



Михайлова Елизавета Аркадьевна

Женщина, 24 года, родилась 20 июня 2002

+7 (913) 7560407

mikhailova.elisa@gmail.com — предпочитаемый способ связи

telegram: @Oathmi

dribbble.com: <https://dribbble.com/Oathmi>

Проживает: Москва

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готова работать удалённо: Армения, Грузия, Казахстан, Латвия, Литва, Польша, Черногория, Чехия, Эстония, готова к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Product / UX-UI дизайнер

Специализации:

— Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 4 года 10 месяцев

Июль 2024 —

Май 2026

1 год 11 месяцев

Чибэ-digital

Product / UX-UI дизайнер

Контекст: компания запускала SaaS/CRM-продукт для управления бронированиями, услугами и ресурсами с нуля. На рынке уже были похожие решения, но они не справлялись с ключевыми сценариями: пересекающимися бронированиями, доступностью оборудования, составными заказами и быстрым онбордингом администраторов. На старте была только общая идея продукта и примерный список разделов, без готового ТЗ, UX-структуры и проработанной логики взаимодействия между клиентским бронированием, админ-панелью и личным кабинетом.

Задача: в роли основного Product и UX-UI дизайнера спроектировать продуктовую основу SaaS/CRM-системы с нуля: связать бизнес-логику, пользовательские сценарии, админские процессы и визуальную систему в интерфейс, готовый к разработке и масштабированию.

Что сделала:

- Разработала UX-архитектуру продукта: связала клиентский сценарий бронирования, админ-панель и личный кабинет в единую end-to-end систему с общей продуктовой логикой.
- Спроектировала интерактивный прототип для проверки ключевых user flows, протестированный на реальных пользователях, и доработала сценарии на основе фидбека.
- Подготовила 200+ адаптивных макетов для полного цикла пользовательских и административных сценариев: выбор услуги и оформление бронирования, управление заказами, ресурсами, платежами, ролями, настройками и аналитикой.

- Собрала масштабируемую дизайн-систему и спецификации для разработки, что упростило передачу макетов в реализацию и снизило количество уточнений.
- Проработала сложную бизнес-логику, edge cases и системные состояния: пересечения заказов, нехватку оборудования, доступность ресурсов на выбранное время и альтернативные сценарии для клиента.

Результат:

- Продукт прошёл путь от идеи до MVP: к июню 2025 была готова рабочая версия, к маю 2026 продукт обкатывался на реальном бизнесе компании и готовился к релизу.
- Спроектирована единая система из трёх связанных интерфейсов: клиентского бронирования, админ-панели и личного кабинета пользователя, где клиентские действия корректно отражаются в бизнес-логике панели управления администратора.
- Подготовлена масштабируемая дизайн-система и спецификации, по которым команда могла развивать продукт, добавлять новые модули и передавать задачи в разработку без пересборки UX/UI-логики.

Должностные обязанности на позиции:

- Проектирование интерфейсов для CRM, B2B SaaS, внутренних систем и сложных цифровых продуктов;
- Разработка продуктовой логики и UX-архитектуры для многошаговых сценариев, личных кабинетов, админ-панелей и клиентских сервисов;
- Формирование визуального языка продукта, интерфейсной иерархии, дизайн-паттернов и единых принципов интерфейсного дизайна;
- Сбор и анализ пользовательского фидбека, тестирование прототипов и доработка сценариев на основе выявленных точек трения на разных этапах проектирования;
- Участие в продуктовых обсуждениях, проработка требований и поиск UX-решений совместно с командой;
- Проработка edge cases, состояний интерфейса, исключений, ограничений и нестандартных пользовательских сценариев;
- Подготовка решений полного цикла: от структуры, user flows, wireframes и интерактивных прототипов до финальных макетов и спецификаций;
- Сопровождение дизайна на всех этапах: концепции, MVP, передачи в разработку, тестирования и подготовки продукта к запуску.

Октябрь 2022 —
Июнь 2024
1 год 9 месяцев

Mary project

UX/UI-дизайнер

Контекст: в работу приходили B2B e-commerce-проекты с крупными каталогами, сложной структурой, большим количеством SEO-значимых блоков и с устаревшими интерфейсами. Часто сайты были перегружены, плохо адаптированы под мобильные устройства, не давали понятной навигации по каталогу и усложняли выбор товара.

Задача: быстро разобраться в логике бизнеса, текущей структуре сайта и SEO-требованиях, найти UX-проблемы и подготовить адаптивный редизайн ключевых страниц без потери важных коммерческих и поисковых элементов.

Что сделала:

- Проводила UX-аудит текущих сайтов: выявляла проблемы в пользовательских сценариях, структуре страниц и логике выбора товара.
- Анализировала нишу, чтобы отделить обязательные для рынка паттерны от слабых решений и найти способы для улучшения UX.
- Работала с SEO-вводными от профильной команды и встраивала обязательные поисковые элементы в интерфейс без перегруза страниц.
- Готовила 2 дизайн-концепции и развивала выбранное направление в адаптивный редизайн ключевых e-commerce-страниц.
- Презентовала решения клиентам и команде, аргументировала UX/UI-подход, обрабатывала вопросы и дорабатывала макеты после обратной связи.
- Передавала макеты в разработку и проводила дизайн-ревью после реализации.

