

# ВАЛЕРИЙ ГОРЛОВ

Product designer · Senior · Полная занятость · Гибрид, Офис, Удалённо  
+79519427565 | @kknife | gorlov-1999@inbox.ru | https://valerygorlov.ru/ | Москва

## О СЕБЕ

Senior Product Designer с 6+ летним опытом в iGaming, IoT, EdTech, fitness-tech и e-commerce. Специализируюсь на проектировании мобильных и веб-продуктов в B2B2C, service design и multi-sided контекстах. Увеличил вовлечённость на 20%, сократил Time-to-Market на 25%, участвовал в запуске продуктов с выручкой 150+ млн ₽. Эксперт в полном цикле UX-исследований, дизайн-системах и data-driven подходе к проектированию.

## НАВЫКИ

figma, дизайн-система, ux-исследования, прототипирование, cjm, customer journey map, jtbд, user flow, a/b тесты, дизайн-ревью, hig, material design, amplitude, юзабилити-тестирование, кросс-функциональная команда, метрики, handoff, auto layout, design tokens, agile / scrum, прототипы, protopie, custdev, tableau, наставничество, user experience, яндекс.метрика, google analytics, jira, confluence

## ОПЫТ РАБОТЫ

### DDX Fitness

Июль 2025 — Март 2026

Senior Product Designer

DDX Fitness — сеть фитнес-клубов с развивающейся цифровой экосистемой: подписка, мобильные продукты, персональные тренировки и монетизационные сервисы.

- Инициировал и реализовал переход ручного управления расписанием из мессенджеров в единый цифровой продукт. В результате сократил время записи клиента на тренировку на 40% и повысил прозрачность загрузки тренеров для бизнеса.
- Синтезировал требования к MVP на основе end-to-end исследования (интервью с тренерами, сегментация пользователей, конкурентный анализ), что позволило обосновать выбор гибридного UX-решения данными, а не интуицией, и избежать разработки невостребованного функционала.
- Разработал и защитил гибридное UX-решение (шаблон расписания + календарный предпросмотр), которое закрыло потребности 3 ключевых сегментов пользователей, пройдя валидацию через юзабилити-тестирование.
- Оптимизировал кросс-функциональное взаимодействие (research → design → dev), внедрив практику согласования логики через интерактивные прототипы в Figma, что сократило время handoff на 20%.

### 01.tech

Сентябрь 2024 — Июль 2025

Senior Product Designer

Международный iGaming-продукт с высокой нагрузкой и жёсткими регуляторными требованиями. Мобильные приложения (iOS, Android).

- Стабилизировал процессы разработки мобильных приложений в условиях высокой неопределенности, внедрив систему дизайн-ревью и стандартизовав handoff. Это снизило количество багов на этапе QA на 30%.
- Решил задачу с жесткими регуляторными ограничениями: адаптировал интерфейсы под требования регуляторов, сохранив при этом ключевые UX-метрики (конверсия в депозит не упала, retention остался на прежнем уровне).
- Валидировал продуктовые гипотезы через A/B-эксперименты (Amplitude), что позволило приоритизировать фичи с наибольшим влиянием на LTV и отказаться от заведомо убыточных разработок.
- Координировал работу распределенной кросс-функциональной команды (PM, 4 dev, 2 QA, аналитик), обеспечивая поставку фич в спринтах без срывов дедлайнов

### Ujin

Октябрь 2021 — Сентябрь 2024

Product Designer

Экосистема умного дома (B2B/B2C), мобильные приложения и CMS-платформа для управления IoT-устройствами.

- Увеличил пользовательскую вовлеченность (Retention) на 20% за счет редизайна главного экрана и навигации, основанного на JTBD-интервью и анализе частотных сценариев использования.
- Сократил Time-to-Market для white-label решений на 25%, оптимизировав процесс кастомизации сборок и внедрив масштабируемую дизайн-систему (токены, компоненты, гайдлайны), что также снизило долю ошибок на этапе тестирования.
- Спроектировал с нуля и запустил конструктор сценариев автоматизации, что привело к значительному росту доли активных сценариев и показателя MAU.
- Проводил UX-исследования (интервью, JTBD-анализ, юзабилити-тесты), формировал продуктовые гипотезы и валидировал их через A/B-эксперименты совместно с командой аналитиков.

### Ураган

Октябрь 2019 — Сентябрь 2021

UX/UI Designer

Агентство полного цикла. Проекты в EdTech, строительной отрасли и e-commerce.

- Увеличил конверсию в покупку на 11% в образовательном проекте, проведя серию A/B-тестов офферов и тарифных планов; внедрение геймификации повысило доходимость курса на 20%. Проект принес 150+ млн ₽ выручки за период работы и получил награду «Made on Tilda».
- Увеличил количество входящих заявок на 40% в первый месяц для строительного проекта за счет запуска нового сайта с улучшенным UX и онлайн-калькулятором, который сократил время обработки заявок на 50%.
- Внедрил регламент передачи макетов (Figma → Jira → разработка), что сократило количество итераций и потерю требований на этапе реализации на 30%.
- Менторил младших дизайнеров: проводил дизайн-ревью, помогал выстраивать визуальную иерархию и сетку, формировал стандарты качества интерфейсов.

## ОБРАЗОВАНИЕ

### Пермский национальный исследовательский политехнический университет

Пермь | Сентябрь 2017 — Июнь 2021

Машины и оборудование нефтяных и газовых промыслов

## ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ

- Русский — C2
- Английский — B1