



Артём Лобов

Продуктовый дизайнер / Product Designer

Удалённо, офис · Готов к переезду · Рассматриваю предложения по всему миру

Telegram: @risealpha · knagh.forall@gmail.com · Портфолио: artemlobov.com

6 лет в дизайне, 3 года — в продукте

Специализация: сложные B2B-системы, мессенджеры, дизайн-системы, AI-продукты

НАВЫКИ

Product design

UX-архитектура

Сложные B2B-системы

Матрицы состояний

Дизайн-системы на токенах

Продуктовые спецификации

Design handoff

Design QA

Проектирование AI-продуктов

Промпт-дизайн

RAG

AI в дизайн-процессе

Figma

FigJam

Figma MCP

Next.js / React

Supabase

Claude Code / Cursor

ОПЫТ РАБОТЫ

Студия RedCat

Продуктовый дизайнер

Дек 2025 — н. в.

Проект FishStat в рамках работы в студии RedCat (дек 2025 — июн 2026).

Международная B2B-платформа торговли рыбой и морепродуктами: маркетплейс, аукционы, биржа, мессенджер, AI-ассистент. Команда 8+ человек

- Спроектировал FishChat — мессенджер с 7 типами коммуникаций, от P2P и чатов сделок до техподдержки и AI, на едином паттерне: 840 макетов на 42 страницах и панель оператора. Мой концепт оформления выбран основным
- Спроектировал с нуля FishAI — встроенного AI-ассистента с каскадным уточнением запросов и источниками у ответов. Первым из моих разделов вышел в продакшен на fishstat.ru
- Написал три продуктовые спецификации — матрица действий с сообщениями, правила видимости организаций, единый P2P-диалог. Все приняты без правок
- Под срок международного отраслевого форума с командой закрыл 26 из 43 бизнес-процессов мобильного FishChat за неделю. Приложение показали на форуме, сейчас оно в продакшене
- Отвечал за качество передачи в разработку: чеклист хендоффа, фиксация версий макетов в User Story, кросс-ревью макетов других дизайнеров. По своей инициативе провёл аудит продакшена — 6 расхождений с макетами до релиза

Relorise

Сооснователь,

дизайнер и разработчик

Янв 2026 — Июнь 2026

AI-компаньон для русскоязычных студентов, поступающих в университеты Австрии. Команда 3 человека: я отвечал за дизайн и код. relorise.com

- Сузил идею «помочь с переездом» до одной аудитории и одной страны: студенты, Австрия. Решение принял после разбора, как устроены большие travel-продукты: сервис «для всех и везде» не решает ничего
- Спроектировал продукт как место, куда возвращаются, а не чат на один вопрос: чеклисты с прогрессом, память о пользователе, контент и события. Отдельно продумал второго пользователя — родителей: студент сам решает, что им показать
- Описал характер компаньона как UX-документ: три тональности для школьников, студентов и родителей, два режима общения, свои правила для голосового режима

- Цена ошибки здесь — не те документы в миграционной службе, поэтому точность заложил в продукт: у ответов есть источники, вторая модель проверяет первую, новые знания публикуются только после проверки человеком
- Довёл продукт от идеи до беты за 5 месяцев, вечерами, параллельно с FishStat. Весь AI-слой обходится в 2–3 € в месяц

Студия Rebrand

Продуктовый дизайнер

Янв 2025 — Окт 2025

Студия в основном делает брендинг. Я вёл продуктовые задачи на её проектах — геймерской платформе и мобильном приложении — и работал с менеджером проекта, заказчиком и разработчиками

- GoodGames, геймерская платформа на 12+ страниц, дизайн-команда из 3 человек. Отвечал за community — мессенджер со звонками, друзья, новости, истории — и за настройки, помощь, рефералов и статистику
- Доступа к продукту не было, поэтому требования собрал сам: написал заказчику 15 вопросов про данные, сценарии и функции. Страницы по ним приняли почти без правок
- Решения строил от сценариев: список друзей сделал главным контентом страницы вместо узкой колонки, опирался на привычные геймерам паттерны Discord, заранее обсудил с разработчиком мобильную адаптацию
- Padma, приложение медитаций и курсов: перевёл разрозненные макеты на компоненты и UI Kit, спроектировал логику раздела рун с системой прогресса и собрал карту приложения в FigJam для команды

Фриланс

UX/UI-дизайнер

2021 — 2025

Больше 20 проектов: сайты, лендинги, интернет-магазины, мобильные приложения, киберспорт

- Работал с заказчиками напрямую: сам вёл бриф, считал сроки и цену, сдавал по этапам
- Делал проект целиком: структуру, сценарии, визуал и прототип. Если было нужно, сам верстал на HTML, CSS и JS или собирал на Tilda, Webflow, Framer
- Концепции показывал анимированными прототипами в Figma, а не статичными картинками, чтобы клиент сразу видел, как всё будет работать

ОБО МНЕ

Начал делать сайты в 14 лет и до сих пор возвращаюсь к тому же вопросу: как это должно работать. Проектирую системы с тяжёлой бизнес-логикой и сам довожу решения до кода, когда это ускоряет дело, — не потому что «дизайнер обязан уметь всё», а потому что мне правда интересно, что происходит внутри.

ОБРАЗОВАНИЕ И ЯЗЫКИ

МИРЭА — «Компьютерный дизайн», бакалавриат, 2022 — 2026.

Русский — родной, английский — B1: общение и чтение спецификаций.

Курсы: Uprock «С нуля до Middle+» (2023 — 2024) · UX Bro — менторская программа по продуктовому дизайну (2023 — 2024) · VK Education «Инклюзия в дизайне» (2024) · Google UX Design, Coursera (2023)