



Валерий Горлов

Product designer

Senior · Полная занятость · Гибрид, Офис, Удалённо

Контакты

+79519427565

Email · Telegram · Сайт

Локация

Москва (возможна релокация)

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.

Опыт работы · 6 лет 6 месяцев

9 месяцев

июл. 2025 г. — мар. 2026 г.

DDX Fitness

Senior Product Designer · Гибрид · Senior

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%.

11 месяцев

сен. 2024 г. — июл. 2025 г.

01.tech

Senior Product Designer · Senior

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 фиичи 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 фиич в спринтах без срывов дедлайнов.

3 года

окт. 2021 г. — сен. 2024 г.

Ujin

Product Designer · Middle

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.

2 года

окт. 2019 г. — сен. 2021 г.

Ураган

UX/UI Designer · Junior

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

3 года 10 месяцев

сен. 2017 г. — июн. 2021 г.

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

Высшее бакалавриат · Машины и оборудование нефтяных и газовых промыслов Горно-нефтяной факультет

Навыки

Знание языков

Русский C2 — Владение в совершенстве

Английский B1 — Средний уровень

Навыки

figma дизайн-система ux-исследования прототипирование cjm customer journey map jtbd 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