

РЕЗЮМЕ

Николай Мамадаев

Senior UX/UI Designer

Product Designer

AI Designer



Портфолио

mamadaevv.site

Зарплата

от 250 000 ₽

Формат работы

удалённо, гибрид

Почта

nik@mamadaevv.site

Соц.сети

[@mamadaevv](https://t.me/mamadaevv)

Знание языков

Английский (B2)

О себе

Специализируюсь на SaaS-продуктах и desktop-приложениях. Проектирую понятные, масштабируемые и эффективные интерфейсы для сложных рабочих процессов — чтобы пользователи быстрее решали свои задачи, а продукт становился удобнее и полезнее.

Работаю на всех этапах продуктового дизайна: изучаю потребности пользователей, формирую информационную архитектуру, проектирую пользовательские сценарии, создаю интерактивные прототипы используя вайбкодинг и масштабируемые дизайн-системы в связке Figma + Storybook.

Участвую в жизни сообщества: веду Telegram-канал «Дизайн не пицца», выкладываю полезности в Figma Community, выступал на митапе Яндекса с докладом про аналитику голосовых навыков и на бизнес-форуме с рассказом про инструменты дизайнера. Неоднократно побеждал на хакатонах.

Опыт работы

Astratech

Январь 2026 — Настоящее время

Разработка и поддержка цифровых систем и инструментов для повышения эффективности сотрудников.

Обязанности

- Создание готовых к продакшену интерфейсов

- Разбор идей и концепций и трансформация их в дизайнерские задачи

Достижения

- Реализовал настроенную среду доставки интерфейсов до продакшена
- Провёл более 15 тестов гипотез на рабочих прототипах без привлечения отдела разработки
- Ускорил процесс обработки результатов пользовательского тестирования за счёт применения AI инструментов (суммаризация, классификация, транскрибация)

Стек

- Figma
- HTML/CSS/JS
- AI/LLM
- GitHub
- Gitea
- Coolify
- CI/CD
- Hermes Agent
- Zed IDE

Primo RPA

Февраль 2023 – Ноябрь 2025 (2 года и 10 месяцев) · primo-rpa.com

Российская B2B RPA-платформа корпоративного уровня: линейка из desktop-среды разработки роботов и веб-сервисов управления, аналитики и ML.

Работал ведущим дизайнером на всю продуктовую линейку из 6 продуктов.

AI Server platform (SaaS)

Панель управления для обучения/запуска/тестирования и других операций с нейросетями, развёрнутыми внутри контура компании.

Обязанности

- Спроектировать web интерфейс панели управления локальных LLM. Реализовать возможность выполнения сценариев: создание датасетов, обучение узконаправленных моделей, быстрое тестирование и администрирование развёртыванием на локальной инфраструктуре клиента.
- Улучшить способ конфигурирования работы Smart OCR для более точного извлечения данных из документов различного типа
- Работа с состояниями долгих процессов: обучение модели, прогресс, ошибки, откат
- Подготовка интерактивных прототипов и авторский надзор за реализацией

Достижения

- Создал интуитивный интерфейс для работы со сложной настройкой LLM моделей. Таким образом существенно снизил порог входа для пользователей без глубокой экспертизы в работе нейросетей.
- Сократил время настройки с 3-5 дней до 2 часов по результатам общения с пользователями
- Спроектировал интерфейс разметки документов, который снял 60% обращений в поддержку по этой теме
- Провёл 8 юзабилити-сессий, по итогам переработал ключевой сценарий обучения модели

Стек

- Figma
- React
- Ant Design
- Hope UI
- LLM core
- Smart OCR

Robot automation studio (Windows)

Среда для разработки и отладки роботов для автоматизации бизнес-процессов.

