



Илья Максимов

Продуктовый дизайнер (Senior) · UI/UX · дизайн-системы

В профессии с 2016 года: сценарии, дизайн-системы, мобильные приложения, веб-сервисы и интерфейсы нагруженных систем мониторинга и управления. С 2021 по 2026 год — в группе Diginavis: программа лояльности «Иннополис Клуб» и платформа для майнинговых объектов «Иннополис.Тех».

Более 10 лет в дизайне

Дизайн-системы

iOS · Android · Web

Промышленность · федеральные системы · highload

Менторство

Казань / Иннополис

Удалённо или офис

Открыт к релокации

+7 927 466-77-75

maxiliyn@gmail.com

@maxiliyn

Опыт работы

10 лет 3 месяца

Diginavis — Продуктовый дизайнер

Январь 2021 — Октябрь 2026 · 5 лет 9 месяцев · группа компаний, два продукта

Компания закрылась в октябре 2026 года

«Иннополис.Тех» — платформа для майнинговых объектов · 2024 — 2026

Вёл дизайн платформы: мониторинг оборудования и инфраструктуры, интерфейс кастомной прошивки, конфигуратор со словарём данных для бэкенда, расчёт затрат, статистика пула и кабинет инвестора Innopolis.Invest.

Мониторинг: **температура, хешрейт, статус и загрузка оборудования**, данные в реальном времени по всем площадкам. Площадки — ангары и контейнеры со своими схемами размещения майнеров: интерфейс учитывает различия объектов и смену оборудования.

Собрал дизайн-систему с нуля под плотные экраны мониторинга: единый вид таблиц, графиков и статусов.

Учёт энергопотребления и заработка для менеджеров, отчётность для налоговой, дашборд для инвесторов: ROI и динамика по времени.

Контур обслуживает пиковую мощность **3,01 EH/s** (~10 000 устройств) и связан с собственным майнинг-пулом отдела — доля в мировой сети до 2,5%.

«Иннополис Клуб» — программа лояльности · 2021 — 2024

Единственный дизайнер продукта до передачи операционной работы второму дизайнеру: спроектировал пять продуктов — приложения iOS и Android, кабинет вендора, админ-панель оператора и промо-сайт.

Продукт вырос с ~500 пользователей в первый год до **~1 500 на пике**; конверсия регистрации в первую операцию — **около 70%**.

Итерировал кабинет вендора: время подключения сократилось с **1,5 часа до 10–30 минут** — каждая итерация убирала лишние действия, форма разбита на смысловые блоки.

Собрал дизайн-систему с нуля в двух темах: новые разделы (витрины, подписки, промо, чаты) собирались из готовых блоков.

Весь контур от идеи до работающего кода — за 4 месяца: приложения iOS и Android, кабинет вендора, промо-сайт, фирменный стиль, шаблоны писем поддержки и документы по соглашению и обработке данных.

Сделал инструкции для вендоров (включая порядок вывода средств) и базу знаний: до инструкций до 20 обращений в день, после — **меньше 10 при 1 500 активных пользователей** (меньше 0,7% в сутки).

Менторство · последние 1,5 года

Передал операционную работу по «Иннополис Клубу» второму дизайнеру: постановка задач, ревью макетов, поддержка дизайн-системы — и сопровождал его как ментор. Проводил собеседования для найма дизайнера в команду.

ООО «НЭТИ» — Дизайн-лид

Май 2020 — Декабрь 2020 · 8 месяцев [проектное назначение](#)

Руководил командой из трёх UI-дизайнеров: планирование и декомпозиция задач, дизайн-ревью, контроль качества макетов.

Аутстафф-модель: дизайнеры работали на проектах клиентов, включая **зарубежных**, плюс собственная проектная разработка — приложения, сайты, системы.

За время работы в НЭТИ лично довёл до конца около **7 проектов** и менторствовал примерно на **10 проектах** других дизайнеров.

Курировал развитие дизайн-системы основных продуктов компании и отвечал за её целостность.

Вёл полный цикл UX/UI: исследования, идеи, дизайн, тестирование решений.

