Олександр Безобчук

Senior Product Designer, Київ, Україна

+38 098 047 44 45
bezick@gmail.com
LinkedIn
Портфоліо: www.bezobchuk.com

Мови: українська: рідна, англійська: B1

Десять років у цифрових продуктах: e-commerce, fintech, foodtech, agrotech. Працюю на стику дизайну й продукту: починаю з інтерв'ю та даних, формулюю гіпотези, потім перевіряю їх метриками. До цього чотирнадцять років працював у видавничому й рекламному дизайні, тому добре знаю сітки, типографіку й дедлайни. Найбільше люблю складні внутрішні інструменти, де хороший дизайн реально економить людям час.

Навички

- Дослідження: глибинні інтерв'ю, юзабіліті-тести, UX-аудити, customer development у стартапах, воркшопи.
- Продуктова робота: формулювання й перевірка гіпотез, дорожні карти, декомпозиція задач, пріоритизація, робота з кількома крос-функційними командами одночасно.
- Метрики: конверсійні воронки, частка каналу, середній чек, швидкість операцій у внутрішніх інструментах.
- UX та Дизайн: CJM та JTBD, інформаційна архітектура, прототипи, дизайн-системи, UX-тексти.
- Інструменти: Jira, Confluence, Miro, Figma, After Effects, Lottie Editor, Localize, Crowdin.

Досвід

MAUDAU (Fozzy Group), 2023–2026, remote

На початках – звичайний FMCG інтернет-магазин, зараз – маркетплейсі із 900+ продавців. NPS вітрини (сайт і застосунок) тримається на рівні 88–92 %. У команді в різний період було 1–4 дизайнери. Пів року я був єдиним й працював одразу з чотирма командами. Допоки не було лід-дизайнера, фактично виконував його роль, хоча й без офіційної посади.

Дизайн-система: Перебудував стару дизайн-систему на autolayout та variables, бо вона була спроєктована до їх появи. Макети стали робитися швидше, розробка також пришвидшилась.

Єдина адмінка. Замість кількох старих адмінок зробив єдиний інтерфейс для всіх співробітників. Спроєктував близько 80%, зокрема найскладніше: керування замовленнями (обробка пришвидшилась в 3,2 рази), каталог і створення товарів (створення та редагування прискорилося в 2,5 рази), промокампанії (промоакції створюються в 6 разів швидше).

Рефакторінг чекауту. Замість довгої форми, де легко загубитися, зробив п'ять коротких кроків. Конверсія з кошика в чекаут зросла на 12%, всередині чекаута на 14%, до 94%.

WOW Club і «Квестарня». Разом із продакт-овнером придумали логіку обох сервісів, створив бренд програми лояльності та піксельний всесвіт Квестарні. На жовтень-2026 у WOW Club 122 тис. учасників, ≈30 тис. постійних, середній чек учасника на 22% вищий. Квестарня пройшла бета-тест і зараз на паузі.

Дослідження. UX-дослідження проводилися на постійній основі – близько 40 глибинних інтерв'ю, коридорні та контрольовані юзабіліті-тести, а/б-тести, аналіз даних по поведінці користувачів.

Рішення на 5+ млн ₴. Через товари, що постачалася під замовлення, термін відправки посилки зсувався, через це падала конверсія в покупку. Тому посилки розділяти, й другу відправляти за наш рахунок. Висунув гіпотезу, що частина користувачів готова почекати й запропонував рішення – модальним вікном опитувати – відправити 1 чи 2 посилками. 30-40% клієнтів обирали 1 посилку, що економило нам на пакуванні та доставці 120к ₴/міс. Модалка, яку оцінили в 5 сторі-поінтів за три роки зекономила більше 5М ₴.

Craft Innovations (контрактор), 2022, remote

Зробив UX-архітектуру нового застосунку RiverMall, підготував hi-fi прототипи для запуску, запропонував рішення для навігації на парковках.

Rocket, 2021–2022, Київ / remote

Провів UX-аудит сервісу доставки обідів в офіси й спростив сценарій замовлення: їх кількість виросла на 31%. Після закриття проєкту перейшов у команду Rocket, де займався клієнтським досвідом.

Tranzzo, 2018–2021, Київ

Проєктував мобільний банкінг: спочатку як white label, потім для Окси Банку. Заклав UX-архітектуру й спроєктував базові сценарії: онлайн-реєстрація клієнта банку, випуск картки, платежі, перекази.

Стартапи в акселераторах, 2017–2018

У трьох проєктах я був і продакт-овнером, і аналітиком, і дизайнером.

- Агрохаб МХП (MHP Accelerator 2.0, 2017): Ролі – бізнес-аналітик, продуктовий дизайнер, продакт-овнер. Запустили програму лояльності для фермерів.
- HarvesTrack (Sector X, 2018), hardware-контроль врожайності в полі: busdev, аналітика, UX-дослідження, product designer, product owner. Запроєктував дослідження та провів серію інтерв'ю з замовниками (custdev) та користувачами (UX), проєктував адмін-частину продукту. Продукт не взлетів – малий market-fit.
- Field Info (MHP Accelerator 3.0, RadarTech, 2018), автоматизація агрономічних досліджень: бізнес-аналітик, UX-дослідник, product designer, PO. Продукт не взлетів – сформована культура агрономічних досліджень.

Mobimill, D2 Digital, Pharos Productions, 2016–2018

Сайти, застосунки, CRM та ERP для бізнесів в агро та e-commerce. Серед клієнтів: МХП, Metinvest, ПЦУ, Syngenta, Adama, Ukravit, та багато інших.

Графічний дизайн, 2002–2016

Домени – видавництва та реклама: Працював з Noblesse, Liga.net, Egmont Ukraine (Disney), EcoSoft, Діловий журнал», «Жіночий журнал», EGO та багато інших.

Освіта

Київський університет культури, 2024–2026, магістр, дизайн.

Національний аграрний університет (зараз НУБіП), 1995–2003, бакалавр, енергетика с/г виробництва.

Курси: «Продуктова аналітика» (HardSkills, 2023), «UX-архітектура» (Projector, 2018), UI. Product Interface Design» (Projector, 2016), «GoUX (Human Centered Design)» (GoIT, 2016).

Лекції, менторство, волонтерство

- «Взаємодія PO та дизайнера в MAUDAU» і «Світло, фарба, крапка, піксель» для кампусу Сільпо; «Дизайнер: шлях чи мета» для студентів КУК.
- До 2019-2022: ментор UX/UI дизаану в проєктів Veteratius (допомога ветеранам отримати професію в IT).
- Арт-директор наукового журналу «Стрій» з 2018 року.
- Razom for Ukraine: дизайн звітів про порушення прав людини на Майдані й у Криму, їх розповсюджували в кулуарах ООН.
- Донор крові понад 15 років.