

Янис Калниньш

Дизайн-директор
Head of Design

10+ лет в управлении дизайном и развитии цифровых продуктов. Корпоративная среда, стартап и агентство.

Выстраиваю дизайн-стратегию, масштабирую команды и связываю качество UX с целями бизнеса.

Команды до 16 дизайнеров. Продуктовый и коммуникационный дизайн. B2B, B2C, SaaS и мобильные приложения.

Москва

Портфолио
<fig.page/OKqO6NS>

Telegram
[@endstufex](https://t.me/endstufex)

Email
pr.endstuf@gmail.com

Телефон
[+7 926 245-25-66](tel:+79262452566)

Behance
[behance.net/endstuf](https://www.behance.net/endstuf)

06.2025 - настоящее время

YCLIENTS / Директор по дизайну

Руководство дизайн-функцией экосистемы B2B и B2C: SaaS, веб и мобильные приложения. Команда из 9 человек: продуктовый и коммуникационный дизайн. Через платформу ежемесячно проходят 22 млн онлайн-записей и 40 млрд руб. транзакций.

- Сформировал продуктовые дизайн-принципы, провёл аудит UX и согласовал целевое видение с бизнесом. Защитил стратегию развития дизайн-функции на 3, 6 и 12 месяцев.
- Запустил системное внедрение дизайн-системы в SaaS и мобильных продуктах B2B/B2C после предыдущих попыток, не давших устойчивого внедрения. Начал унификацию UX/UI-паттернов и библиотеки продуктовых сценариев.
- **Сократил время создания записи на 38%**. Переработал структуру приложения для администраторов, журнал и окно записи. Снизилось число ошибок; закрыто более 90 тикетов поддержки и задач UX-долга.
- Проверил гипотезу маркетинга услуг в YPLACES через дизайн-спринт: **+10% новых клиентов у B2B**.
- Автоматизировал Design Review и внедрил GenAI в операционные и исследовательские процессы. Около **80% задач проходят проверки качества без возвратов**; внедрён дашборд командных метрик.

02.2023 - 12.2024

МТС / Арт-директор / МТС Умный дом

Развитие экосистемного продукта и клиентского опыта онлайн и офлайн. Руководство командой из 8 человек; координация смежных команд численностью более 20 человек.

- **Запустили продукт с нуля до ~300 млн руб. выручки за первый год**. Первый коммерческий запуск Умного дома из нескольких попыток МТС. Пересобрали концепцию: от управления устройствами к жизненным сценариям, понятным массовому пользователю.
- Вместе с продакт-лидом реализовал успешный PoC AI-native сценариев на существующем сценарном движке.
- Запустили маркетинг по CPA-модели внутри приложения за 2 спринта: **конверсия в upsell до 10%**. Разработали концепцию CPS-модели.
- Заняли **5% рынка видеонаблюдения в нижнем ценовом сегменте** и первое место по продажам умных кондиционеров на маркетплейсах.
- Эксперименты с UI Умного дома привели к обновлению дизайн-системы МТС Granat до версии 2.0. Запустили локальную библиотеку компонентов.
- Построил автономную команду: 5 продуктовых дизайнеров (1 лид, 2 старших, 2 мидла), UX-писатель и 2 коммуникационных дизайнера. Перевёл работу на продуктовый подход и проверку гипотез, интегрировал дизайнеров в продуктовые команды.
- **Сократил время выполнения задач примерно на 35%** за счёт распределения ролей и автоматизации. Внедрил дизайн-ревью предпродажных сборок на симуляторах: **число ошибок на проде снизилось примерно на 60%**.
- Внедрил исследования совместно с CX-лабораторией. Руководил разработкой концепции геймификации для роста вовлечённости, LTV и выручки.

Янис Калниньш

Дизайн-директор
Head of Design

ОБРАЗОВАНИЕ

2013

Институт коммуникативных
технологий
Графический дизайн.

2007

Московский государственный
индустриальный университет
Автоматизированные системы
управления.

КУРСЫ

Британская высшая школа дизайна

2022 · Арт-дирекшн: управление
командой.
Продуктовая мастерская.

2019 · Product Ownership.
Customer Experience Design.

2017 · Мастер-класс Майкла О'Нилла:
технологии Adobe в кино, ТВ и
интерактивных медиа.

2016 · Мастер-класс Юрия Гордона и
Эркена Кагарова: буквы, логотипы и
визуальные игры.

ЯЗЫКИ

Русский - родной.
Английский - B2.

02.2020 - 02.2023

Soveren / Head of Design

B2B-продукт в области Data Security, Privacy и Infrastructure Observability.
Руководил продуктовым и коммуникационным дизайном; отвечал за UX и
развитие дизайн-направления.

- Участвовал в привлечении **\$6,5 млн инвестиций** от европейских фондов: более 20 итераций презентации, концепция и прототип. Совместно с командой проанализировали 500+ направлений и провели 3 пивота.
- Запустил дизайн продукта с нуля: видение, информационная и UX-архитектура, MVP, UI-kit и дизайн-система на токенах. Руководил разработкой Datamar, которая кратно повысила интерес потенциальных клиентов.
- Создал брендинг, маркетинговые, сейлз- и HR-материалы. Перевёл часть инфраструктуры на Webflow и Retool, ускорив выход на рынок.
- Получил бюджет на исследования; участвовал в интервью с клиентами и поиске product-market fit совместно с CPO, CSO и CMO.

11.2015 - 02.2020

Proscorn / Арт-директор

Руководил дизайн-департаментом и качеством цифровых продуктов для коммерческих и государственных заказчиков. Выручка компании за 2019 год - более 200 млн руб.

- Построил команду из **16 дизайнеров**: UX/UI, моушн, 3D и графика. Выполнили **100+ проектов** и разработали 3 внутренних продукта.
- Более **20 профессиональных наград**, включая золото Tagline, Ruward и Рейтинга Рунета. Топ-5 Рейтинга Рунета 2019 и топ-20 Tagline.
- Разработал матрицу компетенций и учебную программу. Вырастил более 15 дизайнеров, которых приглашали в бигтех на старшие позиции.
- Вёл ключевых клиентов, участвовал в пресейлах и тендерах, защищал решения. Отвечал за концепции, исследования, дизайн-процессы и взаимодействие с аналитиками и разработчиками.

КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Стратегия и продукт · Design Strategy, Product Discovery, Customer Experience, исследования, проверка гипотез, CJM, UX-архитектура.

Команда и процессы · Team Leadership, развитие дизайнеров, кросс-функциональная работа, Design Sprint, Design Review, метрики качества.

Дизайн и технологии · UX/UI, дизайн-системы, эмоциональный и концептуальный дизайн, Motion Design, геймификация, Figma, AI / GenAI, IoT.