



# АНТОН КОСТЫЛЕВ

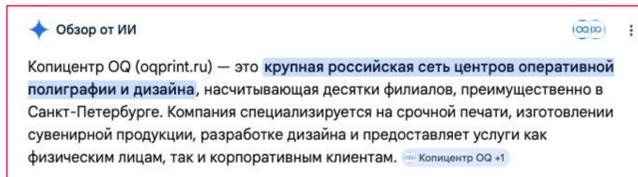
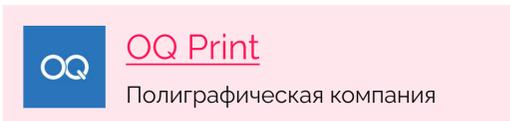
Product UX/UI Designer — Design Systems

- Product UX/UI дизайнер с **3+ годами опыта** в разработке цифровых продуктов
- создаю дизайн-системы, которые ускоряют разработку и масштабирование продуктов
- использую **Figma, Tokens Studio и HTML/CSS компоненты** как единый источник правды для интерфейсов

**skills:** [Figma](#) [Claude Code](#) [Tokens studio](#) [HTML / CSS](#) [Design systems](#) [UX Research](#) [User Flows](#)  
[Wireframing](#) [Prototyping](#) [Design Handoff](#)

январь 2022 — настоящее время, full-time

## Product UX/UI Designer · Design Systems Lead

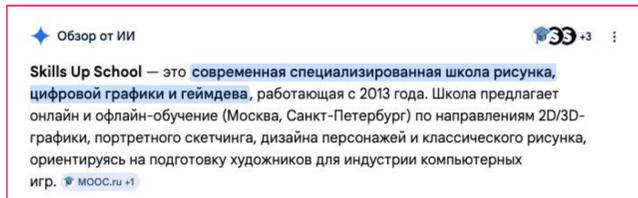
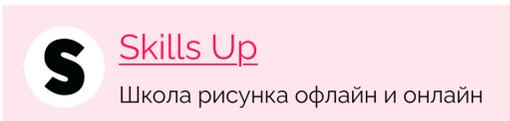


### Основные обязанности и достижения:

- проектирую продуктовые интерфейсы и маркетинговые страницы с фокусом на пользовательские сценарии, конверсию и бизнес-метрики
- инициировал и разработал дизайн-систему в Figma (компоненты, дизайн-токены, гайдлайны), что обеспечило визуальную консистентность продукта и **ускорило запуск новых разделов сайта**
- запустил новые продуктовые и промо-разделы сайта, усилив онлайн-присутствие компании и поддержку задач маркетинга и продаж
- совместно с маркетингом и разработкой формирую продуктовые гипотезы и принимаю решения на основе бизнес-метрик
- презентую и защищаю дизайн-решения перед командой и стейкхолдерами, аргументируя их через пользовательскую логику и влияние на продуктовые показатели
- подготавливаю макеты и спецификации для разработки, сопровождаю реализацию и контролирую соответствие финального продукта дизайн-решениям
- развиваю дизайн-систему и токен-архитектуру, **синхронизируя Figma, Tokens Studio и HTML/CSS компоненты** для более предсказуемой разработки интерфейсов
- UX-оптимизация и системное развитие сайта привели к **росту ИКС Яндекса с 1860 до 2030** и укреплению позиций относительно ключевых конкурентов

октябрь 2024 — настоящее время, part-time

## Product UX/UI Designer · Design Systems Lead



### Основные обязанности и достижения:

- **разработал и внедрил дизайн-систему в Figma** для образовательного продукта и маркетинговых коммуникаций, **обеспечив единый визуальный язык и масштабируемость материалов**
- провёл редизайн визуальной идентичности бренда и **сформировал брендбук** (логотип, типографика, цветовая система, правила использования и т.д.)
- **создал систему компонентов и шаблонов для маркетинга**, позволяющую быстро собирать коммуникационные материалы для соцсетей и digital-каналов
- передал производство макетов другому дизайнеру и сфокусировался на развитии дизайн-системы, используемой маркетологами и дизайнерами при создании материалов
- **проектирую промо-страницы и лендинги** для привлечения учеников, работая с пользовательскими сценариями, структурой контента и конверсией
- поддерживаю визуальную целостность бренда во всех каналах — сайт, соцсети и офлайн-коммуникации

январь 2017 — декабрь 2022

## Графический дизайнер

[OQ Print](#)

Полиграфическая компания

### Основные обязанности и достижения:

- Разрабатывал дизайн полиграфической продукции и рекламных материалов
- Работал с допечатной подготовкой и производственными ограничениями
- Взаимодействовал с типографией и контролировал качество печатной продукции
- **Сформировал прочную базу в типографике, композиции и визуальной иерархии**, применимую в digital-продуктах