

ОПЫТ

Инженер-дизайнер и AI-билдер (личные проекты) • Июль 2026 – Октябрь 2026

MP3сору и AI Chess Master – два продукта, созданные с помощью ИИ.

- MP3сору: macOS-приложение для низкоуровневой работы с FAT-накопителями (MP3-плееры, картриджи). От идеи до App Store за 4 недели: исследование на bash-скриптах, дизайн и код в XCode вместе с Claude, автотесты от ИИ, локализация и документация на 9 языках.
- AI Chess Master: шахматная программа, которая играет против Stockfish и ботов Chess.com. Спроектировал и обучил на 100 миллионах единиц данных собственную нейросеть, за несколько итераций оптимизировал архитектуру, дообучил её.
- Написал вокруг сети строгие эвристики, корректирующие её вероятностные ответы, и спроектировал UX, сводящий ожидание ответа к минимуму.
- Движок на Си, затем портировал на ассемблер компьютера 1988 года с 256 КБ памяти – весь проект умещается на одной дискете 720 КБ.

Дизайн тим-лид и главный продуктовый дизайнер • Июль 2024 – Июнь 2026

InvestEngine – самая быстрорастущая инвестиционная платформа Великобритании: 150 000 клиентов и £3 млрд под управлением.

- Продуктовый дизайн, которым я руководил, помог за 2 года увеличить число клиентов с 50,000 до 146,000, а объем средств под управлением (AUM) увеличить с £650 миллионов до £3,03 миллиардов.
- Руководил дизайном приложений под платформы: iOS, Android, web-версия. Также выполнил редизайн промо-сайта.
- Я установил и поддерживал высокие критерии качества дизайна. Это помогло получить лучшие оценки приложению. Рейтинг удовлетворенности клиентов вырос с 76% до 78%.
- Мне и моему дизайн-отделу ставилась цель увеличить рейтинг TrustPilot. По итогу моей работы рейтинг увеличился с 4.5 до 4.7
- Оценка приложения в Apple App Store поднялась с 4,6 до 4,8 а в Google Play с 4,5 до 4,6.
- Компания и продукт получили награды MoneyWeek, Finder, Which?.
- Я лично собеседовал и нанял 6 новых членов команды, помогал им адаптироваться и развиваться. Проводил хакатоны и брейнсторминги внутри команды – это поддерживало высокий уровень креативности, вовлечённости и удовольствия от работы: за время моей работы ни один из нанятых мной сотрудников не уволился, мой дизайн-отдел стал самым надёжным в компании.
- Составил тестовые задания для кандидатов – дизайнеров и писателей, разработал сценарии white board для определения уровня кандидатов.
- Добавил ритуалы и практики, которых не хватало быстро растущей компании, убрал ненужные практики. Это позволило членам команды больше сосредотачиваться непосредственно на работе и выполнять на 20% больше стори-поинтов за спринт.
- Определил принципы взаимодействия между членами разных команд в компании. Это помогло сделать работу более предсказуемой и сократить принятие решений до 24 часов.
- Составлял квартальные планы, управлял рисками.
- Согласовывал работу своего отдела с C-level (разработка, комплаенс, маркетинг) и executive stakeholders.
- Нанял AI-first коммуникационного дизайнера и наладил рабочий процесс от брейн-шторминга до финального утверждения мной как арт-директором, чтобы получать лучшее из двух миров – ИИ и человеческой креативности. Качество и консистентность вижула сильно возросли. Узнаваемость бренда повысилась. Коммуникационный дизайн, который находился под моим арт-дирекшеном, принёс на 540% больше новых подписчиков, чем за аналогичный квартал прошлого года.

