

Дмитрий Тогулев

Старший продуктовый дизайнер

email dimbo.dancer@gmail.com

telegram [@DimaDimbo](https://t.me/DimaDimbo)

сайт dimbo-design.github.io

город Тольятти · UTC+4

10+ лет проектирую цифровые продукты. Старший продуктовый дизайнер в маркетплейсах KazanExpress (Россия) и Uzum (Узбекистан). Сейчас — фаундер инди-студии MythHand: настольные игры, веб-инструменты. Специализация — операционные интерфейсы там, где цифровое связано с физическим миром: склад, логистика, реальные рабочие процессы.

ОПЫТ РАБОТЫ

Основатель, продуктовый дизайнер · MythHand

ноябрь 2025 — наст. вр.

- Веду продуктовый цикл: концепция, дизайн, продакшн, выход на рынок
- 2 настольные игры на финальной стадии продакшна: тиражи 100 и 200 экз.
- Веб-инструмент для танцорской импровизации с физическими дайсами (vibecoded): готовится к публичному запуску

2025 — пауза, фриланс, переключение на физические продукты; зарождение MythHand

Ведущий продуктовый дизайнер · Uzum

май 2024 — декабрь 2024

- Продуктовый дизайн системы склада маркетплейса (склад, ПВЗ) — операционные интерфейсы на стыке цифрового и физического
- Временно закрывал позицию дизайн-лида команды системы склада: найм, онбординг, ревью работ дизайнеров
- Внедрил формат персональных дизайн-спринтов между дизайнером и его кросс-функциональным кластером

Старший продуктовый дизайнер · KazanExpress

май 2021 — май 2024

- Перепроектировал приёмку склада маркетплейса (вышел на склад физически, спроектировал scan-first интерфейс под физический процесс): SLA 72%→100%, ошибки приёмки 7%→2%, время размещения 30→18 ч, без расширения штата
- Системно работал над операционными интерфейсами склада: приёмка, размещение, инвентаризация, нестандартные потоки
- Менторская работа в команде: передача подхода к проектированию операционных систем младшим коллегам

UX Designer · Direct Line

февраль 2020 — апрель 2021

- Дизайн сайтов, e-commerce-проектов и CRM-систем для клиентов из США и РФ
- Соавтор внутренней системы шаблонных блоков, позволявшей собирать дизайн новых сайтов за сутки — продуктовый подход к стандартизации и переиспользованию в агентстве

Ранее

UX/UI Designer · Invite taxi · Motion Designer · AIRA Lab · Content Designer · AdEcoSystem ·

Web Designer · Rudnik Top · Web Designer · TripAggregator · Designer · Freelance

ИЗБРАННЫЕ КЕЙСЫ

Склад KazanExpress × Uzum — перепроектирование приёмки

Проблема: SLA приёмки 72%, экстенсивные методы (доп. столы пересчёта, камеры). Подход: scan-first интерфейс под физический процесс, без клавиатуры как основного ввода. Результат: SLA 100%, ошибки 7%→2%, время размещения 30→18 ч.

Топология склада маркетплейса

Спроектировал систему управления топологией склада маркетплейса для старшего по складу — полная картина склада и оперативное управление перестановками, блокировками, наполнением ячеек. Заложил связь с системой учёта товара (от которой строятся пути сбора заказов) взамен ведения в Excel-таблицах. После приобретения KazanExpress компанией Магнит этот подход лёг в основу топологии склада Магнит Маркета.

ИНСТРУМЕНТЫ

Figma, FigJam, Miro, Jira, Notion, Claude Code, Grok

РАБОЧИЙ ЦИКЛ

Контекст (бизнес, пользователи, разработка) → прототипирование → дизайн (в DS или кастомно) → сопровождение разработки → оценка результата метриками

ПОДХОД

Предпочитаю живые исследования вместо массовой аналитики. Прототипы в реальной среде — на DS-компонентах или vibecoded, не prototype-симуляторы.

ЯЗЫКИ

Русский — родной
Английский — A2

ОБРАЗОВАНИЕ

Поволжский гос. университет сервиса (Тольятти): бакалавр, «Информационные системы» — 2018
Нетология (2016–2017): UX-дизайн, веб-дизайн, дизайн мобильных приложений