



# Гайбург Эдуард

UI/UX • Digital • Product Designer

## Контакты



## Навыки

Проектирование пользовательских интерфейсов

Прототипирование

Интерактивный дизайн

Проектирование игровых интерфейсов

Иллюстрации и пиксель-арт

Типографика

Базовые знания программирования

Mobile design

Брендинг

## Инструменты

Figma

Ps Adobe Photoshop

Ai Adobe Illustrator

AI Инструменты

G Google Workspace

VEGAS Vegas Pro

Id InDesign

Aseprite

Git

и другие...

## О себе

Специализируюсь на проектировании пользовательских интерфейсов, создании брендинга и визуальных экосистем. Мой бэкграунд во фрилансе и графическом дизайне помогает мне создавать не только логичные и продуманные UX-решения, но и эстетически сильные, запоминающиеся продукты.

Умею выстраивать архитектуру проектов (User Flow, Wireframing), собирать масштабируемые UI-киты и адаптировать интерфейсы под технические ограничения платформ. Имею опыт работы с Mobile-first (Android) и десктопными решениями. Свободно коммуницирую с клиентами, превращая их бизнес-потребности в работающие дизайн-решения.

Ищу динамичную команду, где смогу применять продуктовый подход и создавать интуитивно понятные цифровые сервисы, полезные для пользователей и бизнеса

## Проекты

### Игровой лаунчер для Minecraft-комьюнити (Full-stack)

4 месяца

июл. 2025 г. — окт. 2025 г.

#### Технический стек:

Java: Ядро лаунчера, логика авторизации и запуск игрового клиента.  
PHP: Обработка данных на стороне сервера, связь с БД.  
UI/UX: Проектирование интерфейса с учетом технических ограничений стилизации Java-компонентов.

#### Что было реализовано:

Сквозная экосистема: Создал единую рабочую связку «Сайт — Лаунчер — Сервер», обеспечив пользователям быстрый доступ к игре без лишних манипуляций.

Встроенный Updater: Реализовал систему проверки версий и обновления клиента внутри приложения, что позволило поддерживать актуальность сборок у всех игроков.

Дизайн под ограничения: Спроектировал чистый и функциональный интерфейс, успешно адаптировав визуальные решения под специфические возможности базового CSS-стилинга платформ.

#### Вектор развития (Roadmap):

Персонализация: Прямая интеграция с профилем игрока для смены скинов и паролей без выхода из лаунчера.

Live-статистика: Вывод онлайн и технических параметров сервера в реальном времени на главный экран.

Silent Updates: Переход на полностью автоматический фоновый режим обновления для улучшения UX.

Discord RPC: Интеграция с Discord, чтоб можно было видеть игроков в сети из социальной-сети.

### pulse.tv — Концепт стриминговой платформы

1 год+

янв. 2025 г. — настоящее время

#### Процесс и методология

--> Проектирование логики (User Flow)

Разработал и поддерживаю в актуальном состоянии детализированную карту пользовательских путей. Архитектура охватывает все сценарии: от сложной системы регистрации/логина до глубокого взаимодействия с плеером и социальными механиками.

--> Mobile-first (Android)

Весь интерфейс и интерактивный прототип проектируются специально под Android-устройства с учетом специфики навигации и паттернов платформ.

--> Итеративный подход

Проект находится в активной фазе развития. Я регулярно пересматриваю UX-решения, внедряя новые находки и оптимизируя существующий опыт на основе тестирования гипотез.

--> Комплексный UI-кит

Создана масштабируемая система экранов, включающая личные кабинеты, системы наград, управления подписками (включая Pulse Line) и интерфейсы стримеров.

#### Ключевые UX-решения

--> Многофункциональная Bento-grid система  
Внедрил на главном экране "Панель быстрого доступа" на основе бэнто-сетки, превратив её в систему интеллектуальных виджетов. Пользователь может не только настраивать приоритеты функций, но и видеть данные в реальном времени (например, счетчик активных трансляций прямо на элементах навигации) или заменять кнопки на живые ленты каналов.

--> Система лояльности

Интегрировал механику наград и баллов активности напрямую в интерфейс просмотра, стимулируя взаимодействие аудитории с контентом.

--> Бесшовная навигация к ссылкам автора

Спроектировал систему зон под плеером с прямым доступом к ссылкам, донатам и социальным сетям стримера. Это позволяет пользователю переходить по нужным адресам или видеть рекламу, не сворачивая трансляцию, что значительно повышает вовлеченность и конверсию для авторов.

#### Статус проекта

Проект активно развивается как полноценный продукт. Постоянное обновление User Flow и поиск новых UX-экспириенсов позволяют поддерживать актуальность дизайна в быстро меняющейся нише стриминга.

## Трудовая деятельность

### Фрилансер, Графический дизайнер

Июнь 2024 — настоящее время

2.5 года+

Выполнил более 30 проектов по графическому дизайну для клиентов на платформе Avito, включая разработку логотипов, бренд-айдентики, полиграфии и рекламных материалов.

Эффективно управлял сроками и приоритетами, обеспечивая своевременную сдачу проектов без потери качества.

Проводил анализ целевой аудитории, конкурентов и визуальных трендов для создания конкурентоспособных и актуальных решений.

## Образование

### Институт Международных Социальных и Информационных Технологий (ИМСИТ)

Специальность: **Графический дизайн**

Дата начала обучения: **сентябрь 2022**

## Языки

русский



английский