- Вместо устаревшей и неуклюжей дизайн-системы я создал новую с нуля. Принципы, на которых построена новая дизайн-система, повысили accessibility и исключили ошибки дизайнеров при выборе иконок, отступов между блоками, размеров заголовков и т.п. Это ускорило сборку интерфейсов в 2 раза, упростило дизайн-ревью и заметно уменьшило количество переделок.
- Я ввёл практику сбора численных данных перед началом дизайна сложных задач. Это позволило аргументировать решения и утверждать их у product owner с первого раза.
- Раньше в компании создавали прототипы исключительно для обсуждения между дизайнерами. Я наладил коридорное тестирование прототипов, а затем привлечение пользователей к тестированию с помощью инструмента Wynde.io. Это позволило сэкономить время на спорах и уверенней выбирать лучший вариант.
- Автоматизировал отчётность о прогрессе команды, создал дизайн-процесс и автоматизировал движение задач в Asana и коммуникацию в Slack. Это позволило перестать терять задачи.
- Создал методологию и ИИ-скилы для автоматизации UX-аудита макетов, скриншотов, и даже исходного кода.
- Создал в Figma универсальные шаблоны для историй внутри приложения и постов в соцсети, чтобы маркетологи могли менять только картинку и текст, а вся вёрстка под разные размеры происходила автоматически.
- Проектировал самые сложные сценарии (такие как двухфакторная аутентификация), составлял flowcharts и CJMs, проектировал концепции на будущее.
- Добавил в продукт фичу реферальной программы и попросил сохранить функцию share portfolio – в сумме они принесли 361 перевода на £11,3 миллиона за квартал.

Старший UX/UI дизайнер (краткосрочный контракт) • Март 2024 – Июль 2024

Unlimit – глобальный финтех: бизнес в 200+ странах, 1000+ способов оплаты. Инфраструктура Unlimit обслуживает 50 000+ компаний и более 1 млрд пользователей.

- Провёл аудит дизайн-систем компании и создал единую дизайн-систему, устранил возможность возникновения некорректных статусов у компонентов. Сократил число элементов (в некоторых разделах в 4 раза). Итог: упростилась поддержка дизайн-системы, разные продукты компании стали выглядеть консистентно, вдвое ускорилось дизайн-ревью макетов.
- Переосмыслил информационную архитектуру и спроектировал более удобный BaaS Dashboard для управления транзакциями и параметрами продавцов. Результат – повышение удовлетворённости операторов, снижение почти до нуля количества жалоб на интерфейс.
- Разработал шаблоны 49 служебных писем (пароли, подписка, статусы платежей, диспуты), предложил отдельную MVP-версию для быстрой реализации.
- Создал конструктор для брендирования электронных писем под стиль продавцов. Макеты покрывают 7 сценариев использования и состоят из 54 экранов.
- Спроектировал регистрацию и онбординг продавцов для индийского региона (20 экранов, плюс адаптация под разные устройства).
- Провёл редизайн 23 экранов KeyCloak и HyperVerge (работа включала активную коммуникацию с разработчиками этих сервисов). Результат – бесшовный пользовательский опыт и повышение доверия (у пользователей не возникает ощущения что их перенаправили в сторонние сервисы).
- Для всех сценариев использования создавал CJM. Это ускоряло разработку и согласование compliance team.

Ведущий продуктовый дизайнер, UX-архитектор (контракт) • Декабрь 2023 – Май 2024

WeavePay – лондонский финтех под регулированием FCA: помогает 500+ международным компаниям управлять платежами, обменом валют и мультивалютными счетами в 190+ странах.

- Руководил созданием дизайна для нескольких продуктов компании: промо-вебсайт, чат службы поддержки, интерфейс продукта с разными уровнями доступа для кандидатов, клиентов, инфлюенсеров, службы поддержки и администраторов.
- Спроектировал CRM как для внутренних процессов компании, так и для клиентов (руководителей бизнеса) – с разными правами доступа.
- Напрямую общался с executive stakeholders и C-level.
- С помощью техники персон, job stories и job to be done помог бизнесу разобраться с информационной архитектурой проекта и уровнями доступа пользователей. В самом начале

спланировал roadmap и этапы работы над MVP и финальным продуктом, предложил распараллелить дизайн, программирование и тестирование – благодаря этому всю работу уложили в 5 месяцев.

