



Барбаров Антон Сергеевич

Мужчина, 38 лет, родился 15 октября 1987

+7 (915) 5849977 — <https://barbarov.site/>

anton.barbarov@yandex.ru — предпочитаемый способ связи

telegram: @moberg_87

Сайт портфолио и CV: <https://barbarov.site/>

Проживает: Воронеж

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов работать удалённо, готов к редким командировкам

Желаемая должность и зарплата

Senior Product Designer

Специализации:

— Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 9 лет

Январь 2024 —
настоящее время
2 года 7 месяцев

ПОЛЕ.РФ

Москва, xn--e1alid.xn--p1ai/

Старший продуктовый дизайнер

Основные функциональные обязанности:

1) Создавал удобные и понятные интерфейсы для финансовых продуктов компании. Прежде чем рисовать экраны, изучал аудиторию: проводил исследования, анализировал поведение пользователей, продумывал все шаги их взаимодействия с продуктом, а затем передавал готовые макеты разработчикам.

2) Улучшал работу веб-платформы: искал слабые места, оптимизировал функции и интерфейс, чтобы пользователям было проще решать свои задачи, а компания получала больше конверсий.

3) Разработал дизайн-систему для Поле.рф — собрал единую библиотеку UI-компонентов и написал понятную документацию к ней. Благодаря этому все продукты стали выглядеть и работать единообразно, а команда быстрее выпускала новые фичи.

4) Обновил часть сайта Поле.рф: создал новую систему регистрации, разработал единый личный кабинет для всех ролей пользователей на платформе.

5) Проверял гипотезы с помощью UX-исследований: организовывал юзабилити-тесты, A/B-тестирование, проводил глубинные интервью и быстрые «коридорные» тесты. На основе данных принимал обоснованные дизайн-решения.

6) Визуализировал идеи и процессы: составлял карты пути пользователя (CJM), прорисовывал схемы взаимодействия (User Flow), создавал вайрфреймы, матрицы и маппинги ролей и прочее — чтобы вся команда понимала логику продукта.

7) Делал интерактивные прототипы для веб- и мобильных версий в Figma. Постепенно перешел

на ИИ инструменты, такие как Cursor и Figma Make для создания прототипов на реакт компонентах и библиотеках для более качественного результата при передаче макетов в разработку, донесения смыслов бизнесу и тестировании на пользователях.

8) Создавал 3D и сгенерированные визуальные элементы, которые делали продукт более трендовым и привлекательным, что повышало вовлечённость пользователей. Неоднократно тестировал 3d ассеты на пользователях. Использовал Blender 3d, а сейчас перешел ии генерацию.

9) Создавал адаптивные лендинги и микросайты на Tilda: от вёрстки и анимации до базовых настроек SEO — чтобы страницы хорошо выглядели на любых устройствах и были заметны в поиске.

11) Работал в тесной связке с разработчиками, аналитиками и продактами: ставил задачи, контролировал реализацию дизайн-решений и передавал макеты в Figma.

Достижения:

1) Разработал и вывел на рынок финансовый продукт, который за первый год эксплуатации принёс компании доход 640 млн руб.

2) Инициировал и внедрил единую дизайн-систему для продуктовой линейки Поле.рф, включающую 30+ UI-компонентов, систему дизайн-токенов и подробную техническую документацию.

3) Оптимизировал процессы лидогенерации: при сокращении маркетингового бюджета на 65 % в сложных макроэкономических условиях (рост ключевой ставки) сохранил уровень привлечения лидов на прежнем уровне в 2025 году.

4) За год запустил серию микропродуктов (агрокалькуляторы, агентские программы, обновлённые личные кабинеты, инструменты цифровых сделок).

5) По итогам 2024 года курируемый финансовый продукт обеспечил более 50 % общей прибыли компании, превзойдя совокупный доход от всех остальных направлений бизнеса.

Июнь 2019 —
Ноябрь 2023
4 года 6 месяцев

AngelsIT

Воронеж, angelsit.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

Продуктовый дизайнер

Основные функциональные обязанности:

1. Разработка пользовательских интерфейсов;
2. Дизайн систем/сервисов;
3. Дизайн мобильных приложений;
4. Веб-дизайн;
5. Прототипирование (interactions) проектов;
6. UX research;
7. Создания дизайн-систем, гайдлайнов, UI-китов;
8. Создание wireframe;
9. Разработка дизайн-концепций (моушн-дизайн);
10. Брендинг;

11. Совершенствование и поддержка продукта на основе метрик;
12. Диджитал продюсирование;
13. Работа и коммуникация с иностранными заказчиками;
14. 3Д дизайн: моделинг, композитинг, анимация;
15. Графический дизайн: создание графических ассетов для проектов: иллюстрации, иконки, тизеры, 3д модели, стикеры (имиджовые паки для печати);
16. Создание сайтов на Tilda;
17. Опыт работы с командами в outstaffing режиме;

За время работы были достигнуты следующие результаты:

1. Наивысший рейтинг на одной из самых популярных зарубежных площадок для удаленной разработки программных продуктов Upwork. Ни одного отрицательного отзыва!
2. Созданный сайт Arja после редизайна позволяет в месяц генерировать десятки новых заказчиков и СНГ и дальнего зарубежья.
3. Улучшено качество, пользовательский опыт и юзабилити внутренних продуктов компании.
4. Компания однозначно входит в 5-ку лидеров по экспертизе в области дополненной реальности в РФ.

Награды:

1. Tilda prize (aitmotion.ru) - 2022.
2. Awwwards honor (arjay.studio) - 2019.

Июль 2017 —
Июнь 2019
2 года

ЮНОНА

juno.ru

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

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

Веб-дизайнер

1. Веб-дизайн
2. Графический дизайн
3. Коммуникационный дизайн
4. Брендинг
5. Прототипирование
6. Наставничество

Образование

Высшее

2010
Высшее

Воронежский государственный технический университет, Воронеж

Инженерно-экономический, Производственный менеджмент

Навыки

Знание языков

Русский — Родной
Английский — B1 — Средний

Навыки

UX UI Прототипирование Создание дизайн-системы
Usability-тестирование A/B тесты Wireframing Figma Atlassian Jira

HTML CSS Atlassian Confluence Адаптивный дизайн UX-исследования
UIKit User Flow Adobe Photoshop Adobe After Effects Дизайн-ревью
Data-driven SaaS B2B Vibe coding Промпт-инжиниринг Figma AI
Cursor AI-native Customer Journey Mapping Глубинные интервью
Яндекс.Метрика

Дополнительная информация

Обо мне

Привет! Меня зовут Антон, я продуктовый дизайнер с более чем 10-летним опытом в digital-среде. За это время я успел поработать в стартапах, продуктовых компаниях и агентствах, создавая решения для различных отраслей: финтех, логистика, медицина, агротех, AR, транспорт.

В основном занимаюсь проектированием высоконагруженных B2B SaaS-систем, создавая удобные и эффективные интерфейсы для сложных продуктов. Но также люблю заниматься созданием 3D-визуалов для своих проектов, разработкой сайтов и мобильных приложений. Активно использую нейросети в работе: LLM, а также модели для генерации визуалов.

Мое портфолио:
<https://barbarov.site/>

Портфолио в соцсетях:
<https://www.behance.net/moberg1987>
https://dprofile.ru/anton_moberg
<https://dribbble.com/Moberg1987>
https://www.instagram.com/dr_froot/?hl=ru