



Natalia Yaroshenko



Jestem projektantką interfejsów i doświadczeń użytkownika, łączącą estetykę z funkcjonalnością. Od ponad 3 lat tworzę nowoczesne strony i systemy wizualne w Figma i Webflow, współpracując z developerami i klientami w procesie iteracyjnym.

www.nataliayaroshenko.com • + 48 795 403 963 • yaroshenkonatalia@gmail.com

Doświadczenie

WEB / GRAPHIC DESIGNER Studio AM, Szczecin Czerwiec 2022 – obecnie

Projektuję **strony internetowe i interfejsy użytkownika w Figma** – od koncepcji i struktury informacji po finalny UI. Opracowuję **spójne systemy wizualne marek**, dbając o hierarchię treści i intuicyjność nawigacji. **Współpracuję z developerami i klientami**, testując rozwiązania i doskonaląc projekt na podstawie feedbacku. Tworzę logotypy, identyfikacje wizualne i materiały promocyjne wspierające komunikację marki.

GRAPHIC DESIGNER Freelance Lipiec 2021 – Czerwiec 2022

Projektowałam **identyfikacje wizualne i materiały marketingowe** wspierające komunikację marek w kanałach online i offline. Tworzyłam **projekty graficzne** – od logotypów po strony www po materiały promocyjne. Odpowiadałam **za spójność wizerunku** w sieci oraz przygotowanie materiałów do druku.

Edukacja

KURS “WEBFLOW DESIGNER” Design Practice Grudzień 2024

Kurs obejmował projektowanie i wdrażanie **responsywnych stron produktowych** z użyciem Webflow CMS, animacji i interakcji. Skupiłam się na **użyteczności, strukturze treści i logice interfejsów**.

KURS “INTERACTION DESIGNER” Design Practice Czerwiec 2023

Kurs obejmował projektowanie **mikrointerakcji i animacji UI**, wspierających płynność i intuicyjność korzystania z produktu. Uczyłam się tworzyć **interaktywne prototypy w Figma** z wykorzystaniem zasad motion design i design systemów.

KURS “WEB-DESIGNER” Contented Grudzień 2022

Kurs wprowadzający do **UX i UI designu** – od badań potrzeb użytkownika i struktury informacji po projektowanie makiet w Figma. Skupiłam się na **projektowaniu logicznych interfejsów, hierarchii wizualnej i dobrych praktykach UX**.

Umiejętności

UX PRODUCT DESIGN	UI TOOLS	ZESPÓŁ PROCES
Analiza potrzeb użytkownika	Figma, Webflow, Framer	Współpraca z developerami
Tworzenie wireframe'ów i prototypów	Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects	Iteracyjny proces projektowy
Testowanie i iteracja wizualna	Projektowanie mikrointerakcji	Feedback loops i komunikacja z klientami
Hierarchia treści i logika interfejsu	Motion design i prototypowanie	Zarządzanie czasem i terminami

Języki

Polski C1 Angielski B2 Ukraiński Ojczysty Rosyjski Ojczysty