

Урасова Юлия

+7 (985) 0009515, t.me/juliyauu

linkedin.com/in/iuliia-urasova

urasovajuliya@gmail.com

Москва



Я руковожу дизайн-командами и развиваю дизайн-функцию на стыке бизнеса, дизайна, разработки и AI.

Строю AI-native команды, в которых дизайнеры мыслят как партнеры бизнеса, управляют AI-агентами и сохраняют собственный дизайн-почерк и интегрированы в продуктовый процесс.

Моя сильная сторона — превращать новые технологии в системные изменения: в процессах, компетенциях команды и качестве продукта.

Ценю партнерство, открытость, доверие и постоянное развитие.

Консультант и преподаватель

март 2025 – наст. время

Консультирую команды и дизайн-лидеров по внедрению ИИ-агентов, управлению дизайн-процессами, итерационной продуктовой работе и клиентоцентричности. Работала со стартапом Heartvision, лидами из Uzum, VISA, Renmoney, HappyNumbers.

Веду 3 образовательных проекта:

- [«AI-агенты для дизайнеров»](#), запустила в июле 2026 и успешно провела первый поток.
- «СJM для принятия продуктовых решений», за 4 года курс прошли 240 человек, сейчас он выходит [на платформе BBE](#)
- «Бизнес-мышление для дизайнеров», 3 потока.

Дизайн-директор в Cloud.ru

Август 2025 – февраль 2026, cloud.ru

Cloud.ru — провайдер облачной и AI-инфраструктуры для крупного и среднего бизнеса: платформы IaaS/PaaS, сервисы для работы с большими данными, ML-платформы и инструменты корпоративной цифровой трансформации.

- Возглавила функцию дизайна компании (38 человек): продуктовый дизайн, дизайн коммуникаций и видеопродакшн. В управлении — 2 Head of направления, 3 продуктовых лида, дизайнеры и внешние подрядчики. Компания включает 50+ продуктовых команд.
- Роль подчиняется коммерческому директору, отвечающему за бренд, маркетинг, продажи и клиентский опыт.

Стратегия на 2026 год

Сформировала и защитила стратегию развития дизайн-функции на 2026 год. Главной целью стал переход **от проектирования сценариев отдельных сервисов к проектированию кросс-сервисных пользовательских взаимодействий**, чтобы повысить консистентность и предсказуемость пользовательского опыта для DevOps-команд крупных компаний.

Реализовала стратегию и изменения в работе дизайнеров:

- увеличила согласованность дизайнеров из разных команд за счет количество кросс-командных взаимодействий и точек контакта между дизайнерами;
- внедрила CJM как общий инструмент проектирования и синхронизации кросс-сервисного опыта;
- масштабировала практику прототипирования в коде, сокращая путь от статичного макета до проверяемого решения.

Управление и взаимодействие

Перевела команду дизайн-коммуникаций **от реактивной модели работы к планированию**, устранила одну из основных причин переработок и снижения качества — постоянный поток незапланированных и срочных задач.

- вернула в приоритет стратегические задачи: создала единый бэклог, выделила класс задач на развитие функции и внедрила единые критерии приоритизации.
- сделала загрузку дизайн-команды прозрачнее и предсказуемее: внедрила квартальное планирование запросов от 30 внутренних заказчиков и единый процесс приоритизации.
- провела успешный пилот партнерского взаимодействия команды и заказчиков: первые участники начали самостоятельно переносить новые принципы в текущую работу.
- определила визуальное направление международного бренда Cloud.ru и приняла ключевые стиливые решения, на основе которых команда разработала брендбук.

Руководитель отдела дизайна в группе компаний QIWI

январь 2017 – декабрь 2024, qiwigroup.com

Управление дизайном и командой

Руководила дизайном всех B2C и B2B продуктов QIWI (продуктовый, коммуникационный, бренд-дизайн), управляла отделом из 20 дизайнеров. Собрала сильную команду, которая запускала продукты с нуля и улучшала текущие через итеративную работу.

