

# Максим Парменов

## Продуктовый дизайнер

maxim.parm@gmail.com · +7 911 009-10-08 · mxxpd-parmenov-portfolio-bf7f.twc1.net

Проектирую продукты, где каждое решение обосновано исследованием, а не интуицией. Умею быстро входить в незнакомые домены, находить системные проблемы и предлагать решения, которые команда готова взять в разработку без переработки.

## ОПЫТ РАБОТЫ

### Продуктовый дизайнер — единственный в команде

Your Challenge · iGaming / skill-based gaming platform

3 года

Единственный продуктовый дизайнер с первого дня. Отвечал за весь пользовательский опыт платформы — от концепции до финального пикселя. Параллельно с основной работой инициировал стратегический пивот, который запустил рост продукта.

Что делал:

- Спроектировал продукт с нуля: исследование аудитории, user flow, информационная архитектура, визуальный дизайн
- Провёл редизайн платформы после первичного запуска
- Построил дизайн-систему совместно с разработчиками: токены, компоненты, атомарный подход
- Инициировал продуктовый пивот: провёл конкурентный анализ, в свободное время спроектировал альтернативную механику быстрых матчей, презентовал команде — идея принята вместо исходного решения

Результат:

- ✓ ×13 к базе пользователей за 2 месяца (150 → 2 000) после запуска новой механики
- ✓ Конверсия в первый матч — 40%, что в 10× превысило ожидания команды
- ✓ Появились пользователи с retention 300+ матчей в месяц — сформировалось активное ядро аудитории
- ✓ Скорость разработки выросла в 4× (с 12 до 3 месяцев) благодаря дизайн-системе

### Продуктовый дизайнер (проектная занятость)

Adsource · B2B платформа контекстной рекламы

Дек 2024 — Июнь 2025 · 7 мес.

Единственный дизайнер на проекте. Полностью отвечал за проектирование закрытой B2B-платформы с нуля — от погружения в домен до передачи макетов в разработку, параллельно с основной занятостью.

Что делал:

- Изучил рынок контекстной рекламы: конкурентный анализ B2B и B2C платформ, адаптация B2C-паттернов для упрощения сложного B2B-продукта
- Провёл серию интервью с командой заказчика — будущими пользователями платформы — для формирования требований
- Спроектировал платформу с нуля: информационная архитектура, user flow, сценарии, MVP-контур
- Итеративно тестировал реализованные разделы с пользователями, дорабатывал по результатам
- Отрисовал ключевые фишки до готовности к разработке: умный конструктор сегментов, работа с креативами, рекламный кабинет

Результат:

- ✓ Заказчик сотрудничает с командой 1,5 года — результат работы полностью принят

- ✓ Часть функционала уже используется заказчиком в работе
- ✓ Время создания рекламных кампаний сократилось на 30%
- ✓ Сократил цикл согласований за счёт визуальных прототипов высокой точности

## Продуктовый дизайнер

Forkies · HoReCa стартап (социальные ужины)

Фев 2026 — н.в.

Единственный дизайнер в команде (PM + разработчик). Полностью переосмыслил продукт: от Telegram-бота к полноценному мобильному приложению — с нуля сформировал решения, защитил и реализовал.

Что делал:

- Провёл аудит существующего Telegram-бота, выявил узкие места и точки роста
- Переработал UX-логику под мобильный формат: информационная архитектура, user flow, сценарии использования
- Спроектировал адаптивный интерфейс, который показывает пользователю только релевантную информацию в момент подготовки или проведения встречи — остальной функционал доступен, но не перегружает экран
- Внедрил в дизайн метрики конверсии по шагам для отслеживания drop-off на каждом этапе
- Самостоятельно формировал решения, презентовал и защищал перед ЛПР: ~60% приняты без изменений, ~20% доработаны по комментариям

Результат:

- ✓ Core user flow сократился на 30% относительно Telegram-бота
- ✓ Все ключевые решения согласованы за 3 созвона с владельцем бизнеса
- ✓ Разработчик отметил макеты как одни из лучших в своей практике — приложение взято в разработку без доработок

## Продуктовый дизайнер (part-time)

NDA · LLM-платформа аналитики социальных настроений

Янв 2026 — н.в.

Единственный дизайнер на закрытом продукте. Получал концептуальное ТЗ с описанием данных — все UX/UI решения полностью на мне. Проектировал сложные аналитические интерфейсы для визуализации социологических и статистических данных по регионам России.

Что делал:

- Спроектировал базовую дизайн-систему в стиле Liquid Glass для веба
- Разработал авторскую концепцию интерфейса на основе теории графов: визуализация связей между объектами (экология, ЖКХ, транспорт) — в ТЗ было только "точки должны быть связаны"
- Спроектировал модули: жизнь объектов (динамика и скачки по времени), страница федеральных округов, дашборд инсайтов по регионам, индекс пассионарности, страница инфоповода, AI-ассистент в чате
- Предложил и реализовал сводную страницу с негативностью регионов и аномалиями — инициатива вне ТЗ
- Использовал AI-инструменты (Claude, ChatGPT) для ускорения работы со сложными концептами визуализации данных

Результат:

- ✓ 70%+ решений приняты с первого раза — правки касались только визуального отображения графиков, логика интерфейса не переделывалась
- ✓ Дизайн-система и все модули переданы в разработку

## НАВЫКИ

---

### Инструменты

Figma, Illustrator, Photoshop, After Effects, Claude Code, Codex

### Процесс

UX-исследования, прототипирование, user flow, информационная архитектура

### Системы

Построение дизайн-систем (токены, компоненты, атомарный подход)

### Методы

CJM, JTBD, UX Writing, AI-assisted концепты

## ОБРАЗОВАНИЕ И КУРСЫ

---

### СПбГУТ им. М.А. Бонч-Бруевича

Факультет инфокоммуникационных сетей и систем · Бакалавр · 2020

### UX Boost

Creative People & Humble team · 2025

### Плюс к уровню

Александр Лагута · 2025