- Построил с нуля компактную и эффективную дизайн-систему. Это позволило мне создать дизайн всех продуктов компании за 4 месяца, и легко передать проект на поддержку middle-дизайнеру.
- Провёл ревью интерфейсных текстов, избавил от сокращений (PER, KYC и подобных). Это повысило дружелюбность интерфейса. Рейтинг на Trustpilot – 4,9 на основе 96 отзывов.
- Спроектировал новый онбординг и перевёл бэкенд на новую версию Sumsub. Итог – сократил количество запрашиваемых у пользователя данных с 45 до 28 для индивидуального аккаунта и с 83 до 51 для бизнес-аккаунта.
- Спроектировал с нуля все фишки клиентского приложения – от настроек карты, конвертации валют и посылки/приёма денег до адресной книги, инсайтов и партнёрской программы бенифитов. Рост за год после выпуска нового приложения: +36% активов, +22% выручка.
- Построил понятные CJM для всех сценариев. Это позволило лучше понимать продукт как менеджерам, так и новым дизайнерам.

Продуктовый дизайнер (краткосрочный контракт) • Август 2023 – Октябрь 2023

Яндекс Маркет – e-commerce платформа: 140 000+ продавцов выходят на миллионы покупателей, годовой оборот (GMV) – \$7 млрд.

- Разработал SaaS дашборд для мониторинга факторов, влияющих на продажи (скидки, баннеры, запас товаров на складе и тому подобное).
- Создал интерактивные прототипы и провёл 2 этапа модулируемых тестов с реальными пользователями. Это позволило быстро подтвердить гипотезы и завершить всю работу за 2 месяца.
- Разработанный мной дашборд стал ключевым пунктом ежегодной конференции для продавцов.

Ведущий продуктовый дизайнер • Январь 2022 – Январь 2023

Ингосстрах – ведущий страховщик с рейтингом надёжности ruAAA, 6 млн розничных клиентов и почти 80-летней историей.

- Руководил командой продуктового дизайна, в подчинении 6 человек: 4 дизайнера, аналитик, 3D-художник. Нанимал и менторил дизайнеров.
- Взял на себя организацию процессов в компании и контроль качества в команде веб-дизайна. Это позволило снизить потребность в новых дизайнерах и уменьшило соотношение числа дизайнеров к разработчикам в 2 раза.
- Создал с нуля набор иконок и дизайн-систему с интерактивными компонентами. Это позволило быстро превращать макеты в высокодетальные интерактивные прототипы.
- Тесно общался с разработчиками и тестировщиками. На ежедневной основе поддерживал связь с 30 коллегами.
- Генерировал идеи совместно с продакт-менеджером и бизнес-аналитиком, составлял квартальные планы, определял объём MVP. Благодаря построенным мной процессам удалось быстро переключиться на создание нового продукта и закончить его за 4 месяца.
- Создал с нуля 2 мобильных финансовых приложения для iOS и Android (открытие счёта и банковские реквизиты – 95 экранов, покупка и продажа целей и стратегий из авторизованной и неавторизованной зон – сотни экранов, параметры акций и облигаций, инвестиционный портфель, настройка автоплатежей, профиль пользователя и многое другое).
- Проводил исследования, создавал интерактивные прототипы, вёл пользовательские тестирования.
- Отвечал за tone of voice и интерфейсные тексты, составил словарь допустимых терминов и выражений. Это позволило сделать пользовательский опыт консистентным и устранить неоднозначности.

Ведущий UX/UI дизайнер • Январь 2021 – Январь 2022

Открытие Брокер – один из топ-10 брокеров России, основан в 1995 году, 400 000+ клиентов, годовой объём торгов €133 млрд.

- Отвечал за UX и UI дистанционного открытия счёта, совместил отображение метрик с CJM и в течение 1 года повысил конверсию на 750% (с 2% до 17%).