Я работала на уровне CPO и руководителей направлений: участвовала в формировании стратегий, организовывала и вела стратегические сессии для компании, проводила команды через процесс создания смыслов и пересмотра модели продукта на воркшопах. Я объединила команду менеджеров (исследования, аналитика, маркетинг, IT) для совместной работы, чтобы избежать локальных оптимизаций. Это позволило дизайн-стратегии быть частью продуктовой стратегии.

Процессы и развитие команд

- Внедрила матрицу компетенций, оценки и планы развития — вовлеченность выросла до 93%. Настроила менторство, ускорила онбординг, развила внутреннее дизайн-комьюнити.
- Изменила процесс работы дизайнеров — они стали частью scrum-команд, а не отдельным этапом. Выростила дизайнеров в партнеров для продактов и лидеров продуктовых команд.
- Внедрила дизайн-принципы и обновила дизайн-систему, снизив рутину и повысив консистентность.
- Применение AI сократило время на задачи аналитики, креатива, масштабирования графики и рутину.
- Обучила 120 человек из разработки и клиентского сервиса принимать решения на основе CJM, а 15 команд проектировать опыт пользователей с помощью фреймворка User Story Mapping.
- Настроила работу команд с продуктовыми гипотезами: обучала методикам, давала обратную связь, что ускорило эксперименты и повысило точность гипотез.
- Научила разработчиков базовым навыкам UX и UI, вовлекла в дизайн-комьюнити, чтобы повысить качество продуктов.

Результаты по продуктам

Оборот 210,5 млрд рублей, 29 млн пользователей и мерчантов, 13 000 бизнес-партнеров.
Net Revenue всех платежных продуктов 2,647 млн рублей — рост на 90,7% за год.

- Линейка B2B продуктов QIWI Business: редизайн бренда (+60% новых клиентов через онлайн), ускорили подключение клиентов (2 месяца → 2 дня), запустили продукты для новых сегментов (выплаты для самозанятых, выплаты для вторсырья, безопасная сделка).
- QIWI Кошелёк: сделали новую визуальную концепцию для привлечения недорогого платного трафика, постоянно сохраняли простоту UX сценариев при давлении регулятора, запустились на новую аудиторию в Узбекистане, запустили отдельный продукт для геймеров, обновили дизайн-системы для ускорения разработки веб и мобильной версии.
- CRM для кол-центра: создали единый сервис вместо 6 разных и сократили время ответа клиенту на 30%.

- Intellect Money: редизайн визуального стиля и лендингов, новые функции для удержания B2B клиентов, улучшение UX в личном кабинете для сокращения времени клиентов.
- Contact: сделали ребрендинг для быстрого масштабирования на любые страны, улучшение показателя активации на сайте и в приложении, поэтапно улучшили конверсий в легаси-сценариях.

Создала митап QIWI Кухня

Организовала митап QIWI Кухня для дизайнеров, исследователей и аналитиков. За 2 года подняла уровень HR бренда, ускорила найм дизайнеров с 5 до 1 месяца. На последний митап за первый час после анонса мы полностью заполнили список из 450 гостей.

[Видео-ролик с последнего митапа в Facebook](#)

Дизайнер продуктов Совесть и QIWI Кошелек

август 2015 – декабрь 2016, qiwi.com

- Создавала первую карту рассрочки в России. Спроектировала опыт пользователя в продукте с нуля и меняла его для двух пивотов продукта.
- Улучшила пользовательский опыт QIWI Кошелька, переработав устаревшие сценарии мобильной и веб-версии.
- Попала в первую scrum-команду в компании и прошла путь перестройки с проектной работы на продуктовую.

Дизайнер продукта Babyblog

октябрь 2014 – август 2015, babyblog.ru

Развивала социальную сеть для женщин, создавала первый сайт и приложение совместных закупок. Это продукты с аудиторией в 15 млн ежемесячных пользователей, которые зарабатывали на рекламе.

UX дизайнер в студии Reactive

август 2012 – май 2014, rktv.ru

Проектировала интернет-магазины спортивных товаров, сайты застройщиков, правительства Пермского края, чемпионата по скалолазанию и личные кабинеты для заводов, химической лабораторий и автодиллеров.

Образование

Механико-математический факультет по специальности «математик»,
Пермский государственный национальный исследовательский университет, 2011 год.