



Виктория Фролова

UX/UI дизайнер

Middle · Полная занятость · Офис, Удалённо, Гибрид

Контакты

89295096913

Email · Telegram · Сайт

Локация

Москва

О себе

UX/UI-дизайнер с 3+ годами опыта в геймдеве. Проектирую B2C-приложения, адаптивные сайты и внутренние инструменты. Веду дизайн от исследований и прототипирования до передачи в разработку, Design QA и итераций после релиза.

Опыт работы · 6 лет 7 месяцев

3 года 6 месяцев

май 2023 г. —
настоящее время

RustMe

UX/UI Designer · Россия, г Москва · Удалённо · Полная занятость · Middle

RustMe — многопользовательская онлайн-игра для ПК с ежемесячным онлайнom более 50 000 уникальных игроков. Единственный дизайнер; самостоятельно оцениваю и планирую задачи. Работаю с командой из 6 разработчиков, аналитиком и продакт-менеджером.

- Провела полный UX/UI-редизайн Windows-лаунчера: переработала информационную архитектуру, пользовательские сценарии и визуальный дизайн, обозначила связь сборок с серверами и упростила выбор версии клиента. После релиза случаи запуска неподходящей версии клиента практически перестали встречаться в отчётах QA по сравнению с предыдущей версией лаунчера;
- Проводила юзабилити-тестирования и A/B тестирования. По результатам меняла UX решения в продукте. Например, вынесла уведомления из меню аккаунта в отдельную кнопку;
- Спроектировала и выпустила два улучшения лаунчера после релиза: переключение между аккаунтами без повторного входа и прокручиваемый список версий игры. Улучшения сделаны на основе пожеланий аудитории и наблюдении за поведением продукта в условиях использования командой разработки;
- Инициировала интеграцию технической утилиты в лаунчер. Спроектировала интерфейс проверки настроек безопасности ПК без отдельного приложения. Инструмент интегрирован, проходит техническое тестирование;
- Спроектировала внутриигровой магазин с нуля на этапе перехода продукта к самостоятельным UI. Базовый сценарий выбора и подтверждения покупки выпущен;
- Спроектировала игровые интерфейсы и элементы онбординга. Создала подсказки, уведомления, справочные меню и элементы мини-игр. Вынесла важную информацию из игрового чата в отдельные интерфейсы, чтобы она не терялась в потоке сообщений;
- Перепроектировала сайт и админпанели: в адаптивных макетах выстроила путь нового игрока от знакомства с игрой до скачивания лаунчера, а в админпанелях предусмотрела самостоятельное управление контентом сайта и лаунчера командой. Учла ограничения бэкэнда; проекты переданы разработчикам;
- Создала и развиваю дизайн-систему для лаунчера, сайта и внутренних инструментов: поддерживаю компоненты, переменные и документацию, что ускоряет проектирование интерфейсов и обеспечивает их консистентность.

2 года 1 месяц

янв. 2021 г. —
янв. 2023 г.

RustMe

Графический дизайнер / маркетолог · Россия, г Москва · Удалённо · Полная занятость · Middle

- Сформировала единый стиль продукта и реализовала редизайн логотипа, который далее был зарегистрирован как товарный знак;
- Разработала дизайн для нескольких мерч-продуктов (коврики для мыши и пины), сопровождала процесс производства;
- Работала с инфлюенсерами, закупала рекламу, отслеживала результаты через Яндекс.Метрику.

2 года 1 месяц

янв. 2020 г. —
янв. 2022 г.

RustMe

Редактор соцсетей / контент-менеджер · Россия, г Москва · Удалённо · Middle

- Развивала социальные сети продукта. Подняла количество подписчиков в Telegram с 0 до 25 000, а в VK - с 20 000 до 64 000. Написала более 50 обзорных статей (девблогов, патчноутов) к каждому обновлению в игре;
- Выполняла обязанности комьюнити-менеджера.

Образование

4 года

сен. 2020 г. —
авг. 2024 г.

Самарский университет

Высшее бакалавриат · Журналистика

Проекты

1 месяц

сен. 2026 г. —
сен. 2026 г.

FishFrame

UX/UI Designer, Vibecoder · Россия, г Москва

Создала Figma-плагин для пакетной обрезки прозрачных отступов у PNG-изображений. Сократила количество рутинных операций при подготовке графики: вместо ручного кадрирования или работы в Photoshop обработка выполняется прямо в Figma для 100+ файлов за раз.

Навыки

Знание языков

Английский B1 — Средний уровень

Навыки

- прототипирование дизайн-системы ui-kit анализ конкурентов
- информационная архитектура юзабилити-тестирование интервью
- a/b тестирование user flows ux writing онбординг адаптивный веб
- гипотезы jtbd handoff design qa figma auto layout компоненты
- variants variables токены стили figma motion figjam jira notion
- framer adobe photoshop adobe illustrator blender codex vs code
- html css cjm confluence game ui