- Анализировал маркетинговые исследования. Это помогло лучше понять аудиторию и повысить инклюзивность сценария регистрации.
- Генерировал идеи в паре с продакт-менеджером. В числе прочего, это помогло компании решиться на смену оператора обработки паспортных данных.
- Изучал юридические документы, по итогу нашёл способ сократить на 30% объём формы ввода персональных данных.
- Поддерживал культуру эксперимента в компании, создавал интерактивные прототипы, проводил коридорные тестирования и А/Б тесты. Результат: новый подход к созданию аккаунта в мобильном приложении сократил на 13% время прохождения, улучшил пользовательский опыт, упростил разработку и поддержку. После тестирования на 17 пользователях был утверждён executive stakeholders за 1 день.
- Влиял на информационную архитектуру и бэкенд, ставил задачи аналитикам и разработчикам. Это ускорило работу и принятие решений.
- Рефакторил дизайн-систему, затем создал отдельную команду дизайн-системы внутри дизайн-отдела. Это повысило консистентность продуктов.
- Составил CJM всех продуктов компании. Это позволило бизнесу и новым сотрудникам быстрее и лучше понимать принципы работы продуктов.
- Отвечал за tone of voice и интерфейсные тексты, составил словарь допустимых терминов и выражений. Это позволило сделать пользовательский опыт консистентным и устранить неоднозначности.
- Менторил двух дизайнеров, поднял их грейд.
- 3 месяца исполнял обязанности дизайн-директора в команде из 14 человек. Проводил общие встречи, осуществлял контроль качества, вёл презентации отдела дизайна на всю компанию. Это помогло компании безболезненно пройти переходный период.

Продуктовый дизайнер и разработчик (личный проект) • Апрель 2018 – Сентябрь 2023

Developer tools – компилятор и набор Claude-скилов для программирования на ассемблере PDP-11.

- Разработал синтаксис и инструменты, ставшие де-факто стандартом для компьютеров БК-0010, УКНЦ, ДВК и «Союз-Нейрон».
- В комплект также входят отладчик, драйвер расширенной арифметики и многое другое.

Старший UX/UI дизайнер • Апрель 2015 – Июнь 2017

Acronis – глобальная компания в сфере киберзащиты: 1800+ сотрудников, 750 000+ компаний-клиентов через 21 000+ сервис-провайдеров в 150+ странах.

- Отвечал за дизайн Acronis True Image for Windows – флагманского продукта компании (500,000 пользователей, 17 языков) на протяжении 4 релизов. До меня интерфейс радикально переделывали каждый год. Мне удалось спроектировать “идеальную” форму, которая не меняется уже 10 лет.
- Спроектировал с нуля дизайн Acronis Rescue Media. Создал и протестировал 3 интерактивных прототипа для выбора наилучшей концепции.
- Утвердил в компании практику user-centred design и сделал прототипирование обязательной частью дизайн-процесса. Установил партнёрство между Acronis и компанией Usability Factory, организующей пользовательские тестирования в разных странах.
- Руководил выпуском новых версий Acronis Tools как продуктовый дизайнер и продакт-менеджер.
- Наладил тесное взаимодействие отдела дизайна с отделами разработки, QA, локализации, поддержки пользователей. Это вдвое повысило скорость принятия решений.
- Выполнил редизайн Acronis Monitoring (node-based UI) и онлайн магазина Acronis, спроектировал новые фишки для Acronis Backup и мобильного приложения Acronis.
- Брендинг: оформлял транспорт компании (байки, грузовики, яхта). Руководил технологическим процессом.

Продуктовый дизайнер и AI-билдер (личный проект) • Апрель 2014 – Сентябрь 2026

Forth Demotool – IDE для программирования визуальных эффектов на языке Forth. Первое место на конкурсе Chaos Constructions 2014.

- Онлайн-транслятор Forth → GLSL, написанный на JavaScript в 2014 году. Включал просмотр кода с подсветкой синтаксиса, текстовый редактор, автокомпиляцию, серверную часть (вход через Google,

галерея работ, система рейтингов), клиентскую часть (сортировка, черновики, предпросмотр перед публикацией) и инструменты администратора.

- В 2026 году проект обновлён с помощью ИИ: переработаны регистрация и вход, добавлена подсветка синтаксиса в редакторе кода, исправлены ошибки за цикливания музыки, проведено масштабное автоматическое тестирование, выявлены и устранены баги, создана вёрстка для мобильных устройств, добавлена документация.

Веб- и бренд-дизайнер (краткосрочные контракты) • 2005 – 2022

Pult.ru – ведущая российская розничная сеть hi-fi и high-end аудио с шоурумами в крупных городах, включая бренды Dr.Head и Nazarov Gallery.

- Разработал логотип, фирменный стиль, сувенирную продукцию, вебсайт и интернет-магазин.
- Проектировал оформление витрин магазинов и наружную рекламу, консультировал как арт-директор на протяжении 17 лет, курировал редизайн онлайн-магазина.

