Антон Костылев

UX/UI Designer



t.me/antonkostylev_uxui · antonkostylev.com · linkedin.com/in/kostylevanton

Открыт к предложениям: full-time и проектная работа, удалённо

О СЕБЕ

UX/UI дизайнер, 9 лет в дизайне, 4 из них в цифровых продуктах. Строю дизайн-системы и проектирую продуктовые интерфейсы для веба и мобильных приложений (iOS, Android) – от айдентики и брендбука до компонентов и токенов.

Навыки: Figma · Figma Variables · Design Systems · Design Tokens · User Flows · Responsive Design · iOS (Human Interface Guidelines) · Android (Material Design 3) · Usability Testing · Design Handoff · Branding

AI-инструменты: Claude Code · Claude Design

Языки: Русский – родной · Английский – B1

ОПЫТ

OQ Print – сеть копицентров, Санкт-Петербург
UX/UI Designer
январь 2022 – июнь 2026 · full-time · работы по проекту

- Создал дизайн-систему и перевёл на неё страницы и интерфейсы продукта oqprint.ru, что ускорило запуск новых разделов и упростило поддержку интерфейсов силами команды
- Спроектировал личный кабинет с самообслуживанием: история заказов, адреса доставки, компании для оплаты, проекты для сохранения заказов, баланс, настройки профиля – нагрузка на поддержку по типовым вопросам снизилась примерно на треть
- Спроектировал новый продукт «Подарочный сертификат»: промо-страницу, конструктор оформления и корзину для сертификатов. Сертификат стал новым источником продаж и способом пополнения баланса личного кабинета
- Упаковал услуги дизайн-студии в отдельные продающие страницы «Разработка логотипа» и «Фирменный стиль», дав отделу продаж дополнительный инструмент для привлечения клиентов
- Спроектировал раздел «Лучшие благодарности» с отзывами клиентов о сотрудниках, чтобы усилить доверие к сервису
- Выстроил процесс передачи макетов в разработку и контроля реализации, что сократило расхождения между дизайном и готовым продуктом

Skills Up – школа рисунка, офлайн и онлайн
Lead Designer
октябрь 2024 – июнь 2026 · part-time · работы по проекту

- Провёл редизайн визуальной идентичности и собрал брендбук
- Внедрил дизайн-систему в Figma для маркетинговых коммуникаций; собрал библиотеку компонентов и шаблонов, чтобы макеты собирались из готовых элементов
- Обучил нового дизайнера работе в системе и курировал его как арт-директор – производство макетов перешло к нему, а я сфокусировался на развитии библиотеки

ПЕТ-ПРОЕКТЫ

Smart Bike 2.0 – мобильное приложение велопроката, iOS и Android
UX/UI Designer
2026 · учебный проект · работы по проекту

- Переосмыслил свой кейс редизайна Smart Bike: исследование, CJM, user flows и экраны аренды, оплаты и поездки
- Адаптировал интерфейс под iOS (Human Interface Guidelines) и Android (Material Design 3): навигация, системные паттерны, компоненты
- Собрал дизайн-систему в Figma, экраны и интерактивный прототип в Claude Design и Claude Code

PELICAN – дизайн-студия
Founder · UX/UI Designer
июнь 2026 – настоящее время · yourpelican.com

- Собрал сайт студии и его дизайн-систему: от Figma до кода через Claude Code
- Упаковываю услугу: сборка дизайн-систем, связка Figma с продакшеном, AI-генерация экранов

РАНЕЕ

OQ Print – сеть копицентров, Санкт-Петербург
Графический дизайнер
январь 2017 – декабрь 2021 · full-time

- Макеты для печати и препресс, оформление точек продаж, рекламные и промо-материалы сети

Отсюда типографика и внимание к деталям, которые сейчас применяю в интерфейсах и дизайн-системах.

ОБРАЗОВАНИЕ

Skillbox – программа «Продуктовый дизайнер»

СФТИ НИЯУ МИФИ – 4 года, физика