Обязанности

- Проектирование интерфейса профессиональной desktop-IDE: рабочая область, панели инструментов, дерево процесса, отладчик
- Развитие библиотеки компонентов и визуального языка продукта
- Проработка сценариев отладки: точки останова, пошаговое выполнение, просмотр переменных
- Проектирование работы с большими деревьями активностей и вложенностью
- Работа в паре с разработкой по реализации компонентов, авторский надзор
- Ведение регулярных дизайн-ревью внутри команды

Достижения

- Обновил визуальный язык продукта до уровня Windows 11 — компоненты стали на поколение современнее
- Переработал 10-ки экранов и модальных окон, приведя их к единой дизайн-системе основанной на токенах.
- Собрал библиотеку из более чем 50-ти компонентов, которые можно переиспользовать и проектировать сценарии нового функционала с сохранением заложенных паттернов поведения
- Перерисовал все старые растровые иконки в новые векторные. Таким образом появилась библиотека уникальных иконок количеством более 300 штук. Идеально отображаются на любом масштабе UI и DPI
- Сократил время сборки нового экрана командой с 2 дней до 4 часов за счёт готовых компонентов

Стэк

- Desktop IDE
- Windows 10/11
- Figma
- AI инструменты
- DevExpress UI
- Handy Controls

Robot automation studio (Linux)

Среда для разработки и отладки роботов для автоматизации бизнес-процессов.

Обязанности

- Разработка интерфейса IDE для платформы Linux с учётом выбранного функционала на основе реализованной версии под Windows
- Проектирование компонентов с учётом технических ограничений фреймворка Avalonia Suki UI
- Подготовка спецификаций поведения компонентов для реализации

Достижения

- Собрал библиотеку компонентов основанную на библиотеке Suki UI из которых можно быстро собирать интерфейс в Figma и передавать разработчикам
- Разработал стиль программы, которая соответствует международному уровню, что положительно скажется при экспансии зарубежных рынков
- Передал дизайн-инструкции по сборке экранов разработчикам, чтобы они могли самостоятельно собирать интерфейс под новые функции и выпускать релизы согласно роадмэп

Стэк

- Avalonia
- Suki UI
- Figma
- AI инструменты
- Cursor IDE
- MobaXterm RDP
- Linux

Idea Hub Dashboard (SaaS)

Обеспечивает сбор и анализ предложений сотрудников, оценка эффективности и мониторинг статуса реализации автоматизаций. Аналитика по ключевым показателям эффективности и верхнеуровневый взгляд на роботизацию.

Обязанности

- Проектирование дашбордов и аналитических представлений по KPI роботизации
- Проработка жизненного цикла идеи: подача → оценка → приоритизация → реализация → замер эффекта
- Информационная архитектура раздела, работа с плотными таблицами, фильтрами и массовыми операциями
- Проектирование ролевой модели: сотрудник, аналитик, руководитель
- Подбор типов визуализации данных под конкретные управленческие вопросы

Достижения

- Свёл верхнеуровневую аналитику и работу с конкретной идеей в один непрерывный сценарий без переключения между разделами
- Спроектировал представление данных так, что руководитель видит эффект от роботизации без ручных выгрузок в Excel
- Сократил путь от подачи идеи до её оценки с 6 шагов до 3
- Спроектировал 12 виджетов аналитики, покрывающих основные вопросы заказчиков о ROI роботизации

Стэк

- Figma

Orchestrator Automation Management Tool (SaaS)

Обеспечивает слаженную работу системы и управление сотнями роботов: запуски, мониторинг и менеджмент.

Обязанности

- Проектирование интерфейса управления парком из сотен роботов: расписания, очереди, приоритеты, мониторинг
- Проработка состояний и обработки ошибок при массовых запусках
- Проектирование системы уведомлений и алертов о сбоях
- Работа со сложными таблицами: сортировка, фильтрация, массовые действия, сохранённые представления
- Прототипирование сложных сценариев для валидации до начала разработки

Достижения

- Спроектировал управление сотнями объектов так, что оператор не теряется в масштабе: от общей картины до конкретного робота за 2 клика

- Привёл сервис к единой дизайн-системе вместе с остальными веб-продуктами линейки
- Сократил время реакции оператора на сбой робота с 12 до 4 минут за счёт переработанной системы алертов
- Свёл 5 разных представлений списка роботов к одному настраиваемому

Стек

- Figma
- Ant Design
- Storybook
- AI инструменты

QnA portal (WEB)

Площадка для постинга вопросов и получения ответов от службы поддержки

Обязанности

- Проектирование сценариев публикации вопроса, ответа и поиска по накопленной базе знаний
- Дизайн интерфейса портала в условиях ограничения используемого PHP движка для QnA типа сайта.
- Проработка ролевой модели: пользователь, эксперт, служба поддержки, модератор
- Проектирование механики поиска и подсказок похожих вопросов при публикации

