритеты в бэклоге;

МойОфис
Корпоративное ПО, десктопные редакторы

2023 — 2026

- Инициировала выезд аналитиков к заказчику. Команда увидела процессы на месте, и количество согласований сократилось;
- Разработала концепт приложения с нуля. Использовала AI-инструменты и vibe-coding, чтобы проверить гипотезы до начала полноценной разработки;
- Работала с FE/BE-разработчиками, PM и QA. Синхронизировала задачи и помогала команде сохранять общую логику решений;
- Лидировала кросс-продуктовую группу по унификации визуальных стандартов;
- Регулярно представляла продуктовые решения стейкхолдерам, включая CPO и CTO;
- Провела аудит компонента дизайн-системы: разобрала 100+ вариантов и унифицировала 10 основных. Разработка ускорилась на 20%.

Steor
Судовая и береговая системы мониторинга

2022 — 2023

Старший UX/UI-дизайнер

- Разобралась в B2B-процессах судового мониторинга и спроектировала логику двух сложных систем для полевых и офисных пользователей;
- Системами пользуются более десяти судов и предприятий;
- Собрала мультипродуктовую дизайн-систему из 100+ компонентов и общие правила для интерфейсов;
- Запустила внутреннее дизайн-комьюнити из шести человек. Организовала регулярные ревью и встречи для обмена опытом.

Центр реактивного программирования
B2B-решения, корпоративный сектор

2017 — 2022

UX/UI-дизайнер

- Работала с наукоемкими продуктами: AI/ML, облачными вычислениями, инженерными системами и SPDM;
- Провела 20+ UX-исследований сложных B2B-продуктов, в том числе исследования с айтрекингом и наблюдения за работой профессиональных пользователей;
- Спроектировала 15+ приложений и сценариев для enterprise-систем;
- Работала с инженерными платформами, где связаны требования, модели, расчеты, задачи и история проектных решений. В таких продуктах задача была не в том, чтобы сделать предметную область «простой», а в том, чтобы человеку было легче ориентироваться в ее сложности;
- Проектировала образовательные и корпоративные системы. Изучала работу преподавателей и сотрудников, перестраивала пользовательские сценарии, сопровождала разработку после передачи макетов;
- Постоянно работала в связке с FE/BE, PM и QA: обсуждала требования, ограничения и реализацию;
- Нанимала и адаптировала дизайнеров. Собрала базу знаний, выстроила онбординг и запустила внутренние воркшопы;
- Разрабатывала брендинг и визуальные материалы для внутренних продуктов.

ЦНТИ Прогресс

2014 — 2016

Администратор сайта

- Переработала и спроектировала с нуля разделы сайта, посадочные страницы;
- Разработала набор шаблонов для рассылок, серию баннеров и презентаций.

Фриланс

2010 — 2016

Дизайнер и верстальщик

- Разработала сайты для малого и среднего бизнеса: лендинги, корпоративные сайты, интернет-магазины;
- Сопровождала клиентов от брифа до запуска: готовила контент, визуальную подачу, переводила технические ограничения на язык заказчика.

ОБРАЗОВАНИЕ

Высшее

Южный федеральный университет, Институт наук о Земле, 2010

Курсы

- Графический дизайн (Импульс, 2011);
- Информационные ожидания (Собака Павлова, 2019);
- Дизайн-системы (Contented, 2021);
- UX-копирайтинг (Яндекс Практикум, 2021);
- Цифровая доступность (Школа цифровой доступности, 2025);
- Техники OSINT (Obrazum, 2026).

ПУБЛИЧНАЯ АКТИВНОСТЬ

“HolyJS”, техническая конференция для JavaScript-разработчиков: волонтер.

Конференция по юзабилити и проектированию пользовательского взаимодействия ”ProfsoUX”: волонтер и помощник организации.

ИТМО, конференция “Всемирный день юзабилити”: спикер с докладом “Диалоговый хаос: от беспорядка к типологии в сложном продукте”.

Product Radar: автор аналитического материала, посвященного инструментам поддержки стартапов (акселераторы, фонды, сообщества) в России в 2026 году для формирования актуальной базы знаний.

“Кто отфильтрует культуру” — исследование отбора ИИ-контента.
Собственные данные: ручная разметка выдачи Pinterest (200 позиций, 5 запросов), два эксперимента на 165 респондентах. Анализ регулирования, судебной практики и правил площадок. Сценарии развития.