


Манахов Павел Алексеевич



Дата рождения 9 апреля 1988 г.

Знание языков русский, английский

Ученая степень кандидат технических наук (диплом ДКН № 183 638)

 +7 (916) 235-5615

 pmanakhov@hse.ru

Опыт работы

Янв 2019 – н.в.

Доцент, [Факультет компьютерных наук НИУ ВШЭ](#)

Подробнее с читаемыми мною курсами и проводимыми исследованиями можно ознакомиться на моей [личной странице](#).

Июль 2017 – Дек 2018

Дизайнер продукта, [Электронные Офисные Системы](#)

Продукт, над которым я работал, это система электронного документооборота «ДЕЛО-Web». В мои обязанности входило выяснение требований по задаче, проведение исследований пользователей, подготовка альтернативных вариантов концептуальных решений и их обсуждение с командой, подготовка интерактивных прототипов (работали в связке Figma + Axure), проведение коридорных и юзабилити-тестирований, подготовка макетов и написание дизайн-спецификаций, надзор за реализацией пользовательского интерфейса. Кроме того, позиция предполагала работу над дизайн-процессами компании, интервьюирование кандидатов-дизайнеров и исследователей, ведение стратегических проектов, таких как интеграция «ДЕЛО-Web» с системой корпоративной поведенческой аналитики, выстраивание отношений с представителями клиентов и партнеров, которые могут оказать помощь в проведении исследований, и некоторых других.

Сен 2014 – июнь 2018

Доцент (внешний совместитель),

[Факультет компьютерных наук НИУ ВШЭ](#)

В мои обязанности входило чтение всех дизайн-дисциплин департамента программной инженерии, сотрудником которого я являлся, руководство работой студентов и «агитационная» работа, к примеру, выступления на [Зимних школах](#) для абитуриентов.

Достижения:

- предложил подход к определению юзабилити-проблем и выступил с ним на [CHI'16](#) (в соавторстве с Ивановым В.Д.); [\[Статья\]](#)

- разработал и записал онлайн-курс «[Mobile Interaction Design: How to Design Usable Mobile Products and Services](#)» для платформы Coursera;
- разработал и прочитал курс по [проектированию интерфейсов для нетиповых парадигм взаимодействия](#) (фокус на AR/MR и CUI). [[Примеры работ студентов](#)]

Апр 2014 – июль 2017

Руководитель отдела проектирования и аналитики, [UsabilityLab](#)

Данная позиция предполагала работу над наиболее сложными проектами компании как в качестве основного, так и ведущего специалиста, руководство работой команды дизайнеров и исследователей (до 16 чел.), проведение собеседований и обучение сотрудников.

Проекты в открытом доступе, о которых я могу говорить:

- [Единый личный кабинет Ростелеком](#)
- [Сайт журнала «Фома»](#)
- [Мобильный банк Банка Москвы](#)
Приложение изъято из Play Store в связи с поглощением БМ. На момент изъятия имело средний [рейтинг 4.2](#) (~ 15 000 отзывов)
- [Официальный сайт ФНС России](#)
Вместе с руководителем Управления информационных технологий Матвеевой Т.В. [делали доклад о проекте](#) на [User eXperience 2014](#)

Янв 2013 – март 2014

Проектировщик пользовательских интерфейсов, [UsabilityLab](#)

После защиты кандидатской я получил позицию проектировщика/юзабилити-специалиста в UsabilityLab. В мои обязанности входило планирование и проведение исследований пользователей, проектирование пользовательских интерфейсов для различных платформ (веб, мобильные, «walk-up-and-use» интерфейсы, IVR), прототипирование и тестирование с привлечением пользователей, надзор за реализацией интерфейса, проведение экспертных оценок.

Достижения:

- 87% клиентов, на проектах которых я работал в качестве основного исполнителя, вернулись за следующим проектом.

Окт 2009 – март 2012

Руководитель отдела разработки ПО, [Si-Trans Ltd.](#)

Для того, чтобы удовлетворить растущую потребность в новых функциях, компания стала увеличивать штат программистов. Меня поставили во главе отдела разработки. В мои обязанности входила координация работы коллектива (до 6 чел.), доработка архитектуры системы и консультация коллег по связанным с архитектурой вопросам, проектирование взаимодействия, кодирование.

Достижения:

- улучшил процесс разработки, выделив отдельный этап проектирования интерфейса. Это позволило повысить удобство системы (оценка на основе подсчета количества обращений в поддержку) без значительных потерь в скорости разработки новых функций;
- спроектировал и вместе с командой разработал с нуля приложение складского учета (C++, Qt), интегрированное с основной ERP-системой компании.

Авг 2008 – сен 2009

Программист C++, [Si-Trans Ltd.](#)

В мои обязанности входила разработка новых функций и устранение ошибок внутрикорпоративной ERP-системы (C++Builder, FastReport, MS SQL). Меня и еще нескольких ребят наняли в компанию после того, как единственный разработчик, работавший над приложением уволился. Код приложения представлял собой смесь бизнес-логики и кода интерфейса, что затрудняло внесение изменений.

Достижения:

- переработал программную архитектуру системы, выделив три слоя: код пользовательского интерфейса, бизнес-логики и доступа к данным. Рефакторинг позволил сократить кодовую базу с 1,4 миллиона до 800 тысяч строк кода без урезания функционала системы;
- перепроектировал структуру базы данных и привел ее в соответствие с моделью предметной области;
- вместе с коллегами ввел в практику написание unit-тестов.

Образование

2010 – 2012

МГТУ «СТАНКИН», аспирантура

Тема диссертации: «Модели и программные средства росчеркового ввода информации для устройств с сенсорным экраном», специальность 05.13.17 – «Теоретические основы информатики».

[\[Автореферат\]](#) [\[Диссертация\]](#)

Научный руководитель: д.т.н., проф. Ковшов Е.Е.

Результаты работы:

- математическая модель и ее программная реализация, которые позволяют предсказать скорость набора текста экспертом для любого способа ввода имея только данные о его использовании новичками;
- способ ввода текста в мобильные устройства с сенсорным экраном для людей с ограниченными возможностями зрения. [\[Видео\]](#) [\[Исходный код\]](#)

2008 – 2010

МГТУ «СТАНКИН», магистратура

Тема диссертации: «Совершенствование интерактивных человеко-машинных интерфейсов мобильных устройств с сенсорным экраном».

Прикладным результатом данной работы стало приложение для Windows Mobile. [\[Видео\]](#) [\[Приложение\]](#)

2004 – 2008

МГТУ «СТАНКИН», бакалавриат

Тема диссертации: «Разработка кроссплатформенной дикторонезависимой библиотеки распознавания речевых команд».

[\[Диссертация\]](#)

Инструменты

Языки программирования C#, JavaScript, C++, Java

Игровые движки Unity

Графические редакторы Figma, Sketch

Прототипирование Axure, UXPin, Invision, Justinmind, Torch AR

Удаленные исследования SurveyGizmo, Optimal Workshop (использовал Treejack и OptimalSort), Typeform

Очные исследования Camtasia, Lookback

Веб-аналитика Matomo, Яндекс.Метрика, GA

Дополнительная информация

Периодически делюсь опытом на конференциях и мастер-классах. Выступал на CHI'16, RIW'14, UXPeople'15, User eXperience Russia ('09, '13-15), РИФ+КИБ'10, конференциях РШСД и ряде других. В рамках Русской школы сервисного дизайна 4 раза проводил тренинг «Проектирование взаимодействия: исследование пространства решений» (2015-17 гг.).