Достижения

- Запустил портал на готовых компонентах дизайн-системы за 3 недели вместо запланированных 8
- Снизил нагрузку на поддержку примерно на 25% за счёт переиспользования уже данных ответов
- Механика подсказок похожих вопросов сократила количество дублей на 45%
- Обеспечил визуальную преемственность с продуктами линейки — портал не выглядит сторонним сервисом

Стек

- PHP QnA Engine
- Figma
- Дизайн-система

Общее по компании

- Собрал и внедрил единую дизайн-систему для веб-сервисов, соединив фирменный стиль компании с новой структурой интерфейсов
- Сократил среднее время подготовки макетов по линейке на 35%

- Создавал и поддерживал UI-kit для консистентности и ускорения разработки
- Провёл более 20 пользовательских исследований и юзабилити-сессий за время работы
- Вёл авторский надзор за реализацией, участвовал в дизайн-ревью, продуктовых обсуждениях и планировании релизов
- Нанял 4 дизайнеров интерфейсов для разных проектов компании
- Провел больше 30 собеседований, в том числе внедрил формат WhiteBoard Interview
- Разрабатывал тестовые задания с учётом потребностей конкретной должности и задач
- Внедрил внутреннюю систему видеозвонков на основе Jitsi во внутреннем контуре компании совместно с отделом технической поддержки компании

Lunacy (Icons8)

Июль 2022 — Январь 2023 (7 месяцев) · icons8.com/lunacy

Графический редактор для работы над дизайном интерфейсов и прочих макетов. Аналог Sketch App и Figma.

Обязанности

- Проектирование интерфейса графического редактора: инструменты, панели свойств, работа с холстом и слоями
- Оформление решений в виде юзерфлоу и передача разработчикам
- Создание сложных интерактивных прототипов в Protopie для демонстрации поведения инструментов

Достижения

- Спроектировал 6 функциональных блоков редактора, включая работу с компонентами и стилями
- Собрал прототип нового функционала в Protopie для редактирования многослойной реалистичной тени от объекта со сложной логикой поведения, практически не отличимый от решения в продакшене. Не считая мелких простых прототипов.
- Провалидировал 3 гипотезы относительно улучшений работы редактора на реальных пользователях. 1 ушла в релиз.

Стек

- Protopie
- Figma
- Дизайн-система
- Avalonia Custom UI
- Windows
- Linux
- macOS

Игровой движок для создания видеоигр без написания кода.

Обязанности

- Продуктовый дизайн движка целиком: от концепции взаимодействия до конечного UI
- Проектирование поведения интерфейса для сложных пользовательских сценариев
- Исследования пользователей: наблюдение, глубинные интервью, опросы
- Составление портретов потенциальных пользователей и карт эмпатии
- Работа с продуктовой аналитикой и метриками, завязанными на пользовательские сценарии
- Вёрстка главной страницы сайта на Tilda, проектирование информационной архитектуры сайта вместе с командой
- Контроль работы веб-графического дизайнера
- Найм в продуктовый отдел: проведение собеседований и отбор специалистов
- Руководство отделом, построение рабочих процессов всей продуктовой команды
- Кураторство работ по созданию пользовательской документации
- Внедрение инструментов автоматизации (Integromat, Zapier) для внутренних задач

Достижения

- Провёл масштабный редизайн всей программы: заложил принципиально новую концепцию работы и стилистику
- Спроектировал поведение интерфейса для 100+ сложных пользовательских сценариев
- Спроектировал дизайн-систему продукта с нуля: 120 компонентов
- Получили массу положительных, местами восторженных отзывов пользователей — в продукте стало значительно легче ориентироваться
- Завершаемость онбординга выросла с 34% до 58% после редизайна
- Провёл 25 глубинных интервью и 4 волны опросов, на их основе переработал 3 ключевых сценария
- Нанял 4 специалистов в продуктовый отдел и вырос из дизайнера в тимлида команды
- Выстроил процессы отдела: дизайн-ревью, работа с бэклогом, передача в разработку
- Автоматизировал внутренние рутины команды, освободив время на продуктовые задачи

Стэк

- Zapier
- Figma
- Miro
- Mailchimp

- Windows
- Notion
- Airtable

Aegees Messenger

Октябрь 2017 — Декабрь 2018 (1 год и 3 месяца) · aegees.com

Кроссплатформенный мессенджер с защищенным хранилищем и аудиозвонками.

