МАРАТ ХАЙДАРШИН

Product Designer · Senior · Полная занятость · Удалённо, Гибрид

@taraMehT | maratkhaid@gmail.com | https://www.instagram.com/maratizm/ | https://buildin.ai/share/24407b40-1eb1-4946-aab8-7b04a960d234 | Россия, г Екатеринбург

О СЕБЕ

Senior Product Designer, вырос до Lead в e-commerce-продукте с аудиторией 1 млн+ пользователей. Руководил командой из 7 специалистов и развивал дизайн-систему из более чем 100 компонентов. Активно использую AI-инструменты для ускорения дизайн-процессов

НАВЫКИ

product design, ux/ui design, figma, fabuza, pathway, storybook, gitlab, ux-research, design system, дизайн-система, ui-kit, ai, adaptive design, web, app, ios human interface guidelines, material design, metrics, продуктовые метрики, e-commerce, interview, jtbd, cjm, документация, гайды, компоненты, auto layout, variables, tokens, libraries, менторство, дизайн-ревью

ОПЫТ РАБОТЫ

Sima-land

Россия, г Екатеринбург | Июл 2022 — Сен 2026

Product Designer

Sima-land — e-commerce-платформа с аудиторией 1 млн+ пользователей в B2B- и B2C-сегментах.

- Вырос от UX/UI-дизайнера до Lead Product Designer (с февраля 2023). Развивал продукт в вебе и приложении: проектировал пользовательские сценарии и улучшал бизнес-функции. Лично выполнил 300+ задач в GitLab за период работы
- Участвовал в B2B-трансформации продукта: инициировал и структурировал исследования совместно с UX-исследователем, представлял выводы бизнесу, формировал UX-стратегию, перерабатывал систему скидок и прорабатывал интерфейсные решения. A/B-тесты показали рост регистрации юридических лиц на 23%, конверсия B2B-пользователей в первый заказ выросла на 12%, а обращения по вопросам скидок сократились на 30%.
- Инициировал перестройку архитектуры дизайн-системы: совместно с разработкой определил принципы организации компонентов в Figma и Storybook, адаптивных состояний, документации и управления изменениями. Развил систему для веба и мобильного приложения — более 100 компонентов в сумме. На этапе создания веб-системы скорость механической работы дизайнеров выросла в 4 раза, вёрстка новых экранов frontend-разработкой ускорилась на 30–40%, а количество UI-несоответствий сократилось на 25%
- Проектировал ключевые пользовательские сценарии и редизайнил интерфейсы сайта и приложения: главную страницу, навигацию, каталог, карточку товара, личный кабинет, корзину и чекаут. Разработал пользовательский флоу возврата товара. Также участвовал в проектировании внутренних сервисов: система учёта ресурсов IT-департамента, приложение для службы доставки и приложение сотрудников ПВЗ.
- Совместно с UX-исследователем готовил опросы и сценарии интервью, анализировал результаты и представлял выводы бизнесу. Подготавливал интерактивные прототипы для модерируемых юзабилити-тестов, проверял гипотезы и выявлял проблемы пользовательского опыта с помощью Pathway, Fabuza, Miro и FigJam.
- Руководил командой из 7 специалистов: 6 дизайнеров и UX-исследователь. Развивал профессиональные навыки команды, проводил дизайн-ревью и отвечал за качество UX/UI-решений. За период работы через дизайн-ревью прошло более 2500 командных задач.
- Внедрил продуктовый подход в работу дизайн-команды: сместил фокус с подготовки макетов на изучение пользовательских потребностей, проведение исследований, анализ продуктовых метрик и поиск решений, влияющих на бизнес-результаты.

TrustMe.kz

Казахстан, г Астана | Окт 2021 — Мар 2022

UX/UI designer

TrustMe.kz — экосистема цифровых B2B продуктов: смарт-контракты и ЭДО. Стартап в Казахстане.

- Спроектировал логику сервиса электронного документооборота TrustContract на раннем этапе развития
- Дорабатывал продукт и интерфейсы по обратной связи и запросам первых клиентов
- Участвовал в проработке соседних продуктов экосистемы

ОБРАЗОВАНИЕ

УрФУ

Россия, г Екатеринбург | Сен 2017 — Июн 2019

Приборы контроля качества

УрФУ

Россия, г Екатеринбург | Сен 2013 — Июн 2017

Электроника и наноэлектроника

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ

- Русский — Носитель
- Английский — B2