



# Жигалин Артём Игоревич

Мужчина, 36 лет, родился 23 июля 1985

+7 (952) 5789916

psycholcycle@gmail.com — предпочитаемый способ связи

Проживает: Ростов-на-Дону

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Хочу переехать, готов к командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Product Designer / Lead UI/UX Designer

Специализации:

— Дизайнер, художник

Занятость: проектная работа, частичная занятость, полная занятость

График работы: удаленная работа, гибкий график, полный день

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 14 лет 6 месяцев

Январь 2022 —  
настоящее время  
6 месяцев

### Индивидуальное предпринимательство / частная практика / фриланс

[quarkly.io/](https://quarkly.io/)

#### CEO и CDO Quarkly.io

- Продуктовый дизайн;
- Верстка страниц;
- Полный дизайн процесс от исследований до продакшена;
- Проработка концепций, идей и создание макетов дизайна интерфейса;
- Дизайнерское управление проектами;
- Подбор и организация команды;
- Построение и настройка бизнес процессов;
- Командная работа с разработчиками, дизайнерами, маркетологами;
- Интервьюирование пользователей;
- Поиск и анализ конкурентов.

Июль 2014 —  
Январь 2022  
7 лет 7 месяцев

### uKit group

[ukit.com/](https://ukit.com/)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

#### UX/UI Дизайнер

- Продуктовый дизайн;
- Проработка концепций, идей и создание макетов дизайна интерфейса;
- Создание анимаций;
- Создание кликабельных прототипов;
- Отрисовка иллюстраций для интерфейса;
- Работа с дизайн-системами;
- Дизайнерское управление проектами;
- Изучение и анализ решений конкурентов.

Проекты над которыми работал:

<https://ukit.com/>

<https://ukit.com/lp/convert>

<https://ukit.com/ru/lp/alt-vk>

<https://stepform.io/>

<https://webask.io/>

Январь 2011 —  
Июль 2014  
3 года 7 месяцев

## Sebbia

[www.sebbia.ru/](http://www.sebbia.ru/)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

### UX/UI Дизайнер

- Создание дизайна мобильных iOS, Android и Windows Phone приложений;
- Проработка концепций, идей и создание макетов дизайна интерфейса;
- Отрисовка иллюстраций для мобильных игры;
- Дизайнерское управление проектами;
- Создание дизайна веб-страниц.

Январь 2008 —  
Декабрь 2010  
3 года

## МИСТ

[www.mist-game.ru/](http://www.mist-game.ru/)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)

### UX/UI дизайнер / иллюстратор

- Создание дизайна интерфейса игры;
- Отрисовка иллюстраций для игрового мира;
- Создание 3D иллюстраций
- Гейм-дизайн [mist-game.ru](http://mist-game.ru).

## Образование

---

### Высшее

2008

### Донской государственный технический университет, Ростов-на-Дону

Автоматизация и информатика, Автоматизация технологических процессов и производств (по отраслям)

## Ключевые навыки

---

Знание языков

Русский — Родной

Английский — B2 — Средне-продвинутый

Навыки

Figma

Web Design

Adobe Photoshop

HTML

CSS

UI

UX

HTML5

Sketch

Web-дизайн

Дизайн интерфейсов

Работа в команде

Git

CSS3 Illustration Principle Airtable Notion Jira Confluence  
Agile Scrum Kanban Waterflow Animation Video Editing 3D  
Ответственность Стрессоустойчивость Коммуникабельность

## Дополнительная информация

---

### Обо мне

Я хотел бы работать в небольшой команде над веб-проектами SaaS и micro-SaaS. Я накопил достаточную компетенцию в этой области и верю в светлое и устойчивое будущее этого направления. Мои цели — создавать качественные сервисы, убирать ограничения и расширять возможности пользователей, а также помогать владельцам этих сервисов зарабатывать.

Я работаю дизайнером с 2004 года и имею большой опыт в области UX и UI дизайна. Достижения за последние несколько лет:

- В 2016 под моим дизайнерским управлением, вдвоем с разработчиком мы создали мини-проект (<https://ukit.com/lp/convert>) импорта данных из Facebook и VK и создание из этих данных сайтов и посадочных страниц на конструкторе [ukit.com](https://ukit.com);
- В 2017–2018 также малыми командами, создаются конструкторы форм <https://stepform.io/> и опросов <https://webask.io/> где я занимал роль ведущего дизайнера;
- С 2019 года руковожу стартапом [quarkly.io](https://quarkly.io/) — no-code / low-code конструктор для создания сайтов и небольших веб-приложений на React.js. Я отвечаю за дизайн продукта, продумываю концепцию, управляю командой, настраиваю бизнес-процессы.

Какова моя философия дизайна? Считаю, что дизайн — это не просто красивые картинки. Он должен быть работающим удобным и делать продукт конкурентоспособным во всех смыслах. Дизайн должен работать на активацию, онбординг, быстрое и понятное выполнение задач, на продвижение. Он должен быть прост снаружи для пользователя за счет сложности внутри. И конечно понимаю, что хороший дизайн — это добавленная ценность к продукту или услуге.

Что касается моего стиля управления, я стараюсь находить консенсус в работе с разработчиками, чтобы выбрать оптимальное решение, уложится в сроки и не создать проблем в будущем при масштабировании.

При работе над проектом я все же предпочитаю быть основательным и проверять решения с помощью UX-тестов, даже если у меня есть обширный опыт и понимание. Спокойно отношусь как к аргументированной, так и «интуитивной» критике. Я принимаю решения, основываясь на фактах (исследованиях и лучших практиках), мне нравится рутина, и я всегда открыт для новых знаний.

Несколько развлекательных проектов, созданных при моем участии и по моей инициативе для маркетинговых целей:

<http://nygame.ukit.space/> — новогодняя игра, победителю — промо-код.

<https://bigmacconomics.com/> — сколько бигмаков можно купить в разных странах в разные времена на свою зарплату.