БАРС Груп — Ведущий дизайнер

Октябрь 2019 — Май 2020 · 8 месяцев · Казань · ВИМИС ОНКО [проектное назначение](#)

Проектировал федеральную систему мониторинга онкологической помощи: сводные данные по пациентам и **прогнозирование нагрузки клиник страны** — число больных против коек, мест и загрузки. База — **более 2 млн медицинских записей**, рассчитана на пиковую нагрузку до **10 000 запросов к базе данных в секунду**.

Пользователи — **главные врачи и чиновники всех уровней**: интерфейсы проектировал под стратегические решения и сводную аналитику, а не под массовый ежедневный поток операций.

Спроектировал **новую для системы функцию** — конструкторы пользовательских отчётов: например «Здания» (год постройки, этажность, площадь, аварийность). По прогнозу нагрузки принимали решения о строительстве новых корпусов или расширении существующих и сравнивали уровень обслуживания между регионами.

Проектировал интеграции с МИС регионов — **там, где такие системы уже работали** (тогда МИС была не в каждой клинике), — и собрал дизайн-систему продукта **на основе Ant Design** — **385 локальных компонентов и 127 токенов**; библиотеку БАРС не использовал сознательно, продукт должен был выглядеть новым.

redbox studio — Старший дизайнер

Февраль 2019 — Сентябрь 2019 · 8 месяцев [проектное назначение](#)

Выстроил процессы дизайн-отдела.

Вёл клиентские и внутренние проекты на длинной дистанции: гипотезы, внедрение, тестирование, авторский надзор.

Отвечал за проектирование интерфейсов CRM-систем, постановку задач и написание ТЗ.

SoldCo — Веб-дизайнер

Август 2017 — Январь 2019 · 1 год 6 месяцев

Работал на застройщика **СМУ-88**: под каждый строящийся дом — отдельный сайт с этапами строительства, юридическими документами и выбором квартир.

Работал в связке с арт-директором, копирайтерами, верстальщиками и менеджерами проектов.

Студия дизайна «Теория» — Веб-дизайнер

Июль 2016 — Август 2017 · 1 год 2 месяца · Казань

Вёл широкий спектр дизайна: сайты, интернет-магазины и лендинги, фирменные стили и логотипы, упаковка и полиграфия, аудиодизайн и звуковое оформление проектов.

Работал с **национальными проектами** и нестандартными задачами: проектировал взаимодействие, защищал концепты перед клиентами, документировал решения.

ИИ в работе

Использую LLM-агентов как рабочий инструмент с доступом к файлам и данным через MCP.

Исследования и контент: синтез интервью и ресёрча, генерация UX-текстов и микрокопирайта, вариации экранов для быстрой проверки гипотез, авто-аудит доступности.

Сценарии и ТЗ: подготовка примерного ТЗ раньше занимала около трёх недель — с LLM этот этап сократился до нескольких рабочих дней.

Системный анализ: текстовые технические задания и структуры данных от LLM — по ним проектировал интерфейсы, не дожидаясь формального ТЗ.

Материалы проектов: подготовка экранов, описаний и презентаций продуктов из макетов — быстрее и без ручной верстки.

Инструменты: Hermes Agent, LLM-агенты (Claude, GPT, Gemini) с MCP-подключениями, промпт-инжиниринг.

Навыки

Методы и подходы

Продуктовое мышление, разработка концепций и сценариев

Дизайн-системы, UI-гайды, дизайн-токены

Double Diamond, JTBD, CJM, GOMS-анализ

Коридорные и когортные исследования, дизайн-ревью

Проектирование под iOS, Android и Web; Material Design, Human Interface Guidelines

Организация дизайн-процессов, образовательные программы

Инструменты

Figma — компоненты и варианты, переменные и токены, страницы-документация UI-kit, авторский надзор

Hermes Agent и LLM-агенты с MCP-подключениями (автоматизация рутины, подготовка материалов)

Прототипирование и интерактивные макеты

Софт-скилы

Менторство и развитие дизайнеров

Управление командой дизайнеров

Переговоры с заказчиками, бизнесом и государственными заказчиками

Работа в распределённых командах

Презентация и защита решений