

Filip Krasnomowiec

UX Designer & Researcher

krasnofil@gmail.com · 733 944 717

Portfolio: fkrasn.pl

Od ponad 4 lat pracuję w pełnym cyklu produktowym: od odkrywania potrzeb użytkowników po wytyczanie procesów i projektowanie makiet lo-fi / hi-fi. Pracowałem dla klientów z fintech i insurtech (BNP Paribas, UNIQA, AvaFin), HR-tech (Pracuj.pl), automotive (mAuto), e-commerce (ERLI.pl) oraz sektora fintech-non-profit (Siepomaga.pl).

Doświadczenie

Specjalista UX (Researcher & Designer) · Siepomaga.pl

2025.03 - 2026.03, Poznań

- Odkrywałem potrzeby i testowałem użyteczność rozwiązań z obydwoma segmentami użytkowników: Darczyńcami oraz Podopiecznymi.
- Projektowałem makiety lo-fi i hi-fi w design systemie produktu. Wnioski z badań przekładałem na zmiany w makietach – często jeszcze przed kolejną rundą testów.
- Analizowałem konkurencję oraz przygotowywałem benchmarki i audyty eksperckie, które wspierały decyzje projektowe zespołu.
- Wspierałem badawczo i projektowo zespół produktowy siostrzanego serwisu RatujemyZwierzaki.pl. Przeprowadziłem m.in. wywiady discovery z osobami pracującymi w schroniskach dla zwierząt – kilkunastominutowe rozmowy telefoniczne dostosowane do ich napiętego grafiku. Wnioski z badania pomogły zespołowi uporządkować priorytety na roadmapie produktu.

Junior UX Researcher · Mobee Dick

2024.01 - 2025.02, zdalnie

- Zrealizowałem projekty badawcze end-to-end dla klientów z 5 branż: fintech (BNP Paribas), insurtech (UNIQA), consumer lending (AvaFin), HR-tech (Pracuj.pl) oraz automotive (mAuto).
- Prowadziłem pełny proces badawczy: brief, screener, rekrutacja, moderacja sesji, synteza, raport końcowy.
- Zbudowałem wewnętrzny proces rekrutacji respondentów (template briefu, screener, baza panelistów w Airtable), co ustandaryzowało i przyspieszyło kolejne projekty w agencji.
- Dobierałem metody do problemu badawczego: wywiady pogłębione, moderowane testy użyteczności oraz audyty eksperckie.
- Facylitowałem warsztaty z zespołami klientów.

Junior UX/UI Designer · ERLI.pl

2022.01 - 2023.12, Poznań

- Projektowałem trzy duże obszary marketplace: proces darmowych zwrotów, wizualny kreator sklepu dla sprzedawców oraz onboarding nowych sprzedawców. Obok tego prowadziłem bieżącą pracę projektowo-badawczą.

- Zaprojektowałem ścieżkę komunikacji i rozwiązywania problemów między kupującymi a obsługą ERLI i sprzedawcami – nowy proces obniżył liczbę zgłoszeń do BOKu o 28%.
- Łączyłem badania (testy użyteczności, ankiety, audyty eksperckie, analiza zachowań użytkowników) z pracą projektową.

Narzędzia i metody

Projektowanie	Wytyczanie ścieżek użytkownika, prototypowanie, projektowanie lo-fi oraz hi-fi, praca z design systemem
Badania	Wywiady indywidualne, testy użyteczności, etnografia, netnografia, badania dziennikowe, audyty eksperckie, kwestionariusze, segmentacja UX, analiza statystyczna, eksperymenty
Agile / Scrum	Facylitacja spotkań zespołowych (<i>sprint planning, daily, retrospective</i>), współpraca z PO przy priorytetyzacji backlogu, wspieranie zespołu w doskonaleniu procesu, praca w zespołach cross-funkcyjnych (<i>design-product-dev</i>).
Narzędzia	Figma, Miro, Dovetail, Claude Code, Airtable, Lookback, Jira, Confluence, JASP, Optimal Workshop, Hotjar

Edukacja, szkolenia i języki

Psychologia	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (studia jednolite magisterskie; 2016-2021)
User Experience	Uniwersytet SWPS w Poznaniu (studia podyplomowe; 2023-2024)
Agile / Scrum	Certyfikacja Professional Scrum Master I
Język	Angielski B2/C1

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO)).