

Портфолио → romanbeno.com
[linkedin.com/in/romanbeno](https://www.linkedin.com/in/romanbeno)
roman@romanbeno.com
t.me/romanbeno

Живу в Санкт-Петербурге

Роман Беньо, продуктовый дизайнер и дизайн-менеджер

Начал карьеру в маркетинге, затем перешёл в UX дизайн: сначала в геймдев, потом — в дизайн-студию, где 6 лет работал над веб- и мобильными продуктами в разных отраслях. С 2021 года — в роли дизайн-лида: формирую команды, выстраиваю процессы, отвечаю за стратегию и результат дизайна. Работал с B2B и B2C-продуктами на всех этапах — от исследований и стратегии до визуального дизайна и тестирования.

Мой подход основан на user-centric дизайне, опирающемся на JTBD и анализ болевых точек пользователей. Меня увлекают сложные задачи с неопределёнными рамками, в которых можно выходить за пределы дизайна и влиять на продукт комплексно.

Easy Padel

2023–2025

Head of Design

Дизайн экосистемы цифровых продуктов для падел-рынка MENA. Создание и развитие CRM, интерфейсов для тренеров, веб-платформы и мобильного приложения для игроков, кабинетов для корпоративных клиентов и платформы для спортивной федерации. Создание и развитие дизайн-системы.

Руководство командой (10 дизайнеров), взаимодействие со стейкхолдерами. Улучшение процессов. Проведение дизайн- и флоу-ревью, исследований и тестирований, работа с аналитикой. Дизайн новых функций и оптимизация UX.

Padel.ru

2024–2025

Диджитал арт-директор

Отвечал за дизайн продукта для падел-рынка России, пользовательский интерфейс и UX, проведение исследований и тестирований. MVP с быстрым ростом показателей.

Technaxis

2024–2025, part-time

Дизайн-консультант, арт-директор

Дизайн e-commerce продуктов (Фитнес Формула и iTab). Разработка визуальных концепций, интерфейсов и UX-улучшений.

AdChampagne

2021–2023

Диджитал арт-директор

Руководил многопрофильной командой дизайнеров (18 специалистов). Руководил разработкой UX/пользовательского интерфейса как для внутренних сервисов, так и для клиентских продуктов. Улучшил рабочие процессы команды и качество дизайна во всех проектах.

Студия Артемия Лебедева

2015–2021

UX дизайнер

Дизайн сайтов и цифровых продуктов для веба и мобайла. Газпром, АСВ, Созвездие, S8 Capital и др.

Game Insight

2015

UX дизайнер

Дизайн интерфейсов для мобильной игры Paradise Island 2.

Образование

Технология и дизайн (МГТУ), UX Research (Usability Lab), Head of Product Design (BBE), Design Management (BBE)

Скилсет

Продуктовое мышление, видение и стратегия продукта, инновации, разработка и менеджмент продукта, качественные и количественные исследования, анализ рынка, пользовательские исследования, эксперименты и A/B-тесты, Google Analytics, UX/UI-дизайн, дизайн взаимодействий, дизайн-системы, адаптивный и концептуальный дизайн, информационная архитектура, веб и мобайл, Figma, Sketch, Axure, вайрфрейминг, прототипирование, HTML, CSS, JavaScript, PHP, взаимодействие со стейкхолдерами, лидерство, наставничество.

Интересы

Веб-разработка, видеоигры, пленочная фотография, ИИ, тру-кайм подкасты, кошки, кулинария, азиатский кинематограф.