Результат:

- За время работы выполнила редизайн 30+ B2B e-commerce-проектов.
- В среднем за 1–1,5 недели готовила редизайн ключевых страниц с адаптивами.
- Большинство проектов утверждались после презентации или одного короткого круга правок и уходили в разработку без затяжных согласований.
- Клиенты получали обновлённый интерфейс, в котором улучшались навигация, визуальная иерархия, подача каталога и сценарии выбора товара без потери SEO-значимых элементов.

Должностные обязанности на позиции:

- Анализ конкурентов и нишевых решений для поиска слабых мест и возможностей для улучшения UX;
- Разработка UX/UI-решений для desktop/mobile-среды с учётом бизнес-требований, SEO-ограничений и поведения пользователей;
- Работа с аналитикой, SEO-вводными и ограничениями существующей структуры сайта при выборе UX/UI-приоритетов;
- Улучшение UX существующих сценариев, оптимизация пользовательских путей и устранение точек трения;
- Сопровождение решений на всех этапах: от концепции и прототипов до передачи в разработку и запуска;

- Проведение дизайн-ревью и контроль качества реализации интерфейсов после передачи в разработку.

Август 2021 —
Сентябрь 2022
1 год 2 месяца

Самозанятость / Фриланс / Проектная деятельность

UX/UI-дизайнер

Проблема: большинство проектов приходило без готовой структуры, визуального стиля и понятной логики интерфейса. Нужно было быстро превратить идею в дизайн, который можно показать, обсудить и передать в разработку.

Результат: разработала с нуля около 10 digital-проектов разного масштаба, включая веб-приложения, сайты и браузерные расширения. В проектах закрывала полный цикл дизайна: от проработки логики и пользовательских сценариев до проектирования финальных экранов и адаптивов.

Должностные обязанности на позиции:

- Проектирование пользовательских сценариев (user flows, CJM) для web и mobile-продуктов с фокусом на улучшение пользовательского опыта;
- Создание wireframes, схем экранов и логики взаимодействия для новых и существующих функций;
- Создание интерактивных/кликабельных прототипов в Figma для быстрой проверки гипотез и согласования решений со стейкхолдерами;
- Подготовка макетов для web и мобильных приложений, включая дизайн под iOS и Android с учетом Human Interface Guidelines и Material Design, для дальнейшей передачи в разработку.
- Создание и поддержание дизайн-системы (design systems, библиотека компонентов, стили, auto layout и variants) в Figma для масштабируемости решений.

Образование

Неоконченное высшее

2022
Неоконченное
высшее

Новосибирский национальный исследовательский
государственный университет, Новосибирск

Экономический факультет, Менеджмент организации

Навыки

Знание языков

Русский — Родной
Английский — B2 — Средне-продвинутый

Навыки

Figma UX Дизайн интерфейсов UI Autolayouts Variants User Flow
Пользовательские сценарии Product design Продуктовый дизайн
Wireframes Интерактивные прототипы CJM Разработка дизайн-концепции
User Interface CSS HTML A/B тесты Miro Прототипирование
Дизайн система Анализ обратной связи AI Mobile design

[Адаптивный дизайн](#)[Дизайн](#)[Веб-дизайн](#)[Web-дизайн](#)[Дизайн-ревью](#)[User Experience](#)

Дополнительная информация

Обо мне

Я Product / UX-UI дизайнер с почти 5 годами опыта в работе над 30+ digital-продуктами разного масштаба. Имею успешный опыт в B2B SaaS, e-commerce, CRM-системами, booking-платформах, productivity-сервисах, веб и мобильными продуктами, а также браузерных расширениях. Сильнее всего раскрываюсь в продуктах со сложной логикой, большим количеством сценариев и административными интерфейсами.

С нуля спроектировала SaaS/CRM-продукт для управления бронированиями, услугами и ресурсами. Подготовила 200+ макетов для ключевых модулей: админ-панель, календарь, заказы, клиенты, ресурсы, платежи, роли, аналитика, личный кабинет и клиентский сценарий бронирования. Продукт дошёл до финального этапа разработки и тестирования на реальном бизнесе команды.

Сильна в задачах без готовой структуры и чёткого ТЗ. Быстро разбираюсь в логике продукта, нахожу слабые места в сценариях, предлагаю улучшения и довожу макеты до понятной передачи в разработку. В работе выстраиваю масштабируемые дизайн-системы: токены, variables, components, variants, properties, auto layout, reusable-паттерны, интерактивные прототипы и понятную структуру макетов для команды и разработки. Понимаю основы frontend-разработки и логику реализации интерфейсов, поэтому проектирую решения с учётом адаптивности и технических ограничений.

Буду наиболее эффективна в продуктовых командах, которые работают с комплексными сложными цифровыми продуктами: административными панелями, системами управления, маркетплейсами и интерфейсами, где важны роли, статусы, данные, процессы и многоуровневые сценарии.

! Не рассматриваю сферы: азартные игры, ставки и букмекерство, табачные и алкогольные компании.

Живу и работаю во Вьетнаме, Далат. Для релокации или удалённой работы рассматриваю: Армению, Казахстан, Грузию, Сербию, Черногорию, Чехию, Эстонию, Латвию, Литву, Польшу и другие страны с русскоязычной или международной рабочей средой.