UX-архитектор, продуктовый дизайнер (краткосрочные контракты) • 2005 – 2021

eCommerce, приложения – меня привлекали для решения сложных архитектурных и интерфейсных задач.

- Проектировал информационную архитектуру, пользовательские истории и сценарии, UX и UI для Bilarm, TaskMe.es, Pult и других продуктов.

Арт-директор • Сентябрь 2001 – Август 2004

Young and Rubicam – глобальная рекламно-коммуникационная сеть, основана в 1923 году: 6500+ сотрудников в 187 офисах в 91 стране.

- Руководил онлайн-направлением рекламного агентства Y&R (в подчинении 2 дизайнера и 2 разработчика).
- Спроектировал международный обучающий портал для партнёров Ford, сайт российского завода Ford, локализовал обучающую программу для дилеров Land Rover.
- Создал промо-сайт Art by Miele с использованием 3D-технологий.
- Спроектировал внутренний портал Y&R.
- Множество анимированных баннеров для разных заказчиков.
- Полиграфия, стенды POS, сувенирная продукция, BTL.

Креативный директор, интерактивный дизайнер • 2003 – 2015

The SandS – лидер в создании саундтреков к видеоиграм на территории бывшего СССР.

- Создал компанию и управлял коллективом из 7 человек, который написал музыку и звуковые эффекты для сотен видеоигр, а также обучающих программ, радиоспектаклей и тому подобное.
- Отвечал за управление проектами, контроль качества, планирование, управление рисками, переговоры с клиентами, юридические и финансовые вопросы.
- Отвечал за звуковую атмосферу игр, а также за подбор и запись актёров озвучивания.

УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ НАВЫКИ

- Межкомандное планирование, мультидисциплинарная коммуникация со специалистами из разных областей.
- Составление дорожных карт, планирование MVP, учёт рисков.
- Найм, руководство командой, менторинг.
- Английский: C1.
- Опыт публичных выступлений.

ДИЗАЙНЕРСКИЕ НАВЫКИ

- Комплексное проектирование систем – от информационной архитектуры, UX-архитектуры и пользовательских сценариев до дизайн-системы, визуальной эстетики и арт-дирекшена.
- Интерактивные прототипы, юзабилити-тесты и исследования.
- Дизайн-мышление, системное мышление, информационная архитектура.

- Опыт программирования. Создание полнофункциональных приложений (десктоп, мобильные, веб) с помощью ИИ.
- Глубокое понимание возможностей и ограничений фреймворков и технологий.
- Мультидисциплинарные навыки и работа в кросс-функциональных командах.

ВЛАДЕНИЕ ПРОГРАММАМИ

Claude, Comfy, Xcode, Figma, Adobe Illustrator, Photoshop, Sketch, ProtoPie, Miro, Wynde.io, Amplitude, Google Analytics, Matomo, Jira, Asana, Monday, Slack, Confluence, Final Cut Pro X, Motion, Quartz Composer, WebGL, Farbrausch Werkzeug, Tool2, LightWave 3D, Blender.

ОБРАЗОВАНИЕ

- МИЭМ – Московский институт электроники и математики (ВШЭ), магистр по ИИ и проектированию ПО.
- Художественная школа: рисунок, живопись, скульптура, история искусств, композиция.
- Дополнительное обучение: курсы UX-дизайна в институте «Стрелка» (преподаватели из Apple и Medium).

ХОББИ

- Программирование визуальных эффектов с ограничением по размеру (демосцена, size-coding), процедурная графика, фестивали компьютерного искусства.
- Сочиняю музыку и играю на музыкальных инструментах – это развивает креативность и тренирует память.
- Здоровый образ жизни.

НАГРАДЫ

- 2025 InvestEngine: Which?, MoneyWeek, Financial Times, Forbes Adviser, Finder Awards (лучшее торговое приложение).
- 2021 Открытие Брокер: Markwebb, GoldenWeb, Tagline Awards (лучший UX)
- 2016 Acronis: Time, PC World, PC Magazine (лучшее ПО для защиты данных), 4NEWS.IT (лучшее ПО для резервного копирования).