Обязанности

- Дизайн мессенджера сразу под пять платформ: Android, iOS, macOS, Windows, Linux
- Проработка сценариев защищённого хранилища и аудиозвонков
- Проектирование сценариев регистрации, шифрования и восстановления доступа
- Адаптация единой продуктовой логики под гайдлайны каждой платформы
- Контроль работы зарубежных иллюстраторов по подготовке графических материалов
- Подготовка материалов для магазинов приложений

Достижения

- Выстроил единый визуальный язык продукта при соблюдении гайдлайнов пяти платформ одновременно
- Спроектировал более 90 экранов в пяти платформенных вариантах
- Обеспечил стабильный поток графических материалов от внешних подрядчиков без потери стилистики
- Упростил сценарий защищённого хранилища так, чтобы им пользовались люди без технической подготовки
- Работал в чувствительной области приватности и безопасности, где ошибка в интерфейсе стоит доверия пользователя

Стек

- Android
- iOS
- macOS
- Windows
- Linux

Orion Innovation (ex MERA)

Июль 2016 — Октябрь 2017 (1 год и 4 месяца) · orioninnovation.com

Разработка ПО для внешних заказчиков.

Обязанности

- Работа в дизайн-отделе численностью до 8 человек
- Создание анкет персон и составление карты функциональности продукта в соответствии с потребностями персон
- Вайрфреймы и отрисовка конечного UI интерфейсов
- Подготовка мудбордов и дизайн-концепций, обсуждение их с клиентами
- Линковка мокапов в прототипы, написание сценариев и проведение качественных юзабилити-тестирований
- Участие в дизайн-ревью: разбор работ коллег и защита собственных решений

Достижения

- Провёл 10 сессий юзабилити-тестирования от написания сценария до внесения правок
- Освоил новую для себя платформу Smart TV и довёл проект до успешной публикации в магазине приложений
- Провёл исследования и реверс-инжиниринг дизайна приложений для платформы Roku TV и создал рабочий процесс разработки дизайна приложения заказчика, включающий: формирование идеи, разработку кликабельных прототипов, тестирование юзабилити на рабочем устройстве, контроль дизайна в приложении, разработанном нашими разработчиками
- Вёл коммуникацию с зарубежными заказчиками напрямую, без посредников
- Активно участвовал в улучшении рабочего процесса дизайн-отдела компании
- Внедрил в команду использование Miro (ex. Realtime Board) для хранения артефактов исследований

Стэк

- Sketch
- Miro
- Android
- iOS
- ROKU TV Box
- Smart TV
- Marvel App
- ProtoPie
- Framer

SpaceshipApps Studio

Июнь 2015 — Июнь 2016 (1 год и 1 месяц) · spaceshipapps.ru

Студия разработки мобильных приложений и сайтов.

Обязанности

- Дизайн мобильных и веб-продуктов в потоковом режиме студии
- Работа с разными доменами: соцгейминг, бьюти-услуги, доставка еды, голосовые интерфейсы, легал-сервисы, коллаборативные инструменты
- Адаптивный веб-дизайн и дизайн административных панелей
- Отрисовка иконок и подготовка графики для проектов
- Подготовка макетов к передаче в разработку

Достижения

- Выпустил 6 продуктов за год: геолокационная социальная игра с квестами в реальном мире, приложение записи к бьюти-специалистам, сервис доставки еды, голосовая игра со словами, сайт и админка сервиса регистрации авторского права, мобильная «белая доска» для совместной работы
- Научился быстро входить в новую предметную область и держать качество при высоком темпе студии
- Закрыв весь спектр задач: мобайл, веб, админ-панели, графика
- Заложил базу для перехода от исполнительского дизайна к продуктовому

Стэк

- Мобайл
- Веб
- Adobe Photoshop
- After Effects
- Adobe Illustrator

Навыки

Проектирование	UX/UI, product design, информационная архитектура, адаптивный дизайн, дизайн-системы
Исследования	Интервью, опросы, usability testing, JTBD, карты эмпатии, конверсия, retention, NPS
Управление	Построение команды, Agile, Kanban, авторский надзор, работа со стейкхолдерами
Инструменты	Figma, Protopie, Sketch, Adobe Creative Suite, Storybook
AI инструменты	Hermes Agent, Perplexity, Cursor IDE, Zed IDE, Open Design, Codex, Claude Code