|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ланцов Александр Эдуардович** | | |
| [lantsov-design.ru](https://lantsov-design.ru/) | [lancov.alex.2@gmail.ru](mailto:lancov.alex.2@gmail.ru) | [Telegram](https://t.me/lantsov_a) | +7 (959) 150-33-40 | | Украина, г. Зоринск 94323 |
|  | | |
| Май 2021 –  Февраль 2022 | **UX/UI Дизайнер** | ИП Нечаев Н.А. | г. Москва | |
| Участвовал в создании мобильного приложения для iOS и Android. Полностью переработал UX административной панели сервиса и привёл интерфейсы к единому стилю. Помогал коллегам-дизайнерам с пользовательской частью сайта. Активно общался с менеджером проекта, Frontend, Backend и iOS разработчиком для обсуждения внедрения нового функционала и его дальнейшей технической реализации. Работа по совмещению – 6 часовой рабочий день. | |
| * Выстроил дизайн-систему и привёл интерфейсы к единому стилю. * Ускорил разработку дизайна новых экранов за счет гибких компонентов (AutoLayout и вложенность компонентов). * Создавал UI Kit для каждого проекта и постоянно его дорабатывал и расширял. * Участвовал в тестировании реализованного функционала и готовил отчет о выявленных несоответствиях технической реализации с дизайн-проектом. | |
| Июнь 2018 –  Май 2021 | **UX/UI Дизайнер** | Freelance | г. Киев | |
| Помогал в составлении технического задания на разработку сайта или мобильного приложения. Выполнял работы широкого профиля, начиная от создания иконок и заканчивая интерфейсами для CRM. Работа по совмещению – 6 часовой рабочий день. | |
| * Уменьшил количество отказов на этапе оформления заказов на 14%. * Увеличил время удержания клиентов на 9% за счет геймификации. | |
| Июнь 2015 –  Настоящее время | **Инженер** | ГУП ЛНР «ГУРШ» | г. Зоринск | |
| Разрабатывал проектную документацию для безопасного ведения горных работ, включающую в себя технико-экономические расчеты и графическую часть. Автоматизировал часть производимых расчетов. | |
| * Повысил скорость разработки проектов на 18% за счет автоматизации расчетов. * Повысил качество и скорость разработки графической части за счет компонентного подхода на 21%. | |
|  | | |
| НАВЫКИ | Figma, Sketch, Adobe XD, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Blender, HTML, CSS, Javascript (ES7). | |
| ОБРАЗОВАНИЕ | Донбасский Государственный Технический Университет – высшее техническое.  Год выпуска – 2016. | |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ  ОБРАЗОВАНИЕ | * 3D Моделирование: Blender Start (2021) – Школа Kaino; Gamedev (2023) – Школа Kaino. * UX/UI Дизайн: Введение в дизайн — Stepik (2017); Основы дизайна интерфейсов — Stepik (2017); Самообучение и чтение профильной литературы; UX/UI Дизайнер с нуля до про – школа Uprock (2019). | |