

# Резюме | Карымова Анастасия

## Анастасия Карымова — UX/UI-дизайнер

☎ Телефон: +7 (923) 160-10-01

✉ Email: anastasijakarymova@yandex.ru

📍 Город: Санкт-Петербург, РФ



### 🔧 Навыки

- UX-исследования и аналитика:** Глубинные интервью, юзабилити-тестирование, анализ конкурентов, формулирование и валидация гипотез, CustDev.
- Проектирование:** CJM, User Flow, вайрфрейминг, блок-схемы.
- UI и Визуал:** Интерактивное прототипирование (в т.ч. с Variables), создание UI-китов и дизайн-систем, адаптивный дизайн.
- Доступность:** знание принципов доступности интерфейсов (WCAG).
- Дополнительно:** Оптимизация процессов с помощью AI-инструментов, понимание основ HTML/CSS.
- Типографика и цветовая теория.
- Композиция и сетки.
- Работа в команде.

### 🔧 Инструменты

- Figma
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Miro
- Notion
- Inshot
- AI

### 👋 Обо мне

Начинающий UX/UI-дизайнер с фокусом на продуктовый подход и исследования. Умею не просто «рисовать макеты», но глубоко погружаться в задачу, понимать боли бизнеса и пользователей, совмещая эстетику с работающими решениями. Пришла в дизайн из сферы международных отношений и преподавания, благодаря чему обладаю сильным структурным мышлением и высоким уровнем эмпатии. Свободно владею английским языком (C1). В работе люблю нестандартные вызовы и выход за привычные рамки для поиска наилучшего решения.

### 📁 Опыт работы

#### UX/UI-дизайнер, фриланс, 2025–2026

- Работаю с небольшими бизнесами над созданием веб- и мобильных продуктов.

#### Педагог английского языка, Англобург, 2023–2024

- Преподавала английский язык для детей, выстраивая коммуникацию с разными психотипами учеников, благодаря чему развила эмпатию и умение доносить сложное простым языком.
- Помогала руководителю в разработке обучающих материалов. Занималась созданием визуального контента: презентаций, игр и видеороликов, что стало первым шагом к развитию визуального мышления и переходу в дизайн.
- Благодаря педагогическому опыту обладаю глубоким пониманием психологии обучения и восприятия информации. Это позволяет мне проектировать интерфейсы с низкой когнитивной нагрузкой и создавать интуитивно понятные пользовательские сценарии.

### 🎯 Кейсы

#### «Магнит.Рестораны» | Продуктовая задача

Роль: Продуктовый дизайнер, UX-исследователь

- Цель:** Разработать решения, побуждающие пользователей приложения делать первые заказы в ресторанах, где они ранее ничего не заказывали.
- Что сделано:** Провела UX-исследование пользовательского поведения и конкурентов. Сформулировала продуктовые гипотезы для повышения конверсии (CR) в первый заказ.
- Результат:** 2 предложенные гипотезы были успешно валидированы и приняты представителями компании «Магнит».

#### B2C-приложение «SubScout» (Трекер подписок)

Роль: UX/UI-дизайнер (Полный цикл)

- О проекте:** Мобильное приложение для отслеживания расходов на подписки и напоминаний о списаниях.
- Исследования:** В команде провела анализ конкурентов, сформулировала гипотезы и подтвердила их в ходе глубинных интервью с респондентами. Собрала инсайты, построила CJM и User Flow.
- Дизайн:** Самостоятельно спроектировала вайрфреймы, разработала визуальную концепцию и дизайн-систему. Собрала сложный кликабельный прототип.
- Тестирование:** Сформулировала сценарии для юзабилити-тестирования, провела тесты на реальных пользователях, собрала обратную связь и подготовила бэклог улучшений для следующих итераций, которые в перспективе повысят успешность прохождения главного сценария (Success Rate).
- Результат:** С нуля спроектирован и протестирован дизайн-концепт приложения. Создана дизайн-система, собран сложный прототип, а результаты юзабилити-тестов переложены в четкий бэклог улучшений интерфейса перед будущим релизом.

#### B2B-портал для сети коворкингов «Топ-скоп»

Роль: UX/UI-дизайнер (Полный цикл)

- О проекте:** Проектирование веб-портала, направленного на сокращение времени администраторов на рутинные операции по управлению коворкингом.
- Что сделала:** Провела конкурентный анализ, собрала мудборд. Описала пользовательский путь через блок-схемы. Спроектировала вайрфреймы и итоговые макеты. Разработала UI-кит.
- Результат:** Создала дизайн-систему с нуля, что закладывает базу для быстрого масштабирования продукта и снижает затраты на будущую front-end разработку. Интерфейс адаптирован под стандарты WCAG, что расширяет потенциальную аудиторию портала.

### 🎓 Образование и курсы

- Факультет международных отношений, Санкт-Петербургский государственный университет, 2019–2023
- Дизайн интерфейсов | Яндекс.Практикум, 2025–2026
- UX Boost | Creative People, Humbleteam, 2025

### 📄 Открыта для работы

Тип занятости: полная занятость.

Формат работы: на месте работодателя, гибрид, удалённо.

**Языки:** Русский — Родной  
Английский — C1 — Продвинутый  
Арабский — A1 — Начальный  
Испанский — A2 — Элементарный

Сайт-портфолио: <https://karymova.design/>